



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

● Σας ευχαριστούμε για την αγορά του ηλεκτρονικού στόχου βελών Echowell. Διαβάστε αυτό το εγχειρίδιο προσεκτικά και εξοικειωθείτε με το παιχνίδι βελών πριν το χρησιμοποιήσετε.

● Αυτό το εγχειρίδιο χρήσης είναι για τα Μοντέλα 88/100/120/120Α. Το Μοντέλο 120/120Α έχει 25 παιχνίδια, το Μοντέλο 100 20 παιχνίδια, και το Μοντέλο 88 16 παιχνίδια.

● Παιχνίδια Μοντέλου 88: 301 έως 1001, Υψηλό Σκορ, Άθροιση, Τυχαία Βολή, Κάτω, Πάνω, Ρολόι 1, 9 Ζωές, Δέκα Καλό, Κρίκετ, Εξοντωτικό Κρίκετ, Διάρηση, Ακολουθήστε τον Ηγέτη, Σκραμ, Ποδόσφαιρο και Ελεύθερο.

● Παιχνίδια Μοντέλου 100: Τα παιχνίδια του Μοντέλου 88 συν Αντίστροφη Μέτρηση, Ρολόι 2, Δολοφόνος και Μπιλιάρδο (9 Μπάλες).

● Παιχνίδια Μοντέλου 120/120Α: Τα παιχνίδια του Μοντέλου 100 συν Ρολόι 3, Αγγλικό Κρίκετ, Όλα 51 από 5, Σαγκάη και Σνούκερ.

	Παιχνίδια	88	100	120	120Α
1	‘01	●	●	●	●
2	Υψηλό σκορ	●	●	●	●
3	Άθροιση	●	●	●	●
4	Τυχαία Βολή	●	●	●	●
5	Κάτω	●	●	●	●
6	Άνω	●	●	●	●
7	Αντίστροφη Μέτρηση	●	●	●	●
8	Ρολόι 1	●	●	●	●
9	Ρολόι 2	●	●	●	●
10	Ρολόι 3	●	●	●	●
11	Ζωές	●	●	●	●
12	Δέκα καλό	●	●	●	●
13	Κρίκετ	●	●	●	●
14	Αγγλικό Κρίκετ	●	●	●	●
15	Εξοντωτικό	●	●	●	●
16	Διάρηση	●	●	●	●
17	Όλα 51 από 5	●	●	●	●
18	Ακολουθήστε τον Ηγέτη	●	●	●	●
19	Σαγκάη	●	●	●	●
20	Σκραμ	●	●	●	●
21	Δολοφόνος	●	●	●	●
22	Ποδόσφαιρο	●	●	●	●
23	Μπιλιάρδο 9 μπάλες	●	●	●	●
24	Σνούκερ	●	●	●	●
25	Ελεύθερο	●	●	●	●
	Μετασχηματιστής	●	●	●	●
	6 βελάκια	●	●	●	●

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

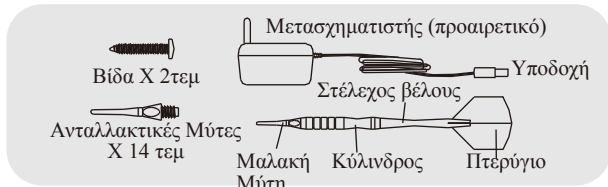
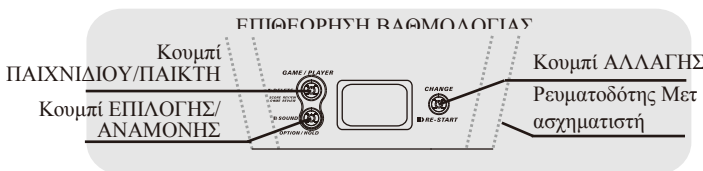
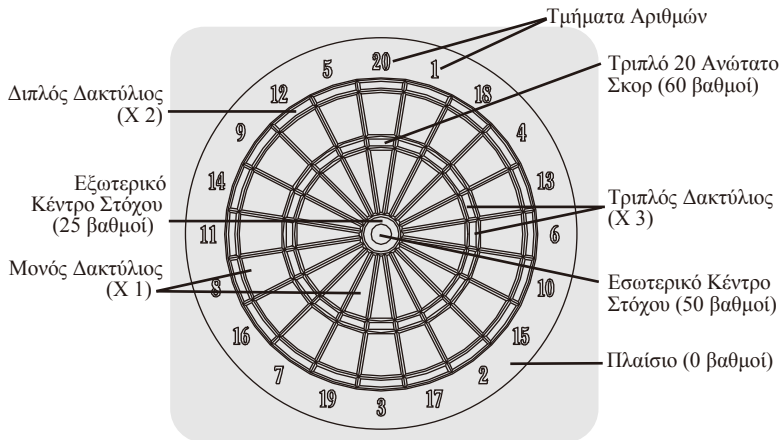
- Εγκαταστήστε τις 3 μπαταρίες AA στο θάλαμο μπαταριών ή εισάγετε το μετασχηματιστή σε ηλεκτρική έξοδο και στη συνέχεια συνδέστε το στο ρευματολήπτη στη δεξιά πλευρά του στόχου βελών.
- Πατήστε οποιοδήποτε κουμπί για να διακόψετε την αυτόματη δοκιμαστική ανάγνωση LCD.
- Πατήστε το κουμπί Παιχνίδι για να επιλέξετε το επιθυμητό παιχνίδι και πατήστε Επιλογή για να επιλέξετε την επιθυμητή επιλογή του παιχνιδιού.
- Πατήστε το κουμπί Αλλαγή για να επιβεβαιώσετε το παιχνίδι και τη ρύθμιση επιλογής ώστε να περάσετε στην επόμενη οθόνη ρύθμισης.

- Πατήστε το κουμπί Επιλογή για να επιλέξετε μονή, διπλή ή τριπλή λειτουργία ΕΙΣΟΔΟΥ, πατήστε το κουμπί Αλλαγή για να επιβεβαιώσετε την επιλογή ΕΙΣΟΔΟΥ. Πατήστε το κουμπί Επιλογή για να επιλέξετε μονή, διπλή ή τριπλή λειτουργία ΕΞΟΔΟΥ και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί Αλλαγή για να επιβεβαιώσετε την επιλογή ΕΞΟΔΟΥ μόνο για τα παιχνίδια ‘01
- Πατήστε το κουμπί Παίκτη για να επιλέξετε μεταξύ 1 έως 8 παικτών ή 2 ομάδες.
- Πατήστε το κουμπί Αλλαγή για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- Πατήστε το κουμπί Αλλαγή μετά από κάθε γύρο για να αλλάξει ο παίκτης.
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το κουμπ || > ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ για 2 δευτερόλεπτα για να ξεκινήσετε νέο παιχνίδι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

- Αυτό το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο μόνο για βελάκια με μαλακή μύτη, τα βελάκια με ασφάλινη μύτη θα καταστρέψουν το στόχο βελών.
- Τα βελάκια είναι παιχνίδι ενηλίκων. Περιλαμβάνουν λειτουργικές αιχμηρές άκρες, γι’ αυτό τα παιδιά θα πρέπει να παίζουν υπό την επίβλεψη ενήλικα.
- Να είσαστε πάντα προσεκτικοί όταν παίζετε. Μην πετάτε βελάκια χωρίς πρώτα να κοιτάξετε ότι η περιοχή είναι ασφαλής.
- Αυτή η συσκευή περιλαμβάνει μικρά εξαρτήματα τα οποία δεν είναι κατάλληλα για παιδιά κάτω των 3 ετών.
- Αυτή η συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε με μπαταρίες είτε με μετασχηματιστή, ο προαιρετικός μετασχηματιστής θα πρέπει να παράγει 9V DC/500mA.
- Ο επισυναπτόμενος μετασχηματιστής δεν είναι παιχνίδι.
- Αποσυνδέστε τη συσκευή από το μετασχηματιστή πριν τον καθαρισμό.

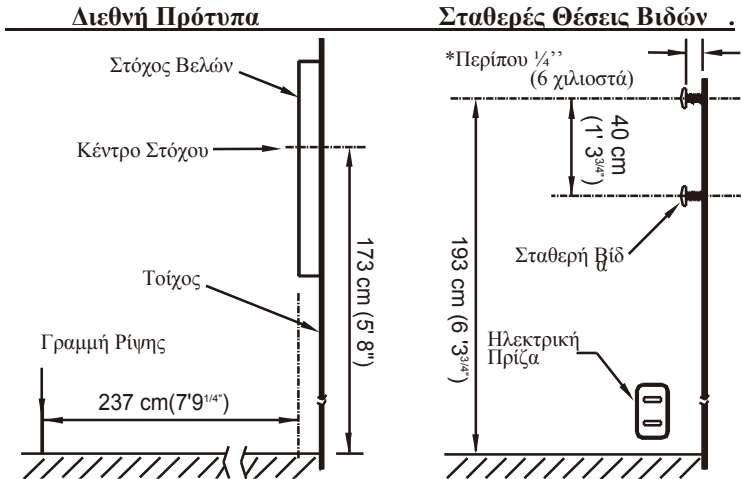
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΥΣΚΕΥΗΣ



Βελάκια X 6 Σετ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

- Επιλέξτε μια κατάλληλη θέση η οποία είναι σύμμορφη με τα διεθνή πρότυπα ύψους και απόστασης όπως εμφανίζεται στο σχέδιο. Βεβαιωθείτε ότι το μήκος καλωδίου του μετασχηματιστή είναι αρκετά μακρύ για να φτάνει από το στόχο βελών στην πρίζα.
- Τρυπήστε την άνω οπή βίδας σε ύψος 6’ 3 7/8’’ (193 εκ) από το πάτωμα, και την κάτω βίδα 1’ 3 3/4’’ (40 εκ) κάτω από την άνω βίδα, κάθετα.
- Αναρτήστε το στόχο βελών στις 2 βίδες καλά. Τραβήξτε το στόχο βελών για να βεβαιωθείτε ότι έχει αναρτηθεί καλά προτού το αφήσετε.
- Οι 2 σταθερές βίδες δεν πρέπει να απέχουν περισσότερο από 6 χιλιοστά από τα κενά βίδας στον τοίχο, για να αποφευχθεί η καταστροφή του εσωτερικού κυκλώματος, και να στερεώσετε το στόχο βελών καλά



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΟΥΜΠΙΩΝ

Ο στόχος βελών έχει 3 κουμπιά με τις ακόλουθες διαφορετικές λειτουργίες:

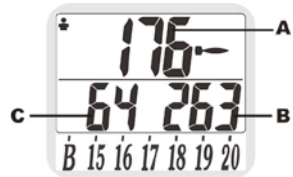
Κουμπί	Εγκατάσταση Παιχνιδιού	Παίξτε
ΑΛΛΑΓΗ Π> ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ	Επιβεβαίωση εγκατάστασης.	Αλλάζει στον επόμενο παίκτη. Επανεκκίνηση νέου παιχνιδιού.
ΠΑΙΧΝΙΔΙ/ΠΑΙΚΤΗΣ Επιθεώρηση Σκορ Π > Επιθεώρηση Παιχνιδιού Π > ΔΙΑΓΡΑΦΗ	Επιλογές Παιχνιδι/ Παίκτης.	- Σκορ παικτών με αυτόματη ολίσθηση. Επιθεώρηση παιχνιδιού, Διαγραφή του τρέχοντος σκορ βελών.
ΕΠΙΛΟΓΗ/ΑΝΑΜΟΝΗ Π > ΗΧΟΣ	Διπλή/ Τριπλή Εσωτερική/ Εξωτερική Ενεργοποίηση/ Απενεργοποίηση Ήχου.	Ακινητοποίηση/ κατάργηση ακινητοποίησης Ενεργοποίησης/ Απενεργοποίησης Ήχου του στόχου βελών

ΣΧΟΛΙΟ:

- Χωρίς || >: Πατήστε το Κουμπί.
- || > ΕΠΙΘΕΩΡΗΣΗ Παιχνιδιού: Κρατήστε το κουμπί πατημένο μετά την επιθεώρηση του σκορ.
- Με || >: Πατήστε και κρατήστε το πατημένο για 3 δευτερόλεπτα.

ΠΡΟΒΟΛΗ LCD:

Η προβολή LCD χωρίζεται σε 3 τμήματα, κάθε τμήμα έχει διαφορετική σημασία για διαφορετικά παιχνίδια. Το σήμα “##” δείχνει τον αριθμό σκορ, τις ζωές ή τα σήματα.



A.

- ##: Σκορ τρέχοντος παίκτη.
- ##-: Αριθμός στόχου τρέχοντος παίκτη.
- L ή H ##: Σκορ ηγέτη για ΠΑΝΩ & ΚΑΤΩ.
- Pi# ή bAt#: Σειρά «Στάμνας» ή «Χτυπήματος».
- P#F# ή t#F#: P4F1 σημαίνει ότι ο Παίκτης 4 κερδίζει το παιχνίδι. “t” για Ομάδα.
- 2 έως 7 (για σνούκερ): Ο αριθμός στόχου είναι κάποιος από τους εξής 2, 3, 4, 5, 6 ή 7.
- 15-E, καλό, #bAS, HonE (για Μπέιζμπολ): Ο αριθμός στόχου είναι μεταξύ 15 και 20 και κέντρο του στόχου; Καλό, αριθμός Βάσης, Αρχική λειτουργία.

B.

- ##-: Αριθμός στόχου τρέχοντος παίκτη.
- ##H# (Παιχνίδι Λούντο): Ο τρέχον παίκτης χτυπάει το ## και μπορεί να σκοτώσει τον παίκτη #.
- ##H (21 ΒΑΘΜΟΙ): Το υψηλότερο σκορ (κάτω των 21 βαθμών) στο γύρο.
- t-#: Αριθμός (#) γύρου ®.
- db ή bE (Ποδόσφαιρο): Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει διπλό δακτύλιο ή το κέντρο του στόχου για το Ποδόσφαιρο.
- 1 έως 5 (Μπίνγκο): Ο αριθμός στόχου είναι κάποιος από τους εξής 1, 2, 3, 4, ή 5.
- ##: Το σκορ της ομάδας για Μπέιζμπολ και Πένα.
- Ho # ή #H: Τρύπα 1, 2...κτλ. 1, 2, 3...κτλ. Τρύπα για Γκολφ.
- ##dt (για Ελεύθερο): Υπόλοιπα βελάκια.

Γ.

- ##: Σκορ επόμενου παίκτη.
- ##-: Αριθμός στόχου επόμενου παίκτη.
- #L: Ζωές τρέχοντος παίκτη (Βαθμοί).
- I, π και #P: Ένδειξη των δρομέων στις βάσεις, “” για 1^η βάση, “” για 2^η βάση και “” για 3^η βάση, και τους υπόλοιπους παίκτες στην ομάδα χτυπήματος.

- bE-#: Το υπόλοιπο κέντρο του στόχου πρέπει να χτυπηθεί από το «χτύπημα» (Αγγλικό Κρίκετ).

B+Γ:

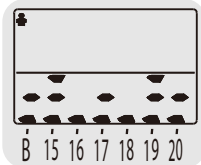
1. ΣΚΟΡ ΚΡΙΚΕΤ & ΕΞΟΝΤΩΤΙΚΟ ΚΡΙΚΕΤ:

- Η κλειστή θέση κάθε αριθμού εμφανίζεται στην κάτω γραμμή που εμφανίζεται για τον τρέχοντα παίκτη.
- Το μεσαίο σήμα ανάβει για να δείξει ότι ο τρέχον παίκτης δεν έχει βελάκι στον αριθμό.
- Τα κάτω 3 σήματα δείχνουν την τρέχουσα κλειστή θέση.
- Το άνω δεξί σήμα δείχνει ότι ο παίκτης έχει κλείσει τουλάχιστον ένα αριθμό.
- Το σήμα στην κορυφή ανάβει για να δείξει ότι ο αριθμός έχει κλείσει από όλους τους υπόλοιπους παίκτες, και ότι ο τρέχον παίκτης δεν μπορεί να λάβει βαθμούς από αυτό τον αριθμό μόλις κλείσει τον αριθμό.

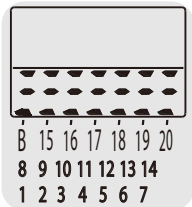


2. ΚΡΙΚΕΤ ΧΩΡΙΣ ΣΚΟΡ, ΣΚΡΑΜ (7t), ΠΕΝΑ:

- : Ένας βαθμός
- =: 2 βαθμοί
- ≡: 3 βαθμοί



3. ΣΚΡΑΜ 21 Στόχοι:



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΜΕΡΙΚΟΙ ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ

- Ο γύρος αποτελείται από 3 βελάκια. Οποιο βελάκι αναπηδήσει ή πέσει από το στόχο βελών δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά στο γύρο. Ο τρέχον παίκτης πρέπει να αφαιρέσει τα βελάκια από το στόχο βελών.
- Όλοι οι παίκτες ρίχνουν με σειρά. Για να αποφασίσετε τη σειρά ρίξτε στο κέντρο στόχου. Ο παίκτης που θα πετύχει πιο κοντά στο κέντρο του στόχου θα παίξει πρώτος.
- Τα μονά σκοράρουν στον αριθμό του τμήματος, οι διπλοί (ή τριπλοί) δακτύλιοι σκοράρουν στα διπλά (ή τριπλά) τμήματα αριθμών. Το εξωτερικό κέντρο του στόχου έχει 25 βαθμούς και το εσωτερικό κέντρο του στόχου 50 βαθμούς (διπλό 25).

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ‘01: 301, 501 Έως 1001 (Α01)

- Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με σκορ 301, 501...901 ή 1001. Στόχος του παιχνιδιού είναι να μειώνετε σε κάθε γύρο το αρχικό σκορ. Όταν ένας παίκτης φθάσει ακριβώς στο μηδέν το παιχνίδι ολοκληρώνεται.
- Το παιχνίδι είναι ΑΚΥΡΟ (εμφανίζει το μήνυμα bust) όταν ένας παίκτης ρίξει ένα βέλος το οποίο έχει σκορ υψηλότερο από το υπόλοιπο σκορ και δεν μπορεί να φτάσει ακριβώς το μηδέν. Θα διακόψει τον τρέχοντα γύρο και θα επιστρέψει το σκορ του παίκτη στο σκορ του τελευταίου γύρου του τρέχοντος παίκτη.
- Υπάρχουν πολλές Εσωτερικές/ Εξωτερικές επιλογές στο παιχνίδι ‘01:

α).ΔΙΠΛΟ/ ΤΡΙΠΛΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει έναν αριθμό στο διπλό/ τριπλό δακτύλιο ή το εσωτερικό κέντρο στόχου για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

β). ΔΙΠΛΟ/ ΤΡΙΠΛΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει έναν αριθμό στο διπλό/ τριπλό δακτύλιο ή το εσωτερικό κέντρο στόχου για να λάβει βαθμούς ώστε να μηδενίσει και να τερματίσει το παιχνίδι. Θα ακυρωθεί όταν το σκορ του παίκτη μειωθεί 1 βαθμό κάτω από τη διπλή εξωτερική κατάσταση επιλογής.

ΥΨΗΛΟ ΣΚΟΡ: 6-15rd

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι το υψηλότερο συνολικό σκορ.
- Αρχικά, καθορίστε τον αριθμό γύρων. Ο στόχος βελών θα συγκρίνει αυτόματα τα αποτελέσματα του παίκτη κυκλικά μόλις ρίξει ο τελευταίος παίκτης το 3^ο βέλος στον τελευταίο προκαθορισμένο γύρο.

ΑΘΡΟΙΣΗ (C-Up): 100, 200 ... έως 900

- Όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι με 0 βαθμούς και προσθέτουν το σκορ κάθε βέλους.
- Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει ή θα υπερβεί τον προκαθορισμένο στόχο σκορ κερδίζει το παιχνίδι.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ ΒΕΛΩΝ

ΤΥΧΑΙΑ ΒΟΛΗ: Γύρος 6-15

1. Στόχος της Τυχαίας Βολής είναι να χτυπήσετε το τμήμα που εμφανίζει αυτόματα ο στόχος βελών. Όταν ο παίκτης χτυπήσει το συγκεκριμένο αριθμό θα σκοράρει βαθμούς ως ακολούθως:

ΤΜΗΜΑ ΒΑΘΜΟΙ	ΜΟΝΟ 1	ΔΙΠΛΟ 2	ΤΡΙΠΛΟ 3	Ε25 4	Ε50 5
--------------	--------	---------	----------	-------	-------

2. Ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ κερδίζει το παιχνίδι.

Κάτω (Ldr): Επιλογή ηγέτη

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να ρίχνει με τη σειρά του προσπαθώντας να επιτύχει με 3 βελάκια σκορ ίσο ή μικρότερο από το «Σκορ του Ηγέτη». Κάθε παίκτης ξεκινά με 7 ζωές και ο τελευταίος παίκτης που θα παραμείνει με ζωές κερδίζει το παιχνίδι.
- Το σκορ σας θα γίνει το νέο σκορ ηγέτη και δεν χάνετε ζωή όταν το σκορ σας, μετά από ένα γύρο, είναι ίσο ή μικρότερο από το προηγούμενο σκορ του ηγέτη. Εάν δεν είναι, χάνετε μια ζωή.
- Ο προηγούμενος ηγέτης έχει το δικαίωμα να εισαγάγει ξανά νέο σκορ ηγέτη χωρίς να χάσει ζωή, ωστόσο το νέο σκορ του ηγέτη θα πρέπει να είναι μεγαλύτερο από το προηγούμενο σκορ.
- Κάθε βελάκι που χάνεται μετράει με το ανώτερο σκορ των 60 βαθμών.

Κάτω: Con (Συνεχές)

Στη Συνεχή λειτουργία στο παιχνίδι κάτω, ο ηγέτης χάνει μια ζωή όταν το σκορ σε ένα γύρο είναι μεγαλύτερο από το σκορ του ηγέτη (έχει επιτευχθεί από τον ίδιο), και το σκορ ηγέτη παραμένει στη χαμηλότερη τιμή. Μπορεί να αλλάξει μόνο σε χαμηλότερο σκορ.

Πάνω: Ldr (Ηγέτης)

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού για τους παίκτες είναι να ρίχνουν με τη σειρά τους προσπαθώντας να επιτύχουν με 3 βελάκια σκορ ίσο ή μεγαλύτερο από το «Σκορ του Ηγέτη».
- Κάθε παίκτης ξεκινά με 7 ζωές, και ο τελευταίος παίκτης που θα παραμείνει με ζωές κερδίζει το παιχνίδι.
- Το σκορ σας θα γίνει το νέο σκορ ηγέτη και δεν χάνετε ζωή όταν το σκορ σας, μετά από ένα γύρο, είναι ίσο ή μεγαλύτερο από το προηγούμενο σκορ του ηγέτη. Διαφορετικά, θα χάσετε μια ζωή.
- Ο προηγούμενος ηγέτης έχει το δικαίωμα να εισαγάγει ξανά νέο σκορ ηγέτη χωρίς να χάσει ζωή, ωστόσο το νέο σκορ του ηγέτη θα πρέπει να είναι μικρότερο από το προηγούμενο σκορ.

Πάνω: Con (Συνεχές)

Στην επιλογή “Con” του παιχνιδιού Πάνω, ο ηγέτης θα χάσει μια ζωή όταν το σκορ σε ένα γύρο είναι μικρότερο από το σκορ ηγέτη (έχει επιτευχθεί από τον ίδιο), και το σκορ ηγέτη παραμένει πάντα στην Υψηλότερη τιμή. Το σκορ μπορεί μόνο να μειωθεί.

ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ (C-dn): 100, 200 ...έως 900

- Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με τον προκαθορισμένο στόχο βαθμών (100 έως 900) και αφαιρεί βαθμούς με κάθε σκορ βέλους.
- Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο μηδέν ή κάτω από αυτό κερδίζει το παιχνίδι.

ΡΟΛΟΙ 1 (24-ΩΡΟ): ---, -2-, -3-

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυήσετε κάθε αριθμό έγκαιρα, από 1 έως 20, στη σειρά, και μετά στο κέντρο του στόχου. Αφού χτυπήσει τον αριθμό που παίζει, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει στον επόμενο αριθμό. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο κέντρο του στόχου κερδίζει το παιχνίδι.
- Υπάρχουν 3 επιλογές γι' αυτό το παιχνίδι:
 - “---”: Όλα τα διπλά και τριπλά μετρούν ως μονά.
 - “-2-“: Κάθε παίκτης πρέπει να χτυπήσει κάθε διπλό αριθμό μια φορά.
 - “-3-“: Κάθε παίκτης πρέπει να χτυπήσει κάθε τριπλό αριθμό μια φορά.

ΡΟΛΟΙ 2: ---, -2-, -3-

Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυπήσετε κάθε αριθμό, από το 20 μέχρι το 5, μια φορά δεξιόστροφα στη σειρά, και μετά στο κέντρο του στόχου. Η σειρά των αριθμών παιχνιδιού είναι 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 και το κέντρο του στόχου. Αφού χτυπήσει τον αριθμό που παίζει, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει στον επόμενο αριθμό. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στον αριθμό 5 και θα χτυπήσει το κέντρο του στόχου κερδίζει το παιχνίδι.

ΡΟΛΟΙ 3: ---, -2-, -3-

Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυπήσετε κάθε αριθμό, από το 20 μέχρι το 1, μια φορά αριστερόστροφα στη σειρά, και μετά στο κέντρο του στόχου. Η σειρά των αριθμών παιχνιδιού είναι 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 και το κέντρο του στόχου, αφού χτυπήσει τον αριθμό που παίζει, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει στον επόμενο αριθμό. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στον αριθμό 1 και θα χτυπήσει το κέντρο του στόχου κερδίζει το παιχνίδι.

9 ΖΩΕΣ: Επιλογές 3-9LF (ζωές)

- Στο παιχνίδι παίζουν οι αριθμοί 1 έως 20 και το κέντρο του στόχου σε κυκλική σειρά.
- Κάθε παίκτης ξεκινά με προκαθορισμένες ζωές (3 έως 9).
- Κάθε παίκτης θα πρέπει να χτυπά τον αριθμό στόχο με ένα βελάκι σε κάθε γύρο. Ο παίκτης θα χάσει ζωή όταν αστοχήσει και με τα 3 βελάκια.
- Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα παραμείνει με ζωές.

Δέκα Καλό: Επιλογές ---, -2-, -3-, -E-

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να επιτύχετε με τα δέκα βελάκια τον

- αριθμό που αναφέρει ο στόχος βελών.
- Επιλέξτε πρώτα ---, -2-, -3- ή –E-, το σύμβολο “---“, “-2-“ ή “-3-“ υποδηλώνει ολόκληρα τμήματα, διπλό δακτύλιο ή τριπλό δακτύλιο του αναφερόμενου αριθμού που πρέπει να πετύχουν όλοι οι παίκτες στο γύρο. Μπορείτε να προσπαθήσετε να επιτύχετε το κέντρο του στόχου όταν επιλέξετε “–E-“.
- Ο στόχος βελών εμφανίζει ένα τυχαίο αριθμό στην αρχή του παιχνιδιού. Όλοι οι παίκτες πρέπει να συνεχίσουν ρίχνοντας 10 βελάκια στη σειρά στο τμήμα του στόχου αυτού του αριθμού.
- Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι όταν όλοι οι παίκτες έχουν ρίξει 10 βελάκια.

ΣΚΟΡ ΚΡΙΚΕΤ (ΣΟΥΠΕΡ ΚΡΙΚΕΤ)

- Στόχος του Σκορ Κρίκετ για κάθε παίκτη/ ομάδα είναι να «κλείσει» όλους τους αριθμούς από το 15 μέχρι το 20 συν το κέντρο του στόχου. Ο αριθμός στόχος μπορεί να χτυπηθεί με οποιαδήποτε σειρά. Ο πρώτος παίκτης/ ομάδα που θα «ΚΛΕΙΣΕΙ» όλους τους αριθμούς και το κέντρο του στόχου, και θα είναι ίσος ή θα προηγείται σε βαθμολογία, κερδίζει.
- Ο παίκτης κλείνει ένα συγκεκριμένο αριθμό ή το κέντρο του στόχου χτυπώντας 1 τριπλό, 1 διπλό συν 1 μονό, ή 3 μονά. Το εξωτερικό κέντρο του στόχου θεωρείται μονό, ενώ το εσωτερικό κέντρο του στόχου διπλό.
- Ο παίκτης που θα «κλείσει» ένα συγκεκριμένο αριθμό «κατέχει» τον αριθμό και μπορεί να σκοράρει βαθμούς σε αυτό τον αριθμό μέχρι να κλειστεί από όλους τους παίκτες.

ΚΡΙΚΕΤ ΧΩΡΙΣ ΣΚΟΡ

Το παιχνίδι Κρίκετ Χωρίς Σκορ είναι πιο απλό με το Σκορ Κρίκετ. Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι μόνο να «Κλείσουν» οι παίκτες τους αριθμούς 15 μέχρι 20, συν το κέντρο του στόχου. Ο πρώτος παίκτης που θα κλείσει όλους τους αριθμούς κερδίζει το παιχνίδι. Δεν υπάρχει λόγος να συγκρίνετε τα σκορ.

Εξοντωτικό Κρίκετ

- Το παιχνίδι μοιάζει με το Σκορ Κρίκετ, με τη διαφορά ότι όταν ένας παίκτης κλείνει έναν αριθμό, το σκορ για όλα τα υπόλοιπα χτυπήματα στον ίδιο αριθμό προσθέτονται στο σκορ του αντιπάλου που έχει ανοιχτό τον ίδιο αριθμό. Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα κλείσει όλους τους αριθμούς και θα έχει το χαμηλότερο σκορ.
- Όλες οι προβολές για το Εξοντωτικό Κρίκετ είναι ίδιες με το παιχνίδι Σκορ Κρίκετ.

ΑΓΓΛΙΚΟ ΚΡΙΚΕΤ: (---, ΕΠΙΛΟΓΗ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ)

- Αυτό το παιχνίδι είναι μόνο για 2 παίκτες, ο ένας παίκτης δρα ως «στάμνα» και ο άλλος ως «χτύπημα». Στόχος της «στάμνας» είναι να συγκεντρώσει 9 στυλίσκους το συντομότερο δυνατόν για να εμποδίσει το «χτύπημα» να συλλέξει περισσότερους βαθμός και στόχος του «χτυπήματος» είναι να συγκεντρώσει όσο περισσότερους βαθμούς μπορεί το συντομότερο δυνατόν προτού η «στάμνα» συγκεντρώσει 9 στυλίσκους.
- Σκοπός της «στάμνας» (Pit 1 ή 2) είναι το κέντρο του στόχου. Κάθε χτύπημα στο κέντρο στόχου ως 2 στυλίσκοι, ενώ παίζουν και οι άλλοι αριθμοί.
- Το χτύπημα (bAt 1 ή 2) μπορεί να είναι σε όλους τους αριθμούς (μετρούν διπλά και τριπλά). Η βαθμολογία αρχίζει να μετράει όταν το συνολικό σκορ ανά γύρο είναι πάνω από 40 βαθμούς. Για παράδειγμα 46-40= 6 βαθμοί, όταν το συνολικό σκορ είναι λιγότερο από 40 μετράει για 0 βαθμούς.
- Ο γύρος του σκορ ολοκληρώνεται όταν η «στάμνα» συγκεντρώνει 9 στυλίσκους.
- Το παιχνίδι τελειώνει ότι ολοκληρωθεί ο 2^{ος} γύρος.

Διαιρέση (Μισό): rAn (Τυχαίο)

- Ο στόχος εμφανίζει αυτόματα ένα τυχαίο αριθμό στην αρχή κάθε γύρου.
- Ο αριθμός που εμφανίζεται δεν αλλάζει κατά τη διάρκεια του γύρου. Όλοι οι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν να ρίχνουν τα 3 βελάκια τους σε αυτό το τμήμα για να αθροίσουν το σκορ τους. Διπλά και τριπλά μετράνε.
- Το σκορ ενός παίκτης θα μειωθεί στο μισό σε περίπτωση που ένας παίκτης δεν πετύχει τον αριθμό που εμφανίζεται με τουλάχιστον ένα από τα 3 βελάκια σε κάθε γύρο. Όμως αν ένα ή περισσότερα βελάκια χτυπήσουν τη διάταξη, ο παίκτης πρέπει να πατήσει το κουμπί ΑΛΛΑΓΗ, για να μειωθεί το σκορ στο μισό.
- Ο στόχος βελών θα εμφανίσει ξανά ένα τυχαίο αριθμό για κάθε γύρο, και το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι ο τελευταίος παίκτης να ρίξει το 3^ο βελάκι στον 7^ο γύρο.

Διαιρέση (ΜΙΣΟ): 12 Γύροι

Το παιχνίδι είναι ίδιο με την τυχαία Διαιρέση, το μόνο που αλλάζει είναι ότι ο στόχος βελών εμφανίζει συγκεκριμένους αριθμούς, 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, και –bE- στη σειρά για κάθε γύρο, για 12 γύρους συνολικά.

ΟΛΑ 51 Από 5: 31, 41 ... έως 91

- Στόχος του παιχνιδιού είναι να μειωθεί το σκορ του κάθε γύρου από ένα προκαθορισμένο σκορ 31, 41, 51,... ή 91.
- Η συνολική βαθμολογία για κάθε γύρο θα πρέπει να είναι διαιρέσιμη με το 5 για να λάβετε βαθμολογία. Για παράδειγμα, εάν ένας παίκτης λάβει 25 βαθμούς σε ένα γύρο, το σκορ είναι 5 (25÷5=5).
- Τυχόν βαθμολογία γύρου η οποία δεν είναι διαιρέσιμη με το 5 δεν μετράει. Εάν κάποιο από τα 3 βέλη δεν πετύχει το στόχο θα μετρήσει ως μηδενική βαθμολογία.
- Ο γύρος θεωρείται «άκυρος» όταν ένας παίκτης συγκεντρώσει βαθμολογία υψηλότερη από την υπόλοιπη βαθμολογία η οποία δεν μπορεί να φτάσει ακριβώς το μηδέν.
- Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο μηδέν είναι νικητής.

Ακολουθείστε τον Ηγέτη (Ldr: Επιλογή ηγέτη)

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυπήσετε τον «Αριθμό Στόχο» που εμφανίζεται από τον «ηγέτη». Τα μονά, διπλά και τριπλά είναι διαφορετικοί αριθμοί στόχου.
- Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με 7 ζωές, και ο τελευταίος παίκτης που θα έχει ζωές κερδίζει το παιχνίδι.
- Καθορίστε ηγέτη και ξεκινήστε το παιχνίδι:
 - Ο στόχος βελών θα εμφανίσει ένα τυχαίο αριθμό ως τον πρώτο αριθμό στόχου.

- Όλοι οι παίκτες ρίχνουν με σειρά ένα βελάκι μέχρι να χτυπήσουν τον τυχαίο αριθμό για να γίνουν ο πρώτος ηγέτης.
- Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει τον αριθμό στόχο με τουλάχιστον ένα από τα 3 βελάκια σε κάθε γύρο, διαφορετικά θα χάσει μια ζωή.
- Θα γίνεται ο νέος ηγέτης, και δεν θα χάσετε ζωή, εάν χτυπήσετε τον αριθμό στόχου, και θα πρέπει να ορίσετε νέο αριθμό στόχου ρίχνοντας ξανά ένα βελάκι στην περιοχή σκορ.
- Ο προηγούμενος ηγέτης έχει το δικαίωμα να ορίσει ξανά τον αριθμό στόχου του νέου ηγέτη χωρίς να χάσει ζωή, ωστόσο ο αριθμός στόχου του νέου ηγέτη θα πρέπει να είναι διαφορετικός από το σκορ του προηγούμενου ηγέτη.
- Ο στόχος βελών εμφανίζει αυτόματα τον αριθμό στόχου “1-3” αφού πατηθεί το κουμπί Αλλαγή όταν ένας παίκτης χτυπήσει τον αριθμό στόχου και γίνει ηγέτης, όμως χάνει όλα τα υπόλοιπα βελάκια του σε αυτό το γύρο.

Ακολουθείστε τον Ηγέτη: Con (Συνεχές)

Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζεται η επιλογή Ηγέτη, με τη μόνη διαφορά ότι ο ηγέτης πρέπει να χτυπήσει τον αριθμό στόχου σε περίπτωση που κανένας παίκτης δεν χτυπήσει τον αριθμό στόχου κατά τη διάρκεια ενός γύρου, διαφορετικά θα χάσει και αυτός μια ζωή. Το παιχνίδι πάντα «Συνεχίζει» με τον ίδιο αριθμό στόχου μέχρι ένας παίκτης να χτυπήσει τον αριθμό στόχου. Στη συνέχεια μπορεί να αλλάξει σε ένα νέο αριθμό στόχου.

Σαγκάη I

- Αυτό το παιχνίδι παίζει στη σειρά τους αριθμούς 1 έως 7.
- Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά ρίχνοντας στο 1 στον 1^ο γύρο, μετά στο 2 στο 2^ο γύρο μέχρι να φτάσουν στο 7 στον 7^ο γύρο.

Σαγκάη II

Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζεται το Σαγκάη I, με τη μόνη διαφορά ότι ο παίκτης μπορεί να κερδίσει άμεσα σε οποιονδήποτε από τους γύρους τρών βελών χτυπώντας ένα μονό, ένα διπλό και ένα τριπλό, με οποιαδήποτε σειρά, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Σαγκάη III

- Οι παίκτες ρίχνουν στη σειρά στους αριθμούς 1 έως 20.
- Κάθε παίκτης ξεκινά από τον αριθμό 1. Όταν χτυπήσει το 1 προχωρά στο 2, και ούτω καθεξής.
- Ένας παίκτης μπορεί να κερδίσει άμεσα χτυπώντας ένα μονό, ένα διπλό και ένα τριπλό, με οποιαδήποτε σειρά, κατά τη διάρκεια ενός γύρου.
- Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία, όταν ρίξει και ο τελευταίος παίκτης το 3^ο βελάκι στον 7^ο γύρο, ή φτάσει πρώτος στο τέλος και χτυπήσει το 20, είναι ο νικητής.

Σκραμ: 21t (21 Στόχοι)

- Στο παιχνίδι παίζουν όλοι οι αριθμοί, από το 1 μέχρι το 20 και το κέντρο του στόχου.
- Στόχος του Σκόρερ είναι να συγκεντρώσει όσους περισσότερους βαθμούς μπορεί χτυπώντας κάποιον αριθμό. Στόχος του αντιπάλου είναι να χτυπήσει όλους τους αριθμούς, 1-20, και το κέντρο του στόχου μια φορά με οποιαδήποτε σειρά.
- Ο γύρος του Σκόρερ ολοκληρώνεται όταν διαγραφούν όλοι οι αριθμοί.
- Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι.

Σκραμ Κρίκετ: 7t (7 στόχοι)

- Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζεται το Σκραμ, με τη μόνη διαφορά ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί τους αριθμούς κρίκετ 15 έως 20 και το κέντρο του στόχου. Κάθε παίκτης πρέπει να χτυπήσει έναν αριθμό τρεις φορές για να διαγραφεί.
- Οι αντίπαλοι διαγράφουν ένα συγκεκριμένο αριθμό χτυπώντας 1 τριπλό, 1 διπλό και 1 μονό, ή 3 μονά. Το εξωτερικό κέντρο του στόχου θεωρείται μονό, ενώ το εσωτερικό διπλό.

Δολοφόνος: 3-7LF (Ζωές)

- Στόχος του παιχνιδιού, όπως αναφέρει και ο τίτλος, είναι να «σκοτώσετε» τις ζωές των αντιπάλων σας προτού τελειώσουν οι δικές σας. Ο παίκτης που θα παραμείνει «ζωντανός» είναι και ο νικητής.
- Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης πρέπει να ρίξει ένα βελάκι με το αντίθετο χέρι για να επιλέξει τον αριθμό του. Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να έχουν διαφορετικό αριθμό, εκτός του κέντρου του στόχου.
- Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να χτυπήσουν τον αριθμό τους για να προσθέσουν 1 ζωή. Οι παίκτες μπορούν να προσθέσουν μια ζωή σε κάποιον άλλο παίκτη ρίχνοντας το βελάκι στον αριθμό του αντιπάλου παίκτη.
- Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να αποτελέσουν δολοφόνους αθροίζοντας αρχικά τις προκαθορισμένες ζωές (3 έως 7) και στη συνέχεια σκοτώνοντας τους αντιπάλους τους. Το σύμβολο “≡#≡#” εμφανίζεται για να δείξει ότι αυτός ο παίκτης είναι δολοφόνος.
- Ένας δολοφόνος ενδέχεται να χάσει τον τίτλο του εάν κάποιος άλλος δολοφόνος χτυπήσει τον αριθμό του, αλλά μπορεί να γίνει ξανά δολοφόνος εάν φτάσει τον προκαθορισμένο αριθμό ζωών.

Δολοφόνος: dbL (διπλός δακτύλιος)

- Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει μια φορά το «διπλό δακτύλιο» του αριθμού του για να γίνει δολοφόνος.
- Ο δολοφόνος πρέπει επίσης να χτυπήσει το «διπλό δακτύλιο» των αντίπαλων αριθμών για να χάσουν τις ζωές τους. Ο δολοφόνος μπορεί να σκοτωθεί από μόνος του κατά λάθος και να χάσει μια ζωή εάν κάποιος παίκτης χτυπήσει τον αριθμό του.
- Ο δολοφόνος εξακολουθεί να είναι δολοφόνος μέχρι να χάσει όλες τις ζωές του.

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ: 6-15rd (Γύρος)

- Στόχος του παιχνιδιού ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ είναι να αποκτήσετε τη μπάλα χτυπώντας πρώτα το κέντρο του στόχου (bE), και στη συνέχεια σουτάροντας για γκολ χτυπώντας οποιοδήποτε διπλό τμήμα εκτός από το εσωτερικό κέντρο του στόχου, για να συγκεντρώσετε όσους περισσότερους βαθμούς μπορείτε.
- Ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπά οποιοδήποτε διπλό τμήμα για να σκοράρει μέχρι να αποκτήσει κάποιος άλλος παίκτης τη μπάλα, χτυπώντας το κέντρο του στόχου. Κάθε χτύπημα σε διπλό τμήμα λαμβάνει 1 βαθμό.
- Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι μόλις ολοκληρωθεί.

Μπιλιάρδο (9 Μπάλες): Επιλογή 4-13 βαθμοί

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυπήσετε όσες περισσότερες «Μπάλες Αρ. 9» μπορείτε για να αθροίσετε το σκορ στους προκαθορισμένους βαθμούς.
- Όλοι οι παίκτες ρίχνουν στους αριθμούς 1 έως 9 με κυκλική σειρά. Μετά από κάθε χτύπημα αριθμού περνάτε στον επόμενο αριθμό. Οι αριθμοί 1,2,...,8 έχουν 0 βαθμούς, μόνο ο αριθμός 9 έχει 1 βαθμό. Κατόπιν ξεκινήστε πάλι κυκλικά από το 1.
- Το παιχνίδι δεν περιορίζεται σε 3 βελάκια ανά γύρο. Ο τρέχον παίκτης μπορεί να συνεχίσει να ρίχνει βελάκια μέχρι να χτυπήσει όλους τους αριθμούς στόχου με κάθε βελάκι.
- Ο γύρος του τρέχοντος παίκτη θα ολοκληρωθεί και θα περάσει στον επόμενο παίκτη όταν ο παίκτης διακόψει ένα χτύπημα στον αριθμό που παίζει μετά το 1^ο χτύπημα.

ΣΝΟΥΚΕΡ: (---, ΕΠΙΛΟΓΗ 2-8 ΠΑΙΚΤΩΝ)

- Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να χτυπήσετε διαγώνια μια κόκκινη μπάλα και στη συνέχεια μια από τις 6 χρωματιστές μπάλες για να σκοράρετε. Οι χρωματιστές μπάλες 2 έως 7 θα πρέπει να χτυπηθούν με τη σειρά μόλις ένας παίκτης χτυπήσει την πρώτη κόκκινη μπάλα (το κέντρο του στόχου) και μια χρωματιστή μπάλα. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι μόλις ολοκληρωθεί.
- Κόκκινες Μπάλες: 8,9,10... & Κέντρο του στόχου. Θα πρέπει να χτυπηθούν στη σειρά. Κάθε χτύπημα της κόκκινης μπάλας ισοδυναμεί με 1 βαθμό.
- Χρωματιστές Μπάλες: 2, 3, 4, 5, 6 και 7. Κάθε χτύπημα χρωματιστής μπάλας ισοδυναμεί με την αξία της μπάλας.
- Το παιχνίδι δεν περιορίζεται σε 3 βελάκια ανά γύρο. Ο τρέχον παίκτης μπορεί να συνεχίσει να ρίχνει βελάκια μέχρι να χτυπήσει όλους τους αριθμούς με κάθε βελάκι.
- Ο γύρος του τρέχοντος παίκτη θα ολοκληρωθεί και θα περάσει στον επόμενο παίκτη όταν συμβούν τα ακόλουθα:
 - Ο παίκτης χάσει και τα 3 βελάκια στην αρχή του γύρου.
 - Ο παίκτης διακόψει ένα χτύπημα στον αριθμό που παίζει μετά το 1^ο χτύπημα.

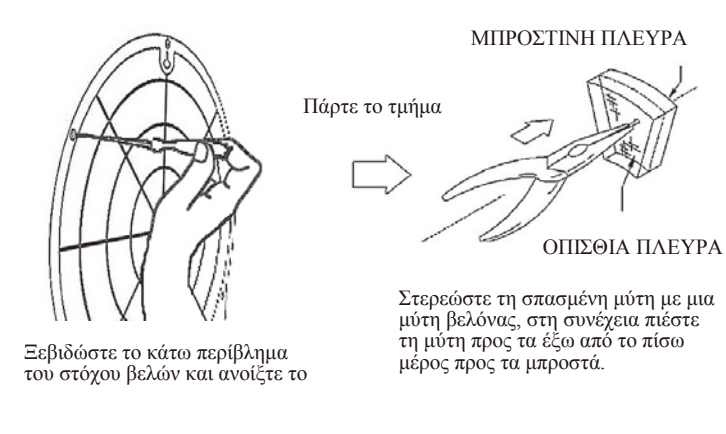
Ελευθερο

- Αυτό το παιχνίδι επιτρέπει στους παίκτες να ρίξουν 10, 20 ή 30 βελάκια σε κάθε γύρο και να συγκεντρώσουν το υψηλότερο σκορ.
- Σε αυτό το παιχνίδι παίζουν όλοι οι αριθμοί, καθώς επίσης το κέντρο του στόχου, ενώ μετράνε διπλά και τριπλά.
- Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Ελέγξτε τα ακόλουθα προτού δώσετε τη μονάδα για επισκευή:

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ	ΕΛΕΓΧΟΣ	ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ
Δεν έχει ρεύμα ή δεν λειτουργεί η οθόνη	Έχει εισαφθεί η υποδοχή στο ρευματοδότη και ο μετασχηματιστής στην ηλεκτρική έξοδο με ασφάλεια;	Εγκαταστήστε το ξανά.
Παράτυπο		Βγάλτε την υποδοχή από το ρευματολήπτη και περμιένετε για 2 δευτερόλεπτα. Στη συνέχεια εισάγετε ξανά την υποδοχή στο ρευματολήπτη.
Εμφανίζει το μήνυμα “Stuck” και ακούγεται ο ήχος “Stuck”		Αφαιρέστε τα βελάκια από το στόχο βελών.
Σπασμένες άκρες βελών		Ανοιξτε το κάτω κάλυμμα του στόχου βελών με ένα κατσαβίδι, πιέστε προς τα έξω τις σπασμένες μύτες από την πίσω πλευρά του τμήματος στόχου. Μην επιχειρήσετε να ανοίξετε τα ηλεκτρονικά κυκλώματα. (Κάτω σχέδιο)



Μπορείτε να βοηθήσετε στην προστασία του περιβάλλοντος! Παρακαλούμε μην ξεχνάτε να σέβεστε τους τοπικούς κανονισμούς: απορρίψτε τους ηλεκτρικούς εξοπλισμούς που δεν λειτουργούν σε κατάλληλο κέντρο διάθεσης απορριμμάτων.

Προτού απορρίψτε το προϊόν βγάλετε τις μπαταρίες.