

# TIRASSEGNO CON FRECCHE ELETTRONICO

4403002731\_20110406\_IT\_N2



**88/**  
**100/**  
**120/**  
**120A/**

## INTRODUZIONE

- Questo manuale utente si riferisce all' **88/100/120/120A** comprende 25 serie di giochi, l' **100** include 20 serie di giochi e l' **88** ha 16 serie di giochi.
- Giochi **88**: da 301 a 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 e Free.
- Giochi **100**: **88** più Count Down, Clock 2, Killer e Billiards (biglia 9).
- Giochi **120/120A**: **100** più Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III e Snooker.

Giochi	88	100	120	120A
1. '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. 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	.	.	.	.

## ISTRUZIONI DI IMPOSTAZIONE RAPIDA

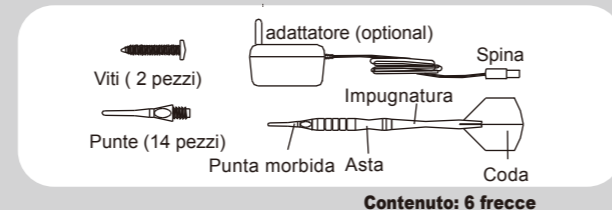
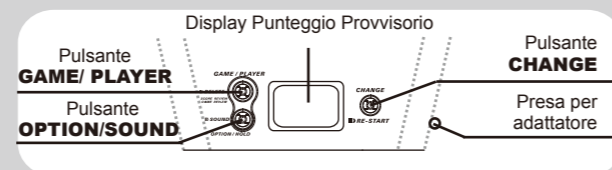
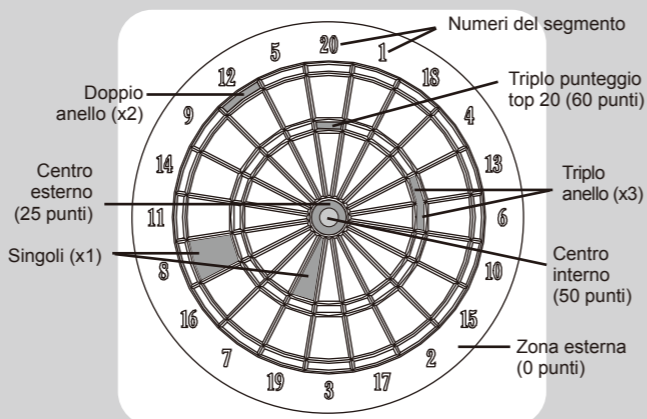
- Posizionare 3 batterie AA nel vano batterie oppure collegare l'adattatore ad una presa di corrente ed inserire lo spinotto nel connettore sulla destra del bersaglio.
- Premere qualsiasi tasto per interrompere l'auto-scansione di prova del display a cristalli liquidi.
- Premere il tasto Game per selezionare una serie di giochi ed il tasto Option per selezionare l'opzione di gioco desiderata.
- Premere il tasto Change per confermare il gioco e l'opzione

- impostata e passare alla successiva videata di impostazione.
- Premere il tasto Player per selezionare l'opzione IN singola, doppia o tripla, premere il tasto Change per confermare l'opzione IN; premere il tasto Player per selezionare l'opzione OUT singola, doppia o tripla ed infine premere il tasto Change per confermare le opzioni OUT per i soli giochi '01.
- Premere il tasto Player per selezionare il numero di giocatori, da 1 a 8, oppure 2 squadre.
- Premere il tasto Change per dare inizio alla partita.
- Premere il tasto Change dopo ciascun turno per cambiare giocatore.
- Tenere premuto il tasto II>RE-START per 2 secondi per iniziare una nuova partita.

## NOTA DI SICUREZZA

- Il presente tirassegno va usato solamente con frecce dalla punta morbida; frecce dalla punta in acciaio ne rovinerebbero il pannello
- Il tirassegno è un gioco per adulti e contiene parti appuntite. I bambini dovrebbero pertanto giocarvi solo sotto la supervisione di un adulto.
- Giocare sempre con prudenza, non tirare mai una freccia senza essersi prima accertati che la zona di gioco sia libera.
- Questo gioco contiene parti di piccole dimensioni. Tenere lontano dalla portata dei bambini di età inferiore ai 3 anni.
- Questo dispositivo può essere alimentato a batteria o con un trasformatore; il trasformatore optional deve avere un'uscita da 9V CC/500mA.
- Il trasformatore contenuto nella confezione non è un giocattolo.
- Staccare il trasformatore dal tirassegno prima di pulire.

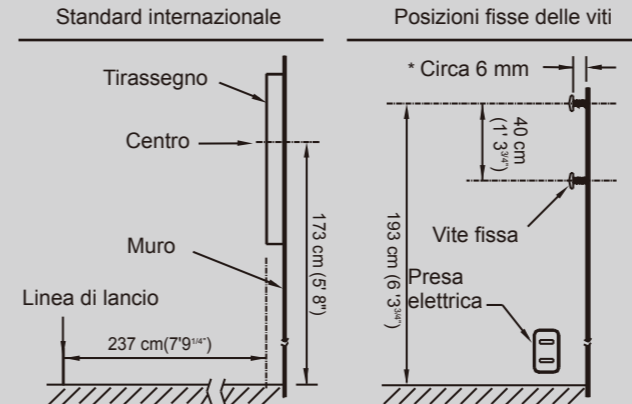
## DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO



Contenuto: 6 frecce

## INSTALLAZIONE

- Scegliere una posizione che rispetti gli standard internazionali relativi all'altezza e alla distanza, come indicato in figura, e assicuratevi che la lunghezza del cavo sia sufficiente per collegare il tirassegno con una presa elettrica.
- Fissare con un trapano la vite superiore all'altezza di 193 cm da terra e la vite inferiore a 40 cm al di sotto di quella superiore.
- Fissare il tirassegno sulle due viti. Accertarsi che il pannello sia stato appeso stabilmente.
- La distanza che va dalla fessura delle viti al muro non dovrebbe essere superiore agli 8 mm per evitare danni al circuito interno e per consentire di fissare stabilmente il pannello.



## FUNZIONAMENTO DEI TASTI

Il bersaglio ha 3 tasti con le seguenti funzionalità:

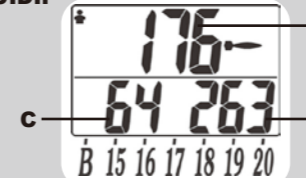
Tasti	Imposta un gioco	Gioca una partita
CHANGE II>RE-START	- Conferma l'impostazione	Passa al giocatore successivo. Avvia una nuova partita.
GAME/PLAYER Score Review II>Game Review II>DELETE	Opzioni partita/giocatore - - -	- Scorrimento automatico dei punteggi dei giocatori. Controllo del gioco, Annullamento del punteggio della freccetta corrente.
OPTION/HOLD II>SOUND	Double/Triple In/Out Suono attivo/disattivo.	Per bloccare/sbloccare il bersaglio Suono attivo/ disattivo.

### NOTA:

- Senza II>: Premere il tasto.
- II >Game REVIEW: Tenere premuto il tasto dopo la verifica del punteggio.
- Con II >: Premere e tenere premuto per 3 secondi.

### DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI:

Il display a cristalli liquidi è suddiviso in 3 parti, ognuna delle quali ha significati diversi per i diversi giochi. Il simbolo "##" significa un numero di punti, vite o segni.



### A.

- ##: Punteggio del giocatore di turno.
- ##: Numero bersaglio del giocatore di turno.
- L o H ##: Punteggio leader per OVER e UNDER.
- Pit# o bAt#: Il turno del lanciatore o del battitore.
- P#F# o t#F#: P4F1 significa che il Giocatore 4 vince la partita. "I" sta per Team (squadra).
- da 2 a 7 (per lo snooker) Il numero bersaglio è un numero qualsiasi tra 2, 3, 4, 5, 6 o 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (per il Baseball): Il numero bersaglio è compreso tra 15 e 20 e il bull's-eye; Nice, numero Base e Corsa alla casa base.

### B.

- ##: Il numero bersaglio del giocatore di turno.
- ##H# (Ludo): Il giocatore di turno colpisce ## e può uccidere il giocatore #.
- ##H (21 PUNTI): Il punteggio massimo (sotto i 21 punti) del giro.
- r-#: Il numero (#) di giri (r).
- db or bE (Soccer): Insegna al giocatore a colpire il cerchio doppio o il bull's-eye del gioco Soccer.
- da 1 a 5 (Bingo): Il numero bersaglio è un numero qualsiasi tra 1, 2, 3, 4, o 5.
- ##: Il punteggio della squadra a Baseball e Penny.
- Ho # o #H: Buca 1, 2...ecc. Buca 1, 2, 3...ecc. per il Golf.
- ##dt (per il Free): Freccette rimanenti.

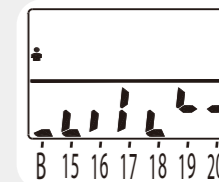
### C.

- ##: Punteggio del giocatore successivo.
- ##: Numero bersaglio del giocatore successivo.
- #L: Vite del giocatore di turno (segni).
- I, n e #P: Indicazione dei corridori sulle basi, "I" per la 1a base, "n" per la 2a base e "P" per la 3a base, e i giocatori rimanenti della squadra del battitore.
- bE-#: Il bull's-eye rimasto che il lanciatore deve ancora colpire (English Cricket).

### B+C:

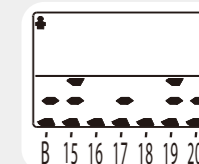
#### 1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- La condizione di chiusura di ciascun numero del giocatore di turno è visualizzata sulle righe inferiori del display.
- Il segno centrale si illumina ad indicare che il giocatore di turno non ha alcuna freccetta sul numero.
- I 3 segni inferiori indicano la condizione di chiusura attuale.
- Il segno superiore sinistro si illumina ad indicare che il giocatore ha finalmente chiuso il numero.
- Il segno superiore si illumina ad indicare che il numero è stato chiuso da tutti gli altri giocatori ed il giocatore di turno non otterrà punti da questo numero dopo averlo chiuso.



#### 2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

- : Un segno
- = : 2 segni.
- ≡ : 3 segni.



#### 3. SCRAM 21 Target:



## REGOLAMENTO DEL GIOCO

### ALCUNE REGOLE GENERALI DEL GIOCO DELLE FRECCETTE

- Ciascun turno (giro) è costituito da 3 frecce. Le frecce che rimbalzano o che cadono dal bersaglio non possono essere tirate di nuovo. Il giocatore di turno deve rimuovere le frecce dal bersaglio.
- Tutti i giocatori eseguono il lancio in sequenza. La sequenza di lancio viene decisa tirando al centro del bersaglio; lancerà per primo il giocatore che si avvicina maggiormente al bull's eye.
- I singoli assegnano un punteggio pari al valore del settore, i cerchi doppi (o tripli) totalizzano un punteggio doppio (o triplo) rispetto a quello del settore, il centro esterno vale 25 punti e quello interno 50 punti (doppio 25).

### GIOCHI '01: 301, 501... fino a 1001 (A01)

- Ciascun giocatore parte da un punteggio iniziale di 301, 501... 901 o 1001. L'obiettivo del gioco è quello di ridurre il punteggio di ciascun turno rispetto al punteggio di partenza. Il gioco si conclude quando il giocatore raggiunge il punteggio zero.
- Il giro è MANCATO (visualizzazione buSt) quando un giocatore lancia una freccetta e totalizza un punteggio maggiore di quello residuo e non riesce a raggiungere esattamente lo zero. Il giro termina e si ripristina il punteggio dell'ultimo turno del giocatore.
- In ogni gioco '01 sono presenti varie opzioni In/Out:
  - DOUBLE/TRIPLE IN**  
Il giocatore deve colpire un numero nel cerchio doppio/triplo oppure il bull's-eye interno per iniziare la partita.
  - DOUBLE/TRIPLE OUT**  
Il giocatore deve colpire un numero nel cerchio doppio/triplo oppure il centro interno per arrivare esattamente a zero e concludere la partita. Il giro è mancato se il punteggio del giocatore scende 1 punto al di sotto dell'opzione doppio/triplo out.

### HIGH SCORE: 6-15rd

- L'obiettivo del gioco è quello di ottenere il massimo punteggio totale.
- Innanzitutto, impostare un numero di giri. Il bersaglio metterà automaticamente a confronto il risultato dei giocatori dopo che l'ultimo giocatore avrà lanciato la 3° freccetta del turno finale pre-impostato.

### COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... fino a 900

- Tutti i giocatori iniziano la partita con 0 punti e si sommano i punteggi realizzati con ciascuna freccetta.
- Si aggiudica la partita il primo giocatore che raggiunge o supera il punteggio predeterminato.

