

**BATTERY WARNINGS:**

- Batteries are to be replaced by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are to be charged only under adult supervision.
- For best performance, only the recommended batteries or their equivalent are to be used.
- Batteries must be inserted with correct polarity.
- Do not mix new and used batteries.
- Do not mix different types of batteries.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.

**BATTERIE-WARNHINWEISE:**

- Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Nicht-wiederaufladbare Batterien nicht aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Spielzeug entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Für optimale Ergebnisse nur die empfohlenen oder gleichwertige Batterien verwenden.
- Beim Einlegen der Batterien auf die korrekte Polrichtung (+/-) achten.
- Neue und gebrauchte Batterien nicht zusammen verwenden.
- Batterien unterschiedlicher Art nicht zusammen verwenden.
- Leere Batterien aus dem Spielzeug entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

**AVERTISSEMENTS RELATIFS AUX PILES :**

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être chargées sous la surveillance d'un adulte.
- Pour un niveau de performances optimal, utiliser exclusivement le type de piles recommandé ou leur équivalent.
- Lors de l'insertion des piles, respectez la polarité.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées.
- Ne pas mélanger différents types de piles.
- Lorsque les piles sont usagées, retirez-les du jouet.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas présenter de court-circuit.

**BATTERIJWAARSCHUWINGEN:**

- De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaaadbare batterijen moeten worden verwijderd uit het speelgoed voordat ze worden opgeladen.
- Oplaaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Gebruik voor optimale prestaties alleen de aanbevolen batterijen of vergelijkbare batterijen.
- Bij het plaatsen van de batterijen moet de juiste polariteit worden aangehouden.
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen batterijen van verschillende types door elkaar.
- Leg de batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- Pas op dat de batterijpolen geen kortsluiting maken.

**AVVERTENZE PER LE BATTERIE:**

- Le batterie devono essere sostituite da un adulto.
- Le batterie non ricaricabili non vanno ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Per ottenere le massime prestazioni, utilizzare solo le batterie consigliate o batterie equivalenti.
- Le batterie vanno inserite con la polarità corretta.
- Non utilizzare insieme batterie nuove e usate.
- Non utilizzare insieme diversi tipi di batterie.
- Le batterie scariche vanno rimosse dal giocattolo.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.

**AVISOS DE PILHAS:**

- A substituição das baterias/pilhas deve ser feita por um adulto.
- Baterias/pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- As baterias/pilhas recarregáveis devem ser recarregadas somente com a supervisão de um adulto.
- Para melhor desempenho, use somente as pilhas recomendadas ou pilhas equivalentes.
- As baterias/pilhas precisam ser colocadas com a polaridade correta.
- Não misture baterias/pilhas novas e usadas.
- Não misture tipos diferentes de baterias/pilhas.
- As baterias/pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo.
- Não gere curto-circuito nos terminais de alimentação.

**ADVERTENCIAS SOBRE LAS PILAS:**

- Un adulto debe cambiar las pilas.
- No recargue las pilas no recargables.
- Saque las pilas recargables del juguete antes de cargarlas.
- Las pilas recargables solo se deben cargar bajo la supervisión de un adulto.
- Para obtener un rendimiento óptimo solo se deben utilizar las pilas recomendadas o su equivalente.
- Las pilas se deben insertar con la polaridad correcta.
- No mezcle pilas nuevas y usadas.
- No mezcle pilas de tipos diferentes.
- Saque del juguete las pilas descargadas.
- Debe evitar los cortocircuitos de los terminales de alimentación.

Used with permission. Manufactured and Distributed by |  
Gebruikt met toestemming. Vervaardiging en distributie |  
Utilisé avec permission. Fabriqué et distribué par |  
Verwendet mit Genehmigung. Hergestellt und vertrieben von |  
Utilizado con permiso. Fabricado y distribuido por |  
Utilizado com autorização. Fabricado e Distribuído por |  
Utilizzato previa autorizzazione. Prodotto e distribuito da:  
Jazwares, LLC, Sunrise, FL, 33326, USA  
Jazwares, 16A Crane Grove, London, N7 8LE, United Kingdom  
Jazwares GmbH, Mina-Rees-Str. 8, 64295 Darmstadt, Germany

www.jazwares.com  
www.jazwares.de

Licensed by:



CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)



**IMPORTANT:**  
Please save this instruction sheet.  
It contains valuable product information.

**WICHTIG:**  
Bewahren Sie diese Anweisungen auf.  
Sie enthalten wichtige Produktinformationen.

**IMPORTANT:**  
Conserver cette feuille d'instructions, elle  
contient des informations utiles sur le produit.

**BEWAAR:**  
Bewaar deze instructies.  
Ze bevatten nuttige productinformatie.

**IMPORTANTE:**  
Guarde esta hoja de instrucciones.  
Contiene información importante del producto.

**IMPORTANTE:**  
Guarde estas instruções.  
Contem informações valiosas do produto.

**IMPORTANTE:**  
Conservare questo foglio d'istruzioni.  
Contiene importanti informazioni sul prodotto.

**HOW TO CLEAN YOUR ELITE BULLS-EYE DIGITAL TARGET**

- To Clean, wipe with a damp cloth, use water only.
- Do not submerge in water.
- Do not use chemical or abrasive cleaners.

**REINIGUNG DES NERF ELITE DELUXE DIGITALES ZIEL**

- Mit einem feuchten Tuch abwischen (nur mit Wasser).
- Nicht in Wasser eintauchen.
- Keine chemischen oder scheuernden Reinigungsmittel verwenden.

**NETTOYAGE DE VOTRE CIBLE NUMÉRIQUE ELITE**

- Pour nettoyer la cible, essuie-la avec un chiffon humidifié à l'eau uniquement.
- Ne pas immerger dans l'eau.
- Ne pas utiliser de produits nettoyants chimiques ou abrasifs.

**JE ELITE BULLSEYE DIGITALE DOELWIT SCHOONHOUDEN**

- Veeg het speelgoed schoon met een vochtige doek; gebruik alleen water.
- Niet onderdompelen in water.
- Gebruik geen chemische of schurende schoonmaakproducten.

**PULIZIA DEL BERSAGLIO DIGITALE ELITE**

- Pulire con un panno umido. Utilizzare solo acqua.
- Non immergere in acqua.
- Non utilizzare detersivi chimici o abrasivi.

**COMO LIMPAR SEU ALVO DIGITAL CENTRAL ELITE**

- Para limpar, passe um pano umedecido; use somente água.
- Não mergulhe em água.
- Não use limpadores químicos nem abrasivos.

**CÓMO LIMPIAR SU BLANCO DE DIANA DIGITAL ELITE**

- Limpie con un paño húmedo solo con agua.
- No sumerja en agua.
- No utilice limpiadores químicos ni abrasivos.

Protect the environment by not disposing of this product with household waste (2012/19/UE). Check your local authority for recycling advice and facilities.

Schützen Sie die Umwelt, indem Sie dieses Produkt nicht über den Hausmüll entsorgen (2012/19/UE). Recyclinghinweise und -einrichtungen können Sie bei Ihrer örtlichen Behörde erfragen.

Respecte l'environnement : ne pas jeter ce jouet avec les déchets ménagers (norme 2012/19/UE). Pour obtenir des informations sur le recyclage et les installations prévues à cet effet, consultez les autorités locales.

Bescherm het milieu door dit product niet weg te gooien bij het huishoudelijk afval (2012/19/UE). Vraag de gemeente om advies over recycling en afvaldiensten.

Protegere l'ambiente assicurandosi di non smaltire questo prodotto insieme ai rifiuti domestici (2012/19/UE). Consultare la autorità locale per conoscere le strutture e le modalità di riciclaggio.

Proteja o meio ambiente; não descarte este produto com resíduos domésticos (2012/19/UE). Solicite à autoridade local orientações sobre reciclagem e endereços de instalações.

Proteja el medioambiente; no deseches este producto con los residuos domésticos (2012/19/UE). Consulte con la autoridad local sobre instalaciones y sugerencias de reciclado.



# NERF ELITE BULLS-EYE DIGITAL TARGET

## NERF ELITE DELUXE DIGITALES ZIEL

### CIBLE NUMÉRIQUE NERF ELITE

#### NERF ELITE BULLSEYE DIGITAAL DOELWIT

##### BERSAGLIO DIGITALE NERF ELITE

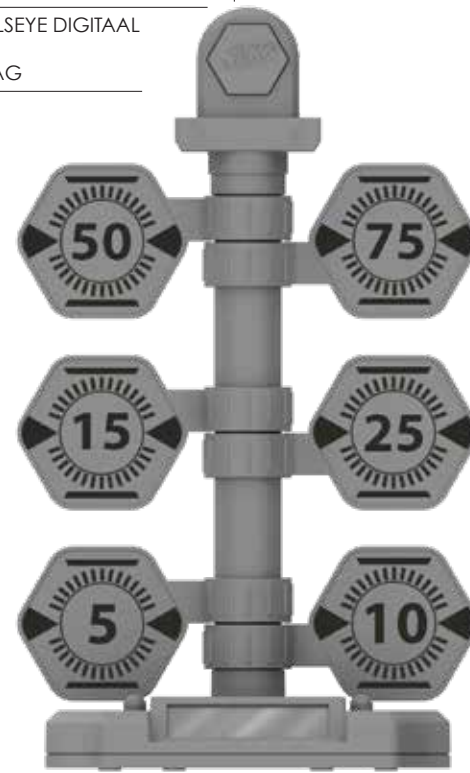
###### ALVO DIGITAL CENTRAL NERF ELITE

###### NERF ELITE BLANCO DE DIANA DIGITAL

Please read all information on this manual thoroughly for usage instructions.  
Bitte lesen Sie alle Informationen und Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung genau durch.  
Pour obtenir les consignes d'utilisation, lire attentivement toutes les informations contenues dans ce manuel.  
Lees alle informatie in deze handleiding zorgvuldig door voor gebruiksinstructies.  
Per le istruzioni per l'uso, leggere attentamente tutte le informazioni presenti in questo manuale.  
Leia atentamente todas as informações contidas neste manual para obter instruções de uso.  
Lea toda la información sobre instrucciones de uso que le proporciona este manual.

### CONTENTS | ENTHÄLT | CONTENU | INHOUD | CONTENUTO | ÍNDICE | CONTENIDO

- NERF ELITE BULLS-EYE DIGITAL TARGET
- BACK COVER
- NERF ELITE DELUXE DIGITALES ZIEL
- RÜCKWAND
- CIBLE NUMÉRIQUE NERF ELITE
- TOP ARRIÈRE
- NERF ELITE BULLSEYE DIGITAAL DOELWIT
- ACHTEROMSLAG
- BERSAGLIO DIGITALE NERF ELITE.
- COPERCHIO POSTERIORE
- ALVO DIGITAL CENTRAL NERF ELITE
- TAMPA TRASEIRA
- NERF ELITE BLANCO DE DIANA DIGITAL
- CUBIERTA POSTERIOR



**WARNING:** This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitised individuals.

**ACHTUNG:** Dieses Spielzeug blinkt und kann daher bei sensibilisierten Menschen Epilepsie auslösen.

**AVERTISSEMENT:** Ce jouet émet des clignotements lumineux susceptibles de déclencher une crise d'épilepsie chez les personnes sensibles.

**WAARSCHUWING:** Dit speelgoed produceert flitsen die epilepsie veroorzaken bij personen die hiervoor gevoelig zijn.

**AVVERTENZA:** Questo giocattolo produce lampi che potrebbero scatenare crisi epilettiche in soggetti sensibili.

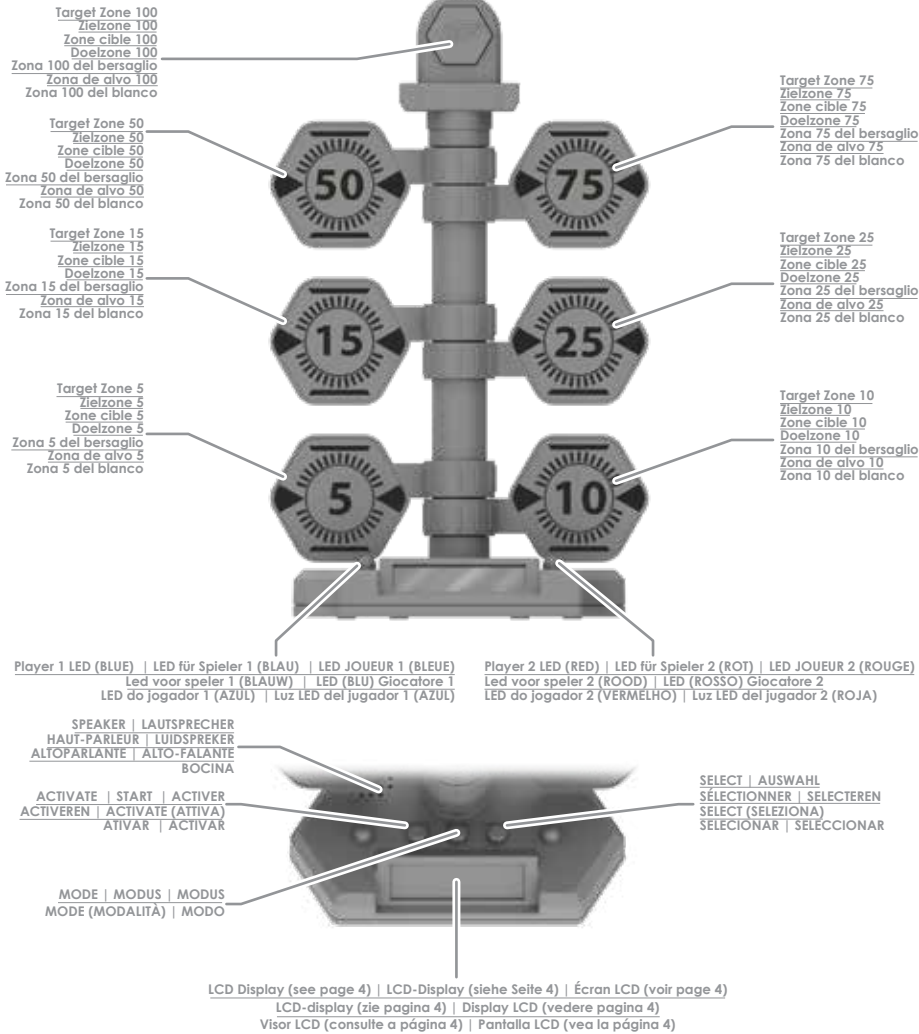
**AVISO:** Este brinquedo produz luzes que provocam crises epilépticas em indivíduos sensíveis.

**¡ADVERTENCIA!** Este juguete produce destellos que desencadenan ataques de epilepsia en personas sensibles.

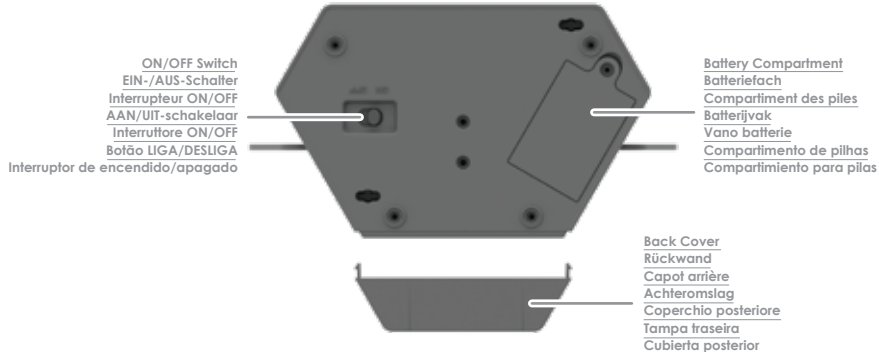


**FEATURES/CONTROLS • FUNKTIONEN/BEDIENELEMENTE • FONCTIONS/COMMANDES • FUNCIONES/BEDIENING • FUNZIONALITÀ/CONTROLLI • RECURSOS/CONTROLES • FUNCIONES/CONTROLES**

**FRONT • VORDERSEITE • AVANT • VOORKANT • PARTE ANTERIORE • PARTE FRONTAL • ANVERSO**



**BOTTOM • UNTERSEITE • BAS • ONDERKANT • PARTE POSTERIORE • PARTE INFERIOR • INFERIOR**



**INSTALLING BACK COVER • RÜCKWAND ANBRINGEN • INSTALLATION DU TOP ARRIÈRE • ACHTEROMSLAG MONTEREN • INSTALLAZIONE DEL COPERCHIO POSTERIORE • INSTALANDO A TAMPA TRASEIRA • CÓMO INSTALAR LA CUBIERTA POSTERIOR**



Align back cover with both tabs.  
Richte die Rückwand mit beiden Laschen aus.  
Aligne le capot arrière avec les deux languettes.  
Plaats de achterkant tegen beide nokjes.  
Allinearé il coperchio posteriore a entrambe le linguette.  
Alinhe a tampa traseira às duas guias.  
Alinee la cubierta posterior con ambas lengüetas.

Push back cover until it "Clicks" in to place.  
Drücke die Rückwand an ihren Platz bis sie einrastet.  
Appuie sur le capot jusqu'à ce qu'il s'enclenche parfaitement.  
Duw de achterkant aan tot deze op zijn plaats "klikt".  
Esercitare pressione sul coperchio posteriore fino a quando non scatta in posizione con un "clic".  
Pressione a tampa traseira até ela encaixar no lugar.  
Presione la cubierta hasta que trabee en su lugar.

**TO INSTALL/REPLACE BATTERIES • BATTERIEN EINLEGEN/AUSTAUSCHEN • INSTALLATION/REMPLACEMENT DES PILES • BATTERIJEN INSTALLEREN/VERVANGEN • INSTALAZIONE/SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE • PARA COLOCAR/SUBSTITUIR PILHAS • PARA INSTALAR/CAMBIAR LAS PILAS**

Using a philips screwdriver (not included) turn the screw counterclockwise to loosen. Remove back cover as shown, discard old batteries and place 3 "AAA" 1.5V alkaline batteries into battery compartment. Replace cover and tighten screw. Note: Recommended to use new batteries.

Die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) gegen den Uhrzeigersinn lösen. Die Batteriefachabdeckung wie abgebildet entfernen, alte Batterien entsorgen und 3 neue Alkali-Microzellen AAA (1,5V) in das Batteriefach einlegen. Die Abdeckung anbringen und die Schraube festziehen. Hinweis: Es wird empfohlen, neue Batterien zu verwenden.

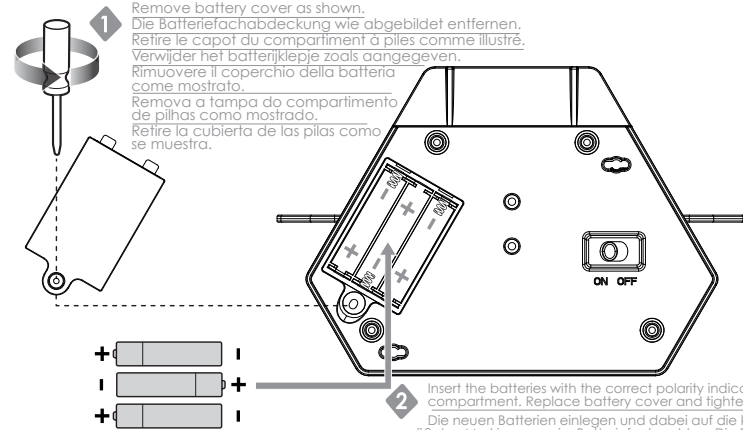
A l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni), désserrez la vis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Retirez le top arrière comme illustré, mettez les piles usagées au rebut et insérez 3 piles alcalines « AAA » de 1,5 V dans le compartiment prévu à cet effet. Remplacez le top en place et serrez la vis. Remarque : Il est recommandé d'utiliser des piles neuves.

Draci de schroef met een kruiskopschroevendraaier (niet bijgeleverd) tegen de klok in om deze los te maken. Verwijder de achterkant zoals aangegeven, verwijder de oude batterijen en plaats drie "AAA" 1,5 V alkaline batterijen in het batterijklep. Plaats het klepje terug en draai de schroef vast. Opmerking: het wordt aanbevolen nieuwe batterijen te gebruiken.

Utilizzando un cacciavite Philips (non incluso), ruotare la vite in senso antiorario per allentarla. Rimuovere come mostrato, gettare le batterie vecchie e collocare 3 batterie alcaline "AAA" da 1,5 V nell'apposito alloggiamento. Sostituire il coperchio e serrare la vite. Nota: si raccomanda di utilizzare batterie nuove.

Use uma chave Phillips (não incluída) para girar o parafuso no sentido anti-horário e soltá-lo. Remova a tampa traseira como mostrado, retire as pilhas antigas e coloque 3 pilhas alcalinas "AAA" de 1,5 V no compartimento de pilhas. Substitua a tampa e aperte o parafuso. Observação: Recomenda-se o uso de pilhas novas.

Con un destornillador (no se incluye) gire el tornillo hacia la izquierda para aflojarlo. Retire la parte trasera como se muestra, deseche las pilas viejas y coloque 3 pilas alcalinas "AAA" de 1,5 V en el compartimento. Vuelva a colocar la cubierta y apriete el tornillo. Nota: Se recomienda utilizar baterías nuevas.



x3 "AAA" 1.5V ALKALINE BATTERIES NOT INCLUDED  
3 ALKALI MICROZELLEN AAA (LR03) 1,5 V NICHT ENTHALTEN  
3 PILES ALCALINES « AAA » DE 1,5 V NON FOURNIES  
x3 "AAA" 1,5 V ALKALINE BATTERIEN NIET BIJGELEVERD  
3 BATTERIE "AAA" ALCALINE DA 1,5 V NON INCLUSE  
3 PILHAS ALCALINAS "AAA" DE 1,5 V NÃO INCLUIDAS  
x3 BATERIAS ALCALINAS "AAA" 1,5 V NO INCLUIDAS

## HOW TO PLAY

There are 7 target zones:

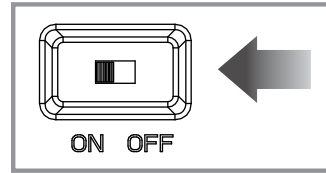
- 6 flip-back targets (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Nerf logo "bullseye" (100 points).

Each target registers a single dart hit. Targets (5, 10, 15, 25, 50, 75) share a common sound when hit. "Bullseye" has a unique sound.

Game options, as well as scores and timers, are shown on LCD display.

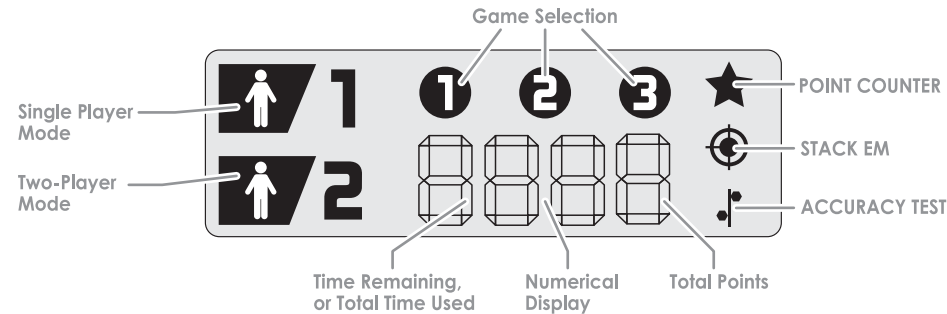
### TURN THE TARGET ON

Turn the ON/OFF Switch, located on the bottom of the target, to the ON position and then press the orange ACTIVATE button. The Elite Bulls-Eye Digital Target will make a sound and letting you know the unit is ON.



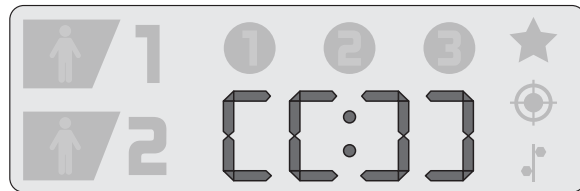
### LCD DISPLAY

Use the orange MODE and SELECT buttons to navigate through the LCD display.



### RESET TARGET SCREEN

Before any Game Mode can start, targets will need to be reset back to the forward position. LED lights will "Pulse and Dim" and the LCD will look like this:



Once targets have been reset, counter will be active.

### SELECT A GAME MODE

There are three game modes to select from:

- POINT COUNTER
- STACK 'EM
- ACCURACY TEST

Press the MODE button once. **Game 1 (POINT COUNTER)** will show on the LCD display. Press the SELECT button to finalize the choice.

Press the MODE button again. **Game 2 (STACK 'EM)** will show. Press the SELECT button to finalize the choice.

Press the MODE button again. **Game 3 (ACCURACY TEST)** will show. Press the SELECT button to finalize the choice.

Next, the Single Player Mode will be shown; Press the SELECT button to confirm; or press the MODE button to choose Two-Player Mode. Press the SELECT button to confirm.

Next, the time option will be shown; press MODE to choose between 1- 2 minute game play modes. Press the SELECT button to confirm time.

#### Player 1 (Single Player Mode)

Steady BLUE light- Starts count down.

Flashing BLUE light- End of selected time.

#### Player 2 (Two Player Mode)

Steady RED light- Starts count down.

Flashing RED light- End of selected time.

## GAME MODE 1: POINT COUNTER

### GOAL

Hit all 6 targets within the selected time limit. Next, "bullseye" will flash. Shoot the bullseye within 10 seconds to gain (100 Points) .

Each hit triggers the LED to flash and play a sound.

The LCD display counts down the time remaining.

If using Two-Player mode, players can compete against the clock.

The total score of each player is displayed at the end of the game, with the highest score listed first. Scores alternate until the MODE button is pressed or until the unit is turned off.

1. Select POINT COUNTER GAME MODE. **1**
2. Press MODE button to switch between Single Player and Two-Player. If Two-Player: Player 2 begins after player 1 completes the time given.
3. Press MODE button to choose between 1-2 minute game modes. Press SELECT to confirm time.
4. LCD Display begins countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Shoot all 6 targets, then the "bullseye".

## GAME MODE 2: STACK 'EM

### GOAL

Pay attention to the LED lights. LED lights will randomly switch from Blue to Red. Hit targets on either the blue side or the red side when their respective LED light turns on. "Bullseye" will randomly turn on for 10 seconds, and the player must shoot the "bullseye" to gain ( 100 Points). If you hit the "bullseye" while inactive no points are scored, if wrong side is hit the points value will be deducted.

Each hit triggers LED flashes and plays a sound.

The LCD display counts down the time remaining.

If using Two-Player mode, players can compete for points.

The total score of each player is displayed at the end of the game, with the highest score listed first. Scores alternate until the MODE button is pressed or until the unit is turned off.

1. Select STACK 'EM GAME MODE. **2**
2. Press MODE button to switch between Single Player and Two-Player. If Two-Player: Player 2 begins after player 1 completes the time given.
3. Press MODE button to choose between 1-2 minute game modes. Press SELECT to confirm time.
4. LCD Display begins countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Shoot all 6 targets and pay attention to "bullseyes" before time runs out.

## GAME MODE 3: ACCURACY TEST

### GOAL

Shoot accurately- a wrong shot counts against you! Start from 5, and in numerical order shoot your way up. Then hit the bullseye to win. "Bullseye" will be inactive until the very end. If the bullseye is hit before activated, 20 points will be deducted. If any other target is hit in the incorrect order, 10 points will be deducted.

Each hit triggers the LED to flash and plays a sound.

The LCD display counts down the time remaining.

If using Two-Player mode, players can compete for points.

The total score of each player is displayed at the end of the game, with the highest score listed first. Scores alternate until the MODE button is pressed or until the unit is turned off.

1. Select ACCURACY TEST GAME MODE. **3**
2. Press MODE button to switch between Single Player and Two-Player. If Two-Player: Player 2 begins after player 1 completes the time given.
3. Press MODE button to choose between 1-2 minute game modes. Press SELECT to confirm time.
4. LCD Display begins countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Shoot all 6 targets in order, then hit the bullseye before time runs out.

**NOTE:** Press the MODE button to quit the game at anytime. The console will turn off after 3 min of inactivity.

# SPIELANLEITUNG

Es gibt 7 Zielzonen:

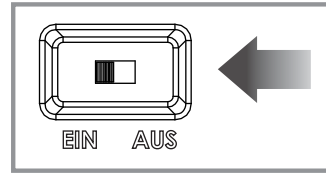
- 6 bewegliche Ziele (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- "Bullseye" mit Nerf-Logo (100 Punkte).

Jedes Ziel registriert einen einzelnen Dart Treffer. Die Ziele (5, 10, 15, 25, 50, 75) erzeugen denselben Ton, wenn sie getroffen werden. Das "Bullseye" erzeugt einen eigenen Ton.

Spieloptionen, Punktestände und Timer werden auf dem LCD-Display angezeigt.

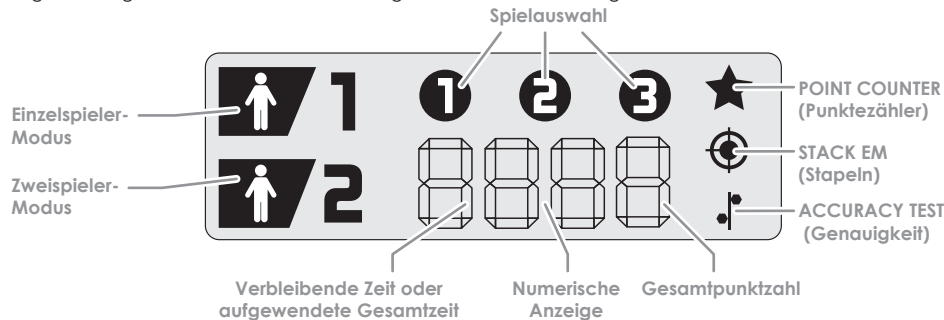
## ZIELSCHEIBE EINSCHALTEN

Den EIN-/AUS-Schalter auf der Unterseite der Zielscheibe in die Position EIN stellen. Das NERF ELITE Deluxe Digitale Ziel gibt einen Ton ab, um anzuzeigen, dass die Einheit EIngeschaltet ist.



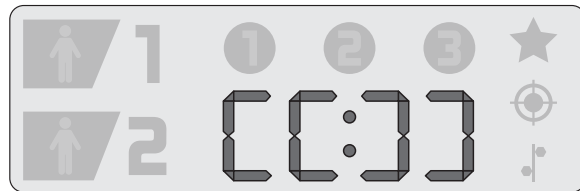
## LCD DISPLAY

Den EIN-/AUS-Schalter auf der Unterseite der Zielscheibe in die Position EIN stellen. Das NERF ELITE Deluxe Digitale Ziel gibt einen Ton ab, um anzuzeigen, dass die Einheit EIngeschaltet ist.



## DISPLAY DER ZIELSCHEIBE ZURÜCKSETZEN

Bevor ein Spielmodus beginnen kann, müssen die beweglichen Zielscheiben wieder in die Frontalposition gebracht werden. Die LED-Lichter "pulsieren und dimmen" und das LCD sieht wie folgt aus:



Sobald die Zielscheiben zurückgesetzt wurden, ist der Zähler aktiv.

## EINEN SPIELMODUS AUSWÄHLEN

Es stehen drei Spielmodi zur Auswahl:

- **POINT COUNTER (Punktezähler)**
- **STACK 'EM (Stapeln)**
- **ACCURACY TEST (Genauigkeit)**

Die Modus-Taste einmal drücken. **Spiel 1 (POINT COUNTER)** wird auf dem LCD-Display angezeigt. Die Auswahl Taste drücken, um die Auswahl zu bestätigen.

Die Modus-Taste erneut drücken. **Spiel 2 (STACK 'EM)** wird angezeigt. Die Auswahl Taste drücken, um die Auswahl zu bestätigen.

Die Modus-Taste erneut drücken. **Spiel 3 (ACCURACY TEST)** wird angezeigt. Die Auswahl Taste drücken, um die Auswahl zu bestätigen.

Als nächstes wird der Einzelspieler-Modus angezeigt. Zur Bestätigung die Auswahl Taste drücken oder die Modus-Taste drücken, um den Zweispieler-Modus auszuwählen. Zur Bestätigung die Auswahl Taste drücken.

Als nächstes wird die Zeitoption angezeigt; Zur Auswahl zwischen dem 1- und 2-Minuten-Spielmodus, MODUS drücken. Zur Bestätigung der Zeit die AUSWAHL-Taste drücken.

### Spieler 1 (Einzelspieler-Modus)

Durchgängig BLAUES Licht – Countdown wird gestartet.

Blinkendes BLAUES Licht – Ende der ausgewählten Zeit.

### Spieler 2 (Zweispieler-Modus)

Durchgängig ROTES Licht – Countdown wird gestartet.

Blinkendes ROTES Licht – Ende der ausgewählten Zeit.

# SPIELMODUS 1: POINT COUNTER

## ZIEL

Triff alle 6 Zielscheiben innerhalb der ausgewählten Zeit. Dann blinkt das "Bullseye". Triff das Bullseye innerhalb von 10 Sekunden, um 100 Punkte zu erhalten.

Bei jedem Treffer leuchtet die LED auf und erzeugt einen Ton.

Der LCD-Display zählt die verbleibende Zeit herunter.

Im Zweispieler-Modus können Spieler gegen die Uhr antreten.

Die Gesamtpunktzahl jedes Spielers wird am Ende des Spiels angezeigt, wobei die höchste Punktzahl zuerst aufgeführt wird. Die Punktzahlen werden abwechselnd angezeigt, bis die MODUS-Taste gedrückt oder die Einheit ausgeschaltet wird.

1. SPIELMODUS "POINT COUNTER" auswählen. **1**
2. Die Modus-Taste drücken, um zwischen Einzel- und Zweispieler-Modus zu wechseln. Im Zweispieler-Modus: Spieler 2 beginnt, nachdem Spieler 1 die angegebene Zeit abgeschlossen hat.
3. Zur Auswahl zwischen dem 1- und 2-Minuten-Spielmodus, MODUS drücken. Zur Bestätigung der Zeit AUSWAHL drücken.
4. Auf dem LCD-Display startet ein Countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Triff alle 6 Zielscheiben und dann das "Bullseye".

# SPIELMODUS 2: STACK 'EM

## ZIEL

Auf die LED Lichter achten. Die LED-Lichter wechseln zufällig von Blau zu Rot. Triff die Zielscheiben entweder auf der blauen oder auf der roten Seite, wenn das jeweilige LED-Licht aufleuchtet. Das "Bullseye" schaltet sich zufällig für 10 Sekunden ein und der Spieler muss das "Bullseye" treffen, um 100 Punkte zu erhalten. Wenn du das "Bullseye" triffst, während es inaktiv ist, bekommst du keine Punkte; wenn du die falsche Seite triffst, wird der Punktwert abgezogen.

Bei jedem Treffer leuchtet die LED auf und erzeugt einen Ton.

Der LCD-Display zählt die verbleibende Zeit herunter.

Im Zweispieler-Modus können Spieler um Punkte spielen.

Die Gesamtpunktzahl jedes Spielers wird am Ende des Spiels angezeigt, wobei die höchste Punktzahl zuerst aufgeführt wird. Die Punktzahlen werden abwechselnd angezeigt, bis die Modus-Taste gedrückt oder die Einheit ausgeschaltet wird.

1. SPIELMODUS "STACK 'EM" auswählen. **2**
2. Die MODUS Taste drücken, um zwischen dem Einzel- und Zweispieler-Modus zu wechseln. Im Zweispieler-Modus: Spieler 2 beginnt, nachdem Spieler 1 die angegebene Zeit abgeschlossen hat.
3. Zur Auswahl zwischen dem 1- und 2-Minuten-Spielmodus, MODUS drücken. Zur Bestätigung der Zeit AUSWAHL drücken.
4. Auf dem LCD-Display startet ein Countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Triff alle 6 Zielscheiben und achte auf das "Bullseye", bevor die Zeit abläuft.

# SPIELMODUS 3: ACCURACY TEST

## ZIEL

Genau schießen – ein falscher Schuss zählt schon gegen dich! Beginne mit der 5 und schieße in numerischer Reihenfolge aufwärts. Dann musst du das Bullseye treffen, um zu gewinnen. Das „Bullseye“ ist bis zum Schluss inaktiv. Triffst du das Bullseye, bevor es aktiviert wurde, verlierst du 20 Punkte. Triffst du eine andere Zielscheibe in der falschen Reihenfolge, verlierst du 10 Punkte.

Bei jedem Treffer leuchtet die LED auf und erzeugt einen Ton.

Der LCD-Display zählt die verbleibende Zeit herunter.

Im Zweispieler-Modus können Spieler um Punkte spielen.

Die Gesamtpunktzahl jedes Spielers wird am Ende des Spiels angezeigt, wobei die höchste Punktzahl zuerst aufgeführt wird. Die Punktzahlen werden abwechselnd angezeigt, bis die MODUS Taste gedrückt oder die Einheit ausgeschaltet wird.

1. SPIELMODUS „ACCURACY TEST“ auswählen. **3**
2. Die MODUS Taste drücken, um zwischen Einzel- und Zweispieler-Modus zu wechseln. Im Zweispieler-Modus: Spieler 2 beginnt, nachdem Spieler 1 die angegebene Zeit abgeschlossen hat.
3. Zur Auswahl zwischen dem 1- und 2-Minuten-Spielmodus, MODUS drücken. Zur Bestätigung der Zeit AUSWAHL drücken.
4. Auf dem LCD-Display startet ein Countdown: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Triff alle 6 Zielscheiben in der richtigen Reihenfolge und triff dann das Bullseye, bevor die Zeit abläuft.

**HINWEIS:** Durch Drücken der MODUS Taste kann das Spiel jederzeit beendet werden. Das Gerät schaltet sich nach 3 Minuten Inaktivität ab.

# RÈGLES DU JEU

Il y a 7 zones sur la cible :

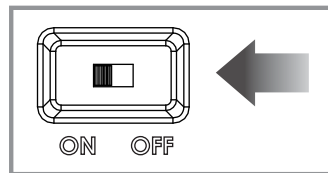
- 6 cibles en mouvement (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- « Cible centrale » avec logo Nerf (100 points).

Chaque cible enregistre un seul tir de fléchette. Dès que les cibles (5, 10, 15, 25, 50, 75) sont touchées, un son identique retentit. En revanche, si vous tirez dans la cible centrale, un autre son retentira.

Les options de jeu, les scores et les chronomètres s'affichent sur l'écran LCD.

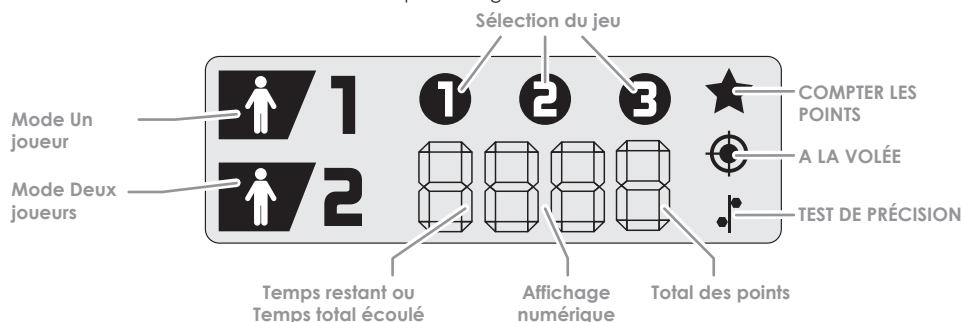
## ACTIVATION DE LA CIBLE

Placez l'interrupteur ON/OFF, situé à l'arrière de la cible, sur ON. La cible numérique Elite émet un son pour indiquer que l'appareil est allumé.



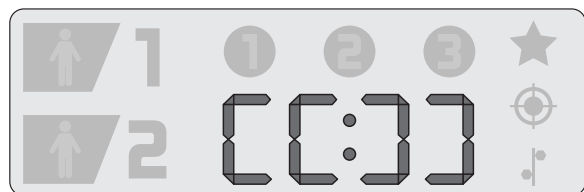
## ÉCRAN LCD

Utilisez les boutons MODE et SÉLECTIONNER pour naviguer sur l'écran LCD.



## RÉINITIALISATION DE L'ÉCRAN DE LA CIBLE

Avant de démarrer une partie dans quelque mode que ce soit, les cibles doivent être repositionnées vers l'avant. Sur l'écran LCD, les voyants DEL clignotent avant de s'estomper, comme illustré ci-dessous :



Une fois les cibles en place, le compteur est activé.

## SÉLECTION D'UN MODE DE JEU

Trois modes de jeu sont disponibles :

- **COMPTER LES POINTS**
- **A LA VOLÉE**
- **TEST DE PRÉCISION**

Appuyez une fois sur le bouton MODE. **Jeu 1 (COMPTER LES POINTS)** s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer votre choix.

Appuyez de nouveau sur le bouton MODE. **Jeu 2 (VOLÉE)** s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer votre choix.

Appuyez de nouveau sur le bouton MODE. **Jeu 3 (TEST DE PRÉCISION)** s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer votre choix.

Ensuite, le mode Un joueur s'affiche ; appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer OU appuyez sur le bouton MODE pour choisir le mode Deux joueurs. Appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer votre choix.

Ensuite, le temps s'affiche ; appuyez sur MODE pour choisir entre une partie d'1 ou de 2 minutes. Appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER pour confirmer la durée.

### Joueur 1 (Mode Un joueur)

Témoin BLEU fixe : pour lancer le compte à rebours

Témoin BLEU clignotant : fin du temps sélectionné

### Joueur 2 (Mode Deux joueurs)

Témoin ROUGE fixe : pour lancer le compte à rebours

Témoin ROUGE clignotant : fin du temps sélectionné

# MODE DE JEU 1 : COMPTER LES POINTS

## OBJECTIF

Tirez sur les 6 cibles dans le temps qui vous est imparti. Ensuite, le « bullseye » se met à clignoter. Pour gagner, tirez en plein dans le mille dans les 10 secondes (100 points).

À chaque zone touchée, le voyant DEL clignote et un son retentit.

L'écran LCD indique le temps restant.

En mode Deux joueurs, les joueurs peuvent effectuer un contre la montre.

À la fin de la partie, le score total de chaque joueur s'affiche, sachant que le meilleur score apparaît en premier. Les scores alternent jusqu'à ce que le bouton MODE soit activé ou que l'appareil soit mis à l'arrêt.

1. Sélectionner le MODE DE JEU COMPTER LES POINTS. **1**
2. Appuyez sur le bouton MODE pour basculer entre les modes Un joueur et Deux joueurs. En mode Deux joueurs : Le Joueur 2 commence à jouer quand le temps imparti au Joueur 1 est écoulé.
3. Appuyez sur le bouton MODE pour choisir entre une partie d'1 ou de 2 minutes. Appuyez sur SÉLECTIONNER pour confirmer la durée.
4. L'écran LCD commence le décompte : **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Tirez sur les 6 cibles, puis sur le « bullseye ».

# MODE DE JEU 2 : A LA VOLÉE

## OBJECTIF

Tenez compte des voyants DEL. Les voyants DEL basculent entre le bleu et le rouge de manière aléatoire. Tirez sur les cibles, côté bleu ou côté rouge, en fonction des voyants DEL allumés. Le « bullseye » s'illumine de manière aléatoire pendant 10 secondes ; le joueur doit alors tirer dans le mille pour gagner (100 points). Si vous tirez en plein dans le mille alors que le centre de la cible est inactif, vous ne marquez aucun point. Si vous tirez du mauvais côté, la valeur des points gagnés sera déduite.

À chaque zone touchée, le voyant DEL clignote et un son retentit.

L'écran LCD indique le temps restant.

En mode Deux joueurs, les joueurs peuvent accumuler des points.

À la fin de la partie, le score total de chaque joueur s'affiche, sachant que le meilleur score apparaît en premier. Les scores alternent jusqu'à ce que le bouton MODE soit activé ou que l'appareil soit mis à l'arrêt.

1. Sélectionnez le MODE DE JEU A LA VOLÉE. **2**
2. Appuyez sur le bouton MODE pour basculer entre les modes Un joueur et Deux joueurs. En mode Deux joueurs : Le Joueur 2 commence à jouer quand le temps imparti au Joueur 1 est écoulé.
3. Appuyez sur le bouton MODE pour choisir entre une partie d'1 ou de 2 minutes. Appuyez sur SÉLECTIONNER pour confirmer la durée.
4. L'écran LCD commence le décompte : **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Tirez sur les 6 cibles et visez le centre de la cible avant que le temps imparti ne soit écoulé.

# MODE DE JEU 3 : TEST DE PRÉCISION

## OBJECTIF

Tirez avec précision - un mauvais tir vous fait perdre des points ! Commencez par le 5, puis poursuivez dans l'ordre. Pour gagner, vous devez tirer dans le mille. Le « bullseye » restera inactif jusqu'en fin de partie. Si une fléchette atteint le centre de la cible avant qu'il ne soit activé, 20 points sont déduits. Si une cible est atteinte indépendamment de l'ordre à respecter, 10

points seront déduits.

À chaque zone touchée, le voyant DEL clignote et un son retentit.

L'écran LCD indique le temps restant.

En mode Deux joueurs, les joueurs peuvent accumuler des points.

À la fin de la partie, le score total de chaque joueur s'affiche, sachant que le meilleur score apparaît en premier. Les scores alternent jusqu'à ce que le bouton MODE soit activé ou que l'appareil soit mis à l'arrêt.

1. Sélectionnez le MODE DE JEU TEST PRÉCISION. **3**
2. Appuyez sur le bouton MODE pour basculer entre les modes Un joueur et Deux joueurs. En mode Deux joueurs : Le Joueur 2 commence à jouer quand le temps imparti au Joueur 1 est écoulé.
3. Appuyez sur le bouton MODE pour choisir entre une partie d'1 ou de 2 minutes. Appuyez sur SÉLECTIONNER pour confirmer la durée.
4. L'écran LCD commence le décompte : **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Tirez sur les 6 cibles dans l'ordre, puis visez le « bullseye » avant que le temps imparti ne soit écoulé.

**REMARQUE:** Pour quitter le jeu à tout moment, appuyez sur le bouton MODE. La console s'éteint au bout de 3 minutes d'inactivité.

## SPELEN

Er zijn zeven doelzones:

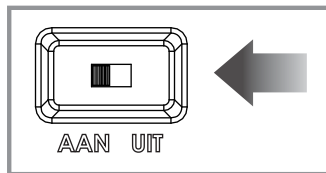
- 6 terugflipdoelwitten (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Nerf-logo 'bullseye' (100 punten).

Elk doelwit registreert een enkele pijltreffer. Doelwitten (5, 10, 15, 25, 50, 75) maken hetzelfde geluid wanneer ze worden geraakt. 'Bullseye' maakt een uniek geluid.

Spelopfies, scores en timers worden weergegeven op het LCD-display.

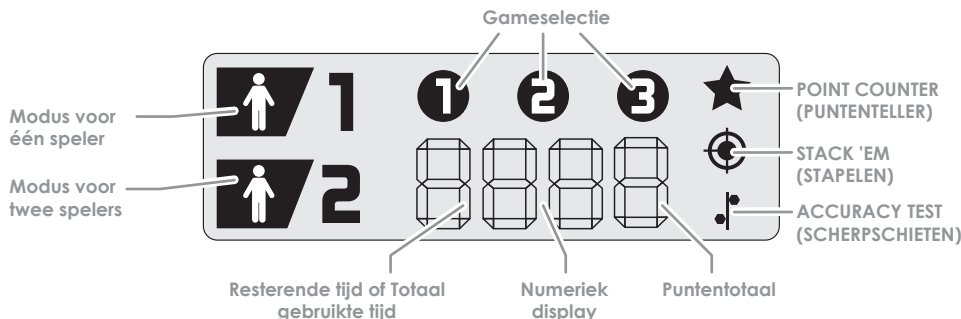
### ZET HET DOELWIT AAN

Draai de AAN/UIT-schakelaar op de onderkant van het doel naar AAN. Het Elite Bullseye Digitale Doelwit maakt een geluid om duidelijk te maken dat het apparaat AAN staat.



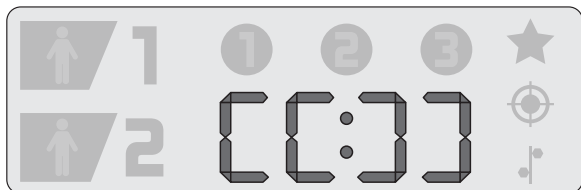
### LCD-DISPLAY

Gebruik de oranje knoppen MODE en SELECT om door het LCD-display te navigeren.



### DOELSCHERM RESETTEN

Voor een gamemodus kan worden gestart, moeten de doelwitten worden teruggezet naar de beginpositie. LED-lampjes knipperen en gaan uit en het LCD-scherm ziet er als volgt uit:



Nadat de doelwitten zijn teruggezet, is de teller actief.

### SELECTEER EEN GAMEMODUS

Er zijn drie gamemodi om uit te kiezen:

- **POINT COUNTER (PUNTEVERTER)**
- **STACK 'EM (STAPELEN)**
- **ACCURACY TEST (SCHERPSCIETEN)**

Druk eenmaal op de knop MODE. **Game 1 (POINT COUNTER (PUNTEVERTER))** wordt weergegeven op het LCD-display. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Druk weer op de knop MODE. **Game 2 (STACK 'EM (STAPELEN))** wordt weergegeven. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Druk weer op de knop MODE. **Game 3 (ACCURACY TEST (SCHERPSCIETEN))** wordt weergegeven. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Vervolgens wordt de modus voor één speler weergegeven. Druk op de knop SELECT om te bevestigen of druk op de knop MODE om voor de modus voor twee spelers te kiezen. Druk op de knop SELECT om te bevestigen.

Vervolgens wordt de tijdoptie weergegeven. Druk op de knop MODE om te kiezen voor de modus van 1 minuut of de modus van 2 minuten. Druk op de knop SELECT om de tijd te bevestigen.

#### Speler 1 (modus voor één speler)

Continu BLAUW licht: aftellen begint.

Knipperend BLAUW licht: einde van de geselecteerde tijd.

#### Speler 2 (modus voor twee spelers)

Continu ROOD licht: aftellen begint.

Knipperend ROOD licht: einde van de geselecteerde tijd.

## GAMEMODUS 1: POINT COUNTER (PUNTEVERTER)

### DOEL

Raak alle 6 de doelwitten binnen de gekozen tijdslimiet. Daarna 'knippert' de bullseye. Raak de bullseye binnen 10 seconden om (100 punten) te behalen.

Bij elk schot in de roos knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

In de modus voor twee spelers kunnen spelers tegen de tijd spelen.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de GAMEMODUS POINT COUNTER (PUNTEVERTER). **1**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten en vervolgens de 'bullseye'.

## GAMEMODUS 2: STACK 'EM (STAPELEN)

### DOEL

Let op de LED-lampjes. LED-lampjes veranderen willekeurig van Blauw naar Rood. Raak de doelwitten aan de blauwe of aan de rode kant wanneer bijbehorende LED-lampje brandt. 'Bullseye' gaat willekeurig aan gedurende 10 seconden en de speler moet de 'bullseye' dan raken om (100 punten) te behalen. Als je de 'bullseye' raakt terwijl deze niet aan is, scoor je geen punten. Als je de verkeerde kant raakt, wordt het geraakte puntenaantal van je totaal afgetrokken.

Bij elk geraakte schot knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

Bij de modus voor twee spelers, kunnen de spelers strijden voor punten.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de gamemodus STACK 'EM (STAPELEN). **2**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten en let op de 'bullseye' voor de tijd om is.

## GAMEMODUS 3: ACCURACY TEST (SCHERPSCIETEN)

### DOEL

Schiet nauwkeurig - een verkeerd schot telt tegen je! Begin bij 5 en schiet je dan een weg naar boven. Raak daarna de bullseye om te winnen. De 'bullseye' is niet actief tot op het laatst. Als de bullseye wordt geraakt voordat die is geactiveerd, worden er 20 punten van je totaalscore afgetrokken. Als andere doelen worden geraakt in de verkeerde volgorde, worden 10 punten afgetrokken.

Bij elk raak schot knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

Bij de modus voor twee spelers, kunnen de spelers strijden voor punten.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de gamemodus ACCURACY TEST (SCHERPSCIETEN). **3**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten in de juiste volgorde en raak dan de 'bullseye' voor de tijd om is.

**OPMERKING:** je kunt elk moment op de knop MODE drukken om het spel te beëindigen. De console schakelt uit na 3 minuten zonder activiteit.

## COME GIOCARET

Il bersaglio presenta 7 zone:

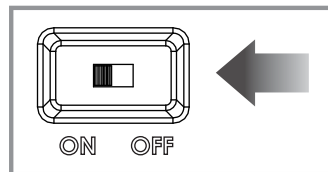
- 6 Bersagli da abbattere (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Centro con logo Nerf (100 punti).

Ciascun bersaglio registra il colpo di un singolo dardo. I bersagli (5, 10, 15, 25, 50, 75) riproducono il medesimo suono quando colpiti. Il centro ha un suono unico.

Le opzioni di gioco, i punteggi e i timer sono visualizzati sul display LCD.

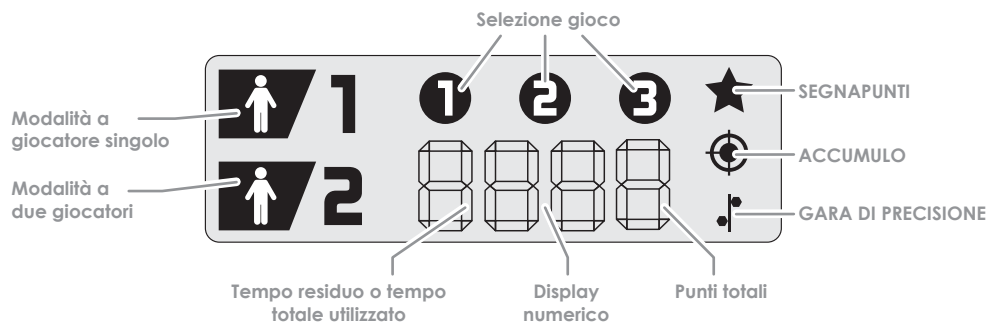
### ACCENSIONE DEL BERSAGLIO

Portare l'interruttore ON/OFF, che si trova sul retro del bersaglio, in posizione ON. Il bersaglio digitale Elite produrrà un suono che confermerà che l'unità è accesa.



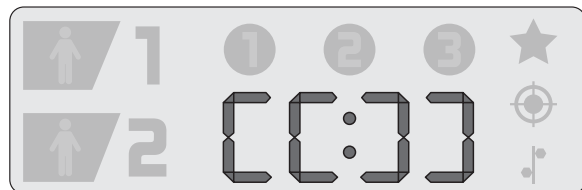
### DISPLAY LCD

Navigare nel display LCD mediante i pulsanti arancione MODE (MODALITÀ) e SELECT (SELEZIONA).



### REIMPOSTAZIONE SCHERMATA BERSAGLIO

Prima di poter avviare una modalità di gioco, è necessario reimpostare i bersagli nuovamente alla posizione avanzata. Le luci LED lampeggiano e il display LCD ha questo aspetto:



Il contatore sarà attivo dopo la reimpostazione dei bersagli.

### SELEZIONARE UNA MODALITÀ DI GIOCO

Sono disponibili tre modalità di gioco:

- SEGNAPUNTI
- ACCUMULO
- GARA DI PRECISIONE

Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)**. Sul display LCD viene visualizzato il Gioco 1 (SEGNAPUNTI).

Premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare la scelta.

Premere nuovamente il pulsante **MODE (MODALITÀ)**. Viene visualizzato Gioco 2 (ACCUMULO). Premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare la scelta.

Premere nuovamente il pulsante **MODE (MODALITÀ)**. Viene visualizzato Gioco 3 (GARA DI PRECISIONE). Premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare la scelta.

Successivamente, viene visualizzata la modalità a giocatore singolo; premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare o il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per scegliere la modalità a due giocatori. Premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare.

Quindi viene visualizzata l'opzione del tempo; premere **MODE (MODALITÀ)** per scegliere tra le modalità di gioco da 1 o 2 minuti. Premere il pulsante **SELECT (SELEZIONA)** per confermare il tempo.

#### Giocatore 1 (modalità a giocatore singolo)

Luce BLU fissa - Si avvia il conto alla rovescia.

Luce BLU lampeggiante - Fine del tempo selezionato.

#### Giocatore 2 (modalità a due giocatori)

Luce ROSSA fissa - Si avvia il conto alla rovescia.

Luce ROSSA lampeggiante - Fine del tempo selezionato.

## MODALITÀ DI GIOCO 1: SEGNAPUNTI

### OBIETTIVO

Colpire tutti e 6 i bersagli entro il limite di tempo selezionato. Quindi, il centro lampeggia. Colpire il centro entro 10 secondi per ottenere (100 punti).

Ciascun colpo fa lampeggiare il LED mentre viene riprodotto un suono.

Il display LCD mostra il conto alla rovescia del tempo rimanente.

Se si utilizza la modalità a due giocatori, i giocatori possono sfidarsi entro il tempo limite.

Il punteggio totale di ciascun giocatore viene visualizzato alla fine del gioco, con il punteggio più alto indicato per primo. I punteggi si alternano finché non si preme il pulsante **MODE (MODALITÀ)** o finché non viene spenta l'unità.

1. Selezionare la MODALITÀ DI GIOCO SEGNAPUNTI. **1**
2. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per passare da giocatore singolo a due giocatori o viceversa. In modalità a due giocatori: Il Giocatore 2 comincia dopo che il giocatore 1 completa il tempo dato.
3. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per scegliere tra le modalità di gioco tra 1 o 2 minuti. Premere **SELECT (SELEZIONA)** per confermare il tempo.
4. Sul display LCD parte il conto alla rovescia: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Colpire tutti e 6 i bersagli, quindi il centro.

## MODALITÀ DI GIOCO 2: ACCUMULO

### OBIETTIVO

Prestare attenzione alle luci LED. Le luci LED passano casualmente dal blu al rosso. Colpire i bersagli sul lato blu o rosso all'accensione della rispettiva luce LED. Il Centro si accende casualmente per 10 secondi e il giocatore deve colpire il centro per ottenere (100 punti). Se si colpisce il centro quando non è attivo, non sono attribuiti punti, se si colpisce il lato sbagliato, il valore in punti sarà sottratto.

Ciascun colpo attiva un LED che lampeggia e riproduce un suono.

Il display LCD mostra il conto alla rovescia del tempo rimanente.

Se si utilizza la modalità a due giocatori, i giocatori possono gareggiare per il punteggio.

Il punteggio totale di ciascun giocatore viene visualizzato alla fine del gioco, con il punteggio più alto indicato per primo. I punteggi si alternano finché non si preme il pulsante **MODE (MODALITÀ)** o finché non viene spenta l'unità.

1. Selezionare la MODALITÀ DI GIOCO ACCUMULO. **2**
2. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per passare da giocatore singolo a due giocatori o viceversa. In modalità a due giocatori: Il Giocatore 2 comincia dopo che il giocatore 1 completa il tempo dato.
3. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per scegliere tra le modalità di gioco tra 1 o 2 minuti. Premere **SELECT (SELEZIONA)** per confermare il tempo.
4. Sul display LCD parte il conto alla rovescia: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Colpire tutti i 6 bersagli e prestare attenzione ai centri prima dello scadere del tempo.

## MODALITÀ DI GIOCO 3: GARA DI PRECISIONE

### OBIETTIVO

Tirare in modo preciso: i tiri sbagliati svantaggiano il giocatore! Partire da 5 e colpire verso l'alto in ordine numerico. Quindi colpire il centro per vincere. Il centro non sarà attivo fino al termine. Se si colpisce il centro prima dell'attivazione, saranno sottratti 20 punti. Se si colpisce un altro bersaglio nell'ordine sbagliato,

saranno sottratti 10 punti.

Ciascun colpo fa lampeggiare il LED mentre viene riprodotto un suono.

Il display LCD mostra il conto alla rovescia del tempo rimanente.

Se si utilizza la modalità a due giocatori, i giocatori possono gareggiare per il punteggio.

Il punteggio totale di ciascun giocatore viene visualizzato alla fine del gioco, con il punteggio più alto indicato per primo. I punteggi si alternano finché non si preme il pulsante **MODE (MODALITÀ)** o finché non viene spenta l'unità.

1. Selezionare la MODALITÀ DI GIOCO GARA DI PRECISIONE. **3**
2. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per passare da giocatore singolo a due giocatori o viceversa. In modalità a due giocatori: Il Giocatore 2 comincia dopo che il giocatore 1 completa il tempo dato.
3. Premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per scegliere tra le modalità di gioco tra 1 o 2 minuti. Premere **SELECT (SELEZIONA)** per confermare il tempo.
4. Sul display LCD parte il conto alla rovescia: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Colpire tutti i 6 bersagli in ordine e colpire il centro prima dello scadere del tempo.

**NOTA:** premere il pulsante **MODE (MODALITÀ)** per interrompere il gioco in qualsiasi momento. La console si spegne dopo 3 minuti di inattività.

# SPELEN

Er zijn zeven doelzones:

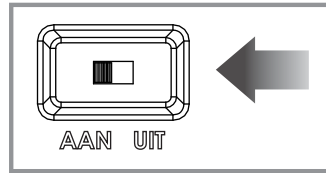
- 6 terugflipdoelwitten (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Nerf-logo 'bullseye' (100 punten).

Elk doelwit registreert een enkele pijltreffer. Doelwitten (5, 10, 15, 25, 50, 75) maken hetzelfde geluid wanneer ze worden geraakt. 'Bullseye' maakt een uniek geluid.

Spelopties, scores en timers worden weergegeven op het LCD-display.

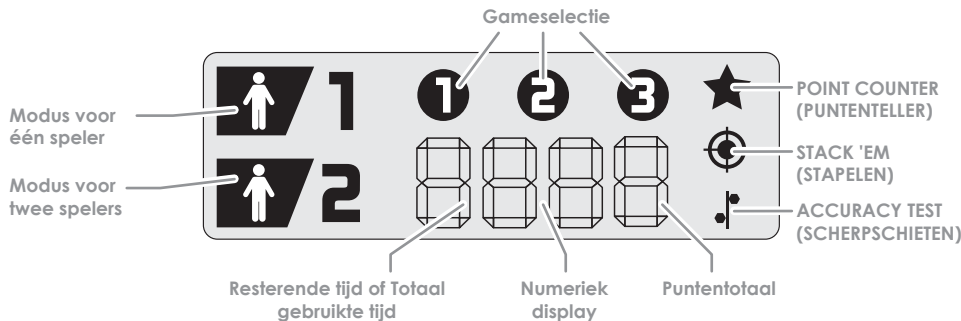
## ZET HET DOELWIT AAN

Draai de AAN/UIT-schakelaar op de onderkant van het doel naar AAN. Het Elite Bullseye Digitale Doelwit maakt een geluid om duidelijk te maken dat het apparaat AAN staat.



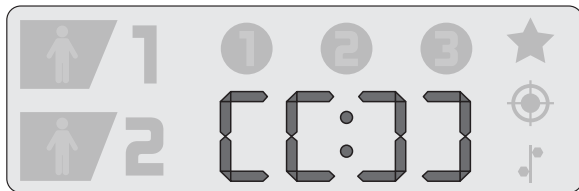
## LCD-DISPLAY

Gebruik de oranje knoppen MODE en SELECT om door het LCD-display te navigeren.



## DOELSCHERM RESETTEN

Voor een gamemodus kan worden gestart, moeten de doelwitten worden teruggezet naar de beginpositie. LED-lampjes knipperen en gaan uit en het LCD-scherm ziet er als volgt uit:



Nadat de doelwitten zijn teruggezet, is de teller actief.

## SELECTEER EEN GAMEMODUS

Er zijn drie gamemodi om uit te kiezen:

- **POINT COUNTER (PUNTEVERTER)**
- **STACK 'EM (STAPELEN)**
- **ACCURACY TEST (SCHERPSCHIETEN)**

Druk eenmaal op de knop MODE. **Game 1 (POINT COUNTER (PUNTEVERTER))** wordt weergegeven op het LCD-display. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Druk weer op de knop MODE. **Game 2 (STACK 'EM (STAPELEN))** wordt weergegeven. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Druk weer op de knop MODE. **Game 3 (ACCURACY TEST (SCHERPSCHIETEN))** wordt weergegeven. Druk op de knop SELECT om hiervoor te kiezen.

Vervolgens wordt de modus voor één speler weergegeven. Druk op de knop SELECT om te bevestigen of druk op de knop MODE om voor de modus voor twee spelers te kiezen. Druk op de knop SELECT om te bevestigen.

Vervolgens wordt de tijdoptie weergegeven. Druk op de knop MODE om te kiezen voor de modus van 1 minuut of de modus van 2 minuten. Druk op de knop SELECT om de tijd te bevestigen.

### Speler 1 (modus voor één speler)

Continu BLAUW licht: aftellen begint.

Knipperend BLAUW licht: einde van de geselecteerde tijd.

### Speler 2 (modus voor twee spelers)

Continu ROOD licht: aftellen begint.

Knipperend ROOD licht: einde van de geselecteerde tijd.

# GAMEMODUS 1: POINT COUNTER (PUNTEVERTER)

## DOEL

Raak alle 6 de doelwitten binnen de gekozen tijdslimiet. Daarna 'knippert' de bullseye. Raak de bullseye binnen 10 seconden om (100 punten) te behalen.

Bij elk schot in de roos knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

In de modus voor twee spelers kunnen spelers tegen de tijd spelen.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de GAMEMODUS POINT COUNTER (PUNTEVERTER). **1**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten en vervolgens de 'bullseye'.

# GAMEMODUS 2: STACK 'EM (STAPELEN)

## DOEL

Let op de LED-lampjes. LED-lampjes veranderen willekeurig van Blauw naar Rood. Raak de doelwitten aan de blauwe of aan de rode kant wanneer bijbehorende LED-lampje brandt. 'Bullseye' gaat willekeurig aan gedurende 10 seconden en de speler moet de 'bullseye' dan raken om (100 punten) te behalen. Als je de 'bullseye' raakt terwijl deze niet aan is, scoor je geen punten. Als je de verkeerde kant raakt, wordt het geraakte puntenaantal van je totaal afgetrokken.

Bij elk geraakte schot knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

Bij de modus voor twee spelers, kunnen de spelers strijden voor punten.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de gamemodus STACK 'EM (STAPELEN). **2**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten en let op de 'bullseye' voor de tijd om is.

# GAMEMODUS 3: ACCURACY TEST (SCHERPSCHIETEN)

## DOEL

Schiet nauwkeurig - een verkeerd schot telt tegen je! Begin bij 5 en schiet je dan een weg naar boven. Raak daarna de bullseye om te winnen. De 'bullseye' is niet actief tot op het laatst. Als de bullseye wordt geraakt voordat die is geactiveerd, worden er 20 punten van je totaalscore afgetrokken. Als andere doelen worden geraakt in de verkeerde volgorde, worden 10 punten afgetrokken.

Bij elk raak schot knippert het LED-lampje en wordt een geluid afgespeeld.

Het LCD-display telt de resterende tijd af.

Bij de modus voor twee spelers, kunnen de spelers strijden voor punten.

De totale score van elke speler wordt weergegeven aan het einde van het spel, waarbij de hoogste score het eerst wordt vermeld. Scores blijven elkaar afwisselen tot er op de knop MODUS wordt gedrukt of tot het apparaat wordt uitgeschakeld.

1. Selecteer de gamemodus ACCURACY TEST (SCHERPSCHIETEN). **3**
2. Druk op de knop MODE om te schakelen tussen de modus voor één speler en de modus voor twee spelers. Bij twee spelers: Speler 2 begint nadat speler 1 de beschikbare tijd heeft gebruikt.
3. Druk op de knop MODE om te kiezen voor een gamemodus van 1 minuut of 2 minuten. Druk op SELECT om de keuze te bevestigen.
4. LCD-display begint met aftellen: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Raak alle 6 de doelwitten in de juiste volgorde en raak dan de 'bullseye' voor de tijd om is.

**OPMERKING:** je kunt elk moment op de knop MODE drukken om het spel te beëindigen. De console schakelt uit na 3 minuten zonder activiteit.

# COMO JOGAR

Existem 7 zonas de alvo:

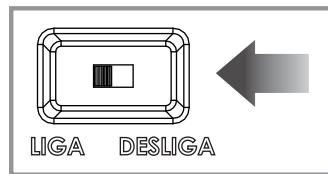
- 6 Alvos giratórios (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Alvo central com o logotipo Nerf (100 pontos).

Cada alvo registra um único acerto de dardo. Os alvos (5, 10, 15, 25, 50, 75) emitem o mesmo som quando acertados. O alvo central emite um som diferente.

As opções de jogo, bem como as pontuações e o tempo, são exibidos no visor LCD.

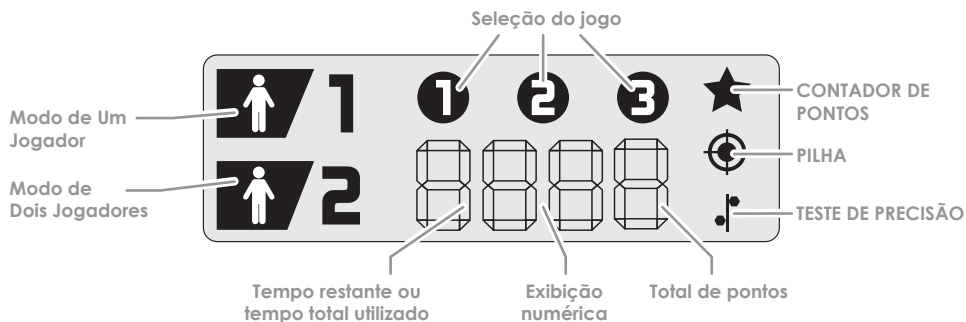
## LIGAR O ALVO

Gire o botão LIGA/DESLIGA, localizado na parte inferior do alvo, até a posição ON (LIGA). O alvo digital central Elite emitirá um som informando que a unidade está ligada (ON).



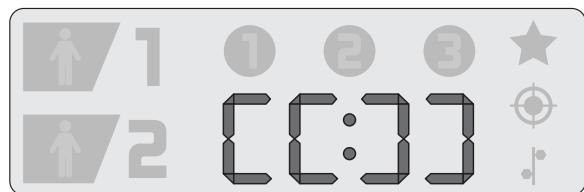
## VISOR LCD

Use os botões MODE (Modo) e SELECT (Selecionar) para navegar pelo visor LCD.



## TELA DE REDEFINIÇÃO DO ALVO

Antes de você iniciar qualquer modo de jogo, precisará redefinir os alvos avançando a numeração. As luzes de LED piscarão e apagarão, e o LCD terá a seguinte aparência:



Assim que os alvos forem redefinidos, o contador ficará ativo.

## SELECIONAR UM MODO DE JOGO

Existem três modos de jogo para selecionar:

- **CONTADOR DE PONTOS**
- **PILHA**
- **TESTE DE PRECISÃO**

Pressione o botão MODE (Modo) uma vez. O visor LCD exibirá o jogo 1 (CONTADOR DE PONTOS).

Pressione o botão SELECT (Selecionar) para finalizar a escolha.

Pressione o botão MODE (Modo) novamente. O jogo 2 (PILHA) será exibido. Pressione o botão SELECT (Selecionar) para finalizar a escolha.

Pressione o botão MODE (Modo) novamente. O jogo 3 (TESTE DE PRECISÃO) será exibido. Pressione o botão SELECT (Selecionar) para finalizar a escolha.

Em seguida, o Modo de Um Jogador será mostrado; pressione o botão SELECT (Selecionar) para confirmar ou pressione o botão MODE (Modo) para escolher o Modo de Dois Jogadores. Pressione o botão SELECT (Selecionar) para confirmar.

Em seguida, a opção de tempo será exibida; pressione MODE (Modo) para escolher entre os modos de jogo de 1 a 2 minutos. Pressione o botão SELECT (Selecionar) para confirmar o tempo.

### Jogador 1 (Modo de Um Jogador)

Luz AZUL acesa: a contagem regressiva é iniciada.

Luz AZUL piscando: fim do tempo selecionado.

### Jogador 2 (Modo de Dois Jogadores)

Luz VERMELHA acesa: a contagem regressiva é iniciada.

Luz VERMELHA piscando: fim do tempo selecionado.

# MODALITÀ DI GIOCO 1: SEGNAPUNTI

## OBJETIVO

Acertar todos os 6 alvos dentro do limite de tempo selecionado. Em seguida, a luz do alvo central piscará. Acerte o alvo central dentro de 10 segundos para ganhar (100 pontos).

Cada acerto faz uma luz LED piscar e reproduz um som.

O visor LCD mostra a contagem regressiva do tempo restante.

Se o Modo de Dois Jogadores estiver em uso, os jogadores poderão competir contra o relógio.

A pontuação total de cada jogador é exibida ao fim do jogo, com a pontuação mais alta exibida primeiro. As pontuações se alternam até que o botão MODE (Modo) seja pressionado ou até que a unidade seja desligada.

1. Selecione o MODO DE JOGO CONTADOR DE PONTOS. **1**
2. Pressione o botão MODE (Modo) para alternar entre os Modos de Um Jogador e de Dois Jogadores. Se o Modo de Dois Jogadores for selecionado: O jogador 2 começará a jogar depois que o jogador 1 terminar
3. Pressione o botão MODE (Modo) para escolher entre os modos de jogo de 1 a 2 minutos. Pressione SELECT (Selecionar) para confirmar o tempo.
4. O visor LCD começa a contagem regressiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Acertar todos os 6 alvos e, depois, o alvo central. o tempo determinado.

# MODALITÀ DI GIOCO 2: ACCUMULO

## OBJETIVO

Prestar atenção às luzes de LED. As luzes de LED serão alternadas aleatoriamente entre azul e vermelha. Acerte os alvos no lado azul ou no lado vermelho assim que a respectiva luz de LED acender. O alvo central acenderá aleatoriamente por 10 segundos e o jogador terá que acertá-lo para ganhar (100 pontos). Se você acertar o alvo central quando ele estiver apagado, nenhum ponto será marcado; se acertar o lado errado, o valor dos pontos será deduzido.

Cada acerto faz uma luz LED piscar e reproduz um som.

O visor LCD mostra a contagem regressiva do tempo restante.

Se o Modo de Dois Jogadores estiver em uso, os jogadores poderão competir para tentar fazer a melhor pontuação.

A pontuação total de cada jogador é exibida ao fim do jogo, com a pontuação mais alta exibida primeiro. As pontuações se alternam até que o botão MODE (Modo) seja pressionado ou até que a unidade seja desligada.

1. Selecione o MODO DE JOGO PILHA. **2**
2. Pressione o botão MODE (Modo) para alternar entre os Modos de Um Jogador e de Dois Jogadores. Se o Modo de Dois Jogadores for selecionado: O jogador 2 começará a jogar depois que o jogador 1 terminar o tempo determinado.
3. Pressione o botão MODE (Modo) para escolher entre os modos de jogo de 1 a 2 minutos. Pressione SELECT (Selecionar) para confirmar o tempo.
4. O visor LCD começa a contagem regressiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Acerte todos os 6 alvos e preste atenção ao alvo central antes que o tempo acabe.

# MODO DE JOGO 3: TESTE DE PRECISÃO

## OBJETIVO

Atire com precisão – um tiro errado conta contra você! Comece pelo 5 e atire em ordem numérica até acabar. Por último, acerte o alvo central para ganhar. O alvo central ficará apagado até o final. Se você acertar o alvo central antes da respectiva luz acender, 20 pontos serão deduzidos. Se você acertar outro alvo na ordem incorreta, 10

pontos serão deduzidos.

Cada acerto faz uma luz LED piscar e reproduz um som.

O visor LCD mostra a contagem regressiva do tempo restante.

Se o Modo de Dois Jogadores estiver em uso, os jogadores poderão competir para tentar fazer a melhor pontuação.

A pontuação total de cada jogador é exibida ao fim do jogo, com a pontuação mais alta exibida primeiro. As pontuações se alternam até que o botão MODE (Modo) seja pressionado ou até que a unidade seja desligada.

1. Selecione o MODO DE JOGO TESTE DE PRECISÃO. **3**
2. Pressione o botão MODE (Modo) para alternar entre os Modos de Um Jogador e de Dois Jogadores. Se o Modo de Dois Jogadores for selecionado: O jogador 2 começará a jogar depois que o jogador 1 terminar o tempo determinado.
3. Pressione o botão MODE (Modo) para escolher entre os modos de jogo de 1 a 2 minutos. Pressione SELECT (Selecionar) para confirmar o tempo.
4. O visor LCD começa a contagem regressiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Atire em todos os 6 alvos na ordem e acerte o alvo central antes que o tempo acabe.

**OBSERVAÇÃO:** Pressione o botão MODE (Modo) para sair do jogo a qualquer momento. O console desligará após 3 minutos de inatividade.

# CÓMO JUGAR

Hay 7 zonas de blancos:

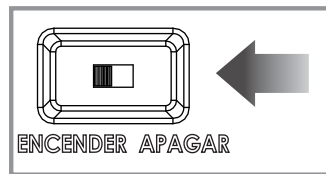
- 6 blancos abatibles (5, 10, 15, 25, 50, 75)
- Logotipo de Nerf "diana" (100 puntos).

Cada blanco registra solo un acierto del dardo. Los blancos (5, 10, 15, 25, 50, 75) comparten un sonido común cuando les aciertan. La "diana" tiene un sonido único.

Las opciones de juego, así como las puntuaciones y los cronómetros, se muestran en la pantalla LCD.

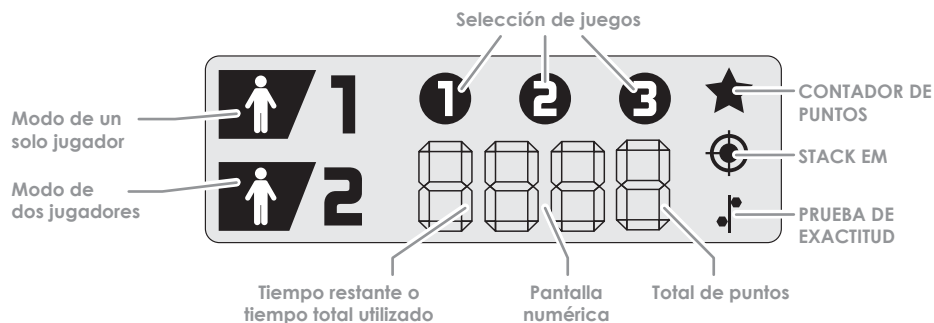
## ENCIENDA EL BLANCO

Coloque el interruptor de encendido/apagado, ubicado en la parte inferior del blanco en la posición encendido. El blanco digital Nerf hará un sonido que indica que la unidad está encendida.



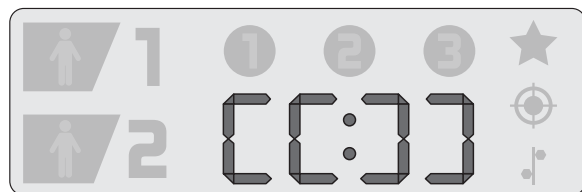
## PANTALLA LCD

Use los botones anaranjados de Modo y Selección para navegar por la pantalla LCD.



## RESTABLECER LA PANTALLA DE BLANCO

Antes de comenzar cualquier Modo de juego, debe restablecer los blancos a la posición de avance. Las luces de LED titilarán y se atenuarán y la LCD se verá así:



Una vez restablece los blancos, el contador está activo.

## SELECCIONE UN MODO DE JUEGO

Hay tres modos de juego para elegir:

- **CONTADOR DE PUNTOS**
- **STACK 'EM**
- **PRUEBA DE EXACTITUD**

Presione el botón MODO una vez. **Juego 1 (CONTADOR DE PUNTOS)** aparece en la pantalla LCD. Presione el botón SELECCIONAR para finalizar la selección.

Presione de nuevo el botón MODO. Aparece **Juego 2 (STACK 'EM)**. Presione el botón SELECCIONAR para finalizar la selección.

Presione de nuevo el botón MODO. Aparece **Juego 3 (PRUEBA DE EXACTITUD)**. Presione el botón SELECCIONAR para finalizar la selección.

Luego, se muestra el Modo para un solo jugador; presione el botón SELECCIONAR para confirmar; o presione el botón MODO para elegir el Modo para dos jugadores. Presione el botón SELECCIONAR para confirmar.

A continuación se muestra la opción de tiempo; presione MODO para elegir entre modos de juego de 1 - 2 minutos. Presione el botón SELECCIONAR para confirmar el tiempo.

### Jugador 1 (Modo de un solo jugador)

Luz AZUL fija - Inicia la cuenta regresiva.  
Luz AZUL titilando - Finaliza el tiempo seleccionado.

### Jugador 2 (Modo de dos jugadores)

Luz ROJA fija - Inicia la cuenta regresiva.  
Luz ROJA titilando - Finaliza el tiempo seleccionado.

## MODO DE JUEGO 1: CONTADOR DE PUNTOS

### OBJETIVO

Acertar a los 6 blancos en el límite de tiempo seleccionado. A continuación la "diana" titila. Dispare a la diana antes de 10 segundos para ganar (100 puntos).

Cada acierto activa el LED para que titile y reproduzca un sonido.

La pantalla LCD lleva la cuenta regresiva del tiempo restante.

Si está usando el modo para dos jugadores, los jugadores pueden competir contra el tiempo.

La puntuación total de cada jugador se muestra al final del juego, el punteo más alto aparece primero. Los resultados se alternan hasta que se presiona el botón de MODO o hasta que se apaga la unidad.

1. Seleccione el MODO DE JUEGO CONTADOR DE PUNTOS. **1**
2. Presione el botón de MODO para cambiar entre un solo jugador y dos jugadores. Si son dos jugadores: El jugador 2 comienza después de que el jugador 1 complete el tiempo asignado.
3. Presione el botón de MODO para elegir entre modos de juego de 1 -2 minutos. Presione SELECCIONAR para confirmar el tiempo.
4. La pantalla LCD comienza la cuenta regresiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Dispare a los 6 blancos, luego a la "diana".

## MODO DE JUEGO 2: STACK 'EM

### OBJETIVO

Preste atención a las luces de LED. Las luces de LED cambian aleatoriamente entre azul y rojo. Acierte a los blancos en el lado azul o rojo cuando sus luces de LED respectivas se enciendan. La "diana" se enciende al azar durante 10 segundos y el jugador debe disparar a la "diana" para ganar (100 puntos). Si acierta a la "diana" mientras no está activa, no recibe puntuación, si acierta al lado equivocado el valor de los puntos se resta.

Cada acierto activa el LED para que titile y reproduzca un sonido.

La pantalla LCD lleva la cuenta regresiva del tiempo restante.

Si está usando el modo para dos jugadores, los jugadores pueden competir para ganar puntos.

La puntuación total de cada jugador se muestra al final del juego, el punteo más alto aparece primero. Los resultados se alternan hasta que se presiona el botón de MODO o hasta que se apaga la unidad.

1. Seleccione el MODO DE JUEGO STACK 'EM. **2**
2. Presione el botón de MODO para cambiar entre un solo jugador y dos jugadores. Si son dos jugadores: El jugador 2 comienza después de que el jugador 1 complete el tiempo asignado.
3. Presione el botón de MODO para elegir entre modos de juego de 1 -2 minutos. Presione SELECCIONAR para confirmar el tiempo.
4. La pantalla LCD comienza la cuenta regresiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Dispare a las 6 blancos y preste atención a las "dianas" antes que se acabe el tiempo.

## MODO DE JUEGO 3: PRUEBA DE EXACTITUD

### OBJETIVO

¡Lance con precisión; un tiro equivocado cuenta en su contra! Comience desde 5 y en orden numérico dispare para avanzar. Luego acierte a la diana para ganar. La "diana" estará inactiva hasta el final. Si acierta a la diana antes de que se active, se le restarán 20 puntos. Si acierta a cualquier otro objetivo en el orden incorrecto,

se le restan 10 puntos.

Cada acierto activa el LED para que titile y reproduzca un sonido.

La pantalla LCD lleva la cuenta regresiva del tiempo restante.

Si está usando el modo para dos jugadores, los jugadores pueden competir para ganar puntos.

La puntuación total de cada jugador se muestra al final del juego, el punteo más alto aparece primero. Los resultados se alternan hasta que se presiona el botón de MODO o hasta que se apaga la unidad.

1. Seleccione MODO DE JUEGO PRUEBA DE EXACTITUD. **3**
2. Presione el botón de MODO para cambiar entre un solo jugador y dos jugadores. Si son dos jugadores: El jugador 2 comienza después de que el jugador 1 complete el tiempo asignado.
3. Presione el botón de MODO para elegir entre modos de juego de 1 -2 minutos. Presione SELECCIONAR para confirmar el tiempo.
4. La pantalla LCD comienza la cuenta regresiva: **6, 5, 4, 3, 2, 1**
5. Dispare a los 6 blancos en orden, luego dispare a la diana antes de que se acabe el tiempo.

**NOTA:** Presione el botón de MODO para salir del juego en cualquier momento. La consola se apaga después de 3 minutos de inactividad.