

# ELEKTRONICZNA TARCZA DO RZUTEK (DSHB02)

## Instrukcja użytkowania



gwarancja.

SZANOWNY KLIENCIE,  
Dziękujemy za wybranie naszego produktu.  
Aby uniknąć uszkodzeń spowodowanych  
niewłaściwym użytkowaniem, przed montażem  
lub użyciem produktu należy uważnie  
przeczytać niniejszą instrukcję obsługi.  
Należy przestrzegać instrukcji  
bezpieczeństwa. W przypadku przekazania  
produktu osobie trzeciej należy przekazać jej  
także tę instrukcję obsługi. Jeżeli znajdziesz  
jakikolwiek uszkodzone części, nie  
składaj produktu, nie jest to objęte gwarancją.



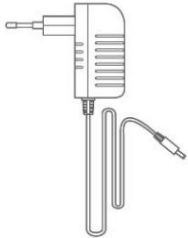
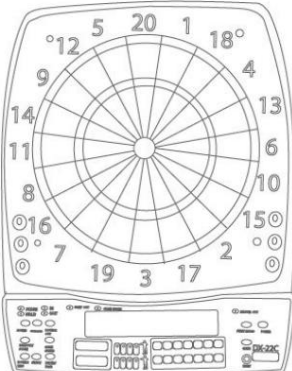
### OGŁOSZENIE

1. Przed pierwszą grą przeczytaj instrukcję.
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 elektroniczny z dala od źródeł promieniowania, takich jak silniki elektryczne lub kuchenki mikrofalowe.
5. Używaj wyłącznie 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

|                                                                                                         |                                                                                                        |  |                                                                                                          |                                                                                                         |                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A</b>  <b>1×</b>    | <b>B</b>  <b>1×</b>  |  | <b>C</b>  <b>112×</b> | <b>D</b>  <b>12×</b> |                                                                                                         |
| <b>E</b>  <b>12×</b>  | <b>F</b>  <b>12×</b> |  |                                                                                                          | <b>G</b>  <b>2×</b> | <b>H</b>  <b>2×</b> |
| <b>I</b>  <b>1×</b> |                                                                                                        |  |                                                                                                          |                                                                                                         |                                                                                                         |

## INFORMACJE TECHNICZNE

|                        |               |                                |
|------------------------|---------------|--------------------------------|
| <b>NAPÁJEČ</b>         | <b>VSTUP</b>  | 100-240 V AC, 50/60 Hz, 0,15 A |
|                        | <b>VÝSTUP</b> | 5 V DC, 1A                     |
| <b>PROVOZNÍ NAPĚTÍ</b> | 5 V DC, 1A    |                                |

# INSTALACJA

Aby powiesić tarczę, wybierz miejsce, w którym przed nią jest około 3 metry wolnej przestrzeni. Odległość pozioma od linii strzału do powierzchni tarczy musi wynosić 2,37 m. Wysokość od podłoża do środka celu powinna wynosić 1,73 m, jak pokazano na rysunku 1.

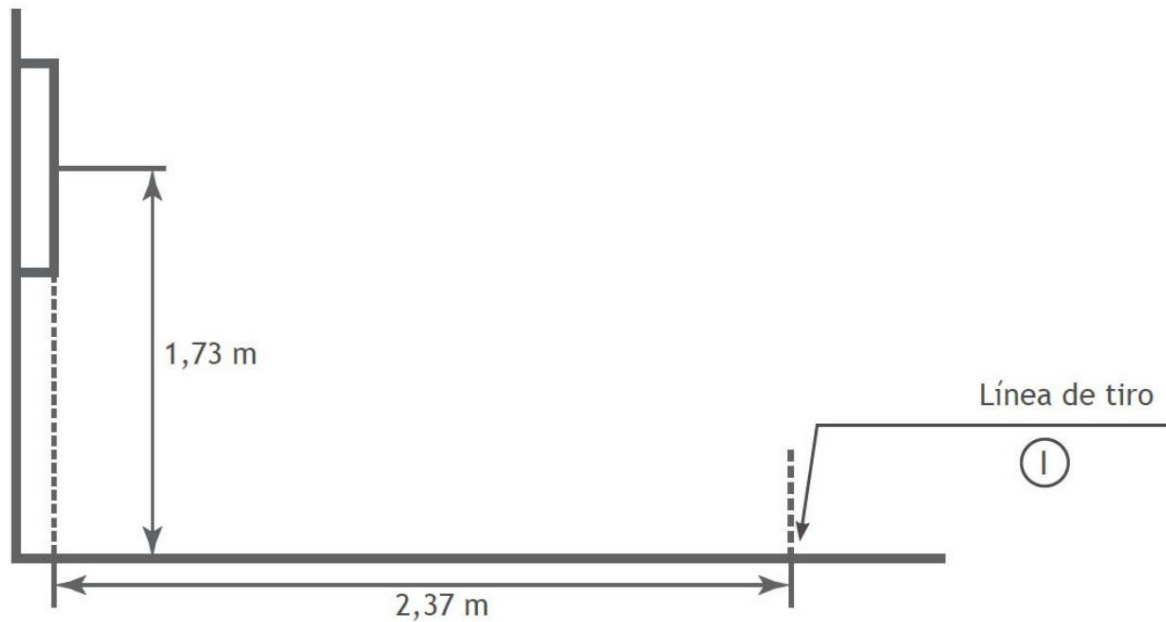
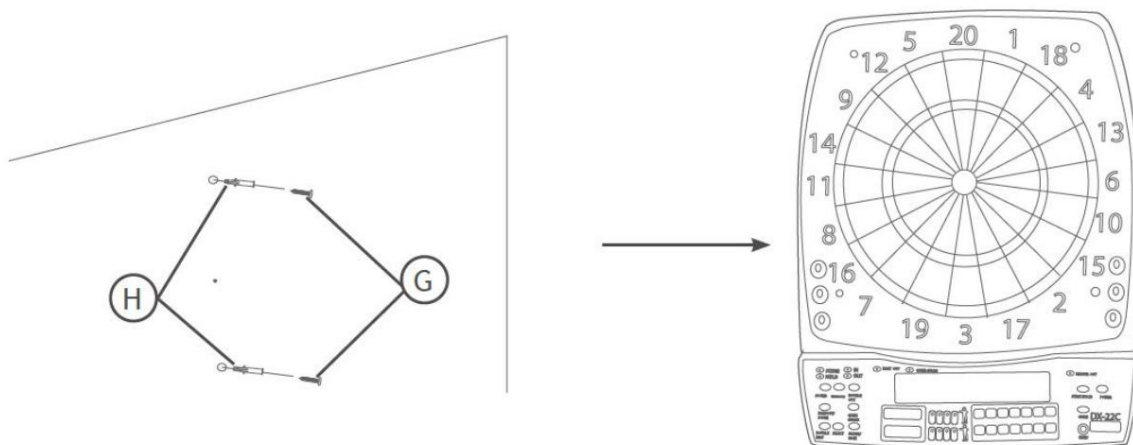


Imagen 1



## FUNKCJONOWAĆ

### MOC:

Naciśnij ten przycisk, aby włączyć/wyłączyć cel.

Sprawdź, czy cel jest podłączony do adaptera.

### START/WSTRZYMAJ:

Naciśnij i po wybraniu wszystkich opcji gra się rozpocznie. Za każdym razem, gdy zostaną rzucone wszystkie 3 lotki, tarcza przełącza się w tryb „Hold”, aby gracz mógł wyjąć lotki. Możesz także w każdej chwili przełączyć się na tryb „Hold” poprzez naciśnięcie przycisku.

### GAME GUARD: Po

naciśnięciu przycisku „Start/Przytrzymaj” można aktywować funkcję „Game Guard” (zapisać grę). Wszystkie przyciski zostaną zablokowane, a przypadkowe naciśnięcia nie będą miały wpływu na rozgrywkę. Aby dezaktywować tę funkcję, naciśnij ponownie „Game guard”.

### ODBICIE SIĘ: Przed

rozpoczęciem gry musisz zdecydować, czy chcesz liczyć lotki odbite od tarczy. Jeśli nie chcesz ich liczyć, po prostu naciśnij ten przycisk natychmiast po każdym odbiciu strzałki.

## DART OUT/SCORE: Funkcja

„Dart out” jest aktywowana tylko podczas gry 1.

Jeśli wynik jest niższy niż 160, naciśnięcie tego przycisku przy celu zasugeruje, w którą strefę uderzyć i zakończy grę.

Uwaga: pola podwójne i potrójne oznaczone są 2 i 3 kreskami po lewej stronie numeru. Funkcja „Wynik” umożliwia graczom sprawdzenie łącznej liczby zdobytych punktów.

## DŹWIĘK:

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

## PODWÓJNY/PUDŁOWY:

Przycisk ten może być użyty wyłącznie do aktywacji funkcji „Double in / Double out” i „Master out”. w grze 1.

Uwaga: Nie wszystkie tryby gry obejmują funkcję „Master out”  
, podczas gdy „Miss” jest ważne we wszystkich groch. Gracze mogą nacisnąć ten przycisk po rzucie lotką poza tarczę, dzięki czemu system automatycznie policzy daną lotkę.

## GRACZ/STRONA:

Naciśnij ten przycisk przed każdą grą, aby wybrać liczbę graczy. W pozycji wciśniętej pozwala graczom

zobaczyć swoje wyniki, które nie są wyświetlane w trakcie gry.

## GRA:

Naciśnij, aby przejrzeć indeks gier i wybrać interesującą Cię grę.

## WYBIERAĆ:

Naciśnij ten przycisk, aby wybrać żądany tryb.

Niektóre gry oferują różne poziomy trudności, które można wybrać za pomocą tego przycisku.

RESET: 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. W grze może brać udział tylko jeden gracz na raz. 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 pozostanie na poziomie 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 zacznie zdobywać punktów, dopóki nie trafi w to 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 podwójnym lub potrójnym wynikiem.

## 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 „Dart Out”, aby zobaczyć pola 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 dla początkujących i zaawansowanych graczy. Gracze skupiają się na liczbach, które im najbardziej odpowiadają i mogą zmusić przeciwników do trafienia ich w danej strefie. Celem jest „zamknięcie” wszystkich pól przed przeciwnikami i zdobycie większej liczby punktów od nich.

Używane są tylko numery 15, 16, 17, 18, 19, 20 i strefa centralna (tzw. Bulls'eye). Pola można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Gracz musi trafić w każdą strefę 3 razy, aby ją otworzyć i zdobyć punkty.

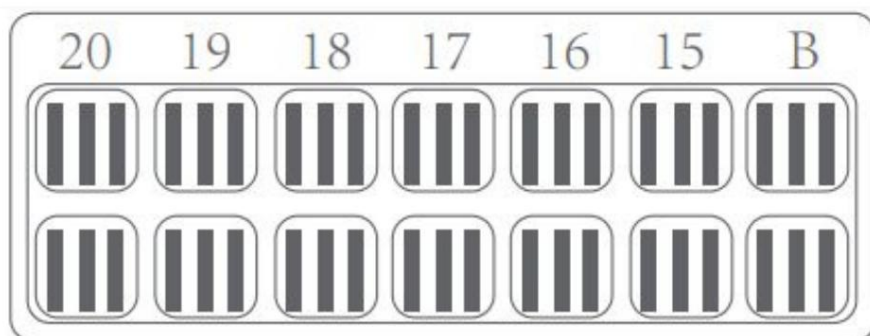
Zdobywa punkty za każdym razem, gdy trafi na to pole, pod warunkiem, że jego przeciwnicy jeszcze go nie zamkną. Trafiając w pola podwójne i potrójne, zdobędziesz także podwójne lub potrójne punkty. Pole zamyka się, gdy wszyscy gracze uderzą w nie trzy razy. Od tej chwili, po dotknięciu tego pola, gracze nie otrzymują już punktów. Gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie liczby i osiągnie najwyższy wynik, wygrywa grę. W przypadku, gdy jeden z graczy zamknie wszystkie swoje pola, ale jego wynik jest niższy od wyniku któregośkolwiek z przeciwników, musi on kontynuować punktowanie na aktywnych polach. Jeśli nie uda mu się uzyskać wyższej liczby punktów przed przeciwnikiem, a przeciwnik „zamknie” wszystkie jego numery, wygrywa przeciwnik. Gra trwa do momentu zamknięcia wszystkich stref.

## GRA 2 - 1: Krykiet bez punktów Jeśli chcesz

skorzystać z wariantu o nazwie „Krykiet bez punktów”, 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 pola centralnego (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, jak pokazano na rysunku 2, podczas gdy jego przeciwnik musi spróbować trafić w pole, którego pierwszy gracz nie zamknął, aby zdobyć maksymalną 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 pola, podczas gdy pierwszy gracz próbuje zdobyć punkty. Po drugiej rundzie gra się kończy. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.



#### Gra 4: Krykiet bezlitosny Jest to również

odmiana gry nr 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 środkowe pole Bull's Eye liczy się podwójnie. Gdy kolejny podwójny lub potrójny strzał trafi w oko byka, 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 zapewniłoby 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. Pudełka można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Gracze muszą zamknąć segmenty 20, 19, 18, 17,

16, 15 i środkowe pole Bulls'eye, trafiające w podwójne i potrójne pola. 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 docelowy losowo wybiera obszar trafienia. Gracze muszą trafić w te pola 3 razy z rzędu.

Punktacja każdej strefy:

Pojedyncza strefa = 1 punkt

Strefa podwójna = 2

punkty Strefa potrójna =

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 wyznacza liczbę, którą chce osiągnąć u przeciwnika.

Jeżeli nie uda mu się trafić w to pole w trzech rzutach, traci jedno życie i możliwość stworzenia nowego obszaru, który musiałby zostać trafiony przez przeciwnika. Następnie następny gracz musi wykonać to samo zadanie. W tej grze rozróżnia się strefy 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 porównaniu z poprzednią rundą. 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 odbijają 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 dwa lub 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 pokazywana jest kolejna liczba, którą należy trafić. Istnieje wiele różnych odmian tej gry. Wszystkie mają podobne zasady, a różnice są wymienione poniżej: Tryb 1

- Całodobowo 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 w polu podwójnym 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 uderzać dublety w podanej kolejności.

### Tryb 3 •

Całodobowy triple 1 - Gra rozpoczyna się w trybie 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 trafiać rzuty za trzy punkty we właściwej kolejności.

Można wybierać pomiędzy różnymi typami gier, naciskając przycisk „Wybierz”

### Gra 14: Zabójca W tej

grze uczestniczą co najmniej dwie osoby, jednak im więcej graczy, tym gra będzie 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 Double 3, Double 5 lub Double 7, liczone są tylko trafienia w pola podwójne (gracze będą mieli 3, 5 lub 7 żyć).

Oznacza to, że możesz „zabić” przeciwnika tylko poprzez trafienie w podwójne pole jego numeru.

#### Gra 15: Podwojenie Każdy gracz zaczyna

z 40 punktami. Celem jest trafienie w oznaczone pole jak najwięcej razy w każdej rundzie, jak pokazano na rysunku 2. Gracze muszą trafić w oznaczone pole co najmniej raz w każdej rundzie, w przeciwnym razie ich wynik zostanie zmniejszony o połowę. Punkty są dodawane za każdym razem, gdy oznaczony obszar zostanie trafiony. 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 polega na tym, że 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.

|               |    |    |   |    |    |   |    |    |    |   |       |
|---------------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| <b>HRÁČ 1</b> | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | Total |
| <b>HRÁČ 2</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |    |   |       |

Jakékoliv  
dvojpole

Jakékoliv  
trojpole

Herní kolo "41"

**OBRÁZEK 3**

#### 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 łączny wynik trzech rzutów nie jest podzielny przez 5, gracz nie zdobywa punktów w danej rundzie. 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 Gracz musi trafić

w pola od 1 do 20 w odpowiedniej kolejności, starając się trafić jak najwięcej pół każdej liczby w każdej rundzie. Pole, które należy trafić, będzie aktualizowane w każdej rundzie. Zdobyte 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 polu 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; Tryb 2

Opcja Super Szanghaju jest trudniejsza. Każda gra składa się z 7 rund. Zasady są takie same, z tą różnicą, że określone pola muszą zostać trafione przynajmniej raz na rundę trzema rzutkami, w przeciwnym razie wynik spada do 0. • Super Shanghai 501 – gra

rozpoczyna się na polu 1 i kończy na polu 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 Każde pole

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, liczy się to jako dwa lub trzy trafienia. Następne pole pojawi się na ekranie, gdy poprzednia strefa zostanie osiągnięta 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”.

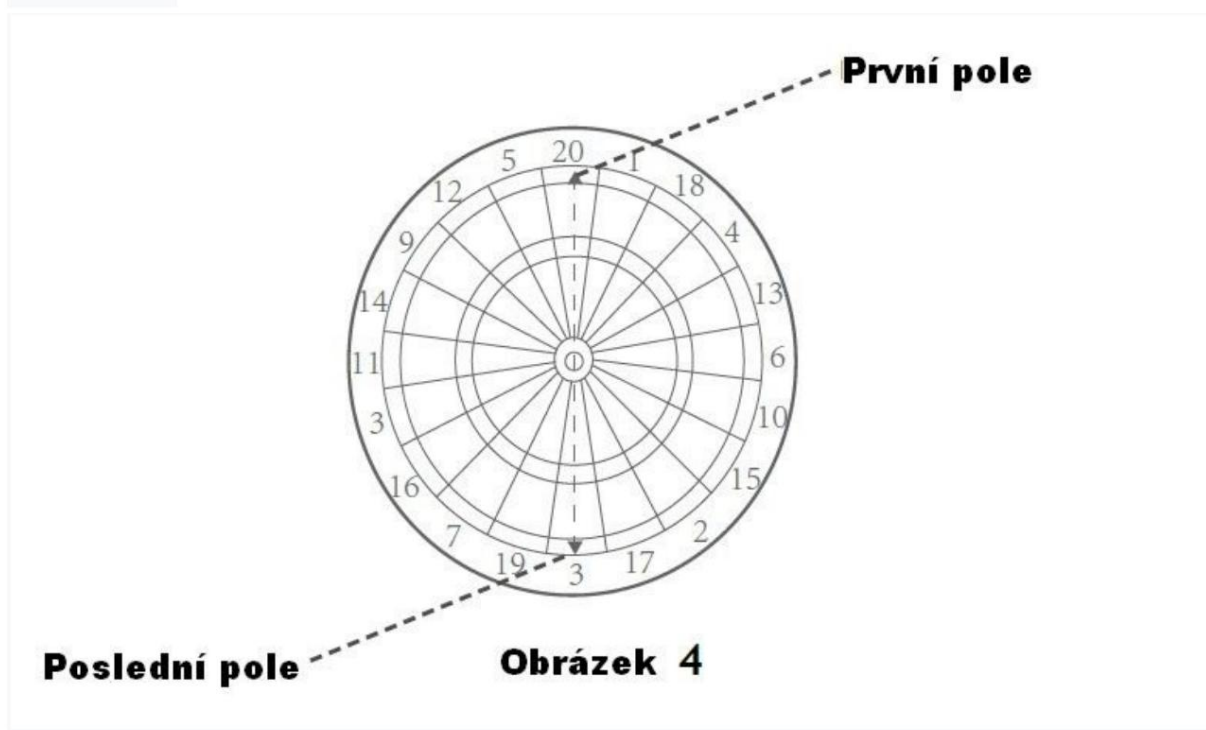
#### Gra 20: Piłka nożna Najpierw

gracze muszą wybrać własne „pole”, rzucając lotkę lub naciskając ręcznie pole. Następnie każdy gracz musi trafić w 11 pól; z podwójnego pola wybranej liczby do podwójnego pola liczby przeciwnej, przechodząc przez oko byka i pole podwójne

Strzał w dziesiątkę (zdjęcie 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 trójpółówek; prosty 20 (trójkątny); Strzał w dziesiątkę; podwójne oko byka, oko byka; pole proste 3 (trójkątne); trzypolowy 3; pole proste 3 zewnętrzne (prostokątne); i wreszcie strefa 3 podwójne pole.



## Mecz 21: Baseball

Ta wersja wymaga pewnych umiejętności. Gra rozpoczyna się od pola 1, każdy gracz rzuca 3 lotkami na pole wejściowe aktualnej rundy. „Pole gry” jest zorganizowane tak, jak pokazano na rysunku 5.

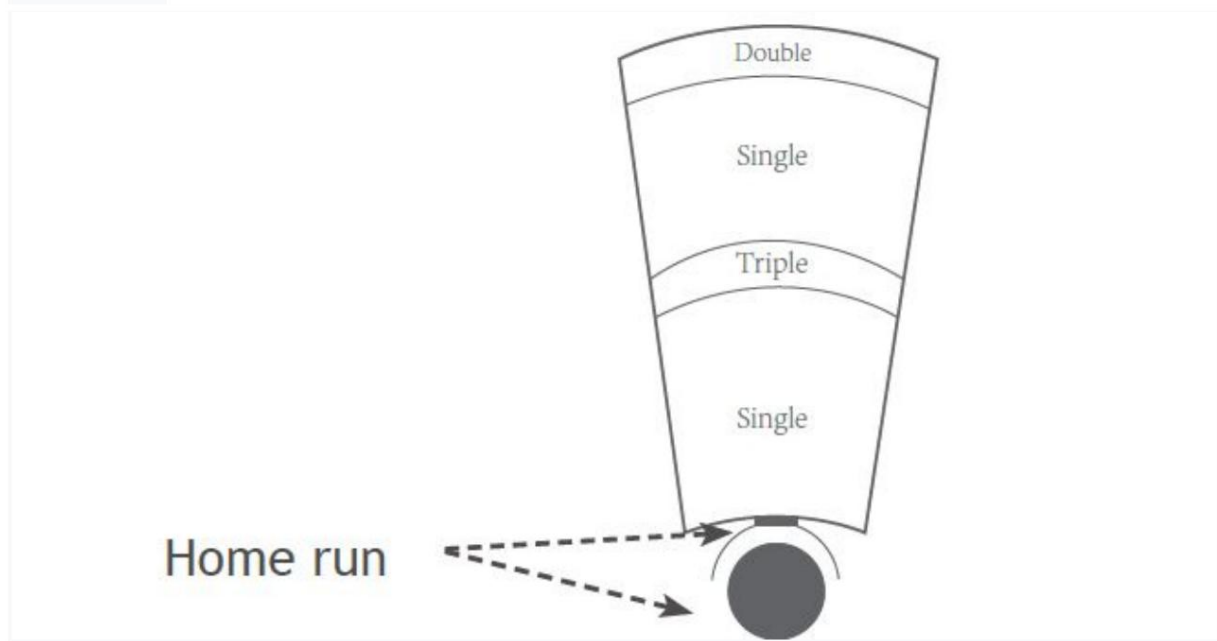
| Pole        | Wynik      |
|-------------|------------|
| Proste pola | Jedna baza |

|               |                                                       |
|---------------|-------------------------------------------------------|
| Podwójne pole | Dwie bazy                                             |
| Trzy pola     | Trzy bazy                                             |
| Oko byka      | Home Run (tylko przy trzeciej lotce 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”.



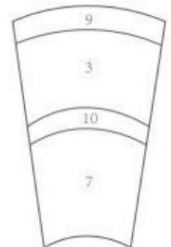
### Gra 22: Bieg z przeszkodami Celem

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”. Trójki muszą zostać trafione na liczbach 13, 17, 8 i 5, jak pokazano w tabeli. Pierwszy gracz, który ukończy obwód, wygrywa grę.

|                  |              |
|------------------|--------------|
| Pierwsza bariera | Trzy pola 13 |
| Druga bariera    | Trzy pola 17 |
| Trzecia bariera  | Trzy pola 8  |
| Czwarta bariera  | Trzy pola 5  |

### Gra 23: Kręgle

Każdy gracz musi trafić w pole, które będzie jego celem. Po dokonaniu wyboru pojawią się dwie strzałki umożliwiające zdobycie punktów. Zwycięzcą zostanie gracz, który uzyska najwyższy wynik. Wynik w każdym polu przedstawia się następująco:

| Pole                           | Body |  |
|--------------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dvojité pole</b>            | 9    |                                                                                      |
| <b>Jednoduché vnější pole</b>  | 3    |                                                                                      |
| <b>Trojpole</b>                | 10   |                                                                                      |
| <b>Jednoduché vnitřní pole</b> | 7    |                                                                                      |

W tej grze obowiązują kilka zasad: 1.

Najwyższy możliwy wynik w tej grze wynosi 200 punktów.

2. Nie możesz uderzyć w to samo pole dwa razy w jednej rundzie: drugie trafienie nie zostanie zaliczone. Staraj się trafić w jak największą liczbę obszarów i zdobywać więcej punktów w każdej rundzie.

3. W każdej rundzie można zdobyć 20 punktów, trafiając potrójnie dwoma lotkami.

4. Jeżeli pierwsze dwie lotki trafią w podwójne pole, a trzecia lotka w dowolne pojedyncze pole, gracz otrzymuje 10 punktów.

5. Jeżeli pierwsza lotka trafi w pole podwójne, a druga i trzecia lotka w pole podwójne lub pojedyncze (zewnątrzne/wewnętrzne), gracz otrzymuje 9 punktów.

6. Jeżeli pierwsza lotka wyrzuci podwójny, a druga i trzecia lotka wyrzucą podwójny lub potrójny, gracz zdobywa 19 punktów.

#### Gra 24: Rajdy samochodowe Gra ta jest

podobna do Steeplechase, z tą różnicą, że gracze muszą stworzyć swój własny „tor”. Możesz zbudować tyle przeszkód, ile chcesz. Łatwe i trudne obwody można zaprojektować w zależności od potrzeb, wykorzystując dowolną liczbę obiektów docelowych. Przed rozpoczęciem gry ekran LED poprowadzi gracza przez proces tworzenia obwodu. Gracze muszą wybierać kwadraty po kolei, trafiając w nie strzałką lub naciskając je ręcznie. Zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który ukończy cały swój okrążenie.

Uwaga: Aby kontynuować grę w okręgu, należy trafić precyzyjnie w wybrany kwadrat. W tej grze rozróżnia się proste pola wewnętrzne i zewnętrzne. Proste pola wewnętrzne są oznaczone myślnikiem po lewej stronie numeru, natomiast proste pola zewnętrzne są oznaczone podkreśleniem.

#### Gra 25: Shove i Penny Gra rozgrywana tylko

na polach od 15 do 20 oraz Bull's Eye. Wszystkie pola pojedyncze, podwójne i potrójne liczą się jako 1, 2 i 3 punkty. Gracze muszą trafiać w odpowiednie pola, a ich celem jest zdobycie 3 punktów w każdym z nich i przejście do następnego pola. Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 3 punkty w jednej rundzie, pozostałe punkty zostaną dodane do punktów jego przeciwników. Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 punkty we wszystkich liczbach, wygrywa.

#### Gra 26: Stulecie dziewięciu rzutek Celem tej gry jest

zdobycie 100 punktów lub zbliżenie się jak najbardziej do tego wyniku w ciągu 3 rund (9 rzutek). Trafienie w podwójne i potrójne pola spowoduje pomnożenie wyniku odpowiednio przez dwa i trzy.

Uwaga: Gracze muszą unikać zdobywania ponad 100 punktów. W przeciwnym razie przegrają grę. Jeśli wszyscy gracze przestrzelą, wygrywa ten, który ma najwięcej punktów (100).

Gra 27: Zielony kontra Czerwony (tylko dla

dwóch graczy)

Gra ta jest wyścigiem do mety, w którym brane są pod uwagę tylko trafienia w pola podwójne i potrójne. Dwaj gracze będą „zieleni” i „czerwoni”. Pierwszy gracz musi okrążyć zielone kwadraty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, od numeru 1 do Bull's Eye, jak pokazano w tabeli. Drugi gracz musi strzelić w kółko w czerwonych kwadratach w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, od numeru 20 do środka „oka byka”, tak jak pokazano w tabeli. (Ekran LED wskazuje obszar dotknięty chorobą.)

Uwaga: w przypadku pól podwójnych lub potrójnych, trafienia mnożone są przez dwa lub trzy punkty. Bez względu na to, ile razy gracz trafi w te pola, punkty można zdobyć tylko raz w każdym polu podwójnym lub potrójnym. Odwrotnie, gracz traci punkty za każdym razem, gdy trafi w strefę przeciwnika.

Wygrywa gracz, który na koniec gry uzyska najwięcej punktów.

**První hráč: zelená**

|                 |   |   |   |    |    |    |    |    |   |   |   |
|-----------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|---|---|
| Dvoj a trojpole | 1 | 4 | 6 | 15 | 17 | 19 | 16 | 11 | 9 | 5 | B |
|-----------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|---|---|

**Druhý hráč: červená**

|                 |    |    |    |   |   |   |   |    |    |    |   |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|----|---|
| Dvoj a trojpole | 20 | 12 | 14 | 8 | 7 | 3 | 2 | 10 | 13 | 18 | B |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|----|---|

Gra 28: Polowanie na złoto Celem tej gry

jest „znalezienie złota”. Złoto zostanie osiągnięte wyłącznie, jeśli wynik wyniesie 50 lub wielokrotność 50 (100, 150 itd.). Gdy wynik gracza osiągnie wielokrotność 50 (włącznie z 50) lub wielokrotność 100 (włącznie z 100), gracz ten znalazł jeden lub dwa elementy.

złoto. Zwycięzcą zostanie gracz, który pierwszy zbierze wymaganą ilość złota.

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

#### PIELĘGNACJA I KONSERWACJA TARCZY 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 uszkodzenie celu.

#### 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 gwoźdź 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. Ten produkt zawiera

materiały nadają się do recyklingu i muszą być objęte systemem recyklingu w celu ochrony środowiska i zdrowia publicznego, co mogłoby mieć miejsce w przypadku niekontrolowanej utylizacji. 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.