

INNER GAMES CS-89C

NÁVOD K POUŽITÍ

Nástroje potřebné k instalaci terče: Vrtačka, šroubovák

1. Nachystání šipek: našroubujte hrot a násadku na barel. Pokud máte letky zvlášť, vložte letku do násadky.
2. Zavěste terč za dva montážní otvory na zadní straně terče. Dva šrouby jsou dodány pro zašroubování do zdi – jestliže se nehodí pro Vaši zeď použijte vhodné šrouby. Je nutné aby byla poblíž zásuvka elektrické energie. Dle mezinárodních pravidel se terč věší na zeď tak, aby střed terče byl ve výšce 1,73 metru. Vzdálenost odhodové čáry od terče je 2,37 metru.

FUNKCE TERČE

Power tlačítko – ujistěte se, že je terč v zásuvce, nebo jsou vloženy baterie. Stisknutím zapnete terč.

Start tlačítko – má dvě funkce:

- Zapne nastavenou hru
- Přepne terč do stavu “zámek” aby hráč mohl mezi koly vytáhnout šipky z terče

Double tlačítko – má dvě funkce:

- zapíná funkce Double In/Double Out a Master Out pro “*01” hry (301, 401, 501, ...)
- Při hře stiskněte tlačítko pro započítání neplatného hodu (odečte jeden pokus aktivnímu hráči)

Player tlačítko – používá se před spuštěním hry pro výběr počtu hráčů. Při hře se používá pro zobrazení skóre ostatních hráčů.

Game tlačítko – stiskněte pro pohyb v menu a výběr hry.

Cybermatch tlačítko – Výběr hry jednoho hráče proti počítači.

Terč má 5 úrovní počítače: C1 (professional) – C5 (začátečník). Stiskněte tlačítko **Start** pro spuštění hry. Hráč hází první. Stiskem tlačítka **Start** se terč přepne a hraje počítač. Poté co se zaregistrují jeho hody, terč automaticky přepne opět na hráče.

OVLÁDÁNÍ TERČE

1. Stiskněte tlačítko **Power**. Krátká melodie je přehrána během toho, co projde display testem.
2. Mačkejte tlačítko **Game** dokud nebude zobrazena požadovaná hra.
3. Tlačítkem **Double** můžete zvolit Double In/Out nebo Master Out u her *01
4. Mačkejte tlačítko **Player** pro výběr počtu hráčů. Automaticky jsou nastaveni dva hráči. Tlačítkem **Cybermatch** se zvolí hra jednoho hráče proti počítači.
5. Stiskněte **Start** pro spuštění hry.
6. Házejte šipky. Jakmile budou hozeny tři šipky, terč zahlásí “Remove darts” a skóre začne blikat. Nyní můžete vytáhnout šipky, aniž by terč zaznamenával další pokusy.
7. Tlačítkem **Start** přepnete na dalšího hráče. Který hráč je na tahu se zobrazí na displeji.

HRA 1: 301

Nejhranější hra. Od startovního čísla hráč každým hodem odečítá body, dokud nedosáhne přesně nuly. V případě, že hodí větší číslo, než zbývá počet bodů, skóre se vrátí do stavu před jeho kolem.

Je možné nastavit:

- Double IN – Hráči se nepočítají hody, dokud nehodí alespoň jednou double.
- Double In/Out – Double je třeba i pro uzavření hry.
- Master Out – Pro uzavření hry je třeba hodit double nebo triple.

HRA 2: Cricket

Obvykle se hraje na výšece od 15 do 20 a BULL. Hráč si musí v každé z těchto výšečí připsat tři zásahy (dvoj / trojnásobné pole = 2 / 3 zásahy) a výšeč tím zavřít. V případě, že se mu to podaří a soupeř tyto zásahy nemá splněné, pak na tomto čísle získává body, jestliže jej opět zasáhne. Hra končí, když hráč s nejlepší bodovou bilancí zavře všechny výšeče. Tato hra je velmi náročná na strategii.

HRA 2-1: Cricket bez skóre

Pravidla jsou stejná, jen hráči nezískávají žádné body. Cílem hry je pouze jako první uzavřít všechny výšeče.

HRA 4: SCRAM

Hraje se o všechna čísla, od 1 do 20 a o střed. Úkolem „útočníka“ je nasbírat co nejvíce bodů. Je jedno, jaké číslo zasáhne. „Obránce“ musí naopak zasáhnout alespoň jednou každé číslo. Nezáleží přitom na pořadí. Kolo končí v okamžiku, kdy se podaří „vymazat“ všechna čísla. Vítězí ten hráč, kterému se podaří nashromáždit nejvíce bodů.

HRA 5: Vybíjecí Cricket

Hra má stejná pravidla jako „Kriket se skóre“. Rozdílné je ale počítání bodů. Po uzavření jednoho čísla se každý další zásah na číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed a který má nejmenší počet bodů, vyhrává. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u „Kriketu se skóre“.

HRA 6: Sčítání bodů

Každý hráč začíná hru s 0 body. Každým zásahem šipky jeho skóre narůstá. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.

HRA 7: Nejvyšší skóre

Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů za daný počet kol. Nejprve nastavte počet kol, která se budou hrát. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčů, jakmile poslední hráč hodí svou 3. šipku v posledním nastaveném kole.

HRA 8: Kolečko

Cílem této hry je, aby hráč postupně zasáhl alespoň jednou každé číslo od 1 do 20 a nakonec střed. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.

HRA 9: Zabiják

Na začátku hry si každý hráč hodí šipkou. Číslo které zasáhne mu zůstává přiděleno po zbytek hry. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile mají všichni hráči své číslo, zobrazí se na displeji „SEL“ a hra může začít.

Prvním úkolem je stát se zabijákem. Stane se jím první hráč, který hodí double svého čísla. Jeho úkolem je nyní zabít své protihráče tím, že trefuje čísla svých protihráčů, dokud nepřijdou o všechny své životy.

Vítězem se stává poslední hráč naživu.

HRA 10: Double Down

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 předesán. Vyhrává 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).

HRA 11: Dělíme pěti

Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z 51. Aby hráč získal body do celkového skóre, musí být jeho zisk za jedno kolo dělitelný 5. Získá-li například v kole 25 bodů, zvyšuje se jeho celkové skóre o 5 ($25 : 5 = 5$). Každý zisk, který nelze dělit 5, se nepočítá. Pokud jedna ze šipek mine cíl, nezapočítává se žádný zisk bodů. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.

HRA 12: Shanghai

V této hře se hraje postupně o čísla od 1 do 7. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout č. 1, ve druhém č. 2, a tak postupně až do č. 7 v sedmém kole. Po ukončení sedmého kola vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů.

HRA 13: Golf

Cílem 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. Vyhrává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhne-li dané číslo triplem je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

HRA 14: Football

První věc je vybrat pro každého hráče jeho hřiště. Buď šipkou nebo mechanickým zmáčknutím segmentu. 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 jdou zasebou.

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.

HRA 15: Baseball

Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směn. Každý hráč háže tři šipky za jednu směnu. Pole je rozloženo takto:

- single segment 1 meta
- double segment 2 meta
- triple segment 3 meta
- střed domácí meta (Home run) - může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně

Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně.

HRA 16: Steeplechase

V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Překážkový běh začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček k číslu 5 a končí středem. Aby závod začal, musí hráč zasáhnout vnitřní segment čísla 20 a potom jednotlivá čísla. Jaký segment daného čísla je třeba trefit ukazuje prostřední display, čárka u čísla nahoře = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při překážkovém závodě připraveny překážky, které musí hráč překonat. Tyto čtyři překážky jsou na následujících číslech:

1. překážka - triple 13 ,
2. překážka - triple 17
3. překážka - triple 8
4. překážka - triple 5.

HRA 17: Bowling

Je to velmi obtížná hra a hráči musí být zkušení. Opět se začíná zvolením čísla prvním hodem. Zbývající dva hody jsou k získávání skóre. Toto se opakuje v každém kole. Tedy v každém kole hráč nejdříve prvním hodem zvolí číslo a pak hází na segmenty tohoto čísla zbývajících dvěma hody. Získává skóre podle tohoto klíče:

- Double – 9 bodů
- Vnější single – 3 bodů
- Triple – 10 bodů
- Vnitřní single – 7 bodů

Platí zde několik pravidel: Vyhrává ten kdo získá skóre 200. Hráč nesmí zasáhnout stejné single segment v jednom kole, druhý hod je nula. Když v jednom kole hráč zasáhne double dvakrát celkem se připočítá 10

bodů. Maximum jednoho kola je 20 bodů což je dvakrát triple.

HRA 18: Shove a Penny

Cílem této hry je zasáhnout č. 15 až 20 a střed. Single segment se počítá za 1 bod, double za 2 body a triple za 3 body. Každý hráč musí hodit na segmenty daného čísla a dosáhnout tří bodů v jednom kole aby mohl pokračovat na následujícím čísle v dalším kole.

HRA 19: Nine-Dart Century

Cílem je dosáhnout nebo co nejvíc se přiblížit ke skóre 100 po třech kolech (9 hodů). Kdo přesáhne 100 je mimo hru.

HRA 20: Zelená vs. červená

Hra je pouze pro dva hráče. Hráč č.1 je černý a hráč č.2 je červený. Hraje se pouze na double a triple. Hráč zasahuje černé double a triple od č.1 ve směru hodinových ručiček. Hráč č.2 zasahuje červené double a triple od č.20 ve směru hodinových ručiček. Prostřední display ukazuje číslo, na které hráč hází. Když hráč zasáhne

soupeřův double nebo triple tak se mu tyto body odečítají. Kdo má nejvíce bodů po absolvování celého kruhu, vyhrává.

DŮLEŽITÁ UPOZORNĚNÍ

Zaseknuté segmenty

Občas šipka způsobí, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. K uvolnění segmentu je třeba vyndat šipku nebo ulomený hrot. Pokud to nepomůže, je třeba vyviklat segment dokud nebude volný.

Ulomené hroty

Občas se hrot ulomí a zůstane zapíchnutý v segmentu. Zkuste ho vyjmout pomocí pinzety. Pokud to nejde můžete hrot strčit dovnitř. K tomu si vezměte na pomoc malý hřebík, ale pozor musí být menší než je průměr dírky v segmentu jinak segment poškodíte. Dále dejte pozor abyste nevrátili zbytek hrotu moc prudce do terče abyste nepoškodili folii za segmenty určenou pro snímání zásahů. Nebuďte znepokojeni pokud se hrot ulomí. Je to normální jev při hraní šipek. Používejte hroty stejné délky jakou mají hroty na šipkách dodávaných s terčem!

Šipky

Nepoužívejte šipky těžší než 16g.

Čištění terče

K čištění nepoužívejte drsné čisticí prostředky nebo čističe obsahující čpavek. Nejpépe je občas terč otřít vlhkým hadříkem. Vyvarujte se polití terče jakoukoliv tekutinou.