

ELEKTRONIČKA PIKADO PLOČA CB – 90



1. Sigurnosne i mjere zaštite	2
Opći uvjeti	2
Sigurnost	2
2. Glavni elementi CB-90 ploče	5
3. Upute za instalaciju	6
4. Funkcije uređaja	8
4.1 Tipke	8
4.2 Rad sa uređajem	9
5. Igre	11
G01 = Igra 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901	11
G02 = Igra 2 = CRICKET	11
G03 = Igra 3 = SCRAM	12
G04 = Igra 4 = CUT-THROAT CRICKET	12
G05 = Igra 5 = ENGLISH CRICKET	12
G06 = Igra 6 = ADVANCED CRICKET	12
G07 = Igra 7 = SHOOTER	12
G08 = Igra 8 = BIG SIX	13
G09 = Igra 9 = OVERS	13
G10 = Igra 10 = UNDERS	13
G11 = Igra 11 = COUNT-UP 300	13
G12 = Igra 12 = HIGH SCORE	13
G13 = Igra 13 = ROUND THE CLOCK	14
G14 = Igra 14 = KILLER	14
G15 = Igra 15 = DOUBLE DOWN	14
G16 = Igra 16 = DOUBLE DOWN 41	15
G17 = Igra 17 = ALL FIVES	15
G18 = Igra 18 = SHANGHAI	15
G19 = Igra 19 = GOLF	16
G20 = Igra 20 = FOOTBALL	16
G21 = Igra 21 = BASEBALL – 9 Innings	17
G22 = Igra 22 = STEEPLECHASE	17
G23 = Igra 23 = BOWLING	17
G24 = Igra 24 = CAR RALLYING	18
G25 = Igra 25 = SHOVE A PENNY	18
G26 = Igra 26 = NINE-DART CENTURY	19
G27 = Igra 27 = GRÜN GEGEN ROT (za 2 igrača)	19
G28 = Igra 28 = GOLD HUNTING	19
G29 = Igra 29 = CASINO-A FLUSH	19
G30 = Igra 30 = CASINO-B STRAIGHT	19
G31 = Igra 31 = CASINO-C 3 Star	20
G32 = Igra 32 = ELIMINATION (3 Varijante)	20
G33 = Igra 33 = HORSESHOES	20
G34 = Igra 34 = BATTLEGROUND (4 Varijante)	21
G35 = Igra 35 = ADVANCED BATTLEGROUND	22
G36 = Igra 36 = PAINTBALL (3 Varijante)	22
Popis igara	23
6. Napomene	24

Ovaj uređaj je u skladu s EU Direktivom 2002/96/EC o odlaganju otpada električne i elektroničke opreme (WEEE).

Simbol označava uređaj koji se ne smije tretirati kao običan otpad, već se mora odlagati na mjestima predviđenim za odlaganje i reciklažu starih i neispravnih električnih i elektroničkih uređaja i komponenti. Na taj način smanjuje se mogućnost potencijalnih negativnih utjecaja na okoliš i ljudsko zdravlje uzrokovanih nepravilnim odlaganjem ovakvog otpada.

Odlaganje mora biti u skladu s primjenjivim ekološkim smjernicama za zbrinjavanje otpada. Za više informacija o odlaganju i recikliranju ovog proizvoda, obratite se lokalnim institucijama (Agencija za zaštitu okoliša) ili kod tvrtke koja upravlja lokalnim odlagalištem otpada ili vašem prodavaču.



1. Sigurnosne i mjere zaštite

Važna napomena - Prije instalacije i upotrebe pročitajte!

Opći uvjeti

Elektronički pikado soft-CB-50 je namijenjen isključivo za kućnu upotrebu. Nije odobren i namijenjen za komercijalnu upotrebu.

CE oznaka se odnosi na elektromagnetsku kompatibilnost (direktiva EZ-a 89/EWG). Nepropisna instalacija i korištenje uređaja može imati posljedice po ljudsko zdravlje!

Napomena!

Ovaj je uređaj namijenjen za korištenje djeci starijoj od 3 godine, adolescentima i odraslim osobama, dizajniran isključivo za kućnu upotrebu. Komercijalnim korištenjem ovog uređaja ili korištenjem na način suprotnim od ovdje preporučenoga, gubi se sva jamstva!

Sigurnost

Da biste izbjegli i spriječili bilo kakvu mogućnost nesreće i potencijalnih ozljeda, pročitajte i slijedite dolje navedena pravila:

1. Pročitajte ove upute za uporabu i montažu u potpunosti prije nego započnete ili nastavite korištenje ovog uređaja. Slijedite upute i sigurnosna upozorenja.
2. Vlasnik uređaja dužan je upoznati potencijalne korisnike uređaja sa mjerama predostrožnosti koje je potrebno poduzeti prilikom korištenja istog.
3. Uređaj mora biti pažljivo sastavljen i montiran, poštujući upute proizvođača.
4. Prije prve uporabe, te kasnije u redovnim intervalima, provjeriti da li su svi vijci i matice dovoljno pritegnuti.
5. Prije svake uporabe provjeriti uređaj zbog potencijalnih oštećenja. U slučaju oštećenja zamijenite neispravne dijelove i ne koristite uređaj dok nije u potpunosti popravljen i ispravan. U određenim vremenskim intervalima provjeriti da li je došlo do zamora materijala. Ukoliko postoji mogućnost neispravnosti uređaja ne koristite ga. U slučaju izmjene dijelova koristite samo originalne dijelove.
6. Uređaj nije namijenjen za korištenje djeci mlađoj od 3 godine jer sadrži dijelove koji se mogu progutati. Držite djecu mlađu od 3 godine pod nadzorom, a stariju djecu i adolescente uputite na odgovarajući način. Kućne ljubimce također držite podalje od uređaja.
7. Prije prve uporabe, te kasnije u redovnim intervalima, provjeriti da li postoje oštri rubovi nastali fizičkim oštećenjem, te zamijenite odgovarajući dio.
8. Pričvrstite uređaj na čvrstu, suhu i ravnu površinu. Pobrinite se, da prilikom korištenja uređaja, u radijusu od 2 metra nema djece, životinja ili stvari koje mogu biti ozlijeđeni ili ozlijediti korisnike uređaja. Nakon svakog korištenja provjeriti uređaj (mora biti suh) i spremite ga na sigurno mjesto.
9. Redovito ponovite i pridržavajte se sigurnosnih mjera pri korištenju uređaja.
10. Korištenje uređaja od strane djece i mlađih osoba zahtjeva nadzor odrasle osobe.

11. Nije dozvoljeno postavljanje ili vješanje uređaja na način suprotan od navedenog u ovim uputama (na užu, žicu i sl.)
12. Molimo vas da provjerite da li su tijekom raspakiranja svi dijelovi ambalaže uklonjeni i stavljeni van dohvata djece. Ambalažni materijal nije namijenjen igri.
13. Nemojte koristiti jaka ili abrazivna sredstva za čišćenje.
14. Isključite uređaj nakon korištenja isključivo pomoću POWER tipke i nakon toga ga odspojite sa kućne naponske mreže izvlačenjem utikača iz utičnice. Prije svakog održavanja, popravka ili čišćenja obavezno odspojite uređaj sa naponske mreže.
15. Uređaj je namijenjen upotrebi isključivo u zatvorenim prostorima i ne smije se koristiti vani.
16. Uređaj mora biti zaštićen od vlage zbog rizika od strujnog udara. Ne stavljajte predmete/posude napunjene tekućinom neposredno iznad ili u blizini uređaja.
17. Spojite uređaj samo na propisno instaliranu naponsku utičnicu koja odgovara specifikacijama AC adaptera uređaja.
18. Koristite isključivo isporučeni AC adapter .
19. Ne koristite uređaj kada su na njemu ili naponskom kabeu vidljiva oštećenja. Svi električni dijelovi i oprema moraju se redovito provjeravati. Oštećenja na kablovima, konektorima ili drugim dijelovima predstavljaju sigurnosni rizik, prvenstveno djeci.
20. Držite naponski kabel podalje od vrućih površina i oštih rubova.
21. U blizini jakih magnetskih polja mogu se javiti problemi sa zaslonom uređaja. U tom slučaju, potrebno je odspojiti kabel adaptera i ponovno ga priključiti na uređaj. Igru će te morati započeti ponovno.
22. Uređaj mora biti spojen kablom sa AC adaptera prije nego AC adapter spojite na naponsku mrežu. Isto i kod isključivanja, prvo odspojiti uređaj sa adaptera, a zatim adapter sa naponske mreže.
23. Isključite AC adapter sa naponske mreže u slučaju da: ne koristite uređaj; da je došlo do kvara; prilikom čišćenja i održavanja uređaja; u slučaju nevremena i grmljavine. Ne vucite kabel prilikom isključivanja iz naponske mreže, već samo utikač!
24. Provjerite dostupnost i smještaj naponske utičnice kako bi adapter mogli jednostavno isključiti u slučaju potrebe, te kako kabel adaptera ne bi predstavljao smetnju slobodnom kretanju.
25. Nemojte praviti nikakve izmjene na proizvodu. Kabel neće biti zamijenjen samostalno. Popravci uređaja ili adaptera za napajanje mora biti obavljano od strane ovlaštenog servisa. Nestručno obavljani popravak može uvelike ugroziti korisnika.
26. Dodatno provjerite u odgovarajućoj trgovini koji je najbolji materijal i oprema za montažu na vaš zid.
27. Držite dovoljan razmak od izvora topline kao što su Peći / kamin.
28. Prilikom bušenja rupa za nosive vijke pazite da ne dođe do oštećenja naponskih kablova ili cijevi u zidu.
29. Vrhovi strelica za korištenje na ovom uređaju nisu jako oštri. Ipak, to može dovesti do ozljede oka ili drugih dijelova tijela. Držite djecu podalje.
30. Koristite isključivo soft tip vrhove za strelice. Strelice sa metalnim vrhovima mogu dovesti do ozbiljnih oštećenja samog uređaja.
31. Ne koristite strelice na drugim uređajima ili igrama.
32. Koristite samo strelice koje ne teže više od 18 grama.

33. Ne bacajte strelice pretjeranom snagom. Postoji opasnost ozljeđivanja drugih sudionika u igri tvrdim dijelovima strelica, vrhovima ili ostacima, te mogućnost oštećenja samog uređaja.
34. Prilikom vađenja strelica iz mete činite to okrećući ih u smjeru obrnutom od smjera kretanja kazaljki na satu.
35. Isporučeni AC adapter nije igračka i treba ga držati van dohvata djece.
36. Ukoliko uz AC adapter postoji i mogućnost korištenja baterija na uređaju, uzmite u obzir da uređaj ne služi za njihovo punjenje. Rad uređaja je moguć ili korištenjem adaptera ili korištenjem baterija. Istovremeno korištenje obje opcije može dovesti do oštećenja uređaja i treba ga izbjegavati.

Pažnja!

Pročitajte sve upute prije uporabe. Proizvođač i distributer ne preuzimaju nikakvu odgovornost za tjelesne ozljede ili štete na imovini uzrokovane nestručnim korištenjem ili zloupotrebom ovog uređaja. Iako je izradi ovog dokumenta posvećena dužna pažnja u komponiranju teksta i ilustracija, nemoguće je isključiti mogućnost eventualne pogreške. Proizvođač i distributer ovih uređaja ne snose odgovornost, pravnu ili inu, za moguće pogrešne informacije i posljedice njihove interpretacije.

2. Glavni elementi CB-90 ploče



Slika 1 Pregled elemenata ploče

- 1 Vanjski prsten
- 2 Meta - segmenti
- 3 Meta – Dvostruko (x2) segmenti
- 4 Meta – Trostruko (x3) segmenti
- 5 Bull's Eye = 25 Bodova
- 6 Double Bull's Eye = 50 Bodova
- 7 Zvučnik
- 8 Tipka START / HOLD
- 9 Zaslona (Display)
- 10 Tipka SELECT (Odaberite)
- 11 Tipka GAME
- 12 Tipka PLAYER / PAGE
- 13 Tipka CYBERMATCH
- 14 Tipka RESET
- 15 Tipka BOUNCE OUT
- 16 Tipka DART OUT / SCORE
- 17 Tipka DOUBLE / MISS
- 18 Tipka SOUND
- 19 GAME / GUARD
- 20 Tipka POWER
- 21 Utičnica za spajanje adaptera

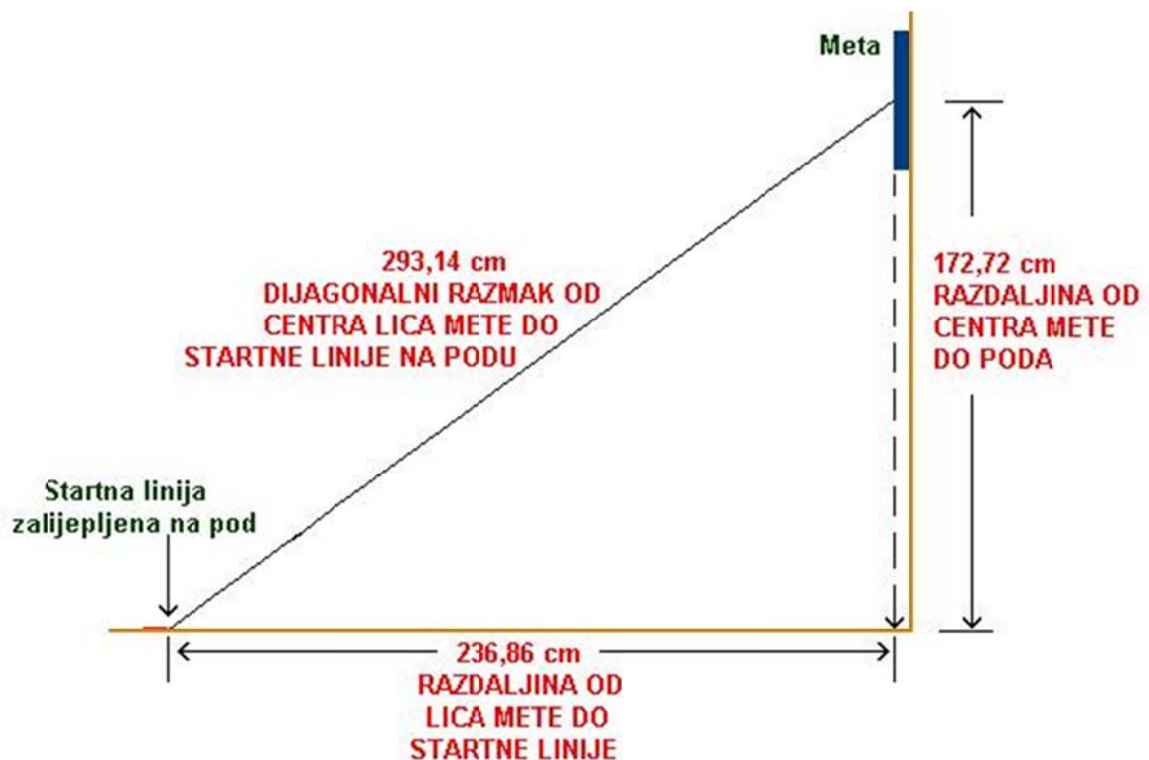
3. Upute za instalaciju

Pažljivo raspakirajte proizvod (soft-CB-50) i provjerite da li su svi dijelovi uključeni. Pakovanje sadrži slijedeće komponente:

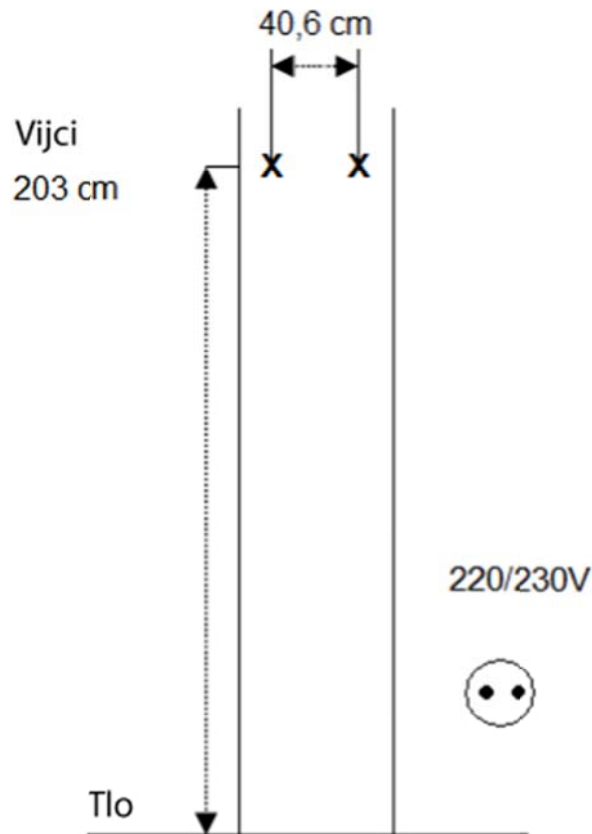
- 1 elektronska pikado ploča
- Zamjenski paket mekih vrhova
- 12 strijela (standardnih)
- Korisnički priručnik
- AC adapter

Postavite ploču tako da je dijagonalni razmak od centra lica mete do startne linije na podu otprilike 3 m. Razdaljina od lica mete do startne linije kod bacanja bi trebala iznositi 2,37 m.

Na visini od cca. 203 cm od tla, na zidu na kojem namjeravate postaviti ploču, probušite rupe za nosive vijke s razmakom od oko 40,6 cm. Pripazite da su vijci postavljeni paralelno, u liniji, kako bi se ploča objesila što točnije. Koristeći otvore na stražnjoj strani ploče objesite je na nosive vijke. Ploča treba biti u potpunosti priljubljena uz zid što može zahtijevati dodatno podešavanje nosivih vijaka. Središte mete (Bulls Eye), u odnosu na tlo, treba biti na udaljenosti (visini) od 1,73 m.



Slika 2 Postavljanje ploče



Slika 3 Montaža ploče

Napajanje:

Elektronički pikado soft-CB-50 se isporučuje sa 9V DC, 500mA adapterom napajanja. Spojite adapter u utičnicu na desnoj strani uređaja i kabel napajanja u naponsku utičnicu. Pazite da napon kućne mreže odgovara zahtjevima. Zatim pokrenite uređaj.

Oprema:

Elektronički pikado soft-CB-50 raspolaže sa 27 igara u 159 varijanti, pohranjenih u memoriji uređaja. Uređaj također raspolaže i funkcijom automatskog isključivanja u slučaju neaktivnosti duže od 3 minute. Sa uređajem se isporučuju strelice, zamjenski vrhovi i adapter napajanja.

Zaštita zaslona uređaja

Zaslona uređaja zaštićen je prozirnom folijom prilikom transporta. Radi bolje vidljivosti zaslona uređaja možete je skinuti na način da je odlijepite na jednom kraju (kutu), povučete i skinete.

4. Funkcije uređaja

4.1 Tipke

START / HOLD

Više funkcionalna tipka. Pritiskom na ovu tipku izvršavaju se sljedeće funkcije:

- Pokretanje igre kada su odabrane sve opcije.
- Prebacivanje na sljedećeg igrača kada je prethodni igrač završio svoj red.

Između krugova uređaj je u stanju čekanja, tako da se mogu ukloniti strelice iz ciljnog područja.

SELECT

Koristi se za odabir različitih razina težine svake igre.

GAME

Koristeći ovu tipku, pomičete se kroz izbornik igara na zaslonu (display) uređaja.

PLAYER / PAGE

Ova tipka se koristi za unos broja igrača na početku igre. Osim toga, pritiskom na ovu tipku moguće je provjeriti bodovno stanje ostalih igrača. Uređaj omogućava memoriranje bodovnog stanja maksimalno 16 igrača. Također omogućava prikaz preostalih bodova pojedinog igrača.

CYBER MATCH

Aktivira funkciju igre protiv računala. Stalnim pritiskom na tipku pomičete se kroz izbornik razina težine igre protiv računala.

Cyber match razine težine:

Razina 1 (C1) Profesionalna; Razina 2 (C2) Ekspert; Razina 3 (C3) Napredna; Razina 4 (C4) Početnička II; Razina 5 (C5) Početnička I

RESET

Može se koristiti za brisanje trenutnog stanja bodova i za ponovno pokretanje igre.

BOUNCE OUT

Pomoću ove tipke moguće je prije igre odlučiti hoće li se priznati rezultat onih strelica koje se ne zadrže u meti prilikom bacanja, već padnu. Ukoliko se takvi rezultati ne priznaju, pritiskom na ovu tipku briše se rezultat postignut tim strelicama.

DART OUT / SCORE

Aktivira se samo za "01" igre. Ima li igrač manje od 160 bodova, može pomoću ove tipke dobiti prijedlog područja bacanja sa najboljim izgledima za pobjedu, odnosno kako iskoristiti tri bacanja da bi postigao svoj cilj. Imajte na umu da se dvostruko i trostruko (u smislu bodovanja) segmenti mete predlažu sa dvije ili tri linije koje se pojavljuju na lijevoj strani broja. SCORE funkcija na velikom zaslonu prikazuje bodove drugog igrača.

DOUBLE / MISS

Koristi se za aktiviranje "Double In / Double Out "za" 01 "igre. Ova funkcija je aktivna samo kada je su odabrane igre 301, 401, itd. Pritisnite tipku za strelicu koja je promašila ciljano područje.

DOUBLE / MISS tipkom može biti omogućen MASTER OUT. Kod "01" igara igračima omogućava igru na dvostruko i trostruko segmente mete, a time i postizanje nula bodova do kraja. Pritisnite DOUBLE / MISS tipku više puta za prikaz MASTER OUT svjetla. Izbor je potvrđen zvučnim signalom.

SOUND

Kontrola glasnoće (gore, dolje ili isključiti).

GAME / GUARD

GAME / GUARD onemogućava funkcioniranje ostalih tipki na uređaju radi izbjegavanja gubitka poteza / bacanja u igri slučajnim pritiskom na neku od funkcijskih tipki. Da biste omogućili tu značajku, pritisnite GAME / GUARD tipku nakon što ste počeli igru. Zvučni signal označava da je ova funkcija aktivna.

Ako je funkcija aktivna, sve ostale tipke su zaključane. GAME / GUARD funkcija se može isključiti u bilo koje vrijeme ponovnim pritiskom na tipku.

POWER

Pali / gasi uređaj. Uređaj ima mogućnost automatskog zaustavljanje rada za očuvanje energije i produljenje vijeka trajanja baterija (ako uređaj koristi iste za rad). Uređaj će se nakon otprilike 3 minute neaktivnosti oglasiti zvučnim signalom i porukom "SLEEP" na zaslonu. Trenutno bodovno stanje se memorira. Pritiskom na bilo koju tipku reaktivirate uređaj.

4.2 Rad sa uređajem

- Pritisnite tipku (POWER) za aktiviranje uređaja. Tijekom auto testiranja zaslona čuje se melodija.
- Pritiskom na tipku GAME odabirete igru koju želite (vidi izbornik igara).
- Pritisnite DOUBLE / MISS tipku (opcionalno), za aktiviranje dvostruko i trostruko segmenata (za 301 – 901 igre).
- Pritisnite PLAYER/ PAGE tipku za odabir broja igrača (1-16). Zadana postavka je 2 igrača.
- Pritisnite tipku CYBER MATCH (po izboru) za razine težine igre protiv računala (Level 1-5)
- Pritisnite tipku START / HOLD tipku (crvenu) za aktiviranje igre.
- Uzmite strelice.
- Indikator strelica nalazi se s desne strane bodovnog ekrana i pokazuje preostali broj strelica za bacanje.
- Ako su sve tri strelice bačene, čuje se glasovna poruka "Next Player" i trenutni rezultat zabljeska na zaslonu. Bez obzira sa koliko strelica nakon toga pogodite metu rezultat se ne može promijeniti. Kada su sve strelice uklonjene sa mete, pritisnite tipku START i prebacite na slijedećeg igrača, koji će biti najavljen glasovnom porukom.

Rezultati

Na zaslonu uređaja, s lijeve strane, prikazuju se rezultati svakog bacanja, do slijedećeg bacanja. Zaslon se koristiti za razne igre.

Demo način rada

Za preslušavanje svih glasovnih i zvučnih sposobnosti uređaja, postupite kako slijedi:

- Isključite uređaj pritiskom na tipku za uključivanje/isključivanje (POWER).
- Pričekajte dok čujete melodiju prilikom pokretanja uređaja.
- Pritisnite tipku GAME jednom (1x).
- Pritisnite BOUNCE OUT tipku brzo četiri puta (4x).
- Da biste isključili demo, pritisnite bilo koju tipku.

Pravilno rukovanje uređajem

1. Nikad ne koristite strelice sa metalnim vrhom za igru na ovom uređaju. Korištenje istih može dovesti do ozbiljnih problema u radu, oštećenja elektroničkih komponenti i potpunog kvara uređaja.
2. Nikad ne bacati strelice u metu pretjeranom snagom. Na taj način možete oštetiti uređaj i smanjete vijek trajanja samih strelica i vrhova.
3. Prilikom vađenja strelica iz mete činite to okrećući ih u smjeru obrnutom od smjera kretanja kazaljki na satu.
4. Uklonite baterije iz uređaja ako se ne koristi. Na taj način produžavate njihov vijek trajanja i smanjete mogućnost oštećenja probijanjem istih.
5. Izbjegavajte prolijevanje vode na uređaj te ne koristite agresivne kemikalije za čišćenje (aerosol s amonijakom ili jaka kemijska sredstva, itd.).

Automatsko isključivanje uređaja

Uređaj također raspolaže i funkcijom automatskog isključivanja u slučaju neaktivnosti duže od 3 minute. To ne samo da štedi električnu energiju, već i produžava vijek trajanja baterija. Svi trenutni rezultati su pohranjeni u memoriju uređaja, a možete ga ponovno reaktivirati pritiskom na bilo koju tipku.

5. Igre

G01 = Igra 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Svaki igrač na početku dobije 301 bod, te je cilj sa što manje bacanja doći na nulu. Bitno je da zadnji pogodak odgovara potrebnom broju. Pogodi li igrač više, to je tzv. Bust-Regel te se ti bodovi ne računaju i svi bodovi iz te runde od tri bacanja se poništavaju. Varijante sa 301 i 501 su češće dok se 701 i 901 rijetko igraju. Također postoje razne varijacije završnog pogotka.

Može se igrati i sa uključenom opcijom DOUBLE IN / DOUBLE OUT

DOUBLE IN

Bodovanje počinje pogotkom u dvostruki segment.

DOUBLE OUT

Igra mora završiti pogotkom u dvostruki segment.

401 - Početni broj je 401

501 - Početni broj je 501

601 - Početni broj je 601

701 - Početni broj je 701

801 - Početni broj je 801

901 - Početni broj je 901

G02 = Igra 2 = CRICKET

Igrači moraju gađati segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i centar mete. Broj se zatvara kada ga igrač pogodi 3 puta. Pogodak u dvostruki segment mete boduje se dvostruko, u trostruki segment trostruko (dovoljan je jedan pogodak u trostruki segment i broj je "zatvoren"). Pogodak u zatvoreni broj se boduje samo ako ga neki od protivničkih igrača nije zatvorio. Pobjednik je igrač koji prvi zatvori sve brojeve i centar mete i ima najveći broj bodova.

Trenutno stanje bodova svakog igrača, otvoreni i zatvoreni brojevi, te preostali broj potrebnih pogodaka za zatvaranje broja prikazan je na zaslonu uređaja.

20	19	18	17	16	15	B
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III

Slika 4 Cricket (zaslon uređaja)

Uređaj svjetlosnim i zvučnim signalima označava trenutnu situaciju.

NO-SCORE CRICKET

Vrijede ista pravila kao kod običnog Cricketa s tim što nije moguće osvajanje bodova.

G03 = Igra 3 = SCRAM

Isključivo za 2 igrača. Varijanta Cricketa. Sastoji se od dva kruga. U svakom krugu Igrač ima drugačiji cilj. U prvom krugu Igrač 1 pokušava "zatvoriti" polja (3 bacanja po segmentu - 15 - 20 i Bullseye) drugom igraču. Tijekom tog vremena, Igrač 2, pokušava prikupiti isti broj bodova u segmentima koji još nisu zatvoreni. Kada je Igrač 1 zatvorio sve segmente završava prvi krug. U drugom krugu, uloge igrača se mijenjaju. Igrač 2 sada pokušava zatvoriti sve segmente, dok Igrač 1 sakuplja bodove. Igra završava kada se završi drugi krug (Igrač 2 zatvara sve segmente). Igrač s najviše ukupnih bodova pobjeđuje.

G04 = Igra 4 = CUT-THROAT CRICKET

Isto kao CRICKET, ali pogoci u zatvoreni broj donose brojeve ostalim igračima koji taj broj imaju otvorenim. Pobjednik je igrač sa najmanjim brojem bodova.

G05 = Igra 5 = ENGLISH CRICKET

Varijanta Cricketa. Sastoji se od dva kruga. U svakom krugu Igrač ima drugačiji cilj. U prvom krugu Igrač 2 pokušava pogoditi Bulls eye (širi centar mete). Do kraja prvog kruga mora ih pogoditi 9 puta, od toga 2 puta Double Bulls eye (sam uži centar mete). U međuvremenu, Igrač 1 pokušava osvojiti što je više bodova moguće. Računaju se samo bodovi iznad 40 (u tri bacanja mora osvojiti 40 ili više bodova jer se računaju samo bodovi iznad 40. Npr. Pogodi li ukupno 53 boda, zapravo osvaja 13 bodova). Dvostruko i trostruko segmenti mete donose i toliko više bodova.

G06 = Igra 6 = ADVANCED CRICKET

Isto kao CRICKET, s time da se brojevi mogu zatvoriti isključivo pogotkom u dvostruko i trostruko (u daljnjem tekstu x2 i x3 segmenti mete) segmente mete.

G07 = Igra 7 = SHOOTER

Računalo (uređaj) nasumice odabire segmente mete (brojeve) koje igrač mora pogoditi iz 3 bacanja. Bodovi se računaju tako da pogodak u određeni segment donosi 1 bod, x2 segment mete 2 boda, x3 segment mete 3 boda. Bulls eye (širi centar mete) donosi 2 boda, Double Bulls eye (sam uži centar mete) donosi 4 boda.

G08 = Igra 8 = BIG SIX

Ova igra dozvoljava suparnicima da jedan drugome odaberu cilj, s time da se ta mogućnost treba prvo zaslužiti. Prvi segment, odnosno broj koji treba pogoditi je 6. Prije samog početka igrači se moraju dogovoriti koliko "života" imaju. Igrač ima 3 bacanja da pokuša pogoditi broj 6. Ukoliko ne uspije, gubi "život". Ukoliko uspije, slijedećom strelicom određuje cilj igraču koji slijedi. Dijelovi mete x2 i x3 se tretiraju kao zasebne mete (dakle pogodi li igrač x2 ili x3 i odredi ga kao cilj, slijedeći igrač ima puno teži zadatak jer nije dovoljno pogoditi samo odgovarajući broj već i odgovarajući segment).

G09 = Igra 9 = OVERS

Prije samog početka igrači se moraju dogovoriti koliko "života" imaju. U ovoj igri svaki igrač ima tri bacanja za osvojiti više bodova od svog prethodnika. Ako osvoji isti ili manji broj bodova od prethodnika, gubi "život". Pobjeđuje igrač koji zadnji ostane "na životu".

G10 = Igra 10 = UNDERS

Cilj je obrnut od cilja u igri OVERS, igrač mora osvojiti manje bodova od svog prethodnika u 3 bacanja ili gubi "život". Igra počinje sa maksimalno mogućih 180 bodova. Svaka strelica koja ne pogodi metu ili ispadne se penalizira sa 60 bodova. Pobjeđuje igrač koji zadnji ostane "na životu".

G11 = Igra 11 = COUNT-UP 300

Cilj je doći prvi do unaprijed određenog broja bodova (300). Ukupan broj bodova određuje se prema izboru igre. Svaki igrač pokušava dobiti u svakoj rundi što je više bodova moguće. Segmenti x2 i x3 mete se broje dvostruko i trostruko. Ukupan broj bodova za svakog igrača se prikazuje na zaslonu.

Varijante su: COUNT-UP 400, COUNT-UP 500, COUNT-UP 600, COUNT-UP 700, COUNT-UP 800, COUNT-UP 900, COUNT-UP 999.

G12 = Igra 12 = HIGH SCORE

Pravila su vrlo jednostavna, potrebno je u tri kruga postići što veći broj bodova. Segmenti x2 i x3 mete se broje dvostruko i trostruko. Osim u tri kruga, što je osnovna postavka, može se odabrati od 4 do 14 krugova igre.

G13 = Igra 13 = ROUND THE CLOCK

Svaki igrač gađa segmente od 1 do 20, te Bulls eye. Tri su bacanja po krugu. Pogodi li segment gađa slijedeći, a pobjednik je igrač koji prvi dođe do 20. Igrač mora gađati segmente po redu, dok ih sve ne pogodi. Ne pogodi li segment iz 3 bacanja u slijedećem ga krugu ponovno cilja.

Postoji više razina težine igre, te više varijanti igre.

ROUND-THE-CLOCK 5 - Igra počinje sa segmentom (brojem) 5

ROUND-THE-CLOCK 10 - Igra počinje sa segmentom (brojem) 10

ROUND-THE-CLOCK 15 - Igra počinje sa segmentom (brojem) 15

ROUND-THE-CLOCK Dvostruko (x2)

Svaki igrač gađa dvostruko (x2) segmente od 1 do 20, te Bulls eye.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Igra počinje sa x2 segmentom broja 5.

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Igra počinje sa x2 segmentom brojem 10.

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Igra počinje sa x2 segmentom broja 15.

ROUND-THE-CLOCK Trostruko (x3)

Svaki igrač gađa trostruko (x3) segmente od 1 do 20, te Bulls eye.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Igra počinje sa x3 segmentom broja 5.

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Igra počinje sa x3 segmentom broja 10.

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Igra počinje sa x3 segmentom broja 15.

G14 = Igra 14 = KILLER

Igra se u 2 ili sa više igrača. Svaki igrač bacanjem u metu odabire jedan broj. Ostali igrači ne mogu odabrati isti. Nakon što svi igrači odaberu svoj broj igra započinje. Prvi cilj je pogotkom u x2 segment mete vaš broj postaviti kao "killer". Nakon toga je potrebno onoliko puta pogoditi suparnikov broj koliko "života" mu je na raspolaganju i izbaciti ga iz igre. Pobjednik je onaj koji zadnji ostane u igri. Može se igrati i timski.

G15 = Igra 15 = DOUBLE DOWN

Igrači počinju igru sa 40 bodova. Gađaju se redom brojevi 15, 16, bilo koji dvostruki, 17, 18, bilo koji trostruki, 19, 20, te centar. Ako igrač niti sa jednom strelicom ne pogodi zadani broj, njegov rezultat se smanjuje na polovinu. Pobjeđuje igrač sa najvećim rezultatom.

Postoje i varijante: SHANGHAI 5 (G53), SHANGHAI 10 (G54), SHANGHAI 15 (G55), gdje igra počinje od 5, 10 ili 15.

G19 = Igra 19 = GOLF

Simulacija golfa. Cilj igre je, kao u golfu, sa što manje pokušaja proći golf teren od 9 (27 krugova) ili 18 (54 kruga) rupa. Koriste se segmenti od 1 do 18 gdje svaki segment (broj) predstavlja "rupu". Tri su pogotka potrebna u "rupu" prije nego možete prijeći na sljedeću. Segmenti x2 i x3 mete su jako važni jer možete "rupu" pogoditi uz manjeg broja pokušaja.

G20 = Igra 20 = FOOTBALL

U igri je potrebno prvo odabrati "igralište" za svakog igrača, na način da strelicom ili rukom odaberete jedan segment (broj) na meti. Koji će te odabrati ovisi o vama, ali segment koji ste odabrali za početak zadržavate do kraja (Bulls eye).

Ukoliko ste npr. izabrali broj 20 za start, počinjete sa 20 x2, a završavate sa 3 x2. "Igralište" se sastoji od 11 segmenata (brojeva) koje je potrebno sukcesivno pogoditi.

Morate baciti strelice jednu po jednu u sljedećim segmentima:

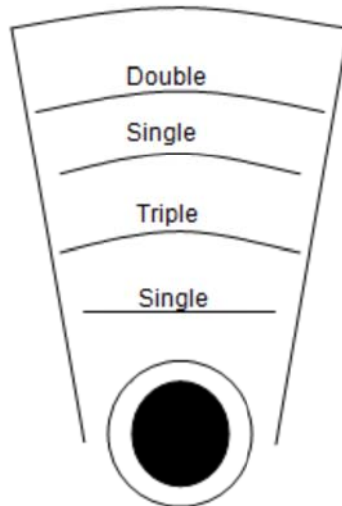
20 x2 ... izvan 20 ... 20 x3 ... unutar 20 ... vanjski prsten Bullseye ... unutarnji prsten Bullseye ... vanjski prsten Bullseye ... unutar 3 ... 3 x3 ... izvan 3 ... i završiti sa 3 x3.

Tko prvi ispuni zadatak, pobjeđuje. Redoslijed bacanja i svaka sljedeća meta se prikazuje na zaslonu.

G21 = Igra 21 = BASEBALL – 9 Innings

3 strelice po krugu. Igrač mora pogoditi sektor čiji broj odgovara broju tekućeg kruga. Pogodak u jednostruko broji se kao 1 bod (baza), u dvostruko 2 (baze), trostruko 3 (baze), Bulls eye (Home run – može se pokušati samo sa trećom strelicom u svakom krugu).

Cilj igre je osvojiti što više baza.



Slika 7 Baseball

G22 = Igra 22 = STEEPLECHASE

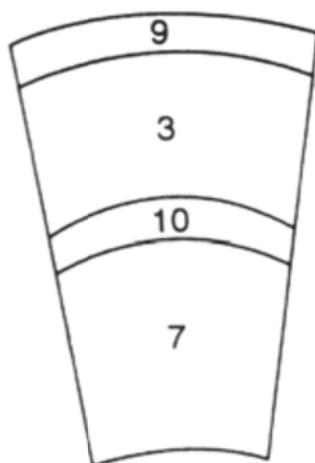
Moraju se pogoditi brojevi od 20 do 5, u smjeru kazaljke na satu, te centar mete (Bullseye) na kraju. No brojevi se moraju pogoditi u dio mete između centra i x3 prstena (trostruko segment mete). Osim toga na brojevima 13, 17, 8 i 5 moraju se pogoditi x3 segmenti mete.

G23 = Igra 23 = BOWLING

U ovoj igri potrebno je biti vrlo precizan da biste ostvarili dobar rezultat. Igrač 1 započinje igru odabirom "staze" bilo bacanjem jedne strelice ili pritiskom prsta na segment mete. S preostale dvije strelice možete osvojiti bodove ili pogoditi "čunj".

Bodovanje;

Dvostruko segment (x2) 9 Čunjeva
Vanjski dio segmenta 3 Čunja
Trostruko segment (x3) 10 Čunjeva
Unutarnji dio segmenta 7 Čunjeva



Slika 8 Bowling

U ovoj igri moraju se poštivati nekoliko pravila:

1. U ovoj verziji Bowlinga savršena igra je 200 bodova.
2. Nije dozvoljeno pogoditi isti segment mete (a da nije x2 ili x3) dva puta. U slučaju istog drugi pogodak ne donosi bodove.
3. Pogodite li x3 segment mete dva puta u jednom krugu osvojiti će te 20 bodova.
4. Pogodite li x2 segment mete dva puta u jednom krugu osvojiti će te samo 10 bodova. Pogodite li isti segment samo drugom strelicom osvojiti će te 9 bodova.

G24 = Igra 24 = CAR RALLYING

Igra se kao igra STEEPLECHASE. Iznimka je mogućnost određivanja vlastite staze. Staza može biti jednostavna ili komplicirana, ovisno o vašem izboru. Također možete dodati onoliko prepreka koliko želite. Važno je da se staza sastoji od 20 segmenata. Prije nego igra počne, na LED zaslonu će se zatražiti da odaberete stazu ("SEL" = Odaberi). Igrači se tada izmjenjuju i odabiru stazu pritiskom na područje željenih segmenata. Nakon toga treba biti odabran odgovarajući pod-segment.

Npr. Ako ste odabrali unutarnji segment broja 20 morate ga pogoditi da bi ste mogli prijeći na slijedeći segment.

Sve promjene i pomoć igračima biti će prikazane na LED zaslonu.

G25 = Igra 25 = SHOVE A PENNY

U igri se koriste segmenti (brojevi) od 15 do 20 i Bullseye. Segmenti mete x1 vrijede 1 bod, dvostruko segmenti (x2) 2 boda, trostruko segmenti (x3) 3 boda. Svaki igrač mora postići 3 boda po segmentu da bi mogao ići na slijedeći. Ukoliko postigne više od 3 boda, višak bodova odlazi slijedećem igraču. Igrač koji postigne po 3 boda na svakom segmentu (15 – 20) je pobjednik.

G26 = Igra 26 = NINE-DART CENTURY

Cilj igre je u tri kruga (9 bacanja) postići rezultat što bliži 100 bodova. Segmenti x2 i x3 mete se računaju dvostruko i trostruko, kako je uobičajeno. Prijeđe li igrač 100 bodova izgubio je, osim ako isto ne učine i svi ostali igrači. Pobjednik je igrač koji ostvari 100 bodova ili najbliže tomu.

G27 = Igra 27 = GRÜN GEGEN ROT (za 2 igrača)

U ovoj igri pobjeđuje igrač koji pogodi više x2 i x3 segmenata mete. Jedan igrač je "Zeleni", a drugi "Crveni". Igrač 1 gađa samo zelene x2 i x3 segmente mete i kreće se u smjeru kazaljke na satu. Igrač 2 počinje od broja 20, gađa samo crvene x2 i x3 segmente mete i kreće se obrnuto od smjera kazaljke na satu.

Napomena: unutar jednog kruga moguće je samo jednom pogoditi x2 i x3 segmente mete na istom broju. U dodatku, pogodite li krivi broj ili suparničko polje, bodovi vam se oduzimaju.

G28 = Igra 28 = GOLD HUNTING

U ovoj igri tražite zlato. Zlato dobijate svaki put kad u jednom krugu osvojite 50 bodova (ili multiplikator broja 50 – 100, 150, 200...). Zlato možete i krasti od svog protivnika svaki put kad osvojite 50 bodova. Igrač koji prvi sakupi svo zlato (količina se odredi unaprijed) je pobjednik.

G29 = Igra 29 = CASINO-A FLUSH

Igra je imitacija casino igara, igra se na bodove. Ukupan broj bodova koji se mora postići određuje se unaprijed pomoću SELECT tipke. Može se odabrati slijedeće: 260, 310, 360, 410, 460, 510 i 560. Pritiskom na START igra započinje.

Početni ulog je 10 bodova, uređaj će označiti broj koji se gađa. Ulog se može i povećati na početku svakog kruga (20, 30...90 bodova). Za promjenu uloga pritisnite "BOUNCE OUT" tipku. Ulog od 10 bodova se automatski skida na početku svakog kruga. Igrač koji prvi osvoji određeni broj bodova, pobjeđuje.

G30 = Igra 30 = CASINO-B STRAIGHT

Igra slična prethodnoj, CASINO-A FLUSH, sa dodatnim elementima u igri. Ukupan broj bodova koji se mora postići određuje se unaprijed pomoću SELECT tipke. Može se odabrati slijedeće: 260, 310, 360, 410, 460, 510 i 560. Pritiskom na START igra započinje.

Početni ulog je 10 bodova, uređaj će označiti broj koji se gađa. Ulog se može i povećati na početku svakog kruga (20, 30...90 bodova). Za promjenu uloga pritisnite " BOUNCE OUT" tipku. Ulog od 10 bodova se automatski skida na početku svakog kruga.

U ovoj igri pogodak prvom strelicom u x1 segment mete se ne računa. Računa se samo pogodak u x2 ili x3 segment mete. Igrač koji prvi osvoji određeni broj bodova, pobjeđuje.

G31 = Igra 31 = CASINO-C 3 Star

Najteža varijanta casino igre. Ukupan broj bodova koji se mora postići određuje se unaprijed pomoću SELECT tipke. Može se odabrati slijedeće: 260, 310, 360, 410, 460, 510 i 560. Pritiskom na START igra započinje.

Početni ulog je 10 bodova, uređaj će označiti broj koji se gađa. Ulog se može i povećati na početku svakog kruga (20, 30...90 bodova). Za promjenu uloga pritisnite " BOUNCE OUT" tipku. Ulog od 10 bodova se automatski skida na početku svakog kruga.

U ovoj igri računa se isključivo pogodak u x3 segment mete. Ne pogodi li igrač ovaj segment unutar kruga 3 puta, gubi ulog i bodove. Postignuti rezultat u tom krugu se ne prenosi u slijedeći. Igrač koji prvi osvoji određeni broj bodova, pobjeđuje.

G32 = Igra 32 = ELIMINATION (3 Varijante)

Jednostavna igra u kojoj suparnik treba biti eliminiran tako da sa tri bacanja postignete bolji rezultat od njega. Svaki igrač ima 3 "života" na početku. Broj "života" možete postaviti na 4 ili 5 pritiskom na "SELECT" tipku.

G33 = Igra 33 = HORSESHOES

U ovoj igri koriste se samo segmenti (brojevi) 20 i 3. Igra je za 2 igrača od kojih jedan gađa 20, a drugi broj 3. Bodovi se računaju na slijedeći način:

x3 segment: 3 boda

x2 segment: 2 boda

x1 segment: 1 bod

Bodovi se pridodaju samo igraču koji u krugu osvoji više bodova. Npr. Igrač 1 osvoji 3 boda u krugu, a Igrač 2 1 bod. Igrač 1 osvaja 3 boda, a Igrač 2 ništa. Igrač koji prvi osvoji 15 bodova je pobjednik.

Broj bodova potrebnih za pobjedu možete postaviti od 15 - 25 pritiskom na "SELECT" tipku.

G34 = Igra 34 = BATTLEGROUND (4 Varijante)

U ovoj igri za 2 igrača, meta se pretvara u "bojno polje", podjelom u dva dijela. Igrač koji prvi osvoji sve segmente na suprotnoj, protivničkoj, strani pobjeđuje u igri. Igrači biraju koje segmente uzeti.

Igrač 1 predvodi "gornju vojsku" i gađa niže, donje, segmente mete (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8).

Igrač 2 predvodi "donju vojsku" i gađa više, gornje, segmente mete (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13).

Ako igrač pogodi vlastiti segment, na svojoj strani mete, gubi.

Gornji CRICKET zaslon se prikazuje "vojsku" Igrača 1, "vojska" Igrača 2 je prikazana u drugom redu. Na zaslonu se prikazuju sve informacije vezane uz igru (koji segment je još potrebno pogoditi, itd.).

Postoji više varijacija ove igre:

Battleground x2 – u igri su samo x2 segmenti mete.

Battleground x3 – u igri su samo x3 segmenti mete.

Battleground Generals – nakon eliminacije svih protivničkih polja potrebno je eliminirati i protivničkog "general", pogotkom u Bullseye.

3	19	7	16	8	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

Slika 9 Battleground

G35 = Igra 35 = ADVANCED BATTLEGROUN

Važe ista pravila kao i za BATTLEGROUN, s time da je igra otežana postojanjem "mina". "Mine" predstavljaju dvostruko (x2) i trostruko (x3) segmenti mete na protivničkoj polovici. Ukoliko ih igrač pogodi, gubi svoj segment na suprotnoj strani, npr. pogodi li igrač x3 segment broja 6, gubi vlastiti segment broj 11. "Mine" se mogu aktivirati samo jednom po segmentu.

G36 = Igra 36 = PAINTBALL (3 Varijante)

Igra je slična igri BATTLEGROUN, pravila su ista, s time da je moguće pobijediti i na drugi način, kao u stvarnom paintball-u, oduzimanjem protivničke zastavice. Zastavicu predstavlja Double Bullseye, dakle sam centar mete, kojeg je potrebno pogoditi dva puta. Pogoci u širi centar mete, Bullseye, se ne računaju.

Pogoci u Double Bullseye se zbrajaju tijekom igre. Pobjednik je onaj koji osvoji sve protivničke segmente ili osvoji protivničku zastavicu.

Varijacije:

Paintball x2 – u igri su samo x2 segmenti mete, a za osvajanje zastavice protivnika potrebno je pogoditi Double Bullseye, dakle sam centar mete, 3 puta.

Paintball x3 – u igri su samo x3 segmenti mete, a za osvajanje zastavice protivnika potrebno je pogoditi Double Bullseye, dakle sam centar mete, 3 puta.

Popis igara

Nr.	Naziv igre	Nr.	Naziv igre
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

Slika 10 Popis igara

6. Napomene

Blokiran segment mete

Može se dogoditi da se segment meteablokira, o čemu će vas uređaj obavijestiti preko LCD zaslona. Da biste ga odblokirali izvucite strelicu ili slomljeni vrh. Ukoliko time ne riješite problem lagano zatresite segment mete dok ne postane opet dostupan. Igra se nastavlja nakon toga.

Izvlačenje strelica

Da biste izbjegli lomljenje vrhova strelicu prilikom izvlačenja lagano zakrenite i pokušajte je pritom zadržati vertikalno u odnosu na metu.

Slomljeni vrhovi

Može se dogoditi da slomljeni vrh ostane zaglavljen unutar mete. Pokušajte ga oprezno izvući prstima ukoliko je moguće, pincetom ili kliještima. Ne uspijete li na taj način možete ga pokušati nježno progurati kroz otvor, na drugu stranu, pazeći da ne oštetite elektroničke sklopove iza mete. Odspojite uređaj sa naponske mreže prije no što započnete!

Strelice

Koristite strelice sa mekim vrhovima težine do 18 g. Strelice priložene uz uređaj teže 12 g. i imaju obične plastične vrhove. Priložene strelice i zamjenski vrhovi nisu pokriveni jamstvom jer se smatraju potrošnim materijalom.

Čišćenje

Preporuča se čišćenje mekom krpom i, po potrebi, blagim sredstvima za čišćenje. Izbjegavajte prolijevanje vode na uređaj te ne koristite agresivne kemikalije za čišćenje (aerosol s amonijakom ili jaka kemijska sredstva, itd.) jer može doći do trajnog oštećenja uređaja.

theSHOP

Talus d.o.o.

Kneza Trpimira 179
21 220 Trogir
Croatia

phone: ++385 21 885 111

fax: ++385 21 885 515

mail: info@theshop.hr

www.theshop.hr