

10028613 10028614 10030461 10030462

Dartmaster 180

Elektronický terč

Vážený zákazník,

Blahoželáme vám k zakúpeniu tohto produktu. Pozorne si prečítajte nasledujúce pokyny a dodržiavajte ich, aby ste predišli možnému poškodeniu. Za škody spôsobené nedodržaním pokynov a nesprávnym používaním nepreberáme žiadnu zodpovednosť. Skenujte nasledujúci QR kód, aby ste získali prístup k najnovšiemu manuálu a ďalším informáciám o produkte.



OBSAH

Bezpečnostné pokyny	4
Montáž	5
Prehľad terča	7
Ovládanie	8
Zoznam hier a variant	9
Pravidlá	11
Riešenie problémov	19
Pokyny na likvidáciu	20
Výrobca	20

TECHNICKÉ ÚDAJE

Produktové číslo	10028613, 10028614, 10030461, 10030462
Napájanie	9V DC, 500 mA (sieťový adaptér 100-240V, 50Hz)
Rozmery (ŠxVxH)	513 x 572 x 65mm
Obsah balenia	<ul style="list-style-type: none">• Elektronický terč• Návod na použitie a na jednotlivé hry• 12 šípok (zložené z častí)• 24 hrotov (špičiek)• 2 x skrutka a hmoždinka• Sieťový adaptér

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

- Tento manuál slúži na oboznámenie sa s funkciami a obsluhou prístroja. Odložte, prosím, tento manuál na neskoršie použitie.
- Kúpou tohto produktu ste získali dvojročnú záruku na poruchy produktu.
- Produkt používajte len na stanovené účely. Iné používanie môže viesť k poruchám na produkte.
- Prestavba produktu a zásahy doň ovplyvňujú jeho bezpečnosť. Výstraha: Nebezpečenstvo zranenia!
- Nikdy svojpomocne neotvárajte produkt a nevykonávajte na ňom opravy.
- S produktom zaobchádzajte starostlivo. Rôzne zásahy, údery či pád z vysokej výšky môžu produkt poškodiť.
- Produkt chráňte pred vlhkom a extrémnymi teplotami.
- Nenechajte padnúť žiadne kovové produkty do vnútrajška produktu.
- Neukladajte na produkt ťažké predmety.
- Produkt čistite len suchou utierkou.
- Nezakrývajte ventilačné otvory.
- Používajte len príslušenstvo odporúčané výrobcom. • Záruka prepadá pri neodborných zásahoch do prístroja.

Sieťový adaptér

- Terč používajte len s dodaným sieťovým adaptérom. Pri jeho poškodení použite rovnaký typ adaptéra, ktorý môžete dostať u výrobcu alebo v špecializovanom obchode.
- Sieťový adaptér možno používať len v interiéroch.
- Sieťový adaptér chráňte pred vlhkom a extrémnym teplom.
- Pred odpojením adaptéra z terča ho najskôr vytiahnite z elektrickej zásuvky.
- Ak je sieťový adaptér poškodený, nechajte ho okamžite vymeniť.

Malé predmety/časti balenia



VAROVANIE

Malé predmety (napr. skrutky a iný montážny materiál) uchovávajte mimo dosahu detí, hrozí riziko prehltnutia. Nenechajte deti hrať sa s fóliou, hrozí riziko zadusenía!

Prenášanie prístroja

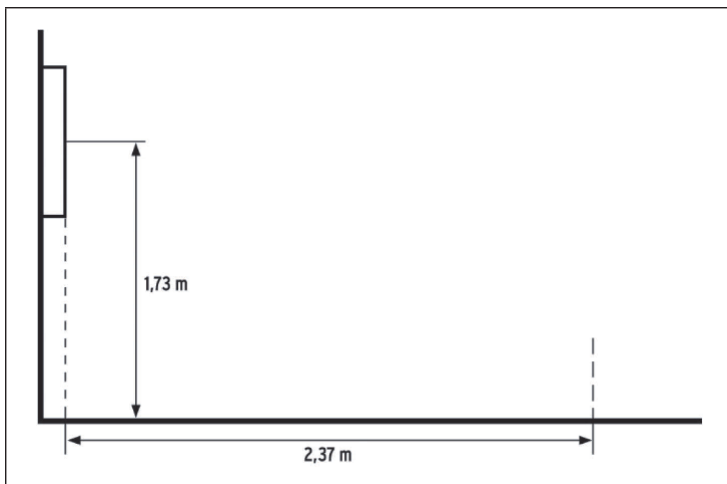
Odložte, prosím, originálne balenie. Na dostatočnú ochranu pri prenášaní produkt zabaľte do originálneho balenia.

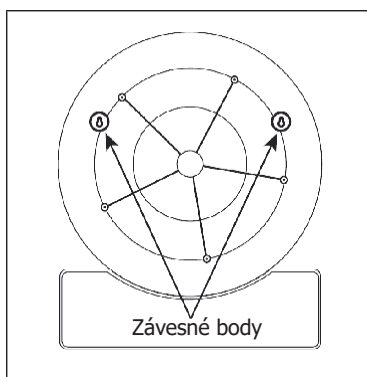
Čistenie vonkajšieho povrchu

Na čistenie nepoužívajte prchavé kvapaliny, ako napr. spreje proti hmyzu. Silným tlakom pri čistení môžete poškodiť povrch prístroja. Gumené a plastové časti by nemali byť v dlhodobom kontakte s prístrojom. Na čistenie používajte suchú utierku.

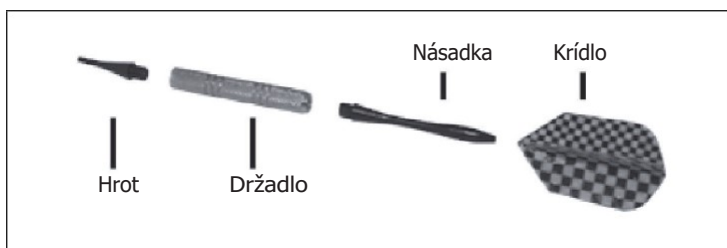
MONTÁŽ

Vyberte vhodné miesto, na ktoré zavesíte terč tak, ako je znázornené v nasledujúcej schéme. Odstup hráča od terča má predstavovať 2,37 m. Výška stredu terča má predstavovať 1,73 m.

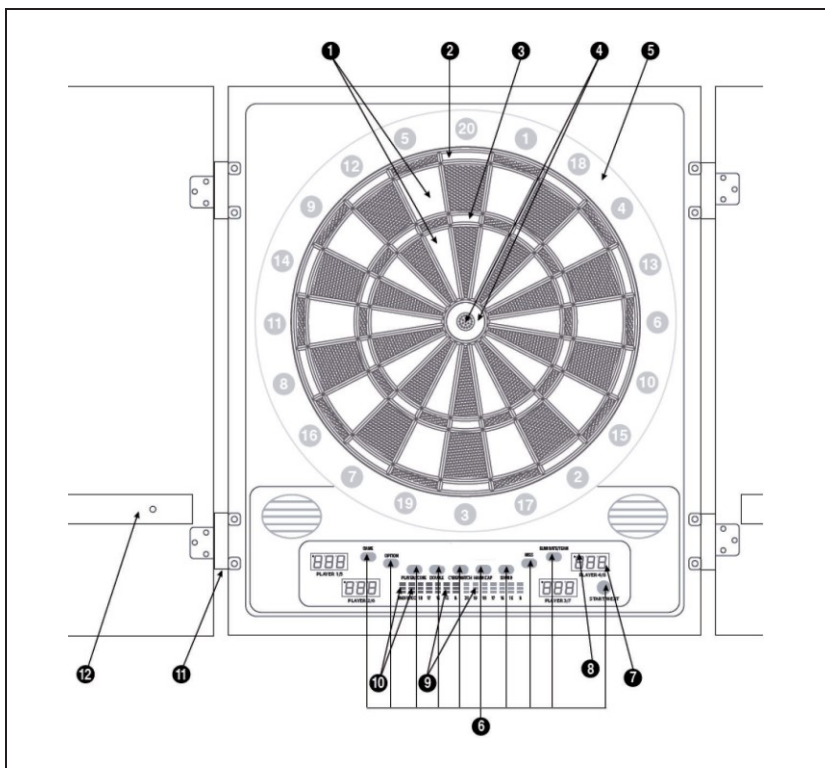




Zložte šípky:



PREHĽAD TERČA



1	Single	Uvedená hodnota bodov na okraji
2	Double (kruh)	Dvojnásobný počet bodov
3	Triple (kruh)	Trojnásobný počet bodov
4	Bullseye (stred terča, tzv. býčie oko)	Vonkajší kruh: 25 bodov Vnútný kruh: 50 bodov
5	Catcher (okraj)	Žiadne body
6-9	Funkčné tlačidlá Displej pre výsledky Displej pre hru	Pozri odstavec „Funkčné tlačidlá“ Zobrazuje postupne: Cieľ-Body-Zásahy-Body (celkovo)-Hráč # Zobrazuje počet hodov, ktoré ma daný hráč ešte k dispozícii
10	Displej pre DI / DO	
11	Port pre sieťový adaptér	
12	Držiak na šípky	

OVLÁDANIE

Zapnutie a vypnutie

Ak sa prístroj nepoužíva viac ako 10 minút, automaticky sa prepne do pohotovostného režimu (Standby). Pokiaľ je prístroj zapojený do elektrickej zásuvky, herné údaje sa nevymažú a v hre sa môže pokračovať aj neskôr. Na úplné vypnutie prístroja ho odpojte z elektrickej zásuvky.

Funkčné tlačidlá

GAME	Výber hry Na ľavom displeji sa zobrazujú hry (G01-G27, pozri Tabuľka 1). Na pravom displeji sa zobrazuje variant hry.
OPTION	Opakovaným stláčaním prepínate jednotlivé herné varianty.
PLAYER-SCORE	Stlačením tlačidla pred začiatkom hry nastavte počet hráčov. Stlačením tlačidla počas hry zobrazíte počet bodov hráčov. Jedným stlačením zobrazíte počet bodov hráčov 1, 2, 3 a 4. Dvomi stlačeniami zobrazíte počet bodov hráčov 5, 6, 7, a 8
HANDICAP	Stlačením tlačidla pred začiatkom hry nastavte stupeň obtiažnosti, resp. možnosti pre rôznych hráčov. Napríklad: Ak štyria hráči hrajú G01, Hráč 1 môže začínať na 801, Hráč 2 na 501, Hráč 3 na 301 a Hráč 4 na 201 bodoch.
ELIMINATE/TEAM	Stlačením tlačidla pred začiatkom hry vytvorte tímy (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4). Stlačením tlačidla počas hry vymažete posledný hod.
CYBER MATCH	Hra proti počítaču. Opakovaným stláčaním nastavíte silu virtuálneho protihráča (C1 = veľmi náročný, C5 = veľmi slabý).

DOUBLE	Zapnutie/vypnutie funkcií Double In / Double Out pre G01. 1 x stlačiť: Double In (červené svetlo na ľavej strane displeja na DI / DO (10)); 2 x stlačiť: Double Out (červené svetlo na pravej strane displeja na DI / DO (10)); 3 x stlačiť: Zapnuté Double In a súčasne aj Double Out (dve červené svetlá na ľavej strane displeja na DI / DO (10)); 4 x stlačiť: Vypnuté Double In aj Double Out (žiadne LED svetlá na displeji)
START/NEXT	Spustiť hru / Ďalší hráč.
SOUND/VOLUME	Opakovaným stláčaním nastavíte hlasitosť (7 stupňov).
MISS	Stlačiť pri hode mimo terča (na odpočítanie hodu hráčovi).

ZOZNAM HIER A VARIANT

Číslo	Hra	HC	Varianty
G01	Count Down	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	Simple Cricket	✓	000, 020, 025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Score Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G06	Double Store Cricket	✓	000, 020, 025
G07	Shove-A-Penny Cricket	✓	P00, P20, P25
G08	Round The Clock	✓	5, 10, 15, 20
G09	Round The Clock-Double	✓	205, 210, 215, 220
G10	Round The Clock-Triple	✓	305, 310, 315, 320
G11	Legs Over	✓	3, 5, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Číslo	Hra	HC	Varianty
G12	Legs Under	✓	U03, U05, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21
G13	Count Up	✓	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900
G14	High Score	X	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G15	Shoot Out	✓	-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21
G16	Killer	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G17	Killer-Double	✓	203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221
G18	Killer-Triple	✓	303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321
G19	All Five	✓	51, 61, 71, 81, 91
G20	Shanghai	X	1, 5, 10, 15
G21	Shanghai-Double	X	201, 205, 210, 215
G22	Shanghai-Triple	X	301, 305, 310, 315
G23	Golf	✓	10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90
G24	Bingo	✓	132, 141, 168, 189
G25	Big Little-Simple	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G26	Big Little-Hard	✓	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G27	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

PRAVIDLÁ

Každý hráč má všeobecne k dispozícii vždy tri hody. Kolá sa zobrazujú v dvoch poliach na výsledky. Tri malé bodky nad počtom bodov zobrazujú počet zostávajúcich hodov šípkami v danom kole. Po každom kole sa prístroj automaticky zapne do režimu „Hold“ (zastavenie). Na pokračovanie v hre a spustenie ďalšieho hráča stlačte START/NEXT.

G01 – Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

V tejto hre sa postupne odpočítavajú body z východiskovej hodnoty (101 / 201 / ... / 901). V každom kole sa spočítavajú body hráčových hodov, ktoré sa následne odpočítajú z danej hodnoty. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne hodnotu „0“, vyhráva. Kolo, v ktorom hráč prekročí počet bodov na dosiahnutie hodnoty „0“, sa nehodnotí. Na zvýšenie náročnosti hry je k dispozícii funkcia DOUBLE. Pri tomto variante sú začiatok a koniec pre hráča náročnejšie.

Double In: Hra sa začne až po hodení šípky na hodnotu Double. Predtým zasiahnuté body sa nehodnotia.

Double Out: Hra sa končí až po hodení šípky na hodnotu Double a zároveň nazbierané body musia dať po ich odpočítavaní hodnotu „0“. Ak zostane čo i len 1 bod navyše, hráč nevyhráva – môže anulovať dané kolo.

Double In/Out: Kombinácia oboch variantov.

Dart-Finish: Ak hráč počas odpočítavajúcej hry získal hodnotu 180 bodov, má možnosť ukončiť hru tromi hodmi. Terč vypočíta na to potrebné zásahy a body a zobrazuje ich samostatne pre každý hod. Ak hráč skazí prvý hod, môže hru vyhrať ďalšími dvomi hodmi. Na displeji sa pred číslami zobrazuje hodnota Single, Double alebo Triple. Napríklad: „18“ (Single), „=18“ (Double) alebo „≡18“ (Triple). Ak sa vyžaduje zásah stred terča, zobrazí sa „25“.

G02 – Simple Cricket (000, 020, 025) V tejto hre platia len zásahy bodov od 15 do 20 spolu so stredom terča. Hráč, ktorý ako prvý trikrát trafi všetky oblasti, vyhráva.

Double a Triple zóny znásobujú počet zásahov. Variant 000: Hráči smú zasiahnuť len segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí. Variant 020: Hráči musia zasiahnuť segmenty v danom poradí: 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 a následne stred terča. Variant 025: Hráči musia zasiahnuť segmenty v danom poradí: stred terča a 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20.

G03 – Scram Cricket (A00 – len pre dvoch hráčov)

Aj pri tejto hre je cieľom trafiť všetky zóny od 15 do 20 spolu so stredom. Hra pozostáva z dvoch kôl. V prvom kole sa prvý hráč pokúša zasiahnuť každý segment tromi hodmi. Protihráč sa snaží trafiť segmenty, ktoré prvý hráč netrafil. Keď prvý hráč zasiahne všetky segmenty, končí sa prvé kolo. V druhom kole si hráči vymenia roly. Hra končí po úspešnom uzavretí všetkých segmentov druhého hráča. Hráč s vyšším počtom bodov vyhráva.

G04 – Score Cricket (E00, E20, E25)

Aj pri tejto hre je cieľom trafiť všetky zóny od 15 do 20 spolu so stredom. E00: Hráči môžu zasiahnúť segmenty v ľubovoľnom poradí. E20: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 a následne stred terča. E25: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: stred terča a 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20. Každý segment je „otvorený“, kým ho jeden hráč netrafi trikrát. Segment sa uzavrie až potom, keď ho obaja hráči trikrát zasiahnu. Hráč, ktorý „otvoril“ určitý segment, je jeho vlastníkom. Zásahmi do tohto segmentu získava body, až pokiaľ ho druhý hráč nezatvorí. Hra končí po úspešnom uzavretí všetkých segmentov. Hráč s vyšším počtom bodov vyhráva.

G05 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) Aj pri tejto hre je cieľom trafiť všetky zóny od 15 do 20 spolu so stredom.

C00: Hráči môžu zasiahnúť segmenty v ľubovoľnom poradí.

C20: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 a následne stred terča.

C25: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: stred terča a 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20. Trojnásobný zásah istého segmentu ho „otvorí“ – hráči následne zásahmi do daného segmentu zbierajú body. Segment sa uzavrie až potom, keď všetci hráči ho trikrát zasiahnu. Získané body každého hráča sa pripíšu spoluhráčom. Cieľom hry je pripočítať súperom čo najviac bodov. Po uzavretí všetkých segmentov vyhráva hráč s najnižším počtom bodov.

G06 – Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Aj pri tejto hre je cieľom trafiť všetky zóny od 15 do 20 spolu so stredom.

d00: Hráči môžu zasiahnúť segmenty v ľubovoľnom poradí.

d20: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 a následne stred terča.

d25: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: stred terča a 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20. Hra prebieha rovnako ako G02 s tým rozdielom, že každý hráč musí najskôr zasiahnúť Double zónu každého segmentu, až následne sa mu pripočítavajú body.

G07 – Shove Ha'penny Cricket (P00, P20, P25)

Aj pri tejto hre je cieľom trafiť všetky zóny od 15 do 20 spolu so stredom.

P00: Hráči môžu zasiahnúť segmenty v ľubovoľnom poradí.

P20: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 a následne stred terča.

P25: Hráči musia zasiahnúť segmenty v danom poradí: stred terča a 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20. Cieľom hry je trafiť všetky tri zóny každého segmentu. Ak hráč trafi v danom segmente a kole zónu x1-, x2- a x3-, jeho protihráč získa jednu segmentovú zónu. V nasledujúcom kole je pre hráča tento segment zablokovaný a protihráč nedostane okrem jednej získanej žiadnu inú zónu

G08 – Round the Clock (5, 10, 15, 20)

V hre Round the Clock sa počítajú nasledovné segmenty:

Variant 5: Segmenty 1 – 5

Variant 10: Segmenty 1 – 10 Variant 15: Segmenty 1 – 15

Variant 20: Segmenty 1 – 20

V každom kole počítač vyberie segment na zasiahnutie. Pri zásahu daného segmentu terč zobrazuje YES (pri nezasiahnutí NO). Hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky segmenty, vyhráva.

G09 – Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220) V hre Round the Clock-Double sa počítajú len zóny Double nasledovných segmentov:

Variant 205: Segmente 1 – 5

Variant 210: Segmenty 1 – 10

Variant 215: Segmenty 1 – 15

Variant 220: Segmenty 1 – 20

V každom kole počítač vyberie segment na zasiahnutie. Pri zásahu daného segmentu a zóny Double terč zobrazuje YES (pri nezasiahnutí NO). Hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky segmenty, vyhráva.

G10 – Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320) V hre Round the Clock-Triple sa počítajú len zóny Triple – priebeh hry je rovnaký ako v predchádzajúcich dvoch variantoch.

G11 – Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Varianty (3, 5, ..., 21) reprezentujú počet „životov“ hráčov. Každý hráč začína s istým počtom „životov“ závislým od zvoleného variantu. Počítač prvému hráčovi zobrazuje počet bodov. Hráč má tri hody na dosiahnutie/prekročenie tohto počtu bodov. Ak sa mu to podarí, zachová si všetky životy. Nasledujúci hráč musí vyrovnať alebo prekročiť počet bodov predchádzajúceho hráča (rovnako má na to tri hody). Ak sa mu to podarí, zachová si všetky životy a na rade je ďalší hráč. Pri nedosiahnutí daného množstva bodov hráč stratí jeden život. Počet bodov možno anulovať stlačením START alebo označením hodu mimo – to však znamená stiahnutie 1 života. Ak hráč stratí všetky životy, vypadáva z hry a končí hru. Víťazom je hráč s najvyšším počtom životov.

G12 – Legs under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Princíp hry je rovnaký ako v predošlom prípade – hráči majú k dispozícii stanovené množstvo životov. Počíta sa však naopak: Hráč má tri hody na to, aby dosiahol daný počet bodov alebo ich podliezol. Stlačením tlačidla ELEMIMATE/TEAM alebo MISS sa k nahodenému počtu bodov pripočíta 60 bodov. Víťazom je hráč s najvyšším počtom životov.

G13 – Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Medzi variantmi (100, 200, ..., 900) vyberte počet cieľových bodov. Počíta sa každý hod. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne/presiahne zvolený počet bodov, vyhráva

G14 – High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Varianty (H03, H05, ..., H21) predstavujú počet herných kôl. Cieľom hry je hodiť najvyšší počet bodov. Hráč, ktorý získa najvyšší počet bodov, vyhráva.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Varianty (-03, -05, ..., -21) reprezentujú počet „životov“ hráčov. V každom kole počítač náhodne vyberie segment určený na zasiahnutie. Hráč počas 10 sekúnd musí zasiahnúť daný segment, ostatné sa nepočítajú. Každý úspešný zásah odpočíta hráčovi jeden život. Hráč, ktorý ako prvý príde o všetky životy, vyhráva.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Varianty (3, 5, ..., 21) reprezentujú počet „životov“ hráčov. Každý hráč začína s rovnakým počtom životov. Pred začiatkom hry sa na displeji zobrazuje SEL (select = výber). Hráč hodom do terča vyberie svoj bodový segment. Každý hráč vyberie „svoj“ segment a hra sa začína. Hráč, ktorý zasiahne vlastné pole, sa stane zabijakom (killer). Zabijak sa následne snaží zasiahnuť segmenty svojich protihráčov. Ak sa mu to podarí, držiteľ daného segmentu príde o život. Ak zabijak zasiahne vlastný segment, príde o status zabijaka a stratí život. Víťazom je hráč, ktorý prežije najdlhšie.

G17 – Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Varianty (203, 205, ..., 221) reprezentujú počet „životov“ hráčov. Každý hráč začína s rovnakým počtom životov. Hra prebieha rovnako ako v predchádzajúcom prípade – s rozdielom, že hráči musia zasiahnuť zónu Double (x2).

G18 – Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Varianty (303, 305, ..., 321) reprezentujú počet „životov“ hráčov. Každý hráč začína s rovnakým počtom životov. Hra prebieha rovnako ako v predchádzajúcom prípade – s rozdielom, že hráči musia zasiahnuť zónu Triple (x3).

G19 – All five (51, 61, 71, 81, 91)

Cieľom hry je v každom kole redukovať prednastavený počet bodov (51 / 61 / ... / 91). V každom kole hodený počet bodov musí byť deliteľný 5. Z počtu bodov sa potom odpočíta pätina hodeného počtu bodov.

Príklad: V jednom kole hráč získa 20 bodov. Z daného počtu bodov sa odpočítajú 4 body ($20 : 5 = 4$). Ak hráč nehodí počet bodov deliteľný piatimi alebo v rámci troch hodov nezasiahne terč, neodpočítajú sa žiadne body. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo presiahne prednastavený počet bodov, vyhráva

G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)

Variant 1: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 1-20, na záver stred terča.

Variant 5: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 5-20, na záver stred terča.

Variant 10: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 10-20, na záver stred terča.

Variant 15: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 15-20, na záver stred terča. Počítajú sa len zásahy v správnom poradí, pričom hráč má len jednu šancu na správne zásahy. Ak netrafí, nasleduje ďalší hráč a zasiahnuté body sa nespočítajú. Víťazom je hráč s najvyšším počtom bodov.

G21 – Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Double variant hry Shanghai. Počítajú len zásady ho zóny Double daných segmentov.

Variant 201: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 1-20, na záver stred terča.

Variant 205: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 5-20, na záver stred terča.

Variant 210: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 10-20, na záver stred terča.

Variant 215: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 15-20, na záver stred terča.

G22 – Shanghai Triple (301, 305, 310, 315) Triple variant hry Shanghai. Počítajú len zásady ho zóny Triple daných segmentov.

Variant 301: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 1-20, na záver stred terča.

Variant 305: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 5-20, na záver stred terča.

Variant 310: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 10-20, na záver stred terča.

Variant 315: Hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledovnom poradí: segmenty 15-20, na záver stred terča.

G23 – Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Hráči cieľa kolom za kolom na príslušné segmenty (čiže v prvom kole na 1. segment, v druhom kole na 2. segment, v deviatom kole na 9. segment atď.). Cieľom hry je hodiť v každom kole najnižší počet bodov. Body:

Triple = 1 bod (najlepší možný výsledok –v poradí je automaticky nasledujúci hráč)

Double = 2 body

Single = 1 bod Žiadny zásah do aktívneho segmentu (napr. v piatom kole: 5. segment) = 5 bodov. V každom kole má hráč k dispozícii tri hody, avšak po výbornom prvom hode má možnosť posunúť hru ďalej (START/NEXT). Ak hráč v prvom hode zasiahne cieľový segment, získa 3 body. Vtedy sa môže rozhodnúť, či chce uskutočniť ďalší hod, alebo posunie poradie na nasledujúceho hráča. Ak v druhom hode minie svoj cieľ, počet jeho bodov sa zvýši z 3 na 5. Ak druhý hod je úspešnejší ako prvý (trafí Double), počet jeho bodov sa zníži z 3 na 2 a opäť má možnosť rozhodnúť sa, či posunie poradie na ďalšieho hráča alebo pokračuje v hádzaní. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo presiahne konečný počet bodov (10 / 20 / ... / 90), ukončí

hru. Víťazom je hráč, ktorý zostal v hre alebo po 18 poliach získal najnižší počet bodov.

G24 – Bingo (132, 141, 168, 189)

Cieľom hry je hodiť jednu z nasledujúcich sekvencií segmentov (132 / 141 / 168 / 189).

Variant 132: Hráč musí hodiť sekvenciu segmentov 15 – 4 – 8 – 14 – 3.

Variant 141: Hráč musí hodiť sekvenciu segmentov 17 – 13 – 9 – 7 – 1.

Variant 168: Hráč musí hodiť sekvenciu segmentov 20 – 16 – 12 – 6 – 2.

Variant 189: Hráč musí hodiť sekvenciu segmentov 19 – 10 – 18 – 5 – 11.

Predtým, ako sa na displeji zobrazí nasledujúci segment určený na zasiahnutie, sa každý segment musí zasiahnuť 3-krát.

Hráč, ktorý všetky segmenty trafil 3-krát, vyhráva. Popritom sa počítajú zóny Double a Triple ako 2, resp. 3 zásahy.

G25 – Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Varianty (3 / 5 / ... / 21) reprezentujú počet „životov“ hráčov. Každý hráč začína s rovnakým počtom životov. V každom kole sa pre hráča na displeji zobrazuje aktívny segment (určený na zasiahnutie). Ak hráč trafí segment prvým alebo druhým hodom, môže nasledujúcemu hráčovi určiť segment na zasiahnutie. Ak hráč netrafí segment počas prvých dvoch hodov alebo ho trafí tretím hodom, počítač nasledujúcemu hráčovi náhodne určí segment na zasiahnutie. Ak hráč nezasiahne segment vôbec, odpočíta sa mu jeden život. Hráč, ktorý v hre vydrží ako posledný, vyhráva. Triple a Double zóny sa počítajú ako zvyšné segmenty.

G26 – Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) Náročnejší variant hry Big Little. V tomto variante sa hodnotia aj Double a Triple zóny.

G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Každý hod a zásah sa počíta. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne vopred nastavený počet bodov (101 / 201 / ... / 901), vyhráva. Ak hráč prekročí cieľový počet bodov, posledné kolo sa mu nepripočíta. Ak hráč dosiahne počet bodov súpera, súper sa vráti na hodnotu 0. Príklad: Hráč 1 má 20 bodov, Hráč 2 má 50 bodov, Hráč 3 má 30 bodov. Hráč 4 má ešte len 0 bodov a je na rade. Ak prvým hodom získa 20 bodov, Hráč 1 sa vráti na nulu. Ak Hráč 4 druhým hodom získa 10 bodov, čiže celkovo bude mať 30 bodov, Hráč 3 sa vráti na nulu. Ak Hráč 4 tretím hodom získa 1 bod, dokopy bude mať 31 bodov

ODSTRÁNENIE PORÚCH

Žiadny prúd?

Uistite sa, či elektrická zásuvka funguje správne a sieťový adaptér je zapojený.

Nezobrazovanie bodov?

Nachádza sa terč práve v režime nastavení („Settings“) alebo ste pauzovali prebiehajúcu hru? Skontrolujte, či ovládacie prvky alebo funkčné tlačidlá nie sú zatlačené alebo zaseknuté.

Zaseknuté senzorové prvky?

Pohybujte zaseknutými senzorovými prvkami v nich zapichnutou šípkou alebo prstami. Senzorové prvky i funkčné tlačidlá možno zvyčajne uvoľniť jemným tlakom.

Odlomené hroty šípok?

Umelé hroty sú síce bezpečnejšie, ale nevydržia večne. Zaseknutý hrot vyberte z terča pinzetou.

POKYNY NA LIKVIDÁCIU ODPADU



Ak sa na produkte nachádza ľavý obrázok (prečiarknutý kontajner na kolieskach), pri likvidácii odpadu platí Európska smernica 2002/96/EG. Tento produkt sa nesmie vyhodiť do domáceho odpadu. Prístroj odovzdajte najbližšej skládke elektronického odpadu. Správnou likvidáciou chránite životné prostredie a zdravie ostatných ľudí. Recykláciou sa šetria aj vyčerpateľné zdroje.

VÝROBCA

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Nemecko.

