



# TARCZA ELEKTRONICZNA CLASSIC 21



5 903733 002240



## INSTRUKCJA OBSŁUGI

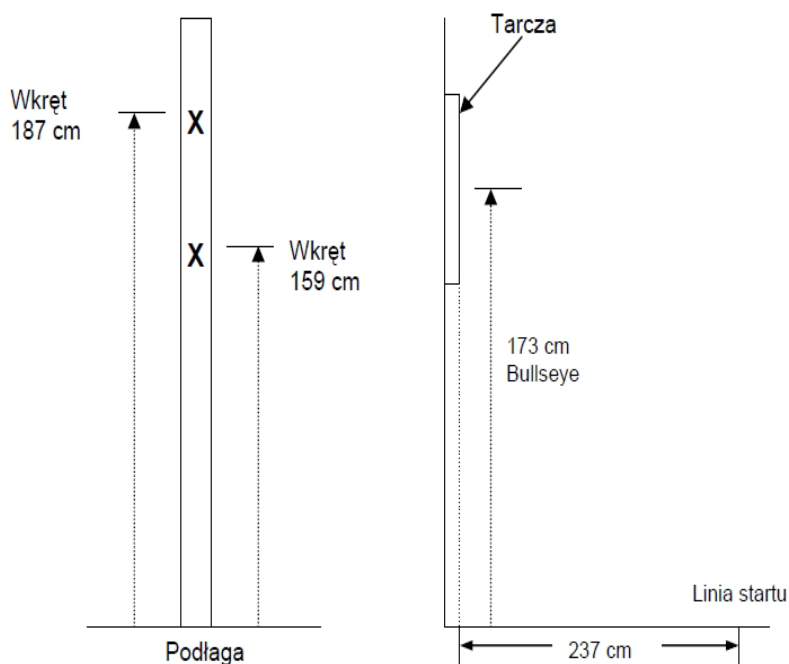
### ROZPAKOWANIE

Rozpakuj ostrożnie nową tarczę do gry w rzutki lub potocznie Darts. Upewnij się, że wszystkie części są załączone:

- 1 Tarcza
- 6 Rzutki (niezłożone)
- Końcówki do rzutek
- Instrukcja Obsługi
- Zasilacz

### MONTOWANIE

- Wybierz miejsce, w którym chcesz zawiesić tarczę tak, aby było około 3 m bezpośrednio przed tarczą. Linia startowa powinna znajdować się dokładnie 237cm od tarczy. Tarcza jest zasilana 3 bateriami AA, dlatego nie trzeba wybierać miejsca blisko gniazdka elektrycznego; można ją zamocować wszędzie gdzie jest wystarczająco miejsca.
- Na ścianie umieść dolny znacznik na wysokości 159cm. Następnie odmierz i umieść górny znacznik na ścianie na wysokości 187cm od podłogi ( 28cm w górę od dolnego znacznika). "Bullseye", czyli środek tarczy powinien znajdować się 173cm od podłogi.
- Wywierć odpowiednio wielkie i głębokie dziury na wcześniej umieszczonych znacznikach i wsuń w nie rozpórki. Następnie wkręć w nie dwa wkręty. Upewnij się, że wkręty będą znajdowały się w jednej linii.
- Wsadź 3 baterie do tarczy i zawieś tarczę na wcześniej zamontowanych wkrętach.



## FUNKCJE TARCZY

- **Przycisk POWER:** Wciśnij, aby włączyć lub wyłączyć grę. Tarcza posiada automatyczną opcję uśpienia w przypadku, gdy nie jest używana przez około 3 minuty. Tarcza wyświetli napis SLEEP i zasygnalizuje sygnałem dźwiękowym. Wszystkie wyniki graczy zostaną zachowane w przypadku samo uruchomienia tej opcji.
- **Przycisk PLAYER/PAGE/SCORE:** Ten przycisk jest używany za każdym razem, gdy ustawiana jest ilość graczy. Dodatkowo pozwala wybrać i zobaczyć wynik gracza, który aktualnie nie jest wyświetlony na wyświetlaczu. Komputer tarczy zapisuje wyniki do 4 graczy lub 4 drużyn dwuosobowych.
- **Przycisk START:** wielofunkcyjny przycisk używany do:
  - **Rozpoczęcie** gry, gdy wszystkie opcje zostały już wybrane.
  - **Zmiana** gracza, gdy poprzedni gracz ukończył swoją rundę.
- **Przycisk GAME:** Wciśnij aby wybrać odpowiedni rodzaj gry.
- **Przycisk CYBERMATCH:** Wciśnij, aby aktywować funkcję CYBERMECZ, która pozwala grać przeciwko komputerowi na 5 różnych poziomach:
  - Poziom 1 (C1) Profesjonalny
  - Poziom 2 (C2) Expert
  - Poziom 3 (C3) Zaawansowany
  - Poziom 4 (C4) Średnio zaawansowany
  - Poziom 5 (C5) Początkujący

## URUCHAMIANIE

1. Wciśnij przycisk POWE, aby włączyć tarczę.
2. Wciśnij przycisk GAME, aby wybrać rodzaj gry.
3. Wciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać ilość graczy (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4)
4. Wciśnij START, aby rozpocząć grę.
5. Rzuć lotkami:
  - a. Wyświetlacz rzutu lotek znajduje się po prawej stronie wyniku. Wyświetlone lotki oznaczają ilość pozostałych rzutów gracza.
  - b. Po ukończeniu wszystkich 3 rzutów jednego gracza zostanie odegrany sygnał głosowy w języku Angielskim: „next player” (następny gracz), zamruga także wynik na wyświetlaczu. Rzutki mogą teraz być bezpiecznie wyciągnięte z tarczy bez obawy naliczania punktów następnemu graczowi.
  - c. Wciśnij START, aby rozpocząć rundę następnego gracza.

## GRA ZESPOŁOWA

Tarcza pozwala na grę wieloosobową, aż do 4 drużyn dwuosobowych (8 graczy). Wciskaj przycisk PLAYER tak długo aż na wyświetlaczu pojawi się symbol „t”:

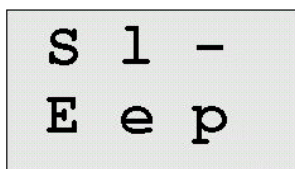
- **t 2-2** 2 drużyny, 4 graczy  
(1 drużyna to gracze 1 i 3, 2 drużyna to gracze 2 i 4)
- **t 3-3** 3 drużyny, 6 graczy  
(1 drużyna to gracze 1 i 4, 2 drużyna to gracze 2 i 5, 3 drużyna to gracze 3 i 6)
- **t 4-4** 4 drużyny, 8 graczy  
(1 drużyna to gracze 1 i 5, 2 drużyna to gracze 2 i 6, 3 drużyna to gracze 3 i 7, 4 drużyna to gracze 4 i 8)

**PODCZAS GRY WYNIKI GRACZY POSZCZEGÓLNYCH DRUŻYN SĄ ŁĄCZONE.**

## UŻYTKOWANIE, KONSERWACJA I PRZECHOWYWANIE

1. **Nigdy nie używaj lotek z metalowymi końcówkami.** Uszkodzą one poważnie powierzchnię tarczy.
2. **Nie używaj nadmiernej siły podczas rzucania lotkami.** Spowoduje to szybki zużycie końcówek do lotek i przyczyni się do szybszego zużycia powierzchni tarczy.
3. **Podczas wyciągania rzutek z tarczy obracaj je zgodnie ze wskazówkami zegara.** Sprawia to, że szybciej i łatwiej można je wyciągnąć bez uszkodzania tarczy.
4. **Zamiast baterii AA jest możliwe użycie zasilacza.** Pamiętaj jednak, aby używać tylko certyfikowanego zasilacza, który znajduje się w zestawie. Używanie nieodpowiedniego zasilacza pogwałca warunki gwarancji.
5. **Wyciągaj baterie, jeżeli nie używasz tarczy.**
6. **Nie rozlewaj płynów na tarczę.** Nie używaj środków czystości w spryskiwaczu, które zawierają amoniak albo inne żrące środki chemiczne.

## FUNKCJA UŚPIENIA „SLEEP”



Tarcza posiada automatyczną opcję uśpienia w przypadku, gdy nie jest używana przez około 3 minuty. Funkcja ta została zaprojektowana specjalnie po to, aby oszczędzać baterie. Tarcza wyświetli napis SLEEP i zasygnalizuje sygnałem dźwiękowym. Wszystkie wyniki graczy zostaną zachowane w przypadku samo uruchomienia tej opcji. Wciśnij jakikolwiek przycisk, aby wznowić grę.

## RODZAJE I ZASADY GIER

Tarcza ma zaprogramowane 18 różnych gier do wyboru. Zasady poszczególnych gier opisane są poniżej w kolejności, w jakiej ukazują się na wyświetlaczu (numer w nawiasach koło tytułu gier).

### 1. 301 (G01)

Ta popularna gra turniejowa jest często rozgrywana w barach i pubach. Polega na odliczaniu każdego wyniku poszczególnego gracza od liczby startowej (301), aż do momentu, gdy gracz osiągnie zero (0). Jeżeli gracz, przekroczy liczbę zero jest to uznane za „bust”, czyli inaczej foul. W takim przypadku wynik gracza wraca do tego sprzed ostatniego rzutu w tej rundzie. Przykładowo, jeżeli gracz musi rzucić 32, aby zakończyć grę i rzuci 20, 8 i 10, wynik wraca do 32.

Opcja “double in/ double out”:

- **Double In** – Należy rzucić wynik podwójny, aby zacząć odliczać punkty. Innymi słowy, wynik nie zacznie odejmowany, jeżeli gracz nie wyrzuci podwójnego wyniku.
  - **Double Out** – Należy rzucić wynik podwójny, aby zakończyć grę. Oznacza to, że wynik parzysty jest potrzebny, aby zakończyć grę.
  - **Double In i Double Out** – Wynik podwójny jest potrzebny aby zacząć i zakończyć grę. A double is required to start and end scoring
- a. 401 (G02) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 401
  - b. 701 (G05) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 701
  - c. 501 (G03) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 501
  - d. 801 (G06) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 801
  - e. 601 (G04) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 601
  - f. 901 (G07) Zasady jak powyżej, z liczbą startową 901

### 2. CRICKET (G08)

Krykiet jest grą strategiczną dla zaawansowanych i początkujących graczy. Gracze rzucają w numery najbardziej im odpowiadające i mogą zmuszać przeciwników do rzucania w numery im mniej odpowiadające lub gorzej usytuowane.

Celem gry jest “zamknięcie” wszystkich stosownych numerów przed przeciwnikiem przy zachowaniu najwyższego wyniku. **TYLKO numery 15 do 20, „bullseye” oraz na wewnętrznym i zewnętrznym kręgu są w urzyciu.**

Każdy gracz musi rzucić 3 razy w dany numer, aby go „otworzyć” lub inaczej „odblokować” i móc naliczać punkty. Po odblokowaniu segmentu, gracz będzie wynagradzany punktami za każdym razem, gdy rzutka wyładuje w całym segmencie danego numeru. Pod warunkiem, że przeciwnik tego segmentu nie zablokuje. Rzut w okrąg wewnętrzny liczy się podwójnie, w okrąg zewnętrzny potrójnie.

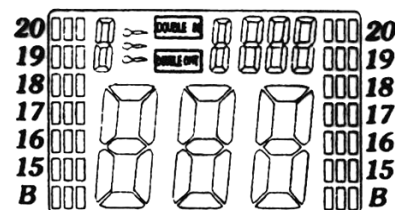
Numerzy mogą być otwierane lub zamykane przez graczy w jakiegokolwiek kolejności. Blokowanie numerów jest analogiczne do odblokowywania. Gracz musi rzucić 3 razy w odblokowany numer, aby go zablokować.

**Wygrany** – to strona, która zamknie wszystkie numery i zakumuluje najwięcej punktów. Jeżeli gracz zamknie wszystkie numery a będzie miał mniej punktów niż reszta graczy będzie musiał kontynuować grę, rzucając w otwarte numery.

Jeżeli, graczowi nie uda się dogonić innych graczy przed tym jak zamkną oni resztę numerów, przeciwna strona wygrywa.

## Wyświetlanie wyników gry CRICKET

Gdy gra Krykiet jest wybrana, tarcza będzie używała swoich wbudowanych znaków do sygnalizowania. Istnieją 3 sposoby sygnalizacji dla numerów 15 do 20 i „bullseye”. Podczas gry, gdy dany segment zostanie trafiony sygnalizacja świetlna zostanie uruchomiona na wyświetlaczu LCD.



### 3. NO-SCORE CRICKET (G09)

Stosowane są same zasady jak w grze Krykiet, ale bez naliczania wyników. Celem gry jest zamknięcie wszystkich numerów od 15 do 20 oraz bullseye..

### 4. SCRAM (G10) *(dla dwóch graczy)*

Gra jest wariacją gry Krykiet i jest rozgrywana w dwóch rundach. Gracze mają różne cele w każdej z rund. W rundzie pierwszej gracze próbują zamknąć numery 15 do 20 oraz bullseye poprzez potrójne rzucenie w dany numer. Podczas tego czasu drugi gracz stara się zdobyć jak najwięcej punktów w segmentach, których pierwszy gracz jeszcze nie zamknął. Gdy pierwszy gracz zamknie wszystkie segmenty runda pierwsza jest zakończona. W rundzie drugi role graczy są odwrócone. Wygrywa ten gracz który uzyska najwięcej punktów.

### 5. CUT-THROAT CRICKET (G11)

Gra na podstawie gry Krykiet, w której punkty zdobywane przed jednego gracza są zapisywane przeciwnikowi. Celem gry jest uzyskanie jak najmniejszej liczby punktów. Ta wariacja gry oferuje inną psychologię gry graczom.

### 6. COUNT-UP 300 (G12)

„Naliczanie”. Celem gry jest osiągnięcie wcześniej wybranego wyniku (300). Każdy z graczy stara się osiągnąć jak najwięcej punktów w swojej rundzie. Rzuty podwoje i potrójne, potrajają lub podwajają numer danego segmentu. Dla przykładu, jeżeli rzutka wyląduje na zewnętrznym okręgu na numerze 20, liczony jest, jako 60 punktów.

Dodatkowe wariacje gry są wypunktowane poniżej. Ogólne zasady gry są takie same jak powyżej poza wybranym docelowym wynikiem:

- COUNT-UP 400 (G13)
- COUNT-UP 500 (G14)
- COUNT-UP 600 (G15)
- COUNT-UP 700 (G16)
- COUNT-UP 800 (G17)
- COUNT-UP 900 (G18)
- COUNT-UP 999 (G19)

### 7. HIGH SCORE - 3 rundy (G20)

Wysoki wynik. Zasady tej gry konkurencyjnej są bardzo proste – zdobyć jak najwięcej punktów w 3 rundach (9 lotek).

Dodatkowe wariacje gry są wypunktowane poniżej. Zasady gry są takie same jak powyżej poza wybraną liczbą rund:

- High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

### 8. ROUND-THE CLOCK (G32)

Wokół zegara. Każdy z graczy próbuje rzucić w numery od 1 do 20 i bullseye i kolejności. Każdy z graczy rzuca 3 rzutki na turę. Jeżeli poprawny numer zostanie wyrzucony, należy próbować wyrzucać następny numer w kolejności. Wygrywa ten, który pierwszy osiągnie numer 20. Wyświetlacz tarczy będzie wyświetlał segment, który należy obecnie rzucać. Podwójne i potrójne naliczanie nie aplikuje się w tej grze.

Istnieje wiele dodatkowych opcji tej gry. Każda z opcji ma swoje zasady, które są opisane poniżej.

- ROUND-THE CLOCK 5 (G33) Gra rozpocznie się od segmentu numeru 5
- ROUND-THE CLOCK 10 (G34) Gra rozpocznie się segmentu od numeru 10

- **ROUND-THE CLOCK 15** (G35) Gra rozpocznie się segmentu od numeru 15
- **ROUND-THE CLOCK Double** (G36) Gracz musi rzucić podwójny wynik od 1 do 20 w kolejności.
- **ROUND-THE CLOCK Double 5** (G37) Gra rozpocznie się od podwójnego segmentu numeru 5
- **ROUND-THE CLOCK Double 10** (G38) Gra rozpocznie się od podwójnego segmentu numeru 10
- **ROUND-THE CLOCK Double 15** (G39) Gra rozpocznie się od podwójnego segmentu numeru 15
- **ROUND-THE CLOCK Triple** (G40) Gracz musi rzucić potrójny wynik od 1 do 20 w kolejności.
- **ROUND-THE CLOCK Triple 5** (G41) Gra rozpocznie się od potrójnego segmentu numeru 5
- **ROUND-THE CLOCK Triple 10** (G42) Gra rozpocznie się od potrójnego segmentu numeru 10
- **ROUND-THE CLOCK Triple 15** (G43) Gra rozpocznie się od potrójnego segmentu numeru 15

## 9. **KILLER** (G44)

Zabójca. Ta gra pokaże, kto naprawdę jest Twoim przyjacielem. Każdy z graczy wybiera numer poprzez rzut w tarczę. Wyświetlacz wyświetli komunikat „SEL” w momencie, gdy zostanie wybrany numer. Numer ten będzie przypisany każdemu z graczy do końca gry. Gdy wszystkie numery zostaną już nadane, rozpocznie się akcja gry.

Pierwszym zadaniem jest wyznaczenie „zabójcy” poprzez podwójny rzut w segment numeru gracza. Jeżeli uda Ci się wyrzucić swój podwójny numer będziesz „zabójcą” do końca gry. Zadaniem „zabójcy” jest eliminowanie innych graczy poprzez rzucanie w ich numery aż do wszystkie „życia” nie zostaną wyczerpane.

## 10. **DOUBLE DOWN** (G45)

Każdy z graczy rozpoczyna z 40 punktami na swoim koncie. Celem gry jest wyrzucić jak najwięcej rzutów w aktywnym segmencie a danej rundzie. W pierwszej rundzie gracz musi rzucić w segment numeru 15. Jeżeli nie uda mu się tego dokonać, wynik zostanie zredukowany o połowę. Jeżeli, natomiast uda mu się wyrzucić wymaganą liczbę 15, wynik zwiększy się o 15 punktów. W następnej rundzie, należy trafiać w segment numeru 16 i tak dalej.

Każdy z graczy rzuca w kolejności w segmenty jak na ilustracji poniżej (ekran wyświetlacza będzie pokazywał aktywny segment) Gracz który ukończy grę z największą ilością punktów zostaje wygranym!

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
gracz 1										
gracz 2										

Diagramy: „podwójne” (pionowa strzałka na D), „potrójne” (pionowa strzałka na T), „Bullseye” (pionowa strzałka na B)

## 11. **DOUBLE DOWN 41** (G46)

Gra opiera się na zasadach gry „DOUBLE DOWN” jak powyżej z dwoma wyjątkami. Po pierwsze, zamiast rozpoczynania od liczby 15 do 20, sekwencja została odwrócona. Po drugie, w ostatniej rundzie gracz musi spróbować osiągnąć wynik 41. Pamiętaj, że jeżeli nie uda Ci się rzucić 41 twój wynik zostanie podzielony przez dwa.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
gracz 1											
gracz 2											

Diagramy: „podwójne” (pionowa strzałka na D), „potrójne” (pionowa strzałka na T), „41” runda (pionowa strzałka na 41), „Bullseye” (pionowa strzałka na B)

## 12. **ALL FIVES - 51** (G47)

Wszystkie segmenty tarczy są aktywne w tej grze. Celem gry jest zdobywanie punktów w każdej rundzie, które są podzielne przez 5. Każda „piątka” liczona jest, jako jeden punkt. Na przykład 10, 10, 5 = 25. Skoro 25 jest podzielne przez 5 gracz otrzymuje 5 punktów.

Jeżeli gracz rzuci wynik, który nie jest podzielny przez 5, punkty nie zostaną przydzielone. Dodatkowo, ostatnia rzutka każdej rundy musi wylądować na tarczy, w innym przypadku dotychczasowy wynik w tej rundzie jest anulowany. Wygrywa ten, który osiągnie jako pierwszy 51 punktów czyli 51 „piątek”.

Dodatkowe wariacje gry są wypunktowane poniżej. Ogólne zasady gry są takie same jak powyżej poza wybranym docelowym wynikiem

- **ALL FIVES - 61** (G48)
- **ALL FIVES - 71** (G49)
- **ALL FIVES - 81** (G50)
- **ALL FIVES - 91** (G51)

### 13. **SHANGHAI - 1** (G52)

Każdy z graczy przejść tarczę od numeru 1 do 20. Gracze rozpoczynają na numerze 1 i rzucają 3 rzutki. Celem gry jest zdobycie największej ilości punktów w każdej rundzie. Podwójne i potrójne rzuty zbliżają Cie to zdobycia większej ilości punktów.

Dodatkowe wariacje gry są wypunktowane poniżej. Ogólne zasady gry są takie same jak powyżej poza segmentem startowym.

- **SHANGHAI 5 (G53)** - Gra rozpocznie się od segmentu numeru 5
- **SHANGHAI 10 (G54)** - Gra rozpocznie się od segmentu numeru 10
- **SHANGHAI 15 (G55)** - Gra rozpocznie się od segmentu numeru 15

### 14. **GOLF – 9 dołków** (G56)

Jest to symulacja gry w golfa przy pomocy rzutek. Celem gry jest ukończenie „9 dołków” z jak najniższym możliwym wynikiem.

Segmenty od 1 do 18 reprezentują numery „dołków”. Musisz rzucić 3 razy dany numer, aby zakończyć „dołek”

Rzuty podwójne i potrójne przyspieszają ukończenie każdego z dołków z mniejszą ilością „uderzeń”.

UWAGA: Aktywny gracz rzuca tak długo aż trafi 3 razy w dany numer, nie wcześniej. Śledź dane na wyświetlaczu oraz odgrywane komendy głosowe, aby uniknąć rzutów w nie swojej kolejce.

Dodatkową wariacją gry jest:

- **GOLF – 18 Dołków** (G57) – gra rozgrywana jest na 18 „dołkach”.

### 15. **FOOTBALL** (G58)

Pierwszym krokiem do rozpoczęcia gry jest wyznaczenie „pola gry”. Można je wybrać poprzez rzut lotka w dany numer lub wciśnięcie go manualnie palcem. Wybrane pole staje się automatycznie Twoim punktem startowym.

Na przykład: Jeżeli zostanie wybrany segment 20, zaczniesz od zewnętrznego okręgu „podwójnego” segmentu 20 i będziesz kontynuował aż do podwójnego segmentu 3. Pole gry składa się z 11 indywidualnych segmentów, które muszą być trafione w kolejności.

„Gola” strzela ten, któremu uda się, jako pierwszemu trafić w kolejności wszystkie segmenty. Obserwuj wyświetlacz, aby śledzić segmenty, w które należy trafiać w następnej kolejności.

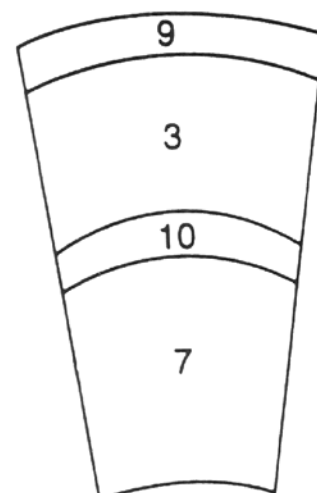
### 16. **BOWLING** (G59)

Jest to adaptacja gry kręgle. Pierwszy gracz rozpoczyna grę i musi wybrać „tor” gry poprzez manualne wciskanie segmentu na tarczy wedle życzenia. Pozostałymi dwoma rzutami należy trafić w wybrany wcześniej „tor”, aby zdobywać punkty jak poniżej:

<u>Segment</u>	<u>Wynik</u>
Podwójny	9 punktów
Zew. Pojedynczy	3 punktów
Potrójny	10 punktów
Wew. Pojedynczy	7 punktów

Jest kilka zasad dla tej gry:

1. Wynik docelowy powinien wynieść 200 punktów.
2. Nie wolno Ci rzucić w ten sam segment pojedynczy w tej samej rundzie.
3. Nie możesz zdobyć 20 punktów w jednej rundzie przez rzut w segment potrójny dwa razy.
4. Trafienie segmentu podwójnego drugą rzutką zostanie naliczone, jako 10 punktów, tak jak byś rzucił podwójny w pierwszej kolejce.



## 17. BASEBALL – 6 Innings (G60)

Jest to adaptacja gry w "baseball" na tarczy. Każdy z graczy rzuca 3 rzutki na każdy „inning” (runda). Pole gry jest ustalone tak ja na obrazku po prawej.

<u>Segmenty</u>	<u>Wynik</u>
Pojedyncze	Zdobyta 1 baza
Podwójne	Zdobyte 2 bazy
Potrójne	Zdobyte 3 bazy
Bullseye	"Home Run" (można tylko próbować przy 3 rzucie)

Celem gry jest zdobycie jak najwięcej baz podczas każdej z rund. Można także zagrać w tą grę w 9 rundach:

- **BASEBALL – 9 Innings** (G61) – Zasady jak powyżej, ale w 9 rundach.

## 18. STEEPLECHASE (G62)

Bieg przez płotki. Celem gry jest ukończenie "wyścigu" poprzez zakończenie "toru biegu" jako pierwszy. Tor gry rozpoczyna się wraz z segmentem numer 20 i przebiega zgodnie ze wskazówkami zegara aż do segmentu numeru 5, gdzie metą jest „bullseye". Wydaje się to bardzo łatwe. Niestety, aby zaliczyć dany numer należy trafić w pojedynczy wewnętrzny segment każdego z numerów. Zgodnie z zasadami prawdziwego biegu przez płotki czekają na Was przeszkody, które należy przejść poprzez trafienie w poniższe segmenty w odpowiednim czasie (obserwuj wyświetlacz, aby śledzić segmenty, w które należy trafiać w następnej kolejności):

- |            |           |            |           |
|------------|-----------|------------|-----------|
| • 1 Płotek | Triple 13 | • 3 Płotek | Triple 17 |
| • 3 Płotek | Triple 8  | • 4 Płotek | Triple 5  |

Ten, kto pierwszy "dobiegnie" do mety (trafienie w "bullseye" – oko byka) po przejściu wszystkich numerów wygrywa.

## 19. SHOVE A PENNY (G63)

W grze biorą udział tylko segmenty numerów 15 do 20 i „bullseye". Segmenty pojedyncze warte są 1 punkt, podwójne 2 punkty a potrójne 3 punkty. Każdy z graczy ma za zadanie ukończyć każdy z segmentów poprzez zebranie 3 punktów w 3 rzutach dla jednego z segmentów, aby móc przejść do następnego.

Jeżeli gracz przekroczy liczbę 3 punktów dla jednego segmentu, nadwyżka punktów przechodzi do następnego gracza.

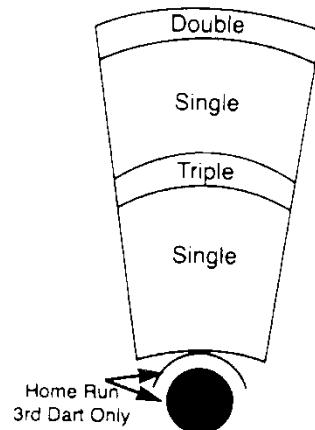
## 20. NINE-DART CENTURY (G64)

Celem gry jest zdobycie 100 punktów (lub jak najbliżej tej liczby) w 3 rundach. Podwójne i potrójne naliczane są jak zwykle. Przekroczenie liczby 100 uznane jest, jako "bust" (lub inaczej foul). Gdy rzeczywiście przekroczysz liczbę 100 punktów przegrywasz, chyba, że przeciwnik zrobi to samo. W takim przypadku, wygrywa gracz, który uzyskał najbliższy wynik do 100 punktów.

## 21. GREEN VS. RED (G65) (tylko dla dwóch graczy)

Celem gry jest wyścig na około tarczy, gdzie dokładność, trafianie w podwójne i potrójne naprawdę odpląca. Gracz numer 1 jest „zielony" a gracz numer 2 jest „czerwony". Gracz numer 1 rzuca tylko w zielone podwójne i potrójne segmenty na tarczy zgodnie ze wskazówkami zegara. Natomiast gracz numer 2, rzuca tylko w czerwone podwójne i potrójne segmenty na tarczy przeciwnie do wskazówek zegara. Gracz numer 1 i 2 zaczynają od segmentu numer 20. Dla ułatwienia obserwuj wyświetlacz, aby śledzić segmenty, w które należy trafiać w następnej kolejności.

UWAGA: trafienie koloru przeciwnika odejmuje punkty z puli. Bądź ostrożny! Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.



## MENU GRY

<b>G01</b>	301	<b>G34</b>	Round the clock r10 singles
<b>G02</b>	401	<b>G35</b>	Round the clock r15 singles
<b>G03</b>	501	<b>G36</b>	Round the clock 1 doubles
<b>G04</b>	601	<b>G37</b>	Round the clock 5 doubles
<b>G05</b>	701	<b>G38</b>	Round the clock 10 doubles
<b>G06</b>	801	<b>G39</b>	Round the clock 15 doubles
<b>G07</b>	901	<b>G40</b>	Round the clock 1 triples
<b>G08</b>	Cricket	<b>G41</b>	Round the clock 5 triples
<b>G09</b>	No-score cricket	<b>G42</b>	Round the clock 10 triples
<b>G10</b>	Scram	<b>G43</b>	Round the clock 15 triples
<b>G11</b>	Cut throat cricket	<b>G44</b>	Killer
<b>G12</b>	Count up 300	<b>G45</b>	Double down
<b>G13</b>	Count up 400	<b>G46</b>	Double down 41
<b>G14</b>	Count up 500	<b>G47</b>	All fives 51
<b>G15</b>	Count up 600	<b>G48</b>	All fives 61
<b>G16</b>	Count up 700	<b>G49</b>	All fives 71
<b>G17</b>	Count up 800	<b>G50</b>	All fives 81
<b>G18</b>	Count up 900	<b>G51</b>	All fives 91
<b>G19</b>	Count up 999	<b>G52</b>	Shanghai 1
<b>G20</b>	Hi Score (3 rounds)	<b>G53</b>	Shanghai 5
<b>G21</b>	Hi Score (4 rounds)	<b>G54</b>	Shanghai 10
<b>G22</b>	Hi Score (5 rounds)	<b>G55</b>	Shanghai 15
<b>G23</b>	Hi Score (6 rounds)	<b>G56</b>	Golf-9 holes
<b>G24</b>	Hi Score (7 rounds)	<b>G57</b>	Golf-18 holes
<b>G25</b>	Hi Score (8 rounds)	<b>G58</b>	Football
<b>G26</b>	Hi Score (9 rounds)	<b>G59</b>	Bowling
<b>G27</b>	Hi Score (10 rounds)	<b>G60</b>	Baseball-6 inning
<b>G28</b>	Hi Score (11 rounds)	<b>G61</b>	Baseball-9 inning
<b>G29</b>	Hi Score (12 rounds)	<b>G62</b>	Steeplechase
<b>G30</b>	Hi Score (13 rounds)	<b>G63</b>	Shove a penny
<b>G31</b>	Hi Score (14 rounds)	<b>G64</b>	Nine dart century
<b>G32</b>	Round the clock r1 S	<b>G65</b>	Green vs Red
<b>G33</b>	Round the clock r5 S		

## WAŻNE INFORMACJE

### Zablokowany segment

Od czasu do czasu może przytrafić się, że jeden z segmentów tarczy zostanie zablokowany. W takim przypadku, gra zostanie wstrzymana i zostanie to zasygnalizowane odpowiednio na wyświetlaczu. Aby odblokować dany segment, wyciągnij po prostu z niego rzutkę lub złamaną końcówkę. Jeżeli to nie pomoże, delikatnie poruszaj segmentem na boki, aż zostanie odblokowany.

### Złamane końcówki

Będzie się zdarzać, że końcówki będą się łamać w segmentach tarczy. Postaraj się je wyciągnąć przy pomocy pincety lub małych kombinerek. Nie przejmuj się, jeżeli końcówki będą się łamać, jest to normalne podczas gry w rzutki elektroniczne. W zestawie zostały dołączone zapasowe końcówki. W przypadku kupowania dodatkowych końcówek, upewnij się, że masz ten sam rozmiar co oryginał.

### Rzutki

Zaleca się, aby nie używać rzutek cięższych niż 17 gram na tego typu tarczach. Rzutki załączone w tym zestawie ważą 8 gram.



## KONSERWACJA

Tarcza dostarczy wiele godzin współzawodnictwa i zabawy, jeżeli będzie odpowiednio konserwowana. Należy regularnie przetrzeć tarczę wilgotną szmatką. Nie rozlewaj płynów na tarczę. **Nie używaj środków czystości w spryskiwaczu, które zawierają amoniak albo inne żrące środki chemiczne (narusza warunki gwarancji).**

