



## WPROWADZENIE

- Dziękujemy za zakupienie elektronicznej gry Echowell - rzutki. Przed rozpoczęciem zabawy należy zapoznać się z niniejszą instrukcją oraz z samą grą.
- Niniejsza instrukcja dotyczy modeli 88/100/120/120A. 120 /120A posiada 27 serii gier, 100 posiada 20 serii gier, natomiast 88 posiada 16 serii gier.
- Gry 88: 301 to 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer oraz Free.
- Gry 100: To samo, co 88 dodatkowo Count Down, Clock 2, Killer oraz Billiards (9 bil).
- Gry 120: 100 bez Killer, dodatkowo Ludo (człowieku nie irytuj się), English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III, Shove Ha Penny, Double Down 41, oraz 21 punktów.

	GRY	88	100	120	120A
1	GRY '01	•	•	•	•
2	High score	•	•	•	•
3	Count Up	•	•	•	•
4	Random shoot	•	•	•	•
5	Under	•	•	•	•
6	Over	•	•	•	•
7	Count Down	•	•	•	•
8	Clock 1	•	•	•	•
9	Clock 2	•	•	•	•
10	Clock 3	•	•	•	•
11	9 lives	•	•	•	•
12	Best ten	•	•	•	•
13	Cricket	•	•	•	•
14	English Cricket	•	•	•	•
15	Cut-Throat	•	•	•	•
16	Halve it	•	•	•	•
17	All 51 by 5	•	•	•	•
18	Follow the Leader	•	•	•	•
19	Shanghai	•	•	•	•
20	Scram	•	•	•	•
21	Killer	•	•	•	•
22	Soccer	•	•	•	•
23	Billiard 9 ball	•	•	•	•
24	Snooker	•	•	•	•
25	Free	•	•	•	•
	Adapter	•	•	•	•
	6 darts	•	•	•	•

## INSTRUKCJA PRZYGOTOWANIA

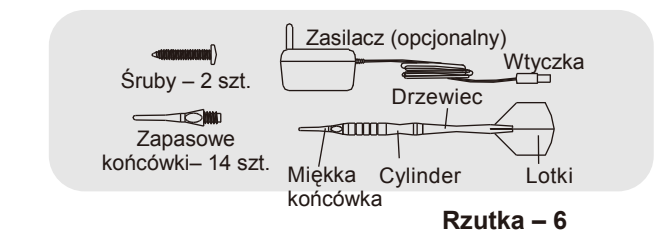
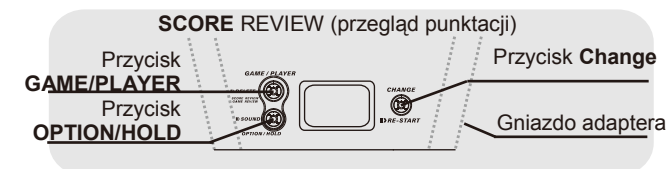
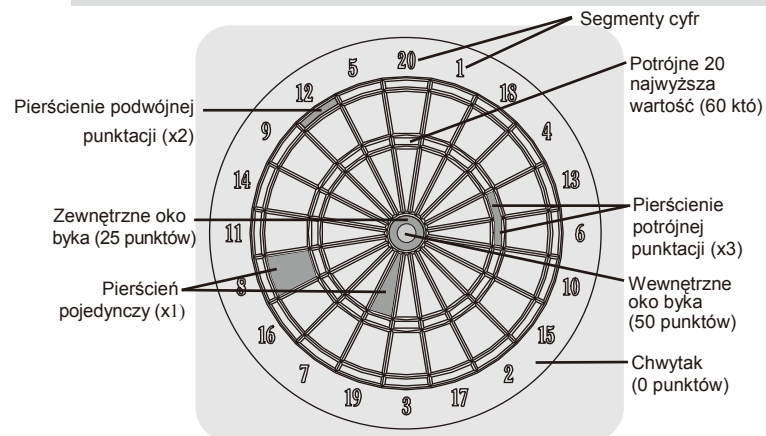
- Założyć 3 baterie AA do uchwytu baterii. Włożyć adapter do gniazda elektrycznego a następnie włożyć wtyczkę do gniazda typu jack z prawej strony tarczy.
- Wcisnąć dowolny przycisk w celu zatrzymania automatycznego testu wyświetlacza LCD.
- Wcisnąć przycisk Game w celu wyboru żądanej serii gry a następnie cisnąć przycisk Option w celu wyboru żądanej opcji gry.
- Wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić grę oraz wybrane opcje i przejść do następnego panela nastawy.

- Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego, podwójnego lub potrójnego wejścia IN, wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wejścia IN. Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego, podwójnego lub potrójnego wyjścia OUT, następnie wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wyjścia OUT dla gry '01.
- Wcisnąć przycisk Player aby wybrać od 1 do 8 graczy lub 2 drużyny.
- Wcisnąć przycisk Change aby rozpocząć grę.
- Wcisnąć przycisk Change po każdej rundzie, aby potwierdzić zmianę gracza.
- Wcisnąć i przytrzymać przycisk II >RE-START na 2 sekundy aby rozpocząć nową grę.

## INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

- Gra jest przystosowana tylko do rzutek z miękkimi końcówkami, rzutki ze stalowymi końcówkami uszkodzą tarczę.
- Rzutki są grą przeznaczoną dla dorosłych. Posiada ona ostre punkty/krawędzie, dzieci mogą grać tylko pod nadzorem osób dorosłych.
- Należy zawsze obserwować grę; przed wykonaniem rzutu należy zawsze się upewnić, czy obszar gry jest wolny.
- Urządzenie zawiera małe elementy i dlatego nie jest przeznaczone dla dzieci poniżej 3 lat.
- Urządzenie może być zasilane zarówno z baterii, jak i przez transformator, opcjonalny transformator powinien posiadać wyjście 9V DC/500mA (Minimum 500mA).
- Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć go od zasilania.
- Prosimy o zachowanie niniejszej instrukcji obsługi w całości, ponieważ nie tylko zawiera ona dokładne informacje dotyczące gry, ale również jest dowodem gwarancji produktu.

## TARCZA

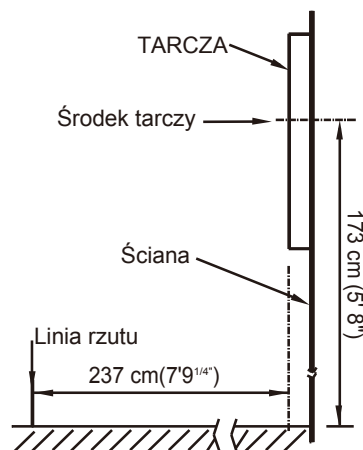


Rzutka - 6

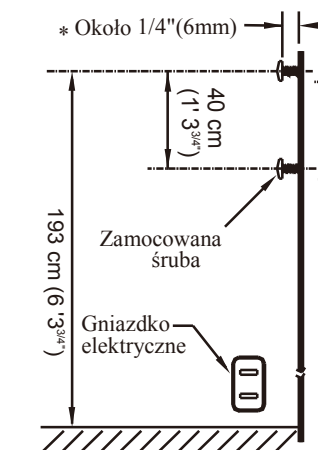
## INSTALACJA

- Należy wybrać odpowiednią lokalizację odpowiadającą standardom międzynarodowym dotyczącym wysokości i odległości przedstawionym na rysunku, oraz upewnić się, czy długość przewodu adaptera jest wystarczająca do połączenia tarczy z gniazdkiem elektrycznym.
- Wywiercić otwór górnej śruby na wysokości 6' 3 7/8" (193 cm) od podłogi, natomiast otwór dolnej śruby powinien znajdować się 1' 3 3/4" (40 cm) poniżej otworu górnego w pionie.
- Zawiesić tarczę na 2 śrubach. Pociągnąć za tarczę aby się upewnić, że została ona dobrze zamocowana przed rozpoczęciem gry.
- Dwie śruby mocujące powinny być nie dłuższe, niż 8 mm licząc od otworu śruby do ściany, w celu uniknięcia możliwości uszkodzenia obwodów wewnętrznych, jednocześnie zapewniając pewne zamocowanie.

## Międzynarodowy Standard



## Miejsce mocowania śrub.



## FUNKCJE PRZYCISKÓW

Tarcza posiada 3 przyciski z następującymi funkcjami:

Przyciski	Wybór opcji gry	Podczas gry
CHANGE II >RE-START	Potwierdzenie nastawy	Zmiana gracza. Początek nowej gry.
GAME/PLAYER Score Review II >Game Review II >DELETE	Opcje gry / gracza.	Automatyczne przewijanie. punktacji gracza. Przegląd gry Kasowanie obecnej punktacji
OPTION/HOLD II >SOUND	Podwójne/potrójne wejście / wyjście. Dźwięk wł/wył.	Blokowanie/odblokowanie tarczy. Dźwięk wł/wył.

### UWAGI:

- Bez II >: wciśnij przycisk.
- II >Game REVIEW: Przytrzymaj wciśnięty przycisk po przeglądnięciu punktacji.
- Z II >: Wciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy.

### WYŚWIETLACZ LCD:

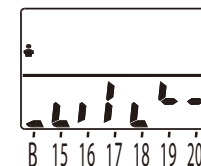
Wyświetlacz LCD jest podzielony na trzy części, każda część ma inne znaczenie dla różnych rodzajów gier. Znak "##" oznacza ilość punktów, "życ" lub znaków.

- A**
- ##: Ilość punktów obecnego gracza.
  - ##-: Liczba docelowa obecnego gracza.
  - L lub H ##: punktacja prowadzącego w grze OVER & UNDER.
  - Pit# lub bAt#: zmiana rzucającego lub zmiana pałkarza.
  - P##F# lub t#F#: P4F1 oznacza, że gracz 4 wygrywa grę. "t" dla drużyny.
  - 2 do 7 (dla snook): liczba docelowa wynosi 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.
- B**
- ##-: Liczba docelowa obecnego gracza.
  - r-#: Numer (#) rundy(r).
  - db lub bE(Soccer): Informuje gracza, że powinien trafić w pierścień podwójnej punktacji lub oko byka w grze Soccer.
  - ##dt (dla gry Free): Pozostałe rzutki.
- C**
- ##: Punktacja następnego gracza.
  - ##-: Liczba docelowa następnego gracza.
  - #L: "Życia" obecnego gracza (znaki).
  - I,n i #P: Wskazanie biegacza na bazie, "I" dla pierwszej bazy, "n" dla drugiej bazy i "P" dla trzeciej bazy, oraz pozostali gracze w drużynie pałkarza.
  - bE-#: Pozostała ilość uderzeń w oko byka przez rzucającego (Angielski Krykieta).

### B+C:

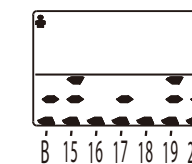
#### 1. KRYKIET PUNTOWY I KRYKIET CUT-THROAT:

- Zamknięty stan każdego numeru wyświetlany jest w dolnym rzędzie wyświetlacza obecnego gracza.
- Świecenie środkowego znaku oznacza, że obecny gracz nie posiada rzutek w numerze.
- 3 dolne znaki wskazują obecny zamknięty stan.
- Znak na górze po lewej stronie wskazuje, że gracz zamknął numer.
- Świecenie górnego znaku wskazuje, że numer został zamknięty przy wszystkich pozostałych graczy, a obecny gracz nie może zdobyć punktów z tego numeru po jego zamknięciu.



## 2. KRYKIET BEZ PUNKTÓW, SCRAM (7t), PENNY:

- : jeden znak
- =: 2 znaki.
- ≡: 3 znaki.



## 3. SCRAM 21:



## ZASADY GRY

### KILKA OGÓLNYCH ZASAD GRY W RZUTKI

- Runda (zmiana) powinna składać się z rzutu 3 rzutkami. Rzutka, która nie trafiła w tarczę, lub z niej spadła uważa się za rzuconą i rzut nie jest powtarzany. Gracz po wykonaniu rzutu powinien usunąć rzutki z tablicy.
- Wszyscy gracze wykonują rzuty w ustalonej kolejności. Aby zdecydować o kolejności rzucania, każdy z graczy wykonuje jeden rzut. Gracz, który trafił najbliżej oka byka rozpoczyna serię.
- Trafienie w pole pojedynczej punktacji jest punktowane wynikiem wskazanym z boku, trafienie w pole podwójnej (lub potrójnej) punktacji, podwaja (lub potraja) wartość punktową, zewnętrzne oko byka punktowane jest wartością 25 punktów, natomiast wewnętrzne oko byka 50 punktów (podwójne 25).

### GRY '01: 301, 501... do 1001 (A01)

- Każdy gracz rozpoczyna grę z początkową wartością punktów 301, 501...901 lub 1001. Celem gry jest zredukowanie punktów w każdej rundzie. Jeżeli gracz osiągnie dokładnie zero, kończy grę.
- Runda jest "spalona" (wyświetla się buSt), jeżeli gracz uzyska wyższą wartość punktową, niż pozostała ilość punktów do zera. Spowoduje to przerwanie obecnej rundy i przywrócenie punktów gracza do wartości z ostatniej rundy.
- W każdej grze '01 możliwe jest ustawienie opcji wejścia (IN) lub wyjścia (OUT):
  - DOUBLE IN/ TRIPLE IN (podwójne wejście)  
Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w wewnętrzne oko byka aby rozpocząć grę.
  - DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (podwójne wyjście)  
Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w wewnętrzne oko byka aby osiągnąć dokładnie wartość zero i zakończyć grę. Runda zostanie "spalona" jeżeli punktacja gracza będzie wynosić 1 punkt (1 lub 2 punkty) poniżej stanu podwójnego wyjścia.

### NAJWYŻSZA PUNKTACJA (HIGH SCORE): 6-15

- Celem gry jest uzyskanie jak największej ogólnej ilości punktów.
- Najpierw należy ustawić ilość rund. Tarcza będzie porównywała wyniki gracza automatycznie, gdy ostatni gracz rzuci trzecią rzutkę w końcowej rundzie.

### COUNT UP: 100, 200 ...do 900

- Każdy gracz rozpoczyna grę od wartości 0 punktów i uzyskane wyniki są dodawane do jego punktacji po każdym zaliczonym rzucie.
- Gracz musi za jednym razem wyrzucić wszystkie rzutki jakie zostały wyznaczone na jedną turę i dopiero później można przejść do następnego gracza.

### RANDOM SHOOT (PRZYPADKOWY STRZAŁ): 6 15 rund

- Celem gry jest trafienie w segment automatycznie wskazany przez grę. Jeżeli gracz trafi we wskazaną wartość, otrzymuje punkty w następujący sposób:

SEGMENT	POJED.	PODWÓJ.	POTRÓJ.	E25	E50
PUNKTY	1	2	3	3	5

- Grę wygrywa gracz, który ma największą ilość punktów.

### Poniżej prowadzącego (Under Leader)

- Celem gry jest uzyskanie podczas rzutu 3 rzutkami wartości punktowej, która jest równa, lub niższa niż punktacja prowadzącego. Każdy z graczy startuje z 7 "życiami" i ostatni "żywy" gracz wygrywa grę.
- Twoja punktacja staje się nową punktacją prowadzącego a ty nie tracisz "życia", jeżeli twoja wartość punktowa po zakończonej rundzie jest równa lub niższa od wartości punktowej poprzedniego prowadzącego. Jeżeli nie jest, tracisz jedno "życie".



- Poprzedni prowadzący ma prawo do wznowienia punktacji nowego prowadzącego i nie traci żadnego życia, chociaż punktacja nowego prowadzącego jest wyższa, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.
- Każda nie trafiona rzutka zwiększa wartość punktową o 60 punktów.

#### Kontynuacja (Under Con)

W opcji kontynuacji prowadzący również straci życie, jeżeli osiągnie w rundzie wartość punktową przekraczającą wartość punktową prowadzącego (czyli przez niego samego) i punktacja prowadzącego pozostanie na najniższym poziomie. Może ona zostać zmieniona tylko do mniejszej wartości.

#### Powyżej prowadzącego (Over Leader)

- Celem gry jest uzyskanie podczas rzutu 3 rzutkami wartości punktowej, która jest równa, lub wyższa niż punktacja prowadzącego.
- Każdy z graczy startuje z 7 "życiami" i ostatni "żywy" gracz wygrywa grę.
- Twoja punktacja staje się nową punktacją prowadzącego a ty nie tracisz "życia", jeżeli twoja wartość punktowa po zakończonej rundzie jest równa lub wyższa od wartości punktowej poprzedniego prowadzącego. Jeżeli nie jest, tracisz jedno "życie".
- Poprzedni prowadzący ma prawo do wznowienia punktacji nowego prowadzącego i nie traci żadnego życia, chociaż punktacja nowego prowadzącego jest niższa, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.

#### Kontynuacja (Over Con)

W opcji kontynuacji prowadzący również straci życie, jeżeli osiągnie w rundzie wartość punktową niższą, niż wartość punktowa prowadzącego (czyli przez niego samego) i punktacja prowadzącego pozostanie na najwyższym poziomie. Może ona zostać tylko powiększona.

#### WSTECZNE ODLICZANIE (COUNT DOWN)

- Każdy z graczy rozpoczyna grę z nastawioną wartością punktową (100 do 900) i po każdym rzucie wartość ta zostaje pomniejszona o uzyskaną ilość punktów.
- Pierwszy gracz, który uzyska zero lub też war tość poniżej zera, wygrywa grę.

#### DOKOŁA ZEGARA: ---, -2-, -3- (CLOCK 1)

- Celem tej gry jest trafienie w kolejności po jednym razie w pola od 1 do 20, a na końcu w oko byka. Po trafieniu kolejnego pola gracz może kontynuować rzucanie. Pierwszy gracz, który trafi w oko byka wygrywa grę.
- Są 3 opcje tej gry:
  - "---": Wszystkie pola punktowane podwójnie lub potrójnie liczą się jak pojedyncze.
  - "-2-": Każdy gracz musi za każdym razem trafić w pole punktowane podwójnie.
  - "-3-": Każdy gracz musi za każdym razem trafić w pole punktowane potrójnie.

#### DOKOŁA ZEGARA: ---, -2-, -3- (CLOCK 2)

Celem tej gry jest trafienie po kolei liczb od 20 do 5 w kierunku ruchu wskazówek zegara, a następnie w oko byka. Numery w kolejności to 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 i oko byka. Po trafieniu prawidłowego pola gracz może kontynuować rzucanie. Pierwszy z graczy, który trafi liczbę 5, a następnie oko byka, wygrywa grę.

#### DOKOŁA ZEGARA: ---, -2-, -3- (CLOCK 3)

Celem gry jest trafienie jeden raz w każdą liczbę od 20 do 1 po kolei, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a następnie w oko byka. Kolejność trafień jest następująca: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 i BE Po prawidłowym trafieniu gracz może kontynuować rzuty. Pierwszy gracz, który trafi w liczbę 1 a następnie w oko byka wygrywa grę.

#### OPCJE 3-9 ŻYC (3-9LF lives)

- Należy trafić w kolejności od 1 do 20, a następnie w oko byka.
- Każdy gracz rozpoczyna z nastawioną ilością "życ" (3 do 9).
- Każdy z graczy powinien trafić w wyświetlone pole jeden raz w każdej rundzie. Gracz straci życie, jeżeli nie trafi żadną z 3 rzutek.
- Ostatni gracz, który pozostanie przy życiu jest zwycięzcą.

#### Najlepsze dziesięć: ---, -2-, -3-, -E- (Best Ten)

- Celem gry jest wykonanie 10 najlepszych rzutów zgodnie z wyświetlonymi numerami.
- Wybierz najpierw ---, -2-, -3- lub -E-, symbol "---", "-2-", "-3-" wskazuje całe segmenty, pierścien podwójnej lub potrójnej punktacji numeru, który ma być trafiony przez wszystkich graczy w rundzie. Jeżeli wybierzesz "-E-", należy trafić w oko byka.
- Tarcza losuje przypadkowe liczby na początku gry. Wszyscy gracze wykonują 10 rzutów w rundzie trafiając do wyświetlanych segmentów.
- Po wykonaniu serii 10 rzutów przez wszystkich graczy wygrywa gracz, który posiada największą ilość punktów.

#### KRYKIET NA PUNKTY (SUPERCRIKET, SCORE CRICKET)

- Celem gry jest "zamknięcie" przez każdego gracza / każdy zespół numerów od 15 do 20 plus oko byka. Numery te mogą być trafiane w dowolnej kolejności. *Pierwszy gracz / zespół, który "ZAMKNIĘ" wszystkie liczby oraz oko byka, niezależnie od punktacji, wygrywa.*
- Gracz zamyka daną liczbę lub oko byka trafiając 1 raz w pole potrójne, 1 raz w podwójne plus 1 pojedyncze lub 3 razy w pole pojedyncze. Zewnętrzne oko byka jest liczone pojedynczo a wewnętrzne podwójnie.
- Gracz, który "zamknie" dany numer "posiada" te wartości i trafiając w nie zdobywa punkty aż do momentu, gdy wszyscy gracze zamkną tą liczbę.

#### KRYKIET BEZ PUNKTÓW (NO SCORE CRICKET)

Gra "krykiet bez punktów" jest łatwiejsza, niż "krykiet na punkty". Celem tej gry jest tylko zamknięcie liczb od 15 do 20 oraz oko byka. Pierwszy gracz, który zamknie wszystkie liczby wygrywa grę. Nie trzeba w tym przypadku liczyć punktów.

#### Krykiet Cut-Throat

- Gra polega na tym samym, co krykiet na punkty, jednak jeżeli gracz zamknie liczbę, punktacja za wszystkie kolejne trafienia w tą liczbę dodają się do wartości punktowej przeciwnika, który ma tą liczbę otwartą. Wygrywa gracz, który zamknie wszystkie punkty i będzie miał najmniejszą ilość punktów.
- Wyświetlane informacje mają takie same znaczenia, jak w krykiecie na punkty.

#### KRYKIET ANGIELSKI: (---, OPCJA 2 GRACZY )

- Gra przeznaczona jest tylko dla dwóch graczy, jeden z nich jest rzucającym, drugi pałkarzem. Celem rzucającego jest jak najszybsze zebranie 9 bramek aby uniemożliwić pałkarzowi uzyskanie większej ilości punktów, natomiast celem pałkarza jest zebranie jak największej ilości punktów zanim rzucający zbierze 9 bramek.
- Celem rzucającego jest oko byka. Każde trafienie w zewnętrzne oko byka liczy się jako 1 bramka, wewnętrzne oko byka liczy się jako 2 bramki.
- Pałkarz może trafić w dowolny numer (liczą się również pola podwójnej i potrójnej punktacji). Punkty są zaliczone jedynie wówczas, gdy całkowita ilość punktów uzyskanych w rundzie przekracza 40; na przykład 46-40=6 punktów, jeżeli suma punktów jest mniejsza niż 40, punkty nie są zaliczane.
- Runda punktacji jest zakończona, gdy rzucający zbierze 9 bramek. Aby przejść do następnej rundy punktacji należy wcisnąć przycisk CHANGE.
- Gra kończy się po zakończeniu drugiej rundy punktacji.

#### Przypadkowy Segment (Halve It)

- Tarcza losuje przypadkową wartość liczbową automatycznie na początku każdej rundy.
- Wylosowany numer nie zmienia się podczas całej rundy. Wszyscy gracze trafiają 3 rzutkami w ten segment w celu uzyskania jak największej ilości punktów. Liczą się również pola podwójnej i potrójnej punktacji.
- Punktacja przeciwnika będzie automatycznie dzielona na pół, jeżeli gracz nie trafi żadną z 3 rzutek w żadaną liczbę. Jednak jeżeli któraś z 3 rzutek nie trafi w tarczę, gracz musi wcisnąć przycisk CHANGE.
- Tarcza wylosuje przypadkowy numer dla każdej rundy i gra będzie toczyć się dalej, aż do trafienia przez ostatniego gracza trzecią rzutką w siódmej rundzie.

#### Przypadkowy Segment (Halve It): 12 rund

Gra polega na tych samych zasach, co poprzednia. Różnica polega na tym, że tarcza wyświetla numery 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, i -bE- dla każdej rundy w kolejności, przez 12 rund.

#### Wszystkie 51: 31, 41 ... do 91

- Celem gry jest redukcja punktacji w każdej rundzie, rozpoczynając od początkowej wartości 31, 41, 51...lub 91.
- Aby punktacja została zaliczona, całkowita suma zdobytych punktów w każdej rundzie musi być podzielna przez 5. Na przykład, jeżeli gracz uzyska w rundzie 25 punktów, punktacja wyniesie 5 (25÷5=5).
- Jeżeli suma punktów zdobyta w rundzie nie jest podzielna przez 5, punktacja nie zostanie zaliczona. Jeżeli nie trafimy którąkolwiek z 3 rzutek, będzie to liczone jako brak punktu.
- Runda jest "spalona", jeżeli gracz osiągnie więcej punktów, niż pozostała ilość do zera, czyli nie uzyska dokładnie wartości zero.
- Pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie zero, jest zwycięzcą.

#### Za prowadzącym (Follow the Leader)

- Celem gry jest trafienie w liczbę docelową, która jest ustanawiana przez prowadzącego. Pola pojedyncze, podwójne i potrójne są różnymi liczbami docelowymi.
- Każdy rozpoczyna grę z 7 "życiami", a ostatni żywy gracz wygrywa grę.
- Ustalenie prowadzącego i rozpoczęcie gry:
  - Tarcza losuje przypadkową liczbę jako pierwszą liczbę docelową.
  - Gracze rzucają po kolei aż do momentu trafienia przez kogoś w wylosowany numer. Osoba ta staje się prowadzącym.
- Gracz powinien trafić w docelową liczbę przynajmniej jedną z 3 rzutek w rundzie, w przeciwnym wypadku gracz straci życie.
- Możesz zostać nowym prowadzącym oraz zachować życie, jeżeli trafisz w liczbę docelową i wybierzesz nową liczbę docelową ponownie trafiając w punktowany obszar.

- Poprzedni prowadzący ma prawo do zmiany liczby docelowej nowego prowadzącego i nie traci życia, pomimo że liczba docelowa nowego prowadzącego jest inna, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.
- Tarcza wyświetla również automatycznie liczby docelowe "1-3" po wciśnięciu przycisku "Change", jeżeli gracz trafi w liczbę docelową i zostanie prowadzącym, lecz nie trafi pozostałymi rzutkami w czasie swojej rundy.

#### Za prowadzącym-kontynuacja (Follow the Leader-Con)

Gra polega na tych samych zasadach, co „Poniżej prowadzącego”, z tym, że prowadzący musi również trafić w liczbę docelową, jeżeli wszyscy pozostali gracze nie trafili w liczbę docelową w rundzie, w przeciwnym wypadku również straci życie. Gra zawsze jest kontynuowana z tą samą liczbą docelową dopóki jeden z graczy nie trafi w tą liczbę. Wówczas może ona zostać zmieniona na nową.

#### Shanghai I

- Gra polega na trafieniu w liczby od 1 do 7 w kolejności.
- Gracz trafia w 1 w pierwszej rundzie, następnie w 2 w 2 rundzie itd. aż do 7 rundy.
- Grę wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów, po wykonaniu przez ostatniego gracza trzeciego rzutu w siódmej rundzie.

#### Shanghai II

Gra polega na tych samych zasadach, co Shanghai I, z tym, że gracz może wygrać od razu w dowolnej rundzie trafiając w pojedyncze, podwójne i potrójne pole w dowolnej kolejności.

#### Shanghai III

- Gracz stara się trafić w pola od 1 do 20 po kolei.
- Każdy gracz rozpoczyna od liczby 1. Po trafieniu w 1 próbuje trafić w 2, itd.
- Gracz może wygrać od razu w dowolnej rundzie trafiając w pojedyncze, podwójne i potrójne pole w dowolnej kolejności.
- Wygrywa gracz, który posiada najwięcej punktów po wykonaniu przez ostatniego gracza trzeciego rzutu w siódmej rundzie, lub pierwszy gracz, który osiągnie 20.

#### Scram: 21 celów

- W grze biorą udział wszystkie liczby, od 1 do 20 oraz oko byka.
- Celem punktującego jest zebranie jak największej ilości punktów przez trafianie w dowolne liczby. Celem stopera jest trafienie jeden raz każdej liczby od 1 do 20 oraz w oko byka w dowolnej kolejności.
- Runda punktującego kończy się po skasowaniu wszystkich liczb.
- Wygrywa gracz, który uzyska najwyższą ilość punktów.

#### Scram Krykiet (Scram Cricket ): 7 celów

- Gra polega na tych samych zasadach, co Scram, z tym, że używa się liczb krykieta od 15 do 20 oraz oka byka. Aby skasować liczbę, każda z nich musi być trafiona trzy razy.
- Stoperzy kasują daną liczbę trafiając 1 raz w pole potrójne, 1 raz w podwójne i 1 raz w pojedyncze lub 3 razy w pojedyncze. Zewnętrzne oko byka liczone jest pojedynczo, natomiast wewnętrzne jako podwójne.

#### Morderca (Killer): 3-7 żyć

- Celem gry, jak sugeruje jej nazwa, jest "zabicie" przeciwników zanim zdążą oni wyeliminować ciebie. Ostatni gracz, który pozostanie przy życiu będzie zwycięzcą.
- Na początku gry każdy z graczy rzuca jedną rzutką (drugą ręką) w celu wyboru swojej liczby. Każdy gracz musi mieć inną liczbę, za wyjątkiem oka byka.
- Każdy z graczy musi trafić własną liczbę aby dodać 1 życie za każdym trafieniem. W przypadku trafienia w liczbę przeciwnika, przeciwnikowi zostanie dodane jedno życie.
- Każdy z graczy musi stać się mordercą zbierając najpierw odpowiednią ilość żyć (3 do 7), następnie może zacząć zabijać swoich przeciwników. Wyświetlany symbol "≡ ### =" oznacza, że gracz został zabity.
- Morderca może utracić tytuł mordercy, jeżeli inny morderca trafi w swoją liczbę, lecz może się on stać ponownie mordercą, jeżeli uda mu się odzyskać wymaganą ilość żyć.

#### Podwójny pierścień (Killer dbl)

- Gracz musi trafić pierścień podwójnej punktacji swojej liczby jeden raz, przez co zostaje mordercą.
- Morderca musi również trafić pierścień podwójnej punktacji liczby przeciwnika aby go zabić. Morderca może zabić przez przypadek również siebie i stracić jedno życie, jeżeli trafi w swój własny numer.
- Morderca jest zawsze mordercą aż do momentu gdy straci wszystkie życia i wypadnie z gry.

#### PIŁKA NOŻNA (SOCCER): 6-15 rund

- Celem gry SOCCER jest przejście piłki przez trafienie w oko byka, następnie oddanie strzału na bramkę przez trafienie dowolnego segmentu podwójnej punktacji oprócz wewnętrznego oka byka i zebranie jak największej ilości punktów.
- Gracz może dalej próbować trafić w segment podwójnej punktacji w celu zebrania jak największej ilości punktów do momentu aż inny gracz nie odbierze mu piłki trafiając w oko byka. Każde trafienie w segment podwójnej punktacji oznacza jeden punkt.
- Wygrywa gracz, który po zakończeniu gry będzie miał najwięcej punktów.

#### Bilard (Billiards 9 bil): 4-13 punktów

- Celem gry jest wbicie jak najwięcej "bil nr 9" w celu zebrania jak największej ilości punktów.
- Wszyscy gracze trafiają po kolei w liczby od 1 do 9. Każde trafienie powoduje przejście do następnej liczby. Liczby 1, 2, ...8 nie są punktowane, tylko trafienie w 9 daje 1 punkt, po czym należy trafić znowu po kolei od nr 1.
- Gra nie jest ograniczona do 3 rzutek na rundę. Gracz może kontynuować rzuty, dopóki trafia po kolei w każdą następną liczbę.
- Runda gracza zakończy się wówczas: Gracz nie trafi prawidłowo w kolejną liczbę po pierwszym trafieniu

#### SNOOKER: (OPCJA ---, 2-3 GRACZY)

- Celem tej gry jest trafianie na przemian bili czerwonej a następnie jednej z sześciu kolorowych itd. w celu uzyskania jak największej ilości punktów. Kolorowe bile od 2 do 7 powinny być wbijane w kolejności po trafieniu przez gracza ostatniej czerwonej bili (oko byka) oraz bili kolorowej. Wygrywa gracz, który ma największą ilość punktów po zakończeniu gry.
- Czerwone bile:** 8, 9, 10...20 i oko byka. Powinny być wbijane w kolejności, każde prawidłowe trafienie czerwonej bili oznacza przyznanie 1 punktu.
- Kolorowe bile:** 2, 3, 4, 5, 6 i 7. Każde uderzenie kolorowej bili oznacza przyznanie takiej samej ilości punktów, jaka widnieje na bili.
- Gra nie ogranicza się do wykonania 3 rzutów w rundzie, gracz może dalej rzucać rzutkami tak długo, jak długo udaje mu się po kolei trafić prawidłowe liczby.
- Runda gracza zostaje przerwana w następujących przypadkach:
  - Gracz nie trafi ani jedną z 3 rzutek na początku rundy.
  - Gracz nie trafi w kolejną liczbę po pierwszym uderzeniu.

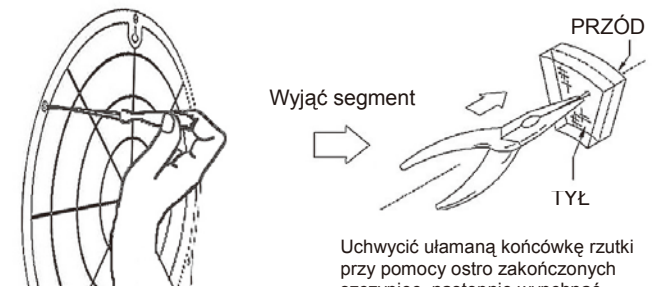
#### Wolny

- Każdy z graczy rzuca trzema rzutkami w jednej rundzie. Gra ta przeznaczona jest dla początkujących i dla tych, którzy chcą doskonalić swoje umiejętności. Gra umożliwia graczowi na wykonanie 10, 20 lub 30 rzutów w rundzie w celu zebrania najwyższej ilości punktów.
- W grze biorą udział wszystkie liczby, oko byka oraz segmenty podwójnej i potrójnej punktacji.
- Wygrywa gracz, który uzyska największą ilość punktów.

#### Rozwiązywanie problemów

Przed zabraniem urządzenia do naprawy proszę sprawdzić co następuje:

PROBLEM	SPRAWDZIC NASTĘPUJĄCE ELEMENTY	CO ROBIĆ
Wyświetlacze nie mają zasilania	Sprawdź czy wtyczka jest dobrze wsadzona do gniazda typu JACK oraz czy zasilacz jest dobrze podłączony do kontaktu	Zainstalować urządzenie ponownie.
Nieregularne (zasilanie)		Wyjąć wtyczkę z gniazda typu JACK, poczekać przez ok. 2 sekundy i włożyć wtyczkę ponownie do gniazda.
Wyświetlacz pokazuje napis "Stuck" i słychać dźwięk "Stuck"		Usunąć rzutki z tarczy.
Końcówki rzutek są połamane		Przy pomocy śrubokręta zdjąć dolną osłonę tarczy. Wypchnąć złamane końcówki z wybranego segmentu od tyłu tarczy. Nigdy nie należy próbować odsłaniać obwodów elektrycznych (rysunek poniżej).



Odkręcić i otworzyć dolną część obudowy tarczy.

Możesz pomóc chronić środowisko naturalne! Pamiętaj o przestrzeganiu obowiązujących przepisów: nie działające urządzenia elektryczne przekazuj do odpowiedniego zakładu utylizacji odpadów. Przed wyrzuceniem produktu wymij baterie.

