

Instrukcja elektronicznej tarczy do darta Devil II CATDART™

Gratulujemy zakupu elektronicznej tarczy do gry w rzutki CATDART™ DEVIL II, Mamy nadzieję, że będziesz miał wiele godzin przyjemnego użytkowania z tym produktem.

OSTRZEŻENIE: To nie jest zabawka dla dzieci. Wymagany jest nadzór osoby dorosłej dla dzieci grających w rzutki. Zawiera małe części, które nie są odpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy o dokładne zapoznanie się z instrukcją. Właściwe użytkowanie rzutek może pozwolić na uniknięcie uszkodzeń lub obrażeń.

OPIS: Jest to wysokiej klasy elektroniczny dartboard zaangażowany w wyświetlacze LED, automatyczną punktację głosową i 18 gier / 159 wariantów. Można się nim cieszyć co najwyżej 8 graczy, a początkowo ustawienie to 2 graczy.

DBAŁOŚĆ O TARCZĘ DO RZUTEK

1. **NIGDY** nie używaj metalowych rzutek typu steeltip z metalowymi końcówkami. Grozi to poważnymi uszkodzeniami obwodu i urządzenia. Proszę używać miękkich rzutek typu softtip z plastikowymi zakończeniami. Zalecana waga dla miękkich rzutek jest od 8 do 12 gramów. 2. Tarcza może być używana **tylko** z odpowiednimi bateriami (1,5V) AA. Użycie niewłaściwego typu baterii spowoduje uszkodzenie obwodu elektronicznego urządzenia. 3. Zastosuj odpowiednią siłę i postawę, podczas użytkowania. Nie jest konieczne, aby rzucić z całej siły aby rzutki trzymały się tarczy. 4. Wyłącz urządzenie przyciskiem POWER, gdy nie jest używane. 5. Nie rozlewaj płynów na tarczę, aby nie uszkodzić obwodu elektronicznego. Należy unikać narażenia urządzenia na działanie cieczy lub nadmiernej wilgoci. 7. Czyszczenie tarczy do gry jest możliwe tylko za pomocą wilgotnej szmatki i/lub łagodnego detergentu. Przed czyszczeniem należy wyciągnąć baterie. 8. Urządzenie nie może być używane przez osoby o ograniczonej sprawności fizycznej, sensorycznej lub umysłowej, dzieci lub nieposiadające doświadczenia i wiedzy, chyba że pod nadzorem osób odpowiednich i po lekturze instrukcji.

INSTRUKCJA MONTAŻU

1. Wybierz odpowiednie miejsce z około 3,00m otwartej przestrzeni, Odległość rzutu wynosi 2,37m od przodu tarczy do miejsca ustawienia rzucającego. 2. Trzymając tarczę przy ścianie, odmierź środek (bullseye) na wysokości 1.73m od podłogi. Następnie zaznacz ołówkiem otwory montażowe. 3. Wywierć otwory w miejscach, które zaznaczyłeś i zamontuj bezpiecznie tarczę do gry w rzutki za pomocą śrub montażowych.

WSKAZÓWKI I TECHNIKI

1. Prawidłowa postawa polega na wyrównaniu dłoni, łokcia, barku, biodra i stopy. Jeśli używasz prawej ręki, to zwróć się prawą stroną ciała w kierunku brody. Oprzyj ciężar ciała na prawej stopie z przodu, lekko pochyl się do przodu i balansuj lewą stopą. Jeśli używasz lewej ręki, to zrób to odwrotnie. 2. Ruch rzucania powinien być od łokcia na zewnątrz. Trzymaj ciało stabilnie i używaj tylko rękę, nadgarstek i przedramię, płynnym ruchem rzucić rzutką w kierunku tarczy. Śledź przez rzut wskazując palec wskazujący na obszarze, który jest celem. 3. Podczas usuwania rzutek z tarczy, zakręć w prawo trzymając za metalową część rzutki (beczkę). Wyciągniesz ją wtedy łatwiej. 4. Praktyka. Praktyka. Praktyka! Praktyka uczyni cię lepszym graczem.

UNIKALNA FUNKCJA SLEEP/WAKE-UP

Ten elektroniczny dartboard jest wyposażony w automatyczny tryb uśpienia. Jeśli tablica pozostaje nieaktywna przez więcej niż 30 minut, wyświetlacze zostaną wyłączone automatycznie.

FUNKCJE SPECJALNE

1. Przycisk GAME - Naciśnij przycisk, aby przejść przez menu ekranowe gry i wybrać odmianę gry. Podczas gry, naciśnij ten przycisk, aby zakończyć bieżącą grę i powrócić do stanu początkowego dla gry. 2. Przycisk OPTION - Naciśnij przycisk, aby wybrać różne warianty gier. 3. Przycisk PLAYER - Użyj przycisku, aby ustawić liczbę graczy (domyślnie 2) 4. Przycisk POWER – Służy do włączania i wyłączania urządzenia. 5. Przycisk DOUBLE – Używany w odmianie gry countdown (G02) (patrz ODMIANY GRY INSTRUKCJA) 6. Przycisk START/NEXT - Naciśnij przycisk, aby rozpocząć grę lub przejść do następnego gracza.

USTAWIENIA GRY

Włącz tarczę, a następnie rozpocznie się jej autotest.

1. Naciskaj przycisk GAME, aby wybrać dowolną grę, aż zostanie ona wyświetlona. 2. Naciśnij przycisk OPTION, aby wybrać różne warianty w każdej z odmian gry. 3. Naciśnij przycisk PLAYER, aby ustawić liczbę graczy. Naciśnij przycisk START, aby rozpocząć grę po zakończeniu konfiguracji gry.

ODMIANY GRY – INSTRUKCJA

G01 COUNT UP (100, 200, 300, 400, 500, 700, 800, 900) Wynik każdego gracza będzie kumulowany w górę od zera za każde trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczony wynik, zostaje zwycięzcą.

G02 Countdown (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

KOD	ODMIANA GRY	OPCJA
G01	COUNTUP/501	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G02	COUNTDOWN/501	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G03	ROUND THE CLOCK	5: 10: 15: 20
G04	ROUND THE CLOCK DOUBLE	205;210;215;220
G05	ROUND THE CLOCK TRIPLE	305;310;315;320
G06	SIMPLE KRYKIET	000;020;025
G07	SCORE KRYKIET	E00;E20;E25
G08	CUT THROAT KRYKIET	C00;C20;C25
G09	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G10	BINGO	132;141;168;189
G11	BIG LITTLE – SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	BIG LITTLE – HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G13	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G14	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G15	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G16	SHOOT OUT	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G17	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G18	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21

1. Gra jest rozgrywana przez odjęcie każdego wyniku rzutu od wartości startowej. Gracz, który osiągnie dokładnie zero jako pierwszy wygrywa grę.

2. Aby gra była bardziej wymagająca, możesz nacisnąć przycisk **DOUBLE**, aby ustawić dodatkowe ograniczenia dotyczące rozpoczęcia i zakończenia gry.

D-In (101 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) - Aby rozpocząć, gracz musi trafić DOUBLE. Żaden wynik nie zostanie zaliczony, dopóki ten warunek nie zostanie spełniony.

D-Out (101. 201... 301... 401... 501, 601, 701... 801, 901) Aby wygrać, gracz musi trafić DOUBLE, który zmniejsza wynik do dokładnie zera. Osiągnięcie "1" lub przekroczenie zera może być uznane za BUST i wynik wraca do poprzedniego.

Obydwie opcje D-In/Out (141, 201,301, 401, 541, 601, 701, 601 901) Gracz musi trafić DOUBLE, aby rozpocząć i zakończyć punktowanie gry.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

1. Opcja (5, 10, 15, 20) oznacza, że możliwe jest trafienie we wybrany segment punktacji. 2. Punktacja od 1 do 5; 10 - trafienie w segmenty punktowane od 1 do 10; 15 - trafienie w segmenty punktowane od 1 do 15; 20 - trafienie w segmenty punktowane od 1 do 20. 3. Gracz musi rzucić lotkami do punkowanego segmentu na podstawie wskazania urządzenia.

Jeśli segment zostanie trafiony, zostanie wskazany następny segment i urządzenie wyda głos „Tak” lub wyda głos „Nie” 4. Gracz, który jako pierwszy skończy trafić we wszystkie punktowane segmenty, zostaje zwycięzcą.

G04 ROUND THE CLOCK DOUBLE (205, 210, 215, 220)

Podobna gra jak G08 Round the Clock ale punktowane są tylko DOUBLE.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)

Podobna gra jak G08 Round the Clock ale punktowane są tylko TRIPLE.

G06 PROSTY KRYKIET (000. 020. 025)

1. Gra jest zaliczona tylko wtedy, gdy segmenty 15,16,17,18,19,20 i bullseye są trafione. 2. Gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi we wszystkie powyższe segmenty, zostaje zwycięzcą. Uderzenie w pojedynczy punktowany segment - policz jeden raz; Uderz dwukrotnie w segment punktacji - policz dwa razy; Potrójne punktowanie segmentu - policz trzy razy. 3. 000 Gracz może trafić w dowolny segment 15,15,17,18,19,20 i bullseye. Nie ma kolejności dla segmentów; 020-Gracz musi najpierw trzykrotnie trafić w 20, a następnie w 19,18,17,16,15 i trafić w dziesiątkę w zamówienie: 025 - Gracz musi najpierw trafić trzy razy w dziesiątkę, a następnie kolejno 15,16,17,16,19 i 21) 4. Każdy segment posiada trzy wskaźniki LED. Gdy zostanie uderzony raz, włączy się jeden wskaźnik. Gdy wszystkie wskaźniki się zapalą, gra jest skończona. 5. Gracz, który pierwszy włączy wszystkie wskaźniki, wygrywa grę.

G07 SCORE KRYKIET (A00 - tylko dla dwóch graczy)

1. Trafienie jest ważne tylko wtedy, gdy segmenty 15,16,17,18,19,20 i bullseye są trafione.

2. Gra składa się z dwóch rund. W rundzie pierwszej gracz próbuje "zamknąć" wszystkie powyższe segmenty (trafić trzy razy w każdy segment - od 15 do 20 i bullseye). Gdy gracz pierwszy trafi trzy razy w któryś z punktowanych segmentów, oznacza to, że "zamyka" punktowany segment. Wtedy gracz drugi nie otrzymuje żadnych punktów za trafienie w ten segment. Uderzenie w pojedynczy punktowany segment - policz jeden raz.

Uderz dwukrotnie w segment punktacji - policz dwa razy. Potrójnie punktowanie segmentu - policz trzy razy.

3. Gracz drugi próbuje zdobyć jak najwięcej punktów, trafiając w segmenty punktacji, których gracz pierwszy jeszcze nie zamknął. Gdy gracz pierwszy zamknie wszystkie segmenty punktacji, runda pierwsza jest zakończona.

4. W rundzie drugiej obaj gracze zamieniają się rolami. Teraz gracz drugi próbuje zamknąć wszystkie punktowane segmenty, podczas gdy gracz pierwszy zdobywa punkty. Gra kończy się, gdy gracz zamknie wszystkie segmenty. Gracz z większą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

GO8 CUT THROAT CRICKET (COO, C20, C25)

1. Gra jest zaliczona tylko wtedy, gdy segmenty dla 15,16,17,18,19,20 i bullseye są trafione. 2. COO - gracz może trafić dowolny segment z 15,16,17,18,19,20 i bullseye. Nie ma sekwencji dla segmentów, C20 - Gracz musi najpierw trzykrotnie trafić w 20, a następnie w 19,18,17,16,15 i trafić w dziesiątkę, C25 - Gracz musi najpierw trafić trzy razy w dziesiątkę, a następnie kolejno 15,16,17,18,19 i 20. 3. Każdy segment posiada trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym uderzeniu zapali się jeden wskaźnik.

4. Każdy segment punktacji jest "otwarty", gdy segment zostanie trafiony trzy razy. Ale segment będzie "zamknięty" i nie może być zaliczona, jeśli wszyscy gracze trafią w nią za trzy razy. Uderzenie w pojedynczy punktowany segment - policz jeden raz; Uderz dwukrotnie w segment punktacji - policz dwa razy; Potrójnie punktowany segment - trzy razy.

5. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza zostaną dodane do wszystkich przeciwników. 6. Każdy gracz musi spróbować trzykrotnie trafić w punktowany segment, aby wszedł on w stan "otwarty" i został zaliczony.

7. Zanim przeciwnicy zakończą trzy trafienia otwierające segment punktacji, gracz może kontynuować uderzanie w "otwarty" segment punktacji, aby uzyskać wyższe wyniki niż przeciwnicy. 8. Po tym jak wszyscy gracze zakończą trzy trafienia tego samego punktowanego segmentu, segment zostanie "zamknięty" i nie może być ponownie punktowany.

9. Gdy wszyscy gracze "zamkną" wszystkie segmenty punktacji, gracz z najniższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

GO9 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Opcja (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) oznacza wyznaczone punkty dla gracza.

2. Gracz powinien w kolejności trafić w segment liczbowy od jednego do osiemnastu. Przy pierwszym obrocie należy trafić w jedynekę, przy drugim w dwójkę i tak dalej. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyda głos "Tak" lub głos "Nie".

3. Gracz powinien starać się uzyskać najmniej punktów. Jeśli nie trafi w tarczę lub nie trafi w kolejności, oznacza to "zły dart" i liczy się jako pięć punktów. TRIPLE w odpowiedniej strefie liczy się jako jeden punkt, DOUBLE liczy się jako dwa punkty, trafienie pojedyncze liczy się jako trzy punkty. Gracz może użyć dowolnego rzutu z trzech, aby zakończyć turę, ale tylko ostatni liczy się jako punkt. Jeśli nie trafia w tarczę, kolejka liczy się jako pięć punktów.

4. Gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczoną liczbę punktów, odpada. Ten który pozostaje, jest zwycięzcą. Jeśli zakończy się 18 kolejek, gracz z najniższą liczbą punktów jest zwycięzcą.

G10 Bingo (132, 141, 169, 189)

1. Urządzenie automatycznie wyświetli segment docelowy. Gracz, który jako pierwszy trafi trzy razy we wszystkie określone segmenty docelowe, wygrywa grę. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyda dźwięk "Tak" lub dźwięk "Nie".

2. 132 Traf w segment w sekwencji 15,4,8,14,3 ; 141- Traf w segment w sekwencji 17,13,9,7,1 ; 168- Traf w segment w sekwencji 20,16,12,6,2 ; 189 Traf w segment w sekwencji 19,10,18,5,11.

3. Gracz powinien trzykrotnie trafić w segment liczbowy, aby wejść w kolejny segment liczbowy. Trafienie w segment pojedynczy liczy się jako jeden raz; w segment DOUBLE dwa razy; w segment TRIPLE trzy razy.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezentuje pierwotną wartość „życia” gracza.

2. Na początku urządzenie losowo wyświetli numer strefy dla pierwszego gracza.

3. Jeśli gracz trafi w wyznaczoną strefę za pierwszym lub drugim rzutem, gracz może ustawić nowy cel dla następnego gracza z pomocą kolejnego rzutu.

4. Jeśli gracz trafi w cel w trzecim rzucie lub nie ustawi nowego skutecznego celu dla następnego gracza, urządzenie losowo pokaże nowy cel dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel wszystkimi trzema rzutkami, gracz straci jedno życie, a tymczasem następny gracz będzie musiał rzucić ten sam cel. Jeśli cel zostanie trafiony, urządzenie wyda głos "Tak"; lub głos "Nie".

4. Dostępne jest trafienie pojedyncze, DOUBLE lub TRIPLE.

5. Gdy pierwotna wartość życia gracza osiągnie zero, zostanie on wyeliminowany z gry. W końcu, gdy tylko jeden gracz pozostanie, gra jest skończona, a gracz ten jest zwycięzcą.

G12 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Gra jest podobna do G26 Big Little – Simple pod warunkiem, że dostępne jest tylko trafienie w ten sam segment dla danego celu

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3,5,7,9,11,13, 15,17,19, 21) reprezentuje pierwotną wartość „życiową” gracza.

2. Po wejściu do gry urządzenie wyświetli komunikat "SEL", aby odpowiedzieć graczom, aby wybrali numer strefy dla siebie. Kiedy pierwszy gracz wybierze wartość, naciśnij przycisk "NEXT", aby następny gracz mógł wybrać. Wszyscy gracze powinni mieć różne strefy. Kiedy wszyscy gracze skończą wybierać, gra przechodzi w normalny stan początkowy.

3. Na początku gracz powinien mieć trafić we własną strefę, aby osiągnąć kwalifikację na "zabójcę".

4. Stając się zabójcą, gracz trafia w strefę punktacji przeciwnika, a ten traci jedno "życie".

5. Jeśli zabójca uderzy w własną strefę, traci on kwalifikację na "zabójcę", a także traci jedno "życie". Gracz powinien ponownie trafić swoją strefę, aby uzyskać kwalifikację na "zabójcę".

6. Zabójca powinien starać się odbierać "życia" przeciwnikom poprzez jak najszybsze trafienie w ich strefę

7. Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wypowie "Tak" lub wypowie "Nie".

5. Gdy zostanie jeden gracz, gra jest zakończona i ten gracz jest zwycięzcą.

9. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Podobna gra jak G13 Killer ale aby zostać zabójcą należy trafić w wybraną strefę DOUBLE

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Podobna gra jak G13 Killer ale aby zostać zabójcą należy trafić w wybraną strefę TRIPLE

G16 SHOOT OUT (-03,-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21)

1. Opcje (-03,-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21) reprezentuje oryginalne punkty dla gracza.

2. Urządzenie losowo wskaże segment liczbowy do rzutu. Gracz powinien trafić w segment liczbowy w ciągu 10 sekund. lub rzut zostanie odebrany. Po trafieniu w segment urządzenie wyda głos "Tak", lub głos "Nie". Gdy trafisz pojedynczo, podwójnie lub potrójnie w segment docelowy, urządzenie zredukuje jeden punkt z całości

3. Gracz, który jako pierwszy zredukuje punkty początkowe do zera, zostaje zwycięzcą.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezentuje pierwotną wartość „życiową” zawodnika.

2. Każdy gracz powinien starać się uzyskać wynik wyższy lub równy sumie trzech rzutek w turze dla poprzedniego gracza (Na początku urządzenie wskaże wynik wzorcowy dla pierwszego gracza). Gdy gracz zdobędzie w trzech rzutach mniej niż suma poprzedniego gracza, zostanie mu odebrane jedno „życie".

3. W danej kolejce, jeśli gracz nie rzuca łotkami, ale bezpośrednio naciska przycisk START, traci również jedno "życie".

4. Gdy wartość życia zawodnika wynosi zero, zostanie on wyeliminowany. 5. Kiedy zostanie jeden gracz, gra jest skończona, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

6. W grze powinno brać udział więcej niż dwóch zawodników.

G18 LEGS UNDER (U 03, U 05, U 07, U 09, U 11, U 13, U 15, U 17, U 19, U21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezentuje pierwotną wartość życiową gracza.

2. Każdy gracz powinien starać się uzyskać wynik mniejszy lub równy sumie trzech rzutek w turze dla poprzedniego gracza (Na początku urządzenie wskaże wynik wzorcowy dla pierwszego gracza). Gdy gracz uzyska wynik wyższy niż suma trzech łotek dla poprzedniego gracza, graczowi zostanie odebrane jedno „życie".

3. W turze, jeśli gracz nie rzuca rzutkami, ale bezpośrednio naciska przycisk START, traci również jedno życie; jeśli naciśnie przycisk ELIMINATE/TEAM, urządzenie wyczyści aktualny wynik i w międzyczasie doda 60 punktów do całości; jeśli naciśnie przycisk MISS, urządzenie również doda 60 punktów.

4. Gdy wartość życia zawodnika wynosi zero, zostanie on wyeliminowany.

5. Kiedy zostanie jeden gracz, gra jest skończona, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

6. W grze powinno brać udział więcej niż dwóch zawodników.

UWAGA: Urządzenia elektryczne powinny oddawać się do utylizacji do specjalistycznych punktów odbioru elektrośmieci.

UWAGA: Urządzenie posiada certyfikat CE

All Rights Reserved. © Bex Sport. www.bexsport.com