

JAREX DARTS

ŠIPKOVÝ AUTOMAT JAREX DARTS

NÁVOD NA OBSLUHU



Sme česká spoločnosť s dlhoročnou tradíciou vo výrobe a vývoji šipkových automatov. Naše automaty sú vyrábané s dôrazom na kvalitu, funkčnosť a odolnosť. Vďaka úzkej spolupráci s hráčmi a prevádzkovateľmi sú naše výrobky priebežne inovované a prispôbované skutočným požiadavkám praxe. Práve preto sú šipkové automaty JAREX DARTS hojne využívané v ligových súťažiach a turnajoch nielen v Česku, ale aj v zahraničí. Našou prioritou je spokojný zákazník. Ku každému pristupujeme individuálne a snažíme sa nájsť optimálne riešenie podľa jeho želaní a potrieb – či už ide o výber konkrétneho modelu automatu, technické poradenstvo alebo servisnú podporu. Neváhajte nás kontaktovať s akýmikoľvek otázkami – sme tu pre vás.

JAREX DARTS

Aloise Jiráskova 83

Slavětín 439 09

Tel.: + 420 776 333 686

Česká republika

E-mail: jarex@jarex.cz

ZÁRUČNÉ PODMIENKY

Automaty JAREX DARTS sú navrhnuté ako stavebnicový systém, čo umožňuje jednoduchú výmenu chybných dielov bez nutnosti zložitého zásahu odborníka. V prípade poruchy počas záručnej doby nám jednoducho oznámte, čo nefunguje, a my vám obratom zašleme nový náhradný diel, ktorý si ľahko vymeníte. Chybné diely nám následne vrátite. Bezplatnú výmenu náhradných dielov poskytujeme po dobu 24 mesiacov od dátumu nákupu šipkového automatu.

Záruka sa nevzťahuje na:

- vady spôsobené nesprávnou montážou
- vady spôsobené opotrebovaním výrobku, pádom alebo úderom
- náhradu škody tretím osobám
- škody vzniknuté pri preprave
- ak je automat zapojený do siete, ktorá nezodpovedá popisu v návode na obsluhu

Ak je automat po záruke, postupujeme inak. Chybné diely nám najskôr zašlete, na nich vykonáme potrebné opravy a opravené diely vám obratom vrátíme. Tento proces vám ušetrí náklady na dopravu a zbytočnú manipuláciu s celým automatom. V prípade potreby je možné vykonať opravu priamo u nás, avšak takéto zásahy sú veľmi zriedkavé – takmer vždy dokážeme problém vyriešiť bez zložitého prevozu zariadenia.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIA

1. Pripojenie do elektrickej siete:

- Napätie napájacieho adaptéra: 230 V AC 50 Hz.
- Maximálna spotreba automatu: 20 W.
- Pri nastavení strednej svietivosti osvetlenia terča a strednej svietivosti LED displejov, čo je štandardné výrobné nastavenie, je priemerný príkon do 10 W.

- Sieťový adaptér 230 V / 12 V je súčasťou automatu.

2. Automat je napájaný bezpečným napätím 12 V DC. Toto napätie zabezpečuje sieťový adaptér 230 VAC / 12 VDC. Vo vnútri prístroja teda nehrozí zásah elektrickým prúdom, ktorý by ohrozoval život alebo zdravie človeka. Sieťový adaptér nie je súčasťou prístroja ako takého, ale slúži výhradne na jeho napájanie.

3. Automat prepravujte vždy rozložený!!!

Zmontovaný ho nikdy neprenášajte ani neprepravujte – hrozí rozlomenie!

4. Automat neprevádzkujte v blízkosti tepelných zdrojov, napr. radiátora. V opačnom prípade sa vystavujete riziku požiaru.

5. Automat neprevádzkujte vo vlhkých priestoroch ani na daždi.

6. Na automat nepokladajte žiadne nápoje ani iné predmety.

7. Šípky sú športové náčinie určené pre dospelých hráčov; deti môžu hrať len pod dohľadom dospelých. Pri nesprávnom použití môže dôjsť k zraneniu. Hrajte vždy s dostatočným odstupom od ostatných osôb.

Obsah

1	Montáž a uvedenie do prevádzky.....	7
1.1	Umiestnenie automatu a odhodovej čiary.....	8
1.2	Rozmery a hmotnosť.....	8
2	Popis šipkového automatu.....	9
2.1	Terč.....	10
2.1.1	Údržba terča.....	10
2.1.2	Nastavenie svietivosti osvetlenia terča.....	12
2.2	Horný displej.....	13
2.3	Infodisplej.....	13
2.4	Tlačidlá.....	14
2.4.1	VOLBA HRY.....	14
2.4.2	SINGLE BULL.....	14
2.4.3	VOLBA.....	14
2.4.4	LIGA.....	14
2.4.5	HRÁČI.....	14
2.5	Mincovník.....	14
2.6	Pokladňa.....	14
3	Hovorenie automatu.....	15
4	Ostatné nastavenia automatu.....	17
4.1	Prepnutie automatu do testu.....	17
4.2	Nastavenie hlasitosti.....	17
4.3	Vypnutie/zapnutie hovorenia automatu.....	18
4.4	Vypnutie/zapnutie zvuku.....	18
4.5	Vypnutie/zapnutie podsvietenia okružia.....	18
4.6	Nastavenie cien.....	19
4.7	Ručné kreditovanie.....	19
4.8	Elektronické počítadlá.....	20
4.9	Ručné zrušenie hry.....	20
5	Postup pokročilého nastavenia.....	21
5.1	Význam jednotlivých položiek.....	21
5.1.1	PRICE ADJUST: Nastavenie cien hier.....	21
5.1.2	ROUND CRICKET: Počet kôl hry cricket.....	21
5.1.3	TIME LIMIT: Automatické odpisovanie šípky pri neaktivite hráča.....	22
5.1.4	ACCEPTOR: Použitý typ mincovníka.....	22
5.1.5	CRAZY SOUND: Hovorenie automatu.....	22
5.1.6	ROUND MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry MARATON.....	22
5.1.7	ROUND MINI MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry MINI MARATON.....	23
5.1.8	LOTTERY: Povolí/zakáže losovanie o hru zadarmo po skončení hry.....	23
5.1.9	TEST TARGET: Test terča.....	23
5.1.10	TEST LEDS: Test segmentov displeja.....	24
5.1.11	ROUND SUPR MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry SUPERMARATON.....	24
5.1.12	ROUND HI SCORE: Nastavenie počtu kôl hier HI,LO a SUP SCORE.....	24
5.1.13	ROUND 180: Nastavenie počtu kôl hry 180.....	25
5.1.14	ROUND 301: Nastavenie počtu kôl hry 301.....	25
5.1.15	ROUND 501: Nastavenie počtu kôl hry 501.....	25

5.1.16	ROUND 701: Nastavenie počtu kôl hry 701.....	25
5.1.17	PIR DETECTOR: Automatické prepínanie na ďalších hráčov.....	26
5.1.18	ATTRACT: Upútavacia melódia.....	26
5.1.19	BUST LIMIT: Vyradenie hráča po 5 BUST hodoch.....	26
5.1.20	TYPE TARGET: Typ terča.....	27
5.1.21	PLAY OFF: Pridanie hodu po skončení hry so zhodným počtom bodov.....	27
5.1.22	LANGUAGE: Jazyk zobrazovaný pri hernom režime.....	27
5.1.23	PUBLICITY: Vlastný nápis pri DEME.....	27
5.1.24	SOUND TYPE: Typ zvukov pri hre.....	28
5.1.25	VOICE VOLUME: Nastavenie hlasitosti hovorenia automatu z microSD karty.....	28
5.1.26	ROUND PARCHIS: Nastavenie počtu kôl hry PARCHIS.....	28
5.1.27	ROUND PARCHIS PRO: Nastavenie počtu kôl hry PARCHIS PRO.....	28
5.1.28	RETURN DART: Vrátenie šípky pri hre.....	29
5.1.29	FIRST DART: Odepsání první šípky hozené mimo terč na začátku hry.....	29
5.1.30	CREDITS OR FREE: Vypnutie/zapnutie hier za kredity.....	29
5.1.31	TYPE DIGIT: Potlačenie nevýznamných núl na displeji.....	29
5.1.32	END PLAY: Zrušenie hry a kreditu pri neaktivite hráčov.....	30
5.1.33	CLASSIFY: Zobrazenie priebežného poradia na začiatku kola.....	30
5.1.34	BLINK PLAYER: Blikanie bodov hrajúceho hráča na displeji.....	30
5.1.35	AVERAGE: Zobrazenie priemeru 3 hodov hráča na displeji TEMP SCORE.....	31
5.1.36	ROUND WINNER: Zobrazenie víťaza každého kola.....	31
5.1.37	GAME ON LEDS: Zobrazenie hlášok na kriketovom displeji počas hry.....	31
5.1.38	LED BRIGHTNESS: Nastavenie svietivosti LED displejov a podsvietenia okružia.....	32
5.1.39	ALARM VOL: Nastavenie sily zvuku alarmu.....	32
5.1.40	LOTTO VOL: Nastavenie sily zvuku žrebovania lotérie.....	32
5.1.41	THROW ON LED: Zobrazenie hlášok PREPNI, HÁDZAJ na infodispleji.....	32
5.1.42	KEY ON MET: Impulzy do mechanického počítadla pri ručnom kreditovaní.....	33
5.1.43	RESET VALUES: Továrenské nastavenie.....	33
5.1.44	INFO SPEED: Rýchlosť behu správ na displeji.....	33
5.1.45	RESET BAR: Povolenie zrušenia hry bez otvorenia dverí automatu.....	33
5.1.46	EQUAL ALL: Automatické nastavenie voľby hier EQUAL 180,301,501,701.....	34
5.1.47	LAMP BRIGHTNESS: Nastavenie svietivosti osvetlenia terča (od 21.4.2023).....	34
5.1.48	SINGLE BULL: Hodnota stredových segmentov.....	34
5.1.49	ROUND BIG, BIG SIX: Nastavenie počtu kôl pri hre BIG, BIG SIX.....	34
5.1.50	MASTER VOLUME: Nastavenie hlasitosti (od 21.4. 2023).....	35
5.1.51	LOTTER PERCENT: Nastavenie počtu percent pre výhernosť lottery.....	35
5.1.52	BONUS THRESHOLD: Nastavenie prahu udelenia bonusu.....	35
5.1.53	PARCHIS END: Pri koľkých bodoch končí hra PARCHIS (301 alebo 501).....	36
5.1.54	BONUS VALUE: Počet pridaných kreditov pri povolení bonusu v 5.1.52 BONUS THRESHOLD.....	36
5.1.55	LED RING: Podsvietenie okružia.....	36
5.1.56	SUPER DIFFICULT: Obtiažnosť hry SUPER 100.....	36
5.1.57	ALARM ON TARGET: Alarm pri hádzaní na terč pri nerozohranej hre.....	37
5.1.58	ROUND FIVE: Počet kôl pre hru 501 FIVE.....	37
5.1.59	TEAM CRICKET: Uzatvorenie hry CRICKET v tíme.....	37
5.1.60	PARCHIS MODE: Vynulovanie bodov protihráča pri spätnom skórovaní.....	37

JAREX DARTS

5.1.61	PPD: Zobrazenie priemeru hodu jednej šípky po skončení hry.....	38
5.1.62	ROUND HI SCO MASTER: Počet kôl hry HIGH SCORE MASTER.....	38
5.1.63	BULL SOUND: Typ zvuku pri zásahu stredu.....	38
5.1.64	CRAZY MODE: Nastavení losování u hry CRAZY CRICKET.....	38
5.1.65	CUT THRO TEAM.....	39
5.1.66	GSM STATUS: Stav GSM komunikátora.....	39
5.1.67	TIME STATUS: Aktuálny dátum a čas.....	39
5.1.68	TLS SECURITY: Zabezpečenie pripojenia k sieti (internetu).....	39
6	Pravidlá hier.....	40
6.1	PUB.....	40
6.2	PUB FIRE.....	40
6.3	HIGH SCORE.....	40
6.4	HIGH SCORE MASTERS.....	40
6.5	LOW SCORE.....	40
6.6	SUPER SCORE.....	40
6.7	180.....	40
6.8	301.....	41
6.9	501.....	41
6.10	701.....	42
6.11	501 a 701 COMPUTER.....	42
6.12	501 FIVE.....	42
6.13	PARCHIS.....	43
6.14	PARCHIS PRO.....	43
6.15	BIG, BIG SIX a BIG LIGHT.....	43
6.16	SHANGHAI.....	44
6.17	SCRAM.....	44
6.18	MARATHON a MINIMARATHON.....	44
6.19	SUPER MARATHON.....	44
6.20	SUPER 100.....	44
6.21	ROULETTE.....	45
6.22	BASEBALL.....	45
6.23	BASEBALL ROAD.....	45
6.24	CRICKET.....	45
6.25	CRICKET CUT-THROAD.....	46
6.26	CRICKET MASTERS.....	46
6.27	SOLO.....	46

1 Montáž a uvedenie do prevádzky



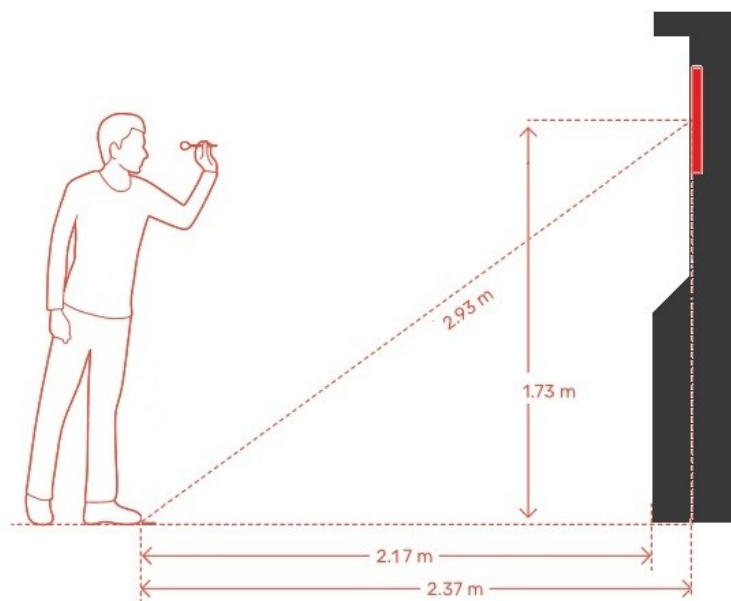
Obrázok 1: Popis automatu - vonkajší

Povahu automatu možno prirovnať k zaobchádzaniu so štandardným skrinkovým nábytkom, automat sa skladá z dvoch dielov. Dbajte na všeobecnú bezpečnosť!

1. Dva diely automatu zložte a zošraubujte priloženými vratovými skrutkami.
2. Krídlové matice pri prvej montáži dotiahnite kliešťami, aby hlavy skrutiek dosadli na dosku.
3. V spodnej časti automatu v pokladni sa nachádzajú vyrovnávacie skrutky nožičiek automatu. Týmto skrutkami vždy nastavte automat do zvislej a stabilnej polohy!!!
4. Prestrčte kábel k mincovníku cez otvory v doskách a pripojte mincovník.
5. Pripojte adaptér 230/12 V k automatu a do sieťovej zásuvky 230 V 50 Hz a zapnite vypínač do polohy ON na zadnej strane automatu.
6. Automat je pripravený na prevádzku.

1.1 Umiestnenie automatu a odhodovej čiary

Dĺžka odhodovej čiary by mala byť aspoň 0,6 m. Šípkový automat je potrebné umiestniť tam, kde je hráčom umožnené nerušene hrať. Odhodová čiara musí byť nalepená vo vzdialenosti presne 237 cm od zvislice terča. Výška stredu terča od podlahy je stanovená na 173 cm. Vzdialenosť od štartovacej čiary k stredu terča je teda 293 cm.



Obrázok 2: Vzdialenosť odhodovej čiary

1.2 Rozmery a hmotnosť

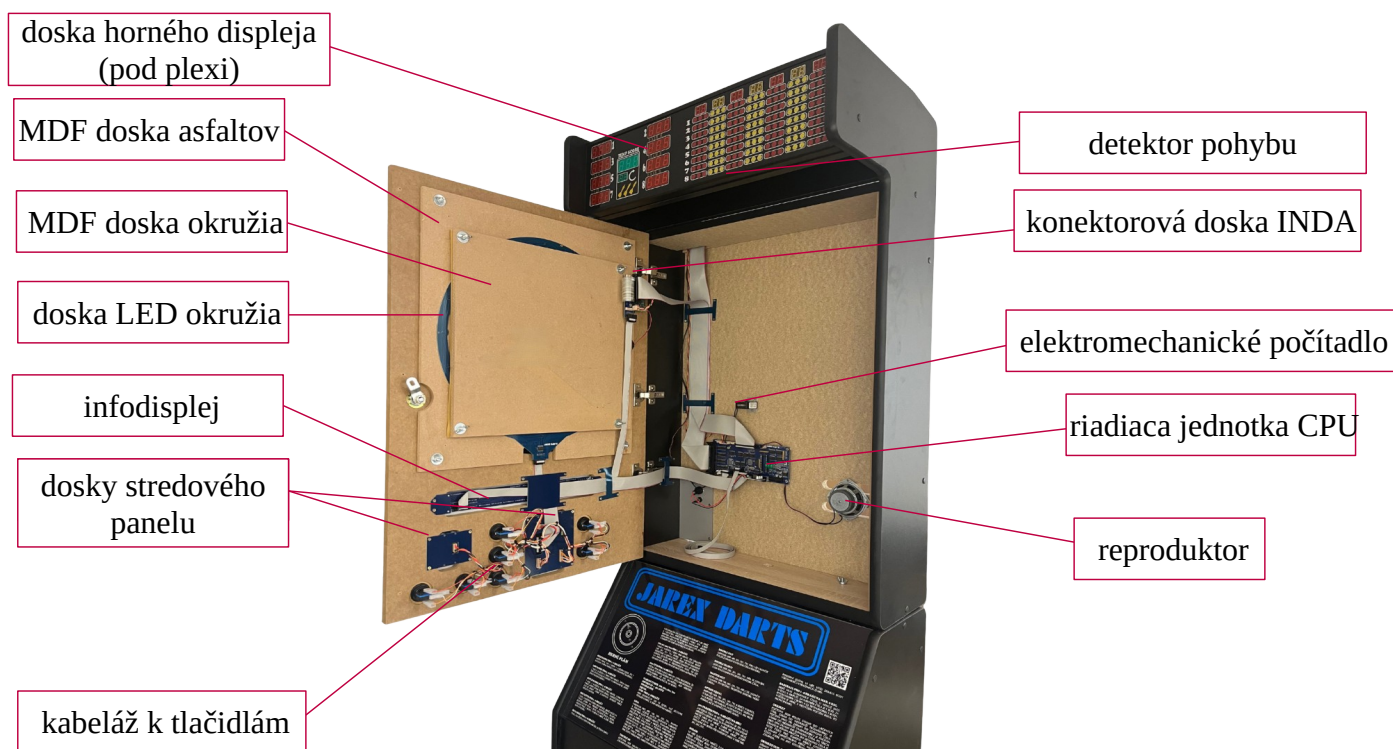
Hĺbka vrch	410 mm
Hĺbka terč	210 mm
Šírka	620 mm
Výška	2200 mm
Hmotnosť	75 kg

2 Popis šipkového automatu

Profesionálny šipkový automat JAREX DARTS predstavuje plne kompatibilného a technologicky modernizovaného nástupcu obľúbených automatov DIAMOND DARTS III. Tento model vychádza z osvedčenej konštrukcie, ktorá sa dlhodobo osvedčila v náročnej prevádzke, a zároveň prináša množstvo vylepšení v oblasti spoľahlivosti, používateľského komfortu a funkcionality.

Automat JAREX DARTS sa vyznačuje mimoriadne stabilným a bezporuchovým chodom, čo z neho robí ideálnu voľbu pre herne, kluby aj profesionálne súťaže. Je výsledkom neustáleho vývoja a priamej spätnej väzby od hráčov aj prevádzkovateľov.

Kvalitu predchádzajúcej generácie automatov DIAMOND DARTS III najlepšie dokladá ich dlhoročné nasadenie v oficiálnych súťažiach Českého šipkového zväzu (UŠO) a na prestížnych medzinárodných turnajoch, ako sú Compumatic World Darts Championship alebo Európska liga národných družstiev. Nový model JAREX DARTS na túto tradíciu plne nadväzuje a spĺňa všetky technické požiadavky stanovené organizáciou UŠO. Na automatoch JAREX DARTS sa tak hrajú ligové zápasy aj turnaje všetkých úrovní.



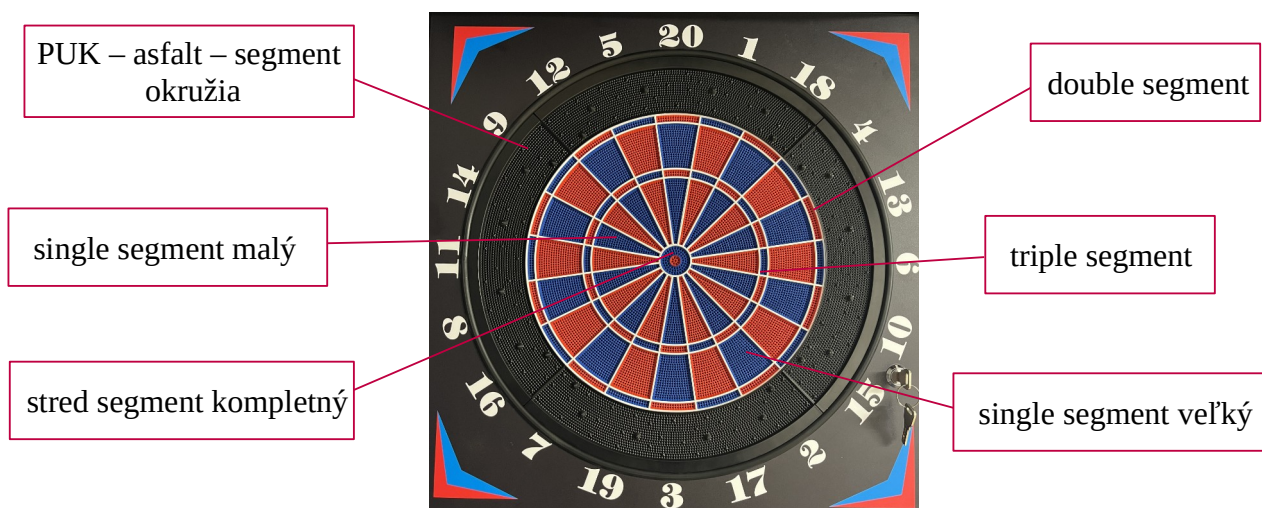
Obrázok 3: Popis automatu – vnútorný

2.1 Terč

Na prednom paneli je terč, ktorý sa skladá zo stredu a dvadsiatich výsekov. Stred je rozdelený na dve časti a výseky sú rozdelené na štyri časti. Jednotlivé sektory majú rôzny počet bodov. Krajný prvý sektor „double“ započítava dvojnásobok, druhý sektor „single“ jednonásobok, tretí sektor „triple“ trojnásobok a štvrtý sektor „single“ jednonásobok započítaných bodov po odhodení jednej šípky.

Pri stredovom segmente zapisuje červený segment dvojnásobný alebo jednonásobný počet bodov v závislosti od nastavenia programu a modrý segment dvojnásobný alebo jednonásobný počet bodov v závislosti od nastavenia programu. Bodové hodnoty sú vyznačené okolo všetkých výsekov, stredový segment má hodnotu 25 bodov.

PUK – asfalt zaznamenáva hodené šípky mimo terč.



Obrázok 4: Popis terča

2.1.1 Údržba terča

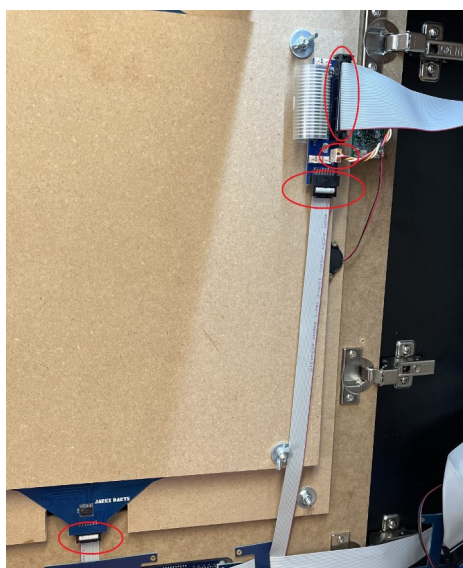
Pri hre sa môžu ulomené hroty šípok zachytiť v plastových segmentoch terča, preto je potrebné ho pravidelne čistiť. Vystupujúce hroty opatrne vyberte kliešťami, ostatné zatlačte dovnútra pomocou vypichováka a po rozobratí terča ich odstráňte. Dbajte na starostlivý a šetrný postup – nepozorné či neodborné čistenie môže viesť k poškodeniu terča alebo jeho častí.

Postup práce:

1. Vypnite automat, otvorte horné dvere a odpojte 4 konektory podľa obrázka č. 5.
2. Odskrutkujte štyri krídlové matice a vyberte dosku kontaktného poľa smerom von z automatu.
3. Vyberte gumu a 4 podložky (pozor – tieto podložky musia byť pri spätnom osadení znovu nasadené, inak hrozí prehnutie dosky kontaktného poľa, čo by spôsobilo zasekávanie segmentov pri hre).
4. Skontrolujte zadnú stranu segmentov a odstráňte z nich prípadné plastové hroty (najviac zlomených hrotov sa nachádza v segmente double 3).
5. Vykonajte spätnú montáž.
6. Po každom rozložení a zložení terča je vhodné skontrolovať správnu funkciu terča – viď odsek [5.1.9 TEST TARGET](#)

!POZOR Pri spätnom zložení na správne poradie častí terča!

!POZOR Dôkladne kontrolujte gumu, ktorá roznáša tlak na kontaktné pole. Ak má guma výrazné ryhy alebo je roztrhnutá, je nutná jej výmena. V opačnom prípade hrozí trvalé poškodenie kontaktného poľa.

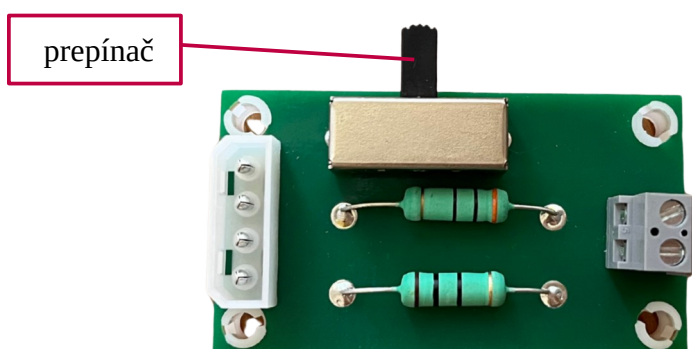


Obrázek 5: Odpojenie konektorov pri údržbe terča

2.1.2 Nastavenie svietivosti osvetlenia terča

Automaty vyrobené do 21. 4. 2023:

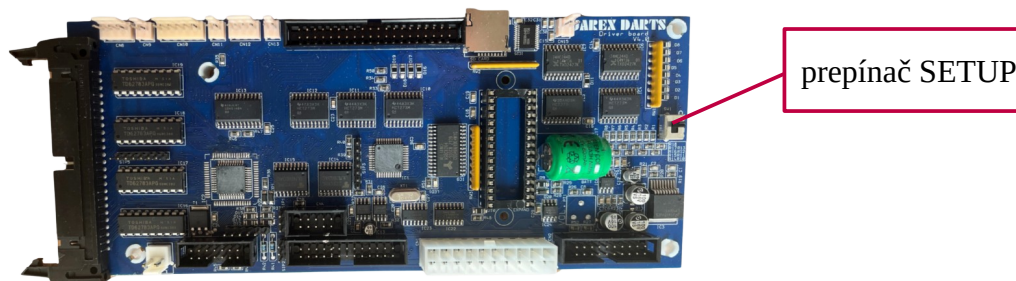
Svietivosť terča sa nastavuje posuvným prepínačom umiestneným pod riadiacou jednotkou CPU, viď obrázok č. 6.



Obrázok 6: Doska regulátora svietivosti osvetlenia terča

Automaty vyrobené po 21.4. 2023:

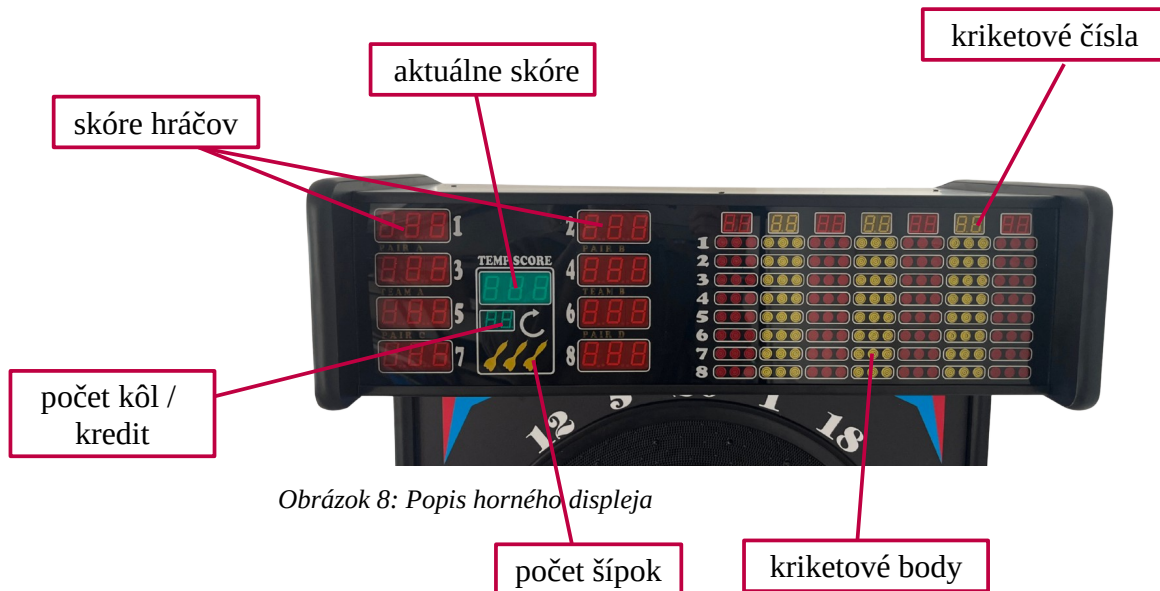
1. Vypneme automat!!!
2. Prepnieme ho do testu: prepínačom SETUP na riadiacej doske CPU, viď obrázok č. 7.
3. Zapneme automat.
4. Tlačidlom VOLBA HRY zvolíme položku LAMP BRIGHTNESS.
5. Stlačíme tlačidlo LIGA.
6. Na zmenu svietivosti použijeme tlačidlo SINGLE BULL alebo VOLBA HRY.
7. Na návrat stlačíme tlačidlo LIGA.
8. Po nastavení vypneme automat z testu.
9. Teraz je nastavenie uložené.



Obrázok 7: Riadiaca jednotka CPU

2.2 Horný displej

Horný displej slúži na zobrazenie bodov jednotlivých hráčov a na zobrazenie kriketových čísel a počtu kriketových bodov. Jeho svietivosť možno meniť v nastavenie automatu, viď odsek [5.1.38 LED BRIGHTNESS](#).



Obrázok 8: Popis horného displeja

2.3 Infodisplej

Displej sa nachádza pod terčom a informuje hráča o jednotlivých parametroch hran ej hry. Ďalej slúži na zobrazovanie položiek pri nastavovaní parametrov automatu. Jeho svietivosť možno meniť v nastavenie automatu, vid' odsek [5.1.38 LED BRIGHTNESS](#).



Obrázok 9: Infodisplej

2.4 Tlačidlá

2.4.1 VOLBA HRY

Tlačidlom „VOLBA HRY“ sa volí požadovaná hra. Zvolená hra je vypísaná na infodispleji a znázornená rozsvietením LED pri vybranej položke.

2.4.2 SINGLE BULL

Tlačidlom „SINGLE BULL“ sa volí hodnota stredových segmentov (25-50, 25-25, 50-50).

2.4.3 VOLBA

Tlačidlami „VOLBA“ sa nastavujú doplnkové parametre k jednotlivým hrám (napr. DOUBLE IN, DOUBLE OUT, END, SOLO, MASTER OUT a pod.).

2.4.4 LIGA

Tlačidlom „LIGA“ sa volia hry v tímoch alebo pároch.

2.4.5 HRÁČI

Tlačidlom „HRÁČI“ sa nastavuje počet hráčov a prepína sa ním medzi hráčmi. Krátkym stlačením tlačidla „HRÁČI“ možno hráčovi zrušiť všetky hody.

Dlhým stlačením tlačidla „HRÁČI“ možno hráčovi zrušiť jeden hod. Možno tiež jeden hod vrátiť, a to podržaním tlačidla „VOLBA HRY“ a stlačením tlačidla „HRÁČI“. Túto možnosť je možné zapnúť alebo vypnúť – vid' odsek [5.1.28 RETURN DART](#).

2.5 Mincovník

Mincovník je štandardne nastavený na mince 0,5€, 1€, 2€. Po dohode ho možno naprogramovať na akúkoľvek inú menu alebo žetóny.

2.6 Pokladňa

Uzamykateľná pokladňa sa nachádza v spodnej časti automatu.

3 Hovorenie automatu

Hovorenie automatu je možné vypnúť alebo zapnúť – pozri odsek [4.3](#)
[Vypnutie/zapnutie hovorenia automatu.](#)

Automaty vyrobené do 31.12.2025:

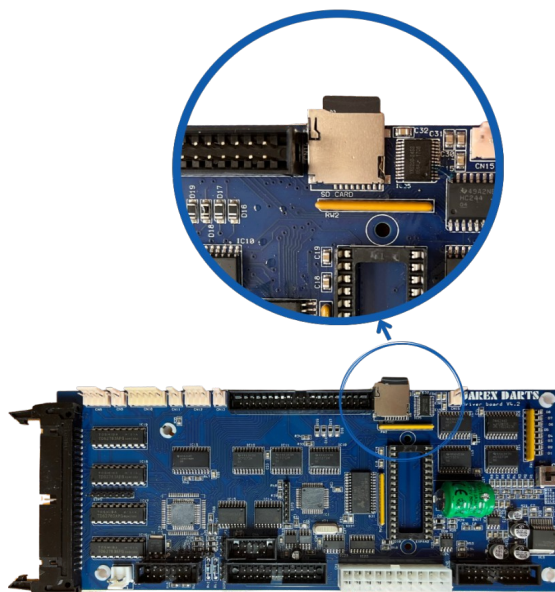
Hlášky automatu sú pevne dané a nie je možné ich meniť na základnej doske. Je však možné dodatočne nainštalovať zvukový modul – v tomto prípade kontaktujte JAREX DARTS alebo navštívte stránku www.jarexdarts.cz.

Automaty vyrobené od 1.1.2026 (platí aj pre zvukový modul – pozri odsek vyššie):

Jednotlivé hlášky sú nahraté na microSD karte – pozri obrázok č. 10. Zvuky sú uložené v samostatných priečkach, ktorých názvy sú číselné. Tieto názvy v žiadnom prípade nemeňte – meňte iba zvukové súbory umiestnené v týchto priečkach.

Názov každého zvukového súboru musí začínať 001, za tento číselný kód môžete pridať dodatočné pomenovanie. Zvukové súbory môžu mať ľubovoľnú dĺžku.

Ak chcete niektorý zvuk vypnúť, stačí vymazať príslušný súbor z priečinka. V prípade, že chcete, aby sa zvuky prehrávali zo základnej dosky, stačí microSD kartu vybrať.



Obrázek 10: Riadiaca jednotka CPU - microSD karta

Podporované formáty zvukových súborov sú:

- MP3
- WAV

Štruktúra zvukov:

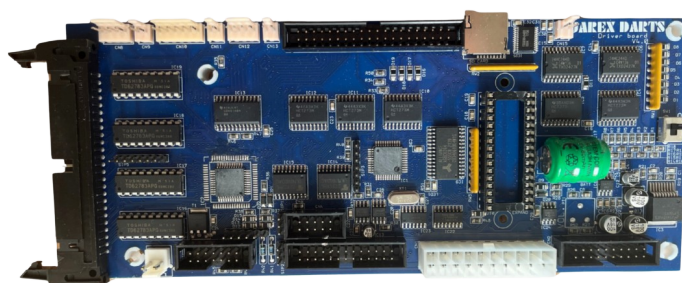
- **Priečinok 01** – uvítacie a výherné melódie
- **Priečinok 02** – 3× triple 20 – *BINGO*
- **Priečinok 03** – 3× single 1 – *TATRANKA*
- **Priečinok 04** – single 1, single 20, single 5 v ľubovoľnom poradí – *BOBR*
- **Priečinok 05** – hod mimo terč, pri hrách 301–701, ak nie je pripravené ukončenie hry doubleom – *ZAPLAŤ!*
- **Priečinok 06** – 2× single 1 a hod do spodnej polovice terča – *BOJÍŠ SE TATRANKY?*
- **Priečinok 07** – (single 1 a single 20) / (single 1 a single 5) / (single 20 a single 5) a hod do spodnej polovice terča – *BOJÍŠ SE BOBRA?*
- **Priečinok 08** – ukončenie hier 301–701 – *DOBŘE TY!*
- **Priečinok 09** – prehodenie (bust) pri hrách 301–701 – *TO NEJDE!*
- **Priečinok 10** – 3× single 7 – *JAMES BOND*
- **Priečinok 11** – 3× triple 19 – *HEZKY*
- **Priečinok 12** – vyradenie v hre PARCHIS – *CHI, CHI, CHI*

4 Ostatné nastavenia automatu

4.1 Prepnutie automatu do testu

Väčšina nastavení automatu sa vykonáva prepnutím do testu. Postup:

1. Vypneme automat.
2. Prepnieme ho do testu prepínačom SETUP na riadiacej jednotke CPU, vid' obr. č. 11.
3. Zapneme automat.
4. Teraz je možné meniť nastavenie.



prepínač SETUP

Obrázok 11: Riadiaca jednotka CPU – prepnutie do testu

4.2 Nastavenie hlasitosti

Automaty vyrobené do 21.4. 2023:

Hlasitosť sa nastavuje potenciometrom na základnej doske CPU, vid' obr. č. 12.



potenciometr

Obrázok 12: Riadiaca jednotka CPU (starší typ)

Automaty vyrobené po 21. 4. 2023:

1. Vypneme automat!
2. Prepnieme ho do testu (prepínač SETUP), vid' obr. č. 11.
3. Zapneme automat.
4. Tlačidlom VOLBA HRY zvolíme položku MASTER VOLUME (hlavná hlasitosť) alebo VOICE VOLUME (hlasitosť SD).
5. Stlačíme tlačidlo LIGA.
6. Na zmenu hlasitosti použijeme tlačidlo SINGLE BULL alebo VOLBA HRY.
7. Na návrat stlačíme tlačidlo LIGA.
8. Po nastavení vypneme automat z testu.
9. Teraz je nastavenie uložené.

4.3 Vypnutie/zapnutie hovorenia automatu

Ide o dočasné vypnutie hovorenia automatu, pri ktorom sa po vypnutí a zapnutí automatu táto položka vráti do pôvodného stavu. Na úplné vypnutie hovorenia automatu použite návod v odseku [5.1.5 CRAZY SOUND](#).

Rozohráte ľubovoľnú hru, odhodíte 3 šípky a neprepnete na ďalšieho hráča. V tomto okamihu môžete podržaním horného malého modrého tlačidla VOLBA vypnúť alebo zapnúť hovorenie automatu.

4.4 Vypnutie/zapnutie zvuku

Rozohráte ľubovoľnú hru, odhodíte 3 šípky a neprepnete na ďalšieho hráča. V tomto okamihu môžete podržaním spodného malého modrého tlačidla VOLBA vypnúť alebo zapnúť zvuky.

4.5 Vypnutie/zapnutie podsvietenia okružia

Rozohráte ľubovoľnú hru, odhodíte 3 šípky a neprepnete na ďalšieho hráča. V tomto okamihu môžete podržaním prostredného malého modrého tlačidla VOLBA vypnúť alebo zapnúť podsvietenie okružia.

4.6 Nastavenie cien

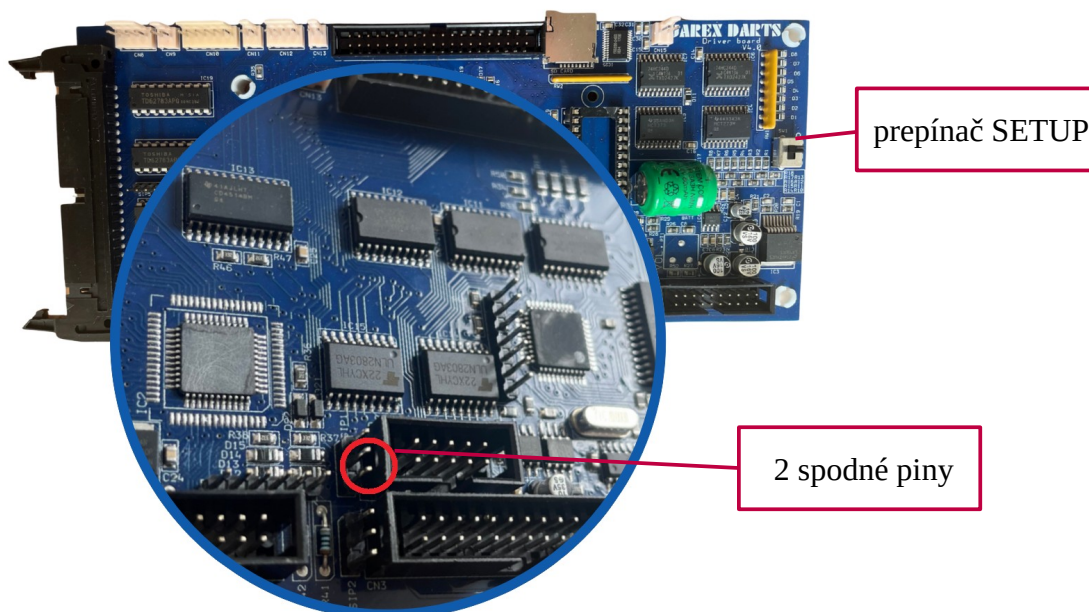
Postup nastavenia cien hier:

1. Vypneme automat!
2. Prepnieme ho do testu (prepínač SETUP), vid' obr. č. 11 – [4.1 Prepnutie automatu do testu](#).
3. Zapneme automat.
4. Na displeji sa objaví nápis **PRICE ADJUST**.
5. Tlačidlom **LIGA** vstúpime do nastavenia cien.
6. Ako prvá položka sa zobrazí **HI SCORE** a vpravo cena za túto hru.
7. Pre požadovanú hru stláčame tlačidlo **HRÁČI**.
8. Na zmenu ceny použijeme tlačidlo **SINGLE BULL** alebo **VOĽBA HRY**.
9. Po nastavení cien vypneme automat z testu (prepínač SETUP).
10. Teraz sú ceny uložené.

4.7 Ručné kreditovanie

Spojíme (napr. malým skrutkovačom alebo iným malým kovovým predmetom) 2 spodné piny na trojpinovom konektore, vid' obr. č. 13. Zobrazí sa nápis **SERVICE KEY**. Tlačidlom **VOĽBA HRY** kreditujeme po 10 jednotkách. Môžeme nakreditovať až 1000 jednotiek.

Na vymazanie jednotiek stlačíme horné tlačidlo **VOĽBA** a držíme, následne prepnieme automat do testu (prepínačom **SETUP** na radiacej jednotke CPU). Tým vynulujeme kredity.



Obrázok 13: Návod na ručné kreditovanie

4.8 Elektronické počítadlá

V automate sú k dispozícii dvoje elektronické počítadlá. Zapneme automat do testu (viď odsek – [4.1 Prepnutie automatu do testu](#)) a na terči navolíme kód: **6 7 8 9**. Na hornom displeji sa zobrazia v štyroch riadkoch počítadlá:

- na prvom riadku je dlhodobé počítadlo kreditov,
- na druhom riadku je počítadlo minút automatu v zapnutom stave,
- na treťom riadku je počítadlo hodených šípok v hre,
- na štvrtom riadku je počítadlo hodených šípok mimo hru.

Na vymazanie krátkodobého počítadla vypneme automat z testu, zapneme ho späť do testu a na terči navolíme kód **1 2 3 4**. Tým sa zobrazia krátkodobé počítadlá a po vypnutí z testu sa vynulujú. Vynulujú sa aj počítadlá počtu minút a hodených šípok.



Obrázok 14: Elektronické počítadlá

4.9 Ručné zrušenie hry

Stlačíme prostredné tlačidlo **VOĽBA**, držíme ho a prepnieme automat do testu prepínačom **SETUP** na doske CPU, viď obr. 11 – [4.1 Prepnutie automatu do testu](#). Tým sa hra zruší.

Ďalej možno rozohranú hru zrušiť zvonka automatu bez otvorenia dvier. Pri rozohranej hre a odhodenej aspoň jednej šípke stlač tlačidlo **VOĽBA HRY**, kým sa toto tlačidlo nerozbliká. Stále ho drž a na terči zadaj krátkymi silnými stlačeniami kód **1, 2, 3** (trojité segmenty). Túto možnosť možno vypnúť alebo zapnúť – viď odsek [5.1.45 RESET BAR](#).

5 Postup pokročilého nastavenia

Postup pokročilého nastavenia – napr. počtu kôl jednotlivých hier a ďalších parametrov:

1. Vypneme automat.
2. Prepnieme ho do testu (prepínač **SETUP**), viď obr. č. 11 – [4.1 Prepnutie automatu do testu](#).
3. Zapneme automat.
4. Na terči zadáme krátkymi silnými stlačeniami kód **5292**.
5. Ozve sa zvuk, ak sa neozve, bol zadaný chybný kód.
6. Tlačidlami **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL** listujeme v jednotlivých položkách.
7. Na vstup do zmeny položky použijeme tlačidlo **LIGA**.
8. Na zmenu položky použijeme tlačidlo **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**.
9. Na výstup z položky opäť použijeme tlačidlo **LIGA**.
10. Po nastavení vypneme zapnutý automat z testu (prepínač **SETUP**).

5.1 Význam jednotlivých položiek

5.1.1 PRICE ADJUST: Nastavenie cien hier



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa prvá hra **HIGH SCORE**. Na zmenu ceny za túto hru použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na zmenu cien ostatných hier použi tlačidlo **HRÁČI**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.2 ROUND CRICKET: Počet kôl hry cricket



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.3 TIME LIMIT: Automatické odpisovanie šípky pri neaktivite hráča



Táto položka určuje limit, do ktorého musí byť hráč aktívny. Ak do tohto limitu nehodí aspoň jednu šípku, automat mu automaticky odpíše jeden hod.

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa limit v sekundách. Na zmenu tohto limitu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.4 ACCEPTOR: Použitý typ mincovníka



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa typ akceptora mincí. Na zmenu tohto typu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.5 CRAZY SOUND: Hovorenie automatu



Táto položka umožňuje povolenie alebo zakázanie rozšírených zvukov automatu (hovorenie automatu).

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.6 ROUND MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry MARATON



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.7 ROUND MINI MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry MINI MARATON



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.8 LOTTERY: Povolí/zakáže losovanie o hru zadarmo po skončení hry



Táto položka určuje nastavenie výhernosti – vid' odsek [5.1.51 LOTER PERCENT](#)

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **NO LOTTERY/CREDITS**. Na zmenu použijeme tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použijeme tlačidlo **LIGA**.

5.1.9 TEST TARGET: Test terča



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa **PRESS TARGET**. Teraz krátkymi silnými stlačeniami otestuj jednotlivé segmenty terča. Výsledný segment sa zobrazuje na infodispleji. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.10 TEST LEDS: Test segmentov displeja

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **LED BY LED TEST**. Tlačidlami **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL** prepíname LED diódy na kriketovom displeji – takto jednotlivo otestujeme všetky LED diódy kriketového displeja.

Tlačidlom **HRÁČI** prepni na ďalší test **HORIZONTAL LINES**.

Tlačidlami **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL** otestuj jednotlivé línie.

Tlačidlom **HRÁČI** prepni na ďalší test **DIGITS UNITS**.

Tlačidlami **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL** otestuj jednotlivé číslice.

Tlačidlom **HRÁČI** prepni na ďalší test **DIGITS SEGMENTS**.

Tlačidlami **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL** otestuj jednotlivé segmenty číslic.

Tlačidlom **HRÁČI** prepni na ďalší test **ALL LEDS**.

Tu sa rozsvietia všetky LED diódy a všetky LED segmenty displejov.

Tlačidlom **HRÁČI** prepni na ďalší test **PUSH BUTTON**.

Tu otestuj jednotlivé tlačidlá – výsledok stlačenia tlačidla sa zobrazí na infodispleji.

Na výstup z položky použij tlačidlo **LIGA**.

5.1.11 ROUND SUPR MARATHON: Nastavenie počtu kôl hry SUPERMARATON

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použij tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použij tlačidlo **LIGA**.

5.1.12 ROUND HI SCORE: Nastavenie počtu kôl hier HI,LO a SUP SCORE

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použij tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použij tlačidlo **LIGA**.

5.1.13 ROUND 180: Nastavenie počtu kôl hry 180



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.14 ROUND 301: Nastavenie počtu kôl hry 301



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.15 ROUND 501: Nastavenie počtu kôl hry 501



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.16 ROUND 701: Nastavenie počtu kôl hry 701



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.17 PIR DETECTOR: Automatické prepínanie na ďalších hráčov



Táto položka je v automatoch implementovaná od 03/2022.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie automatického prepínania hráča použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**. Otestuj pohybom v priestore čidla. Pri správnej detekcii pohybu sa vedľa nápisu **PIR DETECTOR** zobrazí nápis **MOTION**.

5.1.18 ATTRACT: Upútavacia melódia



Táto položka určuje povolenie alebo zakázanie prehrania melódie, keď sa na automate nehrá a nie je kredit.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí typ prehrávanej melódie. Na zmenu tejto melódie alebo jej vypnutie použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.19 BUST LIMIT: Vyradenie hráča po 5 BUST hodoch



Táto položka určuje, či je hodov pre ukončenie hier 180, 301, 501, 701 päť – v opačnom prípade je hráč vyradený.

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie **BUST LIMITU** použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.20 TYPE TARGET: Typ terča

Táto položka určuje typ snímacej fólie a jej orientáciu. Možno nastaviť typ fólie **NORM** alebo **REVISION**. Orientáciu snímacej fólie možno nastaviť na **0, 90, 180, 270°**.

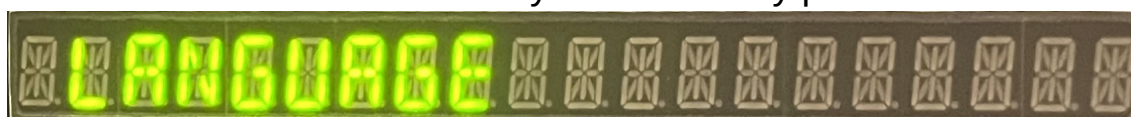
Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa typ fólie a jej orientácia. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

Pozn.: Toto nastavenie nemeňte, ak si nie ste istí, čo presne robíte.

5.1.21 PLAY OFF: Pridanie hodu po skončení hry so zhodným počtom bodov

Táto položka určuje, či zapnúť alebo vypnúť rozhodujúce kolo pri zhodnom počte bodov hráčov po skončení hry.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.22 LANGUAGE: Jazyk zobrazovaný pri hernom režime

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí jazyk automatu pre herný režim. Na zmenu tohto jazyka použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.23 PUBLICITY: Vlastný nápis při DEME

Táto položka umožňuje nastavenie vlastného nápisu na kriketovom displeji pri svetelnom DEME automatu.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa na hornom kriketovom displeji zobrazí upravovaný nápis. Na zmenu tohto nápisu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na prepínanie medzi jednotlivými znakmi použi tlačidlo **HRÁČI**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.24 SOUND TYPE: Typ zvukov pri hre

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí typ zvukov pri hre. Na zmenu týchto zvukov použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.25 VOICE VOLUME: Nastavenie hlasitosti hovorenia automatu z microSD karty

Táto položka určuje intenzitu hovorenia automatu (z microSD karty). Toto nastavenie je dostupné na automatoch vyrobených od 1.1.2026 alebo na automatoch s dodatočne nainštalovaným zvukovým modulom.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí aktuálna intenzita. Na zmenu použite tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na opustenie tejto položky použite tlačidlo **LIGA**.

5.1.26 ROUND PARCHIS: Nastavenie počtu kôl hry PARCHIS

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.27 ROUND PARCHIS PRO: Nastavenie počtu kôl hry PARCHIS PRO

Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOLBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.28 RETURN DART: Vrátenie šípky pri hre

Táto položka umožňuje zapnúť či vypnúť vrátenie jedného hodu a to podržaním tlačidla **VOĽBA HRY** a stlačením tlačidla **HRÁČI**.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie možnosti vrátenia jednej šípky pri hre použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.29 FIRST DART: Odepsání první šípky hozené mimo terč na začátku hry

Táto položka umožňuje zapnúť či vypnúť odpísanie šípky hodenej mimo terč na začiatku prvého kola.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie tejto možnosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.30 CREDITS OR FREE: Vypnutie/zapnutie hier za kredity

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **ALL GAMES GRATIS / GAMES OF CREDITS**. Na zapnutie či vypnutie hier za kredity použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.31 TYPE DIGIT: Potlačenie nevýznamných núl na displeji

Táto položka určuje zapnutie či vypnutie nevýznamných núl na hornom hlavnom displeji počas hry.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.32 END PLAY: Zrušenie hry a kreditu pri neaktivite hráčov

Táto položka určuje limit, po ktorom sa hra automaticky zruší. Po dvojnásobnom časovom limite sa zruší aj kredit.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí časový limit. Na zmenu alebo vypnutie časového limitu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.33 CLASSIFY: Zobrazenie priebežného poradia na začiatku kola

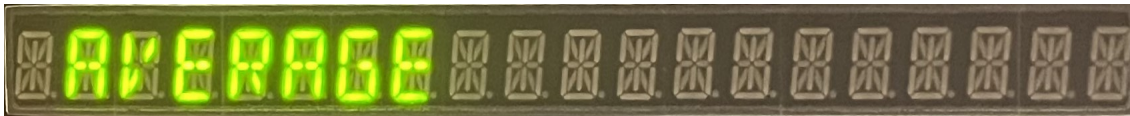
Táto položka určuje, či sa bude zobrazovať priebežné poradie hráčov na hlavnom hornom displeji počas hry.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie priebežného poradia hráčov použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.34 BLINK PLAYER: Blikanie bodov hrajúceho hráča na displeji

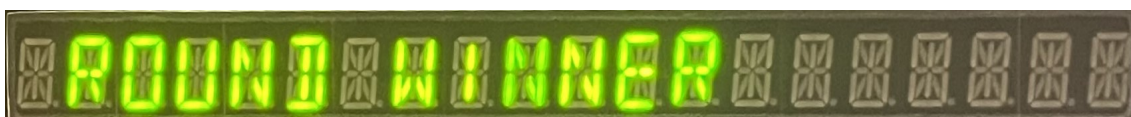
Táto položka určuje, či budú hráčovi na hlavnom hornom displeji body blikat' alebo kontinuálne svietiť.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie blikania bodov použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.35 AVERAGE: Zobrazenie priemeru 3 hodov hráča na displeji **TEMP SCORE**

Táto položka určuje, či sa po odhodení všetkých troch šípok zobrazí na hlavnom hornom displeji v poli **TEMP SCORE** priemer týchto troch hodov.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie či vypnutie priemeru 3 hodov hráča použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na výstup z položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.36 ROUND WINNER: Zobrazenie víťaza každého kola

Táto položka určuje, či sa pri hre bude na hornom hlavnom displeji priebežne zobrazovať dočasný víťaz každého kola.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie alebo vypnutie dočasného víťaza každého kola použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.37 GAME ON LEDS: Zobrazenie hlášok na kriketovom displeji počas hry

Táto položka umožňuje zapnutie alebo vypnutie hlášok na kriketovom displeji. Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.38 LED BRIGHTNESS: Nastavenie svietivosti LED displejov a podsvietenia okružia



Táto položka určuje svietivosť LED displejov a podsvietenie LED okružia.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí intenzita svietivosti. Na zmenu svietivosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.39 ALARM VOL: Nastavenie sily zvuku alarmu



Táto položka určuje intenzitu zvuku alarmu pri hre na automate bez kreditu.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí intenzita zvuku. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.40 LOTTO VOL: Nastavenie sily zvuku žrebovania lotérie



Táto položka určuje intenzitu zvuku pri žrebovaní hry zadarmo.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí intenzita zvuku. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.41 THROW ON LED: Zobrazenie hlášok PREPNI, HÁDZAJ na infodispleji



Táto položka určuje zapnutie alebo vypnutie hlášok **PREPNI**, **HÁDZAJ** na infodispleji počas hry.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.42 KEY ON MET: Impulzy do mechanického počítadla pri ručnom kreditovaní



Táto položka určuje zapnutie alebo vypnutie impulzov do elektromechanického počítadla pri ručnom kreditovaní.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.43 RESET VALUES: Továrenské nastavenie



Táto položka umožňuje uviesť automat do továrenského nastavenia.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **INTROCODE IN TARGET**. Na reset do továrenského nastavenia zadaj na terči krátkymi silnými stlačeniami kód 2, 15, 6, 15. Automat sa vyresetuje do továrenského nastavenia.

5.1.44 INFO SPEED: Rýchlosť behu správ na displeji



Táto položka určuje rýchlosť behu textu na infodispleji.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí rýchlosť. Na zmenu rýchlosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.45 RESET BAR: Povolenie zrušenia hry bez otvorenia dverí automatu



Táto položka umožňuje zrušenie hry bez otvorenia dverí automatu.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí **YES/NO**. Na zapnutie alebo vypnutie tejto možnosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.46 EQUAL ALL: Automatické nastavenie voľby hier EQUAL 180,301,501,701



Táto položka určuje, či sa pri voľbe hry 180, 301, 501, 701 automaticky nastaví varianta EQUAL alebo či sa nastaví iba pri voľbe hry 180.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí YES/NO. Na zapnutie alebo vypnutie tejto možnosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.47 LAMP BRIGHTNESS: Nastavenie svietivosti osvetlenia terča (od 21.4.2023)



Táto položka určuje intenzitu svietivosti osvetlenia terča. Toto nastavenie je možné na automatoch vyrobených od 21.4.2023.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí intenzita. Na zmenu svietivosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.48 SINGLE BULL: Hodnota stredových segmentov



Táto položka určuje hodnotu stredových segmentov.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazia hodnoty. Na zmenu týchto hodnôt použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.49 ROUND BIG, BIG SIX: Nastavenie počtu kôl pri hre BIG, BIG SIX



Stlač tlačidlo **LIGA**, zobrazí sa počet kôl. Na zmenu počtu kôl použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.50 MASTER VOLUME: Nastavenie hlasitosti (od 21.4. 2023)

Táto položka určuje intenzitu zvukov automatu. Toto nastavenie je možné na automatoch vyrobených od 21.4.2023.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí intenzita. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.51 LOTER PERCENT: Nastavenie počtu percent pre výhernosť lottery

Táto položka určuje výhernosť v percentách pri povolení položky [5.1.8 LOTTERY](#).

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí výhernosť. Na zmenu výhernosti použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.52 BONUS THRESHOLD: Nastavenie prahu udelenia bonusu

Táto položka určuje, pri koľkých prijatých kreditoch sa udelí bonus. Na vypnutie udelenia bonusu nastavíme 00.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí počet kreditov. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

Výška bonusu viď odsek [5.1.54 BONUS VALUE](#).

5.1.53 PARCHIS END: Pri koľkých bodoch končí hra PARCHIS (301 alebo 501)



Táto položka určuje, pri koľkých bodoch končí hra PARCHIS.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí 501/301. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.54 BONUS VALUE: Počet pridaných kreditov pri povolení bonusu v [5.1.52 BONUS THRESHOLD](#)



Tato položka určuje počet přidanych kreditů po splnění podmínky v položce [5.1.52 BONUS THRESHOLD](#).

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí počet kreditov. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.55 LED RING: Podsvietenie okružia



Táto položka určuje zapnutie alebo vypnutie podsvietenia okružia.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí YES/NO. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.56 SUPER DIFFICULT: Obtiažnosť hry SUPER 100



Táto položka určuje obtiažnosť hry SUPER 100.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí obtiažnosť. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.57 ALARM ON TARGET: Alarm pri hádzaní na terč pri nerozohranej hre



Táto položka určuje zapnutie alebo vypnutie alarmu pri hádzaní na terč bez toho, aby bola hra rozohraná.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí YES/NO. Na zmenu použiť tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použiť tlačidlo **LIGA**.

5.1.58 ROUND FIVE: Počet kôl pre hru 501 FIVE



Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí počet kôl pre hru 501 FIVE. Na zmenu použiť tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použiť tlačidlo **LIGA**.

5.1.59 TEAM CRICKET: Uzatvorenie hry CRICKET v tíme



Táto položka určuje, či pri hre CRICKET v tímoch musia mať pre ukončenie hry uzavreté všetci hráči z tímu, alebo postačí, aby mal uzavreté iba jeden hráč z tímu.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí WIN IF ALL CLOSED/WIN IF ONE CLOSED. Na zmenu použiť tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použiť tlačidlo **LIGA**.

5.1.60 PARCHIS MODE: Vynulovanie bodov protihráča pri spätnom skórovaní



Táto položka určuje, či keď hráč prehodí (301/501) a späť sa mu odpočítajú body, môže tento hráč vynulovať ostatných hráčov, ak budú mať rovnaký počet bodov.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí NO KILL BACK/KILL BACK. Na zmenu použiť tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použiť tlačidlo **LIGA**.

5.1.61 PPD: Zobrazenie priemeru hodu jednej šípky po skončení hry

Táto položka určuje zapnutie alebo vypnutie zobrazenia priemeru jednej šípky za celú hru na hornom hlavnom displeji po skončení hry.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí YES/NO. Na zapnutie alebo vypnutie použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.62 ROUND HI SCO MASTER: Počet kôl hry HIGH SCORE MASTER

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí počet kôl hry HIGH SCORE MASTER. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.63 BULL SOUND: Typ zvuku pri zásahu stredú

Táto položka určuje typ prehrávaného zvuku pri zásahu stredového segmentu.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí typ zvuku. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.64 CRAZY MODE: Nastavení losování u hry CRAZY CRICKET

Táto položka určuje, či sa pri hre CRAZY CRICKET budú žrebovať nové kriketové čísla do uzavretia jedného kriketového bodu alebo do uzavretia troch kriketových bodov.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí NUM FIX ON ONE/NUM FIX ON THREE. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.65 CUT THRO TEAM

Táto položka určuje, či sa pri penalizácii trestné body pripočítajú každému hráčovi, alebo sa medzi hráčov rozdeľia.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí NORMAL/DIVIDE. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.66 GSM STATUS: Stav GSM komunikátora

Táto položka je aktívna iba v prípade, že je v automate nainštalovaný GSM modul.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí GSM operátor a sila signálu. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.67 TIME STATUS: Aktuálny dátum a čas

Táto položka je aktívna iba v prípade, že je v automate nainštalovaný GSM modul.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí aktuálny čas. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

5.1.68 TLS SECURITY: Zabezpečenie pripojenia k sieti (internetu)

Táto položka je aktívna iba v prípade, že je v automate nainštalovaný GSM modul.

Stlačením tlačidla **LIGA** sa zobrazí YES/NO. Na zmenu použi tlačidlá **VOĽBA HRY** alebo **SINGLE BULL**. Na ukončenie položky použi tlačidlo **LIGA**.

6 Pravidlá hier

6.1 PUB

Každý hráč hádže tri šípky, hra trvá 10 sekúnd a má iba jedno kolo. Číslo, ktoré hodí hráč, sa násobí zostávajúcim počtom sekúnd. Hráč preto hádže šípky čo najrýchlejšie do terča. Zostávajúce sekundy zobrazuje kriketový displej. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

6.2 PUB FIRE

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, celkový počet kôl je 7. Každý hráč má stanovený čas na hádzanie šípok. Tento čas sa zvolí na začiatku hry a môže byť nastavený od 2 do 10 sekúnd pomocou tlačidla **VOLBA IN**.

6.3 HIGH SCORE

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole. Po 7 kolách vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

6.4 HIGH SCORE MASTERS

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, celkový počet kôl je 20. Prvých 10 kôl hádže hráč (tím) č. 1 iba na stred, hráč 2 (tím) hádže na celý terč, pričom sa započítavajú iba body prevyšujúce 40. Druhých 10 kôl sa poradie otočí. Vyhráva hráč (tím) s najvyšším počtom bodov.

6.5 LOW SCORE

Rovnaká hra ako HIGH SCORE, ale vyhráva hráč s najnižším počtom bodov. Hody mimo terč sa penalizujú 50 bodmi, po 7 kolách vyhráva hráč s najnižším počtom bodov.

6.6 SUPER SCORE

Rovnaká hra ako HI SCORE, ale započítavajú sa iba dvojité a trojité segmenty.

6.7 180

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 5. Nahádzané body sa postupne odpočítavajú. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 bodov. Ak hráč prekročí 0 bodov, vráti sa mu počet bodov z predchádzajúceho kola.

JAREX DARTS

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

6.8 301

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 10. Nahádzané body sa postupne odpočítavajú. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 bodov. Ak hráč prekročí 0 bodov, vráti sa mu počet bodov z predchádzajúceho kola.

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

6.9 501

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 15. Nahádzané body sa postupne odpočítavajú. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 bodov. Ak hráč prekročí 0 bodov, vráti sa mu počet bodov z predchádzajúceho kola.

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

6.10 701

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 20. Nahádzané body sa postupne odpočítavajú. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 bodov. Ak hráč prekročí 0 bodov, vráti sa mu počet bodov z predchádzajúceho kola.

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

6.11 501 a 701 COMPUTER

Hra je identická s 501 alebo 701 a ich variáciami, avšak tu hráč hrá proti počítaču, teda proti samotnému automatu. Možno tu nastaviť 4 ťažnosti: LEVEL 1, LEVEL 2, LEVEL 3 alebo LEVEL BARFUS.

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

*Postup: Tlačidlom **VOĽBA HRY** navolíte 501 alebo 701. Spodným tlačidlom **VOĽBA** zvolíte SOLO. Na displeji sa zobrazí "501,(701) COMPUTER". Ak chcete hrať na double OUT alebo iné variácie, navolíte ich prostredným a horným tlačidlom **VOĽBA**. Tlačidlom **LIGA** zvolíte ťažnosť (LEVEL 1, 2, 3 alebo LEVEL BARFUS). Stlačte tlačidlo **HRÁČI** a hra môže začať.*

6.12 501 FIVE

Rovnaká hra ako 501, ale trojitý segment má hodnotu päťnásobku až do chvíle, keď sa stav bodov dostane pod hranicu 301 bodov.

Varianty:

DOUBLE IN Hra sa otvára zásahom dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru je možné ukončiť iba zásahom dvojitého alebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhráva hráč, ktorý dosiahol 0 bodov, ale musí počkať, kým sa dohrá aktuálne kolo.

LIGA Hru môže ukončiť hráč páru alebo tímu v prípade, že jeho spoluhráč má nižší alebo rovnaký súčet bodov, než je celkový bodový súčet u ostatných párov alebo tímov.

6.13 PARCHIS

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 10. Začína sa od 0 a zásahy sa pripočítavajú. Ak hráč dosiahne rovnaký počet bodov, ako má niektorý z ďalších hráčov, tomuto hráčovi sa body vynulujú a začína znova od 0. Vyhráva hráč, ktorý dosiahne 301 bodov. Ak hráč túto metu prehodí, odpočíta sa mu presahujúci počet bodov od 301.

6.14 PARCHIS PRO

Rovnaká hra ako 301 PARCHIS, ale s týmito rozdielmi: Pred uzavretím je nutné, aby hráč vymazal body niekomu inému. V opačnom prípade, po dosiahnutí 301 bodov, bude penalizovaný a začína od 0 bodov.

6.15 BIG, BIG SIX a BIG LIGHT

Hra je na 30 kôl (kolá je možné v nastavení meniť).

Hra BIG: Na začiatku hry si hráči určia počet životov, ktoré sa volia tlačidlom **LIGA**. Platné čísla sú 1 – 20 a nakoniec stred. Hráči hádžu postupne, v prvom kole na číslo 1, v druhom kole na číslo 2 atď. až po bull v 21. kole, potom znova na 1. Všetci hráči by mali cieľové číslo z 3 šípok aspoň raz zasiahnúť. Hráč stratí jeden život, keď všetky tri šípky sú mimo daného čísla. Posledný hráč, ktorý má ešte život, vyhráva.

Hra BIG SIX: Tu je hra rovnaká ako BIG, s rozdielom, že v prvom kole je určené číslo 6. Ak ho niektorý z hráčov trafí na jeden alebo dva pokusy, môže ďalším hodom vybrať nové číslo, ktoré bude platiť pre ďalších súperov. Tu sa započítavajú aj triple a double, takže hra sa stáva náročnou vo chvíli, keď je za nové číslo, ktoré budú musieť hráči trafiť, vybraný triple, double alebo stred.

Hra BIG SIX LIGHT: Hra rovnaká ako BIG SIX, s rozdielom, že sa pre výber nového čísla nevyžadujú triple a double, teda hra je o tento úľavok jednoduchšia.

*Postup: Tlačidlom **VOĽBA HRY** navolíte SHANGAI a potom ešte raz stlačíte tlačidlo **VOĽBA HRY**. LED pri položke SHANGAI začne blikať a na displeji sa zobrazí "BIG". Prostredným tlačidlom **VOĽBA** navolíte, či chcete hrať hru BIG, BIG SIX alebo BIG SIX LIGHT. Spodným tlačidlom **VOĽBA** navolíte, či chcete zapnúť dohratie kola, aj keď majú všetci hráči okrem jedného nula životov. Tlačidlom **LIGA** navolíte počet životov. Tlačidlom **HRÁČI** navolíte počet hráčov a hra môže začať.*

6.16 SHANGHAI

Každý hráč hádže tri šípky v každom kole, maximálny počet kôl je 7. Hráč hádže postupne na čísla 1–20 a stred. Počítajú sa iba body, ak bolo zasiahnuté správne číslo. Shanghai je: Ak počas jedného kola padne jednoduchý, dvojitý a trojitý segment nezávisle od poradia, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov alebo ten, ktorý dosiahol shanghai.

6.17 SCRAM

Hra pre párny počet hráčov.

Každý hráč hrá striedavo rolu „stopper“ a „scorer“ v jednom kole. Hra je na 7 kôl. Všetky čísla zasiahnuté stopperom sú uzavreté pre ďalšieho hráča. Scorer hádže na neuzavreté čísla, aby získal body. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

6.18 MARATHON a MINIMARATHON

Hra je na 30 kôl (kolá je možné v nastavení meniť), v ktorých najprv hráč hádže na stred a potom na dvojité segmenty začínajúc od čísla 20 až po double 1. Za každý správny zásah hráč získava 1 bod. Víťazí hráč s najvyšším počtom bodov alebo ten, ktorý ako prvý dosiahol MARATÓN. MINIMARATÓN končí pri double 10. Je to ďalšia hra, kde je možné trénovať hody na double. POZOR, túto hru je možné nastaviť aj na triple.

6.19 SUPER MARATHON

Hra je na 30 kôl (kolá je možné v nastavení meniť), v ktorých hráč hádže postupne na čísla 1 – 20 a nakoniec na stred. Číslo musí trafiť 3-krát, aby bol pustený na nasledujúce číslo. Pointa je v tom, že ak trafiť single, získa 1 bod, ak double, získa 2 body a pri triple 3 body. Na jednom čísle teda môže hráč získať od 3 do 9 bodov. Hra sa ukončí, ak jeden z hráčov dosiahne SUPER MARATÓN, teda uzavrie všetky čísla, alebo po odohraní posledného kola. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

*Postup: Tlačidlom **VOĽBA HRY** navolíte SCRAM a potom ešte raz stlačíte tlačidlo **VOĽBA HRY**. LED pri pološke SCRAM začne blikať a na displeji sa zobrazí "MARATHON". Prostredným tlačidlom **VOĽBA** zvolíte, či chcete hru hrať na double alebo na triple (**DOUBLE OUT** alebo **MASTER OUT**). Spodným tlačidlom **VOĽBA** zvolíte, či chcete hrať **MARATHON**, **MINIMARATHON** alebo **SUPER MARATHON**. Tlačidlom **HRÁČI** navolíte počet hráčov a hra môže začať.*

6.20 SUPER 100

Každý hráč hádže 3 šípky v každom kole. Maximálny počet kôl je 7. Všetci hráči začínajú so 100 bodmi. Platí iba zásah do čísla, pri ktorom v danom okamihu svieti svetlo, ktoré obieha po obvode terča. Za každý platný zásah dostane hráč od každého protivníka 10 bodov. Stred sa počíta vždy ako platný zásah. Hráč, ktorý v jednom kole netrafil ani jedno číslo alebo stratil všetky body, je vyradený z hry. Vyhráva hráč, ktorý ako posledný zostal v hre.

6.21 ROULETTE

Každý hráč hádže 3 šípky v každom kole. Celkový počet kôl je 15. Hráč hádže na číslo označené svetlom, ak svetlo nesvieti, hádže na stred. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého = 2 body a trojitého = 3 body. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Túto hru je možné navoliť aj iba na double alebo iba na triple prostredným tlačidlom **VOĽBA**.

*Postup: Tlačidlom **VOĽBA HRY** navolíte ROULETTE. Prostredným tlačidlom **VOĽBA** zvolíte, či chcete hru hrať na double alebo na triple (**DOUBLE OUT** alebo **MASTER OUT**). Tlačidlom **HRÁČI** navolíte počet hráčov a hra môže začať.*

6.22 BASEBALL

Každý hráč hádže 3 šípky v každom kole. Celkový počet kôl je 9. Hráč musí trafiť číslo (označené svetlom), ktoré zodpovedá hranému kolu. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého = 2 body a trojitého = 3 body. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

6.23 BASEBALL ROAD

Každý hráč hádže 3 šípky v každom kole. Celkový počet kôl je 9. Všetci hráči začínajú so 40 bodmi. Hráč musí hádzať na tieto čísla: 15, 16 double, 17, 18 triple, 19, 20, stred. Hráč musí trafiť dané číslo aspoň raz v danom kole, inak sa body rozdelia a polovicu bodov hráč stratí. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

6.24 CRICKET

Každý hráč hádže 3 šípky v každom kole. Maximálny počet kôl je 20. Hráč hádže na čísla 20, 19, 18, 17, 16, 15 a stred. Zásah do trojitého segmentu sa počíta ako 3 zásahy (3 bodky). Zásah do dvojitého segmentu sa počíta ako 2 zásahy (2 bodky). Zásah do jednoduchého segmentu sa počíta ako 1 zásah (1 bodka). Každé číslo je uzavreté, keď sú pri ňom 3 bodky. Zásahy do uzavretého čísla sa ďalej započítavajú ako body, ak dané číslo nie je uzavreté druhým hráčom. Vyhráva hráč, ktorý má uzavreté všetky čísla a stred a má najvyšší počet bodov.

Variácie:

PICK IT: Hráč si sám vyberie kriketové čísla.

SHUFFLE IT: Prístroj automaticky vyberie kriketové čísla.

SHANCE IT: Kriketové čísla sú určené prvými zásahmi hráčov.

CRAZY CRICKET: Volí sa spodným tlačidlom **VOĽBA** a automaticky losuje kriketové čísla po každom odohraní jedného hráča. Položka **CRAZY MODE** v hlavnom nastavení programu určuje, či losovanie prebieha do uzavretia všetkých 3 bodiek alebo končí po uzavretí jednej bodky.

6.25 CRICKET CUT-THROAD

Rovnaká hra ako CRICKET, ale s týmito rozdielmi: Zásahy do uzavretého čísla sa pripočítavajú súperovi, ktorý toto číslo neuzavrel. Vyhráva hráč, ktorý má uzavreté všetky čísla a stred a má najnižší počet bodov.

Variácie:

PICK IT: Hráč si sám vyberie kriketové čísla.

SHUFFLE IT: Prístroj automaticky vyberie kriketové čísla.

SHANCE IT: Kriketové čísla sú určené prvými zásahmi hráčov.

CRAZY CRICKET: Volí sa spodným tlačidlom **VOĽBA** a automaticky losuje kriketové čísla po každom odohraní jedného hráča. Položka **CRAZY MODE** v hlavnom nastavení programu určuje, či losovanie prebieha do uzavretia všetkých 3 bodiek alebo končí po uzavretí jednej bodky.

6.26 CRICKET MASTERS

Hráč hádže postupne na určené čísla, kým dané číslo nie je uzavreté všetkými hráčmi. Zásahy do uzavretého čísla sa pripisujú súperovi, ktorý toto číslo neuzavrel. Ak hráč trafí iné číslo, než určené, pripíše si trestné body zasiahnutého čísla. Vyhráva hráč, ktorý má uzavreté všetky čísla a stred a má najnižší počet bodov.

6.27 SOLO

Hra iba pre jedného hráča.

Hráč si môže vybrať medzi HIGH-SCORE alebo 301. Hra je limitovaná 10 kolami. Na konci hry počítač spočíta tzv. Handicap hráča – bodový systém 0 – 99. Hráč je tým lepší, čím má nižší počet bodov v Handicape.