

WORLD CHAMPION

ELEKTRONISK PILSPILL

Item No. 189 / 289 / 489

Brukermanual og spilleregler

Takk for at du valgte det elektroniske pilspillet!

Advarsel: For sikkerhets skyld må barn være under tilsyn av voksne ved bruk av dette produktet. Les denne manualen nøye og oppbevar den for fremtidig bruk.

Del 1: Produktbeskrivelse

Produktmål: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Dette elektroniske pilspillet tilbyr 18 spill med 159 alternativer.
- Opptil 8 spillere kan delta i spillet samtidig.
- Dette produktet har automatisk poengregistrering med talemelding.
- LCD-skjerm med blå bakgrunnsbelysning.
- Automatisk avstenging etter 30 minutter uten aktivitet.

Del 2: Installasjon

2.1 Monteringsinstruksjon

Høyde: Midten av midtsirkelen skal være 5 fot 8 tommer (1,73 meter) over gulvet.

Avstand: Horisontal avstand fra pilspillets overflate til kastlinjen skal være 7 fot 9-1/4 tommer (2,37 meter).

2.2 Strømforsyning

Enheten drives av 3 x 1,5V "AA"-batterier (ikke inkludert). Batterirommet kan åpnes fra baksiden for å sette inn batterier.

Del 3: Poengregler

Pilspillet er delt inn i poengsegmenter. Den ytre ringen teller dobbelt, den indre ringen teller trippel, og midtsirkelen teller som vist på brettet. Poeng beregnes automatisk av det elektroniske systemet.

Del 4: Bruksanvisning

4.1 Knapper

1. Trykk "POWER"-knappen og spillet går over til normal arbeidsstatus etter at du hører en lyd.
2. Bruk "GAME"-knappen for å velge spill (G01-G18). "GAME"-knappen kan også avslutte et spill og gå tilbake til opprinnelig status.
3. "OPTION"-knappen brukes til å velge et underspill av spillet (G01-G18).
4. Bruk "PLAYER"-knappen for å velge antall spillere før spillet, standardverdien er 2.
5. "HANDICAP"-knapp (brukes til å velge vanskelighetsgrad). For eksempel, hvis 4 spillere spiller "G01" samtidig, kan spiller en velge 800, spiller to 200, spiller tre 500 og spiller fire 300.
6. "LIGHT"-knapp (brukes til å slå LCD-bakgrunnsbelysningen på eller av).
7. "DOUBLE IN/OUT"-knappen brukes kun for G02, se spillinstruksjonene for detaljer.
8. "SOUND"-knappen brukes til å velge lyd eller demping.
9. "ELIMINATE"-knappen brukes til å slette eller gjenopprette poeng for gjeldende pil.
10. "START/NEXT"-knappen brukes til å starte et spill og bytte til neste spiller.

4.2 Lydliste

1. "Laser" - Denne lyden gis når enkle poengsegmenter treffes.
2. "Double" - Denne meldingen gis når dobbelt poengsegment treffes.
3. "Treble" - Denne meldingen gis når trippel poengsegment treffes.
4. "Bull's Eye" - Denne meldingen gis når midtsirkelen treffes.
5. "Too High" - Denne meldingen gis når poengtellingen går ned til 0 eller er lik 1, og brukes kun i spill "G02".
6. "Score" - Denne meldingen gis når spilleren får poeng, brukes kun i spill "G05" og "G06".
7. "Close" - Denne meldingen gis når segmentet som avslutter spillet treffes.
8. "Open" - Denne meldingen gis når segmentet som åpner eller starter spillet treffes.
9. "Winner" - Denne meldingen gis når det vinnende poenget oppnås!
10. "NEXT PLAYER" - Denne meldingen gis for å indikere at man skal trykke START/NEXT-knappen siden forrige spiller har kastet sine 3 piler.
11. "Yes" - Denne meldingen gis når "mål"-segmentet treffes.
12. "Sorry" - Denne meldingen gis når et "ikke-mål"-segment treffes.

Del 5: Spillforklaring

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

Hver spillers poeng akkumuleres fra 0 for hvert treff. Den første spilleren som når eller overskrider det valgte poengtallet er vinneren.

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

Hver spillers poeng reduseres fra det valgte poengtallet for hvert treff. Den første spilleren som når poengsum 0 er vinneren.

Spillerne kan velge ulike spillmoduser ved å bruke "DOUBLE IN/OUT"-knappen.

Double in: Når "Double in" vises betyr det at spillet kun kan starte ved å treffe en dobbelt.

Double out: Når "Double out" vises betyr det at spillet kun kan avsluttes ved å treffe en dobbelt. Hvis poengsummen er 1 eller under 0 etter én, to eller tre piler, betyr det "bust" og spilleren kan ikke registrere poeng og går tilbake til poengsummen han startet fra, og meldingen "Too High!" gis.

Double in/out: Når både "Double in" og "Double out" vises, må spillet starte og avsluttes med å treffe en dobbelt.

G03 Rundeklokke (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Betyr at man treffer et hvilket som helst poengsegment for å få poeng.

5: Treff poengsegmentene fra 1 til 5 i rekkefølge.

10: Treff poengsegmentene fra 1 til 10 i rekkefølge.

15: Treff poengsegmentene fra 1 til 15 i rekkefølge.

20: Treff poengsegmentene fra 1 til 20 i rekkefølge.

Etter at et av nivåene er valgt, skal spilleren kaste piler i segmentet basert på rådet som gis. Etter hvert kast vil neste segment angis, og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

G04 Rundeklokke-Dobbelt (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Betyr at man kun kan treffe dobbelt poengsegment for å få poeng.

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

Spilleren skal kaste piler i segmentet som angis. Hvis riktig segment treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

G05 Rundeklokke-Trippel (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Betyr at man kun kan treffe trippel poengsegment for å få poeng.

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

Spilleren skal kaste piler i segmentet som angis. Hvis riktig, angis neste segment med "Yes" eller "Sorry".

G06 Enkel Cricket (000, 020, 025)

Det er kun gyldig når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midtsirkel treffes.

Spilleren som først treffer alle de ovennevnte segmentene tre ganger er vinneren.

Enkelt treff - teller én gang. Dobbelt treff - teller to ganger. Trippel treff - teller tre ganger.

"000" - Treff et hvilket som helst segment av 15-20 og midtsirkel i hvilken som helst rekkefølge.

"020" - Treff 20 tre ganger først, deretter 19, 18, 17, 16, 15, midtsirkel i rekkefølge.

"025" - Treff midtsirkel tre ganger først, deretter 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.

Hvert segment har tre indikatorer. Når det treffes én gang, lyser en. Når alle lyser, er segmentet lukket.

G07 Poeng-Cricket (E00, E20, E25)

Kun gyldig når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midtsirkel treffes.

Førstemann til å treffe alle segmentene tre ganger er vinneren.

Enkelt - én gang. Dobbelt - to ganger. Trippel - tre ganger.

"E00" - Et hvilket som helst segment 15-20 og midtsirkel i hvilken som helst rekkefølge.

"E20" - Treff 20 tre ganger først, deretter 19, 18, 17, 16, 15, midtsirkel i rekkefølge.

"E25" - Treff midtsirkel tre ganger først, deretter 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.

Hvert segment har tre indikatorer. Når det treffes én gang, lyser en.

Hvert segment er åpent og kan gi poeng først etter at det er truffet 3 ganger av hver spiller. Lukkes når alle spillere har truffet det 3 ganger.

Hver spiller må prøve å treffe segmentet 3 ganger for å oppnå "åpen" status og begynne å score poeng.

Før motstanderne er ferdige med 3 treff, kan spilleren fortsette å treffe andre "åpne" segmenter for høyere poeng.

Etter at alle spillere har truffet samme segment 3 ganger, lukkes det. Velg et annet segment.

Førstemann til å lukke alle angitte segmenter med høyest poengsum, eller høyest poengsum etter at alle er lukket, er vinneren.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Kun gyldig når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midtsirkel treffes.

Førstemann til å treffe alle segmentene tre ganger er vinneren.

Enkelt - én gang. Dobbelt - to ganger. Trippel - tre ganger.

"C00" - Et hvilket som helst segment 15-20 og midtsirkel i hvilken som helst rekkefølge.

"C20" - Treff 20 tre ganger først, deretter 19, 18, 17, 16, 15, midtsirkel i rekkefølge.

"C25" - Treff midtsirkel tre ganger først, deretter 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.

Hvert segment har tre indikatorer. Når det treffes én gang, lyser en.

Hvert segment er åpent og kan gi poeng etter at det er truffet 3 ganger av hver spiller. Lukkes når alle spillere har truffet det 3 ganger.

Poengene oppnådd av den nåværende spilleren vil bli lagt til alle motstandernes poengsummer.

Hver spiller må prøve å treffe segmentet 3 ganger for å oppnå "åpen" status.

Før motstanderne er ferdige med 3 treff, kan spilleren fortsette å treffe andre "åpne" segmenter for å gi motstanderne høyere poeng.

Etter at alle spillere har truffet samme segment 3 ganger, lukkes det.

Førstemann til å lukke alle angitte segmenter med lavest poengsum, eller lavest poengsum etter at alle er lukket, er vinneren.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kan velges som valgt poengsum.

Spilleren skal treffe nummersegmentene fra 1 til 18 i rekkefølge. Hvis truffet, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" for treff eller "Sorry" for bom.

Spilleren bør prøve å få lavest mulig poengsum. Hvis alle tre pilene i en omgang bommer, betyr det et "dårlig kast" og 5 poeng legges til. Hvis trippel treffes, 1 poeng (Eagle). Hvis dobbelt treffes, 2 poeng (Birdie). Hvis enkelt treffes, 3 poeng. Kun den siste pila brukes til å beregne poeng.

Hvis du treffer enkelt segment med første pil og får 3 poeng, kan du velge å gå til neste omgang. Men hvis du vil ha lavere poengsum, kan du fortsette. Hvis begge de siste 2 kastene bommer, får du 5 poeng.

Spilleren som når eller overskrider den valgte poengsummen vil bli slått ut. Når kun én spiller er igjen, er denne spilleren vinneren, eller etter at alle 18 omganger er ferdig, er spilleren med lavest poengsum vinneren.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Nummersegmentene vil vises av datamaskinen automatisk. Spilleren som treffer alle angitte nummersegmenter 3 ganger først er vinneren. Hvis truffet, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

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

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

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

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

Spilleren må treffe et nummersegment tre ganger før man går til neste. Enkelt - én gang. Dobbelt - to ganger. Trippel - tre ganger.

G11 Stor-Liten: Enkel (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Alternativ betyr den opprinnelige livsverdien til spilleren.

Hver spiller har en grunnleggende livsverdi i starten. Når en spiller ikke har noen livsverdi, er de ute. Den første spilleren må treffe det nummersegmentet som tilfeldigvis.

Hvis spilleren kan treffe målet med sin første eller andre pil, kan spilleren bygge et nytt mål med sin tredje pil. Hvis spilleren treffer målet med alle tre piler eller ikke kan bygge et nytt effektivt mål, vil et nytt mål tilfeldigvis for neste spiller. Hvis denne spilleren ikke kan treffe målet med tre piler, tapes et poeng, og dette målet vil treffes av neste spiller. Hvis segmentet treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" ved treff eller "Sorry" ved bom.

Det er et gyldig treff hvis et hvilket som helst sted av mål-nummersegmentet treffes, enten det er enkelt, dobbelt eller trippel poengsegment.

Når det kun er én spiller som har livsverdi, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

G12 Stor-Liten: Vanskelig (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Alternativ betyr den opprinnelige livsverdien til spilleren.

Hver spiller har en grunnleggende livsverdi. Når en spiller ikke har noen livsverdi, er de ute. Den første spilleren må treffe det nummersegmentet som tilfeldigvis.

Hvis spilleren kan treffe målet med sin første eller andre pil, kan spilleren bygge et nytt mål med sin tredje pil. Hvis spilleren treffer målet med alle tre piler eller ikke kan bygge et nytt effektivt mål, vil et nytt mål tilfeldigvis for neste spiller. Hvis denne spilleren ikke kan treffe målet med tre piler, tapes et poeng, og dette målet vil treffes av neste spiller. Hvis segmentet treffes, får du beskjed "Yes" eller "Sorry".

Det er kun gyldig når man treffer samme poengseksjon av mål-nummersegmentet.

Når det kun er én spiller som har livsverdi, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

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

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select) for å fortelle spilleren å velge et poengsegment. Det første poengsegmentet som treffes velges. Trykk deretter "NEXT"-knappen. Etter at alle spillere har valgt, starter spillet.

Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan de begynne å kaste. Først etter at spilleren treffer sitt poengsegment kan han bli en killer gjennom hele spillet.

Når et spillersegment treffes av en motstander-killer, trekkes et poeng. Livspoengene vises på skjermen. Hver spiller kan slå opp poeng ved å trykke "SCORES"-knappen.

Hvis spilleren har blitt en "killer" og treffer sitt eget målsegment, vil han ikke lenger være "killer" og ett poeng vil trekkes.

Killeren bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstandere ved å treffe motstandernes poengsegmenter.

Hvis målsegmentet treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

Alternativ betyr at spilleren kan bli en killer ved å treffe det valgte nummersegmentet, enten det er enkelt, dobbelt eller trippel.

Når det kun er én spiller som har livsverdi, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select). Det første poengsegmentet som treffes velges. Trykk deretter "NEXT"-knappen. Etter at alle spillere har valgt, starter spillet.

Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan de begynne å kaste. Først etter å ha truffet sitt eget poengsegment kan han bli en killer.

Når et spillersegment treffes av motstander-killer, trekkes et poeng.

Hvis spilleren har blitt en "killer" og treffer sitt eget målsegment, vil han ikke lenger være en killer og ett poeng vil trekkes.

Killeren bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstandere.

Hvis segmentet treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

Alternativ betyr at spilleren kan bli en killer kun ved å treffe det valgte nummersegmentet med dobbelt poengseksjon.

Når det kun er én spiller som har livsverdi, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select). Det første poengsegmentet som treffes velges. Trykk deretter "NEXT"-knappen. Etter at alle spillere har valgt, starter spillet.

Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan de begynne å kaste. Først etter å ha truffet sitt poengsegment kan han bli en killer.

Når et spillersegment treffes av killeren, trekkes et poeng.

Hvis spilleren har blitt en "killer" og treffer sitt eget mål, vil han ikke lenger være en killer og vil miste ett livspoeng.

Killeren bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstandere.

Hvis segmentet treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

Alternativ betyr at spilleren kan bli en killer kun ved å treffe det valgte nummersegmentet med trippel poengseksjon.

Når det kun er én spiller som har livsverdi, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Et nummersegment tilfeldigvis for spilleren å treffe. Spilleren må treffe det innen ti sekunder, ellers vil dette treffet bli trukket tilbake. Hvis segmentet treffes, vil neste segment angis og du får beskjed "Yes" eller "Sorry".

Hvert treff som treffer "mål"-segmentet (enkelt, dobbelt eller trippel) vil redusere ett poeng.

Spilleren hvis poeng har blitt redusert til 0 først er vinneren.

G17 Bein Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Spilleren bør prøve å score høyere enn eller lik den forrige høyeste poengsummen i en omgang. Når en spiller scorer mindre enn den forrige tremiddagsverdien, tas ett (Liv). Den siste spilleren som har et (Liv) igjen er vinneren.

Spillerne har ikke lov til å slette poeng. Hvis spilleren trykker START-knappen direkte eller ingen av pilene treffer segmentene, vil de også miste ett (Liv).

Spilleren vil bli eliminert når livsnummeret er 0 og en lyd vil høres.

Når kun én spiller er igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

Alternativ betyr startlivsverdien til spilleren.

Målet er å slå den laveste poengsummen av tre piler totalt. Når totalen av tre piler er høyere enn rekorden, tas ett (Liv). Den siste spilleren som har et (Liv) igjen er vinneren.

Spillerne har ikke lov til å slette poeng. Hvis spilleren trykker START-knappen direkte eller ingen pil treffer segmentene, vil han også miste ett (Liv).

Spilleren vil bli eliminert når livsnummeret er 0, og en lyd vil høres.

Når kun én spiller er igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.