



GICO ELETTRONICO DELLE FRECCETTE CON PUNTA SOFT TIP

Italiano

Il gioco del Dart (l'odierno gioco delle freccette) risale a centinaia di anni fa. Pare, infatti, che perfino Enrico VIII e Carlo VI di Francia amassero giocare a freccette. Il gioco ha preso probabilmente origine dalle discipline del tiro con l'arco e del lancio del giavellotto, la moderna versione del gioco delle freccette è però strettamente legata ai noti pub inglesi. Centrare il bersaglio (il cosiddetto Bull's Eye, che un tempo era in sughero) con un dardo era considerato fino all'inizio del '900 un colpo di fortuna e solo nel 1908 un birraio di Leeds riuscì a convincere le autorità inglesi del contrario, dando prova della sua straordinaria precisione di tiro. Da allora il gioco delle freccette gode internazionalmente di un'enorme popolarità. In tutto il mondo si tengono campionati di freccette e milioni di persone si intrattengono durante il loro tempo libero con questo gioco appassionante e divertente.

Grazie all'impiego di dispositivi elettronici modernissimi, il gioco delle freccette si è fatto ancora più piacevole. Alla grande varietà di giochi se ne sono aggiunti altri più nuovi ed entusiasmanti, il conteggio dei punti si è automatizzato e suggerimenti di gioco a visualizzazione elettronica aiutano i giocatori inesperti. Praticato da giovani e meno giovani, uomini e donne, sia come sport individuale che di gruppo - il gioco delle freccette stimola le relazioni interpersonali. Così non c'è da stupirsi che – come vuole la tradizione – un corretto gioco delle freccette inizi e si concluda con una stretta di mano.

AVVERTENZA: IL GIOCO DELLE FRECCETTE È UNO SPORT PER ADULTI. I MINORI LO POSSONO PRATICARE SOLO SOTTO LA SUPERVISIONE DI UN ADULTO. **LEGGERE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI D'USO.** UN UTILIZZO CORRETTO DELLE FRECCETTE E DEL BERSAGLIO EVITERÀ LESIONI FISICHE E DANNI AL GIOCO.

Estrarre il gioco dall'imballaggio e impraticarsi nell'uso delle funzioni e dei componenti prima di iniziare a lanciare le freccette. Se il gioco sembra non funzionare correttamente, sfogliare innanzitutto il capitolo RICERCA DEGLI ERRORI di questo manuale per trovare una soluzione al problema.

MANUTENZIONE CORRETTA DEL BERSAGLIO

IMPORTANTE! Questo gioco è **indicato esclusivamente per l'utilizzo di freccette a punta morbida (Soft-Tip)**. L'utilizzo di freccette con punta in acciaio può danneggiare irreparabilmente il gioco..

- ⇒ **Se ci si posiziona correttamente e alla giusta distanza non è necessario impiegare una forza eccessiva per il lancio.** Il peso consigliato per una freccetta con punta soft-tip è all'incirca di 16 g (si tratta contemporaneamente del peso standard ufficiale di molte organizzazioni di gioco delle freccette, utilizzato anche in molti campionati). (Vedi CONSIGLI E TECNICA DI GIOCO).
- ⇒ **Utilizzare solo punte di ricambio idonee.** Al fine di evitare che le freccette rimbalzino contro il bersaglio, si dovrebbero utilizzare esclusivamente punte originali o di marca SMARTNESS. L'uso di punte lunghe è sconsigliato per i giochi elettronici, in quanto

esse si incurvano rapidamente o si spezzano facilmente. (Per rimuovere dal bersaglio le punte spezzate si veda il capitolo RICERCA DEGLI ERRORI).

- ⇒ **Utilizzare esclusivamente l'adattatore a corrente alternata fornito in dotazione.**
- ⇒ **Non esporre il bersaglio a condizioni climatiche avverse o a temperature troppo elevate.**
- ⇒ **Conservare il bersaglio in luogo asciutto.**
- ⇒ **Pulire il bersaglio con un panno umido e/o un detergente delicato.**

CONSIGLI E TECNICA DI GIOCO

CONSIGLIO N. 1: la posizione corretta rispetto al bersaglio corrisponde a quella in cui mano, gomito, spalla, fianco e piede sono allineati. Un destrimano rivolgerà la parte destra del proprio corpo verso il bersaglio. Userà il suo piede destro come gamba d'appoggio, si piegherà leggermente in direzione del bersaglio e si terrà in equilibrio con la gamba/il piede destra/o. I mancini orienteranno la parte sinistra del loro corpo in direzione del bersaglio ecc.

CONSIGLIO N. 2: il movimento di lancio parte dal gomito. Il corpo si muove appena e la traiettoria è definita soltanto da mano, polso e avambraccio. L'avambraccio viene riportato indietro e muovendo la freccetta come per farla scivolare in avanti la si lancia in direzione del bersaglio. Dopo che la freccetta ha lasciato la mano, il movimento prosegue in modo che l'indice della mano di lancio indichi il settore del bersaglio che la freccetta dovrebbe aver colpito.

CONSIGLIO N. 3: non è difficile rimuovere una freccetta dal bersaglio se la si estrae facendola ruotare leggermente (in senso orario).

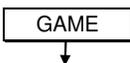
CONSIGLIO N. 4: esercitatevi – esercitatevi – esercitatevi! Soltanto facendo molta pratica potrete diventare dei bravi giocatori.

ACCENSIONE DEL GIOCO

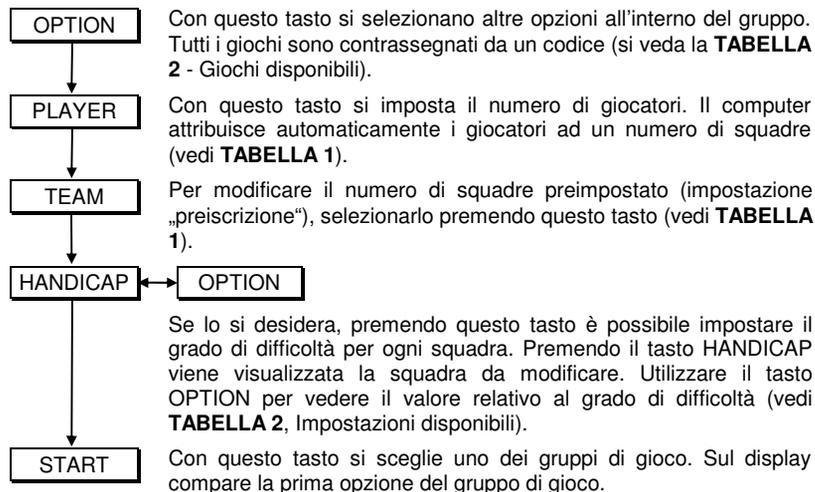
Il gioco delle freccette elettronico è dotato di un dispositivo di attivazione automatico. Per questo motivo non è previsto un interruttore di accensione. Il gioco si accende collegando l'adattatore a corrente alternata e inserendo la spina di rete. Se non si utilizza il gioco per più di 5 minuti, il sistema e i display si spengono automaticamente. Finché adattatore e spina sono inseriti, il bersaglio „conserva in memoria“ l'ultima giocata. Premendo il tasto GAME si riaccendono sistema e display ed è possibile continuare il gioco.

AVVIO

IMPOSTAZIONI



Con questo tasto si sceglie uno dei gruppi di gioco. Sul display appare la prima opzione del gruppo di gioco.



Nota: osservazioni relative alla „Finestra delle impostazioni di gioco“ sono presenti al capitolo DESCRIZIONI e Illustrazioni

Esempio:

1. Premere il tasto GAME e selezionare il gioco „_01“. Premere quindi OPTION per impostare il punteggio iniziale su „501“.
2. Premere il tasto PLAYER e impostare il numero di giocatori su 5. Il computer forma automaticamente 4 squadre e assegna il giocatore 1 (P1) e il giocatore 5 (P5) alla squadra 1.
3. I giocatori 1 e 5 iniziano il gioco delle freccette. Premere il tasto HANDICAP e sul display compare „S1“ (che sta per SCORE 1). Premere OPTION per modificare il punteggio iniziale di SCORE 1 portandolo a „301“. La squadra 1 inizierà allora con un punteggio di 301.
4. Il giocatore 3 (P3) è già un provetto lanciatore. Premere HANDICAP, fino a quando non compare sul display „S3“. Premere OPTION e impostare SCORE 3 su „701“ punti.
5. Per i giocatori 2 e 4 (P2 e P4) non è necessario impostare il loro grado di difficoltà. Il loro punteggio iniziale (SCORE 2 e SCORE 4) sarà quindi „501“.
6. Premere il tasto HOLD/START per dare inizio al gioco.

TABELLA 1: formazione delle squadre

Numero giocatori	Numero squadre	Squadra 1 (SCORE 1)	Squadra 2 (SCORE 2)	Squadra 3 (SCORE 3)	Squadra 4 (SCORE 4)	Commenti
1_P	1_t	P1				Preiscrizione
2_P	2_t	P1	P2			Preiscrizione
3_P	3_t	P1	P2	P3		Preiscrizione
	2_t	P1, P3	P2			
4_P	4_t	P1	P2	P3	P4	Preiscrizione
	3_t	P1, P4	P2	P3		
	2_t	P1, P3	P2, P4			
5_P	4_t	P1, P5	P2	P3	P4	Preiscrizione
	3_t	P1, P4	P2, P5	P3		
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4			
6_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3	P4	Preiscrizione
	3_t	P1, P4	P2, P5	P3, P6		
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4, P6			
7_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3, P7	P4	Preiscrizione
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5	P3, P6		
	2_t	P1, P3, P5, P7	P2, P4, P6			
8_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3, P7	P4, P8	Preiscrizione
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5, P8	P3, P6		
	2_t	P1, P3, P5, P7	P2, P4, P6, P8			

TABELLA 2: elenco dei giochi e degli handicap (gradi di difficoltà)

GIOCO	OPZIONE		DIFFICOLTÀ	
	Gruppo	Codice	Gamma di gioco	Livello/Incremento
_01	301	301	Da 301 a 1001	di 100 punti
	501	501	Da 301 a 1001	di 100 punti
	601	601	Da 301 a 1001	di 100 punti
	701	701	Da 301 a 1001	di 100 punti
	801	801	Da 301 a 1001	di 100 punti
	901	901	Da 301 a 1001	di 100 punti
	1001	1001	Da 301 a 1001	di 100 punti
	1ea	301	League 301	Da 301 a 1001

	501 601 701 801 901 1001	League 501 League 601 League 701 League 801 League 901 League 1001	Da 301 a 1001 Da 301 a 1001	di 100 punti di 100 punti di 100 punti di 100 punti di 100 punti di 100 punti
rc	rc S_0 SH 1-2	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It	Da n. 1 a n. 9 Da 0 a 9 punti Da n. 1 a n. 9 Da 0 a 950 punti	di 1 numero 1 punto in più di 1 numero 50 punti in più
Cu2	Cu2 Cu4 Cu6 Cu8 Cu0 Hi	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	Da 0 a 150 punti Da 0 a 350 punti Da 0 a 550 punti Da 0 a 750 punti Da 0 a 950 punti Da 0 a 500 punti	50 punti in più 50 punti in più
O ⁻	O ⁻ U_ b-6	Overs Unders Big-6	Da 3 a 7 vite Da 3 a 7 vite Da 3 a 7 vite	1 vita in più 1 vita in più 1 vita in più
Cri	Cri no Cut PUP	Cricket - (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 Nota: "0": senza un ordine preciso. "20": chiusura dei numeri 20, 19, 18, 17, 16, 15 e dell'occhio. "25": chiusura dell'occhio e dei numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.	(vedi nota) (vedi nota) (vedi nota) (vedi nota)
biL	biL mf PAC Hot	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	Dal punto n. 20 al n. 11 Dal punto n. 20 al n. 11 Dal punto n. 20 al n. 11 Dal punto n. 20 al n. 11	Aggiungere 1 punto Aggiungere 1 punto Aggiungere 1 punto Aggiungere 1 punto

FUNZIONI SPECIALI

DOUBLE

Per i giochi 301-1001 e League 301-1001 si possono effettuare impostazioni aggiuntive in modo da renderli ancora più interessanti (vedi ISTRUZIONI DI GIOCO). Queste impostazioni possono essere fatte in qualsiasi momento prima di iniziare a giocare o durante il gioco, per esempio per dare una chance anche ad un giocatore inesperto. Le impostazioni disponibili sono:

Open In / Open Out
Open In / Double Out
Open In / Master Out

Double In / Open Out
Double In / Double Out
Double In / Master Out

BOUNCE OUT

Premendo questo tasto prima di lanciare la freccetta successiva, è possibile annullare il punteggio di lancio di una freccetta che è rimbalzata sul bersaglio. In molte gare non si tiene conto delle freccette saltate fuori.

SOLITAIRE

Questo tasto attiva la funzione di Giocatore Automatico. Dopo che il bersaglio ha registrato il lancio di tre freccette consecutive, il computer cambia automaticamente giocatore. È l'ideale per esempio per un giocatore singolo che si allena con più di tre freccette. *Questa funzione è disponibile solo a gioco avviato.*

SOUND VOLUME

Con questo tasto si regola il volume. Esistono 7 livelli sonori compresi tra Sound Off e volume al massimo.

HOLD

Durante il gioco è possibile entrare in pausa premendo il tasto HOLD/START. Questa funzione risulta particolarmente utile per esempio durante l'estrazione delle freccette, per non far scattare involontariamente il punteggio. Dopo aver rimosso tutte le freccette, si può proseguire nel gioco premendo nuovamente questo tasto.

RESET

La pressione di questo tasto interrompe il gioco e richiama il menu con le impostazioni di gioco. Tutte le impostazioni rimangono invariate come nell'ultima giocata. A questo punto è possibile modificarle. Con il tasto START si può riprendere il gioco. Premendo una seconda volta il tasto RESET si cancellano tutte le impostazioni HANDICAP (grado di difficoltà).

IN FASE DI GIOCO

- Un grosso punto luminoso nella finestra corrispondente allo SCORE indica la *squadra* a cui tocca giocare. I messaggi "P_1", "P_2" ecc. indicano il *giocatore* di turno. Ogni giocatore può lanciare a turno tre freccette. I tre puntini luminosi del display "ACTUAL SCORE" indicano i lanci che rimangono da fare al giocatore corrente.
- Il bersaglio elettronico intelligente non solo somma automaticamente i risultati, ma mostra contemporaneamente anche punteggi e suggerimenti (vedi **TABELLA 3**). I punti semplici, doppi o tripli sono contraddistinti dal segno del numero corrispondente: un punto semplice è indicato con una barretta ("18"), il doppio con due barrette o con una "d" ("=18" o "d18") e il triplo con tre barrette o una "t" ("=18" o "t18"). L'occhio semplice è indicato con il suo valore ("25").
- In fase di gioco il giocatore che segue deve sempre aspettare fino a quando il bersaglio non emette il segnale sonoro di libero.
- Al termine del lancio di un giocatore il bersaglio si commuta automaticamente su stand-by (salvo che si giochi in modalità Solitario). A questo punto si estraggono le freccette e si preme il tasto PLAYER per continuare a giocare.

5. Il gioco si conclude quando tutte le squadre hanno raggiunto il loro piazzamento finale. Ogni display visualizza alternativamente il risultato finale e il piazzamento della squadra.

TABELLA 3: informazioni del display

Gioco delle freccette	Actual Score (punteggio corrente)	Punteggio giocatore/squadra	Campo segnapunti del cricket
301-1001, League 301-1001	Punteggio freccetta → Punto del giocatore di turno	Risultato complessivo	
Round the Clock	Numero colpito dalla freccetta	Obiettivo	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Obiettivo → numero colpito dalla freccetta	Risultato complessivo	
Count-Up, High Score	Punto del giocatore di turno	Risultato complessivo	
Overs, Unders	Punteggio freccetta	Obiettivo → punteggio complessivo di 3 freccette	Vite rimaste
Big-6	Numero colpito dalla freccetta	Obiettivo	Vite rimaste
Cricket <i>Standard e Cut Throat</i>	Numero colpito dalla freccetta	Risultato complessivo	Segno del cricket
Cricket <i>No Score e Killer</i>	Numero colpito dalla freccetta	0	Segno del cricket
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Nota → Numero colpito dalla freccetta	Punto finale	Display di gioco (con cursore, blocchi e risultati).
Minefield	Nota → Numero colpito dalla freccetta	Vite rimaste	Display di gioco (con cursore, blocchi e risultati).

ISTRUZIONI DI GIOCO

301-1001

Questa è la forma più nota di gioco delle freccette; così si gioca nella maggior parte delle leghe e nei campionati. Ogni giocatore parte da un punteggio iniziale di 301 punti (oppure 501 o 601, ecc.). Al termine di una manche (quindi quando un giocatore ha lanciato tre freccette) si scalano dal punteggio (iniziale) i risultati ottenuti con i lanci. Il primo giocatore

che porta (esattamente) a zero il punteggio di partenza, vince la partita. Si può poi continuare a giocare fino a quando anche i giocatori 2-4 ottengono lo stesso piazzamento.

Superamento o Busting: se un giocatore oltrepassa il punteggio necessario per arrivare esattamente a zero, questa manche è detta „BUST“ e non è valutata. Il punteggio riparte da quello precedente a questa manche.

Per rendere il gioco ancora più interessante, si può utilizzare il tasto DOUBLE, con cui si impostano difficoltà supplementari per l'avvio e la conclusione del gioco. Si possono selezionare:

Open In: il conto alla rovescia per il giocatore inizia quando egli colpisce un numero qualsiasi.

Open Out: il gioco termina per il giocatore quando questi colpisce un numero che porta il suo punteggio esattamente a zero.

Double In: il conto alla rovescia per il giocatore inizia quando egli colpisce il doppio di un numero qualsiasi o centra l'anello doppio dell'occhio. Ogni altro risultato di lancio non è valutato se prima non si soddisfa questa condizione.

Double Out: il gioco termina per il giocatore quando egli porta il proprio punteggio esattamente a zero colpendo il doppio del numero giusto o l'anello doppio dell'occhio. Se dopo il lancio si ha un resto di 1, lo si considera BUST, vedi *Superamento o Busting*.

Master Out: il gioco termina per il giocatore quando egli può portare esattamente a zero il proprio punteggio colpendo il doppio di un numero o dell'occhio o centrando il triplo di un numero. Un punteggio residuo di 1 è considerato BUST, vedi *Superamento o Busting*.

La funzione Dart Out: nelle gare tra professionisti il gioco si conclude per lo più con Double Out. Se il punteggio a scalare raggiunge la soglia di 170, si può concludere il gioco in questa modalità con tre freccette. Il bersaglio calcola i risultati di lancio necessari allo scopo e li visualizza per ogni freccia extra. Se il giocatore non raggiunge l'obiettivo visualizzato, ma può terminare il gioco con le due freccette rimaste, il bersaglio ricalcola i punti necessari da marcare con i lanci. Al disotto di un punteggio di 40 i punti da marcare non vengono più visualizzati in quanto il calcolo del/dei risultato/i di gioco è molto semplice.

LEAGUE 301-1001

Una versione di gioco a squadre del gioco 301-1001, che ha riscosso molta popolarità nelle leghe. Ci sono sempre due squadre e 4 punteggi. I giocatori 1 e 3 si sfidano con i giocatori 2 e 4. Il gioco corrisponde al tradizionale 301-1001. Una squadra vince il gioco se uno dei suoi giocatori riporta il proprio punteggio esattamente a zero. Attenzione: per questo gioco vale la cosiddetta *regola „Freeze“*.

Freeze: il giocatore di una squadra non può concludere il gioco se il punteggio residuo del suo partner è superiore alla somma dei punteggi della squadra avversaria (in caso di parità egli può terminare il gioco). Un giocatore così „congelato“ può allora solo tentare di ridurre il più possibile il proprio punteggio sperando così che il suo partner riesca a vincere. Se un giocatore per il quale vale la regola Freeze riporta il proprio punteggio a zero, lo si considera un BUST, vedi *Superamento o Busting*.

La regola è stata introdotta per garantire che la squadra vincente fornisca la migliore prestazione concertata e che nessun giocatore possa vincere la partita senza la collaborazione del partner. Inoltre è possibile anche attribuire ad ogni giocatore un personale

grado di difficoltà per il gioco League. Il gioco a squadre può anche essere giocato con squadre costituite ognuna da 4 giocatori (2 per ogni display).

ROUND THE CLOCK

Il giocatore deve centrare i numeri da 1 a 20 (in ordine crescente). Quando un numero viene centrato, si prosegue con quello immediatamente successivo. Vince il giocatore che per primo raggiunge il 20 (e lo centra). I doppi e i tripli dei numeri sono conteggiati come i settori singoli e valutati solo come un centro.

SHOOT-OUT

L'elettronica moderna consente questo nuovo, avvincente gioco. Il punteggio da raggiungere è determinato casualmente dal computer ed il giocatore di turno ha 10 secondi di tempo per colpire l'obiettivo con la freccetta. Un centro vale 1 punto, i doppi e i tripli sono valutati solo come semplici. Se si superano i 10 secondi, il lancio è considerato effettuato ma fallito. L'obiettivo viene ristabilito dopo ogni lancio. Vince il giocatore che per primo raggiunge 15 punti.

SHANGHAI

Questo gioco è simile a *Round-The-Clock*, ad eccezione del fatto che i risultati vengono sommati ed il gioco è limitato a 7 manche o 21 lanci. Si inizia con il numero 1 per arrivare fino al 20 e all'occhio. I centri valgono solo se fatti nell'ordine corretto. Un centro nel doppio o nel triplo di un campo numerico vale due o tre volte il numero corrispondente. Esempio: un centro nel tre doppio vale $2 \times 3 = 6$ punti. Vince il giocatore che alla fine della 7ª manche ha fatto più punti.

HALVE-IT

Questo gioco è appassionante e non senza rischi (anche se non pericolosi), visto che se nel corso di una manche il giocatore non centra il bersaglio con nessuna delle sue tre freccette, si vedrà dimezzato il punteggio! Il gioco inizia dal 12, seguono il 13 e il 14, poi un doppio qualsiasi, quindi il 15, 16 e 17, poi un triplo qualsiasi e dopo il 18, 19 e 20 ed infine l'occhio. Ogni giocatore lancia le sue tre freccette sullo stesso numero e prosegue poi con il numero successivo nella manche che segue. Centrando un doppio o un triplo si raddoppiano/triplicano i punti. Se un giocatore durante una manche manca completamente l'obiettivo stabilito, il suo punteggio sarà dimezzato. Quindi più punti si hanno, tanto più netta sarà la perdita se non si fa centro in una manche. Vince il giocatore che al termine del gioco ha fatto più punti.

COUNT-UP

Un gioco facile, che consiste nel raggiungere per primi un determinato punteggio stabilito in precedenza. Si può scegliere tra questi punteggi: 200, 400, 600, 800 e 1000. Ogni giocatore tenterà quindi di accumulare più punti possibile; al termine del gioco il punteggio stabilito non deve essere raggiunto con precisione.

HIGH SCORE

Simile a *Count-Up*, ad eccezione del fatto che il gioco si conclude però già alla 7ª manche. Vince il giocatore che ha raggiunto il punteggio più alto.

OVERS

Anche questo gioco è facile e veloce. I giocatori cercano di ottenere il punteggio massimo raggiunto durante l'ultima manche o un risultato migliore. Se un giocatore ottiene un risultato inferiore a quello massimo ricavato dalla somma dei tre centri, perde una „vita“. All'inizio del gioco ogni giocatore ha a disposizione 3 „vite“. Con il tasto HANDICAP (grado di difficoltà) si possono attribuire ad ogni singolo giocatore fino a 7 „vite“. Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita“.

UNDERS

Simile a *Overs*, ad eccezione del fatto che in questo caso l'obiettivo consiste nel raggiungere il risultato minimo ottenuto durante l'ultima manche o nel scendere ancora al disotto di esso. Se il punteggio raggiunto è superiore (si ricava dalla somma dei risultati dei tre lanci), si perde una „vita“. Un centro al di fuori del campo di valutazione e una freccetta che rimbalza (vale a dire che è stato premuto il tasto BOUNCE OUT) sono penalizzati con 60 punti (3 x 20 punti). Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita“.

BIG-6

I giocatori cercano di influenzare la scelta dell'obiettivo successivo, centrando per primi l'obiettivo corrente. All'inizio del gioco il 6 semplice rappresenta il primo obiettivo. Con i suoi tre lanci il giocatore deve centrare una volta il bersaglio per conservare la propria „vita“. Se ce la fa già al primo o secondo lancio, con il lancio rimastogli (i lanci rimastigli) può stabilire l'obiettivo successivo. I settori semplici, i doppi o i tripli sono considerati obiettivi da centrare veri e propri. In questo caso la strategia corretta consiste nel scegliere per gli altri giocatori l'obiettivo più difficile possibile, p.e. tre volte 20 o l'anello interno del Bull'sEye. Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita“.

CRICKET – (Standard)

Cricket è un gioco molto apprezzato in Europa e negli USA. In esso i giocatori mettono in atto una tattica difensiva o aggressiva in funzione del punteggio. Durante il gioco ogni giocatore può tentare di incrementare il proprio punteggio o impedire ad un altro giocatore di fare punti.

Si gioca con i numeri da 15 a 20 e con l'occhio. Ogni giocatore deve centrare per tre volte un numero per poterlo „chiudere“ (CLOSE). Colpire un numero nel settore semplice vale tanti punti quanti il numero, un centro nel doppio conta doppio, nel triplo vale triplo. Dopo che un giocatore ha chiuso un numero (grazie a tre centri semplici o p.e. ad un centro nel triplo), gli ulteriori centri su questo numero si considerano punti (in base al numero). Se alla fine un numero viene „chiuso“ con successo da tutti i giocatori (ALL CLOSED), con questo numero non si possono più fare altri punti. Vince il giocatore che ha il punteggio più alto e che ha chiuso i numeri per primo. In caso di parità vince chi ha chiuso per primo i numeri.

La strategia da applicare può cambiare se si gioca con la limitazione che ogni numero deve essere „chiuso“ seguendo un ordine prestabilito. Servendosi del tasto HANDICAP si può effettuare la scelta corrispondente: „da 20 fino a 15 e poi Bull“ oppure „Bull e poi da 15 a 20“. I numeri devono allora essere chiusi nella successione corrispondente. Giocando scoprirete rapidamente le differenze.

HOT POTATO

Questo gioco è simile a *Pachisi*, solo che in questo caso l'ostacolo si chiama "Hot Potato" e provoca ancora più danni. Durante il cambio di posizione, se „Hot Potato“ corrisponde ad una casella occupata, il „ripieno“ è dissepellito e il punto finale rispistato indietro di una posizione.

RICERCA DEGLI ERRORI

Mancanza di corrente Accertarsi che l'adattatore a corrente alternata sia inserito in una presa di corrente e che il connettore dell'adattatore si trovi inserito nella presa di collegamento del bersaglio.

Nessun punteggio Controllare se il gioco si trova in modalità Impostazioni o in stand-by. Verificare poi che i campi segnapunti o i tasti-funzione non siano bloccati/incastriati.

Elemento segnapunti o tasto bloccati Durante il trasporto o il normale funzionamento del bersaglio può capitare di tanto in tanto che gli elementi segnapunti si blocchino e non si possano più contare i punti. Si avverte un segnale di allarme e un display visualizza lampeggiando l'elemento bloccato. Normalmente si sblocca rapidamente l'elemento estraendo delicatamente la freccetta infissa in esso o comprimendolo delicatamente con il dito per farlo muovere avanti e indietro. Il gioco può quindi riprendere, il conteggio dei punti riparte esattamente da dove si era interrotto.

Un tasto bloccato può anche far „morire“ il bersaglio. Il display lampeggiante visualizza "-F" ed emette un segnale di allarme. Anche in questo caso normalmente risulta efficace la procedura sopra descritta.

Rimozione delle punte spezzate delle freccette Le punte in materiale sintetico sono certamente sicure ma non durano in eterno. Se dovesse rompersi una punta rimanendo conficcata nel bersaglio, provare ad estrarla con cautela servendosi di una pinza appropriata. Se una punta dovesse spezzarsi in un moncone così corto da non sporgere più dal bersaglio, la si può spingere in dentro grazie all'apertura nel bersaglio. La punta morbida non può danneggiare i componenti elettronici posti dietro l'elemento. Per questa procedura consigliamo però espressamente l'utilizzo di una punta *SOFT TIP* ancora buona su di una freccetta. Non si dovrebbe mai spingere con un oggetto metallico appuntito una punta spezzata nel bersaglio, perché una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio, se introdotta troppo in profondità. Prestare anche attenzione al fatto che più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio che la sua punta si rompa.

Fluttuazioni di corrente o disturbi In situazioni estreme, in presenza di potenti impulsi di disturbo elettromagnetici, i componenti elettronici del bersaglio possono non funzionare o dare risultati errati. Esempi: in caso di forti

elettromagnetic i temporali, fluttuazioni estreme della corrente di rete, assenza di tensione o sistemazione del bersaglio in prossimità di motori elettrici o apparecchi a microonde. Per ripristinare il normale funzionamento, estrarre per diversi secondi la spina e poi reinserirla. Nel farlo assicurarsi naturalmente che la causa dell'inconveniente sia stata eliminata.

DESCRIZIONI

- 1) **Single (semplice):** il punteggio corrisponde al numero.
- 2) **Double (doppio):** il punteggio corrisponde al numero x 2.
- 3) **Triple (triplo):** il punteggio corrisponde al numero x 3.
- 4) **Bull's Eye (occhio):** l'anello esterno vale 25 punti, l'anello interno vale 50 punti.
- 5) **Catch-Ring (bordo):** lancio sul bordo – non vale.
- 6) **Tasti-funzione:** (vedi capitolo AVVIO).
- 7) **Actual Score (punteggio corrente):** (vedi **Tabella 3**)
- 8) **Punteggio giocatore/squadra (SCORE 1-4):** (vedi **Tabella 3**)
- 9) **Cambio di giocatore:** indica il giocatore di turno.
- 10) **Display dei lanci:** visualizza quante freccette si possono ancora lanciare (per ogni manche).
- 11) **Campo segnapunti del cricket:** (vedi **Tabella 3**)
- 12) **Display per Double In (DI), Double Out (DO) e Master Out (MO).**
- 13) **Connettore per l'adattatore a corrente alternata.**
- 14) **Finestra delle impostazioni di gioco:** (a) numero di giocatori, (b) numero di squadre, (c) scelta del punteggio della squadra per impostazione del grado di difficoltà, (d) punteggio iniziale, (e) codice per il gioco delle freccette

Italiano :Riciclaggio :

Il simbolo della « spazzatura sbarrata » significa che questo apparecchio e le pile che contiene non possono essere gettati insieme ai rifiuti domestici. Essi vengono sottoposti ad una raccolta differenziata specifica. Depositare le batterie ed il vostro apparecchio elettronico in fin di vita in un contenitore apposito per permettere il loro riciclaggio. Questo trattamento dei rifiuti elettronici permetterà di proteggere l'ambiente e la vostra salute.

Italiano : La garanzia non viene applicata nel caso il bersaglio sia stato smontato.



MADE IN MALAYSIA