



(PL) INSTRUKCJA OBSŁUGI & UŻYTKOWANIA

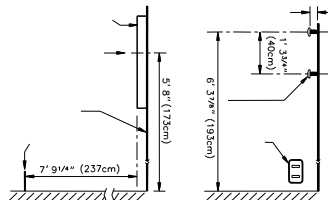
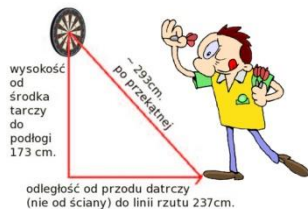
DOSTĘPNE GRY

G01-G07	301-901	G47-G51	All Fives 51, 61, 71, 81, 91
G08	Cricket	G52-G55	Shanghai 1, 5, 10, 15
G09	No Score Cricket	G56-G57	Golf 9H 18H
G10	Scram	G58	Football
G11	Cut Throat Cricket	G59	Bowling
G12-G19	Count Up 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999	G60-G61	Baseball 6 Inning 9 Innings
G20-G31	High Score 3R-14R	G62	Steeplechase
G32-G43	Round the Clock R1, R5, R10, R15, D1, D5, D10, D15, T1, T5, T10, T15	G63	Shove the Penny
G44	Killer	G64	Nine Dart Century
G45	Double Down	G65	Green vs. Red
G46	Double Down 41		

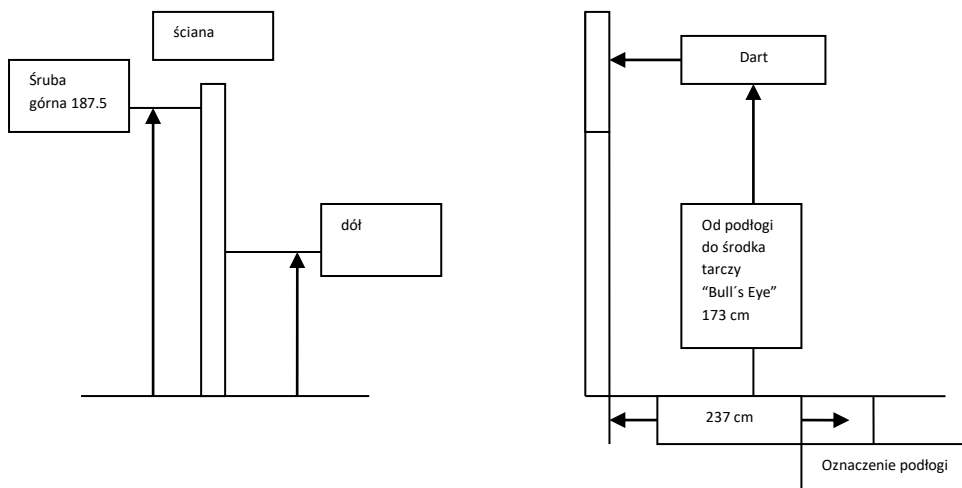


ZABRANIA UŻYTKOWANIE PRZEZ DZIECI PONIŻEJ 14 LAT
NALEŻY UŻYTKOWAĆ & PRZECHOWYWAĆ PRODUKT W MIEJSCU NIEDOSTĘPNYM DLA DZIECI PONIŻEJ 14 LAT.

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA & ZAWIESZENIA TARCZY:



Wokół darta powinno być co najmniej 3 metry wolnej powierzchni . Tarcza jest zasilana bateriami ("AAA" – nie ma baterii w zestawie). Baterie należy dokupić.



ZASILACZ

DART JEST ZASILANY BATERIAMI "AAA". BRAK BATERII W ZESTAWI

OBSŁUGA TARCZY

1. NACIŚNIJ "POWER" ABY WŁĄCZYĆ TARCZĘ. PO WYEMITOWANIU KRÓTKIEJ MUZYKI, MOŻNA WYBRAĆ ŻĄDANĄ OPCJĘ GRY.
2. NAJPIER NACISKAJ "GAME" AŻ DO MOMENTU, KIEDY NA WYŚWIETLACZU POJAWI SIĘ ŻĄDANA GRA.
3. NASTĘPNIE NACISNIJ PRZYCIŚNIK "DOUBLE" ABY WYSTARTOWAĆ LUB ZASTOPOWAĆ FUNKCJĘ "DOUBLE IN" (Z TEGO PRZYCIŚNIKA MOŻNA TYLKO KORZYSTAĆ W GRACH 301-901).
4. PRZYCIŚNIKIEM "PLAYER" WYBIERZ ILOŚĆ GRACZY (1,2, 3, 4, t1, t2, t3, t4) LUB NACIŚNIJ PRZYCIŚNIK "CYBERMATCH" ŻEBNY WYBRAC W TEJ GRZE POZIOM TRUDNOŚCI GRY W ZAKRESIE 1-5. FABRYCZNIE TARCZA JEST ZAPROGRAMOWANA NA 2-CH GRACZY. PO KAŻDEY RZUCIE NA WYŚWIETLACZU POJAWI SIĘ CYFRA Z ILOŚCIĄ RZUTÓW, JAKIE POZOSTAŁY GRACZOWI.
5. PO WYKONANIU 3 RZUTU, TARCZA WYEMITUJE SYGNAŁ DŹWIĘKOWY & PRZEJDZIE DO KOLEJNEGO GRACZA. PO NACIŚNIĘCIU "START" GRE MOŻE ROZPOCZĄĆ KOLEJNY GRACZ. SYGNAŁ DŹWIĘKOWY ZAPOWIADA KOLEJNEGO GRACZA.

JAK NALEŻY DAĆ O TARCZĘ.

ABY TARCZA MOGŁA SŁUŻYĆ PRZEZ DŁUGI CZAS NALEŻY STOSOWAĆ SIĘ DO PONIŻSZYCH ZALECEŃ:

- ZABRANIA SIĘ UŻYWANIA RZUTEK Z METALOWYMI KOŃCÓWKOWI, KTÓRE DOPROWADZĄ DO USZKODZENIA TARCZY.
- RZUTKI NALEŻY RZUCAĆ Z ODPOWIEDNIĄ SIŁĄ. ZBYT MOCNY RZUT MOŻE SPOWODWAĆ ZAŁAMANIE PLASTIKOWEJ KOŃCÓWKI RZUTKI, A NAWET DOPROWADZIĆ DO USZKODZENIA TARCZY.
- RZUTKI NALEŻY "WYKRĘCAĆ" Z TARCZY ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA ABY ŁATWO WYSZŁA Z TARCZY.
- UŻYWAJ TYLKO I WYŁĄCZNIE ZASILACZA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W ZASTAWIE. UŻYCIE INNEGO ZASILACZA MOŻE USZKODZIĆ TARCZĘ.
- ZABRANIA SIĘ WYLEWANIA JAKICHKOLWIEK PŁYNÓW NA TARCZĘ. ZABRANIE SIĘ UŻYWANIA DO CZYSZCZENIA DARTA DETERGENTÓW, PŁYNÓW W SPRAY'U ANI ŻADNYCH ŚRODKÓW CHEMICZNYCH, KTÓRE MOGĄ USZKODZIĆ PRODUKT. NALEŻY MIEKKĄ, SUCHĄ SZMATKĄ, PO ODŁĄCZENIU DARTA OD ZASILANIA.

PRZYCISKI FUKCYJNE

POWER - PRZYCISK:

WŁĄCZA & WYŁĄCZA TARCZĘ. PO 3 MINUTACH BEZCZYNNOSCI DART SIĘ WYŁĄCZY I PRZEJDZIE W STAN "UŚPIENIA". W TYM MOMENCIE ZOSTANIE WYEMITOWANY KRÓTKI SYGNAŁ DŹWIĘKOWY I WYŚWIETLI SIĘ "SLEEP". ZDOBYTE PUNKTY BĘDĄ ZAPAMIĘTANE. NACIŚNIĘCIE DOWOLNE PRZYCISKU "WYBUDZIE" TARCZĘ.

PLAYER/PAGE/SCORE - PRZYCISK:

SŁUŻY DO WYBORU ILOŚCI GRACZY NA POCZĄTKU GRY. NACIŚNIĘCIE TEGO PRZYCISKU W TRAKCIE GRY POZWOLI SPRAWDZIĆ GRACZOWI STAN PUNKTOWY KOLEGI Z DRUŻYNY. TACZA UMOŻLIWIA ŚLEDZENIE WYNIKÓW 4 GRACZY LUB 4 DRUŻYN, PO 2 GRACZY. JEŻELI W GRZE UCZESTNICZĄ DRUŻYNY, PO DWÓCH GRACZ, TARCZA NIE WYŚWIETLA WYNIKÓW INDYWIDUALNYCH GRACZY, W TYLKO WYNIK DRUŻYNY.

START/CHANG - PRZYCISK:

SŁUŻY DO:

- START GRY W WYBRANYCH OPCJACH.

- ZMIANY GRACZA, PO GRACZU, KTÓRY ODDAŁ 3 RZUTY. GRA JEST W POZYCJI "HOLD" (PAUZA) DOPÓTY, DOPÓKI 3 RZUTKI NIE ZOSTANĄ WYJĘTE Z TARCZY & PRZYCISKIEM "START" NALEŻY ZRESTARTOWAĆ GRĘ.

GAME - PRZYCISK:

SŁUŻY DO WYBORU GRY.

Cybermatch - PRZYCISK:

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY NACIŚNIJ PRZYCISK "Cybermatch". MOŻESZ GRAĆ Z TARCZĄ, JAKO PRZECIWNIKIEM. MOŻESZ GRAĆ SAM JEŻELI NIE ZNAJDZIESZ CHĘTNYCH DO GRY. MOŻESZ WYBRAĆ 5 RÓŻNYCH POZIOMÓW GRY: OD 1 DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH DO POZIOMU 5 DLA POCZĄTKUJĄCYCH. PRZYTRZYMAJ PRZYCISK AŻ NA WYŚWIETLACZU POJAWI SIĘ ŻADANY POZIOM GRY.

LEVEL 1 (C1) PROFESSIONAL

LEVEL 2 (C2) EXPORT

LEVEL 3 (C3) ADVANCED

LEVEL 4 (C4) INTERMEDIATE

LEVEL 5 (C5) BEGINNER

DOUBLE - PRZYCISK:

PRZYCISK UŻYWANY JEST DO AKTYWOWANIA FUNKCJI "Double in/ Double Out" & "Master Out" W GRZE "01" (301-901). **DART OUT /**

FUNKCJA AUTOMATYCZNEGO WYŁĄCZANIA ZASILANIA:

PO 3 MINUTACH BEZCZYNNOSCI DART SIĘ WYŁĄCZY I PRZEJDZIE W STAN "UŚPIENIA".

W TYM MOMENCIE ZOSTANIE WYEMITOWANY KRÓTKI SYGNAŁ DŹWIĘKOWY I WYŚWIETLI SIĘ "SLEEP". ZDOBYTE PUNKTY BĘDĄ ZAPAMIĘTANE. NACIŚNIĘCIE DOWOLNE PRZYCISKU "WYBUDZIE" TARCZĘ.



TEAM GAME – GRA W DRUŻYNACH:

OPRÓCZ MOŻLIWOŚCI GRY Z UDZIAŁEM 4 GRACZY, TARCZE UMOŻLIWIA TAKŻE GRĘ W DRUŻYNACH. W DRUŻYNACH MOŻE GRAĆ NAJWYŻEJ 8 INDYWIDUALNYCH GRACZY NP.:

t2-2 2 DRUŻYNY = 4 GRACZY

DRUŻYNA 1 = GRACZE 1 & 3: DRUŻYNA 2 = GRACZE 2 & 4.

t3-3 3 DRUŻYNY = 6 GRACZY

DRUŻYNA 1 = GRACZE 1 & 2: DRUŻYNA 2 = GRACZE 2 & 5: DRUŻYNA 3 = GRACZE 3 & 6.

t4-4 4 DRUŻYNY = 8 GRACZY

DRUŻYNA 1 = GRACZE 1 & 5: DRUŻYNA 2 = GRACZE 2 & 6: DRUŻYNA 3 = GRACZE 3 & 7 : DRUŻYNA 4 = GRACZE 4 & 8.

W GRZE DRUŻYNOWEJ KAŻDY GRACZ GRA NA KONTO DRUŻYNY, A NIE, NA SVOJE WŁASNE KONTO.

ZASADY GRY

GRY & OPCJE W RAMACH GRY SĄ ZAPROGRAMOWANE W TRACZY. NA WYŚWIETLACZU POJAWI SIĘ WSKAZ DANEJ GRY.

PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY OPISY POSZCZEGÓLNYCH GIER:

GAME 301 G01 – G07.

W TEJ GRZE, PUNKTY ZA KAŻDĄ PRÓBĘ SĄ ODEJMOWANE OD PIERWSZEGO RZUTU DO ("0"). JEŻELI GRACZ ZAPUNKTUJE PONIŻEJ "0" PUNKTY NIE SĄ LICZONE & GRACZ WRACA DO POPRZEDNIO PUNKTOWANEGO WYNIKU. NA PRZYKŁAD, JEŻELI GRACZ POTRZEBUJE 32 PUNKTY DO ZERA "0" & RZUCI 20, 8 I 10 (RAZEM:38) PUKTÓW, WYŚWIETLACZ PONOWNIE POKAŻE 32 PUNKTY – I GRACZ MOŻE PONOWNIE

SPRÓBOWAĆ RZUCIĆ DOKŁADNIE 32 PUNKTY, W NASTĘPNEJ RUNDZIE. W TEJ GRZE FUNKCJA "DOUBLE IN /DOUBLE OUT" MOŻE BYĆ WYBRANA.

-DOUBLE IN: POLE "DOUBLE" MUSI BYĆ TRAFIONE ABY ROZPOCZAĆ LICZENIE PUNKTÓW.

-DOUBLE OUT: POLE "DOUBLE" MUSI BYĆ TRAFIONE OSTATNIM RZUTEM.

-"DOUBLE IN & DOUBLE OUT": PODWÓJNE POLE MUSI BYĆ TRAFIONE PRZEZ KAŻDEGO GRACZA W OBYE STRONY TZN. ABY ROZPOCZAĆ & ZAKOŃCZYĆ GRĘ.

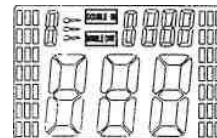
CRICKET G08

GRA WŁAŚCIWA DLA GRACZY ZAAWANSOWANY, A TAKŻE POCZĄTKUJĄCYCH. GRACZ PRÓBUJE TRAFIĆ W NAJKORZYSTNIEJSZE DLA NIE LICZBY ABY WYMUSIĆ NA POZOSTAŁYCH GRACZACH RZUTY W LICZBY DLA NICH MNIEJ KORZYSTNE. CELEM GRY JEST ZAMYKANIE ODPOWIEDNICH NUMERÓW INNYM GRACZOM & W TEN SPOŚÓB ZEBRAĆ JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW. GRA JEST ROZGRYWANA TYLKO NA NUMERACH OD 15 DO 20 & Z "bullseye".

KAŻDY GRACZ RZUCA 3 RAZY. JEŻELI GRACZ RZUCI DANY NUMER 3-KROTNIE, TEN NUMER STAJE SIĘ OTWARTY. TERAZ OUNKTY MOGĄ BYĆ ZDOBYWANE TYLKO W SEGMENTACH OTWARTEGO NUMERY. TYLKO WTEDY KIEDY POZOSTALI GRACZE RZUCA W SEGMENTY OTWARTEGO NUMERY 3 RAZY, DANY NUMER ZOSTAJE ZAMKNIĘTY. RZUTY W SEGMENTY TEGO NUMERU NIE BĘDĄ NALICZANE. PODWÓJNE LUB POTRÓJNE SEGMENTY LICZĄ SIĘ ODPOWIEDNIO JAKO 2 LUB 3 TRAFIENIA. SEGMENTY MOŻNA ZAMYKAĆ I OTWIERAĆ W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.

GRACZ, KTÓRY OTWORZY NAJWIĘCEJ SEGMENTÓW & RZUCIE NAJWIĘKSZĄ ILOŚĆ PUNKTÓW WYGRYWA . JEŻELI GRACZ OTWORZYŁ NAJWIĘCEJ SEGMENTÓW ALE MA MNIEJ PUNKTÓW, MUSI KONTYNUOWAĆ GRĘ RZUCAJĄC WE WCIAŻ OTWARTE NUMERY. JEŻELI DANY GRACZ NIE ZROBI TEGO ZANIM PRZECIWNIK ZAMKNIJE POZOSTAŁE SEGMENTY, PRZEGRYWA GRĘ. GRA JEST KONTYNUOWANA AŻ DO MOMENTY KIEDY WSZYSTKIE NUMERY ZOSTANĄ ZAMKNIĘTE. WYGRYWA GRACZ, KTÓRY UZYSKAŁ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW.

POSZCZEGÓLNE DANE GRY SĄ WYŚWIETLANA W NASTĘPUJĄCY SPOŚÓB: KAŻDY SEGMENT MA TRZY PODŚWIETLONE KWADRATY, KTÓRE WSKAZUJĄ NUMER, KTÓRY NALEŻY OTWORZYĆ ALBO ZAMKNAĆ. JEŻELI SEGMENT ZOSTANIE TRAFIONY, PODŚWIETLENIE GAŚNIE.



NO-SCORE-CRICKET G-09

GRA MA TAKIE SAME ZASADY, JAK KRYKIET ALE TUTAJ PUNKTY NIE SĄ NALICZANE. CELEM GRY JEST OTWARCIE JAK NAWIĘKSZEJ LICZBY SEGMENTÓW (OD "15" DO "20" & "bullseye").

SCRAM - GRA DLA 2 GRACZY- G10

GRA JEST WARIACJĄ KRYKIETA & SKŁAD SIĘ Z 2 RUND. KAŻDY Z GRACZY MA RÓŻNE ZADANIA. W RUNDZIE PIERWSZEJ, PIERWSZY GRACZ MUSI ZAMKNAĆ JAK NAJWIĘCEJ SEKTORÓW OD 15 DO 20 & MUSI RZUCIĆ W KAŻDY SEKTOR 3 KROTNIE. ZADANIEM 2-GO GRACZA JEST ZDOBYCIE JAK NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI PUNKTÓW W TYCH SEKTORACH. W RUNDZIE DRUGIEJ ROLE GRACZY SIĘ ODWRACAJĄ: 2-GI GRACZ ZAMYKA SEKTORY, A PIERWSZY ZDOBYWA PUNKTY. GRA SIĘ KOŃCZY KIEDY ZOSTANIE ZAMKNIĘTY OSTATNI SEKTOR. GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW WYGRYWA.

Cut-Throat Cricket G11

GRA MA TAKIE SAME ZASADY JAK KRYKIET. JEDNAK W TYM PRZYPADKU, PUNKTY NA ARKUSZU TWOJEGO KOLEGI Z DUŻYNY SĄ LICZONE, GDY TYLKO ROZPOCZNIE SIĘ PUNKTACJA. CELEM GRY JEST ZDOBYCIE JAK NAJMNIEJSZEJ ILOŚCI PUNKTÓW. W TYM WARIANCIE GRY, WAŻNE JEST, ŻE TWOJE TRAFIENIA UNIEMOŻLIWIAJĄ PRZECIWNIKOWI WYGRANĄ. SZCZEGÓLNIE KONKURENCYJNI GRACZE W RZUTKI POLUBIĄ TĘ GRĘ.



COUNT-UP 300-999 G12-G19

CELEM TEJ GRY JEST BYCIE GRACZEM, KTÓRY OSIĄGNIJE OKREŚLONY WYNIK. MOŻNA W TEJ GRZE, TAKŻE OKREŚLI DANY WYNIK DO ZDOBYCIA. W KAŻDEJ RUNDZIE GRACZ POWINIEN PRÓBOWAĆ ZDOBYĆ JAK NAJWIĘKSZĄ ZDOBYCZ PUNKTOWĄ. RZUTY W "DOUBLE" ORAZ "TRIPLE" SĄ LICZONE X2 ORAZ X3: NP. RZUT W SEGMENT "TRIPLE" LICZBY "20" DAJE 60 PUNKTÓW. PUNKTY SĄ WYŚWIETLANE NA WYŚWIETLACZU., NP.W COUNT-UP 500, PIERWSZY GRACZ, KÓTRY UZYSKA 500 PUNKTÓW WYGRYWA.

HIGH SCORE 3 ROUNDS – 14 ROUNDS G20-31

W TEJ GRZE KAŻDY GRACZ MA ZADANIE ZDOBYCIE JAK NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI PUNKTÓW W 3-RUNDACH/9 RZUTÓW. KAŻDY GRACZ MUSI RZUCIĆ, JAK NAJWIEKSZĄ ILOŚĆ PUNKTÓW. RZUTY W "DOBLE" SĄ LICZONE X 2, A W "TRIPLE" X 3.

ROUND THE CLOCK G32-43

KAŻDY Z GRACZY MA OBOWIĄZEK RZUCAĆ W SEKTORY LICZB OD 1 DO 20 . KAŻDY GRACZ MA 3 RZUTY W RUNDZIE. JEŻELI NP.DANY GRACZ TRAFI WE WŁAŚCIWY NUMER ZA PIERWSZYM RZUTEM, KOELJNO POWINIEN RZUCAĆ W NUMER 2. TEN GRACZ, KTÓRY, JAKO PIERWSZY ZALICZY "20", WYGRYWA.

WYŚWIETLACZ KAŻDORAZOWO POKAZUJE KOLJENY SEKTOR DO ZAKOŃCZENIA. TAK DŁUGO JAK NIE ZOSTANIE ZALICZONY DANY SEKTOR, GRACZ NIE MOŻE PRZEJŚĆ DO KOLEJNEGO SEKTORA.

ROUND THE CLOCK 1 (G32)	- START GRY OD LICZBY 1
ROUND THE CLOCK 5 (G33)	- START GRY OD LICZBY 5
ROUND THE CLOCK 10 (G34)	- START GRY OD LICZBY 10
ROUND THE CLOCK 15 (G35)	- START GRY OD LICZBY 15

PONIEWAŻ W TEJ GRZE TRAFIONE PUNKTY NIE SĄ SUMOWANE, TRAFIENIA W "DOUBLE" & "TRIPLE" SĄ LICZONE X 1. TAK DŁUGO JAK, DANY SEKTOR NIE JEST ZALICZONY, WYŚWIETLACZ POKAZUJE TEN SEKTOR.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - GRACZ MUSI RZUCAĆ TYLKO W SEGMENT "DOUBLE" DANEJ LICZBY OD 1 DO 20.

ROUND THE CLOCK DOUBLE 1 (G36) - STRAT GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "DOUBLE" LICZBY 1
 ROUND THE CLOCK DOUBLE 5 (G37) - STRAT GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "DOUBLE" LICZBY 5
 ROUND THE CLOCK DOUBLE 10 (G38) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "DOUBLE" LICZBY 10
 ROUND THE CLOCK DOUBLE 15 (G39) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "DOUBLE" LICZBY 15

ROUND THE CLOCK TRIPLE - GRACZ MUSI RZUCAĆ TYLKO W SEGMENT "TRIPLE" DANEJ LICZBY OD 1 DO 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE 1 (G40) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "TRIPLE" LICZBY 1
 ROUND THE CLOCK TRIPLE 5 (G41) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "TRIPLE" LICZBY 5
 ROUND THE CLOCK TRIPLE 10 (G42) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "TRIPLE" LICZBY 10
 ROUND THE CLOCK TRIPLE 15 (G43) - START GRY, PO RZUCIE W SEGMENT "TRIPLE" LICZBY 15

KILLER G44

W TEJ GRZE NIE ROZPOZNASZ SWOICH PRZYJACIÓŁ. GRA DLA CO NAJMNIEJ 2 GRACZY ALE CZYM WIĘKSZA ILOŚĆ GRACZY, TYM GRA JEST BARDZIEJ EKSCYTUJĄCA. NA POCZĄTKU KAŻDY GRACZ WYBIERA NUMER, RZUCAJĄC PIERWSZĄ LOTKĄ W SEGMENT WYBRANEJ LICZBY. NASTĘPNIE WYŚWIETLACZ POKAŻE "SEL" W TYM PUKCIE. NUMER WYBRANY PRZEZ DANEGO GRACZA BĘDZIE JEGO NUMEREM OSOBISTYM DO W CIĄGU GRY."his". DWÓCH GRACZY NIE MOŻE WYBRAĆ TEGO SAMEGO NUMERU.

KIEDY KAŻDY GRACZ WYBIERZE NUMER, GRA MOŻE SIĘ ZACZAĆ. PIERWSZYM ZADANIEM GRACZA JEST UZYSKANIE W GRZE MIANA "killer". ABY, TO SIĘ SPEŁNIŁO GRACZ MUSI TRAFIĆ W SEGMENT X2 SWOJEGO NUMERU. JAKO "killer" MUSI "kill" INNYCH GRACZY TRAFIAJĄC W SEGMENT X2 ICH WYBRANYCH NUMERÓW. GRACZ, KTÓRY "PRZEŻYJE" DO KOŃCA GRY WYGRYWA. W TEJ GRZE, NIERZADKO ZDARZA SIĘ, ŻE GRACZE ŁĄCZĄ SIŁY ABY WYELIMINOWAĆ INNEGO GRACZA Z GRY.

DOUBLE DOWN G45

KAŻDY GRACZY ABY ROZPOCZAĆ GRĘ MUSI UZYSKAĆ 40 PUNKTÓW. CELEM GRY JEST ZDOBYCIE JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW W OTWARTYM SEKTORZE. GRA ZACZYNA SIĘ W SEKTORZE LICZBY 15. JEŻELI GRACZ TRAFI W SEKTOR LICZBY 15, ZDOBYTE PUNKTY BĘDĄ DODANE DO JEGO PULI (SEGMENTY "DOUBLE" & "TRIPLE" SĄ LICZONE). W KOLEJNEJ RUNDZIE GRA JEST ROZGRYWANA W SEKTORZE LICZBY 16. ZA KAŻDE TRAFIENIE W TEN SEKTOR GRACZ OTRZYMUJE 16 PUNKTÓW, KTÓRE SĄ DODAWANE DO JEGO PULI. JEŻELI ZADANY SEKTOR, NIE ZOSTANIE ZALICZONY W DANEJ RUNDZIE, TO AKTUALNY WYNIK GRACZA JEST ZMNIEJSZANY O 50%. SEKTORY KOLEJNYCH LICZB SĄ ROZGRYWANE JEDEN, PO DRUGIM, JAK POKAZANO W PONIŻSZEJ TABELCE. GRACZ Z NAJWYŻSZYM WYNIKIEM NA KOŃCU GRY, WYGRYWA.

T	15	16	D	17	18	T	19	20	B	RAZEM
Player 1										
Player 2										

D=DOUBLE/X2 T=TRIPLE/X3 B=BULLSEYE/ŚRODEK TARCZY

DOUBLE DOWN 41 G46



GRA ODBYWA SIĘ NA ZASADACH STANDARDOWEJ GRY "DOUBLE DOWN". SĄ JEDNAK DWA WYJĄTKI: W PRZEDOSTATNIEJ RUNDZIE GRY, ROZGRYWANA JEST DOGRYWAK, CO POKAŻE WYŚWIETLACZ. KAŻDY GRACZ MUSI UZYSKAĆ 41 PUNKTÓW A 3 RZUTACH in (NP. 20+20+1 CZY 19+19+3 CZY TEŻ "DOUBLE 10"+"DOUBLE 10"+1 etc.). PUNKTOWANIE "41" W RUNDZIE POWODUJE, ŻE GRA JEST TRUDNIEJSZA. UWAGA: JEŻELI NIE UZYSKASZ "41" W RUNDZIE, TWÓJ DOTYCHCZASOWY WYNIK BĘDZIE ZMNIEJSZONY O 50%. DLATEGO RUNDA Z GRĄ NA "41" JEST PRAWDZIWYM WYZWANIEM DLA GRACZY.

T	20	19	D	18	17	T	16	15	B	41	Gesamt
Player 1											
Player 2											

D=DOUBLE/X2 T=TRIPLE/X3 B=BULLSEYE/ŚRODEK TARCZY

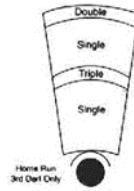
ALL FIVES G47-G51

PODZAS TEJ GRY, WSZYSTKIE SEKTORY TARCZY SĄ AKTYWNE. W KAŻDEJ RUNDZIE, TRZEMA RZUTAMI GRACZ MUSI TRAFIĆ W LICZBĘ PODZIELNĄ 5. ZA KAŻDĄ "5" GRACZ UTRZYMUJE 1 PUNKT NP. JEŻELI GRACZ TRAFI 10+10+5(=25) PUNKTÓW, OTRZYMUJE 25:5=5 PUNKTÓW. JEŻELI PO TRZECH RZUTACH SUMA TRAFIEŃ NIE JEST PODZIELNA PRZEZ 5 GRACZ NIE OTRZYMUJE ŻADNEGO PUNKTU. BARDZO WAŻNE JEST ABY WSZYSTKIE RZUTKI TRAFIAŁY W SEKTORY AKTYWNE NP. JEŻELI GRACZ TRAFIŁ 10 PUNKTÓW W DWÓCH RZUTACH (JEST

PODZIELNE PRZEZ 5), A TRZECI RZUT NIE TRAFIŁ W SEGMENT LICZBY PODZIELNEJ PRZEZ 5, NIE ZDOBYWA ŻADNEGO PUNKTU. PIERWSZY GRACZ, KTÓRY UZYSKA 51 PUNKTÓW WYGRYWA. WYŚWIETLACZ POKAŻE ODPOWIDNI WYNIK.

SHANGHAI G52-G55

RZUTY CZYNAMY W SEKTORZE LICZBY 1, KOŃCZYMY W SEKTORZE LICZBY 20 LUB TARCZY "bullseye". ZADANIEM KAŻDEGO GRACZA JEST ZDOBYCIE JAK NAJWIĘKSZEJ RUNDZIE/3 RZUTY, W KAŻDYM SEKTORZE OD 1 DO 20). RZUTY W SEGMENTY ZALICZANE STANDARDOWO. GRACZ, KTÓRY UZYSKA NAJWIĘKSZĄ ILOŚĆ PUNKTÓW I PIERWSZY TRAFI W 20, WYGRYWA.



TRAFIENIEM W ŚRODEK LICZBY PUNKTÓW W DOUBLESX2 & TRIPLESX3 SĄ

MOŻLIWE WARIANTY W GRZE:

SHANGHAI 1 (G52) - GRA ZACZYNA SIĘ W SEKTORZE LICZBY 1.

SHANGHAI 5 (G53) - GRA ZACZYNA SIĘ W SEKTORZE LICZBY 5.

SHANGHAI 10 (G54) - GRA ZACZYNA SIĘ W SEKTORZE LICZBY 10.

SHANGHAI 15 (G55) - GRA ZACZYNA SIĘ W SEKTORZE LICZBY 15.

GOLF G56-57

TA GRA JEST SYMULACJĄ GRY W GOLFA. W TYM KONTEKŚCIE, ZASADA "par" JEST WAŻNA. "Par" RZUT W "DOŁEK" (SEKTORY LICZB 1-18) Z RZUTAMI (TU SĄ RZUTKI). ZADANIEM GRACZA JEST RZUCIĆ "DOŁEK" LICZB OD 9 DO 18. W RUNDZIE MISTRZOWSKIEJ "championship round" NP. TYKO 3 "par" SĄ KONIECZNE. GRACZ MUSI TRAFIĆ W DANY SEKTOR 3 RAZY ŻEBY PRZEJŚĆ DO KOLEJNEGO "DOŁKA". OCZYWIŚCIE TRAFIENIA W POLA "double" & "triple" SĄ EFEKTYWNE. NP., RZUT W "triple" W PIERWSZYM RZUCIE JEST LICZONY, JAKO "eagle", CO OZNACZA, ŻE GRACZ PIERWSZYM RZUTEM ZALICZYŁ "DOŁEK". AKTYWNY GRACZ RZUCA TAK DŁUGO AŻ TRAFI "DOŁEK" (3 TRAFIENIE W JEDEN SEKTOR). GŁOŚNIK OGŁOSI ODPOWIEDNIEGO GRACZA. ZWYCIĘŻA GRACZ, KTÓRY NAJSZYBCIEJ SKOMPLETUJE 18 "DOŁKÓW".

FOOTBALL G58

W TEJ GRZE KAŻDY GRACZ MUSI WYBRAĆ SWOJE POLE GRY. MOŻE TEGO DOKONAĆ NA DWA SPOSOBY:

- GRACZ WYBIERA POLE GRY, W KÓTRYM KAŻDY Z GRACZY PUNKTUJE.
- KAŻDY Z GRACZY WYBIERA POLE GRY RĘCZNIE NACISKAJĄC ODPOWIEDNI PRZYCIŚNIK.

PO WYBRANIU ŻĄDANEGO POLA GRY OKREŚLASZ RÓWNIEŻ "LINIĘ", W KTÓRĄ NALEŻY TRAFIĆ. WYBRANY SEGMENT JEST UWAŻANY ZA PUNKT POCZĄTKOWY, A PRZECIWNE POLE ZA CEL.

NP. JEŻELI GRACZ WYBRAŁ SEGMENT LICZBY 20, STARTUJE OD 20 (PIERŚCIEŃ ZEWNĘTRZNY) W KIERUNKU SEGMENTU 3. POLE GRY/ "playing field" JEST PODZIELONE NA 11 RÓŻNYCH SEGMENTÓW, KTÓRE MUSZĄ BYĆ TRAFIONE JEDEN, DRUGIM. W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ, KTÓRY WYBRAŁ SEGMENT LICZBY 20 POSTĘPUJĘ, JAK PONIŻEJ:



Double Segment/X2 20...PIERŚCIEŃ ZEWNĘTRZNY POLA X1...Triple 20...Inner Single Segment/WEWNĘTRZNY POJEDYNCZY SEGMENT Outer/ZEWNĘTRZNY "Bullseye"...Inner/WEWNĘTRZNY "Bullseye"...Outer/ZEWNĘTRZNY "Bullseye"...Inner Single Segment/WEWNĘTRZNY POJEDYNCZY SEGMENT 3...Triple 3...Outer Single Segment/ZEWNĘTRZNY SEGMENT POJEDYNCZY 3... & NA KONIEC "Double" Segment 3. PIERWSZY GRACZ, KTÓRY RZUCI TĘ SEKWENCJĘ WYGRYWA. WYŚWIETLACZ TARCZY POKAZUJE SEGMENT RZUTU DLA KAŻDEGO GRACZA.

BASEBALL 6 INNINGS, 9 INNINGS G60-61

JAK W RZECZYWISTOŚCI, GRA SKŁADA SIĘ ŁĄCZNIE Z 9 "innings". KAŻDY GRACZ MA 3 RZUTY W "inning". POLE POKAZNO NA PONIŻSZEJ GRAFICE

<u>Subsegment</u>	<u>WYNIK</u>
Single Segment	JEDNA STACJA
Double Segment	DWIE STACJE
Triple Segment	TRZY
Bullseye Segment	W "Home Run" (TA OSTATNIA MOŻE BYĆ PODJĘTA, TYLKO PRZY TRZECIEJ STRAŁCE W KAŻDEJ RUNDZIE)

CELEM GRY JEST WYKONANIE, JAK NAWIĘKSZEJ LICZY PRZEJAZDÓW/"RUNS" W KAŻDEJ RUNDZIE. GRACZ, KTÓRY MA NAJWIĘCEJ "runs" W GRZE WYGRYWA. WYŚWIETLACZ POKAZUJE GRACZY NA KAŻDEJ STACJI. PIERWSZE 3 POLA ZNAJDUJĄ SIĘ PO PRAWEJ STRONIE WYŚWIETLACZA, SĄ REPREZENTATYWNE DLA STACJI 1, 2, 3. Z KOLEI POLA PO PRAWEJ STRONIE POKAZUJĄ CAŁKOWITY "run" NA RUNDĘ.

STEEPLECHASE G62

CELEM TEJ GRY JEST BYCIE PIERWSZYM, KTÓRY UKOŃCZY LUB PIĘKSIYM, KTÓRY UKOŃCZY BIEG. TOR ORZESKÓD ROZPOCZYNA SIĘ NA 20 ODCINKU & BIEGNIĘ ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA DOOKOŁA TARCZY DO 5-GO SEGMENTU & KOŃCZY SIĘ NA and "bullseye". ABY PRZEJŚĆ PRZEZ WYŚCIG MUSISZ TRAFIĆ W ZEWNĘTRZNY LUB WEWNĘTRZNY SEKTOR POJEDYNCZY (OBSZAR MIĘDZY "bullseye" & PIERŚCIENIEM "triple") KAŻDEGO SEGMENTU. PODOBNI, JAK W PRAWDZIWYM BIEGU Z PRZESZKODAMI, GRACZE MAJĄ PRZESZKODY DO POKONANIA. WYGRYWA GRACZ, KTÓRY PIERWSZY OŚIĄGNIĘ METĘ.

PRZESZKODY DO POKONANIA, JAK NIŻEJ:

1. PRZESZKODA : Triple/X3 13
2. obstacle: Triple/X3 17
3. obstacle: Triple/X3 8
4. obstacle: Triple/X3 5

SHOVE A PENNY G63

W TEJ GRZE LICZĄ SIĘ TYLKO RZUTY W LICZBY OD 15 DO 20 & "BULLEYES". RZUTY W POLE "SINGLE" SA LICZONE X 1, RZUTY W POLE "DOUBLE" SA LICZONE X 2, A RZUTY W POLE "TRIPLE" SA LICZONE X 3. KAŻDY GRACZ ZALICZA NUMERY W KOLEJNOŚCI. ABY PRZEJŚĆ DO KOLEJNEGO NUMERU NALEŻY RZUCIĆ W DANY SEGMENT 3 RAZY. JEŻELI DANY GRACZ WIĘCEJ NIŻ 3 PUNKTY W SEGMENTIE PUNKTY NADWYŻKI PRZECHODZĄ NA KOLEJNEGO GRACZA. PIERWSZ GRACZ, KTÓRY RZUCI 3 PUNKTY W KAŻDYM SEGMENTIE (OD 15 DO 20 & "BULLEYES" WYGRYWA.

NINE DART CENTURY G64

W TEJ GRZE KAŻDY GRACZ MA 3 RUNDY (9 RZUTEK) ABY ZDOBYĆ 100 PUNKTÓW LUB WYNIK JAK NAJBIŻSZY 100 PUNKTOM. JEŻELI NA KOŃCU WSZYSCY GRACZE RZUCILI PONAD 100 PUNKTÓW, TO WYGRYWA GRACZ Z WYMINIEM NAJBLIŻSZYM 100 PUNKTOM.

GREEN VS RE gra tylko dla 2 graczy G65

CELEM TEJ GRY JEST ZDOBYCIE WIĘKSZEJ LICZBY PUNKTÓW NIŻ PRZECIWNIK. CELEM JEDNEGO GRACZA JEST W ZIELONE SEGMENTY "DOUBLE" & "TRIPLE" ORAZ W ZEWNĘTRZNE POLE "BULLEYES", A DRUGI GRACZ MUSI RZUCAĆ W ODPOWIEDNIE POŁA CZERWONE (BEZ POŁA WEWNĘTRZNEGO "BULLSEYES"). PUNKTY SA LICZONE PO RZUTACH W POŁA W ODPOWIEDNICH KOLORACH. RZUTY W POLE "DOUBLE" SA LICZONE X 2, A W POŁA "TRIPLE" X 3. RZUTY W SEGMENT DANEJ LICZBY ALE W INNYM KOLORZE JEST LICZONY JAKO "0". RZUT W KOLOR PRZECIWNIKA POWODUJE, ŻE RZUCONA LICZBA JEST ODLICZONA OD WYNIKU GRACZA, KTÓRY POPEŁNIŁ BŁĄD. GRĘ ROZPOCZYNA GRACZ, KTÓRY RZUCA W ZIELONE POŁA. GRACZ MA 3 RZUTY ABY ZALICZYĆ DANY SEGMENT ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA. GRA TRWA 10 RUND I GRACZ, KTÓRY PO 10 RUNDACH MA NAJWYŻSZY WYNIK, WYGRYWA. UWAGA! W JEDNEJ RUNDZIE JEST LICZONY TYLKO JEDEN RZUT W POLE "DOUBLE"X2 & "TRIPLE"X3.



BEST Sport & Freizeit GmbH, Mittelwendung 22, 28844 Weyhe-Dreye – Germany.

●BRAK ZASILANIA

NALEŻY SPRAWDZIĆ BATERIE I WYMIENIĆ NA NOWE.

●GRA NIE PUNKTUJE

JEŻELI DART JEST WŁĄCZONY NACIŚNIJ "START/NEXT" .

●ZABLOKOWANIE PRZYCISKU

DELIKATNIE NACIŚNIJ KILKAKROTNIENIE PRZYCISK ABY GO ODBLOKOWAĆ.

●WYMIANA KOCÓWEK

PO USZKODZENIE KOŃCOWKI NALEŻY JĄ WYKRĘCIĆ I WYMIENIĆ NA NOWĄ.

●Zakłócenia zasilania lub zakłócenia elektromagnetyczne

Tarcza winna być zawieszona z dala od urządzeń emitujących pole magnetyczne np. telewizor, mikrofalówka itp. Pole magnetyczne tych urządzeń może doprowadzić do uszkodzenia płytki drukowanej darta. Podobny efekt może być spowodowany wahaniami zasilania w gniazdku i za uszkodzenie tarczy z tych powodów producent nie ponosi odpowiedzialności.

USZKODZENIA MECHANICZNE TARCZY NIE SĄ OBJĘTE GWARANCJĄ.

PRODUKT NALEŻY CZYŚCIĆ SUCHĄ, MIEKKĄ ŚCIERECZKĄ.

