

## NAVODILA ZA UPORABO

### Elektronski pikado WJ300 in7846



#### **⚠ Varnostni napotki**

##### **Nevarnost poškodbe!**

- Ta naprava ni namenjena uporabi oseb (vključno z otroci) z omejenimi psihičnimi, senzoričnimi ali umskimi zmožnostmi ali z manjkajočimi izkušnjami in/ali znanjem, razen, če jih nadzoruje oseba, ki je zadolžena za njihovo varnost in jim daje napotke, kako morajo to napravo uporabljati.
- Otroci morajo biti nadzorovani, da je tako zagotovljeno, da se ne igrajo z napravo.
- S puščicami ne ciljajte na ljudi ali živali.
- Pazite na to, da se proizvod pri uporabi nahaja ali je postavljen na mestu, ki je čim bolj nedostopno osebam.
- Ne pritrjujte naprave na vrata!

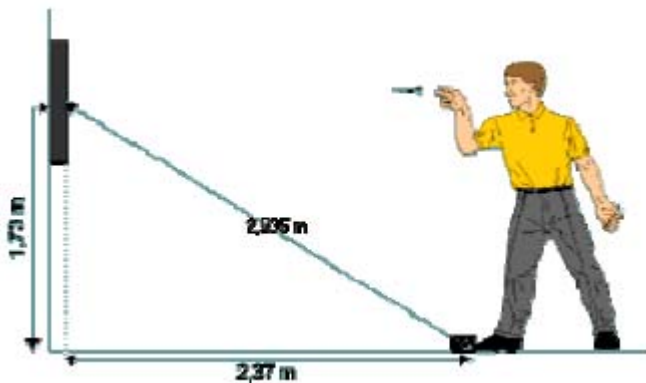
#### **INFORMACIJE O IZDELKU**

Tarča ima numerični LED zaslon, ki omogoča 27 načinov igranja in 216 igralnih možnosti. Je primerna za napredne uporabnike (1-8 igralci, privzeta nastavitve: 2 igralca). Po vsakem metu se rezultat samodejno vnese v spomin računalnika.

- Priloženi napajalni adapter: 9V / 350-500 mA. Izhodna napetost mora biti nižja od 14V (DC).
- Po desetih minutah nedejavnosti se tarča preklopi v način mirovanja. Za vklop pritisnite katerikoli gumb ali vrzite puščico v tarčo.

#### **NAMESTITEV**

Za namestitev elektronskega pikada izberite lokacijo, kjer je pred tarčo na voljo še 3 metre prostora. Pikado pritrdite na višino, ki je določena s sredino bulla – ta naj bo na višini 1,73 metra. Razdalja do metalne linije je 2,37 metra od sprednje strani tarče. Pred namestitvijo v pikado vstavite 3 AA suhe baterije in nato uživajte v razburljivih igrah.



## VREDNOST POLJ

Dvojna vrednost		Dvojni segment
Enojna vrednost		Enojni segment
Trojna vrednost		Trojni segment
Enojna vrednost		Enojni segment
Bull 25 točk		Zunanji bull
Dvojni bull 2 x 25 točk		Notranji bull

## POMEN GUMBOV

1. Z gumbom " Game " (igra) lahko izbirate igre (G01 – G27). Z gumbom "**GAME**" lahko igro tudi zapustite in se vrnete na začetni status.
  2. Z gumbom " Option/Score " (možnost/rezultat) lahko izbirate variante načina igre. Med igro se gumb uporablja za prikaz rezultatov sedanjih igralcev.
- Z gumbom " Player&Cyber&Team/Eliminate" (igrallec) pred igro izberite število igralcev ali ekipo. Pri igri posameznika proti računalniku, uporabite gumb v glavnem meniju in izberite težavnost (C1-najtežje, C2 srednje težko, enostavno-C3). Med igro lahko s pritiskom na ta gumb preskočite eno uro.
3. Pritisnite gumb " Power/Sound " (vklop/zvok) in po zvoku se pokaže normalno delovanje naprave. Gumb za nastavev glasnosti zvočnega signala (razpon nastavev: 8 stopenj, privzeta glasnost: 5, označbe za prehod po letvici na LED zaslonu). Držite gumb za 2 sekundi, da izklopite cilj. Gumb, da preklopite med cilji.
  4. Vključite Handicap (prednost igralca): Pritisnite in s pomočjo gumba Player izberite igralce. Ta funkcija ni na voljo v vseh načinih igre.
  5. Gumb " Double/Miss" se uporablja le pri igri G02. Glejte navodila spodaj.
  6. Gumb " Start / Next " uporabite za začetek igre ali premik na naslednjega igralca.

## POMEN ZVOKOV

1. **One** – številka 1
2. **Two** – številka 2
3. **Three** – številka 3
4. **Four** – številka 4
5. **Fife** – številka 5
6. **Six** – številka 6
7. **Seven** – številka 7
8. **Eight** – številka 8
9. **Nine** – številka 9
10. **Ten** – številka 10
11. **Eleven** – številka 11
12. **Twelve** – številka 12
13. **Thirteen** – številka 13
14. **Fourteen** – številka 14

15. **Fifteen** – številka 15
16. **Sixteen** – številka 16
17. **Seventeen** – številka 17
18. **Eighteen** – številka 18
19. **Nineteen** – številka 19
20. **Twenty** – številka 20
21. **Profi** – Virtual igralec C1 - profesionalni
22. **Advance** - Virtual igralec C2 - visoka težavnost
23. **Intermediate** - Virtual igralec C3 - nizka težavnost
24. **Novice** - Virtual igralec C4 - nizka težavnost
25. **Beginner** - Virtual igralec C5 - začetnik
26. **Bulls Eye** – strel v sredino tarče
27. **Burst** – zaključevanje igre
28. **“Close“** – zvok ponazarja da je segment točkovanja zaprt.
29. **Cyber Match** - Igra proti računalniku
30. **“Double“** – zvok ponazarja, da je bil zadet dvojni segment.
31. **Game over** – konec igre
32. **In** – funkcija "In" (samo v nekaterih načinih)
33. **Master** - Nastavitev funkcije dvojna / trojna
34. **“Open“** – zvok ponazarja da je segment točkovanja odprt.
35. **Out** funkcija "Out" (samo v nekaterih načinih)
36. **“Player“** – zvok ponazarja, da je na vrsti naslednji igralec, potem ko je prejšnji igralec vrgel tri puščice.
37. **Players** - Nastavitev vrstnega reda igralcev
38. **Remove Darts** - za odstranitev pikada in vklop naslednjega igralca
39. **“Score“** – zvok ponazarja točkovanje.
40. **Teams** - Zahteva za novo ekipo
41. **Throw Darts** – klic "Vrzi"
42. **“Triple“** – zvok ponazarja, da je bil zadet trojni segment.
43. **Volume** – kazalec glasnosti
44. **Winner** – zvok ponazarja prvega zmagovalca.
45. **You are good** – zadetek v dobro-točkovano polje (naključno ustvarjen zvok)
46. **Last Sound** – puščica se je odbila
47. **“Bull's-Eye“** – zvok ponazarja da ja zadeta tarča.
48. **Valid Throw** – zadetek na točkovno polje
49. **“Laser“** – zvok ponazarja, da je bil zadet enojni segment.
50. **Key sound** – zvok gumba
51. **Throw Locked** - Metanje zaprto
52. **Start Sound** – začetek igre
53. **Power On1** - Obračanja tarče (Opomba: Alarm lahko ustavite s pritiskom kateregakoli gumba)
54. **Power One2**- Obračanja tarče (Opomba: Alarm lahko ustavite s pritiskom kateregakoli gumba)
55. **Ou** – funkcija "Killer"

## PRAVILA IGRE

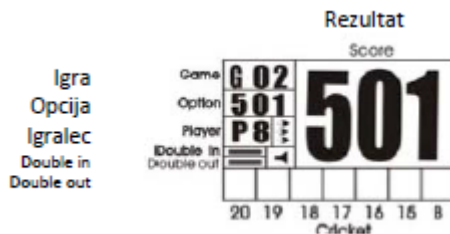
**G01 “Count-Up“** (štetje navzgor) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Z vsakim zadetkom igralca se točke prištejejo k skupnemu rezultatu, dokler ni dosežena določena vsota točk. Zmaga igralec, ki prvi doseže ali preseže določeno vsoto točk.

**G02 “Count-Down“** (štetje navzdol) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Z vsakim zadetkom se točke odštevajo od določene skupne vsote točk. Zmaga igralec, ki prvi zmanjša skupno vsoto točk na “0“.

Igralci lahko izbirajo tudi variacije te igre, tako da uporabijo gumb “DOUBLE IN/OUT“.



**“Double in”** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kadar je na zaslonu izpisano “Double in” to pomeni, da se igra igra “Double In”, kar pomeni, da vsak igralec z igro lahko začne šele takrat, ko zadane dvojni segment.

**“Double out”** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kadar je na zaslonu izpisano “Double out” to pomeni, da se igra igra “Double Out”, kar pomeni, da vsak igralec z igro konča šele takrat, ko zadane dvojni segment. Če se rezultat igralca zmanjša na 1 ali manj kot 0, to pomeni “burst dart” in igralec v tem krogu ne doseže točk, ampak obdrži točke prejšnjega kroga.

**“Double in/out”** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kadar sta na zaslonu izpisana tako “Double in” kot “Double out”, to pomeni, da se igra igra “Double In”, kar pomeni, da vsak igralec z igro lahko začne šele takrat, ko zadane dvojni segment, igro pa mora tudi končati z zadetkom v dvojni segment. Če se rezultat igralca zmanjša na 1 ali manj kot 0, to pomeni “burst dart” in igralec v tem krogu ne doseže točk, ampak obdrži točke prejšnjega kroga.

**G03 “Round Clock”** (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) pomeni da je za doseg točk potrebno zadeti katerikoli segment.

“5” potrebno je zadeti segmente od 1 do 5.

“10” potrebno je zadeti segmente od 1 do 10.

“15” potrebno je zadeti segmente od 1 do 15.

“20” potrebno je zadeti segmente od 1 do 20.

2. Igralec mora zadeti segment, ki je izpisan na tarči pikada. Če segment zadane, se oglasi zvok “Yes”, če ga zgreši pa zvok “Sorry”. Ko igralec segment zadane, se izpiše naslednji segment.

**G04 “Round Clock-Double”** (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) pomeni da je za doseg točk potrebno zadeti katerikoli dvojni segment.

“205” potrebno je zadeti segmente od 1 do 5.

“210” potrebno je zadeti segmente od 1 do 10.

“215” potrebno je zadeti segmente od 1 do 15.

“220” potrebno je zadeti segmente od 1 do 20.

2. Igralec mora zadeti segment, ki je izpisan na tarči pikada. Če segment zadane, se oglasi zvok “Yes”, če ga zgreši pa zvok “Sorry”. Ko igralec segment zadane, se izpiše naslednji segment.

**G05 “Round Clock-Triple”** (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) pomeni da je za doseg točk potrebno zadeti katerikoli trojni segment.

“305” potrebno je zadeti segmente od 1 do 5.

“310” potrebno je zadeti segmente od 1 do 10.

“315” potrebno je zadeti segmente od 1 do 15.

“320” potrebno je zadeti segmente od 1 do 20.

2. Igralec mora zadeti segment, ki je izpisan na tarči pikada. Če segment zadane, se oglasi zvok “Yes”, če ga zgreši pa zvok “Sorry”. Ko igralec segment zadane, se izpiše naslednji segment.

**G06 “Simple Cricket”** (enostavni cricket) (00, 020, 025)

1. Velja le takrat, ko igralec zadane 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull.

2. Zmaga igralec, ki prvi zgornje številke zadane trikrat.

Zadet enojni segment točkovanja ---- šteje se en zadetek.

Zadet dvojni segment točkovanja ---- štejeta se dva zadetka.

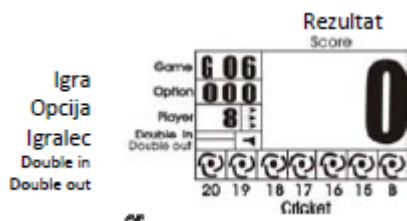
Zadet trojni segment točkovanja ---- štejejo se trije zadetki.

3. “000”- igralec lahko zadane katerikoli segment številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull. Med segmenti ni prioritete.

4. “020” – igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa v zaporedju še 19, 18, 17, 16, 15 in bull.

5. “025” – igralec mora najprej trikrat zadeti bull, nato pa v zaporedju še 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

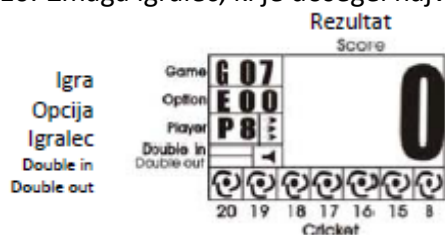
6. Vsak segment ima 3 “(“ indikatorje. Ko je polje zadeto enkrat, zasveti “(“. Ko svetijo vsi “(“ je igra končana (glejte spodnjo sliko).



7. Zmaga igralec, ki prvi vklopi vse "(" indikatorje.

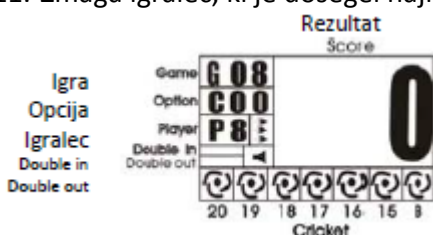
### G07 "Score Cricket" (E00, E20, E25)

1. Velja le takrat, ko igralec zadane 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull.
2. Zmaga igralec, ki prvi zgornje številke zadane trikrat.  
Zadet enojni segment točkovanja ---- šteje se en zadetek.  
Zadet dvojni segment točkovanja ---- štejeta se dva zadetka.  
Zadet trojni segment točkovanja ---- štejejo se trije zadetki.
3. "E00"- igralec lahko zadane katerikoli segment številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull. Med segmenti ni prioritete.
4. "E20" – igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa v zaporedju še 19, 18, 17, 16, 15 in bull.
5. "E25" – igralec mora najprej trikrat zadeti bull, nato pa v zaporedju še 15, 16, 17, 18, 19 in 20.
6. Vsak segment ima 3 "(" indikatorje. Ko je polje zadeto enkrat, zasveti "(".
7. Če je igralec točkovni segment zadel trikrat, se odpre za rezultat tega igralca, vendar pa se zapre, in ga ni mogoče zadeti za rezultat, če so ga vsi ostali igralci že trikrat zadeli.
8. Vsak igralec mora poskušati zadeti točkovni segment čimprej, dokler ima "odprt" status.
9. Ko segment vsi igralci zadanejo trikrat, se "zapre". Igralci morajo potem zadeti naslednji segment, ki je prikazan na tarči.
10. Zmaga igralec, ki je dosegel najvišji rezultat ko se zaprejo vsi segmenti (glejte spodnjo sliko):



### G08 "Cut Throat Cricket" (C00, C20, C25)

1. Velja le takrat, ko igralec zadane 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull.
2. Zmaga igralec, ki prvi zgornje številke zadane trikrat.  
Zadet enojni segment točkovanja ---- šteje se en zadetek.  
Zadet dvojni segment točkovanja ---- štejeta se dva zadetka.  
Zadet trojni segment točkovanja ---- štejejo se trije zadetki.
3. "C00"- igralec lahko zadane katerikoli segment številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull. Med segmenti ni prioritete.
4. "C20" – igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa v zaporedju še 19, 18, 17, 16, 15 in bull.
5. "C25" – igralec mora najprej trikrat zadeti bull, nato pa v zaporedju še 15, 16, 17, 18, 19 in 20.
6. Vsak segment ima 3 "(" indikatorje. Ko je polje zadeto enkrat, zasveti "(".
7. Če je igralec točkovni segment zadel trikrat, se odpre za rezultat tega igralca, vendar pa se zapre, in ga ni mogoče zadeti za rezultat, če so ga vsi ostali igralci že trikrat zadeli.
8. Točke, ki jih ima trenutni igralec pa se dodajo vsem nasprotnikom.
9. Vsak igralec mora poskušati zadeti točkovni segment čimprej, dokler ima ta "odprt" status.
10. Ko segment vsi igralci zadanejo trikrat, se "zapre". Igralci morajo potem zadeti naslednji segment, ki je prikazan na tarči in nasprotnikom omogočijo doseči rezultat.
11. Zmaga igralec, ki je dosegel najnižji rezultat ko se zaprejo vsi segmenti (glejte spodnjo sliko):



### **G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Tudi pri Double Score Cricket se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in Bulleseye.

d00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu

d20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še Bulleseye

d25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so: Bulleseye in nato še 15 – 20. Igra je enaka kot pri „Score Cricket“ z razliko, da mora vsak igralec najprej zadeti območje z dvojnimi štetjem pri vsakem segmentu, še preden začnejo šteti vsi ostali zadetki.

### **G10 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)**

Pri Shove-a-penny Cricket se prav tako točkujejo samo segmenti 15 – 20 in Bulleseye.

P00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu

P20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še Bulleseye

P25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so:

Bulleseye in nato še 15 – 20

Cilj igre je za vsakega igralca popolniti vse tri prečke segmentov. Ko igralec zapre segment v enem krogu z zadetkom v dvojno ali trojno cono, ter tako več kot trikrat dobi točke, prejme nasprotni igralec prečke v dobro. V naslednjem krogu bi bil ta segment za igralca zaprt in nasprotni igralec ne dobi nadaljnjih prečk.

### **G11 Scram Cricket (A00 – samo za dva igralca )**

Tudi pri tej igri se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in Bulleseye. Igra sestoji iz dveh krogov. V prvem krogu poskusi en igralec zapreti segmente (s trikratnim zadetkom). Drugi igralec poskuša še ne zaprte segmente zadeti tako pogosto kot je le mogoče in tako zbira točke. Takoj ko je segment zaprt, drugi igralec tu ne more več dobiti točk. Če vse segmente zapre igralec 1, je krog 1 zaključen. Sedaj se začne drugi krog, v katerem igralca zamenjata vlogi. Igralec dve poskuša čim hitreje zapreti vse segmente in igralec 1 poskuša zbrati točke. Igra se zaključi, ko igralec 2 zaključi vse segmente. Igralec z višjim številom zbranih točk zmagaja.

### **G12 “Golf” (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Za izbrani točkovni rezultat se lahko izberejo vrednosti 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90. Igralec mora zaporedno zadeti segmente polj od 1 do 18 (zadeti mora 1 v prvem krogu, 2 v drugem in tako dalje). Če igralec zadane segment, se oglasi zvok “Yes”, če ga zgreši pa zvok “Sorry”. Ko igralec segment zadane, se izpiše naslednji segment.
2. Igralec mora poskušati zbrati najnižji rezultat. Če v enem krogu vse tri puščice zgrešijo tarčo, to pomeni “bad dart” in igralec dobi 5 točk. Če igralec zadane trojni segment, dobi 1 točko (“Eagle dart”). Če zadane dvojni segment, dobi 2 točki (“bird dart”), če pa zadane enojni segment, dobi 3 točke. Igralec lahko izbira katerokoli od treh puščic za dokončanje kroga, vendar pa se le zadnja puščica uporabi za izračun rezultata.
3. Če igralec enojni segment zadane s prvo puščico in dobi 3 točke, se lahko odloči za vstop v naslednji krog. Če želi znižati rezultat, pa nadaljuje z metanjem. Če pa potem obe ostali puščici zgrešita tarčo, igralec na koncu dobi 5 točk.
4. Igralec, ki doseže izbrani točkovni rezultat, je izločen iz igre. Ko v igri ostane le en igralec, je ta zmagovalec. Ali pa je zmagovalec tisti igralec, ki ima po vseh 18 krogih najnižji rezultat.

### **G13 “Bingo” (132, 141, 168, 189)**

1. Številčni segmenti so prikazani na zaslonu. Zmaga igralec, ki prvi trikrat zadane vse segmente. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok “Yes”, če ga zgreši pa zvok “Sorry”. Ko igralec segment zadane, se izpiše naslednji segment.
2. 132 ---- zadeti je potrebno naslednje zaporedje segmentov: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 142 ---- zadeti je potrebno naslednje zaporedje segmentov: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 ---- zadeti je potrebno naslednje zaporedje segmentov: 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 ---- zadeti je potrebno naslednje zaporedje segmentov: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Igralec mora najprej trikrat zadeti številčni segment, šele potem lahko meče v naslednji segment.  
Zadet enojni segment točkovanja ---- šteje se en zadetek.  
Zadet dvojni segment točkovanja ---- štejeta se dva zadetka.  
Zadet trojni segment točkovanja ---- štejejo se trije zadetki.

### **G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Možnost: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 določi število krogov. Vsak igralec lahko v enem krogu vrže tri puščice. Cilj te igre je, doseči najvišje število točk. Igralec, ki po zaključku določenih krogov doseže najvišje število točk, zmagaja.

### **G15 All five** (51, 61, 71, 81, 91)

Cilj igre je v tem, v vsakem krogu znižati vnaprej nastavljeni rezultat z 51,61, 71, 81 ali 91. Če želite doseči rezultat, mora biti skupno število točk za vsak krog deljivo s 5. Če na primer igralec v enem krogu doseže 20 točk, potem je rezultat 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). Vsak rezultat, ki ga ni mogoče deliti s 5, se ne upošteva. Če ena od 3 puščic ne zadane, se šteje, da je brez rezultata. Prvi igralec, ki najprej doseže izbrano število točk ali jo prekorači, je zmagovalec.

### **G16 Shanghai** (1, 5, 10, 15)

Možnost 1: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 1 – 20 in nato še Bulleseye. Možnost 5: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 5 – 20 in nato še Bulleseye. Možnost 10: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 10 – 20 in nato še Bulleseye. Možnost 15: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 15 – 20 in nato še Bulleseye. Štejejo samo zadetki v pravem vrstnem redu. Igralci imajo samo enkrat možnost, da zadanejo konkretni segment. V primeru, da zgrešite eno številko, ne dobite točk in nadaljuje se z naslednjo številko. Zmaga igralec, ki je zbral največ točk.

### **G19 Gotcha** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pri tej igri se prišteje vsako zadeto število v krogu (vsak igralec 3 meti) k začetnemu rezultatu „Nič“. Igralec, ki prvi natančno zadane vnaprej predvideno nastavljeno število, zmaga. Zadetek prevelikega števila: Če igralec zadane večje število točk, kot je potrebno za natančno dosego ciljnega števila, se krog ne šteje. Število točk se ponovno nastavi na stanje pred začetkom kroga. Vrnitev na NIČ s strani drugih igralcev. Če igralec natančno zadane rezultat, ki ga je dosegel že igralec pred njim, se igralca s prejšnjega rezultata vrne nazaj na ničlo. Primer:

Število točk igralec 1: 20

Število točk igralec 2: 50

Število točk igralec 3: 30

Število točk igralec 4: 00

Igralec 4 je na vrsti in zadane s prvo puščico 20. Igralec 1 se tako ponovno vrne na ničlo. Igralec 4 s svojo drugo puščico zadane 10 in ima skupno število točk 30. Igralec 3 se tako ponovno vrne na nič. S svojo 3. puščico igralec 4 zadane 1 in je skupno dosegel 31 točk.

### **G20 "Big Little – Simple"** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcije 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Vsak igralec ima na začetku osnovno življenjsko vrednost. Ko življenja nima več, je igralec iz igre izločen. Prvi igralec mora zadeti številčni segment, ki je naključno izbran.
3. Če s prvo ali drugo puščico zadane cilj, lahko z zadnjo puščico postavi cilj za naslednjega igralca. Če za zadetek cilja igralec porabi vse tri puščice, novega cilja ne more postaviti in ta bo za naslednjega igralca določen naključno. Če igralec s tremi puščicami ne uspe zadeti cilja, izgubi eno življenje, ciljni segment pa je prepuščen naslednjemu igralcu. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry".
4. Velja zadetek kateregakoli številčnega segmenta, ne glede na to ali je enojni, dvojni ali trojni.
5. Ko v igri ostane le še en igralec z življenjem, je ta zmagovalec.

### **G21 "Big Little – Hard"** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcije H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Vsak igralec ima na začetku osnovno življenjsko vrednost. Ko življenja nima več, je igralec iz igre izločen. Prvi igralec mora zadeti številčni segment, ki je naključno izbran.
3. Če s prvo ali drugo puščico zadane cilj, lahko z zadnjo puščico postavi cilj za naslednjega igralca. Če za zadetek cilja igralec porabi vse tri puščice, novega cilja ne more postaviti in ta bo za naslednjega igralca določen naključno. Če igralec s tremi puščicami ne uspe zadeti cilja, izgubi eno življenje, ciljni segment pa je prepuščen naslednjemu igralcu. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry".
4. Velja le zadetek istega segmenta (enojni, dvojni ali trojni) ciljne številke.
5. Ko v igri ostane le še en igralec z življenjem, je ta zmagovalec.

### **G22 "Killer"** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcije 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Pred začetkom igre se na zaslonu za rezultat izpiše "SEL" (izberite), kar je namig igralcu, da izbere točkovni segment zase. Prvi točkovni segment, ki ga igralec zadane, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite

gumb "NEXT" (naprej) in dovolite, da še drugi igralci izberejo svoj segment. Igra se začne ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment.

3. Ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment, začnejo z metanjem. Šele ko zadanejo svoj izbrani točkovni segment, lahko v igri postanejo ubijalci.
4. Ko nasprotnik zadane točkovni segment igralca, mu s tem vzame eno življenje. Ta vrednost se lahko pokaže na zaslonu. S pritiskom na gumb "SCORES" (rezultat) lahko vsak igralec preveri svojo življenjsko vrednost.
5. Če igralec postane "ubijalec" in potem ponovno zadane svoj točkovni segment, se mu naziv kvalifikacije "ubijalca" odvzame skupaj z enim življenjem.
6. Igralec "ubijalec" mora odvzeti življenja nasprotnikom, tako da zadane njihov točkovni segment.
7. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry".
8. Opcije 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 pomenijo, da lahko igralec postane "ubijalec" ko zadane izbrano število segmentov, ne glede na to ali zadane enojni, dvojni ali trojni segment.
9. Igra se zaključi, ko ostane le še en igralec z življenjem, ki tako postane zmagovalec.
10. Igro naj bi igralo več kot le dva igralca.

#### **G23 "Killer – Double"** (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Opcije 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Pred začetkom igre se na zaslonu za rezultat izpiše "SEL" (izberite), kar je namig igralcu, da izbere točkovni segment zase. Prvi točkovni segment, ki ga igralec zadane, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite gumb "NEXT" (naprej) in dovolite, da še drugi igralci izberejo svoj segment. Igra se začne ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment.
3. Ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment, začnejo z metanjem. Šele ko zadanejo svoj izbrani točkovni segment, lahko v igri postanejo ubijalci.
4. Ko nasprotnik zadane točkovni segment igralca, mu s tem vzame eno življenje. Ta vrednost se lahko pokaže na zaslonu. S pritiskom na gumb "SCORES" (rezultat) lahko vsak igralec preveri svojo življenjsko vrednost.
5. Če igralec postane "ubijalec" in potem ponovno zadane svoj točkovni segment, se mu naziv kvalifikacije "ubijalca" odvzame skupaj z enim življenjem.
6. Igralec "ubijalec" mora odvzeti življenja nasprotnikom, tako da zadane njihov točkovni segment.
7. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry".
8. Opcije 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 pomenijo, da lahko igralec postane "ubijalec" le ko izbrano številko zadane z dvojnimi segmentom.
9. Igra se zaključi, ko ostane le še en igralec z življenjem, ki tako postane zmagovalec.
10. Igro naj bi igralo več kot le dva igralca.

#### **G24 "Killer – Triple"** (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Opcije 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Pred začetkom igre se na zaslonu za rezultat izpiše "SEL" (izberite), kar je namig igralcu, da izbere točkovni segment zase. Prvi točkovni segment, ki ga igralec zadane, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite gumb "NEXT" (naprej) in dovolite, da še drugi igralci izberejo svoj segment. Igra se začne ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment.
3. Ko vsi igralci izberejo svoj točkovni segment, začnejo z metanjem. Šele ko zadanejo svoj izbrani točkovni segment, lahko v igri postanejo ubijalci.
4. Ko nasprotnik zadane točkovni segment igralca, mu s tem vzame eno življenje. Ta vrednost se lahko pokaže na zaslonu. S pritiskom na gumb "SCORES" (rezultat) lahko vsak igralec preveri svojo življenjsko vrednost.
5. Če igralec postane "ubijalec" in potem ponovno zadane svoj točkovni segment, se mu naziv kvalifikacije "ubijalca" odvzame skupaj z enim življenjem.
6. Igralec "ubijalec" mora odvzeti življenja nasprotnikom, tako da zadane njihov točkovni segment.
7. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry".
8. Opcije 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 pomenijo, da lahko igralec postane "ubijalec" le ko izbrano številko zadane s trojnimi segmentom.
9. Igra se zaključi, ko ostane le še en igralec z življenjem, ki tako postane zmagovalec.
10. Igro naj bi igralo več kot le dva igralca.

#### **G25 "Shoot Out"** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcije H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.



2. Točkovni segment je za igralca izbran naključno. Igralec ga mora zadeti v 10 sekundah ali pa zadetek ne velja. Če igralec zadane segment, se oglasi zvok "Yes", če ga zgreši pa zvok "Sorry". Ko je segment zadet, se označi naslednji segment.
3. Pri vsakem zadetku enojnega, dvojnega ali trojnega ciljnega segmenta, se igralcu odvzame eno življenje.
4. Zmaga igralec, kateremu se življenjska vrednost najprej zmanjša na 0.

**G26 "Legs over"** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcije 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Najprej se rezultat naključno pokaže in prvi igralec mora s tremi puščicami poizkušati doseči višji rezultat. Če prvi igralec doseže nižji rezultat, izgubi eno življenje.
3. Naslednji igralec mora doseči višji rezultat, kot ga je postavil prejšnji igralec. Če s tremi puščicami doseže nižji rezultat od prejšnjega igralca, izgubi eno življenje.
4. Igralci ne smejo brisati rezultatov. Če igralec neposredno pritisne gumb "START" ali če nobena njegova puščica ne zadane tarče, avtomatično izgubi življenje.
5. Igralec, ki nima več življenj je izločen, oglasi pa se opozorilni zvok.
6. Zmaga zadnji igralec, ki v igri še ima življenje.
7. Igro naj bi igralo več kot le dva igralca.

**G27 "Legs Under"** (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Opcije U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 predstavljajo originalno življenjsko vrednost igralca.
2. Najprej se rezultat naključno pokaže in prvi igralec mora s tremi puščicami poizkušati doseči nižji rezultat. Če prvi igralec doseže višji rezultat, izgubi eno življenje.
3. 0 točk ni dovoljeno. Če igralec z vsemi tremi puščicami zgreši cilj in dobi 0 točk, izgubi eno življenje, rezultat pa ostane prvoten.
4. Naslednji igralec mora doseči nižji rezultat, kot ga je postavil prejšnji igralec. Če s tremi puščicami doseže višji rezultat od prejšnjega igralca, izgubi eno življenje.
5. Igralci ne smejo brisati rezultatov. Če igralec neposredno pritisne gumb "START" ali če nobena njegova puščica ne zadane tarče, avtomatično izgubi življenje.
6. Igralec, ki nima več življenj je izločen, oglasi pa se opozorilni zvok.
7. Zmaga zadnji igralec, ki v igri še ima življenje.
8. Igro naj bi igralo več kot le dva igralca.

## **Iskanje napake**

### **Ni toka**

Zagotoviti, da je adapter vtaknjen v vtičnico in da se nahaja priključek adapterja v priključni dozi tarče pikada.

### **Nobenih rezultatov**

Preverite, če se igra nahaja v modusu »Nastavitve« ali v modusu »Premor«. Potem preverite, če se zatakajo ali so zatakjena polja z rezultati ali funkcijske tipke.

### **Zataknjen element z rezultatom ali zatakjena funkcijska tipka**

Med transportom ali med normalnim delovanjem tarče pikada se lahko zgodi, da se elementi z rezultati začasno zataknejo in ne štejejo več rezultatov. Odmevati začne opozorilni signal in prikaz kaže utripajoče zataknen element. Nežen poteg puščice ven iz elementa ali pomikanje elementa sem in tja z blagim pritiskom prsta sprostí običajno element hitro. Igra se lahko potem nadaljuje, štetje rezultatov se odvija točno od tam dalje, kjer je bila igra prekinjena.

### **Odstranitev odlomljenih konic puščic**

Soft-Tips so sicer varnejše v ravnanju, vendar niso trajne. Če bi se konica enkrat zlomila in ostala v tarči pikada, jo poskušajte previdno izvleci z ustreznimi kleščami. Če bi se konica tako malo zlomila, da ne bi več štrlela iz tarče pikada, se lahko potisne skozi odprtino v tarči. Mehka konica ne more poškodovati elektronike, ki leži za elementom.

Za ta postopek izrecno priporočamo uporabo še dobre Soft-Tips puščice.

Na kratko odlomljene konice nikoli ne potiskajte z ostrim kovinskim predmetom skozi tarčo pikada, ker lahko kovinska konica privede do lažjih poškodb tarče, če je privedena pregloboko v tarčo pikada. Težja kot je puščica, večja je nevarnost zloma konice.

### **Nihanje toka ali elektromagnetne motnje**

V ekstremnih situacijah, če so prisotni masivni elektromagnetni motilni impulzi, lahko pride do izpada elektronike ali lahko le-ta daje napačne rezultate.

Primeri:

Pri močnih neurjih, ekstremnih nihanjih omrežnega toka, motnjah napetosti ali postavitvi pikada preblizu električnim motorjem ali pri mikrovalovnih.

Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja je potrebno omrežno stikalo za več sekund povleci ven in nato ponovno vtakniti. Pri tem morate seveda zagotoviti, da je bil odstranjen vzrok okvare.