

WORLD CHAMPION

RAFÆNN DUIFUSKJALDI

Item No. 189 / 289 / 489

Notendaleiðbeiningar og leikreglur

Takk fyrir að velja rafæna duiutskjaldið!

Aðvörðun: Af öryggisástæðum verða börn að vera undir eftirliti fullorðinna við notkun þessa vöru. Vinsamlega lestu þessar leiðbeiningar vandlega og geymdu þær til framtíðar.

Hluti 1: Vörulýsing

Vörubáttur: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Þetta rafæna duiutskjald býður 18 leiki með 159 valkostum.
- Allt að 8 leikmenn geta tekið þátt í leik á sama tíma.
- Þessi vara veitir sjáfvirk stigagjöf með rödd.
- LCD skjár með bláum bakgrósljósi.
- Sjáfvirk slökkt eftir 30 mínútur af starfsemi.

Hluti 2: Uppsetning

2.1 Monteringleiðbeiningar

Hæð: Miðja skjaldarinnar á að vera 5 fet 8 tommur (1,73 metrar) frá gólfi.

Fjarlægð: Lágrrétt fjarlægð frá yfirborði skjaldar til kastlínu á að vera 7 fet 9-1/4 tommur (2,37 metrar).

2.2 Rafmagnsuppsetning

Tækið er knúið af 3 x 1,5V "AA" rafhlöðum (ekki meðfylgjandi). Hólfíð fyrir rafhlöður má opna að aftan til að setja rafhlöður í.

Hluti 3: Stigareglur

Skjaldin er skipt niður í stigahluta. Ytri hringur telur tvöfalt, innri hringur telur þrefalt, og miðjan telur eins og sýnt er á skjaldin. Stig eru reiknuð sjáfvirkt af rafæna kerfinu.

Hluti 4: Notendaleiðbeiningar

4.1 Hnappavirkni

1. Ýttu á "POWER" hnappinn og leikurinn fer í venjulegt starfsástand eftir að þú heyrir hljóð.
2. Notaðu "GAME" hnappinn til að velja leiki (G01-G18). "GAME" hnappurinn getur einnig hætt í leik og komið aftur í upphaflegt ástand.
3. "OPTION" hnappurinn er notaður til að velja undirleik af leiknum (G01-G18).
4. Notaðu "PLAYER" hnappinn til að velja fjölda leikmanna fyrir leik, sjálfgefið gildi er 2.
5. "HANDICAP" hnappur (notaður til að velja erfiðleikastig leiks). Til dæmis, ef 4 leikmenn spila "G01" samtímis, getur leikmaður eitt valið 800, leikmaður tvo 200, leikmaður þrjú 500 og leikmaður fjögur 300.
6. "LIGHT" hnappur (notaður til að kveikja eða slökkva á LCD bakgrósljósi).
7. "DOUBLE IN/OUT" hnappurinn er aðeins notaður fyrir G02, sjá leikleiðbeiningar fyrir nánari upplýsingar.
8. "SOUND" hnappur er notaður til að velja hljóð eða þögn.
9. "ELIMINATE" hnappur er notaður til að hreinsa eða endurheimta stig núverandi darts.
10. "START/NEXT" hnappur er notaður til að hefja leik og skipta yfir í næsta leikmann.

4.2 Hljóðlisti

1. "Laser" - Þetta hljóð gefst þegar einstaki stigahluti er hittur.
2. "Double" - Þessi tilkynning gefst þegar tvöfeldur stigahluti er hittur.
3. "Treble" - Þessi tilkynning gefst þegar þrefaldur stigahluti er hittur.
4. "Bull's Eye" - Þessi tilkynning gefst þegar miðjan er hitt.
5. "Too High" - Þessi tilkynning gefst þegar stig teljast niður í 0 eða eru jöfn 1, og er aðeins notuð í leik "G02".
6. "Score" - Þessi tilkynning gefst þegar leikmaður fær stig, aðeins notuð í leikjum "G05" og "G06".
7. "Close" - Þessi tilkynning gefst þegar hlutinn sem lýkur leik er hittur.
8. "Open" - Þessi tilkynning gefst þegar hlutinn sem opnar eða hefur leik er hittur.
9. "Winner" - Þessi tilkynning gefst þegar sigurstitingartíð er náð!
10. "NEXT PLAYER" - Þessi tilkynning gefst til að benda á að yta á START/NEXT hnappinn þar sem fyrri leikmaður hefur kastað 3 darts.
11. "Yes" - Þessi tilkynning gefst þegar "mark" hluti er hittur.
12. "Sorry" - Þessi tilkynning gefst þegar "ekki-mark" hluti er hittur.

Hluti 5: Leikskýring

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

Stig hvers leikmanns safnast upp frá 0 fyrir hvern ísenn. Fyrsti leikmaður sem nær eða fer yfir tilgreint stig er sigurvegari.

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

Stig hvers leikmanns minnkar frá settum stigum fyrir hvern ísenn. Fyrsti leikmaður sem nær stigi 0 er sigurvegari.

Leikmenn geta valið mismunandi leikjahami með "DOUBLE IN/OUT" hnappinum.

Double in: Þegar "Double in" birtist þýðir það að leikur getur aðeins hafist með tvöföldum ísenn.

Double out: Þegar "Double out" birtist þýðir það að leikur getur aðeins lúkið með tvöföldum ísenn. Ef eftir kast eins, tveggja eða þriggja darts er stigið 1 eða undir 0, þýðir það "bust" og leikmaður getur ekki skráð stig og fer aftur til stigsins sem hann byrjaði frá, og "Too High!" tilkynning gefst.

Double in/out: Þegar bæði "Double in" og "Double out" birtast, þá verður leikur að byrja og enda með tvöföldum ísenn.

G03 Hringklukka (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Þýðir að hitta hvaða stigahlut sem er til að fá stig.

5: Hittu stigahlutina frá 1 til 5 í röð.

10: Hittu stigahlutina frá 1 til 10 í röð.

15: Hittu stigahlutina frá 1 til 15 í röð.

20: Hittu stigahlutina frá 1 til 20 í röð.

Eftir að eitt af ofangreindum stigum er valið, á leikmaður að kasta darts í hlutinn samkvæmt gefnum ráðum. Eftir hvert kast verður næsti hluti tiltekin og þú færð ráð "Yes" eða "Sorry".

G04 Hringklukka-Tvöfalt (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Þýðir að þú getur aðeins hitt tvöfeldan stigahlut til að fá stig.

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

Leikmaður á að kasta darts í hlutinn eins og ráðlagt er. Ef réttur hluti er hittur, verður næsti hluti tiltekinn og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".

G05 Hringklukka-Þrefalt (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Þýðir að þú getur aðeins hitt þrefaldan stigahlut til að fá stig.

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

Leikmaður á að kasta darts í hlutinn eins og ráðlagt er. Ef rétt, næsti hluti er tiltekinn með "Yes" eða "Sorry".

G06 Einfaldur krikket (000, 020, 025)

Gildir aðeins þegar 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjan er hitt.

Leikmaðurinn sem fyrst hittir alla ofangreinda hluti þrisvar er sigurvegari.

Einfalt hit - talið einu sinni. Tvöfalt - tvisvar. Þrefalt - þrisvar.

"000" - Hittu hvaða hlut af 15-20 og miðjan í hvaða röð sem er.

"020" - Hittu fyrst 20 þrisvar, síðan 19, 18, 17, 16, 15, miðjan í röð.

"025" - Hittu fyrst miðjan þrisvar, síðan 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.

Hver hlutur hefur þrír vísa. Þegar hitt einu sinni, einn kveikir. Þegar allir kveikja, er leiknum lúkið.

G07 Stigakrikket (E00, E20, E25)

Gildir aðeins þegar 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjan er hitt.

Fyrsti sem hittir alla hluti þrisvar er sigurvegari.

Einfalt - einu sinni. Tvöfalt - tvisvar. Þrefalt - þrisvar.

"E00" - Hvaða hlutur 15-20 og miðjan í hvaða röð sem er.

"E20" - Hittu fyrst 20 þrisvar, síðan 19, 18, 17, 16, 15, miðjan í röð.

"E25" - Hittu fyrst miðjan þrisvar, síðan 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.

Hver hlutur hefur þrír vísa. Þegar hitt einu sinni, einn kveikir.

Hver hlutur er opinn og getur gefið stig aðeins eftir 3 högg frá hverjum leikmann. Lokað þegar allir leikmenn hitta 3 sinnum.

Hver leikmaður verður að reyna að hitta hlutinn 3 sinnum til að ná "opnu" stöðu og byrja að fá stig.

Áður en andstæðingar klára 3 högg, getur leikmaður haldið áfram að hitta aðra "opna" hluti fyrir hærri stig.

Eftir að allir leikmenn hitta sama hlut 3 sinnum, lokast hann. Veldu annan hlut.

Fyrsti sem lokar öllum tilgreindum hlutum með hæstu stigum, eða hæstu stigum eftir að allir lokað, er sigurvegari.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Gildir aðeins þegar 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjan er hitt.

Fyrsti sem hittir alla hluti þrisvar er sigurvegari.

Einfalt - einu sinni. Tvöfalt - tvisvar. Þrefalt - þrisvar.

"C00" - Hvaða hlutur 15-20 og miðjan í hvaða röð sem er.

"C20" - Hittu fyrst 20 þrisvar, síðan 19, 18, 17, 16, 15, miðjan í röð.

"C25" - Hittu fyrst miðjan þrisvar, síðan 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.

Hver hlutur hefur þrír vísa. Þegar hitt einu sinni, einn kveikir.

Hver hlutur er opinn og getur gefið stig eftir 3 högg frá hverjum leikmann. Lokað þegar allir leikmenn hitta 3 sinnum.

Stig sem núverandi leikmaður fékk verða bætt við stig allra andstæðinga.

Hver leikmaður verður að reyna að hitta hlutinn 3 sinnum til að ná "opnu" stöðu.

Áður en andstæðingar klára 3 högg, getur leikmaður haldið áfram að hitta aðra "opna" hluti til að láta andstæðinga fá hærri stig.

Eftir að allir leikmenn hitta sama hlut 3 sinnum, lokast hann.

Fyrsti sem lokar öllum tilgreindum hlutum með lægstu stigum, eða lægstu stigum eftir að allir lokað, er sigurvegari.

G9 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) er hægt að velja sem valin stig.

Leikmaður á að hitta tölulega hluta frá 1 til 18 í röð. Ef hitt, verður næsti hluti tiltekinn og þú færð "Yes" fyrir högg eða "Sorry" fyrir bragð.

Leikmaður ætti að reyna að fá lægstu stig. Ef allar þrjár dartspjót í umferð brögðu, þýðir það "slæma dart" og 5 stig eru bætt við. Ef þrefalt er hitt, 1 stig (Örn). Ef tvöfalt, 2 stig (Fugl). Ef einfalt, 3 stig. Aðeins síðasta dartspjót er notað til að reikna stig.

Ef þú hittir einfaldan hlut með fyrsta dart og færð 3 stig, getur þú ákveðið að fara í næstu umferð. En ef þú vilt lægri stig, getur þú haldið áfram. Ef bæði síðustu 2 köstin brögðu, færðu 5 stig.

Leikmaður sem nær eða fer yfir valin stig verður rakinn. Þegar aðeins einn leikmaður er eftir, er hann sigurvegari, eða eftir að allar 18 umferðir eru kláraðar, er leikmaður með lægstu stig sigurvegari.

G10 Bingó (132, 141, 168, 189)

Tölulegir hlutar verða sýndir af tölvu sjáfrvirk. Leikmaður sem fyrst hittir alla tilgreinda tölulega hluti 3 sinnum er sigurvegari. Ef hitt, verður næsti hluti tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

132 - Röð: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Röð: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Röð: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Röð: 19, 10, 18, 5, 11.

Leikmaður verður að hitta tölulegan hlut þrisvar áður en fara á næsta. Einfalt - einu sinni. Tvöfalt - tvisvar. Þrefalt - þrisvar.

G11 Stór-lítil: Einfalt (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Hver leikmaður hefur grunn lífs gildi í byrjun. Þegar leikmaður hefur ekkert lífs gildi, er hann úti. Fyrsti leikmaður verður að hitta tölulegan hlut sem er gefinn af handahófi.

Ef leikmaður getur hitt mark með fyrsta eða öðrum dart, getur hann búið til nýtt mark með þriðja dart. Ef leikmaður hittir mark með öllum þremur darts eða getur ekki búið til nýtt virkt mark, verður nýtt mark gefið af handahófi fyrir næsta leikmann. Ef leikmaður getur ekki hitt mark með þremur darts, glatar stig, og þetta mark verður hitt af næsta leikmann. Ef hlutur er hitt, næsti hlut verður tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

Gild högg er ef hvaða staður af mark tölulegum hlut er hitt, hvort sem er einfalt, tvöfalt eða þrefalt stigahlut.

Þegar aðeins einn leikmaður er með lífs gildi, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

G12 Stór-lítil: Erfitt (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Hver leikmaður hefur grunn lífs gildi. Þegar leikmaður hefur ekkert lífs gildi, er hann úti. Fyrsti leikmaður verður að hitta tölulegan hlut sem er gefinn af handahófi.

Ef leikmaður getur hitt mark með fyrsta eða öðrum dart, getur hann búið til nýtt mark með þriðja dart. Ef leikmaður hittir mark með öllum þremur darts eða getur ekki búið til nýtt virkt mark, verður nýtt mark gefið af handahófi fyrir næsta leikmann. Ef leikmaður getur ekki hitt mark með þremur darts, glatar stig. Ef hlutur er hitt, færðu "Yes" eða "Sorry".

Gildir aðeins þegar hitt er sama stigahluti af mark tölulegum hlut.

Þegar aðeins einn leikmaður er með lífs gildi, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

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

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Þegar komið er í leik, sýna stigagluggar "SEL" (Select) til að segja leikmanni að velja stigahlut. Fyrsti stigahlutur sem er hittur er valinn. Ýttu síðan á "NEXT" hnappinn. Eftir að allir leikmenn hafa valið, byrjar leikurinn.

Eftir að allir leikmenn hafa valið stigahluta sína, geta þeir byrjað að kasta. Aðeins eftir að leikmaður hittir sinn hlut getur hann orðið kjökuður í gegnum leikinn.

Þegar hlut leikmanns er hittur af andstæðings kjökuðum, er stig tekið af. Lífs stig eru sýnd á skjá. Hver leikmaður getur athugað stig með því að ýta á "SCORES" hnappinn.

Ef leikmaður hefur orðið "kjökuður" og hittir sinn mark hlut, er hann ekki lengur "kjökuður" og einu stig er skipt.

Kjökuður ætti að vinna hart að því að taka stig frá andstæðingum með því að hitta stigahlut andstæðings.

Ef mark hlut er hitt, næsti hlut verður tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

Valkostur þýðir að leikmaður getur orðið kjökuður þegar hitt er valinn tölulegur hlut, hvort sem er einfalt, tvöfalt eða þrefalt.

Þegar aðeins einn leikmaður er með lífs gildi, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

Leikinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

G14 Kjökuður-Tvöfalt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Þegar komið er í leik, sýna stigagluggar "SEL" (Select). Fyrsti stigahlutur sem er hittur er valinn. Ýttu síðan á "NEXT" hnappinn. Eftir að allir leikmenn hafa valið, byrjar leikurinn.

Eftir að allir leikmenn hafa valið stigahluta sína, geta þeir byrjað að kasta. Aðeins eftir að hitta sinn hlut getur hann orðið kjökuður.

Þegar hlut leikmanns er hittur af andstæðings kjökuðum, er stig tekið af.

Ef leikmaður hefur orðið "kjökuður" og hittir sinn mark hlut, er hann ekki lengur kjökuður og einu stig er skipt.

Kjökuður ætti að vinna hart að því að taka stig frá andstæðingum.

Ef hlutur er hittur, næsti hlut verður tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

Valkostur þýðir að leikmaður getur orðið kjökuður aðeins þegar hitt er valinn tölulegur hlut með tvöföldum stigahlut.

Þegar aðeins einn leikmaður er með lífs gildi, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

Leikinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

G15 Kjökuður-Þrefalt (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Þegar komið er í leik, sýna stigagluggar "SEL" (Select). Fyrsti stigahlutur sem er hittur er valinn. Ýttu síðan á "NEXT" hnappinn. Eftir að allir leikmenn hafa valið, byrjar leikurinn.

Eftir að allir leikmenn hafa valið stigahluta sína, geta þeir byrjað að kasta. Aðeins eftir að hitta sinn hlut getur hann orðið kjökuður.

Þegar hlut leikmanns er hittur af kjökuðum, er stig tekið af.

Ef leikmaður hefur orðið "kjökuður" og hittir sinn mark, er hann ekki lengur kjökuður og missir eitt lífs stig.

Kjökuður ætti að vinna hart að því að taka stig frá andstæðingum.

Ef hlutur er hittur, næsti hlut verður tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

Valkostur þýðir að leikmaður getur orðið kjökuður aðeins þegar hitt er valinn tölulegur hlut með þreföldum stigahlut.

Þegar aðeins einn leikmaður er með lífs gildi, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

Leikinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

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

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Tölulegur hlutur er gefinn af handahófi fyrir leikmann að hitta. Leikmaður verður að hitta hann innan tíu sekúndna, annars er höggið afturkallað. Ef hlutur er hittur, næsti hlut verður tiltekinn og þú færð "Yes" eða "Sorry".

Hvert högg sem hittir "mark" hlut (einfalt, tvöfalt eða þrefalt) minnkar stig um einn.

Leikmaður sem stig hafa minnkað í 0 fyrst er sigurvegari.

G17 Fætur yfir (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Leikmaður ætti að reyna að skora hærra en eða jafnt og fyrra hæsta stig í umferð. Þegar leikmaður skorar minna en fyrra samanlagt stig þriggja darts, er einni (Líf) tekið. Síðasti leikmaður sem hefur (Líf) eftir er sigurvegari.

Leikmenn mega ekki hreinsa stig. Ef leikmaður ýtir beint á START hnappinn eða engin dartspjót hitta hlutina, missa þeir einnig einn (Líf).

Leikmaður er rakinn þegar lífs tala hans er 0 og hljóð heyrir.

Þegar aðeins einn leikmaður er eftir, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

Leikinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

G18 Fætur undir (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Valkostur þýðir upphaflegt lífs gildi leikmanns.

Markmiðið er að bera lægsta stig þriggja darts samtals. Þegar samanlagt stig þriggja darts er hærra en met, er einni (Líf) tekið. Síðasti leikmaður sem hefur (Líf) eftir er sigurvegari.

Leikmenn mega ekki hreinsa stig. Ef leikmaður ýtir beint á START hnappinn eða ekkert dartspjót hittir hlutina, missir hann einnig einn (Líf).

Leikmaður er rakinn þegar lífs tala hans er 0, og hljóð heyrir.

Þegar aðeins einn leikmaður er eftir, er leiknum lúkið og þessi leikmaður er sigurvegari.

Leikinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.