

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

1. Tento elektronický terč je určen výhradně pro šípky s měkkým plastovým hrotem. Hra se šípkami s ocelovým hrotem poškodí terč.
2. Tento terč můžete používat buď s monočláňky, nebo s adaptérem.
3. Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šípky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
4. Tato hrací sada obsahuje malé součásti (hroty apod.) a není proto vhodná pro děti do 3 let.
5. Tuto hrací sadu můžete používat buď s monočláňky nebo s adaptérem. Adaptér musí mít na výstupu napětí 9V DC/100mA. (230V AC - 9V /100mA DC)
6. Adaptér (volitelně) není hračka.
7. Čištění:
Terč čistíte suchým nebo lehce navlhčeným hadříkem.
Nečistěte výrobek vodou nebo chemickými čistícími prostředky. Před čištěním odpojte přístroj ze sítě.
8. Ušchovejte si laskavě celý tento návod.

HLAVNÍ ZÁSADY PŘI POUŽÍVÁNÍ TERČE

1. Nikdy nepoužívejte ocelové hroty u šípek.
2. Házejte šípky uvolněně, nepoužívejte nadměrného švihů a síly při házení šípek. Prudkým házením trpí hroty šípek a segmenty terče.
3. Při vyjímání šípek s nimi pootočte ve směru hodinových ručiček, lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Používejte pouze síťový adaptér dodaný s terčem.
5. Dbejte, aby terč nebyl polit tekutinou, nepoužívejte spray čističe nebo čističe obsahující čpavek nebo podobné ostré chemikálie.

OBSAH BALENÍ

Krabice s terčem obsahuje: elektronický terč
síťový adaptér (volitelně)
6 šípek s náhradními hroty
Návod

MONTÁŽ TERČE

Umístění terče: Pověste terč 173 cm vysoko, kde je umístěn střed terče tzv. „Bulleeye“. Křížky označují prolisy zezadu terče pro závěsné šrouby. Pokud chcete zavěsit terč bezpečněji, použijte pro zavěšení terče 4 šrouby jdoucí skrz terč na čtyřech místech v černém kruhu s čísly. Vzdálenost házejí čáry je 237cm od přední plochy terče.

TLAČÍTKA A JEJICH FUNKCE

POWER - červené tl. pro vypnutí a zapnutí terče.
PLAYER/PAGE - volba počtu hráčů. Také je tímto tlačítkem možno zjistit skóre protihráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 8/16 hráčů.
DOUBLE/MISS - pro funkce „DOUBLE IN/DOUBLE OUT“ při hře 01, tj. 301, 401,.... Také se toto tl. používá při odečtu hodů mimo hrací plochu.
START/HOLD - toto tlačítko má několik funkcí:
start hry když jsou všechny volby nastaveny podržet terč ve stavu HOLD (nahore svítí HOLD), kdy je možno vyjmout šípky z terče aniž by manipulaci se šípkami terč zaznamenal jako zásah.

GAME - výběr hry

CYBERMATCH - možnost hrát proti počítači v terči. Zmáčknete před začátkem hry, uvidíte úroveň C1 (profí) až C5 (začátečník). Žádanou úroveň nastavíte několikařím zmáčknutím tohoto tlačítka

POKYNY PRO UVEDENÍ DO PROVOZU

1. Vložte do pouzdra na baterie 3 monočláňky AA nebo zapojte adaptér do zásuvky a poté zasuňte zástrčku do zdířky, která se nachází na pravé straně terče.
2. Stiskněte POWER tlačítko k uvedení přístroje do provozu.
3. Stiskněte tlačítko GAME (Hra) a vyberte typ hry. Poté stiskněte Možnosti a zvolte herní alternativu.
4. Stiskněte tlačítko PLAYER k nastavení počtu hráčů (1, 2, 3, 4 t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Standardně jsou nastaveni 2 hráči.
5. Stiskněte tlačítko START (červené) k aktivaci hry a můžete hrát
6. Házení šípek – počet hodů
Indikátor počtu hodů je umístěn napravo od displaye, zobrazuje počet hodů, které mají být odehrány.

Pokud jsou všechny tři hody odehrány, zvuk vyzve dalšího hráče a indikátor skóre bliká. Můžete odebrat šípky z terče a po stisku tlačítka START hraje další hráč.

TÝMOVÁ HRA

Týmová hra je určena pro více než 4 hráče. Maximálně pro 2 x 4 (2 x 8) páry hráčů. Pro volbu Tým-hracího módu stiskněte tlačítko START, dokud se nezobrazí „t“ na display. Možnosti nastavení týmové hry jsou následující:
t 2-2 2 týmy, 4 jednotliví hráči
t 3-3 3 týmy, 6 jednotlivých hráčů
t 4-4 4 týmy, 8 jednotlivých hráčů
Během týmové hry se skóre hráčů v jednom týmu počítá.

OVERS – G16

Při této hře musí hráč během každých třech hodů třetí více, než v jeho předchozím kole jinak ztrácí „život“. Počet životů 3 až 7 se zvolí tlačítkem SELECT před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na display kolečky. Při ztrátě životu se kolečko přeškrtně dvěma světlými čárkami. Poslední hráč s životem vyhrává.

UNDERS – G19

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráč musí hodit méně než v jeho předchozím kole, jinak ztrácí „život“. Životy 3 až 7 se volí tl. SELECT a jsou znázorněny kolečkem na display vpravo. Když se život ztratí tak se kolečko přeškrtně. Každé kolo jako při každé hře, jsou tři šipky. Hra začíná s nejvyšším možným skóre 180. Každá šipka, která nedopadne do terče nebo se odrazí je penalizována 60 body. Poslední hráč s životem vyhrává.

COUNT UP – G22

Ukolem při této hře je dosáhnout určeného počtu bodů. Tento počet stanovíme před hrou pomocí tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Kolo jsou tři hody. Double a Triple platí normálně. Vyhřává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanovené hodnoty, může jí posledním hodem překročit.

HIGH SCORE G30

Hra je podobná jako ta předchozí. Opět je nutné dosáhnout co nejvyššího bodového zisku. Při této hře si volíme počet kol. Základ jsou tři kola, tj. 9 hody. Před začátkem hry si tl. SELECT volíme jiný počet kol této hry, a to od 4 až do 14. Hráč, který během určeného počtu kol získá co nejvíce bodů, vyhrává.

ROUND-THE-CLOCK – G42

Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí od 1 do 20. Kolo má tři hody. Double a Triple zde platí jako normální zásah, protože zde se nehraje na vyšší skóre. Prostřední display ukáže každému hráči jaké číslo má třetí. Dokud toto číslo netrefí, nemůže pokračovat na čísle vyšším. Po zásahu správného čísla ihned následuje snaha trefit další vyšší číslo. Vyhřává ten kdo první dosáhne č.20. Při této hře svítí ATTEMPT. U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti:

ROUND THE CLOCK 5 - hra začíná od čísla 5.

ROUND THE CLOCK 10 - hra začíná od čísla 10.

ROUND THE CLOCK 15 - hra začíná od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Hra se hraje pouze na zásahy double segmentů čísel 1 až 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Hra se hraje pouze na zásahy triple segmentů 1 až 20.

Opět i hry s modifikací DOUBLE a TRIPLE lze hrát od čísla 5, 10, 15.

KILLER – G54

Tuto hru je nejlépe hrát ve více hráčích, i když jí mohou hrát také pouze dva hráči. Na začátku hry si musí každý hráč nejlépe zvolit svoje číslo tím, že hodí šipku do terče. Toto číslo je hráči přidělené po celou hru. Terč tuto fázi indikuje údajem SEL na display. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Když každý hráč má svoje číslo, hra může začít. Vaš první úkol je stát se „Killer“ tím, že trefíte double Vašeho čísla. „Killer“ zůstává po celou hru. Nyní se snažíte zasáhnout double čísla přidělená soupeřem a tím je připravujete o „životy“. Vyhřává hráč s posledním životem. Život je znázorněn vpravo rozsvíceným kolečkem. Při ztrátě života se toto kolečko přeškrtně. V základní verzi je tato hra nastavená tak, že pro vyřazení Vašeho protivníka musíte trefovat double jeho čísla. Toto je znázorněno v záhlaví hry dvěma vodovodnými čárkami před č.3 což je počet životů. V této verzi lze navolit počet životů 3, 5, 7. Dále však je možno tuto hru hrát lehčejí tak, že tl. SELECT najdete verze kde tyto vodovodné čárky před počtem životů zmizí. V tomto nastavení hry můžete trefovat i základní segmenty pro ztrátu soupeřova života. Lze samozřejmě trefit i double nebo triple soupeřova čísla a pak soupeř ztratí dva nebo tři životy najednou. Zde můžete nastavit od 7 až do 14 životů.

DOUBLE DOWN - G55

Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná na čísle 15. Které musí hráč trefit alespoň jedním hodem. Tím se mu přičte 15 bodů. Jestliže ani jedním hodem ze tří hráč netrefí č. 15 pak ztrácí polovinu skóre. Pokud však trefí č. 15 vícekrát, tolikrát se mu č. 15 přičte k celkovému skóre. Pokud hráč uspěje v předchozím kole, pokračuje v dalším kole č. 16 podle stejných zásad. Uspěje-li na č. 16 pokračuje v dalším kole atd. Pokud v jakémkoliv kole hráč neuspěje, tak se mu vždy odpočítá polovina skóre. Ke skóre se tudíž přičítá v každém kole pouze předepsané číslo, nebo jakýkoliv double/triple pokud je předepsán. Vyhřává hráč, který absolvoval všechna kola a získal nejvíce bodů. Zde jsou čísla, která je nutno trefit v jednotlivých kolech aby hráč postoupil do dalšího kola: 15, 16, D (DOUBLE), 17, 18, T (TRIPLE), 19, 20, B (BULLEYE, střed).

DOUBLE DOWN 41 – G56

Tato hra má podobná pravidla jako standardní DOUBLE DOWN, jak jsou popsána v předchozí hře. Rozdíl je v tom, že kola jsou v opakném pořadí: tj.: 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Další změna je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí třemi hody dosáhnout součtu 41, (např. 20+20+1, atd.) jinak se skóre opět půlí. Končí se házením na střed (B = BULLEYE).

ALL FIVES - G57

V každém kole (3 šipky) musí hráč naházet součet dělitelný 5. Kolikrát je jeho součet dělitelný 5 tolik bodů získává, např. hody 9 + 7 + 4 = 20 : 5 = 4 body do celkového skóre. Hráč musí zasáhnout aktivní segmenty všemi třemi šipkami. Zamezí se tím „chytračení“, když dva hody jsou dělitelné 5 a hráč má obavu jestli se i třetí hod povede. Jestliže součet není dělitelný 5 tak se hráči nepočítají žádné body. Kdo první dosáhne skóre 51, vyhrává. TL. SELECT před startem hry se může nastavit další varianty 61, 71, 81, 91.

SHANGHAI – G62

Každý hráč musí projít postupně všemi čísly od 1 do 20 a nakonec střed. Vždy se počítají pouze body získané zásahem plátného čísla pro dané kolo. V prvním kole musí hráč házet na č. 1, pokud jej zasáhne jednou, má jeden bod, pokud dvakrát má dva body atd. V dalším kole hráč hází na č.2. Pokud jej zasáhne třikrát, získá šest bodů do celkového skóre. Aby hráč postoupil do dalšího kola, musí třetí předepsané číslo alespoň jednou. Předepsané číslo vidíme na středním display. TL. SELECT se můžou vybrat další varianty:

SHANGHAI 5 - hra začíná od segmentu č. 5.

SHANGHAI 10 - hra začíná od č. 10.

SHANGHAI 15 - hra začíná od č. 15.

GOLF – G66

Clíem této hry je projít 9 „jamek“ (čísla od 1 do 9) s co nejnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasáhnout třikrát. Pak pokračuje na dalším čísle. Vyhřává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhne-li dané číslo třiplem je to jako bychom jej zasáhl třikrát.

FOTBAL – G68

První věc je vybrat pro každého hráče jeho hrůšiče. Buď šipkou, nebo mechanickým značkutím segmentů. Je jedno jaké číslo to bude, ale jakmile je toto číslo dané stává se vaším startovním bodem a musíte projít všechny segmenty od double tohoto čísla skrz střed až po double čísla protilehlého, je to celkem 11 segmentů a musí být zasaženy v pořadí, jak jsou za sebou. Např. váš výchozí bod je číslo 20. Začínáte na double 20, dále zákl. segment 20 vnější, triple 20, zákl. segment 20 vnitřní, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, zákl. segment 3 vnitřní, triple 3, zákl. segment 3 vnější, double 3. Kdo tuto cestu projde jako první, vyhrává.

HORSESHOES (podkovy) - G77

Tato hra je určena pro dva hráče (popř. dva týmy), kteří využívají při hře pouze dva segmenty „20“ a „3“, představující dvě koni podkovy. Hráč 1 hraje na číslo „20“ a hráč 2 hraje na číslo „3“. Body se načítají vždy za celé jedno kolo. První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává.

Bodování je následující:

TRIPLE kroužek = 3 body

DOUBLE kroužek = 2 body

trojúhelník, lichoběžník = 1 bod

Při hře na týmy boduje vždy jen ten hráč, který získal v daném kole nejvíce bodů. Např. pokud 1. hráč týmu získá 3 body a 2. hráč týmu 1 bod, započítávají se v daném kole pouze body 1. hráče týmu.

Hraje se, dokud některý z týmů nezíská 15 bodů. Tlačítkem SELECT před započítáním vlastní hry je možno nastavit hru na 15-25 bodů.