Obsah balení Součástí balení elektronického terče je: • 1 ks elektronický terč • 6 ks šipek • Náhradní hroty • Návod k použití a instrukce ke hrám

Umístění a instalace terče Vyberte místo, kam zavěsíte terč tak, aby byla vzdálenost od zavěšení terče cca 3m. V případě používání AC/DC adaptéru, umístěte terč v blízkosti elektrické zásuvky. Při používání AA baterií, není blízkost zásuvky nutná. Terč je možné buď na stěnu zavěsit pomocí dvou šroubů umístěných nad sebou nebo je možné přišroubovat terč pomocí čtyř šroubů z čelní strany terče. Střed terče musí být umístěn 173 cm od země. Odhodová čára je ve vzdálenosti 237 cm od přední plochy terče (viz obrázek). Baterie AA (3 kusy) se vkládají do terče ze zadní strany.

Popis ovládacích tlačítek POWER tlačítko – slouží k zapnutí nebo vypnutí terče. Terč po třech minutách nečinnosti oznámí nápisem SLEEP přepnutí do úsporného režimu. Přesto skóre zůstává uloženo v paměti a lze jej vyvolat jakýmkoliv tlačítkem. PLAYER/PAGE/SCORE tlačítko – používá se na začátku každé hry k výběru počtu hráčů. Toto tlačítko také umožňuje zjistit skóre protihráčů. Terč je určen pro čtyři osoby nebo pro čtyři dvoučlenné týmy. Jestliže bude hrát více hráčů než 2 hráči, některá skóre nebudou vidět. Toto tlačítko umožňuje „listování“ všemi skóre.

2

START tlačítko – multifunkční tlačítko určeno pro: • START – začne hru, jestliže jsou navoleny všechny parametry pro vybranou hru. • CHANGE – přepne na dalšího hráče. GAME tlačítko – „listování“ seznamem možných her. CYBERMATCH tlačítko – aktivace hry proti počítači. Možnost volby až 5 úrovní. Obtížnosti jednotlivých úrovní: Level 1 (C1) Professional Level 2 (C2) Expert Level 3 (C3) Advanced

Level 4 (C4) Intermediate Level 5 (C5) Beginner

Postup navolení hry 1. Tlačítkem POWER aktivujeme terč. Následně se rozezní melodie a rozběhne se test displeje. 2. Navolíme patřičnou hru pomocí tlačítka GAME. Hra se pod číselným kódem zobrazí na displeji, seznam her je na konci návodu. 3. Zvolíme patřičný počet hráčů, tlačítkem PLAYER. Můžeme navolit 1, 2, 3, 4 hráče nebo družstva po 2-2, 3-3, 4-4 hráčů. 4. Tlačítkem START aktivujeme hru a může začít hrát první hráč. 5. Indikátor hozených šipek je umístěn v levé části displeje. Zobrazené šipky ukazují počet neodhozených šipek. Po odhození všech 3 šipek oznámí hlas „next player“ (další hráč) a skóre začne blikat. Teď mohou být šipky vytaženy z terče. Po vytažení všech šipek se tlačítkem START přepne na dalšího hráče.

Týmová hra Pro nastavení týmové hry se tlačítkem PLAYER navolí na displeji „t 2-2, t 3-3, t 4-4“. t 2-2 t 3-3 t 4-4

2 týmy (1. tým 1 a 3, 2. tým 2 a 4) 3 týmy (1. tým 1 a 4, 2. tým 2 a 5, 3. tým 3 a 6) 4 týmy (1. tým 1 a 5, 2. tým 2 a 6, 3. tým 3 a 7, 4. tým 4 a 8)

Zásady při používání terče 1. Nikdy nepoužívejte kovové hroty!!! Kovové hroty poškodí terč a snímací folii. 2. Nepoužívejte nepřiměřenou sílu při házení šipek. Házení šipek příliš silně zapříčiní časté lámání hrotů a také opotřebení segmentů terče. 3. Při vytahování šipek z terče vytáčejte šipky ve směru hodinových ručiček. Lépe se vytahují a šetří se hroty. 4. Na místo baterií může být používán AC/DC adaptér. Používejte pouze originální adaptér určený k tomuto terči. Použití jiného adaptéru může způsobit elektrický zkrat, oheň a může poškodit elektrický okruh, a takto poškozený terč nelze reklamovat. 5. Vyndejte AA baterie, jestliže není terč používán nebo je používán AC/DC adaptér.

3

6. Nevylívejte tekutiny na terč. Nepoužívejte čističe ve spreji nebo čističe, které obsahují amoniak nebo jiné agresivní chemické látky, může dojít k poškození terče!!!

Baterie Baterie AA (3ks) se vkládají do zásobníku na zadní straně terče. Baterie umístěte tak, jak je uvnitř zobrazeno.

Automatické přerušení hry Terč po třech minutách nečinnosti oznámí nápisem SLEEP přepnutí do úsporného režimu (zobrazení SLEEP viz. obrázek). Přesto skóre zůstává uloženo v paměti a lze jej vyvolat jakýmkoliv tlačítkem.

Herní pravidla Pravidla pro jednotlivé hry jsou uvedeny níže v pořadí v jakém jsou zobrazeny na displeji. 301 (G01) Tato populární hra začíná skórem 301 a pokračuje dokud hráč nedosáhne 0. Jestliže hráč přehodí 0 (hodí více než mu zbývá do konce), skóre se vrátí na původní hodnotu daného kola. Např. hráči zbývá do konce hry skóre 32. Aby vyhrál, musí hodit 32. Jestliže hodí příkladně 20, 8 a 10 (dohromady 38), skóre se vrátí na hodnotu 32 a hráč hází v dalším kole. 401 (G02) začíná skórem 401 701 (G05) začíná skórem 701 501 (G03) začíná skórem 501 801 (G06) začíná skórem 801 901 (G07) začíná skórem 901 601 (G04) začíná skórem 601 CRICKET (G08) Cílem této hry je „otevřít“ určená čísla, zaznamenat co nejvíce bodů na těchto číslech a číslo zase „uzavřít“. Hází se na číslo 15 – 20 a střed. Každý hráč musí číslo zasáhnou třikrát (třikrát zasažené číslo nebo jednou double a číslo anebo jednou triple), pak je číslo „otevřené“ a může si připisovat body. Po zasažení třikrát stejného čísla všemi hráči se číslo „uzavře“. Tzn. dokud jeden hráč nemá hozeno třikrát jedno číslo, ostatní si na tomto čísle mohou připisovat body. Čísla mohou být otevřena i uzavřena v libovolném pořadí. Po uzavření čísla všemi hráči, už nelze na tomto čísle připisovat body. Vítězem se stává ten, kdo první uzavře všechna čísla a má nejvyšší počet nahraných bodů. Jestliže někdo uzavře všechna čísla, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí pokračovat ve hře a připisovat

4

body na otevřených číslech. Jestliže nenahraje nejvyšší počet bodů dříve než protihráč, který má skóre vyšší, a ten uzavře všechna čísla, stává se vítězem protihráč. Zaznamenávání bodů při cricketu Na pravé a levé straně displeje je sloupec čísel od 20 po 15 a B (bulleye – střed). Při hře Cricket se vedle jednotlivých čísel rozsvítí tři pole. Po zasažení daného čísla vždy jedno pole zhasne (při zasažení double, zhasnou dvě pole, při zasažení triple, zhasnou všechna tři pole).

NO SCORE CRICKET (G09) Platí stejná pravidla jako u Cricketu (G08) kromě zaznamenávání bodů (skóre). Cílem je mít jako první „uzavřena“ všechna příslušná čísla (od 15 do 20 a střed). SCRAM (G10) Pouze pro dva hráče! Tato hra je obdobou cricketu. Hra je rozdělena do dvou částí. Každý hráč má rozdílný úkol v každém kole. V prvním kole se pokouší první hráč o „uzavření“ čísla (třemi zásahy). Druhý hráč se během tohoto kola snaží nahrát co nejvíce bodů na číslech, která protihráč ještě neuzavřel. Jakmile první hráč uzavře všechna čísla, končí první kolo. Ve druhém kole se hráči vymění. Druhý se snaží čísla uzavřít a první připisuje body. Hra končí uzavřením druhého kola. Vítězí hráč s nejvyšším počtem nahraných bodů. CUT-THROAT CRICKET (G11) Platí stejná pravidla jako u Cricketu (G08) s tím rozdílem, že body se nenačítají hráči, ale zaznamenávají se protihráčům jako „trestné body“. Cílem hry je „uzavřít“ všechna čísla s co nejmenším počtem bodů. Tato hra nabízí obrácenou psychologii myšlení než Cricket. Na místo připisování bodů ve svůj prospěch se hráči snaží připisovat body v soupeřův neprospěch. COUNT – UP 300 (G12) Cílem této hry je jako první dosáhnout celkového počtu bodů 300. Počet bodů je určen při výběru hry. Každý hráč se snaží nahrát co nejvíce bodů v každém kole. Double (úzká výseč na okraji hracího pole) a triple (úzká výseč uprostřed hracího pole) platí normálně. Např. šipka vhozená do triple 20 připíše 60 bodů. V průběhu hry se na displeji zobrazuje celkové skóre jednotlivých hráčů. Obdobně se hrají i následující hry, pouze je zde rozdílný konečný počet bodů. COUNT – UP 400 COUNT – UP 500 COUNT – UP 600 COUNT – UP 700

(G13) (G14) (G15) (G16)

COUNT – UP 800 (G17) COUNT – UP 900 (G18) COUNT – UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 kola (G20) Tato hra má obdobná pravidla jako předcházející Count-up, ale k vítězství je nutné dosáhnout nejvyššího počtu bodů během třech kol (tzn. devíti šipkami). Následující hry se liší pouze počtem kol.

5

HIGH SCORE – 4 kola HIGH SCORE – 5 kol HIGH SCORE – 6 kol HIGH SCORE – 7 kol HIGH SCORE – 8 kol HIGH SCORE – 9 kol

(G21) (G22) (G23) (G24) (G25) (G26)

HIGH SCORE – 10 kol HIGH SCORE – 11 kol HIGH SCORE – 12 kol HIGH SCORE – 13 kol HIGH SCORE – 14 kol

(G27) (G28) (G29) (G30) (G31)

ROUND – THE CLOCK 1 (G32) Každý hráč musí postupně zasáhnout čísla od 1 do 20. Po trefení daného čísla se hráč snaží zasáhnout další číslo v pořadí (např. trefí číslo 1 a začne házet na číslo 2, až zasáhne číslo 2, trefuje se na číslo 3 atd.). Vyhrává ten hráč, který jako první zasáhne číslo 20. Displej bude zobrazovat číslo, které má daný hráč trefit. Hráč musí na toto číslo házet dokud ho nezasáhne. Po zasažení čísla se na displeji automaticky zobrazí následující číslo, které má hráč trefit. Double a triple se počítá jako normální zásah, protože se nepočítá výše skóre. Následující hry mají stejná pravidla, pouze se začíná od jiného čísla: ROUND – THE CLOCK 5 (G33) hra začíná od čísla 5 ROUND – THE CLOCK 10 (G34) hra začíná od čísla 10 ROUND – THE CLOCK 15 (G35) hra začíná od čísla 15 V této hře lze nastavit také různou obtížnost: ROUND – THE CLOCK Double (G36) – hráči musí zasáhnout každé číslo od 1 do 20 pouze doublem ROUND – THE CLOCK Double 5 (G37) – hra začíná od čísla 5 ROUND – THE CLOCK Double 10 (G38) – hra začíná od čísla 10 ROUND – THE CLOCK Double 15 (G39) – hra začíná od čísla 15 ROUND – THE CLOCK Triple (G40) – hráči musí zasáhnout každé číslo od 1 do 20 pouze triplem ROUND – THE CLOCK Triple 5 (G41) ROUND – THE CLOCK Triple 10(G42) ROUND – THE CLOCK Triple 15(G43) KILLER (G44) Tato hra je určena pro větší počet hráčů než 2, ale lze ji hrát i ve dvou. Na začátku hry si každý hráč vybere jedno číslo hozením šipky do terče. Toto číslo zůstane hráči přidělené po celou hru, což je na displeji zobrazeno nápisem SEL. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. V okamžiku, kdy mají všichni svoje číslo, může hra začít. Hráč, který jako první hodí double svého určeného čísla se stává „Killerem“ a zůstává jím po celou dobu hry. Úkolem „Killera“ je zničit soupeře trefováním double jejich určených čísel. Trefením soupeřova čísla doublem ztrácí soupeř jeden život. Vyhrává ten, komu zůstane alespoň jeden život. DOUBLE DOWN (G45) Každý hráč začíná na začátku hry se skórem 40 bodů. V prvním kole musí hráč trefit číslo 15 (na kterém se začíná). Jestliže číslo 15 netrefí, zkrátí se jeho skóre na polovinu. Jestliže trefí číslo 15 vícekrát, přičte se mu tolikrát, kolikrát ji trefí (double a triple se počítají). V dalším kole hází hráči

6

na číslo 16. Opět, jestliže hráč číslo v jednom kole netrefí, zkrátí se mu skóre na polovinu. Trefí-li vícekrát, body se mu přičtou. Každý hráč hází na čísla v daném pořadí. Na LCD displeji bude ukázáno na jaké číslo má hráč házet. Vyhrává ten hráč, který bude mít nejvyšší skóre. Zde jsou čísla, která hráči musí trefit v jednotlivých kolech pro postup do dalšího kola: 15, 16, Double (jakýkoli double), 17, 18, Triple (jakýkoli triple), 19, 20, Bulleye (střed)

DOUBLE DOWN 41 (G46) Tato hra má obdobná pravidla jako standardní Double down až na dvě výjimky. 1. Na čísla se hází v opačném pořadí, tzn. že se začíná od čísla 20. 2. Hra zahrnuje na konci speciální kolo „41“, kdy hráč musí 3 šipkami nahrát skóre 41 (např. 20+20+1). Když hráč nehodí součet 41, skóre se mu opět sníží na polovinu. Zde jsou čísla, která hráči musí trefit v jednotlivých kolech pro postup do dalšího kola: 20, 19, Double (jakýkoli double), 18, 17, Triple (jakýkoli triple), 16, 15, 41, Bulleye (střed).

ALL FIVES – 51 (G47) Každý hráč musí v každém kole naházet třemi šipkami součet dělitelný pěti. Každý pět bodů je jako jeden bod do hlavního skóre. Např. hozených 15+5+10 = 30:5 = 6, hráč získává 6 bodů do celkového skóre. Jestliže hráč hodí třemi šipkami součet, který není dělitelný pěti, nezíská žádné body do hlavního skóre. Také poslední šipka musí být hozena do segmentu (ne do asfaltu nebo mimo terč), aby se zabránilo chytračení, když má hráč dvěmi šipkami hozen součet dělitelný pěti. Jestliže se netrefí do segmentu nezíská žádné body do hlavního skóre. Ten kdo bude mít jako první skóre „51“, vyhrává. LCD displej bude zobrazovat jednotlivá celková skóre. Následující hry mají stejná pravidla, pouze konečné skóre je rozdílné: ALL FIVES – 61 (G48) ALL FIVES – 81 (G50) ALL FIVES – 71 (G49) ALL FIVES – 91 (G51) SHANGAI – 1 (G52) Každý hráč musí postupně trefit čísla od 1 do 20. Hráči začínají na čísle 1 a hází 3 šipky na toto číslo (v dalším kole budou házet na 2, v dalším na 3 atd.). Cílem je trefit co nejvícekrát určené číslo třemi šipkami. Vyhrává ten hráč, který bude mít nejvyšší skóre po ukončení všech kol. 7

Následující hry mají stejná pravidla, pouze se začíná od jiného čísla. SHANGAI – 5 (G53) – hra začíná číslem 5 SHANGAI – 10 (G54) – hra začíná číslem 10 SHANGAI – 15 (G55) – hra začíná číslem 15 GOLF – 9 Holes (G56) Tato hra má podobná pravidla jako hra golf. Cílem hry je projít „9 jamek“ od čísla 1, s co nejnižším skóre. Každý hráč se musí trefit třikrát do daného čísla, aby mohl postoupit na další číslo. Vyhrává ten hráč, který zasáhl čísla 1 až 9 s nejmenším počtem pokusů. Double a triple se počítají, tzn. jestliže hráč trefí double, počítá se za dva zásahy. Obdobně se hraje i následující hra, ale je na „18 jamek“. GOLF – 18 Holes (G57) hraje se na čísla 1 – 18 FOOTBALL (G58) Na začátku této hry si každý hráč vymezí na terči „hrací pole“, a to buď hozením šipky do terče nebo zmačknutím zvoleného segmentu. Zvolený segment se stává startovním bodem každého hráče, a ten musí přes střed přejít až do protilehlého segmentu. Hrací pole je tvořeno 11 individuálními segmenty, které jsou následující: Při zvolení startovního bodu čísla 20, hráč musí postupně trefit: Double 20, vnější single 20, triple 20, vnitřní single 20, vnější bulleye (střed), vnitřní bulleye, vnější bulleye, vnitřní single 3, triple 3, vnější single 3, double 3. Vyhrává ten, který jako první zdolá celé „hrací pole“. Displej bude zobrazovat cestu hracím polem a vždy ukáže na jaký segment máte házet. BOWLING (G59) Tato hra je velmi obtížná a vyžaduje zkušenost jednotlivých hráčů. Stejně jako u fotbalu začíná hra volbou segmentu vhozením šipky do terče. Jednou šipkou se číslo zvolí a dalšími dvěmi se na toto číslo hází pro skóre. Bodování je následující: Double – 9 bodů Vnější single – 3 body Triple – 10 bodů Vnitřní single – 7 bodů Při této hře platí několik pravidel. 1. Vítězem se stává ten hráč, který nahraje 200 bodů. 2. Hráč nesmí dvakrát v jenom kole zasáhnout stejný single segment. Druhý hod se pak počítá za 0 bodů. 3. V jednom kole lze získat maximálně 20 bodů, a to zasažením dvakrát triple. 4. Když hráč trefí dvakrát double v jednom kole, připočítá se mu 10 bodů. BASEBALL – 6 Innings (G60) Tato hra vyžaduje zkušenost jednotlivých hráčů. Tato hra, stejně jako opravdový baseball, se skládá z 6 směn. Každý hráč hází tři šipky v jedné směně. Hrací pole je rozloženo takto: Single segmenty Double segmenty Triple segmenty Bullseye

„single“ – 1. meta „double“ – 2. meta „triple“ – 3. meta „Home Run“ (může být zasažen pouze třetí šipkou v každém kole) 8

Cílem této hry je získat co nejvíce „runs“. Vítězí ten hráč, který má na konci hry nejvíce „runs“. BASEBALL – 9 Innings (G61) skládá se z devíti směn STEEPLECHASE (G62) Cílem této hry je jako první dokončit určenou „trať“, která začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček až k číslu 5 a končí na bullseye. Toto zní jednoduše, ale ještě nebylo řečeno, že může být hozen pouze vnitřní single na každém čísle (single mezi bullseye a triple). Tak jako v opravdové steeplechase, jsou také zde překážky, které je třeba zvládnout. Čtyři překážky jsou: 1. překážka = triple 13 2. překážka = triple 17 3. překážka = triple 8 4. překážka = triple 5 Hráč, který „trať“ překoná jako první vyhrává. SHOVE A PENNY (G63) V této hře se hází pouze na čísla 15 až 20 a bullseye. Single platí za 1, double za 2 a triple za 3 body. Každý hráč musí házet na čísla v daném pořadí a musí v každém kole dosáhnout 3 bodů, aby mohl v dalším kole házet na následující číslo. Jestliže hráč dosáhne více než 3 bodů, přebývající body jsou připsány následujícímu hráči. Vítězem je ten hráč, který jako první dosáhne na všech daných číslech 3 bodů. NINE-DART CENTURY (G64) Cílem hry je během tří kol (devíti šipek) se přiblížit co nejvíce ke skóre 100. Přehození 100 bodů znamená vyřazení ze hry a vyhrává ten kdo je jako další nejblíže ke 100. GREEN VS. RED (G65) Pouze pro dva hráče Tato hra je založena na házení do jednotlivých čísel ve směru hodinových ručiček a umění házet double a triple zde znamená vítězství. Hráč č. 1 je „green“ a hráč č. 2 je „red“. Hráč č. 1 hází pouze na zelené (green) double a triple a hráč č. 2 hází pouze na červené (red) double a triple, a to ve směru hodinových ručiček. Na displeji se zobrazí číslo, na které mají hráči házet. Zasažení soupeřova double nebo triple znamená odečtení ze skóre. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Důležité poznámky Zaseknuté segmenty Občas se stane, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. Když se to stane, hra se přeruší a LCD displej oznamuje zaseknutý segment. Pro uvolnění segmentu je nutné vyndat šipku nebo ulomený hrot. Jestliže problém přetrvává, zkuste segment vyviklat. Zlomené hroty Občas zůstane zlomená špička hrotu v segmentu. Pokuste se hrot vytáhnout kleštičkami nebo pinzetou ven ze segmentu. Nikdy hrot nezarážejte dovnitř segmentu!!! Používejte hroty stejné délky jaké jsou dodávány k šipkám (krátké).

9

Šipky Nepoužívejte šipky těžší než 17g. K terči jsou dodány šipky o hmotnosti 8g.

Seznam jednotlivých her

10

Popis elektronického terče

1. Neaktivní část 2. Reproduktor 3. Tlačítko START/Hold 4. Tlačítko PLAYER (volba počtu hráčů) 5. Tlačítko POWER (zapnutí terče) 6. Tlačítko GAME (volba hry) 7. Tlačítko CYBERMATCH (hra s počítačem) 8. Zápis pro hru CRICKET 9. Zdířka pro konektor adaptéru 10. LCD Display 11. Aktivní segmenty SINGLE (jednonásobek hodnoty výseče) 12. Aktivní segmenty DOUBLE (dvounásobek hodnoty výseče) 13. Aktivní segmenty TRIPLE (trojnásobek hodnoty výseče)