



NAVODILA ZA NAMESTITEV IN UPORABO

Elektronski pikado Bull's NL. / Universum Intro



VSEBINA ŠKATLE

Previdno razpakirajte vsebino škatle in preverite ali so vključeni vsi deli.

Škatla bi morala vsebovati naslednje dele:

1 x elektronski pikado Bull's NL. / Universum Intro

1 x adapter 4,5V; 500mA

6 x nesestavljene puščice + rezervne konice

Elektronski pikado lahko ima zaščitno folijo čez ekran za točkovanje. Za večjo jasnost jo odstranite.



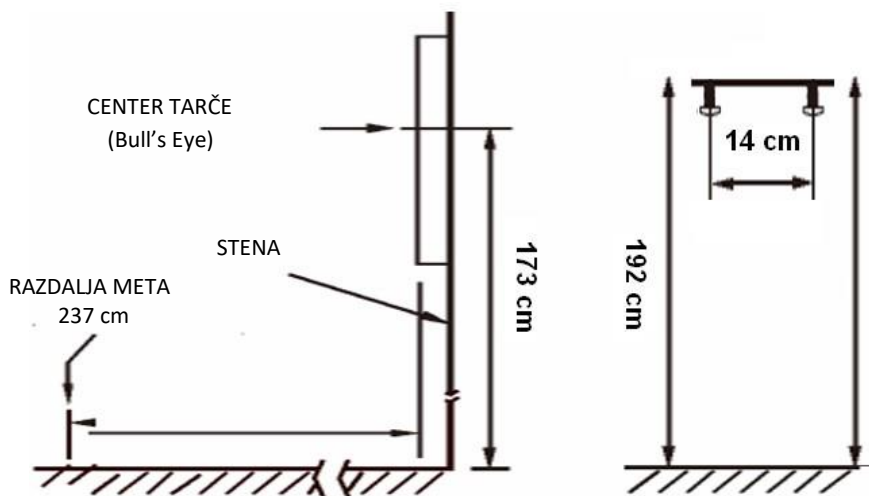
VARNOSTNA NAVODILA – OPOZORILO!

Da bi se izognili poškodbam in/ali nesrečam, preberite in upoštevajte naslednja navodila:

1. Pred začetkom namestitve pikado tarče v celoti preberite ta navodila za namestitvev in uporabo. Upoštevajte vsa navodila in varnostne napotke. Pravilna uporaba te naprave lahko prepreči škodo ali poškodbe. Za telesne poškodbe ali škodo na lastnini, povzročeno z nepravilno uporabo te naprave ne prevzemamo nobene odgovornosti.
2. Pikado je šport za odrasle in ni igrača. Ni za uporabo s strani otrok, razen če jih nadzoruje odrasla oseba. Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let! Vsebuje majhne dele, ki bi lahko predstavljali nevarnost zadušitve. Zato otroke, mlajše od 3 let in hišne ljubljence ne približujte napravi, starejše otroke in mladostnike pa ustrezno nadzorujte in poučite.
3. Lastnik izdelka je dolžan zagotoviti, da so vsi, ki ga uporabljajo, ustrezno obveščeni o varnostnih ukrepih.
4. Uporaba s strani otrok in mladostnikov vedno zahteva nadzor ustrezne odrasle osebe, ki lahko zagotovi pojasnila in pomoč, če je potrebno.
5. Med razpakiranjem pazljivo odstranite vse embalažne materiale in jih shranite ali zavržite tako, da jih otroci v nobenem primeru ne morejo doseči. Embalaža ni igrača!
6. Elektronsko pikado tarčo in vse pripadajoče dele mora skrbno namestiti odrasla oseba.
7. Pred montažo na steno se pri specializiranem prodajalcu pozanimajte, kateri montažni material je primeren za vašo steno.
8. Pri vrtanju lukenj pazite, da ne poškodujete električnih vodov ali cevi v steni.
9. Izdelek pritrdite na trdno, suho in ravno površino. Prepričajte se, da v območju 3 metrov ni ljudi, živali ali stvari, ki bi lahko povzročile škodo pri uporabi izdelka. Po vsaki uporabi je potrebno izdelek shraniti na suhem in varnem!
10. Načeloma je elektronski pikado namenjen samo za uporabo v zaprtih prostorih in se ne sme uporabljati na prostem. Če ga kljub temu želite uporabljati na prostem, bodite pozorni, da ne bo izpostavljen direktnim sončnim žarkom in/ali vlagi oziroma dežju. Naprava namreč ne sme priti v stik z vlago, ker obstaja nevarnost električnega udara. Ne postavljajte posod, napolnjenih s tekočino, neposredno nad ali poleg naprave.
11. Redno vzdržujte in preverjajte izdelek in varnostne ukrepe. Pred prvo uporabo in v rednih časovnih presledkih preverite, ali so vsi vijaki, matice in drugi priključki dobro priviti. Prav tako pred vsako uporabo preverite, ali so vsi deli nepoškodovani in na napravi ni ostrih robov. Okvarjene dele takoj zamenjajte in naprave ne uporabljajte, dokler ni popravljena. Bodite pozorni tudi na morebitno utrujenost materiala. Elektronska pikado tarča in vsi njeni deli morajo biti shranjeni tako, da je/jih ni mogoče uporabljati, dokler niso popravljani. Uporabljajte le originalne nadomestne dele.
12. Ni dovoljeno na kakršen koli način pritrdjevati drugih stvari (npr. skakalne vrvi, vrvi za perilo, povodcev za živali) ali uporabljati drugih pušic, kot so primerljive priloženim.
13. Napravo priključite le na pravilno nameščeno vtičnico z omrežno napetostjo, ki ustreza specifikacijam omrežnega napajalnika.
14. Za delovanje uporabljajte le priložen napajalnik. Bodite pozorni na to, da ne pride do kratkega stika. Napajalnik ni igrača in ne sme priti v roke otrokom!
15. Pikado mora biti priključen na napajalni kabel, preden priključite ali izključite napajalnik.
16. Naprave ne uporabljajte, če ima naprava sama ali priključni kabel vidne znake poškodb. Vse električne dele in pomožno opremo je treba občasno pregledati glede okvar ali obrabe. Poškodbe kablov, vtičev ali drugih delov predstavljajo varnostno tveganje, zlasti za otroke.
17. Izvlecite napajalnik iz vtičnice, ko pikado tarče ne uporabljate, če je okvara, če je nevihta ali če želite predmet očistiti. Vedno vlecite za napajalnik in ne za priključni kabel!
18. Prepričajte se, da je vtičnica zlahka dostopna, da lahko po potrebi hitro izključite napajalnik. Priključni kabel položite tako, da se ob njem ne boste spotaknili.
19. Priključni kabel hranite stran od vročih površin in ostrih robov.
20. V primeru prekinitev in po končani uporabi izdelek najprej izklopite s tipko POWER in ga nato izključite iz električnega omrežja tako, da previdno odstranite napajalnik. Pri vseh vzdrževalnih delih, čiščenju in popravilih vedno predhodno izvlecite omrežni vtič.
21. V bližini magnetnih polj pride do motenj oziroma do okvare elektronskega pikada. V kolikor pride le do motenj je treba igro ponastaviti (za kratek čas izvlecite vtič adapterja in ga znova priključiti, da znova zaženete igro).
22. Ne uporabljajte jedkih ali agresivnih čistilnih sredstev. Pikado tarčo čistite samo z rahlo navlaženo krpo in/ali blagim detergentom. Ne uporabljajte čistil v pršilu ali čistil, ki vsebujejo amonijak ali druge močne kemikalije. Ne polivajte tekočine po ali v pikado tarčo, saj lahko povzroči trajno škodo. Prosimo, da pred čiščenjem pikado tarče odklopite napajanje. Občasno pregledajte adapter za izmenični tok glede poškodb na kablju, vtiču, ohišju in drugih delih. Če je kateri od teh delov poškodovan, naprave ne uporabljajte, dokler poškodba ni popravljena.
23. Ne spreminjajte izdelka. Priključnega kabla tudi ne smete zamenjati samostojno. Popravila naprave ali omrežnega napajalnika naj izvajajo samo v specializirani delavnici. Nepravilna popravila lahko povzročijo veliko nevarnost za uporabnika.
24. Bodite dovolj oddaljeni od virov toplote, kot so peči/kamini.
25. Konice za puščice niso zelo ostre. Kljub temu lahko povzročijo poškodbe, če pridejo v oči ali druge dele telesa. Otrok ne približujte.
26. Ne usmerjajte puščic v osebo ali žival.
27. Uporabljajte le konice puščic, ki so zasnovane za ta pikado. Nikoli ne uporabljajte puščic s kovinsko konico. Puščica s kovinsko konico bo močno poškodovala elektronsko vezje in vplival na delovanje vaše elektronske tarče.
28. Ne uporabljajte pikado puščic na drugih pikado tarčah ali pri drugih igrah. Konice bi se lahko zlomile.
29. Uporabljajte samo puščice, ki ne tehtajo več kot 18 gramov.
30. Pri metu na tarčo vložite čim manj truda. V nasprotnem primeru pri močnem metu pikado puščice obstaja nevarnost, da se konice puščic odlomijo ali pa se poškoduje pikado tarča.
31. Obrnite puščice v smeri urinega kazalca, da jih povlečete iz tarče. Tako jih je lažje izvleči.
32. Če naprava omogoča uporabo napajalnika in baterij, upoštevajte, da pikado tarča ni primerna za polnjenje baterij! Delovanje je možno samo z omrežnim adapterjem ali samo z baterijami. Hkratno delovanje omrežnega napajalnika in baterij lahko povzroči poškodbe in se ga morate izogibati!



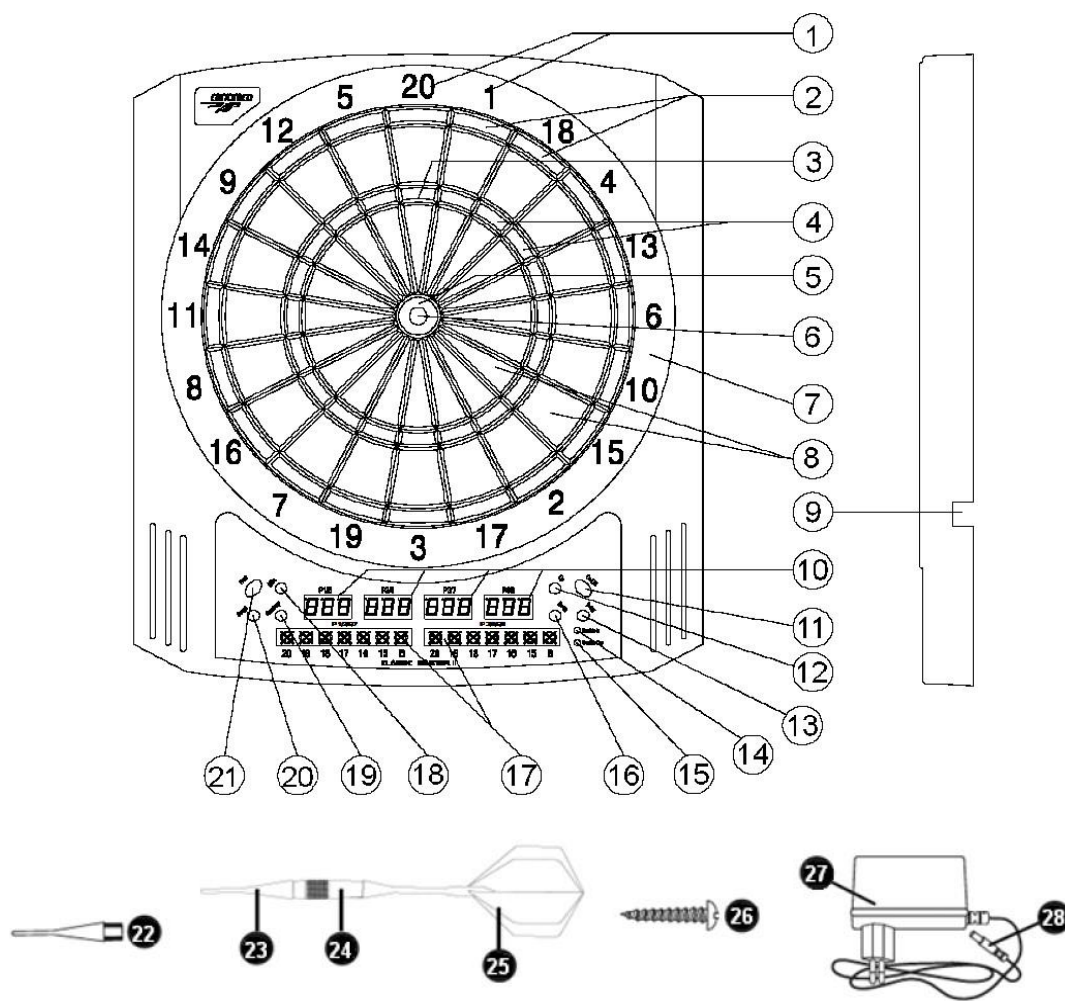
PRAVILNA NAMESTITEV PIKADO TARČE



ORODJA, POTREBNA ZA MONTAŽO:

Izvijač in vrtalnik – nista priložena!

1. Pazljivo izberite kraj, kamor želite namestiti pikado tarčo. Pred tarčo naj bo okrog 3 m praznega prostora.
2. Na izbrani steni na višini 192 cm označite 2 točki, ki sta druga od druge narazen 14 cm. V označeni točki zvrtaite luknje in vanju privijte dva vijaka, dokler glavi vijaka nista približno 13 mm stran od stene.
3. Priložena sta 2 vijaka za pritrditev na steno. V kolikor priložena vijaka nista primerna za vašo steno, ju nadomestite s primernimi. V bližini se naj nahaja 230V vtičnica. Pikado tarčo obesite na dve luknji, ki sta na zadnji strani tarče. Po mednarodnih tekmovalnih pravilih obesite tarčo tako, da bo višina od tal do središčne točke tarče 1,73 m in razdalja od črte metanja 2,37 m.
4. Ko pikado tarčo obesite na glave vijakov, boste morda morali prilagoditi razdaljo vijakov od stene, dokler se tarča popolnoma ne prilega k steni.
5. Priključite adapter v stensko vtičnico in ga nato priključite v pikado tarčo. Prepričajte se, da napetost adapterja ustreza vaši hišni napetosti. Adapter mora biti 230 V, AC – 4,5 V DC, 500 mA.
6. Pripravite puščice: konico in trup privijte v utež in nato v pravi kot upognite peresa in jih namestite na trup.
7. Pred uporabo se seznanite s funkcijami vaše pikado tarče. Če menite, da pikado tarča ne deluje pravilno, najprej preberite razdelek ODPRAVLJANJE TEŽAV v teh navodilih.



- 01 – lovilni obroč & številka
- 02 – dvojne točke (x2)
- 03 – 3x20 (60 točk)
- 04 – trojne točke (x3)
- 05 – zunanji Bull's Eye (25 točk)
- 06 – notranji Bull's Eye (50 točk)
- 07 – OUT (0 točk)
- 08 – posamezne točke (x1)
- 09 – odprtina za adapter
- 10 – posamezni prikazovalniki točk
- 11 – tipka ON / OFF za vklop / izklop
- 12 – tipka UP za pomik navzgor
- 13 – tipka ENTER za potrditev izbire
- 14 – DI = Double In

- 15 – DO = Double Out
- 16 – tipka DOWN za pomik navzdol
- 17 – CRICKET zaslon
- 18 – tipka MISS za zgrešeni met
- 19 – tipka HANDICAP za nastavitve omejitve
- 20 – tipka SOUND za zvok (vklop / izklop)
- 21 – tipka NEXT (naslednji)
- 22 – nadomestna konica (20x)
- 23 – konica
- 24 – utež
- 25 – pero
- 26 – vijak (2x)
- 27 in 28 – adapter 4,5V; 500mA



FUNKCIJE IN NASTAVITVE

START (vklop / izklop)

Za začetek pritisnite gumb VKLOP / IZKLOP. Takoj, ko je naprava vklopljena, zasvetijo prikazovalniki in zasliši se melodija za zagon. Ko je tega zvoka konec, se na zaslonu prikaže "G01" ali "301".

IGRE + MOŽNOSTI (tipka za GOR – DOL) (+ tipka ENTER za potrditev izbire)

Pritisnite tipko GOR ali DOL, da se pomikate med različicami iger (glejte tabelo IZBIRA IGRE). Ko se prikaže zelena igra, pritisnite gumb ENTER za potrditev izbrane igre.

Pritisnite tipko GOR ali DOL, da se pomikate med različicami možnostmi. Ko se prikaže zelena možnost, pritisnite gumb ENTER za potrditev izbire. Nekatere igre ponujajo možnost Double In in/ali Double Out. Pritisnite tipko GOR ali DOL, da se pomikate med temi posebnimi možnostmi. Ko se prikaže zelena možnost, pritisnite gumb ENTER za potrditev izbire.

IGRALEC (tipka za GOR – DOL) (+ tipka ENTER za potrditev izbire)

S tipkama za pomik GOR in DOL izberite število igralcev. Skupaj je 9 možnosti izbire: od enega do 8 igralcev in možnost Solo (Cyber). Ko se prikaže zelena možnost, pritisnite gumb ENTER za potrditev izbire.

SOLO - CYBER (tipka za GOR – DOL) (+ tipka ENTER za potrditev izbire)

V kolikor ste pri izbiri igralcev potrdili možnost Solo, boste igrali proti računalniku. Pritisnite tipko GOR ali DOL, da izberete stopnjo težavnosti. Za začetek igre pritisnite tipko ENTER.

5 težavnostnih stopenj je:

- C1: začetna raven
- C2: srednja raven
- C3: napredna raven
- C4: strokovna raven
- C5: profesionalna raven

HANDICAP (tipka za GOR – DOL) (+ tipka ENTER za potrditev izbire)

Nekatere igre omogočajo izbiro HANDICAP (olajšave), potem ko je bilo nastavljeno število igralcev (in preden se pritisne tipka ENTER). Pritisnite tipko HANDICAP za dostop do izbire možnih hendikepov. Nato pritisnite tipko GOR ali DOL, da izberete možnost hendikepa za vsakega igralca. Pritisnite tipko HANDICAP za prehod na naslednjega igralca.

SINGLE / DOUBLE BULL (tipka za GOR – DOL) (+ tipka ENTER za potrditev izbire)

V kolikor ima izbrana igra možnost izbire Double/Single Bull, jo izberite s tipko GOR ali DOL. Nato pritisnite ENTER za potrditev izbire.

MENJAVA IGRALCA (tipka NEXT)

Če je računalnik med igro naznanil NEXT, se igra kljub pritisku na segmente ne more aktivirati. Igralec je iz tarče dolžan odstraniti vse puščice in nato pritisniti tipko NEXT, da lahko nadaljuje naslednji igralec. V primeru da se tipka NEXT ne pritisne v 10 sekundah, računalnik samodejno preklopi na naslednjega igralca.

PRIKAZ REZULTATA (tipka NEXT)

Igra se zaključí, ko je zmagovalec določen oziroma so vsi igralci izvedli svoj zadnji met (glej opis igre za podrobnosti). Za ogled rezultata posameznega igralca pritisnite tipko NEXT.

PONOVNI ZAČETEK (tipka za zgrešeni met – MISS)

Če želite začeti igro znova, držite tipko MISS za 2 sekundi.

TOČKE (tipka ENTER za potrditev izbire)

Med igro lahko uporabite tipko ENTER za ogled rezultatov drugih igralcev.

KONEC (tipka vklop / izklop)

Za konec igre in izklop pritisnite tipko VKLOP / IZKLOP. Zaradi varčevanja z energijo je naprava opremljena z avtomatskim izklopom. Če igra ni aktivna 30 minut, se samodejno izklopi.

ZVOK (tipka za zvok)

Pikado tarča je opremljena s tipko SOUND. Med igro lahko tako kadarkoli izklopite ali ponovno vklopite zvok.

Za začetek igre:

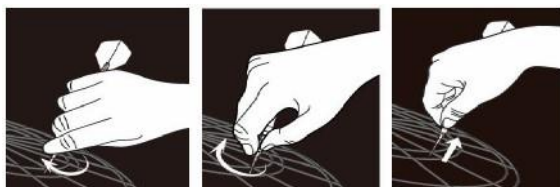
- Pritisnite tipko ON / OFF, da vklopite elektroni pikado. Takoj, ko je naprava vklopljena, zasvetijo prikazovalniki in zasliši se melodija za zagon. Ko je tega zvoka konec, se na zaslonu prikaže "G01" ali "301".
- Pritisnite tipko UP ali DOWN in jo pritisnjajte tolikokrat dokler se ne prikaže zelena igra (glejte meni za igre). Za potrditev izbire igre pritisnite tipko ENTER.
- Pritisnite tipko UP ali DOWN za izbiro dodatnih možnosti. Za potrditev izbire pritisnite tipko ENTER.
- V primeru izbire iger 301-901 ponovno pritisnite tipko UP ali DOWN, da izberete možnosti "Double In / Double Out". Za potrditev izbire pritisnite tipko ENTER.
- Ponovno pritisnite tipko UP ali DOWN za izbiro števila igralcev. Za potrditev izbire pritisnite tipko ENTER.



- V primeru da ste izbrali igro proti računalniku (CYBERMATCH), pritisnite tipko UP ali DOWN za izbiro težavnosti. Za potrditev izbire pritisnite tipko ENTER.
- Tarča je opremljena z možnostjo izbire HANDICAP. To možnost lahko izberete že pred izbiro igre.
- Ko ste izbrali igro z vsemi možnostmi, eno za drugo vrzite 3 pikado puščice. Ko so vržene vse 3 puščice, glas napove "Next Player". Pikado puščice je zdaj mogoče varno odstraniti brez vpliva na rezultat. Ko so vse puščice odstranjene iz tarče, pritisnite tipko NEXT, da preklopite na naslednjega igralca.
- Za beleženje zgrešenega meta pritisnite tipko MISS.
- V kolikor želite igro ponovno začeti, pritisnite tipko RESET in jo držite za 2 sekundi.
- Med igro lahko pritisnete tudi tipko ENTER, da preverite rezultate drugih igralcev.
- Med igro lahko tudi nastavite glasnost s tipko SOUND.
- Ko ste z igro končali pritisnite tipko ON / OFF, da varčujete z energijo.

KORISTNI NASVETI

1. Ta tarča je primerna samo za igranje s pikado puščicami s plastično konico. Pikado puščice s kovinsko konico lahko poškoduje vezje in elektronske funkcije tarče. Priporočena teža za puščice z mehko konico ne presega 18 gramov. Da bi zmanjšali izpadanje puščice, uporabite isto vrsto mehkih konic, kot so priloženi k tej tarči. Dolge konice niso priporočljive za to igro, saj se hitreje upognejo ali zlomijo.
2. Zavzemite pravilen položaj in vrzite pikado puščico s primerno močjo. Da puščice ostanejo v tarči, jih ni potrebno metati z veliko silo.
3. Za lažjo odstranitev pikado puščice iz tarče, jo pri izvleku na rahlo obrnite na desno.



IZBOR IGER

| IGRA | VRSTA IGRE | OZNAKA | MOŽNOSTI | ŠTEVILO IGRALCEV |
|------|---------------------|--------|----------|------------------|
| G01 | 301 | 3O1 | 7/56 | 1-8 |
| G02 | 301 League | CO1 | 7/224 | 1-8 |
| G03 | CountUp | CUP | 9/18 | 1-8 |
| G04 | Round the Clock | rCL | 12 | 1-8 |
| G05 | Shanghai | SHi | 4 | 1-8 |
| G06 | High Score | HiS | 12/24 | 1-8 |
| G07 | Killer | LLr | 30 | 2-8 |
| G08 | Shoot-out | S-0 | 19 | 1-8 |
| G09 | 9 lives | 9Li | 7 | 2-8 |
| G10 | Cricket | Cri | 3/6 | 1-8 |
| G11 | No Score Cricket | NSc | 3/6 | 1-8 |
| G12 | Cut Throat Cricket | CUc | 3/6 | 1-8 |
| G13 | Killer Cricket | LLc | 3/6 | 2-8 |
| G14 | Scram Cricket | SCc | 1/2 | 2 |
| G15 | Low Pitch Cricket | LPc | 3/6 | 1-8 |
| G16 | English Cricket | Enc | 1/2 | 2 |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6 | 1-8 |
| G18 | Color | CL2 | 5 | 1-8 |
| G19 | Bonus Color | bC2 | 5 | 1-8 |
| G20 | Correctional Color | CC2 | 5 | 1-8 |
| G21 | No score Color | NC2 | 5 | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color | FdC | 4 | 1-8 |



| | | | | |
|-----|-------------------|-----|-------|-----|
| G23 | Overs | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it | HAL | 1/2 | 1-8 |
| G26 | Big-6 | biG | 19 | 2-8 |
| G27 | Forty-One | For | 1/2 | 1-8 |
| G28 | Bingo | bin | 4 | 1-8 |
| G29 | Double Down | ddn | 1/2 | 1-8 |
| G30 | 21 points | 21P | 7 | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century | Ndc | 3/6 | 1-8 |
| G32 | Football | Ftb | 1 | 1-8 |
| G33 | Shooting I | S-1 | 1/2 | 1-8 |
| G34 | Shooting II | S-2 | 1/2 | 1-8 |
| G35 | Shooting III | S-3 | 1/2 | 1-8 |
| G36 | Shooting IV | S-4 | 1/2 | 1-8 |

IZBOR PREDNOSTI / OMEJITEV

| IGRA | VRSTA IGRE | HANDICAP MOŽNOSTI |
|------|--------------------|--------------------------|
| G01 | 301 | -20, -40, -60, -80 točk |
| G02 | 301 League | -20, -40, -60, -80 točk |
| G03 | Count Up | +20, +40, +60, +80 točk |
| G05 | Shanghai | +20, +40, +60, +80 točk |
| G06 | High Score | +20, +40, +60, +80 točk |
| G07 | Killer | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G08 | Shoot out | +1, +2, +3, +4 točk |
| G09 | 9 Lives | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G18 | Color | +20, +40, +60, +80 točk |
| G19 | Bonus Color | +20, +40, +60, +80 točk |
| G20 | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 točk |
| G21 | No score Color | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G22 | Free-Dart Color | +20, +40, +60, +80 točk |
| G23 | Overs | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G24 | Unders | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G25 | Halve-it | +20, +40, +60, +80 točk |
| G26 | Big-6 | -1, -2, -3, -4 življenja |
| G27 | Forty-One | +20, +40, +60, +80 točk |
| G29 | Double Down | +20, +40, +60, +80 točk |
| G30 | 21 points | 1, +2, +3, +4 točk |



PRAVILA IGER

G01 301-999

MOŽNOST: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je najbolj priljubljena igra v večini lig in prvenstev. Vsak igralec začne igro s 301 točkami (ali 501, 601 itd.). Na koncu vsake runde metov posameznega igralca, se vsota treh vrženih pikado pušic odšteje od igralčevega rezultata. Zmaga tisti, ki prvi doseže natančno ničlo. Če igralec pri zadetkih pride pod o, se zadetki ne štejejo in igralec ostane na istem številu točk kot pred to rundo. Igra se lahko nadaljuje, dokler niso končali vsi igralci. Če želite igro narediti bolj zahtevno, lahko izberete funkcije MASTER OUT, DOUBLE IN / DOUBLE OUT, da nastavite dodatne omejitve glede začetka in konca igre.

Možnosti so naslednje:

SiO (Standard): nobena od lučk ne sveti. Igra se začne in konča s poljubno doseženo točko. Igralec lahko konča igro s katerim koli zadetkom, ki zniža njegov rezultat na natančno nič. Če igralčeve točke zadetkov presežejo število točk, ki jih potrebuje, da doseže natanko nič, pride do "razpadnega" kroga in rezultat se vrne na tisto, kar je bil pred tem krogom.

diO - Double In: oznaka DI sveti med igro. Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye. Dokler ta pogoj ni izpolnjen, se štetje točk ne začne.

SdO - Double Out: oznaka DI sveti med igro. Igralec lahko konča igro tako, da zadene številko v dvojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye, ki zniža rezultat na natančno nič. Če igralec preseže število točk, ki jih potrebuje, da doseže točno nič ali "1", je krog "razpad" in rezultat se vrne na tisto, kar je bil pred tem krogom. (Če ostane "1" točka, obstaja tudi "bust" runda, ker ni možnosti, da bi z dvojnimi zadetki rezultat znižali na nič.)

diS - Double In + Double Out: oznaki Di in Do svetita med igro. Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye in hkrati se konča tako, da igralec zadene številko v dvojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye, ki zniža rezultat na natančno nič.

Sir: Single In + Master Out: oznaka Mo sveti med igro. Igralec lahko konča igro tako, da zadene številko v dvojnem obroču, številko v trojnem obroču ali dvojni Bull's Eye, kar zniža rezultat na natančno nič.

dir: Double In + Master Out: oznaki Di in Mo svetita med igro. Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye. Igra se konča z zadetkom številke v dvojnem obroču ali številke v trojnem obroču ali dvojnem Bull's Eye, ki zniža rezultat na natančno nič.

G02 301-999 LEAGUE

MOŽNOST: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je različica igre 301-999 za moštveno igro in je zelo priljubljena v pikado ligah. Vedno sta dve ekipi in do 4 igralci na ekipo. Na primer: igralec 1 in igralec 3 igrata proti igralcu 2 in igralcu 4. Igra se igra enako kot posamezna igra 301-999.

Možnosti so naslednje:

2C: 2 igralca na ekipo

3C: 3 igralci na ekipo

4C: 4 igralci na ekipo

Cyb: 1 igralec na ekipo

G03 COUNT UP

MOŽNOST: 100, 200, 300, ... 900 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je preprosta igra, ki jo lahko igra vsak. Cilj je premagati druge igralce tako, da prvi doseže vnaprej določeno število točk. Razpoložljive nastavitve so: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 in 900. Vsak igralec mora poskušati doseči čim višji rezultat v svoji igri. Končni skupni rezultat je lahko višji od vnaprej določenega rezultata.

G04 ROUND THE CLOCK

MOŽNOST: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Cilj te igre je zadeti polje 1 do 10, 1 do 15 ali 1 do 20 po vrstnem redu. Ko je številka zadeta, se igra nadaljuje s ciljanjem na naslednjo številko. Zmaga tisti, ki prvi doseže končno številko svoje igre.

Možnosti so naslednje:

105,110,115,120: zadnja številka je 5 (ali 10, 15, 20) ne glede na to, ali je bilo zadeto enojno, dvojno ali trojno polje

205,210,215,220: zadnja številka je 5 (ali 10, 15, 20) pri čemer štejejo se samo dvojna polja

305,310,315,320: zadnja številka je 5 (ali 10, 15, 20) pri čemer štejejo se samo trojna polja

G05 SHANGHAI

MOŽNOST: L01, L05, L10, L15



Ta igra je podobna igri Round-The-Clock. Igralci začnejo s številko 1 (ali 5 ali 10 ali 15) in nato ciljajo na naslednje številke proti 20 in nato na Bull's Eye. Meti izven zaporedja števil se ne štejejo. Zadelek v dvojno ali trojno polje se točkuje kot 2- ali 3-kratno število. Točke se seštevajo. Zmaga igralec z največ točkami.

Možnosti so naslednje:

- L01:** igra se začne s prostorom segmenta 1
- L05:** igra se začne s prostorom segmenta 5
- L10:** igra se začne s segmentnim prostorom 10
- L15:** igra se začne s prostorom segmenta 15

G06 HIGH SCORE
MOŽNOST: H03, H04, ... H13, H14 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra je podobna igri Count-Up, le da se igra konča na koncu izbranega zadnjega kroga. Zmaga tisti, ki ima največje skupno število točk. Prosimo izberite število krogov z možnostmi H03 do H14, ki simbolizirajo 3 do 14 krogov.

G07 KILLER

Cilj te igre je "ubiti" nasprotnikovo življenje in svoje življenje ohraniti. Kdor ostane na koncu, zmaga. Bull in Bull's Eye nista upoštevana v možnostih 303-321. Ta polja so izklopljena. Na začetku mora vsak igralec določiti svojo številko tako, da vrže na svoje ciljno polje. Na zaslonu se nato prikaže "SEL". Če igralec zgreši tarčo, zadene Bull ali Bull's Eye ali številski segment, ki ga je že zasedel drug igralec, mora znova vreči. Ko vsak igralec določi svojo številko, se igra začne. Vsak igralec poskuša zadeti svoje polje, da si prisluži kvalifikacijo morilca. Kot KILLER poskušate vreči nasprotnikove ciljne segmente in z vsakim zadetkom vzeti življenje, dokler ne izgubi vseh življenj. Če KILLER po nesreči vrže na svoj ciljni segment, izgubi KILLER legitimacijo in tudi življenje. KILLER pridobi svojo kvalifikacijo nazaj tako, da ponovno zadene v svoj ciljni segment.

Zmaga tisti, ki ostane zadnji. Da bi igro otežili, lahko izberete možnost, da izberete dvojne ali trojne segmente kot ciljne segmente. Izberite število življenj in omejitev segmenta (vsa segmentna polja, dvojna polja ali trojna polja) z možnostmi od 003 do 321, ki simbolizirajo 3 do 21 življenj in težavnost segmentnega polja.

| Možnost | Življenja | Polja |
|---------|-----------|------------------------|
| 003 | 3 | enojno, dvojno, trojno |
| 005 | 5 | enojno, dvojno, trojno |
| | ... | enojno, dvojno, trojno |
| 021 | 21 | enojno, dvojno, trojno |
| 203 | 3 | dvojno |
| 205 | 5 | dvojno |
| ... | | dvojno |
| 221 | 21 | dvojno |
| 303 | 3 | trojno |
| 305 | 5 | trojno |
| | | trojno |
| 321 | 21 | trojno |

G08 SHOOT-OUT
MOŽNOST: -03, -04, -05, ... -19, -20, -21

Na zaslonu je prikazan ciljni rezultat, ki ga naključno izbere računalnik. Zadelek v prikazan cilj vedno šteje kot ena točka. Zmaga igralec, ki prvi doseže 3, 4, ... 21 točk (odvisno od izbrane težavnostne stopnje). Če igralec ne zadene tarče v 10 sekundah, se samodejno prikaže nova številka tarče in met se šteje za zgrešen. V tej igri se dvojna in trojna polja štejejo kot posamezne točke.

G09 9 LIVES
MOŽNOST: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ta igra prikazuje številke od 1 do 20 in Bull's Eye v ponavljajočem se zaporedju. Igralci izmenično mečejo v segment 1 v prvem krogu, 2 v drugem krogu in tako naprej. Vsak igralec mora zadeti ciljno številko z vsaj enim metom na krog. Če ne zadene nobene od treh možnih puščic, izgubi življenje.

Zmaga zadnja oseba, ki ji je ostalo »življenje«. Prosimo izberite število življenj z možnostmi od 003 do 009, ki simbolizirajo 3 do 9 življenj.

G10 SIMPLE CRICKET
MOŽNOST: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL



Kriket je zelo priljubljena igra. Igra se samo s številskimi segmenti od 15 do 20 in B (Bull / Bull's Eye). Vsak igralec vrže 3 puščice. Igralec mora trikrat zadeti številski segment, potem je zanj odprt. Zdaj lahko pridobi točke na segmentu odprtih števil. Če nasprotnik ali nasprotniki tudi trikrat zadenejo ta številski segment, je zaključen. Na zaprtem segmentu števil se nato ne more več pridobivati točk. Segmenti z dvojnimi ali trojnimi polji se štejejo kot 2 oziroma 3 zadetki. Segmente lahko odpirate in zapirate glede na izbrano možnost. Zmaga igralec, ki zapre največ segmentov in doseže največ točk. Strategija je torej odločitev, ali je bolj smiselno zapreti segment ali najprej zbirati točke. Kajti če je igralec zaprl večino segmentov, vendar zaostaja v točkah, ne more zmagati igre. Igra se konča, ko so zaprti vsi številski segmenti. Zmaga tisti, ki ima največ točk.

Možnosti so naslednje:

- C00:** številске segmente je mogoče odpreti v poljubnem vrstnem redu
- C20:** vrstni red začetnih segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
- C25:** vrstni red začetnih segmentov: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20

| Cricket | en zadetek | dva zadetka | odprto | zaprto |
|---------|------------|-------------|--------|--------|
| Prikaz | | | | |

G11 NO SCORE CRICKET

MOŽNOST: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je poenostavljena različica igre kriket. Cilj igre je čim hitreje zapreti vse številke. Za zadetek na zaprti številki se v nobenem trenutku ne podelijo točke. Zato poskusite zadeti druge cilje takoj, ko je številka zadeta trikrat. Zmaga tisti, ki prvi doseže vse tri zadetke vseh števil.

Možnosti so naslednje:

- 000:** številске segmente je mogoče odpreti v poljubnem vrstnem redu
- 020:** zaporedje za odpiranje segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
- 025:** zaporedje za odpiranje segmentov: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G12 CUT THROAT CRICKET

MOŽNOST: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je obrnjena različica kriketa. Ko je številka odprta, gredo točke nasprotniku za vsak naslednji zadetek te številke. Najvišji zbrani rezultat izgubi. Vendar pa nobene točke ne prejme igralec, ki je že zaključil številko. Zmagovalec je tisti, ki ima najnižje točke in prvi zapre vse številke. Če je igralec prvi zaprl vse številke, vendar ima tudi višji rezultat, mora nadaljevati z metanjem, da ohrani rezultat nasprotnikov nad ali blizu svojega rezultata. Strateško gledano je torej najbolje, da čim hitreje zaprete številke, da se izognete pridobivanju točk od drugih igralcev, hkrati pa imate možnost, da kaznujete druge.

Možnosti so naslednje:

- 00C:** številске segmente je mogoče odpreti v poljubnem vrstnem redu
- 20C:** zaporedje začetnih segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
- 25C:** zaporedje začetnih segmentov: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G13 KILLER CRICKET

MOŽNOST: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra je podobna igri No Score Cricket z eno posebnostjo. Ko je številka odprta, lahko igralec razveljavi nasprotnikove zadetke tako, da znova zadene isto številko. Če pa je nasprotnik tudi zaprl številko, se temu igralcu ne odvzame noben zadetek. Kdor prvi zapre vse številke, zmaga. Najbolje, da čim hitreje zaprete številke, da se izognete pridobivanju točk od drugih igralcev, hkrati pa imate možnost, da kaznujete druge.

Možnosti so naslednje:

- H00:** številске segmente je mogoče odpreti v poljubnem vrstnem redu
- H20:** zaporedje za odpiranje segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
- H25:** zaporedje za odpiranje segmentov: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G14 SCRAM CRICKET

MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL



Vsak igralec vrže na številke segmente 15-20 plus Bull / Bull's Eye. En igralec je strelec in lahko pridobiva točke, drugi igralec je zaviralec in mora zadeti vsak številski segment plus enkrat Bull / Bull's Eye, da ga zapre. Strelec ne more več zadeti na zaprtem segmentu številke. Strelec se spremeni, ko so vsi številski segmenti zaprti. Zdaj je drugi igralec strelec. Cilj vsakega strelca je doseči čim več točk. Igralec z največ točkami zmagava igro po drugem krogu.

G15 **LOW PITCH CRICKET**
MOŽNOST: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta različica kriketa uporablja nižje oštevilčene segmente na tarči v nasprotju s standardnimi segmenti kriketa. Igralci morajo "zapreti" segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 in Bull's Eye. Vsa ostala pravila so enaka kot pri običajnem kriketu.

Možnosti so naslednje:

H00: številke segmente je mogoče odpreti v poljubnem vrstnem redu

H20: zaporedje za odpiranje segmentov: 6, 5, 4, 3, 2, 1 & Bull's Eye

H25: zaporedje za odpiranje segmentov: Bull's Eye, 1, 2, 3, 4, 5, 6

G16 **ENGLISH CRICKET**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra je samo za 2 igralca in je sestavljena iz 2 krogov. Igralci zasledujejo različne cilje. Igralec 1 mora doseči 9 točk zadetka vključno z Bull / Bull's Eye. Bull's Eye šteje dvojno. Pri 9 točkah zadetka je runda zaključena. Igralec 2 mora doseči čim več točk. Po vsakem metu (3 puščice) se od doseženih točk odšteje 40 točk. Če igralec 1 9-krat zadene Bull ali Bull's Eye, se vlogi zamenjata. Na koncu drugega kroga zmagava igralec z največ točkami.

G17 **DOUBLE ONLY CRICKET**
MOŽNOST: L00, L20, L25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Double Only Cricket se igra kot kriket, s to razliko, da mora najprej biti zadet dvojni segment ustrezne, preden lahko igralec nadaljuje. Ko je dvojni segment zadet, se lahko ta številka odpre. Točkujeta se zadeti dvojni segment ter vsa naslednja enojna, dvojna in trojna segmentna polja te številke. Primer: 20 mora najprej zadeti vsak igralec v dvojnem polju 20. Po tem zadetku bi številko odprl enojni segment 20. Dvojni segment 20 odpre segment kriketa in je vreden 20 točk, trojni segment 20 odpre segment kriketa in je vreden 40 točk. Nemogoče je odpreti/zapreti segmente kriketa samo z metom ene puščice.

G18 **COLOR**
MOŽNOST: 100, 200, 300, 400, 500

Vsak igralec mora na začetku te igre vreči puščico, da določi, kdo bo cilj na katero barvo (barva št. 20 ali barva št. 1). (Če igralec s to puščico zadene Bull's Eye, mora znova vreči, da določi barvo.) Vsi igralci nato poskušajo doseči svojo barvo, da dosežejo skupni rezultat (ki ga je treba določiti in nastaviti v možnostih na začetku igre: 100, 200, 300, 400 ali 500). Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo, se ta zadetek ne šteje. Bull's Eye se šteje k vašemu skupnemu rezultatu. Zmagava tisti, ki prvi doseže nastavljeno končno številko.

G19 **BONUS COLOR**
MOŽNOST: 100, 200, 300, 400, 500

Ta igra se igra enako kot igra Color z naslednjo izjemo. Če igralec vrže svoj puščico v nasprotnikovo barvo, bo nasprotnik štel točke k njegovemu skupnemu rezultatu. Prosimo izberite število točk z možnostmi od 100 do 500, ki simbolizirajo 100 do 500 točk.

G20 **CORRECTIONAL COLOR**
MOŽNOST: 100, 200, 300, 400, 500

Ta igra se igra enako kot igra Color z naslednjo izjemo. Če igralec svojo puščico vrže v nasprotnikovo barvo, se njegove točke odštejejo od njegovega skupnega rezultata. Prosimo izberite število točk z možnostmi od 100 do 500, ki simbolizirajo 100 do 500 točk.

G21 **NO SCORE COLOR**
MOŽNOST: 003, 004, 005, 006, 007

Ta igra se igra enako kot igra Color z naslednjo izjemo. Vsi igralci poskušajo zadeti svojo barvo, da dosežejo točko. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo, se ena točka odšteje od skupnega rezultata in igralec izgubi svoj rundo. (Zadetek v Bull's Eye se prišteje vašemu skupnemu rezultatu.) Komur so ostale točke zmagava igro (če vsi drugi nimajo več točk). Skupni rezultat je treba določiti in nastaviti na začetku igre pod možnostmi igre: 3, 4, 5, 6 ali 7 skupnih točk.



G22 FREE-DART COLOR
MOŽNOST: 005, 010, 015, 020

Ta igra se igra enako kot igra Color z naslednjo izjemo. Vsi igralci poskušajo zadeti svojo barvo, da bi dosegli najvišji možni rezultat. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo, se to ne šteje k skupnemu rezultatu. (Zadetek v Bull's Eye se prišteje vašemu skupnemu rezultatu.) Zmaga tisti, ki ima najvišji seštevek po vseh vrženih puščicah. Skupno število vrženih puščic je treba določiti na začetku igre in nastaviti v možnostih igre: 5, 10, 15 ali 20 vseh puščic.

G23 OVERS
MOŽNOST: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

To je preprosta in hitra igra. Vsak igralec mora poskušati doseči toliko ali več točk, kot je najvišji rezultat, dosežen v prejšnjem krogu. Če igralec doseže manj kot vsota prejšnjih treh metov puščic, se mu odšteje "življenje". Zmaga zadnji igralec, ki mu je ostalo »življenje«. Prosimo izberite število življenj z možnostmi O03 do O21, ki simbolizirajo 3 do 21 življenj.

G24 UNDERS
MOŽNOST: U03, U04, ... U20, U21 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra je podobna igri Overs, le da je njen cilj doseči premagati najnižji rekord od skupno treh metov puščic. Če je skupno število treh metov puščic višje od rekorda, se igralcu odšteje 'življenje'. Izberite število življenj od 3 do 21. Vse zgrešene puščice ali zadetki izven razpona točkovanja bodo kaznovani s 60 točkami (3 x 20, najvišji možni rezultat pri metu puščice). Zmaga zadnji igralec, ki mu je ostalo »življenje«. Prosimo izberite število življenj z možnostmi U03 do U21, ki simbolizirajo 3 do 21 življenj.

G25 HALVE-IT
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Vsi igralci začnejo igro tako, da vržejo številko 12, nato 13, 14, katero koli številko v dvojnem obroču, 15, 16, 17, katero koli številko v trojnem obroču, 18, 19, 20 in nato Bull's Eye. Vsak igralec vrže tri puščice na isto številko in nato preide na naslednjo številko v naslednjem krogu. Vsi rezultati se seštejejo, dvojni obroč šteje dvakrat, trojni obroč pa trikratnik rezultata. Če igralec zgreši določen cilj pri vseh treh metih v krogu, se njegov rezultat prepolovi. Na koncu igre zmaga igralec z najvišjim številom točk.

G26 BIG-6
MOŽNOST: b03, b04, b05, ... b19, b20, b21

Enojna 6 je prvi cilj, ko se igra začne. S svojimi 3 meti mora igralec enkrat zadeti cilj, da si reši življenje. Dokler je cilj zadet s prvim ali drugim metom, ima igralec možnost izbrati naslednje ciljno polje za svojega nasprotnika z enim metom. Enojna, dvojna in trojna polja veljajo za različne cilje. Strateško pametno je izbrati najtežji cilj za svoje nasprotnike, na primer "Triple 20" ali "Double Bull's Eye". Zmaga zadnji igralec, ki mu je ostalo »življenje«. Prosimo izberite število življenj z možnostmi b03 do b21, ki simbolizirajo 3 do 21 življenj.

G27 FORTY-ONE
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Vsi igralci začnejo igro tako, da zadenejo številko 20, nato 19, katero koli številko v dvojnem obroču, 18, 17, katero koli številko v trojnem obroču, 16, 15, skupaj 41 in nato Bull's Eye. Vsak igralec vrže tri puščice na isto številko in nato preide na naslednjo številko v naslednjem krogu. Vsi rezultati se seštejejo, dvojni obroč šteje dvakrat, trojni obroč pa trikratnik rezultata. Če igralec v predzadnjem krogu ne doseže 41 točk, ne more nadaljevati. Na koncu igre zmaga igralec z najvišjim številom točk.

G28 BINGO
MOŽNOST: 132, 141, 168, 189

Računalnik vam samodejno prikaže ciljno polje. Zmagovalec je prvi igralec, ki zaključi igro tako, da trikrat zadene vsa ciljna polja.

Možnosti so naslednje:

- 132 - zadenite polja v tem vrstnem redu: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 - zadenite polja v tem vrstnem redu: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 - zadenite polja v tem vrstnem redu: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 - zadenite polja v tem vrstnem redu: 19, 10, 18, 5, 11

Igralec mora vsako številko zadeti trikrat, preden se premakne na naslednjo številko. Eno segmentna polja štejejo 1x, dvojna segmentna polja štejejo 2x, trojna segmentna polja štejejo 3x.



G29 **DOUBLE DOWN**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Igra se začne z osnovo 40 točk za vsakega igralca. Igralec mora v vsakem krogu zadeti podana polja. V prvem krogu je na primer treba zadeti 15. Če ni zadetkov, se igralčev rezultat prepolovi. Naslednji krog je potrebno zadeti številko 16 in tako naprej. D in T pomenita poljubno dvojno oziroma trojno polje. Enako pravilo velja tudi tukaj. Zmaga igralec z najvišjim številom točk.

G30 **21 POINTS**
MOŽNOST: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Cilj te igre je pridobiti čim več oznak. Oznako lahko pridobite na dva različna načina:

1. Dosežite natančno 21 točk z 1, 2 ali 3 meti.
2. Zadenite čim bližje 21 točkam (če nihče ni vrgel točno 21 točk v krogu).

Igralec je izločen (Bust), takoj ko doseže več kot 21 točk in ne more več prejeti oznake. Ko je igre konec, zmaga igralec z največ oznakami. Prosimo izberite število krogov z možnostmi od 005 do 011, ki simbolizirajo 5 do 11 krogov.

G31 **NINE DART CENTURY**
MOŽNOST: 100, 150, 200 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

V tej igri ima vsak igralec 9 metov (3 x 3 mete), da doseže neposredno ali čim bližje 100 točk (ali 150 ali 200), ne da bi jih presegel. Če igralec preseže to vrednost, je izločen iz igre. Računalnik bo sporočil TOO HIGH. Puščica, ki pristane zunaj segmentnih polj, povrne igralca na 0 oziroma na začetek. Puščice, ki se odbijejo od polj segmentov, se ne kaznujejo in ne štejejo. Med igro ne pritiskajte gumba "Bounce", saj boste s tem izbrisali vse točke. Zadeta številka se točkuje. Dvojni segment šteje 2x, trojni segment pa 3x. Igralec, ki se najbolj približa vnaprej izbranemu številu točk, je zmagovalec.

G32 **FOOTBALL**

Igralci morajo najprej izbrati svoje igralno polje tako, da vržejo puščico v tarčo. Ko je igralno polje določeno, se točkovanje začne z dvojnimi segmentom, nato z Bull's Eye, nato z nasprotnim segmentom v strogem vrstnem redu. Stanje igralcev je prikazano na zaslonu. Na primer, če je igralec izbral številko segmenta 11, potem bi moral podvojiti 11, enojno 11, trojno 11, enojno 11, zunanji Bull's Eye, notranji Bull's Eye, zunanji Bull's Eye, enojno 6, trojno 6, enojno 6 in dvojno 6 na koncu. Igralec, ki prvi zaključi niz, je zmagovalec.

G33 **SHOOTING I**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

V tej igri vsak igralec vrže tri puščice. Igralec, ki dobi največje število od meta treh puščic, zmaga v krogu. Igra se igra, dokler en igralec ne osvoji skupno 7 rund.

G34 **SHOOTING II**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra se igra enako kot igra Shooting I, vendar le puščica, ki pristane v enojnem, dvojnem ali trojnem segmentu naslednjih števil, se šteje k rezultatu: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Zmaga prvi igralec, ki zmaga 7 krogov.

G35 **SHOOTING III**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra se igra enako kot igra Shooting I. Igra traja sedem krogov in zmagovalec je tisti, ki prvi zmaga v večini krogov.

G36 **SHOOTING IV**
MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta igra se igra enako kot igra Shooting I, vendar le puščica, ki pristane v enojnem, dvojnem ali trojnem segmentu naslednjih števil, se šteje k rezultatu: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Igra traja sedem krogov in zmagovalec je tisti, ki prvi zmaga v večini krogov.



ODPRAVLJANJE TEŽAV

BREZ NAPAJANJA Preverite in se prepričajte, da je AC adapter pravilno priključen v vtičnico in da je DC vtič pravilno priključen v DC vtičnico na tarči.

ZADETEK SE NE BELEŽI Preverite, ali je igra v načinu nastavitve ali čakajočem načinu ali sredi točkovanja. Pritisnite gumb RESET za 2 sekundi, da vidite, ali se igra začne. Preverite lahko tudi, ali se je segmentna ali funkcijska tipka zataknila.

SEGMENT ALI GUMB SE JE ZATAKNIL Med metanjem puščice ali med običajnim igranjem se lahko segment začasno zatakne. V tem primeru so vse samodejne funkcije točk prekinjene. Segment lahko sprostite tako, da previdno odstranite puščico ali tako, da segment na rahlo premaknete s prstom. Igra se lahko nato nadaljuje in funkcije točkovanja bodo spet pravilno delovale.

ODSTANJEVANJE ODLOMLJENIH KONIC Mehke konice se lahko odlomijo in zataknejo v tarčo. Če se to zgodi, poskusite previdno izvleči konice s kleščami ali pinceto. Če to ne deluje, lahko konico poskusite potisniti skozi segment nazaj, vendar ne pritiskajte premočno, da ne poškodujete elektronskih delov, ki se nahajajo za segmenti. Opomba: težja kot je puščica, večja je možnost, da se konica upogne in odlomi.

ELEKTRIČNE ALI ELEKTROMAGNETNE MOTNJE Če pride do elektromagnetnih motenj, elektronika pikado tarče morda ne bo več pravilno delovala ali pa sploh ne bo delovala. (Na primer: huda električna nevihta, napetostni sunek ali preblizu električnega motorja ali mikrovalovne pečice.) Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja igre odstranite adapter za 2 sekundi iz naprave in napajanja. Prepričajte se, da je odstranjen tudi vir, ki povzroča motnje.

GARANCIJSKI POGOJI

Prosimo, upoštevajte!

Vrnjene artikla brez izjeme sprejemamo le v originalni embalaži (s priloženimi navodili za montažo in uporabo ter natančnim opisom napake in dokazilom o nakupu). Samo originalna embalaža zagotavlja ustrezno transportno zaščito naprave, zato jo je treba hraniti v času garancije.

Ta elektronski pikado je namenjen za osebno uporabo (zasebna, nekomercialna uporaba), zato garancijski pogoji v primeru množične komercialne uporabe prenehajo veljati!

Elektronski pikado, kot tudi držala, segmenti, pušice, konice in peresa so potrošni material. Garancijskega zahtevka ni možno uveljavljati niti takoj po nakupu oziroma po preteku 6 mesecev, če njegova uporaba ni bila v skladu s temi navodili za namestitvev in uporabo. Garancija ne velja, če je bila pikado avtomat odprt ali razstavljen.

1. Ob normalni in predvideni uporabi za ta artikel velja zakonsko predpisana garancija 24 mesecev, ki začne teči z dobavo. Za uveljavljanje morebitnega garancijskega zahtevka hranite dokazilo o nakupu (račun) za čas trajanja garancijske dobe.
2. Garancija je omejena na proizvodne napake in napake v materialu ter druge napake, ki so prisotne že ob dobavi (npr. manjka zajamčena ali opisana lastnost). To ne vključuje škode, ki nastane zaradi nepravilne uporabe (npr. industrijska / komercialna uporaba), namerno povzročene škode ali škode povzročene iz malomarnosti, neustrezne postavitve ali namestitvev pikado tarče, priključitve na napačno omrežno napetost, naravne obrabe, neupoštevanja navodil za uporabo, kemičnega oz. elektrokemičnega vpliva, že ob nakupu znane napake ali višje sile. Rabljene baterije / akumulatorji so izključeni iz garancije. Zraven tega reklamacije ne moremo priznati v primeru napačnega programiranja, pokvarjenega ali počenega ekrana zaradi mehanske poškodbe oziroma udarca v področje zvočnika, poškodovanih / zataknenih segmentov, počenega ohišja, poškodovanja vezja zaradi nestrokovnega odpiranja ali sestavljanja, prekinjene žičke na napajalniku.

Ta omejitev velja tudi, če so na artikel odpirale, popravljale ali ponovno in napačno sestavljale nepooblaščen osebe brez našega posebnega pisnega soglasja ali so bili uporabljeni deli tujega izvora.

V kolikor so napake nastale v smislu garancije, ki jih le ta izključuje ali če so predmeti poslani v popravilo brez dokazila o nakupu, se lahko popravilo izvede le proti plačilu.

V prvih šestih mesecih se prvotno obstoječa napaka upošteva v smislu garancije. Nato ste odgovorni za dokazovanje, da je bila napaka prisotna že ob dostavi. V garancijskem roku bomo morebitne napake odpravili brezplačno, torej brez zaračunavanja stroškov materiala in dela.

3. V kolikor so garancijski pogoji izpolnjeni ste načeloma upravičeni do izbire popravila ali zamenjave, vendar je treba upoštevati načelo sorazmernosti. Če je vaša izbira nesorazmerna, lahko uporabimo drugo možnost. Če popravilo ali zamenjava nista mogoča ali če naša prizadevanja ne uspejo, imate pravico po lastni izbiri odpovedati pogodbo (odstop) ali znižati kupnino (znižanje). V primeru zamenjave ali odstopa od pogodbe si pridržujemo pravico zaračunati ustrezno provizijo za preteklo obdobje uporabe. Vaše zakonske pravice niso omejene s temi garancijskimi pogoji.

Naročila za nadomestne dele in popravila pošljite izključno pisno, s priloženim dokazilom o nakupu in zapisnikom o opisu okvare na naš elektronski naslov: info-si@pikado.shop!

UVOZNIK IN POOBLAŠČENI SERVISER:

AFORUM d.o.o.

Prešernova ulica 9

2230 Lenart v Slovenskih goricah

Zagotavljamo vam, da se bomo z vsem znanjem, izkušnjami in dobro voljo lotili reševanja prav vsake napake in odgovorili na morebitna vprašanja.



IZJAVA O SKLADNOSTI

Ta naprava je označena v skladu z Direktivo EU 2002/96/CE o odpadni električni in elektronski opremi (WEEE).



RECIKLIRANJE

Tega izdelka in njegovega adapterja ne smete zavreči med gospodinske odpadke. Te je treba odstraniti ločeno ustreznemu komunalnemu sistemu za zbiranje odpadne električne in elektronske opreme. Ko ga ne uporabljate več, ga oddajte na pooblaščenem zbirnem mestu za recikliranje. Na ta način prispevate k varovanju okolja in svojega zdravja!

14+



CE