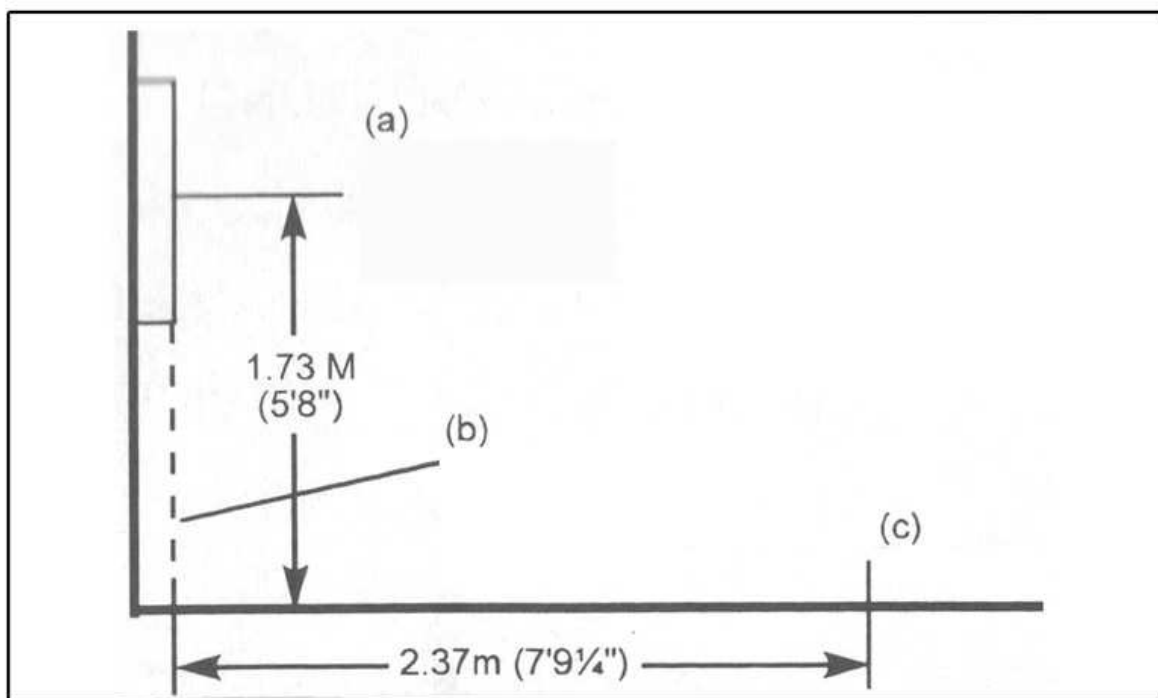


# STRIKER 301

MŰANYAGHEGYŰ ELEKTRONIKUS DART JÁTÉK  
FH-9304 sorozat

## FELSZERELÉSI ÚTMUTATÓ



- (a) A padlótól a céltábla középpontjáig: 1,73 m
- (b) Függővonalirány (a tábla lapjától a padlóig)
- (c) Dobóvonal
- (b) és (c) távolsága: 2,37 m
- (d) Dobás közben a játékos nem léphet rá a dobóvonalra, vagy azon túl.

*Az elektronikus darts felszerelését és összeállítását felnőtt végezze!*

1. Válasszon ki egy megfelelő helyet, mely legalább 2,5 m-nyi szabad területtel bír és melynek közelében van egy fali aljzat. Jelöljön ki egy dobóvonalat 2,37 m-re a tábla lapjától, mely a dobás távolságát fogja megadni.
2. Tartsa a dart táblát a fal elé úgy, hogy a felfüggesztő-lyukak közvetlenül egy fali gerenda felett helyezkedjenek el és a céltábla közepe 1,73 m-re legyen a talajtól. Jelölje meg a lyukak helyét ceruzával.
3. Fúrjon vezetőfuratokat a falba a megjelölt helyeken.
4. Függeszse fel biztonságosan a dart táblát a készlethez tartozó csavarokkal.
5. Csatlakoztassa a tápegységet a fali aljzatba és a kábel másik végét a táblához. Ekkor minden készen áll a játékhoz.

## MŰANYAGHEGYŰ ELEKTRONIKUS DART JÁTÉK

A darts története több száz évre vezethető vissza. Állítólag már VIII. Henrik angol és VI Károly francia király is a dart dobálók köréhez tartoztak. A játék minden bizonnyal az íjászatból és lándzsavetésből alakult ki. A modern darts kialakulása is szorosan kötődik az angol pubok életéhez. Egykor úgy tartották, hogy a céltábla közepének eltalálása (melyet angolul „Bull’s Eye”-nak, azaz „Bikaszemnek” neveznek, és parafából készítenek) a dart nyíllal pusztá szerencse kérdése. Azonban 1908-ban, az angol királyi udvar nagy meglepedésére, egy leeds-i fogadós bebizonyította, hogy a darts valójában ügyességi játék. Azóta a dartdobálás népszerű közösségi és sporttevékenység. Minden országban tartanak bajnokságokat és a játékot több millió játékos játssza világszerte.

Az elektronikus forradalom tovább fokozta a darts játék örömét. A választék egyre új és izgalmas játékokkal bővül. Az automatikus pontozás és a szabályok megjelenítése mind könnyebbé és élvezetesebbé teszik a dartsot. Fiataloktól az idősekig, férfiaktól a nőig, egyéni vagy csoportos mérkőzésekben a darts mindig összehozza a barátokat. Nem csoda, hogy a hagyományosan minden darts játszma kézfogással kezdődik és végződik.

**FIGYELEM:** A DARTS FELNŐTT JÁTÉK, ÉS NEM GYERMEKEK SZÁMÁRA KÉSZÜLT. SZÜLŐI FELÜGYELET MELLETT HASZNÁLJA. KÉRJÜK, FIGYELMESEN OLVASSA EL AZ ÚTMUTATÓT. A DARTOK MEGFELELŐ HASZNÁLATÁVAL ELKERÜLHETŐK A BALESETEK.

Gondosan bontsa ki új dart tábláját, és használat előtt ismerkedjen meg funkcióival és irányításával. Amennyiben azt tapasztalná, hogy a dart tábla nem működik megfelelően, kérjük, először is tanulmányozza át az útmutató HIBAELHÁRÍTÁS fejezetét.

### A DART TÁBLA KARBANTARTÁSA

**FONTOS!** Ezt a játékot **KIZÁRÓLAG MŰANYAGHEGYŰ DARTOKHOZ TERVEZTÉK.** *A fémhegyű dartok használata tartós károsodást okozhat a táblában.*

- **A dartok eldobásakor csak kellő mennyiségű erőt fejtsen ki és álljon megfelelő pózban.** Nem szükséges erősen dobni a dartokat ahhoz, hogy beleszúródjanak a táblába. A műanyaghegyű dart ajánlott súlya nem több mint 16 g (mely a hivatalos szabvány sok dart szervezet és verseny esetében). (Lásd TIPPEK ÉS TECHNIKÁK.)
- **Használjon megfelelő cserehegyeket.** A tábláról való lepattanást elkerülendő, használja a játékhoz tartozó hegyekkel megegyező műanyaghegyeket, vagy olyanokat, melyeket a SMARTNESS márkajelzéssel láttak el. A hosszú hegyek nem ajánlottak az elektronikus dart táblákhoz. Ezek könnyebben eltörnek vagy elgörbülnek. (A törött hegyek eltávolításához lásd a HIBAELHÁRÍTÁS fejezetet.)
- **Csakis a játékhoz tartozó tápegységet használja.**
- **Ne tegye ki a dart táblát szélsőséges időjárási vagy hőmérsékleti viszonyoknak.**
- **Ne érje a dart táblát folyadék és ne legyen kitéve túlzott nedvességnek.**
- **A dart táblát csakis nedves kendővel és/vagy enyhe tisztítószerrel tisztítsa.**

### TIPPEK ÉS TECHNIKÁK

1. **TIPP:** A megfelelő dobópózt a kéz, könyök, váll, csípő és lábfej helyzete határozza meg. Amennyiben jobb kézzel dob, a teste jobb oldalával forduljon a tábla felé. Testsúlyát helyezze a jobb lábára, mellyel kilépett, hajoljon enyhén előre és egyensúlyozzon a bal lábán. Amennyiben a bal kezét használja dobáshoz, a testhelyzet pont a fentivel ellenkező kell, hogy legyen.

2. *TIPP*: A dobómozdulat könyökből indul. Testét tartsa mereven, és csak a kezét, csuklóját és alkarját használja. Alkarját hajlítsa enyhén hátra, és könnyed mozdulattal dobja a dartot a tábla irányába. A dobást kövesse úgy, hogy mutatóujjával a megcélzott terület felé mutat.
3. *TIPP*: Amikor kiveszi a dartot a táblából, kihúzás közben egy kicsit csavarja meg jobb oldali irányba, így a dart könnyebben eltávolítható.
4. *TIPP*: Gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni! A gyakorlás jobb dart játékosá teszi önt!

## BEKAPCSOLÁS

Ez az elektronikus dart tábla automatikus kikapcsoló funkcióval van ellátva (sleep mód). Nincsen rajta power kapcsoló. Egyszerűen dugja be a tápegységet és a DC dugót, és a tábla be is kapcsolódott. Amennyiben a tábla több mint 5 percen keresztül használaton kívül marad, a kijelzők és perifériák automatikusan kikapcsolnak és sleep üzemmódra állnak. Ameddig a tápegység csatlakoztatva van, a tábla emlékezni fog arra a játéállásra, ahol kikapcsolódott. A GAME gomb megnyomásával a tábla bekapcsolódik, és a játék folytatható.

## ELŐKÉSZÜLETEK

### A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

**GAME** (Játék) A gomb megnyomásával az egyik játékot választhatja ki a játékok csoportjából. Az első opció megjelenik a kijelzőn.

**OPTION** (Opció) A gomb megnyomásával egyéb opciókat választhat ki a csoporton belül. A játékok kódneven szerepelnek. A játékokat az **1. TÁBLÁZAT** sorolja fel.

**PLAYER** (Játékos) A gomb megnyomásával a játékosok számát választhatja ki. Minden egyes körben, ha kigyullad egy újabb led, a komputer új játékost választott ki.

**Csapatjáték** Amennyiben több játékos is játszik, összeállhat valakivel, hogy ugyanazzal a pontszámmal versenyezzenek mások ellen

**HANDICAP OPTION** (Nehezítési opció) Amennyiben szükséges, a játék nehézségét beállíthatja különböző szintűre minden játékos esetében. A gomb megnyomásával minden játékos kiválasztást követően beállíthatja a nehézségi szintet. A gomb minden egyes megnyomásával a nehézségi szint egy szintet lép (lásd az **1. TÁBLÁZATOT**).

**START** (Indítás) Amikor a játék beállítása befejeződött, nyomja meg a HOLD/START (felfüggesztés/indítás) gombot, és a játék elkezdődik.

### Példa:

1. Nyomja meg a GAME gombot, majd az OPTION gomb megnyomásával válassza az 501-es játékot.
2. Válassza ki az 1. Játékot, majd nyomja meg kétszer a HANDICAP gombot a pontszám kezdeti értékének „701”-re való beállításához, mivel az 1. Játékos jobb játékos.
3. Válassza ki a 2. Játékot. A 2. Játékos pontszáma „501”-et mutat.
4. Válassza ki a 3. Játékot, aki kezdő játékos, majd nyomja meg többször a HANDICAP gombot a pontszám „301”-re való beállításához.
5. Amennyiben csak három játékos játszik, a játék elkezdéséhez nyomja meg a HOLD/START gombot.

**TÁBLÁZAT:**

**2. TÁBLÁZAT:** Játék kiválasztás és nehezítési lista

<b>GAME</b>	<b>OPTION</b>		<b>HANDICAP</b>	
<b>Csoport</b>	<b>Kód</b>	<b>Dart játék</b>	<b>Határértékek</b>	<b>Lépésenként</b>
<i>301</i>	<i>301</i>	301	301-1001	100 ponttal változik
	<i>501</i>	501	301-1001	100 ponttal változik
	<i>601</i>	601	301-1001	100 ponttal változik
	<i>701</i>	701	301-1001	100 ponttal változik
	<i>801</i>	801	301-1001	100 ponttal változik
	<i>901</i>	901	301-1001	100 ponttal változik
	<i>1001</i>	1001	301-1001	100 ponttal változik
	<i>LEA</i>	<i>301</i>	Liga 301	301-1001
<i>501</i>		Liga 501	301-1001	100 ponttal változik
<i>601</i>		Liga 601	301-1001	100 ponttal változik
<i>701</i>		Liga 701	301-1001	100 ponttal változik
<i>801</i>		Liga 801	301-1001	100 ponttal változik
<i>901</i>		Liga 901	301-1001	100 ponttal változik
<i>1001</i>		Liga 1001	301-1001	100 ponttal változik
<i>Rc</i>		<i>rc</i>	Round the Clock	1-9
	<i>S-0</i>	Shoot-Out	0-9 pont	1 ponttal emelkedik
	<i>SH</i>	Shanghai	1-9	1 számmal emelkedik
	<i>I-2</i>	Halve-It	0-950 pont	50 ponttal emelkedik
<i>Cu2</i>	<i>Cu2</i>	Count Up 200	0-150 pont	50 ponttal emelkedik
	<i>Cu4</i>	Count Up 400	0-350 pont	50 ponttal emelkedik
	<i>Cu6</i>	Count Up 600	0-550 pont	50 ponttal emelkedik
	<i>Cu8</i>	Count Up 800	0-750 pont	50 ponttal emelkedik
	<i>Cu0</i>	Count Up 1000	0-950 pont	50 ponttal emelkedik
	<i>Hi</i>	High Score	0-500 pont	50 ponttal emelkedik
<i>0~</i>	<i>0~</i>	Overs	3-7 élet	1 étellel emelkedik
	<i>U_</i>	Unders	3-7 élet	1 étellel emelkedik
	<i>b-6</i>	Big-6	3-7 élet	1 étellel emelkedik
<i>Cri</i>	<i>Cri</i>	Cricket –(Standard)	0, 20, 25	(lásd Megjegyzést)
	<i>no</i>	No Score Cricket	0, 20, 25	(lásd Megjegyzést)
	<i>Cut</i>	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(lásd Megjegyzést)
	<i>Pup</i>	Killer Cricket	0, 20, 25	(lásd Megjegyzést)
			<b>Megjegyzés:</b> „0”: nincsen meghatározott sorrend „20”: le kell zárni a számokat 20-tól, 19-en, 18-on, 17-en, 16-on, 15-ön keresztül a bullig „25”: le kell zárni a számokat a bulltól, 15-ön, 16-on, 17-en, 18-on, 19-en keresztül 20-ig	
<i>biL</i>	<i>biL</i>	Billiard	20-11 spotok	1 spot kitöltése
	<i>mF</i>	Minefield	20-11 spotok	1 spot kitöltése
	<i>PRC</i>	Pachisi	20-11 spotok	1 spot kitöltése
	<i>Hot</i>	Hot Potato	20-11 spotok	1 spot kitöltése

## **SPECIÁLIS FUNKCIÓK**

**DOUBLE** A 301-1001 és Liga 301-1001 játékokban plusz beállításokat is eszközölhet, hogy a játék még nagyobb kihívást jelentsen (lásd JÁTÉK ÚTMUTATÓ). Ezt a beállítást bármikor megváltoztathatja a játék előtt vagy közben, hogy a kevésbé gyakorlott játékos számára pihenőt biztosíthasson. A lehetséges beállítások a következők:

Nyitott be / Nyitott ki	Dupla be (DI) / Nyitott ki
Nyitott be / Dupla ki (DO)	Dupla be (DI) / Dupla ki (DO)
Nyitott be / Mester ki (MO)	Dupla be (DI) / Mester ki (MO)

**SCORES** (Pontszám) A gomb megnyomásával a játék közben bármikor megnézheti a többi játékos pontszámát. A játék felfüggesztett állapotba kerül a pontszám megszemlélése közben.

**SOLITAIRE** (Pasziánsz) A gomb megnyomásával bekapcsolhatja az automata játékos cserélési funkciót. Amikor a tábla 3 dobást érzékelt, a komputer automatikusan cseréli a játékos. Ez ideális olyan egyedüli játékos számára, aki egy maroknyi darttal áll a tábla előtt gyakorlás céljából.

**SOUND VOLUME** (Hangerő) Ez a gomb a hangszóró hangerejének állítását teszi lehetővé. 7 szint áll rendelkezésre a kihalkítás és a maximum szint között.

**HOLD** (Felfüggesztés) Játék közben a HOLD/START gomb megnyomásával egy pillanatra megállíthatja a játékot. Ez akkor lehet hasznos, amikor el akarjuk kerülni, hogy a dartok kihúzásakor a kézzel véletlenül érintett tábla pontokat regisztráljon. A gomb újbóli megnyomása újraindítja a játékot.

**RESET** (Visszaállítás) A gomb megnyomása megszakítja a játékot, és megjeleníti a beállítási üzemmódot. Minden beállítás marad az előző játék szerint. Választhat úgy, hogy megváltoztatja a beállításokat, vagy egyszerűen megnyomhatja a START gombot a játék újratekéréséhez. A RESET gomb kétszeri megnyomása törli a HANDICAP beállításokat.

## **DART JÁTÉK**

1. A kijelzőn egy nagyobb megjelenő pötty mutatja, hogy melyik játékos következik. Körönként minden egyes játékos 3 dartot dobhat. A három kis pötty a kijelzőn jelöli a körből hátramaradó dobásokat.
2. Ez az okos dart játék képes számon tartani az összesített pontszámokat és képes arra is, hogy automatikusan megjelenítse a célpontokat és a tippeket, mint pl. a Dart Out tippet. A szimpla, dupla és tripla dobásokat a számjegyek előtti előjel jelöli. A szimplát alsó vonal jelöli, pl: a „\_18” jelöli a szimpla 18-at. A duplát két vonal jelöli vagy egy „d”, mint pl. a „=18”-ban vagy a „d18”-ban. A triplákat 3 vonal vagy egy „t” jelöli. A szimpla bullt névértéke jelöli: „25”.
3. Mindig várjon a készenléti jelzés befejezésére, mielőtt a dartokat eldobná.
4. Az egyes körök végén a tábla automatikusan megáll (hacsak ön nem kapcsolta be a Pasziánsz funkciót). A játék folytatásához húzza ki a dartokat és nyomja meg a PLAYER gombot.
5. A játék akkor ér véget, amikor minden csapat utolsó helyezése meghatározásra került. Ekkor minden egyes kijelzőn megjelenik a végső pontszám és a megfelelő csapat helyezése.

## JÁTÉK ÚTMUTATÓ

### 301-1001

Ez a legnépszerűbb dart játék, melyet a legtöbb ligamérkőzésen és bajnokságon játszanak. Minden egyes játékos 301 ponttal indítja a játékot (vagy 501-gyel, 601-gyel, stb.). Minden játékos körének végén a három dart dobott összege kivonódik a játékos pontszámából. Az a játékos nyer, aki először éri el pontosan a nullát. A játék folytatódhat a második, harmadik, vagy negyedik helyért.

*Bust szabály:* Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, mely a nulla pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak (csődnek) minősül, és a pontszám visszafordul a kör előttre.

A játékot nehezítheti úgy, hogy a DOUBLE gomb segítségével további korlátozásokat állít be a játék kezdésére és befejezésére vonatkozóan. A lehetőségek a következők:

*Nyitott be:* A pontozás akkor kezdődik, amikor a játékosok bármilyen számot eltalálnak.

*Nyitott ki:* A játékos befejezheti a játékot bármely olyan szám eltalálásával, mely pontosan nullára csökkenti a pontszámot.

*Dupla be:* Kezdéshez a játékosnak el kell találnia egy számot a dupla körön belül vagy egy dupla bullt kell dobnia. Amíg ez a feltétel nem teljesül, a játék pontszámot nem számol.

*Dupla ki:* Nyeréshez a játékosnak olyan duplát vagy dupla bullt kell dobnia, mely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Az olyan találat, mely „1”-re csökkenti a pontszámot, csődöt jelent a játékos számára.

*Mester ki:* Nyeréshez a játékosnak olyan duplát, dupla bullt, vagy triplát kell dobnia, mely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Az olyan találat, mely „1”-re csökkenti a pontszámot, csődöt jelent a játékos számára.

**Dart Out:** Profi versenyeken a játékot általában Dupla ki módban játsszák. Amikor a pontszám 170 pont alá esik, a játékos kaphat egy dupla kit, és megnyerheti a játékot egy körön belül, 3 dobásból. A tábla automatikusan kiszámolja és mutatja a tippet a Dart Out esetében. A tippek mind megjelennek, dobásonként egyszerre egy, a javasolt sorrendben. Amennyiben a játékos elvétí az első tippet, és még van lehetősége, hogy befejezze a maradék két dobást, a tábla újraszámolja a Dart Out tippet. 40 pont alatt a tábla nem mutat tippet, hiszen onnan nagyon egyszerű lenne rájönni a kombinációra.

### LEAGUE 301-1001 (Liga)

Ez a 301-1001 játék csapatváltozata, és nagyon népszerű a darts ligák körében. Mindig 2 csapat van, és 4 nyomon követendő pontszám. Az 1. Játékos és 3. Játékos játszik a 2. és 4. ellen. A játékot ugyanúgy játsszák, mint az egyéni 301-1001-et. Bármely játékos, aki először pontosan nullára csökkenti a pontszámát, győzelmet szerez a csapatának, AZONBAN a „Freeze szabály” érvényesül.

*Freeze szabály:* Egy adott játékos nem léphet ki a játékból, amikor partnerének maradvány pontszáma magasabb, mint ellenfeleik maradványpontjainak összege. (Ha ez az eredmény döntetlen, a játékos kiléphet.) Egy „fagyott” játékos csak annyit tehet, hogy pontszámát a lehető legkisebbre csökkenti, és reménykedik, hogy partnere győz. Ha egy játékos lefagy és eléri a nullát, a játék *Csöddel* zárul a játékos számára.

A szabály azért van, hogy biztosítsa, a nyerő csapat a legjobb együttes teljesítményt nyújtja, és senki nem nyerheti meg a játékot a partnere segítsége nélkül. Továbbá, a dart tábla a nehezítést minden egyes játékosnak külön lehetővé teszi a Liga játékon belül. A

csapatjáték 8 játékosal is mehet, ahol minden pontszámra 2 játékos jut, és egy csapatban négyen vannak.

### ***ROUND THE CLOCK (Az óra körbejár)***

A játékos megpróbálja eltalálni a számokat, sorban 1-től 20-ig. Amikor egy számot eltalált, a játék továbblép a következő szám megdobásához. Az a játékos nyer, aki először éri el és dobja meg a 20-at. A duplák és triplák itt szimpláknak számítanak, egy találat jár értük.

### ***SHOOT-OUT (Kidobáló)***

Az intelligens elektronika segítségével a játék izgalmasabb, mint a *Round-the-Clock*. A célpontokat a tábla komputere választja ki taláalomra. 10 másodperc áll rendelkezésre a dart eldobásához. A célpont megdobása egy pontnak számít. A dupla és tripla szimplának számít. Ha a 10 másodperces idő lejár, az megtett és célt tévesztett dobásnak számít. A célpont minden dobás után változik. Az a játékos nyer, aki legelőször gyűjt össze 15 pontot.

### ***SHANGHAI***

A játék hasonlít a *Round-the-Clock*ra, azzal a különbséggel, hogy a pontszámokat összesíti a gép, és a játék 7 körre vagy 21 dobásra korlátozódik. A Játékos az 1-es számmal kezd, és úgy halad a 20 és a bull felé. Az a találat, mely a számsoron kívül esik, nem számít. Egy dupla vagy tripla találat a pontszám dupláját vagy tripláját éri. Például: Egy dupla  $3 \times 3 = 6$  pontot ér. A 7. kör végére az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte.

### ***HALVE-IT (Felező)***

A játék olyan, mint a Kockázat. Ha háromszor is elvétí a célt, pontszáma erősen csökkenhet. Mindenki azzal kezd, hogy megdobja a 12-t, aztán a 13-at, 14-et, azután bármelyik duplát, majd a 15-öt, a 16-ot, a 17-et, bármely triplát, a 18-at, a 19-et, a 20-at, és a bullt. Minden egyes játékos három dartot dob ugyanarra a számra, és aztán továbbhalad a következő számra a következő körben. Egy dupla vagy tripla találat a pontszám dupláját vagy tripláját éri. Amennyiben a játékos eltéveszti mindhárom dobását egy bizonyos célpont esetében egy adott körön belül, a pontszáma feleződik. Minél nagyobb a pontszáma, az eredmény annál komolyabb, amennyiben egyik teljes körén belül esetleg végig célt téveszt. A játék végén az a játékos a nyertes, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte.

### ***COUNT-UP (Számoló)***

Ez egy egyszerű játék, melyet akárki játszhat. A cél az, hogy legyőzzük a többi játékost, úgy hogy egy előre meghatározott pontszámot először érünk el. A lehetséges beállítások: 200, 400, 600, 800 és 1000. Minden egyes játékos megpróbál olyan magas pontszámot elérni a saját körében, amelyet csak lehet, és a végső összpontszám magasabb is lehet, mint az előre beállított pontszám.

### ***HIGH SCORE (Magas pontszám)***

A játék nagyon hasonlít a *Count-Up*ra, azzal a különbséggel, hogy a játék a 7. kör végén véget ér. Az a játékos a nyertes, aki a legmagasabb összpontszámot éri el.

### ***OVERS (Felette)***

Ez egy egyszerű és gyors játék. A játékosnak arra kell törekednie, hogy magasabb, vagy egyenlő pontszámot érjen el, mint az adott kör legmagasabb megelőző pontszáma. Amikor egy játékos kevesebbet dob, mint a háromdartos összpontszám, egy „Életet” elveszít. Alapbeállításként minden játékosnak 3 élet áll rendelkezésére. Azonban a nehezítés megnövelheti a játékos életeinek számát 7-re. Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

### ***UNDERS (Alatta)***

A játék hasonlít az *Oversre*, azzal a különbséggel, hogy a cél az, hogy a játékos alámenjen a háromdartos összpontszámnak. Amikor a háromdartos összpontszám magasabb mint az utolsó feljegyzett pontszám, a játékos egy „Életet” elveszít. Egy passzolás, egy pontozóterületen kívül eső találat vagy egy eldobott kipattant dart (pl. a kivetőgombot megnyomták) 60 ponttal büntetendő (3x20, azaz a legmagasabb egydartos pontszám). Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

### ***BIG-6 (Nagy hatos)***

A játékos arra törekszik, hogy kiérdemlje a következő célpont kiválasztásának lehetőségét azzal, hogy a jelenlegi célpontot eltalálja. A szimpla-6 az első célpont a játék kezdetekor. A három soron belül a játékosnak el kell találnia egyszer a célpontot ahhoz, hogy mentse az életét. Amennyiben a találatot az első vagy második soron dobja, a játékosnak esélye nyílik rá, hogy egy dobással kiválassza a következő célpontot. A szimplák, duplák és triplák mind különböző célpontnak számítanak. A stratégia abban áll, hogy a lehető legnehezebb célpontot kell kiválasztani az ellenfeleknek, mint pl. a tripla-20-at vagy dupla-bullt. Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

### ***CRICKET***

A *Cricket* egy Amerikában és Közép-Európában rendkívül népszerű játék. A játékosok védekező vagy támadó stratégiát tesznek magukévá, a játék állásától függően. A játék bármely pontján, minden egyes játékos erőfeszítést tehet arra, hogy megnövelje a pontszámot, vagy megpróbálja a többi játékos útját elzárni a pontszerzéstől.

A játékot a 15-20 számokon és a bullon játsszák. Minden egyes játékosnak 3-szor kell megjelölnie egy számot ahhoz, hogy **LEZÁRJA (CLOSED)**. Egy szimpla találat 1 jelölésnek számít, míg a dupla 2-nek és a tripla 3-nak. Miután egy szám lezárult, a további „jelöléseket” olyan pontszámokká alakítják, melyek megegyeznek az adott számmal. Azonban amikor egy számot minden játékos lezárt (**ALL CLOSED**), az a szám többé nem áll rendelkezésre a pontszámok összesítésénél. A nyertes az, akinek a legmagasabb a pontszáma, és először lezárt minden számot. Amennyiben a pontszámok egyenlők, az a játékos nyer, aki legelőször lezárja a számokat.

A stratégia nagyon különböző lehet amennyiben a játékot azzal a korlátozással játsszák, mely szerint minden számot meghatározott sorrendben kell lezárni. Használja a **HANDICAP** funkciót a következő variációs lehetőségekhez: a játék „20-tól 15-ig megy, aztán a bullon folytatódik”, vagy „Bullon kezdődik, és azután halad 15-től 20-ig”. A számokat a megadott sorrendben zárjuk le. A különbséget akkor fogja majd látni, amikor lejátszott néhány játékot ezeken a módokon.

**MEGJEGYZÉS:** A Cricket eredménytábla leírását lásd a **LEÍRÁSOK** fejezetben.

### ***NO SCORE CRICKET (Cricket pontszámlálás nélkül)***

Ez a *Cricket* leegyszerűsített verziója. A játék célja az, hogy minden számot olyan hamar zárjunk le, amilyen hamar csak lehetséges. A lezárt mezőket ért találat nem ér pontot.



### ***CUT THROAT CRICKET (Hirig Cricket)***

Ez a *Cricket* fordított verziója a pontozás szempontjából. Legjobban 3 játékosal szeretik játszani. Két játékos csapatba is tömörülhet és kifoszthatnak egy harmadikat, mielőtt egymás ellen fordulnak.

Miután egy számot lezárt az egyik játékos, a találat hozzáadódik az ellenfél pontszámához. A magasabb összesített pontszám veszít. Azonban azon játékos pontszámához nem adódik hozzá pontszám, aki márt lezárta a számot. A nyertes az, akinek a legalacsonyabb a pontszáma és először zárta le az összes számot. Amennyiben egy játékos először zárta le a számokat, de magasabb a pontszáma, tovább kell gyűjtenie a pontokat, hogy az ellenfél pontszámát magasabbra duzzaszthassa és az végül a sajátja fölé menjen vagy azzal egyenlő legyen. Így tehát a legjobb stratégia az, ha lezárjuk a számokat amilyen hamar csak lehet, hogy elzárjuk mások elől a lehetőséget, hogy pontokat adjanak a pontszámunkhoz, mialatt megnöveljük annak lehetőségét, hogy másokat büntetőpontokkal lássunk el.

### ***KILLER CRICKET (Gyilkos Cricket)***

Ez a játék nagyon hasonlít a *No Score Cricket*-hez, de annak egy csavarosabb változata. Amikor egy szám lezárásra kerül, a játékosnak lehetősége nyílik arra, hogy megszabaduljon az ellenfelei jelöléseitől azáltal, hogy újra megdobja ugyanazt a számot. Azonban amennyiben az ellenfél is lezárta az adott számot, a jelölést nem veszik el az adott játékostól. Amennyiben a tábla ezt észleli, a komputer ahelyett, hogy bekapcsolna egy fényt, minden egyes pozitív jelöléssel elolt egy fényt a Cricket eredményjelzőn. Az a játékos a nyertes, aki minden számot előbb zár le.

*Például:* A 19-es szám esetében, az 1. Játékosnak 1 találata van (így 1 fény kialudt), a 2. Játékosnak 2 találata van (2 fény kialudt), és a 3. Játékos lezárta a 19-es számot (3 fény kialudt). Jön a 4. Játékos, és tripla 19-et talál. Ő is lezárta a 19. számot. Ezután újra megdobja és eltalálja a 19-et. Következésképpen az 1. és 2. Játékos egy-egy fényt visszakap a 19-re, de a 3. Játékosra ez nem vonatkozik. Ami azt jelenti, hogy az 1. és 2. Játékos egy találattal távolabb került a 19 lezárásától.

### ***BILLIARD (Biliárd)***

Ez és a következő három játék új találmány, melyek egy egészen újszerű megközelítés részei. A cél az, hogy a kurzort a kiindulási pontból elmozdítsuk, és kitöltsünk egy üres pontot a másik végen. Az adott számok eltalálása a kurzort pontosan annyi lépéssel mozdítja el, ahányat a szám mutat. A dupla és tripla nem különböznek a szimplától. Amennyiben az elmozdulás nem képes a kurzort a végpontra letenni, újra kell dobni, és meg kell próbálni a lépéseket összeadni. Amennyiben a dobás a szükséges lépések száma fölé talál, a kurzor visszapattan a végpontról a megfelelő számú lépésnyire. A kurzor úgy mozog a pályán, ahogyan azt az illusztráció is mutatja. Amikor a végponton lévő hely kitöltésre kerül, a végpont eggyel közelebb mozdul a kiindulási ponthoz. Az a nyertes, aki előbb kitölti az üres pontokat és közelebb hozza a végpontot a kiindulási ponthoz.

*Példa:*

1. Az 1. Játékos elkezdi a játékot. A kijelző „\_20”-at mutat, ami az 1. Játékosnak azt tanácsolja, hogy dobjon 20-at ahhoz, hogy az első pontot kitöltse. Az 1. Játékos eldobja a dartot, és eltalálja az 5-öt. A kurzor a képen mutatott „5”-tel jelölt pontot találja el.
2. A tábla automatikusan kiszámolja a különbséget, és „\_15”-tel azt tanácsolja az 1. Játékosnak, hogy dobjon 15-öt. Az 1. Játékos a 15-re céloz, de a 17-et találja el. A

kurzor 15 lépést tesz, és lepattan a végpontról 2 lépéssel, majd megállapodik a „18”-as ponton.

3. Most a kijelző „2”-t mutat. Az 1. Játékos eldobja a harmadik dartját, és eltalálja a „2”-es számot. A kurzor most pontosan a „20”-as ponton állapodik meg és vidám zene hallatszik. A kijelző ekkor „19”-et mutat, mely azt jelöli, hogy a végpont eggyel közelebb jött, és villog, jelezvén a játékos váltást.

### ***MINEFIELD (Aknamező)***

Alapvetően ezt a játékot ugyanúgy játsszák, mint a *Biliárdot*. A különbség az, hogy itt 6 aknát kell lefektetni taláalomra. Át lehet haladni egy akna fölött, de nem lehet megállni rajta. Ha a kurzor akna fölött állapodik meg, az akna felrobban, és a játékos elveszít egy „Életet”. Minden egyes játékosnak 3 élete van. Amennyiben a játékos elveszíti mindhárom életét a pontok kitöltése előtt, kiesett a játékból. A robbanás után a pont biztonságossá válik.

Amikor a végpont találkozik aknával ellátott ponttal, a végpont átlép az aknán, és megállapodik a következő ponton. Ezért nincsen szükség arra, hogy az aláaknázott pontokat kitöltsük. Azonban ha robbanás történik, a pont kiürítésre kerül, és újra be kell tölteni. Az a játékos nyer, aki először kitölti az összes pontot, vagy aki a legtovább marad életben.

### ***PACHISI***

A játékot az azonos nevű indiai játék inspirálta, melynek német megfelelője a „Ne zavarj!”. A szabályok hasonlóak, mint a *Biliárd* esetében. Itt ráadásul van egy akadály is a kurzor és a végpont között. Meg kell állapodni az akadályon ahhoz, hogy a problémát átadassuk a következő játékosnak. Máskülönben a kurzor oda-vissza pattog az akadály és a végpont között, de soha nem juthat el a végponthoz. Az a játékos nyer, aki először tölti ki a pontokat és a végpontot előbb juttatja el a kezdőponthoz.

Az akadály mindig a kurzor és a végpont közt helyezkedik el. Amikor a következő játékos kapja meg az akadályt, annak helyzete a következő szabályok alapján kerül kiszámításra: (a) Az akadály a kezdőponttól számított előző helyzete „x”. (b) A kurzortól a játékosig, aki megkapja azt, „x” lépést kell számolni. (c) Amennyiben az „x” több, mint a kurzor és a végpont közti távolság, az akadály oda-vissza pattog „x” lépésen keresztül a két pont közt. Ezek a szabályok biztosítják, hogy az akadály ne mindig ugyanazon a ponton jelenjen meg.

### ***HOT POTATO (Forró krumpli)***

A játék hasonló a *Pachisi*hez, azzal a különbséggel, hogy az akadályt itt „forró krumplinak” hívják, és nagyobb kárt okoz. Amennyiben az helyváltoztatása alatt a „forró krumpli” már előzőleg kitöltött pontra ugrik, semmissé teszi a kitöltést, és a végpontot egy lépéssel visszadobja.

### **HIBAEELHÁRÍTÁS**

#### **A tábla nincsen áram alatt**

Ellenőrizze és gondoskodjon róla, hogy a tápegység megfelelően be van-e dugva a fal aljzatba, és a DC dugó megfelelően csatlakoztatva van a táblán található DC aljzatba.

#### **A játék nem számol pontokat**

Ellenőrizze, hogy a játék beállítási üzemmódban vagy felfüggesztésben van-e. Azt is megnézheti, vajon nem

ragadtak-e be a pontozó szektorok vagy a funkció gombok.

### **Beragadt szektor vagy gomb**

Szállítás közben vagy a rendeltetésszerű játék alatt a pontozószektorok átmenetileg beragadhatnak. Amennyiben ez a helyzet áll elő, az automata pontozás leáll. Figyelmeztető hang szólal meg, és a kijelzőn villogni kezd az adott szám, mely beragadt. Finoman távolítsa el a dartot vagy mozgassa meg ujjával a szektort, és a szektor kiszabadul. A játék ekkor tovább folytatódhat; a hiba a pontozás menetét nem érinti.

A beragadt funkció gomb is lefagyaszthatja a táblát. A villogó „-F-” jelzés és figyelmeztető hang erre utal. Ugyanazt a technikát alkalmazza, mint a beragadt szektorok esetében.

### **Törött hegyek eltávolítása**

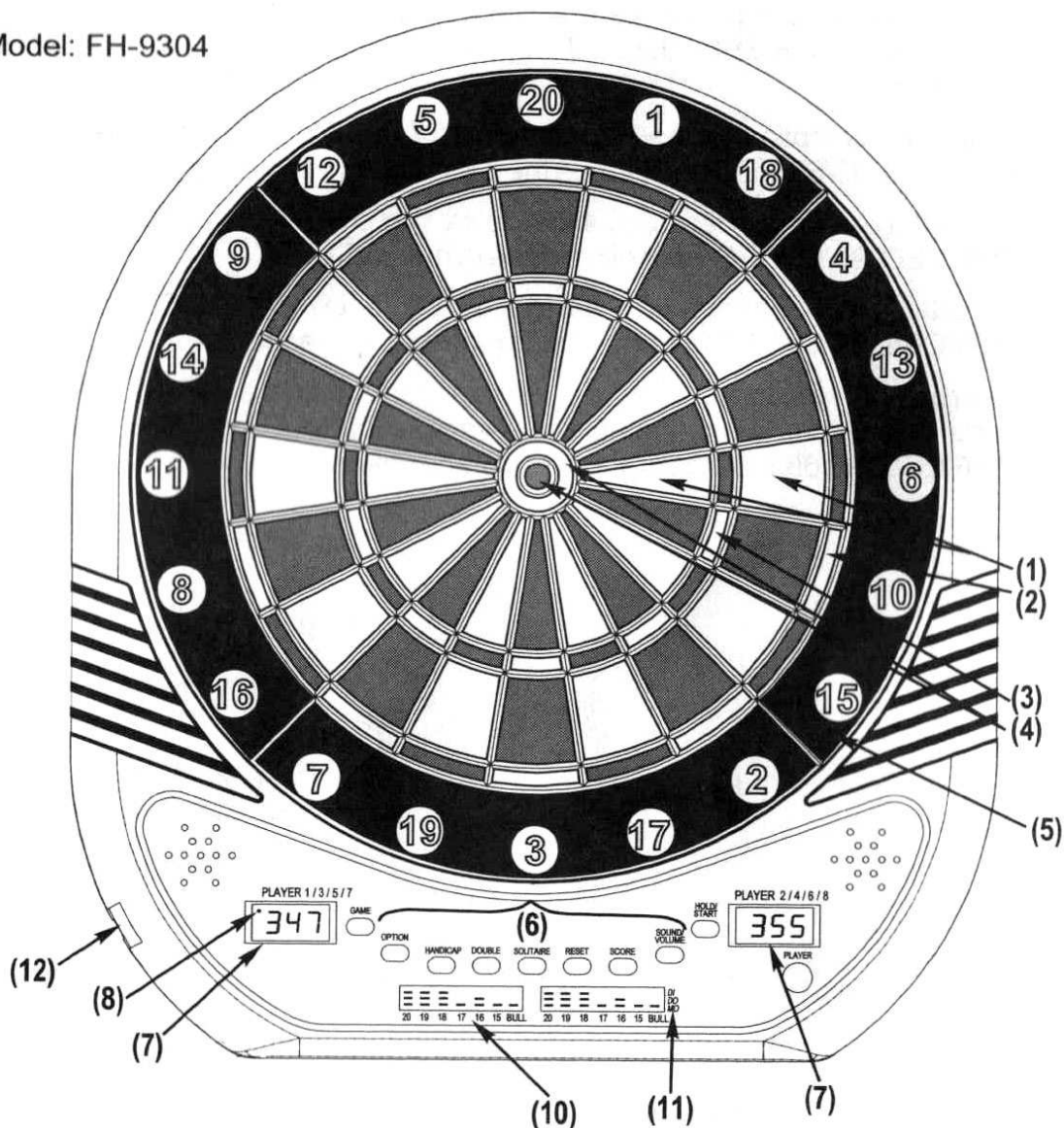
A műanyag hegy biztonságosabb, de nem örökéletű. Amennyiben egy hegy eltörik és a táblába ragad, próbálja meg fogóval finoman kihúzni. Azonban az olyan törött hegyek esetében, melyek beletörnek a táblába és a felülettel egy síkban vannak, jobb, ha a hegyet átnyomja a táblán. A műanyag hegy nem tesz kárt a szektor mögötti áramkörben. Azonban azt javasoljuk, hogy használja egy ép darts *MŰANYAG HEGYÉT* ehhez a művelethez. Ne használjon hegyes fémtárgyat erre a célra. A hegyes tárgy kárt okozhat amennyiben túl mélyre tolja be a táblába. Ne felejtse el, hogy minél nehezebb a darts, annál nagyobb az esélye, hogy a hegy letörik.

### **Elektromos vagy elektromágneses interferencia**

Túlzott elektromágneses interferencia esetén a darts tábla elektronikája hibásan működhet vagy működése leállhat. A következő esetek lehetségesek: erős vihar, elektromos túlfeszültség, áramszünet, vagy elektromos motor/mikrohullámú sütő közelsége. A játék normális működését úgy állíthatja vissza, hogy kihúzza a tápegységet az aljzatból néhány másodperre, majd újra csatlakoztatja. Ügyeljen rá, hogy az interferencia forrását is meg kell szüntetnie.

## LEÍRÁSOK

Model: FH-9304



- 1) **Szimpla:** Az a pontszám, ami a táblán látszik.
- 2) **Dupla:** A pontszám kétszerese.
- 3) **Tripla:** A pontszám háromszorosa.
- 4) **Bull:** A külső bull 25 pontot ér, a közepe pedig 50 pontot.
- 5) **Külső fekete gyűrű:** Megfogja az eltévedt dartokat, nem kap pontot.
- 6) **Funkció gombok:** (lásd az ELŐKÉSZÜLETEK fejezetét)
- 7) **Pontszám kijelző:** a következőket mutathatja:  
*Target or Hint (cél vagy tipp) – Dart Hit (találat) – Cumulative Score (összpontszám)*
- 8) **Játékos/Csapat pontszáma (SCORE 1-4):** (lásd a 3. TÁBLÁZATot)
- 9) **Kör kijelző:** azt mutatja, kinek kell dobnia
- 10) **Dart kijelzők:** azt mutatja, hány dobás van még hátra az adott körből
- 11) **Cricket eredménytábla:**

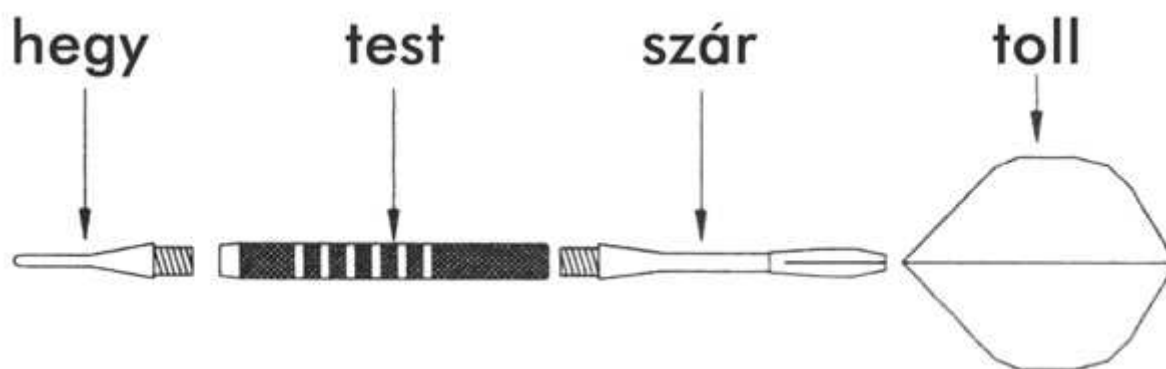
- (i) *Cricket*: A cricket számok helyzetét mutatja. Amikor csak két játékos van játékban, a bal oldali kijelző az 1. Játékosé, a jobb oldali pedig a 2. Játékosé. Egy találatért egy fény gyullad ki. Azonban több játékos esetében a bal oldali kijelző az aktuális játékos helyzetét részletesen mutatja. A jobb oldalon minden egyes oszlop egy-egy játékos zárási helyzetét mutatja a sorban következő körökhöz (lásd ábra).  
*Példa*: Amennyiben az aktuális játékos a 2. Játékos, a jobb oldali kijelzőn a három oszlop (balról kezdve) a 3., 4. és 1. Játékos zárási helyzetét mutatja, ebben a sorrendben. Az oszlopban égő fény mutatja, ha egy szám lezárásra került, mely fontos segítség a stratégiák kiterveléséhez.

Aktuális játékos	Soron következő játékosok
P1	P2 P3 P4
P2	P3 P4 P1
P3	P4 P1 P2
P4	P1 P2 P3

- (ii) *Billiárd, Minefield, Pachisi, Hot Potato*: A játék menetének helyzeteit mutatja. A villogó pontok élő aknát vagy akadályt jelentenek. Amikor két vagy több játékos van játékban, a tábla ugyanazt a rendszert használja a játékosok fejlődő pontszámainak kijelzéséhez, mint a Cricketben. A jobb oldalon, a cricket ponttáblán minden egyes oszlop az utolsó 7 pontot mutatja a megfelelő játékos útvonalán.
- (iii) *Overs, Unders, Big-6*: A játékosok fennmaradó „Életeit” mutatja.

12) Dupla be (DI), Dupla ki (DO), Mester ki (MO) kijelzők

13) DC aljzat: a tápegység csatlakoztatásához való



Forgalmazó:

Novo-Parts Kft.

1158 Budapest, Késmárk u.32.

Tel: 06 1 410-6479, 417-3468

Fax: 06 1 410-0438

[novoparts@novoparts.hu](mailto:novoparts@novoparts.hu)

[www.novoparts.hu](http://www.novoparts.hu)