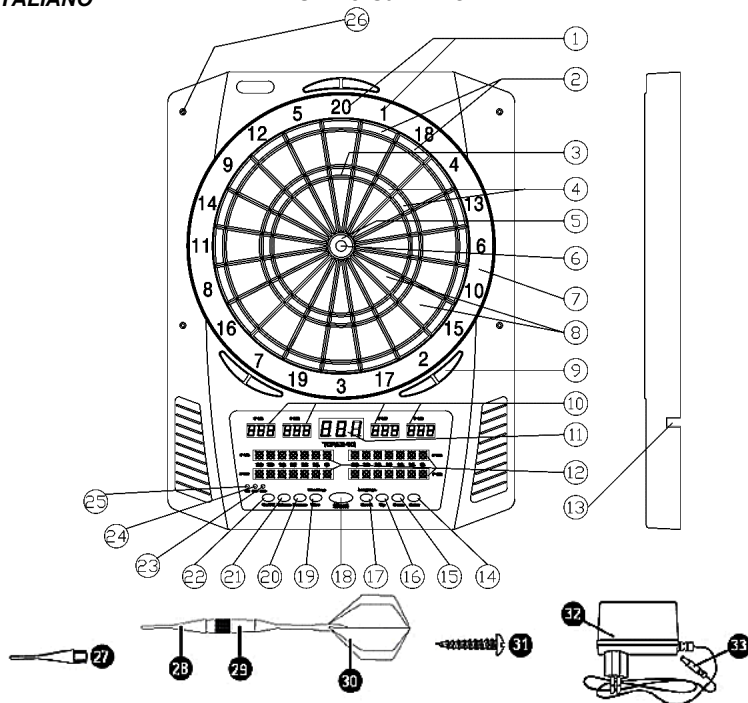




ITALIANO

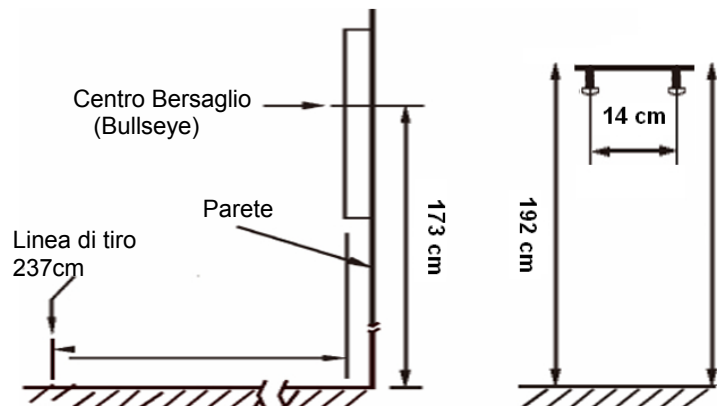
DESCRIZIONE TIRO AL BERSAGLIO ELETTRONICO

Universum Pro



- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| 1. Valori dei segmenti | (ricomincia & lingua) |
| 2. Anelli del doppio (x2) | 18. Pulsante NEXT (suivant) |
| 3. 20 triplo punteggio massimo (60) | 19. Pulsante HANDICAP & MISS |
| 4. Anelli del triplo (x3) | 20. Pulsante BOUNCE |
| 5. Centro esterno (25 punti) | 21. Pulsante VOLUME |
| 6. Centro interno (50 punti) | 22. Interruttore ON/OFF |
| 7. Esterno (0 punti) | 23. MO = Master Out |
| 8. Anelli del singolo (x1) | 24. DO = Double Out |
| 9. Luci lampeggianti | 25. DI = Double In |
| 10. Tabellone del punteggio | 26. Fori per viti |
| 11. Display principale | 27. 20 punte di ricambio |
| 12. Display Cricket | 28. Punta morbida |
| 13. Jack adattatore | 29. Corpo |
| 14. Pulsante ENTER (invio) | 30. Terminale e ali |
| 15. Pulsante DOWN (giù) | 31. Viti x 2 |
| 16. Pulsante UP (su) | 32. Adattatore 4,5V, 500mA |
| 17. Pulsante RESET & LANGUAGE | 33. Spina |

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO



STRUMENTI RICHIESTI PER IL MONTAGGIO:

Cacciavite e trapano (non in dotazione)

1. Preparazione delle freccette: avvitare la punta (estremità) e il terminale nel corpo. In caso di alette supplementari, dare la forma all'aletta piegandola e inserirla sul terminale.
2. Appendere il bersaglio tramite i due fori di montaggio sul retro. Sono incluse 2 viti per montarlo alla parete. Se le viti non sono adatte al tipo di parete, sostituirle con viti adatte. È necessaria la presenza di una presa di corrente nelle vicinanze. Secondo le regole di gara ufficiali del tiro al bersaglio, il bersaglio deve essere appeso in modo che l'altezza dal pavimento al centro del bersaglio sia 1,73 m (68") e che la distanza dalla linea di lancio al bersaglio sia 2,37m (7 ft 9 1/4 in).
3. Segnare due punti affiancati sulla parete selezionata, a 192 cm (75 5/8") di altezza dal pavimento e a 14 cm (5 1/2") di distanza l'uno dall'altro. Avvitare due viti nei punti segnati facendo sporgere le teste delle viti di circa 13 mm (1/2") rispetto alla parete.
4. Allineare i fori di montaggio sul retro del bersaglio con le teste delle viti, quindi appendere il bersaglio. Potrebbe essere necessario regolare le viti affinché il bersaglio sia completamente aderente alla parete.
5. Collegare l'adattatore AC alla presa a muro e la spina DC al bersaglio. L'adattatore A deve presentare 230V, AC - 4,5V DC, 500mA.
6. Prima dell'uso, familiarizzare con le funzioni del bersaglio. Nel caso in cui si dovesse sospettare che il bersaglio non funziona correttamente, fare innanzitutto riferimento al paragrafo RISOLUZIONE DI PROBLEMI del manuale.

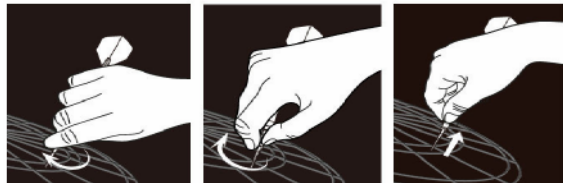


CONSIGLI E INDICAZIONI

Questo gioco è stato concepito per l'uso di SOLE FRECCETTE MORBIDE. L'uso di freccette con la punta di ferro può danneggiare il bersaglio. Applicare la giusta forza ed il giusto posizionamento del corpo per lanciare le freccette. Affinché le freccette si fissino al bersaglio, non occorre lanciare con forza. Il peso raccomandato delle freccette morbide non supera i 6 grammi.

Per ridurre i rimbalzi fuori, servirsi dello stesso tipo di punta morbida di quelle fornite con il gioco. Le punte lunghe non sono raccomandate per questo gioco. Si rompono o incurvano più facilmente.

Al momento di estrarre la freccia dal bersaglio, applicando una leggera torsione verso destra mentre si estrae la freccetta si renderà l'operazione più semplice.



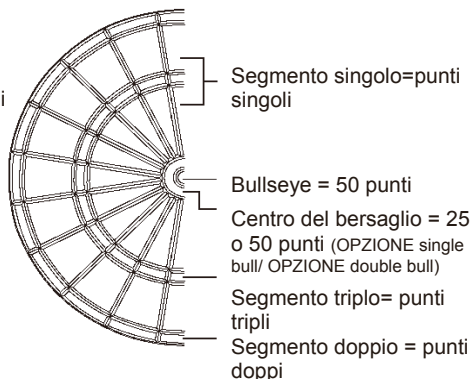
VALUTAZIONE PUNTI

Un turno

Un turno è costituito dal tiro di 3 freccette.

Rimbalzi e freccette mancate

Ogni freccetta rimbalzata o arrivata al di fuori dell'area di gioco non conta e non può essere tirata nuovamente.



CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

AVVIO
ON/OFF

Premere il pulsante ON/OFF per avviare la configurazione. Alcuni display si illumineranno ed emetteranno una melodia di benvenuto. Quando il suono si arresta, sul display del giocatore e il display del punteggio appariranno rispettivamente "G01" e "301".

GIOCO +
OPZIONI
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra i giochi (Vedi tabella "SELEZIONE DEL GIOCO". Una volta visualizzato il gioco desiderato, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra le opzioni di gioco. Una volta visualizzata l'opzione di gioco desiderata, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

Alcuni giochi offrono la possibilità di selezionare tra Double In e/o Double Out. Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra queste funzioni speciali, se presenti. Una volta visualizzata la funzione speciale desiderata, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

GIOCATORI
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

Premere i pulsanti SU o GIÙ per selezionare il numero di giocatori. Sono disponibili 9 opzioni in totale, dalla modalità 1 giocatore alla modalità 8 giocatori, e la modalità giocatore virtuale. Premere INVIO per confermare la selezione dei giocatori.

SOLO (CYBER)
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

Se l'opzione selezionata e confermata è la modalità giocatore Solo (Cyber), l'avversario sarà il computer. Premere SU o GIÙ per selezionare il livello del giocatore virtuale e premere INVIO per iniziare il gioco. I cinque livelli del giocatore virtuale sono i seguenti:

- C1: Principiante
- C2: Intermedio
- C3: Avanzato
- C4: Esperto
- C5: Professionista

HANDICAP
HANDICAP
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

In alcuni giochi è possibile selezionare la modalità Handicap dopo aver selezionato il numero di giocatori (prima di premere il pulsante ENTER). Premere HANDICAP per accedere alla modalità di selezione dell'handicap. Quindi premere SU/GIÙ per selezionare l'opzione di handicap per ogni giocatore. Premere HANDICAP per passare al giocatore successivo.

SINGLE/
DOUBLE BULL
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER (INVIO)

Se il gioco presenta le opzioni Double e Single bull, premere SU o GIÙ per selezionarle. Premere ENTER (INVIO) per confermare la selezione Single/ Double Bull.

**CAMBIO
GIOCATORE**
NEXT
(SUIVANT)

Durante il gioco, quando il computer annuncia "SUCCESSIVO", eventuali pressioni sui segmenti non attiveranno il bersaglio. Il giocatore deve rimuovere tutte le freccette e premere Successivo per passare al turno del giocatore successivo. Se non viene effettuata alcuna azione nei 10 secondi seguenti l'annuncio "SUCCESSIVO", il turno passerà automaticamente al giocatore successivo. Rimuovere le freccette ruotandole delicatamente in senso orario ed estraendole in linea retta.

**VISUALIZZ
PUNTEGGI**
NEXT
(SUCCESSIVO)

Il gioco termina quando è stato determinato il vincitore o quando tutti i giocatori hanno completato il loro punteggio finale (vedi i singoli giochi per i dettagli). Usare il pulsante NEXT (SUCCESSIVO) per visualizzare la classifica e il punteggio finale di ogni giocatore.

**MANCATO
MISS**

Premere MISS per assegnare un punteggio pari a 0 e registrare una freccetta quando una freccetta colpisce i fili metallici o manca del tutto il bersaglio.

**BOUNCE
BOUNCE**

Premere BOUNCE se non si desidera registrare una freccetta rimbalzata fuori dal tabellone.

**RICOMINCIA
RESET**

Se si desidera ricominciare il gioco, tenere premuto il pulsante RESET per 2 secondi.

**PUNTEGGI
ENTER (INVIO)**

Durante il gioco, è possibile premere Invio per controllare i punteggi dei giocatori.

**FINE
ON/OFF**

Premere il pulsante ON/OFF per spegnere il gioco. Per motivi di risparmio energetico, il bersaglio è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se non viene eseguita alcuna azione per 30 minuti, il gioco si spegnerà automaticamente.

**VOLUME
VOLUME**

Questo tabellone è dotato di un pulsante per regolare il volume. È possibile regolare il volume durante il gioco.

**LINGUA
LANGUAGE**

Questo tabellone è dotato di un pulsante per impostare la lingua. È possibile selezionare inglese o francese durante il gioco.

SELEZIONE DEL GIOCO

Gioco	Descrizione	Display	N. di opzioni/ varianti	Gioco
G01	301	301	7/84	1-8
G02	301 League	CO1	7/336	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	Best of Nine	bO9	5/10	1-8
G33	Hound and Hare	HAH	5/10	2
G34	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G35	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G36	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G37	Shooting IV	S-4	1/2	1-8
G38	Football	Ftb	1	1-8

Gioco	Descrizione	Display	N. di opzioni/ varianti	Gioco
G39	Bowling	boL	6	1-8
G40	Golf 9 holes	GoL	10	1-8

OPZIONI HANDICAP

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

GIOCARE

- Il turno di ciascun giocatore è indicato dalle sigle P-1, P-2... P-8.
- Ciascun giocatore ha diritto a tirare 3 freccette per turno.
- Questo gioco di freccette elettronico può visualizzare i punteggi totali e segnare i centri automaticamente.
- Attendere sempre il termine dell'avviso sonoro prima di lanciare una freccetta.

REGOLE DI GIOCO

G01

301-999

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

Questo è il gioco di freccette più popolare, giocato in quasi tutti i tornei e le leghe. Ogni giocatore inizia la partita con 301 punti (o 501, 601, ecc.). Alla fine di ogni turno, la somma delle tre freccette lanciate è sottratta dal punteggio del giocatore. Vince il primo giocatore ad arrivare esattamente a zero. La partita può continuare finché il tutti posti siano determinati. Per aumentare la difficoltà, puoi premere il tasto MASTER OUT, DOUBLE IN e/o DOUBLE OUT (doppio) per impostare restrizioni aggiuntive su come iniziare e finire la partita. Queste sono le opzioni:

SiO (Standard): Durante il gioco tutte le spie saranno spente. L'assegnazione del punteggio inizia e finisce quando un numero qualsiasi viene colpito

diO - Double In: Durante il gioco le spie DI (Double In) saranno accese.

il punteggio inizia quando viene centrato un numero dell'anello dei doppi o il centro del bersaglio. Non viene calcolato nessun punteggio finché questo non avviene.

SdO - Double Out: Durante il gioco le spie Do (Double out) saranno accese.

il giocatore può finire la partita con un numero nell'anello dei doppi o il doppio centro del bersaglio, che riduce il punteggio esattamente a zero. Quando un giocatore eccede il punteggio necessario per arrivare esattamente a zero o "1", il turno è "fallito" e il punteggio torna a essere quello di prima del turno (anche un punteggio con "1" punto rimanente è fallito, perché non è possibile farlo tornare a zero con un doppio).

diS - Double In + Double Out: Durante il gioco entrambe le spie Di e Do saranno accese.

L'assegnazione del punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro e finisce quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro che riduce il punteggio esattamente a zero.

Sir: Single In + Master Out: Durante il gioco le spie Do saranno accese. il giocatore può finire la partita con un numero nell'anello dei doppi o tripli o il doppio centro del bersaglio, che riduce il punteggio esattamente a zero.

dir: Double In + Master Out: Durante il gioco entrambe le spie Di e Mo saranno accese. L'assegnazione del punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro e finisce quando viene colpito un numero nell'anello doppio o tripli o nel Doppio occhio del toro che riduce il punteggio esattamente a zero.

G02

301-999 LEAGUE

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

Questo gioco è la versione di squadra del 301-999, molto popolare nelle leghe di freccette. Ci sono sempre due squadre e fino a quattro giocatori per squadra. Per esempio: Giocatore 1 e Giocatore 3 contro Giocatore 2 e Giocatore 4. È giocato come la versione singola del 301-999. Opzioni : 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 giocatori per squadra

3C: 3 giocatori per squadra

4C: 4 giocatori per squadra

Cyb : 1 giocatore per squadra

G03 **COUNT UP****OPZIONE: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo è un gioco semplice, cui tutti possono giocare. L'obiettivo è battere gli altri giocatori essendo il primo a arrivare a un punteggio predefinito. Le impostazioni disponibili sono: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 e 900. Ogni giocatore deve tentare di ottenere in punteggio più alto possibile nel suo turno. Il punteggio finale può essere più alto del punteggio predefinito.

G04 **ROUND THE CLOCK****OPZIONE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Il giocatore prova a centrare i numeri da 1 a 5, 1 a 10, 1 a 15, o 1 a 20 in ordine. Quando un numero è centrato, il gioco va avanti per lanciare il prossimo numero. Vince il giocatore ad arrivare per primo al suo numero finale.

Selezionare le opzioni:

105,110,115,120: L'ultimo numero e rispettivamente 5,10,15, 20

indipendentemente se singolo, doppio o triplo

205, 210, 215, 220: L'ultimo numero e rispettivamente 5,10,15, 20 e valido solo il doppio.

305, 310, 315, 320: L'ultimo numero e rispettivamente 5,10,15, 20 e valido solo il triplo.

G05 **SHANGHAI****OPZIONE: L01, L05, L10, L15**

Questo gioco è simile a Round-The-Clock. I giocatori iniziano lanciando col numero 1 (o 5, o 10, o 15) e vanno fino a 20 e al centro del bersaglio. Nessun centro conta quando è fuori della sequenza di numeri. Un centro su un doppio o un triplo conta come 2x o 3x il numero. I punteggi saranno accumulati e il gioco è limitato a 7 turni o 21 lanci. Esempio: centrare il doppio 3 vale $2 \times 3 = 6$ punti. Dopo il settimo turno vince il giocatore ad avere più punti. Il giocatore che ottiene più punti vince. Selezionare le opzioni:

Opzione 101: il gioco inizia per il segmento 1

Opzione 105: il gioco inizia per il segmento 5

Opzione 110: il gioco inizia per il segmento 10

Opzione 115: il gioco inizia per il segmento 15

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

Questo gioco è simile al Count-Up, con la differenza che finisce con il numero di round selezionati. Il giocatore che accumula il punteggio totale più alto vince.

Selezionare il numero di round con le opzioni da H03 a H14, che rappresentano da 3 a 14 round.

G07 **KILLER**

Lo scopo del gioco è "uccidere" gli avversari; il vincitore è l'unico "superstite" rimasto alla fine. Nelle opzioni 303 - 321 il Centro e il Bullseye non sono presi in considerazione. Tali campi sono disattivati. Ogni giocatore deve lanciare per ottenere il proprio numero/segmento. Sul display apparirà quindi "SEL". Se il giocatore manca il bersaglio, colpisce il Bullseye o un numero/segmento già

colpito da un altro giocatore, deve lanciare nuovamente. Dopo che tutti i giocatori hanno un numero, il gioco può iniziare. Ogni giocatore tenta di colpire il proprio numero per ottenere la qualifica di "killer". L'obiettivo del killer è "uccidere" gli avversari colpendo i loro segmenti/numeri finché non perdono tutte le loro "vite". Se un killer colpisce il proprio segmento/numero, perderà la qualifica di "killer" e perderà anche una "vita". Otterrà nuovamente lo status di "killer" colpendo nuovamente il proprio numero. L'ultimo sopravvissuto vince il gioco. Per aumentare la difficoltà del gioco, colpire il doppio (o il triplo) del proprio numero per ottenere la qualifica di "killer".

Selezionare il numero di vite e la difficoltà del segmento (tutti i segmenti, segmento doppio o segmento triplo) con le opzioni da 003 a 321, che rappresentano da 3 a 21 vite e la difficoltà del segmento.

Opzione	Vite	Area di tiro (killer)
003	3	singolo, doppio, triplo
005	5	singolo, doppio, triplo
.....	...	singolo, doppio, triplo
021	21	singolo, doppio, triplo
203	3	doppio
205	5	doppio
...	doppio
221	21	doppio
303	3	Triplo
305	5	Triplo
.....	Triplo
321	21	Triplo

G08 **SHOOT-OUT****OPZIONE: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

Il computer visualizzerà un punteggio casuale che il giocatore deve raggiungere. Un tiro corretto dà diritto al punteggio. Il primo giocatore che colpisce 3, 4, ... 21 a seconda del livello di difficoltà, vince. Se un giocatore non colpisce il bersaglio entro 10 secondi, conta come aver colpito il numero errato e il turno passa a un altro giocatore. In questo gioco i doppi e i tripli sono considerati come singoli.

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

In questo gioco è necessario colpire i numeri da 1 a 20 in una sequenza continua. I giocatori, a turno, colpiscono il numero 1 al primo turno, il numero 2 al secondo turno e così via, fino al numero "25" al 21° turno, quindi il numero 1 al 22° turno e così via. Ogni giocatore deve colpire il numero con una freccetta per turno. Il giocatore perde una vita se manca con tutte e 3 le freccette. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore.

003, 004, 005009 rappresentano rispettivamente 3, 4, 5... 9 vite.

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





Cricket è un gioco molto popolare. Si gioca soltanto con i segmenti numerici da 15 a 20 e il B (Bull's Eye). Ciascun partecipante lancia 3 freccette. Un segmento numerico deve essere colpito 3 volte dal giocatore affinché il segmento sia "aperto" a tale giocatore. A questo punto, il giocatore può fare punti nel segmento aperto. Se l'avversario colpisce lo stesso segmento per tre volte, quest'ultimo viene chiuso. Non è più possibile fare punti in un segmento chiuso. I segmenti doppi o tripli contano come 2/3 tiri. I segmenti possono essere aperti e chiusi nell'ordine stabilito dall'opzione selezionata. I segmenti possono essere aperti o chiusi in qualsiasi ordine. Il giocatore che chiude più segmenti e ottiene il punteggio più alto vince. La strategia è quindi decidere se chiudere un segmento o cercare di accumulare punti. Se un giocatore ha chiuso gran parte dei segmenti ma ha accumulato un punteggio basso non può vincere il gioco. Quando tutti i segmenti sono chiusi, la partita è finita. Il giocatore che ottiene più punti vince. Selezionare le opzioni:

C00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

C20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:

19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

C25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Cricket	Una volta	Due volte	Aperto	Chiuso
Simbolo				

G11 NO SCORE CRICKET**OPZIONE: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questa è una versione semplificata di Cricket. L'obiettivo è quello di chiudere tutti i numeri il più presto possibile. Non vengono assegnati punti se si colpisce un numero già chiuso. Quindi, quando un numero viene colpito tre volte, bisogna passare ad altri bersagli. Vince chi registra tutti e tre i colpi su tutti i numeri per primo. Selezionare le opzioni:

000: aprire i numeri in qualsiasi ordine

020: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:

19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

025: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G12 CUT THROAT CRICKET**OPZIONE: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questa è una versione invertita di Cricket nel punteggio e solitamente è giocata a tre giocatori. Due dei giocatori si possono alleare contro il terzo, prima di lottare l'uno contro l'altro. Dopo che un numero è stato aperto, un colpo viene aggiunto al punteggio degli avversari. Il punteggio più alto perde. Tuttavia, non vengono aggiunti punti a un giocatore che ha già chiuso quel numero. Vince colui che ha il punteggio più basso e che chiude tutti i numeri per primo. Se un giocatore ha chiuso tutti i numeri per primo, ma ha un punteggio più alto, deve continuare a lanciare per cercare di portare il punteggio dell'avversario a superare il proprio.

Quindi la strategia migliore è quella di chiudere i numeri al più presto, impedendo agli avversari di dare punti e allo stesso tempo potendo penalizzare gli altri.

Selezionare le opzioni:

00C: aprire i numeri in qualsiasi ordine

20C: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:

19, 18, 17, 16, 15, & l'Occhio del toro

25C: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G13 KILLER CRICKET**OPZIONE: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco assomiglia al No Score Cricket, con un tocco in più: quando un numero viene aperto, il giocatore ha l'opportunità di eliminare i punti degli avversari colpendo lo stesso numero ancora una volta. Tuttavia, se anche l'avversario ha chiuso quel numero, non gli verranno tolti punti. Nota: anziché accendere una luce, ciascun punteggio positivo farà spegnere una luce sullo schermo. Il giocatore che chiude tutti i numeri per primo vince. Esempio: per il numero 19, il Giocatore 1 ha un centro (un punto), il Giocatore 2 ha due centri (due punti), e il Giocatore 3 ha il numero 19 chiuso (due punti). Il Giocatore 4 colpisce un 19 triplo, quindi chiude a sua volta il numero 19. Il Giocatore 4 mira al 19 e lo colpisce di nuovo: al Giocatore 1 e al Giocatore 2 viene tolto un punto per il 9, il Giocatore 3 non subisce conseguenze. Quindi i giocatori 1 e 2 hanno un colpo in più da fare per chiudere il 9. Il giocatore che chiude tutti i numeri per primo vince. Selezionare le opzioni:

H00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

H20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:

19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

H25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G14 SCRAM CRICKET**OPZIONE: Double Bull, Single Bull**

Ogni giocatore lancia nei segmenti numerici 15 - 20 oltre al Centro /Bullseye.

Un giocatore è il lanciatore e può ottenere punti, mentre l'altro giocatore è lo stopper e deve colpire una volta ogni segmento numerico e il Centro /Bullseye per chiuderlo. Il lanciatore non può ottenere altri punti su un segmento numerico chiuso. Il lanciatore cambia quando tutti i segmenti numerici sono chiusi. Ora il secondo giocatore diventa il lanciatore. Lo scopo di ogni lanciatore è ottenere più punti possibili. Il giocatore con il punteggio più alto dopo entrambi i turni è il vincitore.

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

Questa versione di Cricket impiega i segmenti dai numeri più bassi del tabellone per cambiare il ritmo rispetto ai segmenti standard del gioco del Cricket: i giocatori dovranno "chiudere" i segmenti 1, 2, 3, 4, 5, 6, e il centro. Tutte le altre regole sono quelle del Cricket standard. Selezionare le opzioni:

E00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

E20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine: 6, 5, 4, 3, 2, 1.

E25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 1, 2, 3, 4, 5 & 6.

G16 ENGLISH CRICKET**OPZIONE: Double Bull, Single Bull**

Questo gioco è per 2 giocatori e consiste di due turni. Il primo giocatore deve colpire il Centro o il Bullseye fino a chiuderlo con 9 centri (9X). Il Bullseye vale doppio. 40 punti sono dedotti dai punti ottenuti dopo ogni lancio (3 freccette). Se il primo giocatore ha colpito 9 volte (9X) e quindi chiuso il Centro/Bullseye, passa il turno. Al termine del secondo turno, il giocatore con il punteggio più alto vince.

G17 DOUBLE ONLY CRICKET**OPZIONE: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Double Only Cricket ha le stesse regole del Cricket, ad eccezione che è necessario colpire il doppio di ogni numero designato prima che un giocatore possa fare punti con quel numero. Dopo aver colpito il doppio, quel numero può essere aperto. Quindi quel doppio, e tutti gli altri doppi, tripli e singoli di quel numero contano. Ad esempio, per aprire il 20, ogni giocatore deve colpire il doppio 20. Dopo aver colpito il doppio 20, un singolo 20 chiude quel segmento, un doppio lo apre e segna 20 punti e un terzo lo apre e segna 40 punti. Pertanto, è impossibile aprire o chiudere un numero con una freccetta.

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

Per cominciare questo gioco, ciascun giocatore deve lanciare una freccetta per stabilire a quale blocco / colore (colore #20 o colore #1) tirerà. (Se il giocatore colpisce il centro, deve lanciare nuovamente per stabilire il colore). Quindi ciascun giocatore proverà a colpire il proprio colore per far aumentare il proprio punteggio e raggiungere il punteggio totale (che deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 100, 200, 300, 400 o 500). Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto non conta. Il centro vale ai fini del punteggio totale. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio finale stabilito vince.

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

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto va a sommarsi al totale dell'avversario. Selezionare il numero di punti con le opzioni da 100 a 500, che rappresentano da 100 a 500 punti.

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

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto viene dedotto dal punteggio totale del giocatore. Selezionare il numero di punti con le opzioni da 100 a 500, che rappresentano da 100 a 500 punti.

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

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: ciascun giocatore mira al proprio colore per segnare un punto. Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto viene dedotto dal punteggio totale del giocatore e questi perde il turno. (Il centro vale ai fini del punteggio totale.) Il vincitore è l'unico giocatore cui rimangono punti (quando tutti i suoi avversari sono a zero). Il punteggio totale deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 3, 4, 5, 6, o 7 punti.

G22 FREE-DART COLOR**OPZIONE: 005, 010, 015, 020**

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: ciascun giocatore mira al proprio colore per segnare il punteggio più alto possibile. Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, non conta ai fini del punteggio totale. (Il centro vale ai fini del punteggio totale.) Il giocatore ad avere più punti quando tutte le freccette sono state lanciate, vince. Il numero totale di freccette lanciate deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 5, 10, 15, o 20 freccette totali.

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

Questo è un gioco semplice e rapido. Ciascun giocatore deve cercare di segnare un punteggio pari o superiore al punteggio più alto segnato nel turno precedente. Quando un giocatore fa segnare meno punti del precedente totale a tre freccette, gli viene tolta una "vita". Ciascun giocatore ha a disposizione tre vite. L'ultimo giocatore ad avere ancora una vita a disposizione vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da O03 a O21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

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

Questo gioco è simile a Overs, ma in questo caso l'obiettivo è quello di battere il record totale più basso di tre freccette. Quando il totale dopo il lancio delle tre freccette è superiore al record, al giocatore viene tolta una "vita". Qualsiasi lancio passato o qualsiasi colpo che va fuori dal bersaglio viene penalizzato con 60 punti (3 x 20, il punteggio massimo realizzabile con una sola freccetta). L'ultimo giocatore ad avere una vita a disposizione, vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da U03 a U21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

G25 HALVE- IT**OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

17, a qualsiasi triplo, al 18, al 19, al 20 e infine al centro del bersaglio. Ogni giocatore lancia tre freccette allo stesso numero, e poi passa al prossimo numero nel turno successivo. Tutti i punteggi saranno accumulati: il doppio conta come 2x ed il triplo come 3x i punti. Se un giocatore sbaglia tutti i lanci nello stesso turno, il suo punteggio sarà dimezzato. Vince il giocatore con più punti alla fine della

partita.

Turno	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totale
Giocatore													

D: Anelli del doppio

T: Anelli del triplo

B: Centro

G26

BIG-6

OPZIONE: b03, b04, b05...b19, b20, b21

Il 6 singolo è il primo bersaglio da colpire quando inizia il gioco. Per salvarsi, il giocatore deve colpire l'obiettivo (il 6 in questo caso) entro le sue tre freccette. Se colpisce l'obiettivo con la prima o la seconda freccetta, il giocatore ha l'opportunità di scegliere con un lancio il bersaglio per l'avversario che lancerà dopo di lui. I singoli, i doppi e i tripli sono tutti considerati obiettivi diversi. La strategia è quella di scegliere l'obiettivo più difficile possibile per l'avversario, quale un 20 triplo o il centro. L'ultimo giocatore ad avere una vita a disposizione, vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da b03 a b21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

G27

FORTY-ONE

OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ogni giocatore inizia il gioco colpendo il numero 20, quindi 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye, e segnando 41 punti. Ogni giocatore lancia tre freccette verso lo stesso numero, quindi prosegue al numero successivo al turno seguente. Tutti i punteggi vengono accumulati, i doppi raddoppiano i punti e i tripli li triplicano 3x. Un ulteriore turno da 41 punti è incluso dopo il bull's eye; è necessario passare attraverso questo turno per terminare la partita (41 è la somma da ottenere lanciando 3 freccette di fila). Al termine del gioco, il giocatore con il punteggio più alto vince.

	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Totale
Giocatore 1									
Giocatore 2									

B: Bull's eye

G28

BINGO

OPZIONE: 132, 141, 168, 189

Il bersaglio indicherà automaticamente il segmento da colpire. Il giocatore che per primo finisce di colpire tutti segmenti indicati per tre volte vince la partita.

132- Colpire i segmenti in questa sequenza: 15, 4, 8, 14, 3.

141- Colpire i segmenti in questa sequenza: 17, 13, 9, 7, 1.

168- Colpire i segmenti in questa sequenza: 20, 16, 12, 6, 2.

189- Colpire i segmenti in questa sequenza: 19, 10, 18, 5, 11.

Il giocatore deve colpire un numero tre volte per passare al segmento numerico successivo. Colpire il segmento singolo vale come un tiro; il segmento doppio vale due tiri; il segmento triplo vale tre tiri.

G29

DOUBLE DOWN

OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Il gioco inizia con un punteggio base di 40 per ogni giocatore. Il giocatore accumula punti colpendo il segmento attivo al turno corrente. Ad esempio, al

primo turno il giocatore deve colpire il segmento 15. Se non viene colpito, il punteggio del giocatore verrà dimezzato. Il turno successivo è 16, e così via. Per D e T, il giocatore deve colpire qualsiasi doppio o triplo, con la stessa regola. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto è il vincitore.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Totale
Giocatore 1										
Giocatore 2										

D: Doppi

T: Tripli

B: Bull's eye

G30

21 POINTS

OPZIONE: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Lo scopo del gioco è ottenere più numeri possibili. E' possibile ottenere un numero in due modi:

1. Fare esattamente 21 punti con 1, 2 o 3 freccette;
2. Oppure avere il punteggio maggiore se nessuno ha ottenuto 21 punti in quel round.

Il giocatore "fallisce" quando un punteggio è superiore a 21 punti e il giocatore non riesce a ottenere un numero. Quando il gioco è finito, il giocatore con più numeri vince. Selezionare il numero di round con le opzioni da 005 a 011, che rappresentano da 5 a 11 round.

G31

NINE DART CENTURY

OPZIONE: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Le opzioni sono i punteggi target, cfr. tabella seguente.

Opzione	100	150	200
Punteggio Target	100 Punti	150 Punti	200 Punti

In questo gioco ogni giocatore ha a disposizione 9 freccette (tre turni) per segnare 100 (o 150, 200) punti senza superarli, o andare il più vicino possibile a 100. Se si supera il punteggio target si viene eliminate. Il tabellone annuncerà quindi "bust". Le freccette che finiscono fuori dall'area di punteggio riportano il punteggio a zero. Le freccette che rimbalzano fuori non sono penalizzate e non segnano punti. Durante il gioco, non premere "BOUNCE", tutti i punti vengono cancellati. Il numero colpito sul bersaglio sarà il proprio punteggio. Un doppio segmento vale il doppio dei punti e un terzo vale il triplo dei punti. Il giocatore che più si avvicina al Punteggio Target senza superarlo è il vincitore.

G32

BEST OF NINE

OPZIONE: 009, 012, 015, 018, 021, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Un giocatore riceve 1 punto quando colpisce il numero, 2 punti quando colpisce un doppio e 3 punti quando colpisce un triplo.

OPZIONE	009	012	015	018	021
N. FRECCETTE	9	12	15	18	21

G33 HOUND AND HARE**OPZIONE: 005, 009, 011, 012, 014, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

La Volpe tenta di fuggire dal Cacciatore mentre il Cacciatore tenta di catturare la Volpe. Il primo e il secondo giocatore assumono rispettivamente il ruolo di Cacciatore e di Volpe. La Volpe parte da 20. La Volpe cerca di ottenere un doppio e si muove in senso orario verso il numero successivo. Analogamente, il Cacciatore parte dal numero 5 e deve colpire un doppio a ogni mossa. Quando il Cacciatore raggiunge la Volpe e colpisce lo stesso doppio a cui punta la Volpe, la Volpe è catturata. Se la Volpe raggiunge il doppio 5 prima che il cacciatore la catturi, la Volpe è libera. 012, 009, 014 e 011 rappresentano il numero da cui parte la volpe.

OPZIONE	005	009	011	012	014
SEGMENTO DA CUI PARTE LA VOLPE	5	9	11	12	14

G34 SHOOTING I**OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

In questo gioco, ciascun giocatore lancia tre freccette. Il giocatore avente il totale più elevato in seguito al lancio di tutte e 3 le freccette vince la mano. Si gioca fino a quando uno dei due giocatori non raggiunge un totale di 7 turni vinti.

G35 SHOOTING II**OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco si gioca proprio come il Shooting I, ma in questo caso contano ai fini del punteggio solo le freccette che atterrano su aree di singolo, doppio o triplo dei seguenti numeri: 15, 16, 17, 18, 19, 20, centro (Bullseye). Vince chi si aggiudica per primo 7 turni.

G36 SHOOTING III**OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco si gioca esattamente come Shooting I. La partita dura 7 turni e vince il primo ad aggiudicarsi la vittoria in la maggior parte dei turni.

G37 SHOOTING IV**OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco si gioca proprio come il Shooting I, ma in questo caso contano ai fini del punteggio solo le freccette che atterrano su aree di singolo, doppio o triplo dei seguenti numeri: 15, 16, 17, 18, 19, 20, centro (Bullseye). La partita dura 7 turni e vince il primo ad aggiudicarsi la vittoria in la maggior parte dei turni.

G38 FOOTBALL

I giocatori devono selezionare per prima cosa il loro campo di gioco, lanciando una freccetta sul bersaglio. Dopo aver selezionato il campo di gioco, è necessario iniziare dal segmento doppio e proseguire verso il bull's eye colpendo tutti i segmenti intermedi, quindi andare a ritroso in rigida sequenza. Lo status del giocatore è indicato sul display. Ad esempio, se un giocatore sceglie il segmento 11, dovrà colpire: D-11, S-11, T-11, S-11, centro esterno, centro interno, centro

esterno, S-6, T-6, S-6 e infine D-6. Il primo giocatore che termina il suo campo di gioco è il vincitore.

G39 BOWLING**OPZIONE: 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r**

Prima di iniziare il gioco è necessario selezionare il numero di giocatori e le opzioni desiderate. Le opzioni sono il numero di frazioni, cfr. Tabella seguente.

OPZIONE	10r	11r	12r	13r	14r	15r
NUMERO DI FRAZIONI	10	11	12	13	14	15

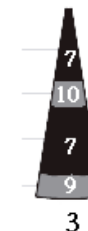
A ogni turno sul tabellone apparirà SEL. A ogni turno, la prima freccetta dovrà selezionare la "Pista" e la seconda e la terza freccetta segneranno "Birilli", ovvero punti. Colpire il bullseye non conta come "Pista" e non segnerà alcun "birillo" o punto.

Segmento singolo: 7 birilli

Segmento triplo: 10 birilli

Segmento singolo: 7 birilli

Segmento doppio: 9 birilli



Il giocatore con il punteggio più alto o con più "birilli" al termine della partita è il vincitore. Il display Cricket conterà il numero di frazioni rimanenti. La partita perfetta si ottiene con 200/ 220/ 240/ 260/ 280/ 300 punti rispettivamente a seconda delle opzioni selezionate.

G40 GOLF 9 HOLES**OPZIONE: 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F**

Questa è una simulazione su bersaglio del gioco del golf (ma non sono necessarie le mazze per giocare). L'obiettivo è completare un turno di 9 o 18 "buche" con il punteggio più basso possibile. Il "campo da golf" consiste esclusivamente di buche par 3, ovvero un percorso di 9 buche par 27 fino a 18 buche par 54. I numeri dei segmenti da 1 a 19 rappresentano una "buca". E' necessario segnare 3 colpi in ogni buca per passare alla buca successiva. Ovviamente, i secondi e i tripli influenzano il punteggio, perché permettono di andare in buca con meno lanci. Ad esempio, colpire un triplo al primo lancio conta come "eagle", cioè il giocatore va in buca con 1 "colpo". Nota: il giocatore attivo continua a lanciare freccette finché non "va in buca" (segna tre tiri sulla buca corrente).

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Manca l'alimentazione	Assicurarsi che sia adeguatamente inserito nella presa elettrica e che la spina CC sia adeguatamente connessa al jack CC a livello del bersaglio.
Il gioco non segna il punteggio	Verificare se il gioco si trova in modalità di configurazione o se è in pausa o se sta procedendo alla verifica del punteggio. Premere il pulsante RESET per 2 secondi per controllare se il gioco si avvia. Si può anche verificare se vi sono segmenti o tasti funzione bloccati.
Segmento o tasto bloccato	Durante la spedizione o nel corso del gioco è possibile che alcuni segmenti si blocchino temporaneamente. Se ciò dovesse accadere, si interromperebbero tutte le funzioni di punteggio automatico. Rimuovendo delicatamente la freccetta o muovendo il segmento con il dito sarà possibile liberare il segmento. Il gioco può quindi riprendere e le funzioni di punteggio torneranno alla normalità.
Rimuovere le punte rotte	Le punte morbide si possono rompere e rimanere attaccate al tabellone. In questo caso, provate ad estrarle delicatamente servendovi di un paio di pinzette. Nota bene: più la freccetta è pesante, maggiore è il rischio che la punta si pieghi o si rompa.
Interferenza elettrica o elettromagnetica	Qualora vi fossero interferenze elettromagnetiche, l'elettronica del tiro a segno potrebbe mostrare un comportamento erratico o smettere di funzionare. (ad esempio: un violento temporale, un sovraccarico della linea elettrica, una parziale o temporanea sospensione della fornitura elettrica o un'eccessiva vicinanza ad un motore elettrico o a un forno a microonde). Per riportare la partita al funzionamento normale, estrarre l'adattatore dalla presa di corrente e dal bersaglio per 2 secondi. Assicurarsi di aver rimosso la fonte dell'interferenza.

Se il bersaglio viene aperto o smantellato, la garanzia è nulla.

INDICAZIONI DI SICUREZZA

AVVERTENZA!

I terminali di alimentazione non devono essere messi in corto circuito. Servirsi unicamente dell'adattatore CA raccomandato (vedi istruzioni di montaggio). L'adattatore non è un giocattolo!

Evitare di sottoporre il bersaglio a climi o temperature estremi. Evitare che il bersaglio entri in contatto con liquidi di qualsiasi tipo o con un'eccessiva umidità. Pulire il bersaglio servendosi unicamente di un panno bagnato e / o un detergente delicato. Prima di procedere alla pulizia, scollegare il bersaglio dalla corrente elettrica.

Esaminare regolarmente le condizioni dell'adattatore CA per escludere l'eventuale presenza di danni a livello del relativo cavo, della spina, del corpo o di altre parti. Nell'eventualità di tali danni, non utilizzare il bersaglio fino a quando il guasto non sia stato riparato.

AVVERTENZA! Le freccette sono uno sport da adulti, non un giocattolo. Non va utilizzato da bambini se non con la supervisione di un adulto. Leggere attentamente le presenti istruzioni. Non puntare le freccette verso persone o animali. Un utilizzo adeguato di questo gioco può evitare danni o infortuni.

RICICLAGGIO



Il simbolo del cestino dei rifiuti con la croce indica che questo prodotto e l'adattatore non possono essere gettati via con i rifiuti domestici. Questi devono essere smaltiti a parte. Una volta giunte al termine del loro periodo utile vanno consegnate ad un punto di raccolta autorizzato in modo che possano essere riciclate. Questo piccolo gesto protegge l'ambiente e la tua salute!

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany
Tel.: +49 (0) 1805 25 63 63
service@carromco.com www.carromco.com

Conservare per eventuali riferimenti futuri
FABBRICATO IN CINA



14+



LDPE



PAP