

ELEKTRONICZNA TARCZA DO GRY W DART

Model SQ - 89CW PRO



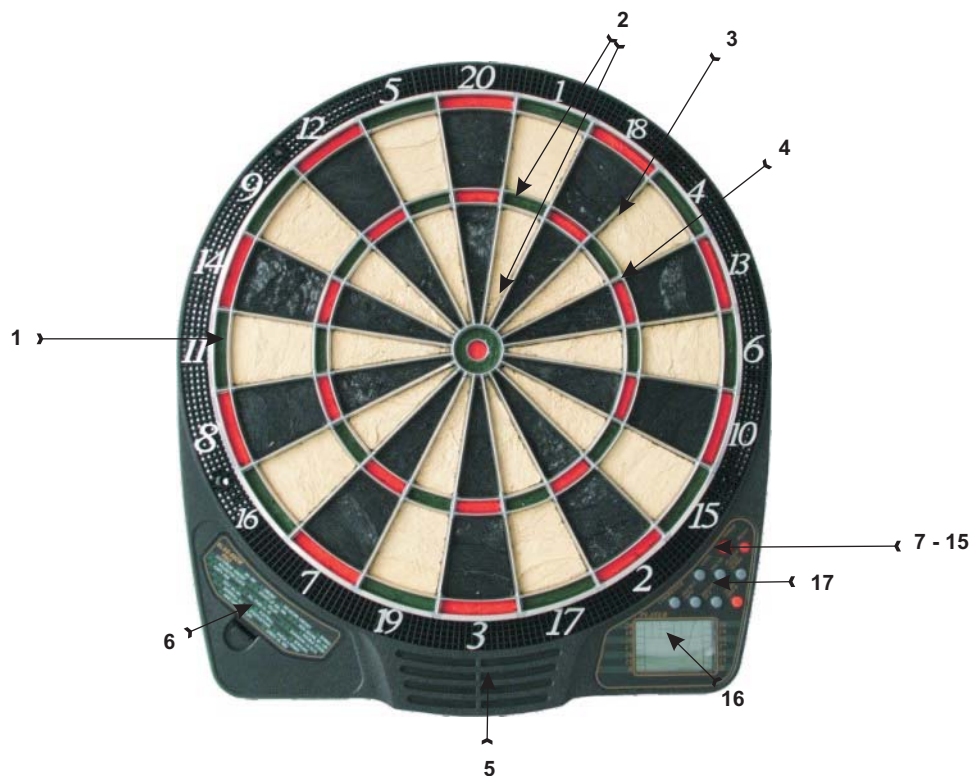
**Instrukcja obsługi
Zasady gry**

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



Artykuł numer 62085



Rozmieszczenie przycisków:

1. Obszar wylapywania niecelnych rzutów.
2. Segmenty punktowane x 1 "SINGLE"
3. Segmenty punktowane x 2 "DOUBLE"
4. Segmenty punktowane x 3 "TRIPLE"
5. Głośnik
6. Pojemnik na baterie
7. Przycisk START / PAUZA
8. Przycisk "BOUNCE OUT"
9. Przycisk "POWER"

10. Przycisk wyboru gry "GAME"
11. Przycisk "RESET"
12. Przycisk DOUBLE / MISS
13. Przycisk PLAYER / PAGE
14. Potencjometr dźwięku
15. Przycisk "CYBERMATCH"
16. Wyświetlacz LCD
17. Gniazdo bananowe zasilacza sieciowego.

Po rozpakowaniu gry ...

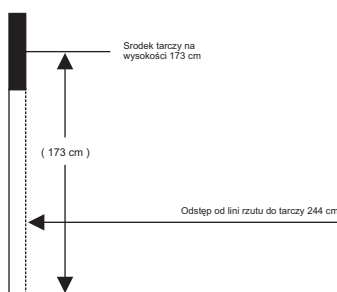
Grę należy wyjąć ostrożnie z opakowania. Następnie należy upewnić się czy w komplecie znajdują się następujące elementy:

- 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 ciekłokrystalicznym 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 LCD 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.

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 / SCORE"

- 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. "SCORE" - pokazuje na dużym wyświetlaczu poszczególne punkcje.

10. "BOUNCE OUT"

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

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 LCD. 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 LCD pokazuje ile rzutów pozostało do końca kolejki.
- Po zakończeniu kolejki rzutów gra daje sygnał "next player" - następny gracz.
Display 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. Należy stosować lotki z plastikowymi lub metalowymi końcówkami, o gramaturze nie przekraczającej 16g.
2. Rzuty oddawane do tarczy powinny być bardzo delikatne.
Mocne energiczne rzuty powodują zniszczenia i uszkodzenia mechaniczne tarczy, oraz odłamywanie końcówek lotek.
3. Najprostszym wyjęciem lotki z tarczy jest wykręcanie jej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, połączone z jednoczesnym wyciąganiem lotki z tarczy.
4. 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.
5. Odłamane końcówki lotek należy wykręcać z segmentów tarczy przy pomocy pensety.
6. 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.

Baterie.

Pojemnik na baterie znajduje się z tyłu tarczy. Po zdjęciu pokrywki ochronnej należy włożyć baterie do pojemnika zgodnie z oznaczoną biegunowością.
Zalecane baterie typu "C"

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

Gra	Opis gry
G01 - G07	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901,
G08	Cricket
G09	No - Score Cricket
G10	Scream
G11	Cut Throat Cricket
G12 - G19	Count - up: 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G20 - G31	High Score: 3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G32 - G43	Round the Clock: r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15 t1, t5, t10, t15
G44	Killer
G45	Double Down
G46	Forty One
G47 - G51	All fives: 51, 61, 71, 81, 91
G52 - G55	Shanghai: 1, 5, 10, 15
G56, G57	Golf: 9H, 18H
G58	Football
G59	Bowling
G60, G61	Baseball: 6 Inning, 9 inning
G62	Steeplechase
G63	Shove a penny
G64	Nine - Dart century
G65	Green vs red

OPIS GIER

COUNT UP (opcje 301, 501, 601, 701, 801 lub 901) G01 - G07

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 LCD 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.

STANDARD CRICKET G08

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 G09

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.

SCREAM CRICKET G10

(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.

CUT THROAT CRICKET G11

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.

COUNT UP (opcje 100, 200, 300, ... 999) G12 - G 19

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).

**HIGH SCORE G20 - G31
(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.

ROUND THE CLOCK (opcje r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15, t1, t5, t10, t15) G32 - G43

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.

9. 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

10. 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

KILLER G44

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających musi wybrać swoją liczbę, rzucając rzutki do określonego segmentu na tarczy.

W tym czasie na wyświetlaczu LCD 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 LCD pojawi się informacja ile zostało "życia".

DOUBLE DOWN G45

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

DOUBLE DOWN 41 (Forty one) G46

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

ALL FIVES (opcje 51, 61, 71, 81, 91) G47 - G57

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.

SHANGHAI**(opcje 1, 5, 10, 15) G52 - G55**

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.

GOLF (opcje 09F, 18F = ilość dołków) G56 - G57

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 LCD.

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

FOOTBALL G58

Najpierw gracze wybierają swoje pole do gry, rzucając jedną rzutkę do tarczy. Teraz wyświetli się na wyświetlaczu LCD 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 LCD 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.

18. BOWLING (Kregle) G59

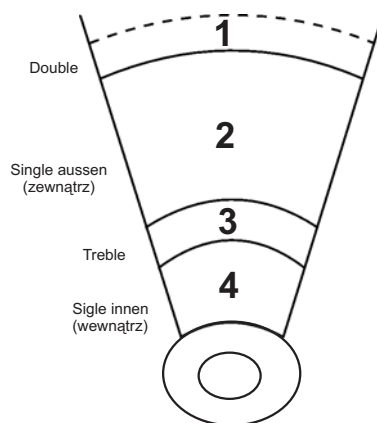
(opcje 10B, 11B, 12B, 13B, 14B, 15B)

Te opcje oznaczają ilość kolejek (10b = 10 kolejek po 3 rzuty itd.)

Jest to gra wymagająca dokładnego celowania. Każda kolejka zaczyna się (po poprzednim ustaleniu opcji i ilości graczy) od rzucenia lotki w dowolne pole. Dwie następane lotki muszą być celowane również w to pole, aby otrzymać punkty.

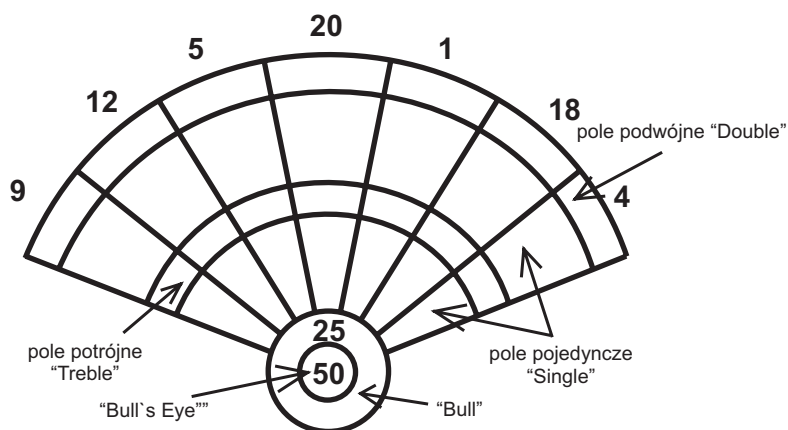
Liczenie punktów jest następujące:

- 1 pole podwójne 9 punktów, za wcelowanie drugi raz 1 punkt
 - 2 pole pojedyncze zewnętrzne 3 punkty, za wcelowanie drugi raz 0 punktów
 - 3 pole potrójne 10 punktów za każde wcelowanie
 - 4 pole pojedyncze wewnętrzne 7 punktów, za wcelowanie drugi raz 0 punktów
- Wygrywa ten gracz, który po zakończeniu wszystkich kolejek gry ma najwięcej punktów.



BASEBALL (opcje 6 inning, 9 inning) G60 - G61

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



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

SegmentRezultat

Single1 raz

Double2 razy

Treble3 razy

Bull's Eyebieg 4 razy

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

Wygrywa gracz, który ma najwięcej "biegów".

Wyświetlacz LCD 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.

STEEPLECHASE - bieg z przeszkodami G62

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.

SHOVE HA'PENNY G63

Jak w Crickecie, lecz gra się wyłącznie liczbami 15 20 i "Bull's Eye". Wszyscy gracze muszą trafiać do celu według kolejności (najpierw pole 15, potem pole 16 itd. ...), otrzymując 3 punkty za segment, zanim przejdą do kolejnego segmentu. Pojedyncze segmenty są punktowane pojedynczo, podwójne *2, potrójne *3. Wygrywa ten, kto pierwszy "otworzył", wcelował każde pole najmniej trzy razy.

NINE DART CENTURY G64

Zasady gry są bardzo proste. Każdy gracz ma do wykonania trzy kolejki rzutów (9 lotek), podczas których musi zdobyć liczbę 100 punktów, lub wartość maksymalnie bliską tej liczby. Jeżeli na koniec gry wszyscy gracze trafili łącznie poniżej 100 punktów, wygrywa zawodnik, który zdobył punktację maksymalnie bliską 100. Gracz który trafił ponad 100 punktów nie wygrywa. Jeżeli inni gracze uzyskają ponad 100 punktów, wtedy wygrywa osoba najbliższa liczbie 100 punktów.

GREEN VS RED dla 2 graczy G65

Gra polega na zebraniu, większej niż przeciwnik, liczby punktów. Jeden z graczy celuje w segmenty zielone (Double i Triple oraz zewnętrzny Bullseye). Drugi z graczy celuje w segmenty czerwone (Double i Triple, Bellseye wewnętrzny nie jest liczony). Punkty zostają zaliczone jeżeli segment Double zostanie trafiony 2x, segment Triple 3x. Kiedy zostanie trafione nieodpowiednie pole, zaliczone jest 0 punktów., Natomiast po trafieniu w pole przeciwnika, zdobyte punkty zostają zaliczone na jego konto. Grę rozpoczyna zawodnik trafiający w segmenty zielone. Rzuty należy oddawać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyświetlacz LCD Pokazuje punktację oraz kolejność rzutów i zaliczeń poszczególnych segmentów. Gra trwa 10 rund. Gracz, który po 10 rundach uzyska najwyższą punktację wygrywa. Proszę pamiętać, że w każdej rundzie musi zostać trafiony i zaliczony segment DOUBLE i TRIPLE.

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. Odlamyną końcówkę należy wyjąć z tarczy przy pomocy cęg lub szypiec.

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..handlu.) 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:

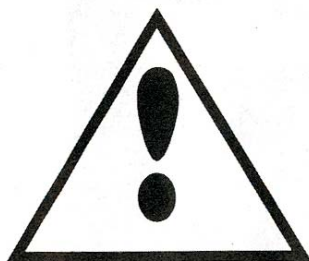


Lotki z miękkimi końcówkami:

- 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.



U W A G A

Szanowna Klientko, Szanowny Kliencie.

Cieszymy się, że się Państwo zdecydowali na zakup produktu firmy

Uprzejmie prosimy o zwrócenie uwagi na kilka szczegółów, które pozwolą przez długi czas cieszyć się z nabytku.

Końcówki lotek ulegają zniszczeniu w naturalny sposób, szczególnie rzuty niecelne powodują łamanie się czubków końcówek.

Odlamane końcówki lotek mogą w znaczący sposób tarczę dart uszkodzić.

Uprzejmie prosimy o zwracanie na to uwagę i niedopuszczanie do niszczenia urządzenia. Końcówki lotek należy wymieniać.

Prosimy o wyjmowanie lotek z tarczy w kierunku prostym. Wyjmowanie pod kątem może spowodować złamanie końcówki lotki. Odlamana końcówka lotki może spowodować trwały kontakt elektroniczny.

Z tego powodu tarcza nie jest popsuta, należy odlamaną końcówkę lotki ostrożnie wyjąć.