

WORLD CHAMPION

ELEKTRONSKA META ZA PIKADO

Item No. 189 / 289 / 489

Uporabniški priročnik in pravila igre

Hvala, ker ste izbrali elektronsko meto za pikado!

Opozorilo: Zaradi varnosti morajo biti otroci pod nadzorom odraslih pri uporabi tega izdelka. Pozorno preberite ta priročnik in ga shranite za prihodnjo uporabo.

Del 1: Opis izdelka

Mere izdelka: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Ta elektronska meta za pikado ponuja 18 iger s 159 možnostmi.
- Do 8 igralcev lahko hkrati sodeluje v igri.
- Ta izdelek omogoča avtomatsko točkovanje z glasovnim obveščanjem.
- LCD zaslon z modro osvetlitvijo ozadja.
- Avtomatski izklop po 30 minutah neaktivnosti.

Del 2: Namestitvev

2.1 Navodila za montažo

Višina: Center mete mora biti na višini 5 čevljev 8 palcev (1,73 metra) od tal.

Razdalja: Vodoravna razdalja od sprednje strani mete do črte metanja mora biti 7 čevljev 9-1/4 palcev (2,37 metra).

2.2 Namestitev napajanja

Naprava deluje z 3 x 1,5V "AA" baterijami (niso vključene). Predal za baterije se lahko odpre z zadnje strani za vstavljanje baterij.

Del 3: Pravila točkovanja

Meta je razdeljena na točkovne segmente. Zunanji obroč se šteje dvojno, notranji obroč se šteje trojno, in center se šteje kot prikazano na meti. Točke se izračunajo avtomatsko z elektronskim sistemom.

Del 4: Navodila za uporabo

4.1 Funkcije gumbov

1. Pritisnite gumb "POWER" in igra preide v normalno delovno stanje, ko slišite zvok.
2. Uporabite gumb "GAME" za izbiro iger (G01-G18). Gumb "GAME" lahko tudi konča igro in se vrne v izvirno stanje.
3. Gumb "OPTION" se uporablja za izbiro podigre znotraj igre (G01-G18).
4. Uporabite gumb "PLAYER" za izbiro števila igralcev pred igro, privzeta vrednost je 2.
5. Gumb "HANDICAP" (uporablja se za izbiro težavnosti igre). Na primer, če 4 igralci igrajo "G01" hkrati, lahko prvi igralec izbere 800, drugi 200, tretji 500 in četrti 300.
6. Gumb "LIGHT" (uporablja se za vklop ali izklop osvetlitve ozadja LCD).
7. Gumb "DOUBLE IN/OUT" se uporablja samo za G02, glejte navodila za igro za podrobnosti.
8. Gumb "SOUND" se uporablja za izbiro zvoka ali tišine.
9. Gumb "ELIMINATE" se uporablja za brisanje ali obnovo točk trenutne puščice.
10. Gumb "START/NEXT" se uporablja za začetje igre in prehod na naslednjega igralca.

4.2 Seznam zvokov

1. "Laser" - Ta zvok se sproži, ko je zadet enojni točkovni segment.
2. "Double" - To obvestilo se sproži, ko je zadet dvojni točkovni segment.
3. "Treble" - To obvestilo se sproži, ko je zadet trojni točkovni segment.
4. "Bull's Eye" - To obvestilo se sproži, ko je zadet center mete.
5. "Too High" - To obvestilo se sproži, ko točke padejo na 0 ali so enake 1, in se uporablja samo v igri "G02".
6. "Score" - To obvestilo se sproži, ko igralec dobi točke, uporablja se samo v igrah "G05" in "G06".
7. "Close" - To obvestilo se sproži, ko je zadet segment, ki konča igro.
8. "Open" - To obvestilo se sproži, ko je zadet segment, ki odpre ali začne igro.
9. "Winner" - To obvestilo se sproži, ko je dosežena zmagovalna točka!
10. "NEXT PLAYER" - To obvestilo se sproži, da nakazuje pritisk na gumb START/NEXT, ker je prejšnji igralec vrgel svoje 3 puščice.
11. "Yes" - To obvestilo se sproži, ko je zadet "ciljni" segment.
12. "Sorry" - To obvestilo se sproži, ko je zadet "neciljni" segment.

Del 5: Razlaga iger

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

Točke vsakega igralca se nabirajo od 0 za vsak zadetek. Prvi igralec, ki doseže ali preseže določene točke, je zmagovalec.

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

Točke vsakega igralca se zmanjšujejo od nastavljenih točk za vsak zadetek. Prvi igralec, ki doseže točke 0, je zmagovalec.

Igralci lahko izberejo različne načine igre z gumbom "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Ko je prikazan "Double in", to pomeni, da se igra lahko začne samo z zadetkom dvojnega segmenta.

Double out: Ko je prikazan "Double out", to pomeni, da se igra lahko konča samo z zadetkom dvojnega segmenta. Če po metu ene, dveh ali treh puščic so točke 1 ali pod 0, to pomeni "bust" in igralec ne more registrirati točk in se vrne na točke, s katerimi je začel, ter se sproži obvestilo "Too High!".

Double in/out: Ko sta prikazana tako "Double in" kot "Double out", se mora igra začeti in končati z zadetkom dvojnega segmenta.

G03 Krožna ura (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Pomeni zadeti kateri koli točkovni segment za pridobitev točk.

5: Zadeti točkovne segmente od 1 do 5 po vrsti.

10: Zadeti točkovne segmente od 1 do 10 po vrsti.

15: Zadeti točkovne segmente od 1 do 15 po vrsti.

20: Zadeti točkovne segmente od 1 do 20 po vrsti.

Po izbiri ene od zgornjih ravni mora igralec metati puščice v segment glede na dano navodilo. Po vsakem metu bo naveden naslednji segment in prejeli boste navodilo "Yes" ali "Sorry".

G04 Krožna ura-Dvojno (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Pomeni, da lahko zadete samo dvojni točkovni segment za pridobitev točk.

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

Igralec mora metati puščice v segment po navodilu. Če je pravilen segment zadet, bo naveden naslednji segment in slišali boste "Yes" ali "Sorry".

G05 Krožna ura-Trojno (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Pomeni, da lahko zadete samo trojni točkovni segment za pridobitev točk.

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

Igralec mora metati puščice v segment po navodilu. Če pravilno, je naslednji segment naveden z "Yes" ali "Sorry".

G06 Preprosti kriket (000, 020, 025)

Velja samo, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali center mete.

Igralec, ki prvi zadene vse zgoraj navedene segmente trikrat, je zmagovalec.

Enojni zadetek - šteje enkrat. Dvojni - dvakrat. Trojni - trikrat.

"000" - Zadnite kateri koli segment 15-20 in center mete v poljubnem vrstnem redu.

"020" - Najprej zadnite 20 trikrat, nato 19, 18, 17, 16, 15, center mete po vrsti.

"025" - Najprej zadnite center mete trikrat, nato 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrsti.

Vsak segment ima tri indikatorje. Ko je zadet enkrat, se ena prižge. Ko so vse prižgane, je igra konec.

G07 Točkovni kriket (E00, E20, E25)

Velja samo, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali center mete.

Prvi, ki zadene vse segmente trikrat, je zmagovalec.

Enojni - enkrat. Dvojni - dvakrat. Trojni - trikrat.

"E00" - Kateri koli segment 15-20 in center mete v poljubnem vrstnem redu.

"E20" - Najprej zadnite 20 trikrat, nato 19, 18, 17, 16, 15, center mete po vrsti.

"E25" - Najprej zadnite center mete trikrat, nato 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrsti.

Vsak segment ima tri indikatorje. Ko je zadet enkrat, se ena prižge.

Vsak segment je odprt in lahko prinaša točke šele po 3 zadetkih vsakega igralca. Zapre se, ko vsi igralci zadenejo 3-krat.

Vsak igralec mora poskusiti zadeti segment 3-krat, da doseže "odprto" stanje in začne zbirati točke.

Preden nasprotniki končajo 3 zadetke, lahko igralec še naprej zadene druge "odprte" segmente za višje točke.

Ko vsi igralci zadenejo isti segment 3-krat, se zapre. Izberite drug segment.

Prvi, ki zapre vse določene segmente z najvišjim številom točk, ali z najvišjim številom točk po zaprtju vseh, je zmagovalec.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Velja samo, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali center mete.

Prvi, ki zadene vse segmente trikrat, je zmagovalec.

Enojni - enkrat. Dvojni - dvakrat. Trojni - trikrat.

"C00" - Kateri koli segment 15-20 in center mete v poljubnem vrstnem redu.

"C20" - Najprej zadnite 20 trikrat, nato 19, 18, 17, 16, 15, center mete po vrsti.

"C25" - Najprej zadnite center mete trikrat, nato 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrsti.

Vsak segment ima tri indikatorje. Ko je zadet enkrat, se ena prižge.

Vsak segment je odprt in lahko prinaša točke po 3 zadetkih vsakega igralca. Zapre se, ko vsi igralci zadenejo 3-krat.

Točke, ki jih je dosegel trenutni igralec, bodo dodane točkam vseh nasprotnikov.

Vsak igralec mora poskusiti zadeti segment 3-krat, da doseže "odprto" stanje.

Preden nasprotniki končajo 3 zadetke, lahko igralec še naprej zadene druge "odprte" segmente, da nasprotniki dobijo višje točke.

Ko vsi igralci zadenejo isti segment 3-krat, se zapre.

Prvi, ki zapre vse določene segmente z najnižjim številom točk, ali z najnižjim številom točk po zaprtju vseh, je zmagovalec.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) je mogoče izbrati kot izbrane točke.

Igralec mora zadeti številske segmente od 1 do 18 po vrsti. Če zadene, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" za zadetek ali "Sorry" za zgrešeni met.

Igralec mora težiti k najnižjemu številu točk. Če vse tri puščice v potezi zgrešijo, to pomeni "slabo puščico" in doda 5 točk. Če zadene trojni, 1 točka (Orel). Če dvojni, 2 točki (Ptica). Če enojni, 3 točke. Samo zadnja puščica se uporablja za izračun točk.

Če zadene enojni segment s prvo puščico in dobi 3 točke, se lahko odloči za prehod v naslednjo potezo. Toda če želi nižje točke, lahko nadaljuje. Če oba zadnja 2 meta zgrešita, bo dobil 5 točk.

Igralec, ki doseže ali preseže izbrane točke, bo izločen. Ko ostane en igralec, je ta zmagovalec, ali po koncu vseh 18 potez je zmagovalec igralec z najnižjim številom točk.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Številski segmenti bodo prikazani z računalnikom samodejno. Igralec, ki prvi zadene vse določene številske segmente 3-krat, je zmagovalec. Če zadene, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

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

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

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

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

Igralec mora zadeti številske segmente trikrat, preden preide na naslednjega. Enojni - enkrat. Dvojni - dvakrat. Trojni - trikrat.

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

Možnost pomeni prvotno vrednost življenja igralca.

Vsak igralec ima osnovno vrednost življenja na začetku. Ko igralec nima vrednosti življenja, je ven. Prvi igralec mora zadeti številske segmente, ki je naključno podan.

Če igralec lahko zadane cilj s prvo ali drugo puščico, lahko postavi nov cilj s tretjo puščico. Če igralec zadane cilj z vsemi tremi puščicami ali ne more postaviti novega učinkovitega cilja, bo nov cilj naključno podan za naslednjega igralca. Če igralec ne more zadeti cilja s tremi puščicami, izgubi točko in ta cilj bo poskusil zadeti naslednji igralec. Če je segment zadet, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Veljaven zadetek je, če je zadeno katero koli mesto ciljnega številskega segmenta, ne glede na to, ali gre za enojni, dvojni ali trojni segment.

Ko je le en igralec z vrednostjo življenja, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

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

Možnost pomeni prvotno vrednost življenja igralca.

Vsak igralec ima osnovno vrednost življenja. Ko igralec nima vrednosti življenja, je ven. Prvi igralec mora zadeti številskega segmenta, ki je naključno podan.

Če igralec lahko zadane cilj s prvo ali drugo puščico, lahko postavi nov cilj s tretjo puščico. Če igralec zadane cilj z vsemi tremi puščicami ali ne more postaviti novega učinkovitega cilja, bo nov cilj naključno podan za naslednjega igralca. Če igralec ne more zadeti cilja s tremi puščicami, izgubi točko in ta cilj bo poskusil zadeti naslednji igralec. Če je segment zadet, prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Velja samo, ko je zadet isti točkovni del ciljnega številskega segmenta.

Ko je le en igralec z vrednostjo življenja, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

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

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Ob vstopu v igro okna s točkami prikazujejo "SEL" (Select), da igralcu povejo, naj izbere točkovni segment. Prvi zadeti točkovni segment je izbran. Nato pritisnite gumb "NEXT". Ko so vsi igralci izbrali, se igra začne.

Ko so vsi igralci izbrali svoje segmente, lahko začnejo metati. Šele ko igralec zadane svoj segment, lahko postane morilec skozi celotno igro.

Ko je segment igralca zadet s strani nasprotnikovega morilca, se točka odvzame. Točke življenja so prikazane na zaslonu. Vsak igralec lahko pregleda točke s pritiskom na gumb "SCORES".

Če je igralec postal "morilec" in zadane svoj ciljni segment, ne bo več "morilec" in ena točka bo odvzeta.

Morilec naj si prizadeva odvzeti točke nasprotnikom z zadevanjem njihovih segmentov.

Če je ciljni segment zadet, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Možnost pomeni, da igralec lahko postane morilec ob zadetku izbranega številskega segmenta, ne glede na to, ali gre za enojni, dvojni ali trojni segment.

Ko je le en igralec z vrednostjo življenja, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

Igro mora igrati več kot 2 igralca.

G14 Morilec-Dvojno (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Ob vstopu v igro okna s točkami prikazujejo "SEL" (Select). Prvi zadeti točkovni segment je izbran. Nato pritisnite gumb "NEXT". Ko so vsi igralci izbrali, se igra začne.

Ko so vsi igralci izbrali svoje segmente, lahko začnejo metati. Šele ko zadane svoj segment, lahko postane morilec.

Ko je segment igralca zadet s strani nasprotnikovega morilca, se točka odvzame.

Če je igralec postal "morilec" in zadane svoj ciljni segment, ne bo več morilec in ena točka bo odvzeta.

Morilec naj si prizadeva odvzeti točke nasprotnikom.

Če je segment zadet, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Možnost pomeni, da igralec lahko postane morilec samo ob zadetku izbranega številskega segmenta z dvojnimi točkovnimi delom.

Ko je le en igralec z vrednostjo življenja, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

Igro mora igrati več kot 2 igralca.

G15 Morilec-Trojno (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Ob vstopu v igro okna s točkami prikazujejo "SEL" (Select). Prvi zadeti točkovni segment je izbran. Nato pritisnite gumb "NEXT". Ko so vsi igralci izbrali, se igra začne.

Ko so vsi igralci izbrali svoje segmente, lahko začnejo metati. Šele ko zadane svoj segment, lahko postane morilec.

Ko je segment igralca zadet s strani morilca, se točka odvzame.

Če je igralec postal "morilec" in zadane svoj cilj, ne bo več morilec in izgubil bo eno življenjsko točko.

Morilec naj si prizadeva odvzeti točke nasprotnikom.

Če je segment zadet, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Možnost pomeni, da igralec lahko postane morilec samo ob zadetku izbranega številskega segmenta s trojnim točkovnim delom.

Ko je le en igralec z vrednostjo življenja, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

Igro mora igrati več kot 2 igralca.

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

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Številski segment je naključno podan za igralca, da ga zadene. Igralec ga mora zadeti v desetih sekundah, sicer bo zadetek preklican. Če je segment zadet, bo naveden naslednji segment in prejeli boste "Yes" ali "Sorry".

Vsak zadetek v "ciljni" segment (enojni, dvojni ali trojni) bo zmanjšal točke za eno.

Igralec, katerega točke so se zmanjšale na 0 prvi, je zmagovalec.

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

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Igralec naj si prizadeva doseči višje ali enako kot prejšnji najvišji rezultat v potezi. Ko igralec doseže manj kot prejšnja vsota treh puščic, se eno (življenje) odvzame. Zadnji igralec, ki mu ostane (življenje), je zmagovalec.

Igralcem ni dovoljeno brisati točk. Če igralec pritisne gumb START neposredno ali nobena od puščic ne zadene segmentov, izgubijo tudi eno (življenje).

Igralec je izločen, ko je število življenj 0 in se sliši zvok.

Ko ostane en igralec, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

Igro mora igrati več kot 2 igralca.

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

Možnost pomeni začetno vrednost življenja igralca.

Cilj je preseči najnižji rezultat treh puščic skupaj. Ko je vsota treh puščic višja od rekorda, se eno (življenje) odvzame. Zadnji igralec, ki mu ostane (življenje), je zmagovalec.

Igralcem ni dovoljeno brisati točk. Če igralec pritisne gumb START neposredno ali nobena puščica ne zadene segmentov, izgubi tudi eno (življenje).

Igralec je izločen, ko je število življenj 0 in se sliši zvok.

Ko ostane en igralec, je igra konec in ta igralec je zmagovalec.

Igro mora igrati več kot 2 igralca.