

NÁVOD NA POUŽITIE - SLOVENSKÝ PREKLAD

SOFT-TIP ELEKTRONICKÝ ŠÍPKOVÝ TERČ Universum Pro

Preklad je spracovaný z priloženého PDF. Zahrnuté sú aj texty nachádzajúce sa v schémach, tabuľkách a popisoch obrázkov.

OBSAH

- Popis
- Montážne pokyny
- Tipy a odporúčania
- Výpočet bodov
- Nastavenie a funkcie
- Výber hier
- Možnosti handicapu
- Hranie hry
- Pravidlá hier G01-G40
- Riešenie problémov
- Bezpečnostné upozornenia
- Recyklácia

POPIS

Soft-tip elektronický šípkový terč Universum Pro

Č.	Preklad popisu z obrázka
1	Číslo segmentov
2	Dvojité kruhy (x2)
3	Trojitá 20 Top n Score (60 bodov)
4	Trojité kruhy (x3)
5	Vonkajší stred - Bull (25 bodov)
6	Vnútorňý stred - Bull's Eye (50 bodov)
7	Zachytávací časť (0 bodov)
8	Jednoduché kruhy (x1)
9	Blikajúce svetlá
10	Prehľad skóre
11	Hlavný displej
12	Cricket displej
13	Konektor adaptéra
14	Tlačidlo ENTER
15	Tlačidlo DOWN - dole
16	Tlačidlo UP - hore
17	Tlačidlo RESET a LANGUAGE
18	Tlačidlo NEXT
19	Tlačidlo HANDICAP a MISS
20	Tlačidlo BOUNCE
21	Tlačidlo VOLUME
22	Tlačidlo ON/OFF
23	MO = Master Out
24	DO = Double Out
25	DI = Double In
26	Otvory pre skrutky

Č.	Preklad popisu z obrázka
27	Náhradný hrot x 20
28	Plastový hrot
29	Telíčko
30	Letka a násadka
31	Skrutky, 2 ks
32	Adaptér 4,5 V, 500 mA
33	Konektor adaptéra

MONTÁŽNE POKYNY

Náradie potrebné na montáž: skrutkovač a vŕtačka - nie sú súčasťou balenia.

1. Príprava šípok: zaskrutkujte hrot a násadku do telíčka. Ak sú letky dodané samostatne, vytvarujte ich a vložte do násadky.
2. Terč zaveste pomocou dvoch montážnych otvorov na zadnej strane. Na montáž na stenu sú priložené 2 skrutky. Ak skrutky nie sú vhodné pre vašu stenu, použite vhodné skrutky. V blízkosti musí byť elektrická zásuvka. Podľa medzinárodných pravidiel šípok má byť terč zavesený tak, aby výška od podlahy po stred terča bola 1,73 m a vzdialenosť od čiaru hodu po terč bola 2,37 m.
3. Na vybranej stene označte dve miesta vedľa seba vo výške 192 cm od podlahy, so vzdialenosťou 14 cm medzi nimi. Do označených miest zaskrutkujte dve skrutky tak, aby hlavy skrutiek vyčnievali zo steny približne 13 mm.
4. Zarovnajte montážne otvory na zadnej strane terča s hlavami skrutiek a terč zaveste. Skrutky môže byť potrebné upraviť tak, aby terč pevne dosadol k stene.
5. Pripojte adaptér do zásuvky a konektor do terča. Adaptér musí mať parametre 230 V AC - 4,5 V DC, 500 mA.
6. Pred použitím sa oboznámte s funkciami terča. Ak máte podozrenie, že terč nefunguje správne, najprv si pozrite časť Riešenie problémov.

Preklad textov v montážnej schéme: Stred terča (Bull's Eye), stena, čiara hodu, vzdialenosť čiaru hodu 237 cm, výška stredu terča 173 cm, montážne skrutky vo výške 192 cm, rozstup skrutiek 14 cm.

TIPY A ODPORÚČANIA

Táto hra je určená iba na použitie so šípkami s plastovým hrotom. Použitie oceľových hrotov poškodí terč.

Pri hode používajte správnu silu a postoj. Nie je potrebné hádzať silno, aby sa šípky zapichli do terča. Odporúčaná hmotnosť soft-tip šípok je najviac 16 gramov.

Na zníženie odrazov používajte rovnaký typ plastových hrotov, aké sú dodané s hrou. Dlhé hroty sa pre túto hru neodporúčajú, pretože sa ľahšie lámu alebo ohýbajú.

Pri vyťahovaní šípky z terča ju mierne otočte doprava a zároveň ju ťahajte von.

VÝPOČET BODOV

Texty z obrázka: Hod sa skladá z 3 šípok. Odrazené a minulé šípky: každá odrazená šípka alebo šípka dopadnutá mimo hracej plochy sa nepočíta a nesmie sa hádzať znova.

Jednoduchý segment = jednoduché body. Dvojitý segment = dvojnásobné body. Trojitý segment = trojnásobné body. Bull = 25 bodov pri možnosti single bull/double bull. Bull's Eye = 50 bodov.

NASTAVENIE A FUNKCIE

Funkcia	Slovenský preklad
START / ON/OFF	Stlačením ON/OFF spustíte nastavenie. Po zapnutí sa rozsvietia niektoré displeje a zaznie uvítacia melódia. Po skončení zvuku sa na displeji hráča zobrazí „G0 1“ a na displeji skóre „301“.
GAME & OPTION / UP-DOWN / ENTER	Tlačidlami UP a DOWN prechádzate hry. Keď sa zobrazí požadovaná hra, potvrdte ju tlačidlom ENTER. Rovnakým spôsobom vyberte možnosti hry. Niektoré hry umožňujú Double In a/alebo Double Out; špeciálne funkcie sa vyberajú tlačidlami UP/DOWN a potvrdzujú ENTER.
PLAYER / UP-DOWN / ENTER	Tlačidlami UP alebo DOWN vyberte počet hráčov. K dispozícii je 9 volieb: 1 až 8 hráčov a sólo režim proti počítaču. Výber potvrdte ENTER.
SOLO (CYBER)	V sólo režime hráte proti počítaču. Tlačidlami UP/DOWN vyberte úroveň a ENTER spustíte hru. C1 začiatok, C2 stredne pokročilý, C3 pokročilý, C4 expert, C5 profesionál.
HANDICAP	Pri niektorých hrách možno po výbere počtu hráčov zvoliť handicap. Stlačte HANDICAP, tlačidlami UP/DOWN vyberte handicap pre každého hráča a tlačidlom HANDICAP prejdite na ďalšieho hráča.

Funkcia	Slovenský preklad
SINGLE/DOUBLE BULL	Ak hra ponúka možnosti Double Bull a Single Bull, vyberte ich tlačidlami UP/DOWN a potvrdte ENTER.
PLAYER CHANGE / NEXT	Keď počítač oznámi „NEXT“, stlačenie segmentov terča sa nezaznamená. Hráč musí vybrať všetky šípky a stlačiť NEXT pre kolo ďalšieho hráča. Ak sa po hlásení NEXT približne 10 sekúnd nehrá, terč prepne hráča automaticky.
REVIEW SCORE / NEXT	Po skončení hry, keď je určený víťaz alebo všetci hráči dokončia konečné skóre, tlačidlom NEXT zobrazíte poradie a konečné skóre hráčov.
MISS	Stlačte MISS na zapísanie 0 bodov a jednej hodenej šípky, ak šípka zasiahne zachytávaciu časť WEB alebo úplne minie terč.
BOUNCE	Stlačte BOUNCE, ak nechcete započítať šípku, ktorá sa odrazila od terča.
RESET	Ak chcete hru resetovať, podržte tlačidlo RESET 2 sekundy.
SCORES / ENTER	Počas hry môžete stlačiť ENTER a skontrolovať skóre ostatných hráčov.
END / ON/OFF	Stlačením ON/OFF hru vypnete. Pre úsporu energie má terč automatické vypnutie. Ak sa 30 minút nehrá, vypne sa automaticky.
VOLUME	Terč má tlačidlo hlasitosti. Hlasitosť môžete upraviť počas hry.
LANGUAGE	Terč má tlačidlo jazyka. Počas hry môžete vybrať angličtinu alebo francúzštinu.

VÝBER HIER

Hra	Názov	Displej	Počet možností/variácií	Počet hráčov
G01	301	3O1	7/84	1-8
G02	301 League	CO1	7/336	1-8
G03	CountUp	CUP	9/18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot-out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3/6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1/2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1/2	2
G17	Double Only Cricket	dbc	3/6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19/38	2-8
G24	Unders	Und	19/38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1/2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1/2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1/2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3/6	1-8
G32	Best of Nine	bO9	5/10	1-8
G33	Hound and Hare	HAH	5/10	2
G34	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G35	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G36	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G37	Shooting IV	S-4	1/2	1-8
G38	Football	Ftb	1	1-8
G39	Bowling	boL	6	1-8
G40	Golf 9 holes	GoL	10	1-8

MOŽNOSTI HANDICAPU

Číslo hry	Hra	Možnosti handicapu
G01	301	-20, -40, -60, -80 bodov
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 bodov
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 bodov
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 bodov
G06	High Score	+20, +40, +60, +80 bodov
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 životy
G08	Shoot out	+1, +2, +3, +4 body
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 životy
G18	Color	+20, +40, +60, +80 bodov
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 bodov
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 bodov
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 životy
G22	Free-Dart Color	+20, +40, +60, +80 bodov
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 životy
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 životy
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 bodov
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 životy
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 bodov
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 bodov
G30	21 Points	1, +2, +3, +4 body

HRANIE HRY

- Ťah každého hráča je označený ako P-1, P-2 až P-8.
- Každý hráč má v jednom ťahu 3 šípky.
- Elektronický terč dokáže automaticky zobrazovať celkové skóre a ukazovať ciele.
- Pred hodením ďalšej šípky vždy počkajte, kým terč dokončí zvukový signál.

PRAVIDLÁ HIER

G01 301-999 GAMES

Možnosti: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / Double Bull / Single Bull. Najpopulárnejšia šípková hra používaná v ligách a turnajoch. Každý hráč začína s 301 bodmi alebo s vybraným počtom bodov. Na konci ťahu sa súčet troch šípok odpočíta od skóre hráča. Vyhráva ten, kto ako prvý dosiahne presne nulu. Hra môže pokračovať, kým sa neurčia všetky miesta. Pre vyššiu náročnosť možno zvoliť Master Out, Double In alebo Double Out. SiO - štandard: bodovanie začína a končí zásahom ľubovoľného čísla. Ak hráč prekročí skóre potrebné na nulu, ťah je „bust“ a skóre sa vráti na stav pred ťahom. diO - Double In: bodovanie začne až zásahom dvojitého kruhu alebo Double Bull's Eye. SdO - Double Out: hra sa musí ukončiť zásahom dvojitého kruhu alebo Double Bull's Eye presne na nulu; prekročenie alebo zostatok 1 je „bust“. diS - Double In + Double Out: bodovanie začína aj končí dvojitým zásahom. Sir - Single In + Master Out: ukončiť možno dvojitým alebo trojitým kruhom alebo Double Bull's Eye. dir - Double In + Master Out: bodovanie začne dvojitým zásahom a končí dvojitým, trojitým alebo Double Bull's Eye presne na nulu.

G02 301-999 LEAGUE

Možnosti: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / Double Bull / Single Bull. Tímová verzia hry 301-999, obľúbená v šípkových ligách. Vždy hrajú 2 tímy a najviac 4 hráči v tíme. Napríklad hráči 1 a 3 hrajú proti hráčom 2 a 4. Pravidlá sú rovnaké ako v individuálnej hre 301-999. Voľby: 2C = 2 hráči v každom tíme, 3C = 3 hráči, 4C = 4 hráči, Cyb = 1 hráč v každom tíme.

G03 COUNT UP

Možnosti: 100, 200, 300 až 900 / Double Bull / Single Bull. Jednoduchá hra pre každého. Cieľom je poraziť ostatných hráčov tým, že hráč ako prvý dosiahne prednastavené skóre. Každý hráč sa snaží v ťahoch nahráť čo najvyššie skóre. Konečný súčet môže byť vyšší než nastavený cieľ.

G04 ROUND THE CLOCK

Možnosti: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320. Hráč sa snaží postupne zasahovať čísla 1 až 5, 10, 15 alebo 20 podľa zvolenej možnosti. Po zásahu sa cieľ posunie na ďalšie číslo. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zasiahne posledné číslo. 105/110/115/120: platí jednoduchý, dvojité aj trojitý zásah. 205/210/215/220: platí iba dvojité zásah. 305/310/315/320: platí iba trojitý zásah.

G05 SHANGHAI

Možnosti: L01, L05, L10, L15. Hra je podobná Round the Clock. Hráči začínajú na čísle 1, 5, 10 alebo 15 a pokračujú smerom k 20 a Bull's Eye. Zásah mimo postupnosti sa nepočíta. Dvojité zásah sa počíta ako 2x číslo a trojitý ako 3x číslo. Vyhráva hráč s najvyšším celkovým skóre.

G06 HIGH SCORE

Možnosti: H03 až H14 / Double Bull / Single Bull. Podobné ako Count-Up, ale hra končí po zvolenom počte kôl. Vyhráva hráč s najvyšším celkovým skóre. H03 až H14 znamená 3 až 14 kôl.

G07 KILLER

Cieľom je „zabiť“ súperov a sám zostať nažive. Víťazom je posledný hráč, ktorý zostane „nažive“. Pri možnostiach 303-321 sa Bulls a Bullseye nepočítajú. Každý hráč si najprv musí hodiť svoje číslo, displej zobrazí SEL. Ak minie terč, trafi Bullseye alebo číslo už vybrané iným hráčom, hádže znova. Keď má každý hráč svoje číslo, snaží sa zasiahnuť vlastné číslo a získať status „killer“. Killer potom zasahuje čísla súperov a berie im životy. Ak trafi svoje vlastné číslo, stratí status killer aj jeden život. Status získa späť opätovným zásahom vlastného čísla. Vyberá sa počet životov 3 až 21 a náročnosť segmentu: všetky segmenty, double alebo triple.

G08 SHOOT-OUT

Možnosti: -03 až -21. Počítač náhodne zobrazí skóre, ktoré má hráč zasiahnuť. Správny zásah dáva jeden bod. Vyhráva hráč, ktorý dosiahne 3 až 21 zásahov podľa úrovne. Ak hráč nezasiahne terč do 10 sekúnd, terč automaticky zmení cieľ a počíta sa to ako nesprávny zásah. Double a triple sa v tejto hre berú ako single.

G09 9 LIVES

Možnosti: 003 až 009. Hrá sa postupne na čísla 1 až 20 a Bull's Eye v opakujúcej sa sekvencii. Každý hráč musí v každom kole zasiahnuť cieľové číslo aspoň jednou šípkou. Ak všetky 3 šípky minú cieľ, hráč stratí život. Posledný preživší hráč vyhráva.

G10 SIMPLE CRICKET

Možnosti: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull. Hrá sa iba so segmentmi 15 až 20 a B (Bull/Bullseye). Segment musí hráč zasiahnuť trikrát, aby bol pre neho otvorený; potom na ňom môže bodovať. Ak súper segment tiež trikrát zasiahne, segment sa zatvorí a už sa na ňom nebuduje. Double a triple sa počítajú ako 2 alebo 3 zásahy. C00: čísla možno otvárať v ľubovoľnom poradí. C20: najprv 20, potom 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye. C25: najprv Bulls Eye, potom 15 až 20. Vyhráva hráč, ktorý uzavrie najviac segmentov a má najvyššie skóre.

G11 NO SCORE CRICKET

Možnosti: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull. Zjednodušená verzia Cricketu. Cieľom je čo najrýchlejšie uzavrieť všetky čísla. Zásah na už zatvorené číslo neprináša skóre. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zaznamená tri zásahy na všetkých číslach.

G12 CUT THROAT CRICKET

Možnosti: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull. Obrátená verzia Cricketu. Po otvorení čísla sa bodované zásahy pridávajú súperom. Najvyššie celkové skóre je stratové skóre. Hráčovi, ktorý má číslo už zatvorené, sa body nepridávajú. Vyhráva hráč s najnižším skóre, ktorý ako prvý zatvorí všetky čísla. Ak niekto zatvorí čísla ako prvý, ale má vyššie skóre, musí pokračovať a dostať skóre súperov na rovnakú alebo vyššiu hodnotu.

G13 KILLER CRICKET

Možnosti: H00, H20, H25 / Double Bull / Single Bull. Podobné No Score Cricketu, ale s možnosťou odoberať súperom značky. Keď hráč otvorí číslo, ďalším zásahom toho istého čísla môže súperom odstrániť značky. Ak má súper číslo tiež zatvorené, značky sa mu neodoberú. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zatvorí všetky čísla.

G14 SCRAM CRICKET

Možnosti: Double Bull, Single Bull. Hrajú dvaja hráči. Jeden je strelec a zbiera body, druhý je „stopper“ a musí po jednom zásahu zatvárať segmenty 15 až 20 a Bull/Bullseye. Na zatvorenom segmente už strelec nemôže bodovať. Keď sú všetky segmenty zatvorené, úlohy sa vymenia. Vyhráva hráč s vyšším skóre po oboch kolách.

G15 LOW PITCH CRICKET

Možnosti: E00, E20, E25 / Double Bull / Single Bull. Verzia Cricketu používa nízke čísla 1 až 6 a Bull's Eye. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v štandardnom Crickete. E00: ľubovoľné poradie, E20: najprv 6, potom 5, 4, 3, 2, 1 a Bulls Eye, E25: najprv Bulls Eye, potom 1 až 6.

G16 ENGLISH CRICKET

Možnosti: Double Bull, Single Bull. Hra pre dvoch hráčov v dvoch kolách. Hráč 1 musí triafať Bull alebo Bullseye, kým ho nezavrie 9 zásahmi; Bullseye sa počíta dvojmo. Hráč 2 sa snaží získať čo najviac bodov, po každom hode troch šípok sa odpočíta 40 bodov. Po uzavretí Bull/Bullseye sa úlohy vymenia. Vyhráva hráč s vyšším počtom bodov po druhom kole.

G17 DOUBLE ONLY CRICKET

Možnosti: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull. Hrá sa ako Cricket, ale pred pokračovaním na danom čísle musí hráč najprv zasiahnuť double príslušného cricket čísla. Po zásahu double je číslo možné otvárať a počítať bežnými zásahmi. Nie je teda možné otvoriť alebo zatvoriť číslo jednou šípkou.

G18 COLOR

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500. Na začiatku každý hráč hodí jednu šípku, aby určil farbu/blok, na ktorý bude hrať. Ak trafi Bullseye, hádže znova. Potom sa každý snaží zasahovať svoj farebný cieľ a dosiahnuť nastavené skóre. Zásah do súperovej farby sa nepočíta. Bullseye sa do skóre počíta. Vyhráva prvý hráč na nastavenom skóre.

G19 BONUS COLOR

Hrá sa ako Color, ale ak hráč trafi súperovu farbu, body sa pripočítajú súperovi. Vyberá sa cieľové skóre 100 až 500.

G20 CORRECTIONAL COLOR

Hrá sa ako Color, ale ak hráč trafi súperovu farbu, tieto body sa odpočítajú od jeho vlastného skóre. Vyberá sa cieľové skóre 100 až 500.

G21 NO SCORE COLOR

Možnosti: 003 až 007. Hrá sa ako Color, ale hráči zbierajú značky. Zásah vlastnej farby pridá jednu značku. Zásah súperovej farby odstráni jednu značku a hráč stráca ťah. Bullseye sa počíta. Víťazom je jediný hráč so zostávajúcimi značkami, keď ostatní klesnú na nulu.

G22 FREE-DART COLOR

Možnosti: 005, 010, 015, 020. Hrá sa ako Color. Hráči sa snažia zasiahnuť svoju farbu a získať čo najvyššie skóre. Zásah súperovej farby sa nepočíta. Bullseye sa počíta. Vyhráva hráč s najvyšším skóre po odhodení všetkých šípok. Počet šípok je 5, 10, 15 alebo 20.

G23 OVERS

Možnosti: O03 až O21 / Double Bull / Single Bull. Jednoduchá rýchla hra. Každý hráč sa snaží dosiahnuť rovnaké alebo vyššie skóre ako predchádzajúci najvyšší trojhodový súčet. Ak dosiahne menej, stratí jeden život. Vyhráva posledný hráč so životom.

G24 UNDERS

Možnosti: U03 až U21 / Double Bull / Single Bull. Podobné ako Overs, ale cieľom je prekonať najnižší trojhodový súčet. Ak je súčet vyšší ako rekord, hráč stratí život. Vynechanie hodu alebo zásah mimo bodovacej oblasti sa penalizuje 60 bodmi. Vyhráva posledný hráč so životom.

G25 HALVE-IT

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Hráči postupne hádžu na 12, 13, 14, ľubovoľný Double, 15, 16, 17, ľubovoľný Triple, 18, 19, 20 a Bull's Eye. Každý hráč hádže tri šípky na rovnaký cieľ a v ďalšom kole postupuje ďalej. Skóre sa sčítava, Double je 2x, Triple 3x. Ak hráč v kole netrafi cieľ ani jednou z troch šípok, jeho skóre sa zníži na polovicu. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G26 BIG-6

Možnosti: b03 až b21. Prvým cieľom je single 6. Hráč musí v troch hodoch cieľ aspoň raz zasiahnuť, aby si zachránil život. Ak sa mu to podarí prvou alebo druhou šípkou, môže poslednou šípkou vybrať cieľ pre súperov. Single, double a triple sa berú ako rozdielne ciele. Stratégia je zvoliť súperom čo najťažší cieľ, napríklad triple 20 alebo double Bull's Eye. Vyhráva posledný hráč so životom.

G27 FORTY-ONE

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Hráči postupne hádžu na 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye a potom na súčet 41 bodov. V každom kole hádžu tri šípky na rovnaké číslo. Skóre sa sčítava, double je 2x a triple 3x. Po Bull's Eye nasleduje kolo 41 bodov, v ktorom treba súčet 41 dosiahnuť tromi šípkami. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G28 BINGO

Možnosti: 132, 141, 168, 189. Terč automaticky zobrazí cieľový segment. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trikrát zasiahne všetky určené segmenty. 132: 15, 4, 8, 14, 3. 141: 17, 13, 9, 7, 1. 168: 20, 16, 12, 6, 2. 189: 19, 10, 18, 5, 11. Single sa počíta ako jeden zásah, double ako dva a triple ako tri.

G29 DOUBLE DOWN

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Každý hráč začína so základným skóre 40. V aktuálnom kole musí bodovať zásahom aktívnych segmentov. Napríklad v prvom kole musí trafiť segment 15; ak netrafi žiadnu 15, skóre sa zníži na polovicu. Ďalšie kolo je 16 a tak ďalej. Pri D a T musí zasiahnuť ľubovoľný double alebo triple. Vyhráva najvyššie skóre.

G30 21 POINTS

Možnosti: 005 až 011. Cieľom je získať najviac značiek. Hráč získa značku, ak presne dosiahne 21 bodov jednou, dvomi alebo tromi šípkami, alebo má najvyššie skóre do 21 bodov, ak nikto v kole nedosiahne presne 21. Pri skóre nad 21 je hráč „bust“ a nezíska značku. Vyhráva hráč s najväčším počtom značiek.

G31 NINE DART CENTURY

Možnosti: 100, 150, 200 / Double Bull / Single Bull. Každý hráč má 9 šípek, teda tri ťahy, aby dosiahol 100, 150 alebo 200 bodov bez prekročenia, prípadne aby sa cieľu čo najviac priblížil. Pri prekročení je hráč vyradený a terč oznámi „bust“. Šípky mimo bodovacej oblasti resetujú skóre na nulu. Odrazené šípky sa nepenalizujú. Pri tejto hre nestláčajte BOUNCE, pretože vymaže skóre.

G32 BEST OF NINE

Hráči si najprv hodom do terča vyberú svoje hracie pole. Po výbere poľa musia postupovať od double segmentu cez bull's eye až po protiľahlé segmenty v presnom poradí. Stav hráča zobrazuje displej. Napríklad pri segmente 11 treba zasiahnuť D-11, S-11, T-11, S-11, vonkajší bull, vnútorný bull, vonkajší bull, S-6, T-6, S-6 a nakoniec D-6. Vyhráva prvý hráč, ktorý dokončí svoje pole.

G33 HOUND AND HARE

Možnosti: 005, 009, 011, 012, 014 / Double Bull / Single Bull. Zajac sa snaží ujsť psovi a pes sa ho snaží chytiť. Hráč 1 je pes, hráč 2 zajac. Zajac začína na 20 a musí triafať double, aby sa posúval v smere hodinových ručičiek. Pes začína na čísle 5 alebo na čísle podľa zvolenej možnosti a tiež musí triafať double. Ak pes trafi rovnaký double, na ktorý mieri zajac, zajac je chytený. Ak zajac dosiahne double 5 skôr, než ho pes chytí, je voľný.

G34 SHOOTING I

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Každý hráč hádže tri šípky. Hráč s najvyšším trojhodovým súčtom vyhrá kolo. Hrá sa, kým jeden hráč nezíska 7 vyhraných kôl.

G35 SHOOTING II

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Hrá sa ako Shooting I, ale počítajú sa iba šípky v single, double alebo triple oblastiach cieľových čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye. Víťazom je prvý hráč so 7 vyhranými kolami.

G36 SHOOTING III

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Hrá sa ako Shooting I. Hra trvá sedem kôl a vyhráva hráč, ktorý dosiahne väčšinu zo 7 kôl.

G37 SHOOTING IV

Možnosti: Double Bull / Single Bull. Hrá sa ako Shooting I, ale počítajú sa iba zásahy do single, double alebo triple oblastí čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's Eye. Hra trvá sedem kôl a vyhráva hráč s väčšinou kôl.

G38 FOOTBALL

Hráči si najprv hodom do terča vyberú svoje hracie pole. Po výbere začínajú od double segmentu, pokračujú cez bull's eye a potom na protiľahlé segmenty v presnom poradí. Stav sa zobrazuje na hlavnom displeji. Príklad

pre segment 11: D-11, S-11, T-11, S-11, vonkajší bull, vnútorný bull, vonkajší bull, S-6, T-6, S-6 a D-6. Vyhráva prvý hráč, ktorý dokončí svoje pole.

G39 BOWLING

Možnosti: 10r až 15r. Pred začiatkom vyberte počet hráčov a počet frameov 10 až 15. V každom ťahu displej zobrazí SEL. Prvá šípka vyberie „dráhu“ a druhá a tretia šípka bodujú „kolky“. Bullseye sa nepočíta ako dráha ani body. Bodovanie: Inner Single = 7 kolok, Triple = 10 kolok, Outer Single = 7 kolok, Double = 9 kolok. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov/kolok. Cricket displej odpočítava zostávajúce framey. Dokonalá hra je 200, 220, 240, 260, 280 alebo 300 podľa zvolenej možnosti.

G40 GOLF 9 HOLES

Možnosti: 09F až 18F. Simulácia golfu na terči bez palíc. Cieľom je dokončiť 9 alebo 18 „jamiek“ s čo najnižším skóre. Ihrisko sa skladá z jamiek par 3, teda par 27 pre 9 jamiek a par 54 pre 18 jamiek. Používajú sa segmenty 1 až 19, každé číslo predstavuje jamku. Na postup na ďalšiu jamku treba dosiahnuť 3 zásahy. Double a triple znižujú počet „úderov“, pretože umožňujú dokončiť jamku rýchlejšie. Triple prvým hodom na jamke sa počíta ako „eagle“ a jamka je dokončená jedným úderom. Aktívny hráč hádže, kým jamku neuzavrie.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Problém	Riešenie
Bez napájania	Skontrolujte, či je adaptér správne zapojený do elektrickej zásuvky a či je konektor správne pripojený k terču.
Hra nezapisuje skóre	Skontrolujte, či hra nie je v režime nastavenia, pozastavená alebo uprostred kontroly skóre. Podržte RESET 2 sekundy, aby sa hra resetovala a znova spustila. Skontrolujte aj, či nie sú zaseknuté bodovacie segmenty alebo funkčné tlačidlá.
Zaseknutý segment alebo tlačidlo	Počas prepravy alebo bežnej hry sa môžu segmenty dočasne zaseknúť. V takom prípade prestanú fungovať automatické bodovacie funkcie. Jemne vyberte šípku alebo segment uvoľnite prstom. Hra potom môže pokračovať a bodovanie sa vráti do normálu.
Odstránenie zlomených hrotov	Plastové hroty sa môžu zlomiť a zostať v terči. Skúste ich opatrne vytiahnuť kliešťami. Čím je šípka ťažšia, tým vyššia je pravdepodobnosť ohnutia alebo zlomenia hrotu. Používajte rovnaký typ plastových hrotov, aký bol dodaný s hrou. Nikdy nepoužívajte dlhšie hroty, pretože sa ľahšie lámu alebo ohýbajú.
Rušenie napájania alebo elektromagnetické rušenie	Pri elektromagnetickom rušení môže elektronika terča fungovať chybné alebo prestať pracovať. Príkladom je silná búrka, prepätie v sieti, pokles napätia alebo prílišná blízkosť elektromotora či mikrovlnnej rúry. Na obnovenie normálnej prevádzky odpojte adaptér zo zásuvky aj z terča na 2 sekundy.

Záruka zaniká, ak bol terč otvorený alebo rozobratý.

BEZPEČNOSTNÉ UPOZORNENIA

VAROVANIE! Napájacie svorky sa nesmú skratovať. Používajte iba odporúčaný adaptér podľa montážnych pokynov. Adaptér nie je hračka.

Nevystavujte terč extrémnemu počasiu ani teplotám. Nevystavujte ho tekutinám ani nadmernej vlhkosti. Čistite ho iba vlhkou handričkou a/alebo jemným čistiacim prostriedkom.

Pred čistením odpojte terč od napájania. Pravidelne kontrolujte adaptér, kábel, konektor, kryt a ostatné časti. Ak zistíte poškodenie, terč nepoužívajte, kým nebude poškodenie opravené.

14+ **VAROVANIE:** Šípky sú šport pre dospelých, nie hračka. Deti ich môžu používať iba pod dohľadom dospelých osoby. Pokyny si pozorne prečítajte. Nemieťte šípkami na žiadneho človeka. Správne používanie tejto hry pomáha predchádzať škodám a zraneniam.

RECYKLÁCIA

Symbol preškrtnutého odpadkového koša znamená, že tento výrobok a jeho adaptér sa nesmú vyhadzovať spolu s komunálnym odpadom. Musia sa likvidovať oddelene. Po skončení používania ich odovzdajte na autorizovanom zbernom mieste, aby mohli byť recyklované. Tým chránite životné prostredie aj svoje zdravie.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany
Tel.: +49 (0) 1805 25 63 63
service@carromco.com
www.carromco.com

Uchovajte pre budúce použitie. Vyrobené v Číne.