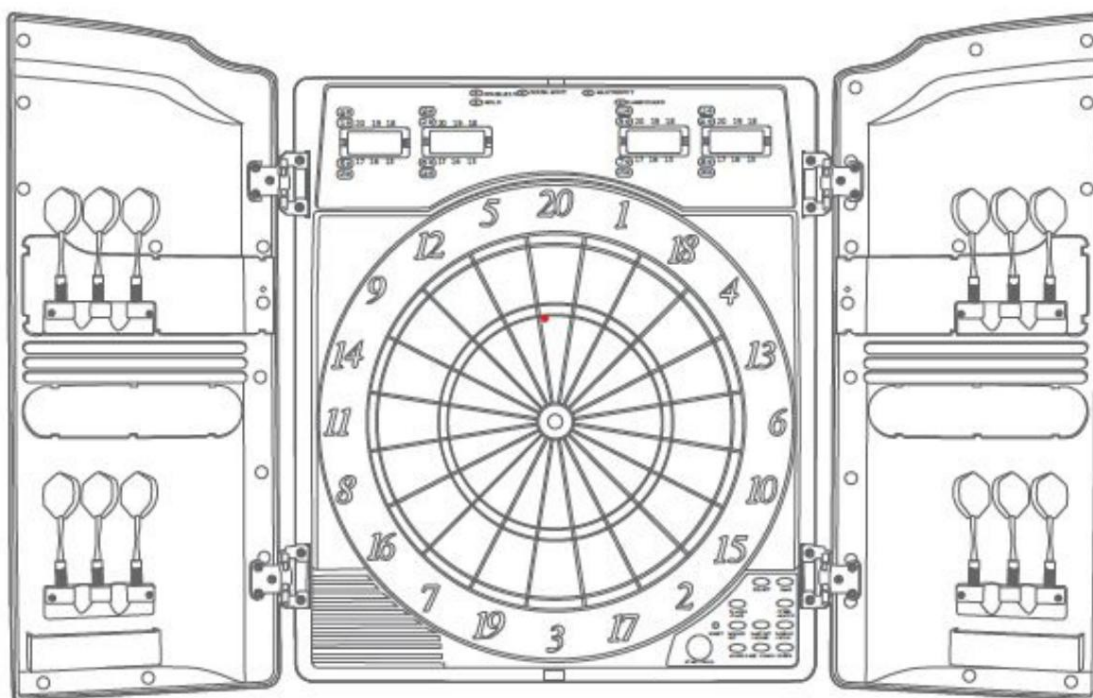


CEL ELEKTRONICZNY DSHB05

Instrukcja użytkowania



SZANOWNY KLIENCIE,

Dziękujemy za wybranie naszego produktu. Aby uniknąć uszkodzeń spowodowanych niewłaściwym użytkowaniem, przed montażem należy uważnie przeczytać niniejszą instrukcję. Proszę zawsze przestrzegać instrukcji bezpieczeństwa. Jeżeli produkt jest przekazywany osobie trzeciej, powinna ona również otrzymać niniejszą instrukcję użytkowania. Nie składaj tarczy, jeśli znajdziesz jakiegokolwiek uszkodzone, uszkodzone lub brakujące części. Skontaktuj się z naszym działem reklamacji. W przeciwnym wypadku Twój produkt nie będzie objęty gwarancją.



OSTRZEŻENIE 1.

Przed włączeniem tarczy elektronicznej należy zapoznać się z niniejszą instrukcją.

2. Ten elektroniczny cel nie jest zabawką. Przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci. 3.

Rzutki mogą spowodować obrażenia. Dzieci muszą być pod nadzorem podczas zabawy.

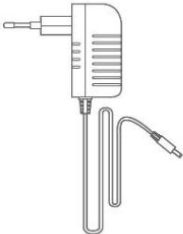
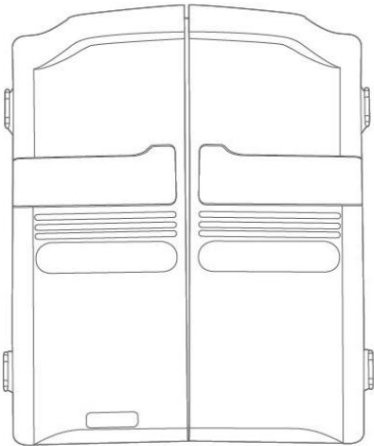
4. Trzymaj cel z dala od źródeł promieniowania, takich jak silniki elektryczne czy kuchenki mikrofalowe.

5. Używaj wyłącznie oryginalnego zasilacza dostarczonego przez producenta.

6. Używaj wyłącznie strzałek dostarczonych przez producenta.

7. Nie używaj tarczy, jeśli jest uszkodzona lub jakaś jej część jest zablokowana.
8. Gdy nie używasz produktu, przechowuj go w suchym miejscu.

LISTA CZĘŚCI

A  1×	B  1×	C  112×	D  12×
E  12×	F  12×	G  2×	H  2×

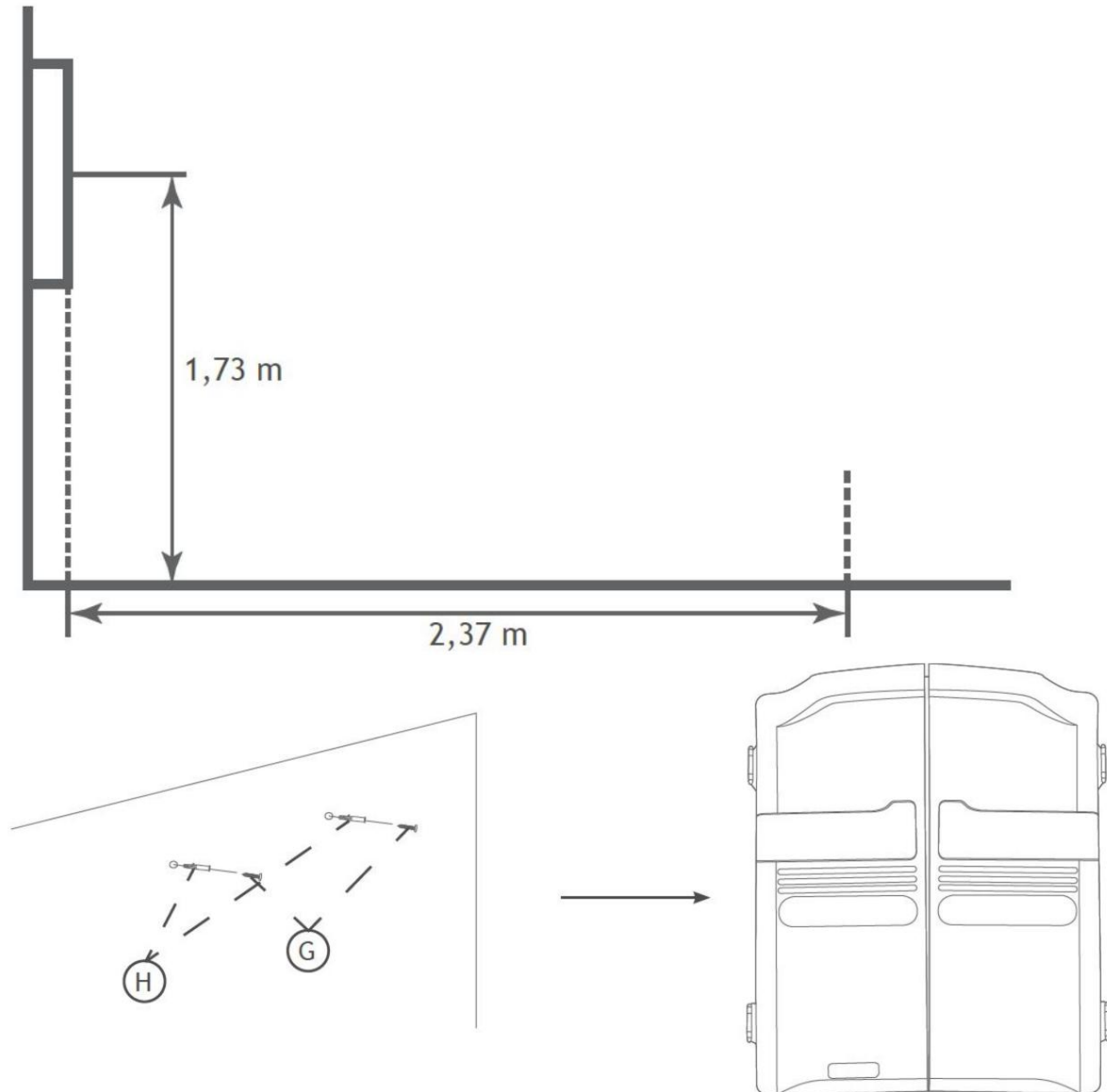
INFORMACJE TECHNICZNE

ADAPTÉR	VSTUP	100-240 V AC - 50/60 Hz - 0.15 A
	VÝSTUP	5 V DC - 1A
PROVOZNÍ NAPĚTÍ	5 V DC - 1A	

INSTALACJA

Aby zainstalować tarczę, wybierz miejsce, w którym przed nią jest około 3 metry wolnej przestrzeni.

Odległość pozioma od linii strzału do powierzchni tarczy powinna wynosić około 2,37 m. Wysokość od podłoża do środka celu powinna wynosić 1,73 m, jak pokazano na rysunku 1.



FUNKCJONOWAĆ

Zasilanie:

Naciśnij ten przycisk, aby włączyć/wyłączyć cel. Sprawdź, czy cel jest podłączony do adaptera.

Start/Przytrzymaj:

Po wybraniu wszystkich opcji naciśnij, aby rozpocząć grę. Za każdym razem, gdy wszystkie trzy lotki zostaną rzucone, urządzenie przełącza się na tryb „Hold”, dzięki czemu gracz może je usunąć. Można go także w każdej chwili przełączyć w tryb „Hold” poprzez naciśnięcie przycisku.

Game Guard: Po

naciśnięciu „Start/Przytrzymaj” i naciśnięciu przycisku „Game Guard” można aktywować tę funkcję.

Wszystkie przyciski zostaną zablokowane, a ich przypadkowe naciśnięcie nie będzie miało wpływu na grę.

Naciśnij ponownie, aby dezaktywować tę funkcję.

Bounce Out: Przed

rozpoczęciem gry musisz zdecydować, czy chcesz liczyć lotki, które odbijają się tylko od celu. Jeśli nie chcesz, aby punkty były liczone, po prostu naciśnij ten przycisk natychmiast po rzucie każdą odbitą lotką.

Dart Out/Wynik

Funkcja „Dart out” jest aktywowana tylko podczas pierwszej gry. Jeśli Twój wynik jest niższy niż 160, możesz nacisnąć ten przycisk, aby poprosić o sugestię, w którą strefę skierować strzał, i zakończyć grę.

Uwaga: pola podwójne i potrójne oznaczone są 2 i 3 myślnikami po lewej stronie numeru. Funkcja „Wynik” umożliwia graczom sprawdzenie swojego wyniku po zakończeniu gry.

Dźwięk:

Naciśnij ten przycisk, aby dostosować głośność dźwięku od 0 do 7 (8 poziomów).

Podwójne/chybione:

Ten przycisk może być użyty wyłącznie do aktywacji funkcji „Podwójne wejście/Podwójne wyjście” i „Master wyjście” w grze 1.

Uwaga: Nie wszystkie tryby gry obejmują funkcję „Master out”, natomiast funkcja „Miss” jest dostępna w każdej grze. Gracze mogą nacisnąć ten przycisk po rzucie lotką poza tarczę, a system automatycznie policzy tę lotkę.

Gracz/strona: Przed

każdą grą naciśnij ten przycisk, aby wybrać liczbę graczy. Jeżeli pozostawisz ten przycisk wciśnięty, gracze będą mogli zobaczyć swoje wyniki, które nie są wyświetlane w trakcie gry.

Gra:

Naciśnij, aby przewinąć menu gry i wybrać interesującą Cię grę.

Wybierać:

Naciśnij ten przycisk, aby wybrać żądany tryb. Różne gry oferują różne poziomy trudności, które można wybrać za pomocą tego przycisku.

Resetuj:

Użyj tego przycisku, aby zresetować ekran i przywrócić pierwotny stan obiektu docelowego.

CYBERMATCH: Ten przycisk

umożliwia jednemu graczowi rywalizację z systemem na pięciu różnych poziomach. Tylko jeden gracz może grać. Poniżej podano poziomy trudności.

Poziomy gry Cybermatch Poziom 1 (C1) Profesjonalny

Poziom 2 (C2) Ekspert

Poziom 3 (C3) Zaawansowany

Poziom 4 (C4) Średniozaawansowany

Poziom 5 (C5) Początkujący

Naciśnij przycisk, aby aktywować funkcję „Cybermatch” i wybierz żądany poziom trudności, a następnie naciśnij „Start/Przytrzymaj”. Gracz najpierw rzuca 3 lotkami. Następnie naciśnij „Start/Przytrzymaj”, a system (Cybermatch) automatycznie rzuci 3 rzutki, a osiągnięte strefy zostaną wyświetlone na tablicy wyników.

Gdy system (Cybermatch) zakończy swoją rundę, cel automatycznie przechodzi na turę pierwszego gracza. Gra będzie kontynuowana, dopóki ktoś nie wygra.

DZIAŁANIE:

1. Naciśnij przycisk „Zasilanie”, aby aktywować cel. Muzyka będzie odtwarzana podczas testu zasilania systemu.
2. Naciśnij przyciski „Gra” i „Wybierz”, aby wybrać żadaną grę.
3. Naciśnij przycisk „Double/Miss” (opcjonalnie), aby wybrać tryb gry, np. Double in/Double out, Master out itp.
4. Naciśnij przycisk „Gracz”, aby wybrać liczbę graczy (1, 2, ..., 16).
Domyślna konfiguracja przewiduje grę dla 2 graczy. Lub naciśnij „Cybermatch”, aby wybrać tę funkcję.
5. Naciśnij przycisk „Start/Hold” (czerwony przycisk), aby rozpocząć grę.
6. Po rzucie 3 lotkami usłyszysz komunikat „Usuń lotki”, a wynik zacznie migać. W tym momencie możesz usunąć lotki bez wpływu na wynik.
Po usunięciu wszystkich strzałek naciśnij „Start/Przytrzymaj”, aby rozpocząć grę następnego gracza.

ZASADY GRY:

Gra 1: 301, 401, 501, 601, 701, 801 i 901 Uwaga: Całkowitą liczbę punktów można zmienić, naciskając przycisk „Wybierz”. Celem gry jest odejmowanie punktów od sumy, aż do momentu, gdy osiągnie ona 0 (zero). Uzyskanie wyniku mniejszego niż 0 będzie uznane za porażkę i system powróci do wyniku z początku rundy. Na przykład, jeśli graczowi brakuje 32 punktów do ukończenia gry, a jego wynik wynosi 35, to na początku kolejnej rundy wynik nadal będzie wynosił 32.

Funkcje Double In/Out i Master Out Funkcję Double In/Out można łatwo wybrać (Double Out jest najczęściej używaną opcją), po prostu naciskając przycisk „Double/Miss”. Wybrane ustawienie zostanie wyświetlone na ekranie LED.

- Double in: Aby rozpocząć grę, musi zostać osiągnięty double. Oznacza to, że gracz nie zaczyna zdobywać punktów, dopóki nie trafi na podwójne pole.
- Double Out: Aby zakończyć grę, należy uzyskać double.
- Double In i Double Out: Aby rozpocząć i zakończyć grę, konieczne jest trafienie w podwójne pole.
- Master out: Aby zakończyć grę, należy uzyskać dublet lub triplet.
- Double in i Master Out: Aby rozpocząć grę, musi zostać osiągnięty dubel; i kończysz grę z podwójną lub potrójną strefą.

Funkcja Dart Out (tylko w grze 1)

Ta elektroniczna tarcza do rzutek posiada specjalną funkcję Dart out. Uruchamia się w momencie, gdy któryś z graczy ma mniej niż 160 punktów do osiągnięcia 0.

Gracz może przytrzymać przycisk „Rzuć rzutką”, aby zobaczyć strefy potrzebne do ukończenia gry. Pola podwójne i potrójne oznaczone są dwoma lub trzema kreskami po lewej stronie każdej liczby.

Gra 2: Krykiet

Krykiet jest grą strategiczną, odpowiednią zarówno dla początkujących, jak i ekspertów. Gracze skupiają się na polach, które im najbardziej odpowiadają i mogą zmusić przeciwników do uderzenia w określone pola.

Celem jest „zamknięcie” wszystkich pól przed przeciwnikami i zdobycie większej liczby punktów od nich.

Używane są tylko pola 15, 16, 17, 18, 19, 20 i strefa centralna (tzw. Bulls'eye). Pola można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Gracz musi uderzyć 3 razy, aby otworzyć bramkę i zdobyć punkty. Otrzymuje punkty za każdym razem, gdy dotrze do tej strefy, pod warunkiem, że jego przeciwnicy jeszcze jej nie zamkną. Trafiając w podwójne i potrójne pola, zdobędziesz również podwójne lub potrójne punkty. Pole zamyka się, gdy wszyscy gracze trafią je trzy razy. Po zamknięciu strefy gracze nie mogą już zdobywać punktów po jej przejściu.

Gracz, który pierwszy zamknie wszystkie strefy i osiągnie najwyższy wynik, wygrywa grę. W przypadku, gdy jeden z graczy zamknie wszystkie swoje strefy, ale jego wynik będzie niższy od wyniku któregośkolwiek z przeciwników, musi on kontynuować punktację w aktywnych strefach. Jeśli nie uda mu się uzyskać wyższego wyniku przed przeciwnikami i ci ostatni „zamkną” wszystkie jego strefy, wygrywa przeciwnik. Gra trwa aż do zamknięcia wszystkich liczb.

HRA 2 - 1: Krykiet bez punktów

Jeśli chcesz zagrać w grę o nazwie „Krykiet bez wyniku”, naciśnij przycisk „Wybierz” przed rozpoczęciem gry. Zasady są takie same, tylko gra nie jest punktowana. Celem jest po prostu zamknięcie jako pierwszy wszystkich liczb od 15 do 20 oraz środkowych kółek (Bull's Eye).

GRA 3: Scram (tylko dla 2 graczy)

Jest to wariant gry nr 2 i składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają inne cele. W pierwszej rundzie gracz próbuje „zamknąć” liczby 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz Bull's Eye, podczas gdy jego przeciwnik musi spróbować trafić w strefy, których pierwszy gracz nie zamknął, aby zdobyć maksymalną możliwą liczbę punktów. Liczby można trafiać w dowolnej kolejności, a zamykają się, gdy pierwszy gracz trafi je trzy razy. Gdy pierwszy gracz zamknie wszystkie pola, pierwsza runda się kończy. W drugiej rundzie gracze zamieniają się rolami. Drugi gracz próbuje zamknąć wszystkie strefy, a pierwszy próbuje zdobyć punkty. Po drugiej rundzie gra się kończy. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

Gra 4: Krykiet bezlitosny Jest to również

odmiana Gry 2. Zasady są takie same, z tą różnicą, że punkty zdobyte przez gracza są zaliczane na konto jego przeciwnika. Gracz z najmniejszą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Gra 5: Krykiet angielski (tylko dwóch graczy)

Ponieważ jest to wariant drugiej gry, zasady są podobne. Gra składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają inne cele. W pierwszej rundzie drugi gracz musi trafić 9x w pole Bull's Eye, aby zakończyć tę rundę. Pamiętaj, że środkowy okrąg

Bull's Eye liczy się podwójnie. Jeśli zamiast „oka byka” zostanie trafiony kolejny podwójny lub potrójny, punkty z tej strefy zostaną dodane do pierwszego gracza. Na przykład, jeśli drugi gracz trafi 7, 20 i pojedynczego Bull's Eye, otrzyma Bull's Eye i doda 27 punktów pierwszemu graczowi.

W międzyczasie pierwszy gracz musi spróbować zdobyć jak najwięcej punktów.

Po trafieniu podwójnego lub potrójnego pola otrzymuje także podwójną liczbę punktów.

Jednak w każdej rundzie muszą zdobyć co najmniej 40 punktów, liczy się tylko wyższa liczba punktów. Powinien również unikać uderzenia w

środkowe pole Bull's Eye podczas swojej tury, ponieważ zapewni to punkty

jego rywalowi. W momencie, gdy drugiemu graczowi uda się trafić w

środkowe pole 9 razy, rozpoczyna się druga runda i role obu graczy

zostają zamienione. Gra kończy się w momencie, gdy pierwszy gracz

dotknie środkowego pola 9 razy. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Gra 6: Krykiet zaawansowany Kolejna wersja

drugiej gry. Liczby można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności.

Gracze muszą zamknąć segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 oraz środkowe pole

Bulls'eye, trafiając w pola dwa i trzy. W tej grze trafienia w strefy podwójne lub

potrójne liczą się jako trafienia pojedyncze lub podwójne. Wewnętrzne i

zewnętrzne pola Bull's eye również liczą się jako trafienia pojedyncze i

podwójne.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie obszary z

największą liczbą punktów.

Gra 7: Strzelanka System

celów losowo wybiera obszar trafienia. Gracze muszą trafić w te pola 3 razy

z rzędu.

Punktacja każdej strefy:

Pojedyncza strefa = 1 punkt

Podwójna strefa = 2

punkty Potrójna strefa

= 3 punkty Zewnętrzne koło „oko byka”

= 2 punkty Wewnętrzne koło „oko byka”

= 4 punkty Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry uzyska najwyższy wynik.

Uwaga: możesz wybrać liczbę okrążeń naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 8: Wielka Szóstka

Gracze mogą tworzyć nowe strefy, które zostaną trafione przez ich przeciwników poprzez uderzanie w te kwadraty. Przed rozpoczęciem gry gracze uzgadniają, ile żyć będą mieli. Na początku pierwszą osobą, która trafi w proste pole jest 6. Pierwszy gracz ma 3 rzutki, aby trafić w to pole i w ten sposób uratować swoje życie. Następnie rzuca wyznaczonym polem, w które chce, aby trafił przeciwnik.

Jeśli nie uda mu się trafić w to pole w trzech rzutach, traci jedno życie i możliwość stworzenia nowego obszaru, w który mogą uderzyć jego przeciwnicy. Następnie następny gracz musi wykonać to samo zadanie. W tej grze rozróżnia się pola pojedyncze, podwójne i potrójne.

Celem gry jest sprawienie, aby przeciwnicy tracili życie, trafiając w trudne pola, np. podwójne oczy byka. Ostatni gracz z żywymi wygrywa.

Uwaga: możesz wybrać liczbę żyć, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 9: Overy Celem tej

gry jest zwiększenie wyniku każdego gracza w stosunku do poprzedniej rundy. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą ustalić liczbę żyć, które będą posiadać. Za każdym razem, gdy graczowi nie uda się pobić wyniku z poprzedniej rundy, traci jedno życie.

Wygrywa gracz, który jako ostatni zachowa swoje życie.

Uwaga: możesz wybrać liczbę żyć, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 10: Unders Ta gra jest

przeciwieństwem „Overs”. Gracze muszą natomiast uzyskać niższy wynik niż w poprzedniej grze. Gra rozpoczyna się ze 180 punktami. Kiedy gracz osiągnie wyższy wynik niż w poprzedniej rundzie, traci jedno życie. Lotki, które wylądują poza tarczą, zostaną ukarane 60 punktami poprzez naciśnięcie przycisku „Double/miss”, podobnie jak te, które odbiją się tylko poprzez naciśnięcie przycisku „Bounce out”. Jeśli przycisk „Start/Hold” zostanie naciśnięty przed rzuceniem wszystkimi trzema lotkami, wynik zostanie zresetowany do początku rundy.

Uwaga: możesz wybrać liczbę żyć, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 11: Podliczanie Celem jest

osiągnięcie ustalonej łącznej liczby punktów (400, 500...). Gracze powinni starać się uzyskać jak najwyższy wynik w każdej rundzie. Trafienia w pola podwójne i potrójne mnożą wynik odpowiednio przez dwa i trzy. Łączny wynik każdego gracza jest wyświetlany na ekranie w trakcie gry.

Uwaga: Możesz wybrać wynik całkowity, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 12: Najwyższy wynik Każdy gracz

musi spróbować uzyskać jak najwyższy wynik, aby wygrać. Trafienia w pola podwójne i potrójne mnożą wynik odpowiednio przez dwa i trzy. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Uwaga: możesz wybrać liczbę okrążeń naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 13: Cała doba Każdy gracz musi trafić

liczby od 1 do 20. Pierwszy, kto tego dokona, wygrywa.

Na ekranie pojawi się pole, w które musi trafić każdy gracz. Dopóki gracz nie dotrze do tego pola, musi próbować dalej, aż mu się uda. Następnie zostanie mu pokazane następne pole. Istnieje wiele różnych odmian tej gry. Wszystkie mają podobne zasady, a różnice są następujące:

Tryb 1 •

Całodobowy 1 - gra rozpoczyna się na boisku nr 1; •

Całodobowo 5 - gra rozpoczyna się na boisku nr 5; •

Całodobowo 10 - gra rozpoczyna się na boisku nr 10; •

Całodobowo 15 - gra rozpoczyna się na boisku nr 15;

Uwaga: W tym trybie gry strefy pojedyncza, podwójna i potrójna pełnią tę samą funkcję.

Tryb 2 •

Podwójny 1 całodobowy - Gra rozpoczyna się na podwójnym polu 1; •

Podwójna 5-tka całodobowa - Gra rozpoczyna się w polu podwójnym

5; • Podwójna 10-tka całodobowa - gra rozpoczyna się na polu

podwójnym 10; • Całodobowa podwójna 15 - Gra rozpoczyna się od

podwójnej 15; Uwaga: Gracze muszą trafiać w podwójne strefy w odpowiedniej kolejności.

Tryb 3

• Całodobowy triple 1 - Gra rozpoczyna się w triple 1; •

Całodobowa triple 5 - Gra rozpoczyna się w triple 5; • Całodobowa

potrójna 10 - Gra rozpoczyna się w potrójnej 10; • Całodobowy

triple 15 - Gra rozpoczyna się w triple 15;

Uwaga: Gracze muszą trafić do trzech stref w odpowiedniej kolejności. Można wybierać pomiędzy różnymi typami gier, naciskając przycisk „Wybierz”

Hra 14: Zabójca

W tej grze uczestniczą co najmniej dwie osoby, jednak im więcej graczy, tym rozgrywka staje się bardziej ekscytująca i wymagająca. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz wybiera pole poprzez uderzenie w nie. Liczba trafiona przez każdego gracza zostanie wyświetlona na ekranie i będzie stanowić cel podczas gry. Dwóch graczy nie może mieć tego samego numeru. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy każdy ma swój własny numer. Pierwszym celem gracza jest zostanie „zabójcą” poprzez trafienie w podwójne pole o swoim numerze. W chwili, gdy to zrobi, zamienia się w zabójcę i może zacząć atakować swoich przeciwników, pozbawiając ich życia, aż wszyscy przegrają. W zależności od tego, czy trafiony został pojedynczy, podwójny czy potrójny cel, odejmuje się 1, 2 lub 3 życia. Ostatni gracz, któremu pozostały życia, wygrywa grę.

Uwaga: możesz wybrać liczbę żyć, naciskając przycisk „Wybierz”. Dla tych, którzy lubią większe wyzwania, przygotowano trzy dodatkowe poziomy trudności. Wybierając opcję Podwójna 3, Podwójna 5 lub Podwójna 7, liczone są tylko trafienia w podwójne pola (gracze będą mieli 3, 5 lub 7 żyć). Oznacza to, że możesz „zabić” przeciwnika tylko trafiając w podwójne pola jego liczby.

Gra 15: Podwojenie Każdy gracz zaczyna

z 40 punktami. Celem jest trafienie w oznaczone miejsce jak najwięcej razy w każdej rundzie, jak pokazano na rysunku 2. Gracze muszą trafić

zaznaczoną strefę przynajmniej raz w każdej rundzie, w przeciwnym razie Twój wynik zostanie zmniejszony o połowę. Punkty są przyznawane za każdym razem, gdy zostanie trafiony oznaczony obszar. Trafienie double'ów i triple'ów zwiększy Twój wynik odpowiednio o dwa i trzy. Wygrywa ten, kto ukończy grę z największą liczbą punktów.

HRÁČ 1	15	16	D	17	18	T	19	20	B	CELKEM
HRÁČ 2										

OBRÁZEK 2

Jakékoliv dvojpole

Jakékoliv trojpole

Gra 16: CZTERDZIEŚCI JEDEN Zasady są

podobne do tych z Gry 15, z następującymi różnicami: pierwszy ruch to od 15 do 20 i Bull's eye, kolejność zmienia się zgodnie z rysunkiem 3. Dodatkowa runda jest również dołączona, w której gracze muszą spróbować zdobyć 41 punktów trzema rzutami (20-20-1; 19-19-3; K10-K10-1 itd.). Pamiętaj, że jeśli w danej rundzie nie zostanie osiągnięta określona strefa, punkty zostają zmniejszone o połowę.

HRÁČ 1	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	Total
HRÁČ 2											

OBRÁZEK 3

Jakékoliv dvojpole

Jakékoliv trojpole

Herní kolo "41"

Gra 17: Wszystkie piątki W tej

grze liczą się wszystkie pola. Gracze muszą trafić w 3 pola w każdej rundzie, ale łączny wynik wszystkich trzech rzutów musi być podzielny przez 5. Każda „piątka” liczy się jako jeden punkt.

Na przykład, jeśli w jednej rundzie trafisz w strefy 10-10-5, otrzymasz 5 punktów realnych ($25/5 = 5$). Jeżeli suma punktów z trzech rzutów nie jest podzielna przez 5, gracz nie otrzymuje żadnych punktów. Jeśli trzecia lotka nie trafi w tarczę, gracz również nie zdobywa punktów, nawet jeśli suma pierwszych dwóch jest podzielna przez 5. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wybrany wynik docelowy, zostaje zwycięzcą.

Uwaga: Możesz wybrać wynik docelowy, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 18: Szanghaj Gracze muszą

trafić w kolejności liczby od 1 do 20, starając się trafić jak najwięcej liczb każdej liczby w każdej rundzie. Pole, które należy trafić, będzie aktualizowane w każdej rundzie. Zdobywanie podwójnych i potrójnych punktów zwiększy Twój wynik dwukrotnie lub trzykrotnie. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyska najwyższy wynik po ukończeniu wszystkich 20 rund. Istnieje wiele różnych odmian tej gry. Wszystkie mają podobne zasady, a różnice przedstawiono poniżej:

Tryb 1 •

Szanghaj 1 - Gra rozpoczyna się na boisku nr 1;

• Szanghaj 5 - Gra rozpoczyna się na boisku nr

5; • Szanghaj 10 - Gra rozpoczyna się na boisku nr

10; • Szanghaj 15 - Gra rozpoczyna się na boisku nr 15;

Opcja

Trybu 2 Super Szanghaj jest trudniejsza. Każda gra składa się z 7 rund. Zasady są takie same, z wyjątkiem kilku konkretnych

Pole musi zostać trafione przynajmniej raz na rundę trzech rzutek, w przeciwnym razie wynik spada do 0.

- Super Shanghai 501 – Gra rozpoczyna się na boisku nr 1 i kończy na boisku nr 7.

Pola specjalne to 3 i 5. • Super

Shanghai 505 – Gra rozpoczyna się na polu 5 i kończy na polu 11.

Pola specjalne to 7 i 9. • Super

Shanghai 510 – gra zaczyna się na polu 10 i kończy na polu 16. Pola specjalne to 12 i 14.

Gra 19: Golf Każda liczba

od 1 do 18 reprezentuje „dołek”. Celem jest ukończenie wszystkich rund z jak najniższym wynikiem. Gracze muszą trafić w oznaczone pole trzy razy w każdej rundzie. W przypadku podwójnego lub potrójnego trafienia, będzie ono liczone jako dwa lub trzy trafienia. Następne pole pojawi się na ekranie po osiągnięciu poprzedniej strefy 3 razy.

Uwaga: rundy kończą się, gdy oznaczone pole zostanie trafione 3 razy.

Na przykład, jeśli gracz uzyska trójkę przy pierwszym rzucie, zdobywa 1 punkt; A teraz kolej na następnego gracza.

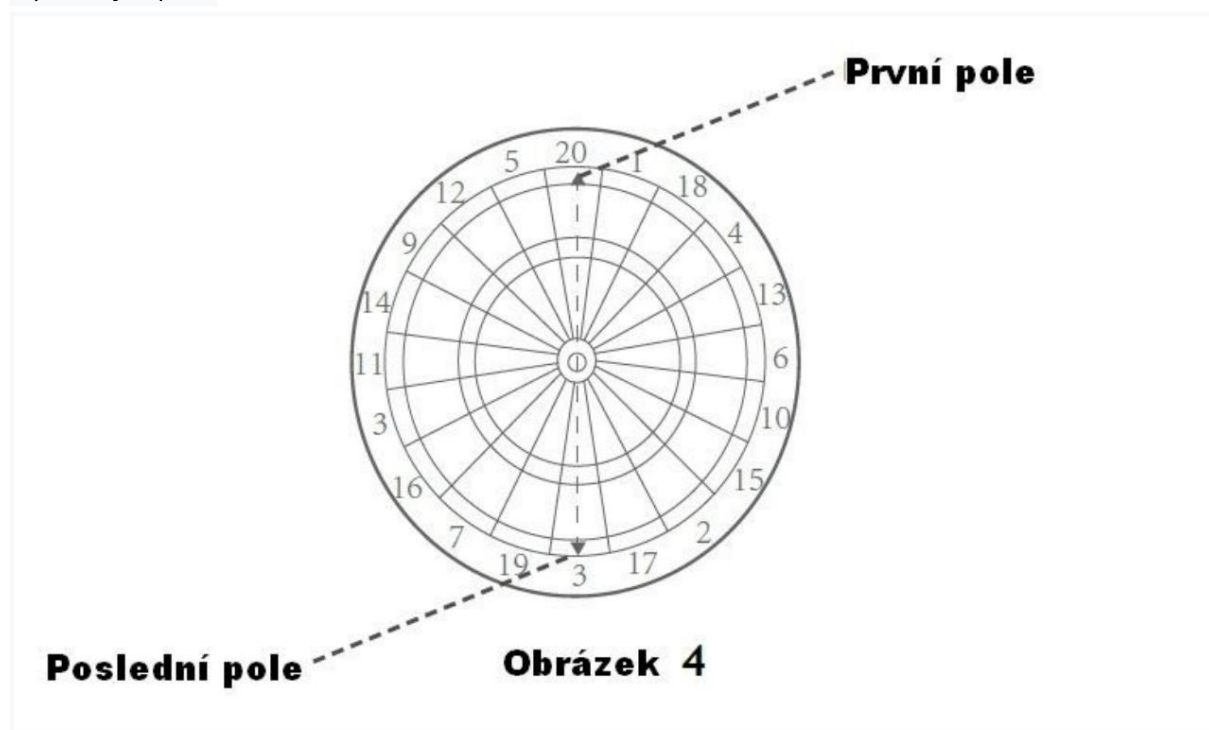
Uwaga: możesz wybrać liczbę rund od 9 do 18 naciskając przycisk „Wybierz”.

Mecz 20: Piłka nożna Najpierw

gracze muszą wybrać własne „pole”, losując lub naciskając ręcznie odpowiednią liczbę. Następnie każdy gracz musi trafić w 11 pól; z podwójnego pola wybranej liczby do podwójnego pola liczby przeciwnej, przechodząc przez oko byka i podwójne oko byka (rysunek nr 4). Pierwszy gracz, któremu się to uda, wygrywa.

Na ekranie LED będzie widoczny postęp prac i pola, które należy dotknąć.

Na przykład, jeżeli wybierzesz liczbę 20, musisz zacząć od podwójnego pola 20; następnie musisz trafić w proste pole 20 (prostokątne); 20 trzypolowy; pola proste 20 (trójkątne); Strzał w dziesiątkę; podwójnie Strzał w dziesiątkę, strzał w dziesiątkę; prosty 3 wewnątrz (trójkątny); trzypolowy 3; prosty 3 zewnętrzny (prostokątny); i na koniec strefa 3 podwójne pola.



Mecz 21: Baseball

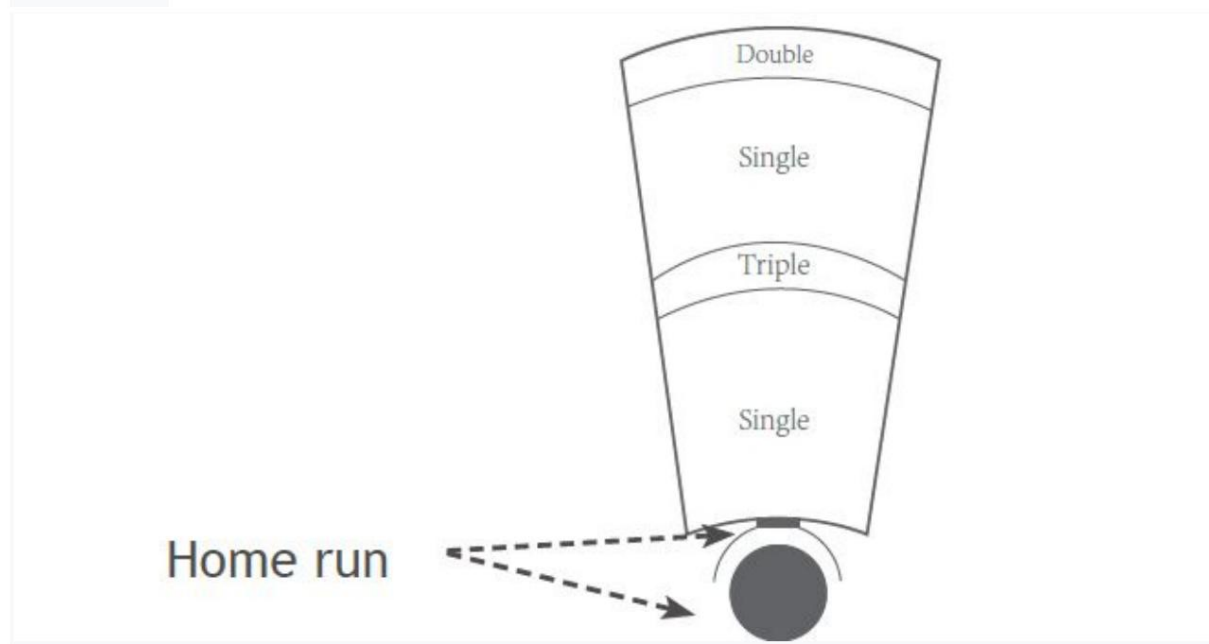
Ta wersja wymaga umiejętności. Gra rozpoczyna się od pola 1, każdy Gracz rzuca 3 lotkami w pole wejściowe bieżącej rundy. "Boisko" jest ułożony tak jak pokazano na rysunku 5.

Nic	Wynik
Proste pola	Jedna baza
Podwójne pole	Dwie bazy
Trojpole	Trzy bazy
Oko byka	Home Run (tylko w trzeciej rundzie) (rzutki w każdej rundzie)

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w każdej rundzie.

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry uzyska najwięcej punktów.

Uwaga: możesz wybrać liczbę rund od 6 do 9 naciskając przycisk „Wybierz”.



Gra 22: Bieg z przeszkodami Celem

tej gry jest ukończenie „pętli” jako pierwszy. Trasa zaczyna się na polu nr 20, biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara do pola nr 5 i kończy się w Bull's Eye. W przypadku każdej liczby ważny jest tylko pojedynczy wewnętrzny kwadrat (trójkąt), z wyjątkiem czterech liczb „blokowych”. Liczby 13, 17, 8 i 5 muszą mieć potrójne trafienie, jak pokazano poniżej. Pierwszy gracz, który ukończy rundę, wygrywa grę.

Pierwsza bariera	Trojpole 13
Druga bariera	Trojpole 17
Trzecia bariera	Trojpole 8
Czwarta bariera	Trojpole 5

Gra 23: Eliminacja Celem tej

gry jest „wyeliminowanie” przeciwnika. Zasady są bardzo proste: każdy gracz zaczyna z trzema żywotami i w każdej rundzie trzema rzutkami musi pobić wynik przeciwnika z poprzedniej rundy. Jeśli mu się nie uda, straci jedno ze swoich żyć.

Ostatni gracz, który ma przynajmniej jedno życie, wygrywa.

Uwaga: możesz wybrać liczbę żyć, naciskając przycisk „Wybierz”.

Gra 24: Podkowy Dla 2 graczy.

Używane są tylko pola 20 i 3, które przedstawiają dwie podkowy. Pierwszy gracz celuje w pole 20, a drugi w pole 3. Wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie wybraną liczbę punktów.

System punktacji wygląda następująco:

Potrójne pole = 3 punkty Proste pola wewnętrzne (trójkątne) = 1 punkt

Podwójne pole = 2 punkty Pojedyncze pole zewnętrzne (prostokątne) = 0 punktów

Tylko gracz, który uzyska najwięcej punktów w rundzie, otrzyma punkty.

Na przykład, jeżeli pierwszy gracz zdobędzie 3 punkty, a drugi 1 punkt; tylko pierwszy gracz otrzymuje wszystkie 3 punkty zdobyte w danej rundzie.

Uwaga: Możesz wybrać wynik docelowy, naciskając przycisk.

"Wybierać".

Gra 25: Wojna Dla

dwóch graczy. W tej grze celem jest pole bitwy podzielone na dwie połowy. Gracz, który pierwszy „zdobędzie” wszystkie pola (armie) przeciwnika, wygrywa grę. Można uderzać w pola w dowolnej kolejności. Pierwszy gracz jest armią „wyższą” i strzela do niższych stref, czyli 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 i 8. Drugi gracz to armia „niższa” i strzela do górnych stref, czyli 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 i 13. Poziom trudności można wybrać, naciskając przycisk „Wybierz”.

Podwójne pole

bitwy: • Gracze muszą trafiać na podwójne pola, aby pokonać armie wroga.

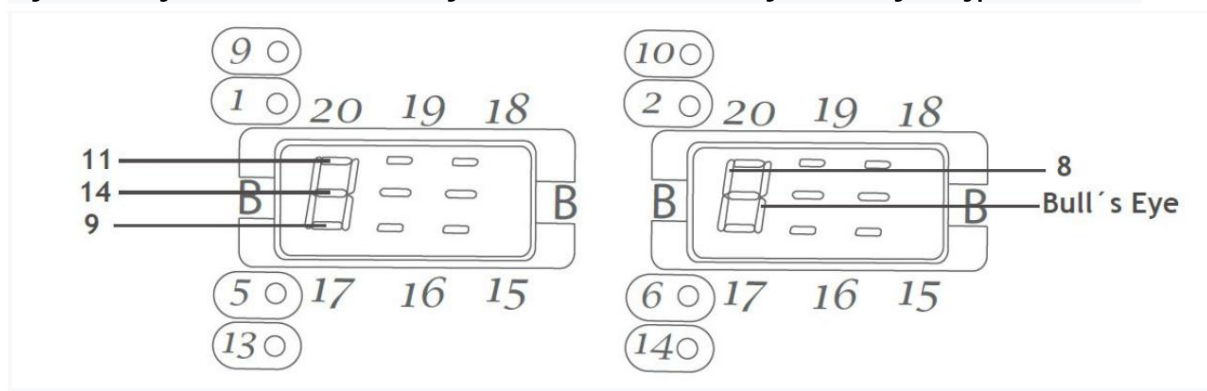
Potrójne pole

bitwy: • Gracze muszą trafić na potrójne pole, aby pokonać wrogie armie.

Pole bitwy z

generałami: • Ta opcja dodaje kolejną przeszkodę do pokonania.

Aby wygrać grę, gracze muszą trafić w pole generała, czyli w Bull's Eye, po trafieniu we wszystkie obszary (armie). Trafienie w oko byka nie jest zaliczane, chyba że inne obszary zostały najpierw trafione.



Na zdjęciu widoczny jest panel z punktacją świetlną. Po wybraniu jednego pola licznik danej liczby na ekranie wyłącza się.

Gra 26: Advanced Warfare Zasady są takie same jak w poprzedniej grze, z tą różnicą, że tym razem na polu znajdują się miny! Gracz musi zachować szczególną ostrożność, aby unikać min umieszczonych na dwóch i trzech polach liczb przeciwnika. Gdy gracz dotrze do jednej z tych stref, traci armię. Na przykład, jeśli pierwszy gracz przypadkowo trafi potrójną szóstkę, pole nr 11 również zostanie wyeliminowane.

Gra 27: Paintball Jest to

taka sama gra jak „Warfare”, ale oprócz atakowania stref przeciwnika istnieje inny sposób na wygranie bitwy. Podobnie jak w prawdziwej grze Paintball, gracze mogą zdobyć flagę wrogiej armii i wygrać bitwę. Aby dotrzeć do flagi, musisz trafić w środek tarczy trzy razy. Zwykły strzał w dziesiątkę się nie liczy. Nie jest konieczne trafienie w Bull's Eye dwa razy w tej samej rundzie; trafienia będą liczone sekwencyjnie. Wygrywa gracz, który pierwszy przejmie flagę przeciwnika lub uderzy we wszystkie obszary przeciwnika.

PIELĘGNACJA I KONSERWACJA

1. Aby uniknąć uszkodzenia elementów elektronicznych, nie należy używać metalowych rzutek do celowania w tarczę.
2. Nie rzucaj lotkami zbyt mocno, aby nie uszkodzić grotów i tarczy.
3. Wyjmując lotki z tarczy, należy delikatnie obracać lotki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dzięki temu ich wyjęcie będzie łatwiejsze, a żywotność końcówek wydłuży się.
4. Używaj wyłącznie zasilacza dostarczonego wraz z urządzeniem. Użycie nieodpowiedniego adaptera może spowodować porażenie prądem i uszkodzenie obwodu.
5. Nie dopuść, aby na cel dostał się płyn.

6. Wytrzyj kurz wilgotną szmatką.

7. W razie konieczności do czyszczenia tarczy można użyć łagodnego detergentu. Nie należy używać sprayów ani produktów zawierających amoniak lub inne silne substancje chemiczne, gdyż może to spowodować ich uszkodzenie.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Zablokowane pola:

Pola mogą się zacinać w trakcie gry. W takim przypadku system zatrzyma się, a dioda LED wskaże numer zablokowanego pudełka. Aby uwolnić pole wystarczy usunąć strzałkę. Jeśli problem nadal występuje, spróbuj delikatnie przesunąć palcami po całym polu, aż się poluzuje. Gra będzie kontynuowana w miejscu, w którym została przerwana.

Złamane groty: Groty

strzał mogą się odłamać i utknąć w pudełku. Można spróbować wyciągnąć je szczypcami, chwytając za wystający koniec i delikatnie pociągając. Jeżeli nie jest to możliwe, można spróbować przesunąć je bliżej tyłu pudełka. Można użyć gwoździa i ostrożnie wcisnąć końcówkę, aż wyjdzie przez otwór po drugiej stronie. Uważaj, aby nie wywierać zbyt dużej siły i nie uszkodzić krawędzi celu. Wymieniając końcówki, pamiętaj o użyciu tego samego typu, który został dołączony do tarczy.

Rzutki:

Zaleca się używanie wyłącznie rzutek dostarczonych przez producenta. Inne rzutki mogą uszkodzić pola i obwody elektroniczne.



OCHRONA ŚRODOWISKA

Produkt, jego

akcesoria i opakowanie należy utylizować w sposób przyjazny dla środowiska i nie należy ich wyrzucać razem z odpadami domowymi. W UE symbol ten

oznacza, że produktu nie należy wyrzucać razem z odpadami

domowymi. Produkt ten zawiera materiały nadające się do recyklingu i musi zostać poddany recyklingowi w celu ochrony

środowiska i zdrowia publicznego,

których skutki mogłaby mieć niekontrolowana

utylizacja odpadów. Oddaj produkt do punktu zbiórki lub zwróć go w miejscu zakupu. Tutaj produkt zostanie zutylizowany i poddany recyklingowi.

Alternatywa dla zwrotu produktu:

Właściciel jest zobowiązany zwrócić lub zutylizować sprzęt elektryczny zgodnie z przepisami o utylizacji i recyklingu odpadów. Informacje na temat gminnych punktów zbiórki odpadów komunalnych można uzyskać w odpowiednim urzędzie gminy.