

# ELEKTRONICZNA TARCZA DO GRY W DART

Model MQ-20C

CP-20 / CP-20CW



## Instrukcja obsługi Zasady gry

Dystrybutor w Polsce:  
BSI Polska Sp. z o.o.  
Paproć 91 A  
64 - 300 Nowy Tomyśl

Artykuł numer 62084



**Rozmieszczenie przycisków:**

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1. Tabela gier                     | 10. Przycisk GAME / SELECT             |
| 2. Regulator dźwięku               | 11. Przycisk START / HOLD              |
| 3. Przycisk DOUBLE IN / DOUBLE OUT | 12. Głośnik                            |
| 4. Przycisk "HOLD" - pauza         | 13. Pole wyłapywania niecelnych rzutów |
| 5. Wyświetlacz LED                 | 14. Segment zaliczeń x1 "Single"       |
| 6. Przycisk "PLAYER"               | 15. Segment zaliczeń x2 "Double"       |
| 7. Przycisk DOUBLE / MISS          | 16. Segment zaliczeń x3 "Single"       |
| 8. Przycisk ESTIMATE / SCORE       | 17. Wyświetlacz liczby graczy.         |
| 9. Przycisk BOUNCE OUT             |  |

**Po rozpakowaniu gry ...**

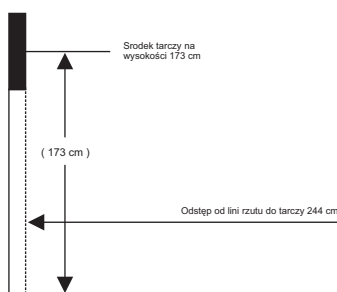
Grę należy wyjąć ostrożnie z opakowania. Następnie należy upewnić się czy w komplecie znajdują się następujące elementy:

- Tarcza elektroniczna
- Zasilacz A/C
- 6 lotek ( nie zmontowane )
- Zapasowe końcówki lotek
- Instrukcja obsługi

**Montaż:**

Tarczę należy powiesić na ścianie, przy czym środek tarczy ( Bull's Eye ) powinien znajdować się na wysokości 173 cm nad podłogą. Rzutki należy rzucać do tarczy z odległości 244 cm. Potrzeba więc około 3 metrów wolnej powierzchni od tarczy do rzucającego zawodnika. Tarcza powinna być zamocowana możliwie blisko źródła prądu, tak aby wtyczka nie była nadmiernie naciągnięta.

Tarczę należy zamontować na ścianie przy pomocy dwóch śrub ( średnica główki śruby około 1 cm ). Śruby należy przeprowadzić przez otwory montażowe w tarczy. Po dokręceniu śrub należy sprawdzić czy tarcza mocno trzyma się ściany.

**Schemat montażu:****Zasilacz A/C:**

Do zasilania tarczy należy stosować tylko zasilacz 220 V, który jest dołączony w komplecie. W celu połączenia zasilacza należy wtyczkę zasilacza wetknąć w gniazdo w tarczy. Przed podłączeniem zasilacza sieciowego należy zwrócić uwagę czy baterie zostały wyjęte z pojemnika z tyłu tarczy. Nie wolno używać jednocześnie dwóch źródeł napięcia !!!

**UWAGA!** Stosowanie innego zasilacza może spowodować nieodwracalne zniszczenia w elektronice, co doprowadzi do zniszczenia tarczy.

**Funkcje i przyciski:**

1. Przycisk "POWER" - służy do włączania i wyłączenia tarczy. Rozwinięciem tej funkcji jest automatyczny wyłącznik zasilania, który odcina dopływ energii w wypadku kiedy tarcza nie jest użytkowana ponad trzy minuty. Po odcięciu zasilania na wyświetlaczu LED pojawia się napis "SLEEP". "Czuwanie" tarczy nie oznacza utraty osiągniętych wyników. Wszystkie ustawienia, wyniki i funkcje zostają zapisane w pamięci. Grę można rozpocząć i kontynuować po naciśnięciu na dowolny przycisk funkcyjny. Ta funkcja jest aktywna przy zasilaniu sieciowym jak i baterijnym.
2. Przycisk "GAME" - przy pomocy tego przycisku należy wybrać odpowiednią grę.
3. Przycisk "RESET" - po naciśnięciu przycisku wszystkie wszystkie wcześniejsze ustawienia i dane zostają wymazane. W tym samym momencie tarcza startuje od początku, można przystosować wszystkie funkcje zgodnie z potrzebami.
4. Przycisk "SOUND" - umożliwi stopniowanie głośności w trzech opcjach: "high" - głośno, "low" - cicho, "off" - bez dźwięku.

**5. Przycisk "START / CHANGE" - Wielofunkcyjny przycisk, służący do:**

- a) Po wybraniu i ustawieniu wszystkich opcji, startuje grę.
- b) Służy do zmiany następnego gracza, po oddanej kolejce rzutów.  
Po oddanej kolejce rzutów tarcza samoczynnie ustawia się w pozycję "HOLD" - pauza. Umożliwia to bezpieczne wyjęcie lotek z tarczy (nawet przypadkowo wciśnięte pole nie spowoduje zaliczenia punktów).  
Po wyjęciu lotek z tarczy należy wcisnąć przycisk "CHANGE" - zmiana, i kolejny gracz może oddać swoje rzuty.

**6. Przycisk "CYBERMATCH" - Wielofunkcyjny przycisk, służący do:**

- a) Funkcja pozwala na rozgrywanie meczów z komputerem. Najpierw należy wybrać odpowiednią grę, a następnie wcisnąć przycisk "CYBERMATCH". Pojawia się pięć wariantów gry: od pierwszego stopnia - dla graczy zaawansowanych, do stopnia piątego, dla graczy początkujących. Przycisk należy przyciskać do momentu pojawienia się na wyświetlaczu LED cyfry oznaczającej stopień trudności, który Państwu odpowiada.
- b) Druga funkcja pozwala korygować przypadkowe błędy podczas gry.  
Przypadkowo po kolejce rzutów, nie załączyła się funkcja HOLD - pauza, gdyż jeden rzut był całkowicie niecelny, a przy wyjmowaniu lotek zostało naciśnięte jedno z pól, i został zaliczony trzeci rzut.  
W tym wypadku należy wcisnąć przycisk funkcyjny "Cybermatch", a ostatnio zaliczony punkt zostanie wymazany z pamięci.

Uwaga: Funkcja dostępna w modelu CP-20CW. Model CP-20 nie posiada funkcji "Cybermatch".

**7. Przycisk "DOUBLE / MISS" - przycisk double in / double out**

- a) Przycisk double in / double out jest aktywny przy grze 301 - 901 - określa jakie pola mają zostać trafione.
- b) Funkcja "MISS" pozwala rejestrować całkowicie niecelne rzuty.

**8. Przycisk "PLAYER / PAGE"**

- a) Przycisk umożliwia dostosowanie ilości graczy do danej gry.
- B) Przycisk umożliwia podglądanie punktacji przeciwnika.  
W przypadku kiedy w grze uczestniczą ponad 4 osoby, wyświetlacz nie pokazuje wyników wszystkich graczy.  
Po wciśnięciu przycisku możliwy jest podgląd wyników dla pozostałych graczy.

**9. "ESTIMATE / SCORE" - pokazuje na dużym wyświetlaczu poszczególne punktacje.**  
Funkcja ESTIMATE typuje na wyświetlaczu LED najlepszą drogę do zakończenia kolejki**10. "BOUNCE OUT"**

Jeżeli po rzucie lotka odbije się od tarczy, to rzut nie zostaje zaliczony. Po wciśnięciu przycisku można powtórzyć rzut.

**11. "SELECT" - służy do wybrania poziomu trudności gry****Rozpoczynanie gry:**

- Aby uruchomić grę należy wcisnąć przycisk "POWER". Po usłyszeniu melodii można przystąpić do wyboru dalszych opcji.
- Przyciskiem "GAME" należy wybrać odpowiednią grę. Gry oznaczone są numerami, które podczas przeglądania są wyświetlane na wyświetlaczu LED. Dokładny opis i numeracja znajdują się w dalszej części instrukcji obsługi.
- Przycisk double in / double out pozwala wybrać stopień trudności (tylko dla gry 301 - 901).
- Naciskając przycisk "PLAYER" ustawia się odpowiednią ilość graczy (od 1 do 8).
- Podczas rzutów wyświetlacz LED pokazuje ile rzutów pozostało do końca kolejki.
- Po zakończeniu kolejki rzutów gra daje sygnał "next player" - następny gracz.  
Dysplay pokazuje 0. Po naciśnięciu przycisku "START", grę może rozpocząć następny zawodnik.

**Konserwacja tarczy elektronicznej:**

Aby tarcza funkcjonowała długo i niezawodnie należy przestrzegać kilku wymienionych poniżej zaleceń:

1. Nigdy nie wolno używać do gry lotek z metalowymi końcówkami.  
Lotki z metalowymi końcówkami powodują nieodwracalne zniszczenia tarczy.
2. Należy stosować lotki z plastikowymi końcówkami, o gramaturze nie przekraczającej 16g.
3. Rzuty oddawane do tarczy powinny być bardzo delikatne.  
Mocne energiczne rzuty powodują zniszczenia i uszkodzenia mechaniczne tarczy, oraz odłamywanie końcówek lotek.
4. Najprostszym wyjęcia lotki z tarczy jest wykręcanie jej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, połączone z jednoczesnym wyciąganiem lotki z tarczy.
5. Obowiązuje zasada zasilania na jednym źródle energii !!!  
W wypadku zasilania sieciowego należy wyjąć baterie z tarczy, natomiast podczas stosowania baterii trzeba odłączyć zasilacz sieciowy.  
Niestosowanie się do zalecenia może doprowadzić do zniszczenia układów elektronicznych wewnątrz tarczy.
6. Odłamane końcówki lotek należy wykręcać z segmentów tarczy przy pomocy pensety.  
Jeżeli odłamanej końcówki nie daje się wyciągnąć, to należy ją wepchnąć do wewnątrz tarczy.
7. Do czyszczenia powłok tarczy nie wolno używać wilgotnej szmatki. Wilgoć może uszkodzić układy elektroniczne.  
Nie zalecamy również stosowania detergentów, ani innych środków chemicznych.  
Najlepiej do tego celu nadaje się sucha szmatka.

**Automatyczny wyłącznik czasowy**

Jak wcześniej zostało objaśnione, tarcza elektroniczna posiada automatyczny wyłącznik czasowy. Wyłącznik działa kiedy tarcza nie jest używana ponad trzy minuty. Po odcięciu zasilania na ekranie pojawia się napis "SLEEP". Po odcięciu zasilania tarcza zapamiętuje wszystkie wcześniej zapisane wartości. Po naciśnięciu jednego z przycisków funkcyjnych tarcza uaktywnia się i można grać dalej.

## Tabela gier i wariantów

<b>Gra</b>	<b>Symbol</b>	<b>Opis gry</b>
<b>G01</b>	<b>STO</b>	301
	SELECT dla opcji	401, 501, 601, 701, 801, 901
<b>G02</b>	<b>CRI</b>	CRICKET
	SELECT dla opcji	NO-SCORE-CRICKET
<b>G03</b>	<b>CUT</b>	CUT THROAT CRICKET
<b>G04</b>	<b>SCR</b>	SCRAM
<b>G05</b>	<b>ENG</b>	ENGLISH CRICKET
<b>G06</b>	<b>CUP</b>	COUNT-UP
	SELECT dla opcji	400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
<b>G07</b>	<b>HSC</b>	HIGH SCORE
	SELECT dla opcji	4r, 5r, 6r.....14r
<b>G08</b>	<b>RON</b>	ROUND-THE-CLOCK
	SELECT dla opcji	5, 10, 15, d5, d10, d15, t5, t10, t15
<b>G09</b>	<b>KIL</b>	KILLER
	SELECT dla opcji	=4, =5, =6
<b>G010</b>	<b>DON</b>	DOUBLE DOWN
<b>G011</b>	<b>F41</b>	FORTY ONE
<b>G012</b>	<b>ALL</b>	ALL FIVES
	SELECT dla opcji	61, 71, 81, 91
<b>G013</b>	<b>SHI</b>	SHANGHAI
	SELECT dla opcji	5, 10, 15, S1, S5, S10, S15
<b>G014</b>	<b>GOL</b>	GOLF
	SELECT dla opcji	10 dołków, 11 dołków.....18 dołków
<b>G015</b>	<b>FOT</b>	FOOTBALL
<b>G016</b>	<b>BAS</b>	BASEBALL
	SELECT dla opcji	7, 8, 9 wejść
<b>G017</b>	<b>HOR</b>	STEEPLECHASE

## OPIS GIER

### **G01 COUNT UP (opcje 301, 501, 601, 701, 801 lub 901)**

Z każdym rzutem odejmuje się osiągniętą liczbę punktów od 301, 501, 601, 701, 801 lub 901.

Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie zero punktów.

Przez naciśnięcie przycisku "Double" (5) można wybrać kilka opcji DOUBLE / SINGLE. Na wyświetlaczu LED wyświetli się napis DOUBLE IN / DOUBLE OUT.

Jeżeli zostanie wybrana opcja "Single in / Single out", grę można rozpocząć lub zakończyć poprzez celny rzut w wybrany segment, niezależnie od tego, czy jest to koło "pojedyncze", "podwójne" czy "potrójne".

Jeżeli wybrano opcję "Double in / Double out" to rzut początkowy lub ewentualnie końcowy zostanie wtedy zaakceptowany, jeżeli trafi się w koło podwójne lub Bull's Eye.

Rzuty w niedozwolone segmenty tak na początku jak i na końcu gry są nieważne.

Jeżeli została wybrana opcja "Double out" automatycznie włącza się funkcja "Dart out".

Wówczas, jeżeli gracz osiągnie stan punktów poniżej 170, wkomponowany w tarczę komputer proponuje trzy najlepsze rzuty końcowe, lub jeżeli OUT nie jest możliwy, najlepszą z możliwych alternatywę.

### **G02 STANDARD CRICKET**

Podobnie jak w prostym Criccecie gracze muszą trafić najpierw 3 razy liczby 15 20 i "Bull's Eye". Pola podwójne i potrójne liczy się odpowiednio jako dwa ewentualnie trzy trafienia. Przy grze C00, C20, C25 reguły przypominają te dla 000, 020, 025 prostego Cricketa. Jedynie sposób przydzielania punktów i droga do zwycięstwa są nieco bardziej skomplikowane.

Jeżeli gracz trafi tę samą liczbę trzy razy, to jest ona dla niego "otwarta" i dalsze trafienia przynoszą dalsze punkty.

Jeżeli liczba została trafiona przez wszystkich graczy 3 razy, liczba ta jest wyczerpana, tzn. żaden z graczy nie może już rzucając w to pole, zbierać punkty. Wtedy na wyświetlaczu wyświetli się "cyklon".

Gracz, który "otworzył" liczbę, może dalej próbować w nią trafić uzyskując dalsze punkty, do momentu, aż ona nie będzie zaliczona (trzy razy trafiona) przez wszystkich graczy.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy "wyczerpał" (zamknął) wszystkie liczby i ma tyle samo lub więcej punktów niż inni zawodnicy.

Jeżeli gracze uzyskali taką samą liczbę punktów lub nie zdobyli żadnych punktów wówczas wygrywa ten, który jako pierwszy "wyczerpał" wszystkie liczby. Jeżeli któryś z graczy "wyczerpał" wszystkie liczby najpierw uzyskując odpowiednią liczbę punktów i nie prowadzi w grze, kontynuuje się punktacje biorąc pod uwagę jego "otwarte" liczby.

Jeżeli gracz ten nie osiągnął maksymalnej liczby punktów do czasu, kiedy inny gracz "wyczerpał" wszystkie liczby.

Wygrywa ten kto ma najwięcej punktów.

### **NO - SCORE - CRICKET**

Reguły gry identyczne jak w standardowym criccecie, po za tym że w tej grze nie są zaliczane punkty.

Celem gry jest zdobycie wszystkich segmentów ( od 15 do 20 + "Bullseye" ).

Wygrywa ten kto jako pierwszy zdobędzie wszystkie segmenty.

### **G03 CUT THROAT CRICKET**

Obowiązują te same reguły, które dotyczą standardowego Cricketa poza tym, że na początku punktacji osiągnięte punkty dodaje się do łącznej punktacji współgraczy. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje wszystkie segmenty przy najniższej liczbie punktów. Ten wariant gry umożliwia grającym punktowanie za przeciwników a zatem wmanewrowanie ich w wysoką ilość punktów.

### **G04 SCREAM CRICKET**

**(Tylko dla dwóch graczy lub dwóch drużyn)**

Ta gra jest pewnym rodzajem Cricketa. Składa się z 2 rund. W pierwszej rundzie pierwszy gracz musi wyczerpać liczby 15 20 i "Bull's Eye", podczas gdy drugi gracz próbuje uzyskać możliwie największą liczbę punktów za nie "wyczerpane" segmenty. Runda pierwsza kończy się wtedy, gdy wszystkie segmenty są "wyczerpane". W rundzie drugiej - odwrotnie.

Kto uzyska najwięcej punktów zwycięża.

**G05 ENGLISH CRICKET**

Gra jest jednym z wariantów popularnej gry Cicket. Gra składa się z dwóch rund. Podczas rund, gracze muszą trafić w różne znaki. W pierwszej rundzie gracz nr 2 celuje w "Bullseye". Aby zakończyć rundę pole "Bullseye" musi zostać trafione 9 razy. W tym czasie gracz nr 1 musi zdobywać pola tak aby po jednej kolejce zdobyć ponad 40 punktów. Tylko trafienia powyżej 40 punktów są zaliczane do punktacji.

Jeżeli gracz nr 2 trafi 9 razy w "Bullseye", role odwracają się i gracz nr 1 celuje w "Bullseye", natomiast gracz nr 2 zdobywa punkty. Gra kończy się w momencie trafienia 9 x w "Bullseye" przez gracza nr 1. Wygrywa zawodnik, który łącznie zdobył najwięcej punktów.

**G06 COUNT UP (opcje 100, 200, 300, ... 999)**

Punkty osiągnięte w poszczególnych rzutach są sumowane. Wygrywa zawodnik, który osiągnął daną liczbę punktów (Set Point) lub prowadzi (osiągnął wyższą liczbę punktów niż inni współzawodnicy).

**G07 HIGH SCORE  
( opcje 3r - 14r )**

Reguła gry jest prosta. Gracze muszą w 3, 4, 5 albo 12 rundach (każda runda 3 rzuty) uzyskać jak największą liczbę punktów. Podwójne pola liczy się podwójnie, potrójne potrójnie za segment liczbowy. Opcje H03, H04 H12 mówią o ilości rund.

**G08 ROUND THE CLOCK (opcje r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15, t1, t5, t10, t15 )**

Tutaj należy rzucać zachowując bezwzględnie ścisłą kolejność rzutów, tak, jak pokazuje komputer (tzn. najpierw pole nr 1, potem pole nr 2, potem pole nr 3, itd. ...).  
Przy opcji 205 220 muszą być trafione podwójne pola. Przy opcji 305 320 muszą być trafione potrójne pola.  
Po trafieniu pokazanego przez komputer pola, zostaje odejmowany jeden punkt. Wygrywa ten, który jako pierwszy osiągnie zero punktów.

**ROUND THE CLOCK - DOUBLE**

Gracz rozpoczyna i kończy grę trafiając w sektory punktowane x 2, gra posiada następujące opcje:

Round-the-clock DOUBLE 1 ( G36) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1  
Round-the-clock DOUBLE 5 (G37) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5  
Round-the-clock DOUBLE 10 (G38) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10  
Round-the-clock DOUBLE 15 (G39) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

**ROUND THE CLOCK - TRIPLE**

Gracz rozpoczyna i kończy grę trafiając w sektory punktowane x 3, gra posiada następujące opcje:

Round-the-clock TRIPLE 1 ( G40) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1  
Round-the-clock TRIPLE 5 (G41) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5  
Round-the-clock TRIPLE 10 (G42) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10  
Round-the-clock TRIPLE 15 (G43) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

**G09 KILLER**

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających musi wybrać swoją liczbę, rzucając rzutki do określonego segmentu na tarczy. W tym czasie na wyświetlaczu LED wyświetla się napis "Choose a number" (wybierz liczbę).  
Wybrana liczba obowiązuje gracza do końca gry. Inni gracze w tej grze mogą wybrać tę samą liczbę.  
Gracz musi najpierw zostać "killerem", trafiając na podwójne pole swojej liczby.  
"Killer" może "zabijać" innych graczy trafiając segmenty ich liczb, aż do momentu, gdy wymaże (zlikwiduje) ich wszystkie "życia".  
Wygrywa gracz, któremu zostało jeszcze "życie".  
Grający może wybrać 11 opcji / stopni trudności 7 do 13 tzn. 7 13 "życia". "Życie" można "zlikwidować" trafiając na ich pola liczbowe, przy czym nie jest ważne, czy będą to pola pojedyncze, podwójne czy potrójne.  
Zaawansowani gracze mogą wybrać =3, =5, =7, =9. Przy czym gracze muszą "zabijać" swoich przeciwników trafiając w podwójne pola ich liczb. Na "cyklonie" wyświetlaczu LED pojawi się informacja ile zostało "życia".

**G10 DOUBLE DOWN**

Na początku gry każdemu graczowi przydziela się 60 punktów. Każdy gracz uzyskuje punkty trafiając do pokazanych przez komputer (w formie liczb) pól. Jeżeli gracz nie trafi ani razu w pokazane przez komputer pole, traci połowę swoich punktów, które do tej pory nazbierał. Komputer pokazuje pola pojedyncze, które trzeba trafić, albo pola podwójne/potrójne (na tablicy stoi 00 a pod nią 2x albo 3x)  
Gra się kończy w momencie, jak jeden z graczy będzie miał zero punktów. Wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	SUMA:
GRACZ 1										
GRACZ 2										

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

**G11 DOUBLE DOWN 41 (Forty one)**

Zasady gry są identyczne z Double Down z jedną różnicą.  
Na koniec gry rozgrywana jest dodatkowa runda, w której należy zgromadzić 41 punktów.  
Jest to dodatkowe utrudnienie, które znacznie podnosi stopień trudności

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	SUMA:
GRACZ 1										
GRACZ 2										

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

**G12 ALL FIVES (opcje 51, 61, 71, 81, 91)**

W grze może uczestniczyć 2 - 8 graczy. W każdej rundzie każdy zawodnik musi osiągnąć liczbę punktów podzielną przez 5. Na 5 punktów zawartych w tej sumie przypada 1 punkt. Jeżeli np. gracz uzyska 2, 8, 5 punktów, suma wynosi 15, wtedy może otrzymać 5 punktów bo  $15:5=3$ .  
Zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów jeżeli:  
łączna liczba zdobytych punktów w jednej rundzie nie jest podzielna przez 5.  
Gracz przy trzecim rzucie nie trafi do celu, nawet, gdy liczba punktów zdobytych w poprzednich dwóch rzutach jest podzielna przez 5. Wygrywa zawodnik, który pierwszy uzyska 51, 61, 71, 81, 91 punktów.

**G13 SHANGHAI  
(opcje 1, 5, 10, 15)**

Gra polega na tym, że każdy z graczy musi wcelować po kolei w każde pole trzy razy w jednej kolejce rzutów. Komputer pokazuje, które pole musi być wcelowane. Za każde trafione pole otrzymuje gracz tyle punktów, ile to pole ma. Jeżeli trafi się wskazane przez komputer pole w polu podwójnym lub potrójnym, to otrzymuje się podwójną lub potrójną ilość punktów. Każda nowa kolejka rzutów zaczyna się od liczby o jeden wyższy niż poprzednia, bez względu na to, czy gracze wskazane przez komputer pole raz, dwa, albo trzy razy trafili.  
Opcja L01, L05, L10, L15 mówi o liczbie początkowej, którą zaczyna się grać (L01: od 1 do 25, L05: od 5 do 25 itd.).  
Opcja H01, H05, H10, H15 analogicznie jak w L, tylko z tą różnicą, że tutaj muszą być trafione tylko pola podwójne i potrójne.  
Opcja P01, P05, P10, P15 analogicznie jak w L, tylko z tą różnicą, że komputer pokazuje, czy pole ma być podwójnie, czy potrójnie trafione. Wygrywa ten z graczy, który ma na zakończenie gry największą ilość punktów.

**G14 GOLF (opcje 09F, 18F = ilość dołków)**

Segmenty 1-18 przedstawiają "dołki".

Każdy z graczy musi trafić 3 razy do tego samego segmentu, zanim będzie mógł przejść do następnego dołka.

Na polach podwójnych i potrójnych liczy się jako 2 lub 3 trafienia i mogą umożliwić skompletować "dołki" mniejszą liczbą rzutów.

Wygrywa gracz, który ukończy grę najmniejszą liczbą trafień.

Komputer kontroluje, które "dołki" są do trafienia. Mówi o nich i pokazuje je na wyświetlaczu LED.

Gracze mogą grać 9 18 "dołkami", w zależności od wybranego stopnia trudności (opcji).

**G15 FOOTBALL**

Najpierw gracze wybierają swoje pole do gry, rzucając jedną rzutkę do tarczy. Teraz wyświetli się na wyświetlaczu LED informacja "Choose a number" (wybierz liczbę).

Po wybraniu swojego pola do gry, punktowanie należy rozpocząć od segmentu "Double" (podwójnego).

Potem przechodzi się zachowując ściśle kolejność poprzez "Bull's Eye" do leżących naprzeciw siebie segmentów.

Status gracza zaznacza się na wyświetlaczu LED przez wyświetlenie "cyklonu".

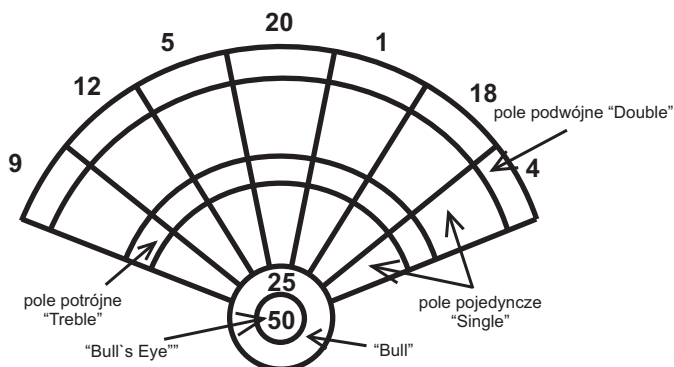
Jeżeli gracz wybierze np. segment 11 wówczas powinien trafić: D-11, S-11 zewnątrz,

T-11, S-11 wewnątrz, zewnętrzny Bull, wewnętrzny Bull, S-6 wewnątrz, T-6, S-6 zewnątrz i w końcu D-6.

Wygrywa ten, kto pierwszy obszedł swoje pole.

**G16 BASEBALL (opcje 6 inning, 9 inning)**

Należy "wycelować" pole baseball'owe stosownie do podanego rysunku.



W każdej rundzie każdy gracz rzuca 3 razy. Ilości rzutów kształtują się następująco:

Segment Rezultat

Single 1 raz

Double 2 razy

Treble 3 razy

Bull's Eye bieg 4 razy

Bieg "4 razy" można próbować wyłącznie przy 3 rzucie.

Wygrywa gracz, który ma najwięcej "biegów".

Wyświetlacz LED pokazuje, ile gracz uzyskał "biegów" w danej rundzie.

Gracze mogą wybrać w tej grze 7, 8 lub 9 rund i rozegrać zawody na różnych poziomach.

**G17 STEEPLECHASE - bieg z przeszkodami**

Gra polega na możliwie najszybszym ukończeniu wyścigu. Bieg rozpoczyna się od pola numer 20 do pola numer 5

i kończy się na polu Bullseye. Rzuty należy oddawać w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Przy zaliczaniu jednego pola należy trafić segment punktowany x 1, segment punktowany x 3 oraz Bullseye.

Tak więc trudność jest taka jak w prawdziwym biegu z przeszkodami.

Gra posiada cztery stopnie trudności: **Triple 13, Triple 17, Triple 8, Triple 5.**

Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zaliczył wszystkie pola.

## Konserwacja

**Ważne!** Podczas transportu może się zdarzyć, że tablica z wyświetlaczem może się zaciąć.

Wbudowana funkcja "samodiagnostyki" włączy się w tym przypadku automatycznie. Wówczas należy ustalić gdzie znajduje się segment, który nie działa. Numer segmentu zostanie wyświetlony na wyświetlaczu. Wtedy należy:

Wyszukać, która część się zacięła. Odpowiedni numer wyświetli się.

Część, która się zacięła lekko dotknąć palcem, aż się odblokuje (co zostanie wyświetlone na wyświetlaczu).

Teraz gra powinna funkcjonować bez zarzutu.

Istnieje konieczność zachowania elektronicznego i mechanicznego czasu reakcji pomiędzy poszczególnymi rzutami.

(Trzeba zachować odstęp czasu pomiędzy kolejnymi rzutami) Jeżeli dwa rzuty następują w zbyt krótkim czasie jeden po drugim, należy wyjąć drugą (następną) strzałkę i powtórzyć rzut.

### Uwaga

Podczas transportu lub przy regularnym używaniu może dojść do przejściowego zablokowania segmentów liczbowych, wówczas tarcza "stoi". W tym przypadku włącza się automatyczna funkcja "samodiagnostyki".

Tarcza zacznie się sama obracać w celu zlokalizowania zablokowanego segmentu. Na wyświetlaczu pulsuje informacja o usterce, a następnie wyświetli się liczba wskazująca zablokowany segment. W razie pojawienia się takiej usterki należy:

Wyszukać segment z pomocą podanej na wyświetlaczu cyfry.

Mocno naciskać wskazany segment do momentu aż się odblokuje i stanie się luźny. Po odblokowaniu segmentu informacja o usterce zniknie z wyświetlacza i tarcza będzie funkcjonować.

Należy zachowywać odpowiednie odstępy czasu pomiędzy poszczególnymi rzutami. Jeżeli kolejny rzut wystąpi zbyt szybko, należy wyjąć strzałkę i rzucić jeszcze raz.

W celu zachowania bezpieczeństwa należy wyjąć wszystkie baterie przed włączeniem sprzętu do sieci.

### Odblokowywanie zaciętego elementu.



### Odlamane końcówki lotek.

Lotki posiadają plastikowe końcówki. Końcówki lotek zużywają się (jest to normalne zjawisko) i odłamują się pozostając w tarczy. Odlamany końcówkę należy wyjąć z tarczy przy pomocy cęg lub szczypiec.

W wypadku kiedy niemożliwe jest wyjęcie końcówki lotki z segmentu, należy wziąć igłę i wepchnąć złamaną końcówkę do wewnątrz tarczy.

### Lotki

Zalecamy lotki wyłącznie z plastikowymi końcówkami do gry. Waga lotek nie może przekroczyć 16 gram.

Lotki dołączone w komplecie mają wagę 10 gram.

Wszystkie części zamienne lotek (końcówki, piórka, itd..) dostępne są w handlu.

### Konserwacja

Aby tarcza funkcjonowała długo i niezawodnie należy przestrzegać kilku niżej wymienionych wskazówek:

- należy regularnie sprawdzać czy tarcza jest mocno dokręcona do ściany.
- należy czyścić tarczę wyłącznie suchą szmatką. Nie wolno używać środków chemicznych.
- Nie wolno dopuścić aby do wnętrza tarczy dostawała się wilgoć,

## **Akcesoria “BEST Sporting”, dostępne w handlu:**

### **Lotki z miękkimi końcówkami:**

- Artykuł 62118 - lotki o wadze 7g / 3 szt.
- Artykuł 62119 - lotki o wadze 8g / 3 szt.
- Artykuł 62125 - lotki o wadze 14 g / 3 szt.

### **Akcesoria zamienne:**

- Artykuł 62120 - Chorągiewki do lotek / 3 szt.
- Artykuł 62145 - Chorągiewki do lotek / 3 szt. ( Elkadart )
- Artykuł 62130 - Uchwyty do chorągiewek, aluminiowe / 3 szt.
- Artykuł 62146 - Uchwyty do chorągiewek, aluminiowe / 3 szt. ( Elkadart )
- Artykuł 62229 - Zapasowe końcówki do lotek / 100 szt.

