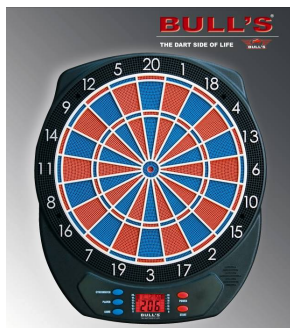


Elektronski pikado na adapter in baterije BULL'S SCORPY



Elektronski pikado
Navodila za uporabo

Kazalo:

1. Vsebina škatle
2. Priključitev in montaža
3. Funkcije gumbov
4. Uporaba pikada
5. Pravila iger
6. Seznam iger
7. Varnostna opozorila
8. Pomembne opombe

1. Vsebina škatle

Previdno razpakirajte vaš novi pikado in preverite, ali so vključeni vsi deli. Škatla bi morala vsebovati naslednje dele:

- 1 elektronski pikado
- AC napajalnik
- paket plastičnih konic
- 6 puščic (nesestavljenih)
- navodila za uporabo

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

2. Montaža z baterijami ali adapterjem

Pazljivo izberite kraj, kjer bo visel vaš pikado. Pred tablo naj bo okrog 3 m praznega prostora. Črta za metanje mora biti 2,37 m od plošče pikada. Ker se pikado napaja ali z baterijami (niso priložene) ali pa z AC napajalnikom, ga lahko namestite kjerkoli, vendar je za vas najbolj prikladno, če je to v bližini vtičnice. Če uporabljate napajalnik, odstranite baterije.

Poiščite točko za obešanje na steno in narišite znak 154,30 cm od tal. Narišite še en znak točno nad prvim, 196,85 cm od tal (center mora biti 1.73 cm od tal).

Pričvrstite vijaka v označeni luknji. Bodite pozorni, da je zgornji vijak točno nad spodnjim, da bo pikado v ravnini.

Vstavite 3 AA baterije v prostor za baterije na zadnji strani pikada. Namestite pikado na zid tako, da poravnate luknjo za obešanje na zadnji strani pikada, ter vijaka, ki ste ju pričvrstili. Morda boste morali dodatno priviti vijake, da bo pikado tesno pritrjen na zid.

3. Funkcije gumbov

POWER gumb - Pritisnite, da zaženete ali ugasnete igro. Pikado ima avtomatično funkcijo počitka, ki prihani elektriko ali baterije (če jih uporabljate). Pikado bo izpustil zvočni efekt in izpisal SLEEP na ekranu po približno 3 minutah neuporabe. Vendar pa se točke zapišejo v spomin in jih lahko spet dosežemo s pritiskom na katerikoli gumb.

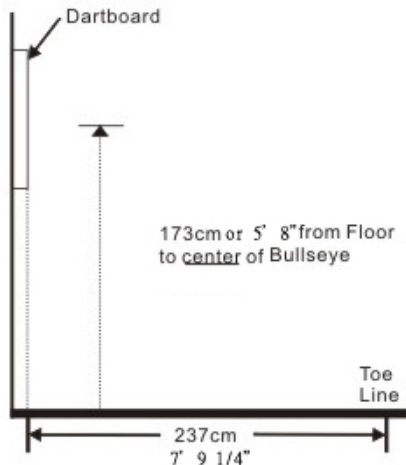
PLAYER/PAGE/SCORE gumb - Ta gumb se uporablja na začetku vsake igre, da se izbere število igralcev, ki želijo igrati igro. Poleg tega ta gumb omogoča igralcem, da vidijo točke drugih igralcev, ki niso aktivni na ekranu. Pikado beleži točke za do 4 igralce ali 4 ekipe z dvema igralcema. Ko igra več kot 2 ugralca, nekatere točke ne bodo vidne, ko ne bodo aktivne. S tem gumbom se lahko premikate skozi točke vseh igralcev.

START gumb - Ta več funkcijski gumb se uporablja za:

Začetek igre, ko so bile izbrane vse nastavitve.

Spremembo na naslednjega igralca, ko prejšnji zaključi svoj krog. To bo pikado postavilo v zamrznjeno stanje med krogi, kar omogoča igralcu, da odstrani puščice iz tarče.

GAME gumbi - Pritisnite, da se premikate po izboru iger na ekranu.



4. Uporaba pikada

1. Pritisnite gumb **POWER**, da zaženete pikado. Zasliši se kratek glasbeni uvod, medtem, ko ekran naredi zagonski test.
2. Pritisnite gumb **GAME**, dokler se ne izpiše zelena igra.

3. Pritisnite gumb **PLAYER**, da izberete število igralcev (1,2,3,4 t1-1, t2-2, t3-3, t4-4). Osnovna nastavitve je 2 igralca.

4. Pritisnite gumb **START**, da zaženete igro in začnete.

5. Zmečite puščice. Ko vržete vse 3 puščice, bo glasovni ukaz označil, kdaj puščice odstranite, medtem, ko bo seštevek utripal. Puščice lahko odstranite brez da bi vplivale na seštevek. Ko odstranite vse puščice, pritisnite **START** gumb, da je na vrsti naslednji igralec. Glas bo označil, kateri igralec je na potezi.

Ekipna igra

Poleg števja za do 4 igralce, lahko ta pikado beleži tudi točke za ekipe do največ 4 ekipe z 2 članoma (8 posameznikov). Da zaženete ekipno igro, pritisnite gumb **PLAYER**, dokler se na ekranu ne pojavi "t". Vsaka možnost za ekipe je opisana spodaj:

2-2: 2 ekipe, 4 posamezniki (prva ekipa: igralca 1 in 3, druga ekipa: igralca 2 in 4).

3-3: 3 ekipe, 6 posameznikov (prva ekipa: igralca 1 in 4, druga ekipa: igralca 2 in 5, tretja ekipa: igralca 3 in 6).

4-4: 4 ekipe, 8 posameznikov (prva ekipa: igralca 1 in 5, druga ekipa: igralca 2 in 6, tretja ekipa: igralca 3 in 7, četrta ekipa: igralca 4 in 8).

Med ekipno igro se točke članov iste ekipe združijo v enoten ekipni seštevek.

5. Pravila iger

Vaš elektronski pikado je poln različnih iger in njihovih variant. Pravila za vse igre so opisana spodaj po vrsti, kot se pojavijo na LCD ekranu, ko se premikate skozi igre. Številka igre je označena poleg igre.

301 (G01)

Ta priljubljena igra v barih in na tekmovalnih se igra tako, da se vrednost vsakega meta odšteje od začetnega skupnega seštevka, dokler igralec ne doseže točno 0. Če igralec preseže ničlo, se ta krog šteje za neveljaven in seštevek se vrne na tistega iz začetka kroga. Na primer, če igralec potrebuje 32, da dokonča igro in vrže 20, 8 in 10 (skupaj 38), se seštevek v naslednjem krogu vrne na 32. Pri tej igri je moč izbrati dvojni začetek/zaključek (dvojni zaključek je najbolj pogosta izbira).

Dvojni začetek - Preden se začnejo odštevati točke od skupnega seštevka, je potrebno zadeti dvojno polje.

Dvojni zaključek - Igralec mora zaključiti igro z dvojnimi poljem, kar pomeni, da je potrebno zaključiti s sodo številko.

Dvojni začetek in dvojni zaključek - Vsak igralec mora začeti in končati igro z dvojnimi poljem.

401 (G02) Začetni seštevek je 401

701 (G05) Začetni seštevek je 701

501 (G03) Začetni seštevek je 501

801 (G06) Začetni seštevek je 801

601 (G04) Začetni seštevek je 601

901 (G07) Začetni seštevek je 901

KRIKET (G08)

Kriket je strateška igra tako za večje igralce, kot tudi za začetnike. Igralci poskušajo zadeti številke, ki jim bolj ustrezajo in lahko prisilijo nasprotnike, da mečejo v številke, ki ne ustrezajo njim. Cilj kriketa je "zapreti" vse ustrezne številke pred nasprotniki in ob tem zbrati čim višji seštevek točk.

Uporabljajo se le številke od 15 do 20 in notranji ter zunanji center. Vsak igralec mora zadeti številko trikrat, da njeno polje "odpre" za števje. (Oglejte si odstavek za ekran za števje kriketa, da vidite, kako se štejejo zadetki) Nato vsakič, ko igralec zadane to polje, dobi ustrezno število točk k skupnemu seštevku, če seveda nasprotni igralec še ni zaprl ta istega polja. Dvojno polje se šteje za dva zadetka, trojno polje pa za tri zadetke. Števila se lahko odpre in zapre v kateremkoli vrstnem redu. Številka je "zaprta", ko preostali igralci zadenejo trikrat njeno polje. Ko je enkrat številka "zaprta", na njej do konca igre nihče več ne more zbrati točk.

Zmaga - Kdor prej zapre vse številke in zbere najvišji skupni seštevek, je zmagal. Če igralec "zapre" vse številke kot prvi, a zaostaja po točkah, mora še naprej ciljati "odprte" številke. Če ne nadoknadi zaostanka, preden nasprotniki zaprejo vse številke, zmaga nasprotnik. Če se nadaljuje, dokler niso zaprta vsa polja. Zmaga igralec z najvišjim seštevkom.

Ekran za števje kriketa

Ta pikado uporablja poseben del znotraj LCD ekrana, ki beleži zadetke na polja za vsakega igralca pri igri kriketa. Ko je kriket izbran, bodo posebni znaki beležili zadetke. Za vsako številko (od 15 do 20 in center) so tri lučke. Ko je med igro polje zadeto, se bo ustrezna od teh lučk prižgala (obarvala črno). Če bo zadeto dvojno ali trojno polje, se bodo prižgale 2 ali 3 lučke.

ZAPIRANJE (G10) (samo za 2 igralca)

Ta igra je oblika kriketa. Igra je sestavljena iz dveh krogov. V vsakem krogu imata igralca drugačen cilj. V prvem krogu skuša igralec 1 "zapreti" polja (trikrat zadeti vsako polje od 15 do 20 in center). Medtem poskuša igralec 2 nabrati kar največ točk na poljih, ki jih prvi igralec še ni zaprl. Ko je enkrat igralec 1 zaprl vsa polja, je krog 1 končan. V krogu 2 se vlogi igralcev zamenjata. Zdaj poskuša igralec 2 zapreti vsa polja, igralec 1 pa nabira točke. Igre je konec, ko je končan krog 2 (ko igralec 2 zapre vsa polja). Igralec z najvišjim seštevkom je zmagovalec.

KRUTI KRIKET (G11)

Veljavjo enaka osnovna pravila kot za navadni kriket, le da se točke dodajajo nasprotniku, ko se enkrat začne točkovanje. Cilj igre je imeti čim manjši skupni seštevek. Ta oblika kriketa ponuja drugačen psihološki pristop za igralce. Namesto, da bi večali svoj seštevek in sledili svojim namenom, kot pri navadnem kriketu, pri krutem kriketu kopičimo točke nasprotniku in mu kopljemo čim globljo luknjo. Tekmovalni igralci bodo oboževali to obliko igre!

SEŠTEVANJE 300 (G12)

Cilj te igre je biti prvi igralec, ki doseže določen skupni seštevek (300). Ta seštevek se določi ob izbiri igre. Vsak igralec poizkuša vsak krog zbrati čim več točk. Dvojna in trojna polja se štejejo dvojno in trojno glede na številko polja. Na primer, puščica, ki pritisne v trojno 2, se šteje kot 60 točk. Skupni seštevek za vsakega igralca je prikazan na LED ekranu, med potekom igre. Ostale verzije igre so opisane spodaj. Pravila so ista, le da se spreminja skupni seštevek, kot je opisano.

SEŠTEVANJE 400 (G13)

SEŠTEVANJE 500 (G14)

SEŠTEVANJE 600 (G15)

SEŠTEVANJE 700 (G16)

SEŠTEVANJE 800 (G17)

SEŠTEVANJE 900 (G18)

SEŠTEVANJE 999 (G19)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 3 KROGI (G20)

Pravila za to tekmovalno igro so preprosta - zbrati čim več točk v treh krogih (z 9 puščicami) za zmago. Dvojna in trojna polja štejejo dvojno in trojno glede na številko polja. Ostale verzije igre so opisane spodaj. Pravila so ista, le da se spreminja število krogov, kot je opisano.

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 4 KROGI (G21)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 5 KROGOV (G22)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 6 KROGOV (G23)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 7 KROGOV (G24)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 8 KROGOV (G25)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 9 KROGOV (G26)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 10 KROGOV (G27)

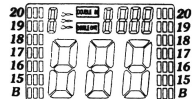
NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 11 KROGOV (G28)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 12 KROGOV (G29)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 13 KROGOV (G30)

NAJVIŠJI SEŠTEVEK - 14 KROGOV (G31)

URIN KAZALEC (G32)



Vsak igralec poizkuša zadeti vsako številko od 1 do 20 in center, **v zaporedju**. Vsak igralec vrže tri puščice na krog. Če je zadeta pravilna številka, začne ciljati naslednjo številko v zaporedju. Prvi, ki doseže 20 je zmagovalec. Ekran kaže, katero polje je potrebno ciljati. Igralec cilja to polje, dokler, ga ne zadane. Nato bo ekran pokazal naslednje polje, ki ga je potrebno ciljati. Za to igro obstaja veliko težavnostnih stopenj, a vsaka igra ima ista pravila - razlike so opisane spodaj.

URIN KAZALEC 5 (G33): Igra se začne na polju 5.

URIN KAZALEC 10 (G34): Igra se začne na polju 10.

URIN KAZALEC 15 (G35): Igra se začne na polju 15.

Ker je seštevek pri tej igri nepomemben, se dvojna in trojna polja štejejo kot enojno polje.

Za tiste, ki iščejo še večji izziv, smo dodali še nekaj težavnostnih stopenj!:

URIN KAZALEC Dvojna (G36): Igralec mora po vrsti zadeti dvojno polje vsake številke od 1 do 20.

URIN KAZALEC Dvojna 5 (G37): Igra se začne na dvojnem 5 polju.

URIN KAZALEC Dvojna 10 (G38): Igra se začne na dvojnem 10 polju.

URIN KAZALEC Dvojna 15 (G39): Igra se začne na dvojnem 15 polju.

URIN KAZALEC Trojna (G40): Igralec mora po vrsti zadeti trojno polje vsake številke od 1 do 20.

URIN KAZALEC Trojna 5 (G41): Igra se začne na trojnem 5 polju.

URIN KAZALEC Trojna 10 (G42): Igra se začne na trojnem 10 polju.

URIN KAZALEC Trojna 15 (G43): Igra se začne na trojnem 15 polju.

MORILEC (G44)

Ta igra vam bo resnično pokazala, kdo so vaši prijatelji. Možno je, da jo igrata le dva igralca, a vznemirjenje in izziv se večata s številom igralcev. Za začetek mora vsak igralec izbrati svojo številko tako, da vrže puščico v tarčo. LED zaslon bo to označil kot »SEL«. Številka, ki jo vsak igralec dobi, je njegova določena številka do konca igre. Dva igralca ne moreta imeti iste številke. Ko ima vsak igralec svojo številko, se igra začne.

Prvi cilj igralca je, da se prelevi v »morilca«, tako, da zadane dvojno polje svoje številke. Ko je dvojno polje zadeti, je igralec morilec do konca igre. Zdaj je cilj morilca, da ubije nasprotnike s ciljanjem polj z njihovo številko, dokler ne izgubijo življenj. Zmaga zadnji igralec z življenji. Ni nenavadno, da se igralci združijo in spravijo na boljšega igralca, da ga spravijo iz igre.

POLOVICA (G45)

Vsak igralec začne igro s 40 točkami. Cilj je zadeti čim več puščic v aktivno polje v trenutnem krogu. V prvem krogu igralec cilja polje 15. Če ne zadane nobene 15, se njegov seštevek prepolovi. Če zadane kakšno 15, se vsaka (dvojna in trojna polja se štejejo ustrezno) prišteje k začetnemu seštevku. Naslednji krog igralci ciljajo polje 16 in zadetki se dodajo novemu skupnemu seštevku. Ponovno se, če nobena puščica ne zadane 16, seštevek razpolovi.

Vsak igralec cilja polja v zaporedju, kot je označeno v tabeli spodaj (LCD ekran bo prikazoval aktivno polje, ki ga je potrebno ciljati). Igralec, ki konča igro z največ točkami, je zmagovalec.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	skupaj
Igralec 1											
Igralec 2											

D= katerokoli dvojno polje T= katerokoli trojno polje 41= krog »41« B= center

41 (G46)

Ta igra sledi podobnim pravilom, kot Polovica, ki je opisana zgoraj, le z dvema razlikama. Prva je, da namesto od 15 do 20 in center, polja ciljate v obratnem zaporedju, kar bo označeno na LCD ekranu. Druga pa je dodatni krog, ki je vključen pri koncu, v katerem morajo igralci poskušati zadeti s tremi puščicami skupni seštevek 41 (npr. 20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; itd). Ta dodatni, »41« krog, doda igri novo težavnost. Zapomnite si, da je seštevek igralca razpolovljen, če ni uspešen, tako, da krog »41« predstavlja kar velik izziv!

DELJENJE S 5 - 51 (G47)

Za to igro velja celotna tarča (aktivna so vsa polja). V vsakem krogu (s tremi puščicami), mora vsak igralec zadeti seštevek, ki je deljiv s 5. Vsaka »petica« se šteje kot ena točka. Na primer: 10, 10, 5 = 25. Ker je 25 deljivo s petimi 5, dobi igralec 5 točk (5x5=25).

Če igralec vrže 3 puščice, katerih seštevek ni deljiv s 5, ne dobi nobenih točk. Prav tako mora zadnja puščica v vsakem krogu zadeti tarčo. Če igralec vrže tretjo puščico in ta pristane v lubju, ali pa povsem zgreši pikado, ne dobi nobenih točk, tudi če sta prva dva meta deljiva s 5. To prepreči, da bi igralec nalašč zgrešil tretjo puščico, če bi s prvima dvema vrgel ustrezen seštevek. Prvi, ki zbere 51 točk (petic), je zmagovalec. LCD ekran šteje skupne sešteveke.

Spodaj so opisane dodatne različice te igre. Pravila so enaka, spreminja se le seštevek, potreben za zmago, kot je označeno ob igri.

DELJENJE S 5 - 61 (G48)

DELJENJE S 5 - 71 (G49)

DELJENJE S 5 - 81 (G50)

DELJENJE S 5 - 91 (G51)

ŠANGHAJ - 1 (G52)

Vsak igralec mora v zaporedju napredovati po pikado od 1 do 20. Igralci začnejo pri 1 in mečejo tri puščice. Cilj je dobiti kar največ točk, v vsakem krogu treh puščic. Tudi dvojna in trojna polja se upoštevajo pri končnem seštevku. Igralec z najvišjim seštevkom po ciljanju vseh 20 polj, je zmagovalec.

Spodaj so opisane dodatne možnosti za to igro. Pravila so enaka, menja se le začetno polje, kot je opisano ob igri.

ŠANGHAJ - 5 (G53)

ŠANGHAJ - 10 (G54)

ŠANGHAJ - 15 (G55)

GOLF - 9 LUKENJ (G56)

To je pikado simulacija igre golfa (le, da za igro ne potrebujete palic). Cilje je dokončati krog od 9 do 18 »lukenj« s čim nižjim skupnim seštevkom. Prvenstvena »proga« je sestavljena iz lukenj s parom 3, kar pomeni par 27 za krog z 9 luknjami ali par 54 za krog z 18 luknjami.

Uporabljena so polja od 1 do 18, pri čemer vsaka številka predstavlja eno luknjo. Na vsaki luknji je potrebno zadeti tri puščice, da se premaknete na naslednjo luknjo. Seveda tudi dvojna in trojna polja vplivajo na rezultat, saj omogočajo, da luknjo zaključite z manj meti (udarci). Na primer, zadetek v trojno polje s prvim metom pri luknji se šteje kot »eagle« in igralec zaključi to luknjo z enim »udarcem«.

Opomba: Aktivni igralec meče puščice, dokler ne zaključi ene luknje (zadane 3 mete na trenutni luknji). Glas napovedovalca bo označil, kdaj je bil uspešen - pozorno poslušajte, da ne boste metali, ko ne boste na vrsti. Mimogrede, v tej igri ni podeljenih udarcev!

Dodatne možnosti za to igro so opisane spodaj. Pravila so enaka, spremeni se le število lukenj.

GOLF - 18 LUKENJ (G57) - Isto kot zgoraj, le da igra traja 18 lukenj.

AMERIŠKI NOGOMET (G58)

Natakните si čelade za to igr! Najprej je treba za vsakega igralca izbrati njegovo »igralno polje«. To lahko naredite tako, da vržete puščico, ali pa poljubno polje pritisnete z roko. Način izbora je prepuščen vam, a katerokoli polje boste izbrali, postane vaše startno polje, ki se prenese preko centra na polje na nasprotni strani (glejte skico).

Na primer, če izberete polje 20, začnete na dvojnem 20 (zunanje polje) in nadaljujete na drugo stran vse do dvojne 3. Igralno polje sestavlja 11 posameznih polj, ki jih je potrebno zadeti v zaporedju. Tako je, glede na prejšnji primer, potrebno zadeti puščice v naslednja polja: dvojna 20, zunanja enojna 20 (kvadratna), trojna 20, notranja enojna 20 (trikotna), zunanji center, notranji center, zunanji center, notranja enojna 3 (trikotna), trojna 3, zunanja enojna 3 (kvadratna), in končno dvojna 3.

Prvi igralec, ki zadane, je zmagovalec. LED ekran beleži vaš napredek in prikazuje polje, ki ga ne naslednjega potrebno zadeti.

BOVLING-kegljanje (G59)

Pikado priredba bovlina je pravi izziv! Je zelo zahtevna igra in potrebno je biti precej natančen, če želite zbrati pošten seštevek. Igro začne igralec 1. Izbrati si morate svojo stezo, ali z metom puščice ali pa da poljubno polje pritisnete ročno. Ko je enkrat steza izbrana, imate še dve puščici, s katerimi podirate točke oz. keglje. Vsako posamezno polje v vaši »stezi« je vredno določeno število točk:

Polje:	Točke:
dvojno	9 kegljev
zunanje enojno	3 keglji
trojno	10 kegljev
notranje enojno	7 kegljev

Igra ima še nekaj pravil, in sicer:

1. Pri tej verziji bovlina je najvišji seštevek 200.
2. Ne smete zadeti istega enojnega polja dvakrat v istem krogu. Drugi zadetek se bo štel kot nič. Namig: poskusite zadeti obe enojni polji, za skupni seštevek 10 točk v krogu.
3. Zadenete lahko 20 točk na krog, če zadenete dvakrat trojno polje.
4. Če zadenete dvojno polje s svojo drugo puščico se bo to štel kot 10 točk le, če ste zadeli dvojno polje tudi s prvim metom. Sicer pa boste dobili z metom v dvojno polje z drugo puščico le 9 točk.

BASEBALL - 6 INNINGOV (G60)

Ta pikado verzija baseballa zahteva kar veliko spretnosti. Kot pri pravi igri, je celotna igra sestavljena iz 6 ali 9 inningov. Na en inning vsak igralec vrže 3 puščice. Polje je postavljeno, kot je prikazano na skici.

Polje:	Rezultat:
enojna polja	ena baza
dvojno polja	dve bazi
trojno polje	tri baze
center	home run (lahko ga poskusite doseči le s tretjim metom kroga)

Cilj igre je v vsakem inningu doseči čim več baz. Zmaga igralec, ki ima na koncu igre največ baz.

BASEBALL - 9 INNINGOV (G61) - Ista igra kot zgoraj, le z 9 inningi (krogi).

TEK ČEZ OVIRE (G62)

Cilj igre je biti prvi, ki konča dirko, in s tem prvi, ki preteče celotno progo. Proga se začne na polju 20 in teče v smeri urinega kazalca po tarči do polja 5, ter se konča na centru. Se sliši preprosto? Nismo vam še povedali, da je pri tem potrebno zadeti notranje enojno polje (trikotno), za vsako številko. To je polje med centrom in trojnem poljem. In kot pri pravem teku čez ovire, so na progi ovire, ki jih je potrebno preskočiti. Štiri ovire so na naslednjih točkah:

prva ovira: trojna 13 druga ovira: trojna 17 tretja ovira: trojna 8

četrti ovira: trojna 5

Prvi igralec, ki konča progo in zadane center, zmaga igro.

FRKANJE KOVANCA (G63)

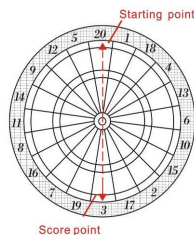
Uporabljene so le številke od 15 do 20 in center. Enojna polja so vredna 1 točko, dvojna so vredna 2, trojna pa 3 točke. Vsak igralec meče po vrsti v številke, s ciljem, da zbere 3 točke na vsakem polju, in se lahko premakne na naslednjega. Če igralec zbere več kot 3 točke na določenem polju, se presežene točke prištejejo k naslednjemu igralcu. Prvi igralec, ki zbere po 3 točke v vseh poljih (od 15 do 20 in center), je zmagovalec.

STOTICA Z 9 PUŠČICAMI (G64)

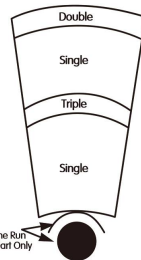
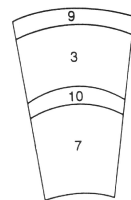
Cilj igre je poizkušati zbrati 100 točk, ali pa se tej številki čim bolj približati, po le 3 krogih (9 puščic). Dvojna in trojna polja se štejejo dvojnjo in trojno. Če igralec preseže 100 točk, je igra zanj izgubljena, razen če 100 presežejo tudi vsi ostali igralci. V tem primeru zmaga igralec, ki je najbližji 100 (torej tisti, ki je zadel najnižji seštevek čez 100).

MODRI PROTI RDEČEMU (G65)

Ta igra je dirka okrog tarče, kjer se spretnost pri ciljanju dvojnih in trojnih polj poplača z zmago. Igralec 1 je »zelen«, igralec 2 pa »rdeč«. Igralec 1 cilja le dvojna in trojna polja, ki so zelena, in napreduje po tarči v smeri urinega kazalca. Igralec 2 pa začne pri 20 in napreduje po tarči v nasprotni smeri urinega kazalca, ciljajoč rdeča polja (ekran za začasni seštevek bo prikazal, katero polje je potrebno ciljati). Opomba: V enem krogu je največ možno zadeti eno dvojno in eno trojno polje za isto številko. Še več, če zadenete napačno številko (ki je barve vašega nasprotnika), se ta znesek odšteje od vašega seštevka, zato bodite pazljivi. Zmaga igralec, ki ima po koncu igre največ točk.



Score point



6. Game Menu / Seznam iger:

G01	301	301	
G02	401	401	
G03	501	501	
G04	601	601	
G05	701	701	
G06	801	801	
G07	901	901	
G08	Cricket	Kriket	
G09	No-score cricket	Brezštevni kriket	
G10	Scram	Zapiranje	
G11	Cut throat cricket	Kruti kriket	
G12	Count up 300	Seštevanje 300	
G13	Count up 400	Seštevanje 400	
G14	Count up 500	Seštevanje 500	
G15	Count up 600	Seštevanje 600	
G16	Count up 700	Seštevanje 700	
G17	Count up 800	Seštevanje 800	
G18	Count up 900	Seštevanje 900	
G19	Count up 999	Seštevanje 999	
G20	Hi Score (3 rounds)	Najvišji seštevek - 3 krogi	
G21	Hi Score (4 rounds)	Najvišji seštevek - 4 krogi	
G22	Hi Score (5 rounds)	Najvišji seštevek - 5 krogov	
G23	Hi Score (6 rounds)	Najvišji seštevek - 6 krogov	
G24	Hi Score (7 rounds)	Najvišji seštevek - 7 krogov	
G25	Hi Score (8 rounds)	Najvišji seštevek - 8 krogov	
G26	Hi Score (9 rounds)	Najvišji seštevek - 9 krogov	
G27	Hi Score (10 rounds)	Najvišji seštevek - 10 krogov	
G28	Hi Score (11 rounds)	Najvišji seštevek - 11 krogov	
G29	Hi Score (12 rounds)	Najvišji seštevek - 12 krogov	
G30	Hi Score (13 rounds)	Najvišji seštevek - 13 krogov	
G31	Hi Score (14 rounds)	Najvišji seštevek - 14 krogov	
G32	Round the clock r1 S	Urin kazalec 1 enojen	
G33	Round the clock r5 S	Urin kazalec 5 enojen	
G34	Round the clock r10 singles	Urin kazalec 10 enojen	
G35	Round the clock r15 singles	Urin kazalec 15 enojen	
G36	Round the clock 1 doubles	Urin kazalec 1 dvojen	
G37	Round the clock 5 doubles	Urin kazalec 5 dvojen	
G38	Round the clock 10 doubles	Urin kazalec 10 dvojen	
G39	Round the clock 15 doubles	Urin kazalec 15 dvojen	
G40	Round the clock 1 triples	Urin kazalec 1 trojen	
G41	Round the clock 5 triples	Urin kazalec 5 trojen	
G42	Round the clock 10 triples	Urin kazalec 10 trojen	
G43	Round the clock 15 triples	Urin kazalec 15 trojen	
G44	Killer	Morilec	
G45	Double down	Polovica	
G46	Double down 41	41	
G47	All fives 51	Deljenje s 5 - 51	
G48	All fives 61	Deljenje s 5 - 61	
G49	All fives 71	Deljenje s 5 - 71	
G50	All fives 81	Deljenje s 5 - 81	
G51	All fives 91	Deljenje s 5 - 91	
G52	Shanghai 1	Sanghaj 1	
G53	Shanghai 5	Sanghaj 5	
G54	Shanghai 10	Sanghaj 10	
G55	Shanghai 15	Sanghaj 15	
G56	Golf-9 holes	Golf 9 lukenj	
G57	Golf-18 holes	Golf 18 lukenj	
G58	Football	Ameriški nogomet	
G59	Bowling	Bovling	
G60	Baseball-6 inning	Baseball 6 inningov	
G61	Baseball-9 inning	Baseball 9 inningov	
G62	Steeplechase	Tek čez ovire	
G63	Shove a penny	Frcanje kovanca	
G64	Nine dart century	Stotica z 9 puščicami	
G65	Blue vs Red	Modri proti rdečemu	

7. Varnostna opozorila

1. Na tem pikadu NIKOLI ne uporabljajte puščic s kovinsko konico. Le-te bodo resno poškodovale vezje in elektronske funkcije na pikadu.

2. Ne uporabljajte pretirane sile, ko mečete puščice. Če boste premočno metali puščice se bodo bolj lomile njihove konice in se bo pikado hitreje izrabilo.

3. Zavrtite puščice v smeri urinega kazalca, ko jih vlečete iz tarče. S tem jih lažje odstranite in podaljša življenjsko dobo konice.

4. Po pikadu ne polivajte tekočin. Ne uporabljajte čistil v pršilu, ali čistil ki vsebujejo amonijak ali druge močne kemikalije, saj ti lahko poškodujejo pikado.

5. Če boste za pikado ustrezno skrbeli, vam bo nudil veliko ur tekmovanja. Priporočamo redno čiščenje prahu z vlažno krpo. Če je potrebno, se lahko uporabi blag detergent. Uporaba močnih čistil ali čistil, ki vsebujejo amonijak lahko poškoduje pikado in jih ne smete uporabljati. Izognite se temu, da bi po tarči polili kakršne koli tekočine, saj to lahko trajno poškoduje pikado in ni vključeno v garancijo.

6. Avtomatična funkcija počitka

Pikado se bo avtomatično ugasnil, če se na njem ne bo nič zgodilo okrog 3 minute. To je zasnovano z namenom prihraniti energijo ali življenjsko dobo baterije. Zaslišal se bo zvočni signal, na ekranu pa se bo izpisalo »SLEEP«. Vse točke se bodo shranile v spomin in igra se bo nadaljevala, ko bo pritisnjen katerikoli gumb.

8. Pomembne opombe

Zataknjeno polje

Včasih se bo zaradi vržene puščice zataknilo polje v mrežico, ki polja ločuje. Če se to zgodi, se bo igra zaustavila, LCD ekran pa bo kazal številko polja, ki se je zataknilo. Da sprostite polje, preprosto odstranite puščico ali odlomljeno konico iz polja. Če težava še vedno ni odpravljena, rahlo potresite polje, dokler ni sproščeno. Igra se bo nadaljevala, kjer se je prej končala.

Polomljene konice

Občasno se bo na puščici odlomila konica in bo ostala zataknjena v polju. Poskusite jo odstraniti s kleščami ali ščipalkami tako, da zgrabite del, ki štrli ven in ga potegnite iz polja. Če to ni mogoče, lahko poskusite potisniti odlomljeno konico naprej, proti hrbtni strani polja. Za to lahko uporabite žebliček, ki je manjši kot luknja, in ga nežno potisnete v konico, dokler ta ne pade ven na drugi strani polja. Bodite pazljivi, da ne potisnete predaleč in poškodujete vezje, ki je za poljem.

Ne ustrašite se, če se konica zlomi. To je normalen pojav, ko igrate z mehкими konicami. V škatlji je vključen paket nadomestnih konic, ki bi morale zadostovati za kar dolgo časa. Ko menjate konice, bodite pozorni, da uporabljate enake konice, kot te, ki jih dobite s tem pikadom.

Puščice

Priporočljivo je, da na tem pikadu ne uporabljate puščic, ki so težje od 17 gramov. Puščice, ki so vključene pri tem pikadu, tehtajo 8 gramov in uporabljajo standardne mehke konice. Nadomestne konice lahko dobite pri večini prodajalcev pikado opreme. Za ostale potrebe in dodatke se prav tako lahko oglasite pri njih.

Nadomestni deli

Da bi zagotovili nemoteno delovanje vašega BULLS elektronskega pikada, priporočamo le uporabo nadomestnih delov znamke BULLS. Še posebej priporočamo nadomestne mehke konice BULLS Tefo X. Lahko jih dobite pri prodajalcih pikado opreme.

Garancijski pogoji za prodajo in uporabo v Sloveniji:

APARAT: tip EL. PIKADO baterijski

TOVARNIŠKA ŠT.: (na hrbtni strani pikado plošče)

št. računa: datum orig. računa:

ŽIG IN PODPIS PRODAJALCA

1. Jamčimo, da bo proizvod v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se obvezujemo, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih v primernem roku odstranili pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi, ali zamenjali proizvod ali vrnili kupnino.

2. Garancijski rok je 1 leto od dneva nakupa, ki je izpisan v garancijskem listu in datuma računa. Čas servisiranja in zagotavljanje rez. delov je 3 leta od nakupa.

3. Kupec je dolžan okvaro priglasiti najbližjemu prodajalcu, ali uvozniku, o čemer mora obstajati zapisnik in opis okvare. Za napačno uporabo garancija ne velja.

4. Kupec mora ob zahtevku za popravilo predložiti izpolnjeni garancijski list, originalni račun in vso priloženo originalno opremo.

5. Za napake, ki so nastale pri odpiranju, popraviljanju oz. napačnem sestavljanju pikada prodajalec ne prevzema odgovornosti.

6. V primeru, da garancijsko popravilo iz razlogov na naši strani traja več kot 10 dni, se za čas zamude podaljša garancijski rok.

7. V kolikor proizvoda ni mogoče popraviti najkasneje v 45 dneh, ga je dolžan zastopnik oz. uvoznik zamenjati za novega, enakovrednega ali pa ga odkupiti po prodajni vrednosti.

Pooblaščen servis in uvoznik:

Tim jojo d.o.o.

Podbrezje 111

4202 Naklo, Slovenija

DŠ: SI41099907

tel.: +386 41 655 990

Za pomoč, pojasnila nas pokličite direktno na tel 041 655 990

oz. e-naslov: jozefgortnar@gmail.com

Izjava o skladnosti

Zgoraj navedeni proizvod elektronski pikado izpolnjuje vse zahteve o elektromagnetni združljivosti električnih naprav kot je določeno v 10. in 15. členu Pravilnika o elektromagnetni združljivosti, Ur. List RS 61/2000.

Za verodostojnost izjave odgovarja dobavitelj proizvoda, odgovorna oseba: Jože Gortnar.

Dodatna pojasnila, opozorila in nasveti za uporabo pikada, navodil in garancijske/reklamacijske postopke:

Ta elektronski pikado je namenjen za osebno in družinsko uporabo. V primeru množične javne uporabe so garancijski pogoji omejeni.

Pri (pre-) močnem metanju, uporabi napačnih (pretrdih) konic ali pretežkih puščic (16 g je maksimalna priporočljiva teža) in napačnemu odstranjevanju puščic iz tarče (brez vrtenja puščic v desno) lahko pride do delnega iztikanja, blokade ali celo pokanja segmentov. Zaradi udarcev ali zlomljene konice zataknjen segment ni priznana reklamacija. Segmenti so za zatikanje puščic in amortizer udarcev in so – podobno kot tipka na tastaturi namenjeni prenosu zadetka na tiskano vezje. Tako kot plastična konica so potrošni material, zato jih lahko menjate ali premeščate tudi sami.

Pri ugotavljanju, prijavljanju napak oz. pripravi garancijskih zahtev vas naprošamo, da skrbno pregledate navodila za uporabo in nas po možnosti pred oddajo aparata v postopek reklamacije pokličete (041 655 990) oz. pošljete sliko ali opis napake na e-naslov: jozefgortnar@gmail.com in eventualno reklamacijo-napako natančno opišete.

Reklamacije ne bomo priznali v naslednjih primerih:

napačno programiranje

pokvarjen ali počen ekran zaradi mehanske poškodbe oz. udarec v področje zvočnika

poškodovani / zataknjeni segmenti

počeno ohišje

poškodovanje tiskanega vezja zaradi nestrokovnega odpiranja ali sestavljanja

prekinjena žička na napajalniku

uporaba v javne namene.

Držala, puščice, segmenti in peresa so potrošni material.

Za neupravičene reklamacije bomo bremenili pred vročitvijo trgovca ali končnega kupca s pavšalnim stroškom 20 eur + ddv + stroški poštne.

Zagotavljamo vam, da se bomo z vsem znanjem, izkušnjami in dobro voljo lotili reševanja prav vsake pripombe in odgovorili na vprašanja ter vam poslali še kak nasvet. Za pravo užitek pikada, resne igralce pikada in dolgo uporabo ter trening je prvi nasvet: edini pravi je klasični pikado iz sisalovih vlaken .