



ELECTRO3

ELECTRONIC DART GAME (AP-108)



Harrows
DARTS TECHNOLOGY

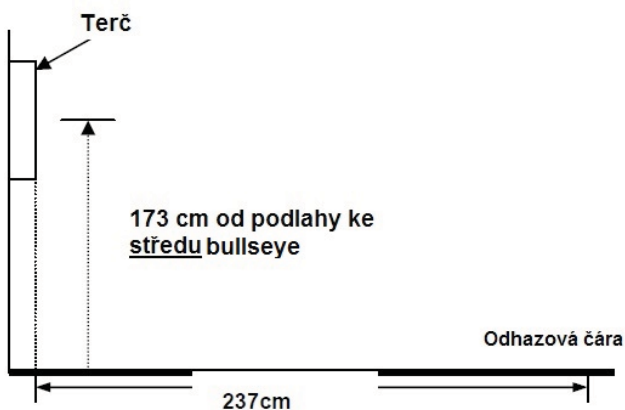
Úvod

■ Varovanie

- Toto nie je detská hračka. Hádzanie šípiek s oceľovou alebo mäkkou špičkou nie je vhodné pre deti do 8 rokov.
- Prosím, vypnite terč, pokiaľ nehráte.
- Pokiaľ terč nie je aktívny desať minút, displej i periférie sa automaticky vypnú a prejdú do spánkového režimu. Keď sa opäť stlačí tlačítko GAME, hra je obnovená.

■ Informácie k produktu

Vyberte umiestnenie, kde sú asi 3 m voľného priestoru pred terčom. „Meta na hádzanie“ by mala byť 237 cm od dosky na šípky. Stred terča by mal byť 173 cm nad zemou.



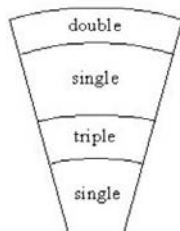
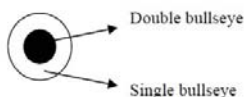
- Veľmi kvalitný elektronický terč obsahuje LCD displej, automatické hlasové bodovanie a 26 hier so 185 variantami. Može si ich užívať až 8 hráčov s počiatočným nastavením 2 hráčov.
- Tento terč je napájaný 3 AA batériami.

Bodovanie segmentu

Jednorázovo bodovaný segment
Dvojnásobne bodovaný segment
Trojnásobne bodovaný segment
Vonkajší bullseye
Stredový bullseye

bodovacie pravidlá

score*1
score*2
score*3
25*1
25*2



- 1• Tlačidlo „Game/Power“: Stlačte tlačidlo pre zapnutie/vypnutie hry, na obrazovke sa objaví hracie menu, vyberte si hry (G01—G26)7 behom hry – k ukončeniu súčasnej hry stlačte toto tlačidlo a vráťte sa do počiatočného nastavenia.
- 2• Tlačidlo „Option/Score“: pre výber roznych možností hier stlačte Option7 pre náhľad na bodovanie hráča kedykoľvek behom hry stlačte Score a pokračujte v stláčaní tohoto tlačidla k zobrazeniu bodovania ďalšieho hráča. Pokiaľ hráči tlačidlo nestlačia v priebehu 3 sekúnd alebo nestlačia iné tlačidlo, hra pokračuje.
- 3• Tlačidlo „Player/Cybermatch/Miss“: pred začiatkom hry stlačte Player, nastavte počet hráčov a stlačte Cybermatch pre hru proti zariadeniu (C1–profesionál,C2–expert,C3–senior,C4+ stredne pokročilý, C5–začiatočník); behom hry – pre zredukovanie počtu zostávajúcich šípok, keď sa minie terč, stlačte Miss.
- 4• Tlačidlo „Handicap/Eliminate“: stlačte Handicap pred začiatkom hry pre nastavenie obtiažnosti/možností pre roznych hráčov, behom hry - pre vymazanie bodovania súčasného hodu šípok stlačte Eliminate.
- 5• Tlačidlo „Double/Sound on/off“: Tlačidlo Double funguje len pre hru Count Down; pre zapnutie alebo vypnutie zvuku stlačte Sound on/off.
- 6• Tlačidlo „Start/Next“: toto tlačidlo stlačte pre odštartovanie hry alebo aby ste sa behom hry posunuli k nasledujúcemu hráčovi.

■ Pokyny ku hre

G01 Count Down5 301,501,601,701,801,901,9996

- 1• Pri tejto hre sa odpočíta počet bodov dosiahnutých každou šípkou od začiatočného stavu. Hráč, ktorý prvý dosiahne presne nulu, vyhráva hru.
- 2• Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly do mínusu sa môže považovať za "prehodenie (BUST)" a bodovanie sa nastavuje nazad na počet bodov pred prebiehajúcim kolom a hlas oznámi „incorrect“ (chybný).
- 3• Stlačením tlačidla DOUBLE si hráč môže vybrať nasledujúce varianty.
Double in Aby sa mohlo začať, hráč musí zasiahnuť double. Pokiaľ sa táto podmienka nesplní, body sa nepočítajú.
Double out K dosiahnutiu výhry musí hráč zasiahnuť double redukujúci počet bodov presne na nulu.
 Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly do mínusu sa môže považovať za prehodenie (BUST) a bodovanie sa nastavuje nazad na počet bodov pred prebiehajúcim kolom a hlas oznámi „incorrect“ (chybný).

Double in/out K dosiahnutiu výhry musí hráč zasiahnuť double redukujúci počet bodov presne na nulu. Dosiahnutie „1“ alebo prekroenie nuly do mínusu sa môže považovať za prehodenie (BUST) a bodovanie sa nastavuje nazad na počet bodov pred prebiehajúcim kolom.

G02 Count Down Team

Toto je tímová hra hry Count Down, je v šípkových ligách veľmi obľúbená. Vždy sa sledujú 2 tímy a 4 bodovania. Hráč 1 a Hráč 3 hrajú proti Hráčovi 2 a Hráčovi 4. Hra sa hrá rovnako ako G01 Count Down. Ktorýkoľvek hráč, ktorý prvý zníži svoj počet bodov presne na nulu, prinesie svojmu tímu víťazstvo.

G03 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Počet bodov každého hráča sa navyšuje z nuly hore za každý hod. Kto prvý dosiahne najvyšší počet bodov, vyhráva.

G04 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1. V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
2. Keď hráč zasiahne jednotlivý segment trikrát, „otvorí sa“ bodovanie tohoto segmentu. Zásah jednorazovo bodovaného segmentu (single)—platí raz; Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu (double)—platí dvojnásobne; Zásah trojnásobne bodovaného segmentu (triple)—platí trojnásobne.
3. E00—Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná žiadna sekvencia; E20—Hráč musí najskor zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye v tomto poradí; E25—Hráč musí zasiahnuť najskor trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.
4. Každý bodovací segment je „otvorený“, keď je zasiahnutý trikrát.
5. Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť bodovací segment trikrát, aby segment mohol nadobudnúť status „otvorený“ a mohol byť bodovaný.
6. Dokiaľ súper nezasiahne bodovací segment trikrát a neotvorí ho, tak môže hráč pokračovať v hádzaní na „otvorený“ segment, aby získal vyšší počet bodov.
7. Potom, čo všetci hráči zasiahnu rovnaký segment trikrát, bude segment „uzavretý“ a už nemože byť znovu bodovaný.
8. Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky segmenty, hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

G05 No Score Cricket (Π00,Π20,Π25)

1. V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
2. Zásah jednorazovo bodovaného segmentu—platí raz; Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu—platí dvojnásobne; Zásah trojnásobne bodovaného segmentu—platí trojnásobne.
3. 000—Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná žiadna sekvencia; 020—Hráč musí najskor zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye v tomto poradí; 025—Hráč musí zasiahnuť najskor trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.
4. Každý segment sa ukáže bodom na LCD displeji. Zodpovedajúci LCD sa rozsvieti, keď ho hráč zasiahne.

5、Hráč, ktorý prvý zasiahne trikrát všetky čísla terča, vyhráva.

G06 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1、V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.

2、Zásah jednorazovo bodovaného segmentu——platí raz;

Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu——platí dvojnásobne;

Zásah trojnásobne bodovaného segmentu——platí trojnásobne.

3、C00——Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná žiadna sekvencia;

C20——Hráč musí najskor zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye po poriadku;

C25——Hráč musí zasiahnuť najskor trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.

4、Každý segment je „otvorený“, keď sa zasiahne trikrát. Ale „uzatvorí sa“ a nemôže byť bodovaný, keď ho všetci hráči už zasiahnu trikrát. Body dosiahnuté súčasným hráčom budú pridané všetkým súperom.

5、Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť bodovací segment trikrát, aby mohol nadobudnúť status „otvorený“ a mohol byť bodovaný.

6、Dokiaľ súper nezasiahnu bodovací segment trikrát a neotvorí ho, tak môže hráč pokračovať v hádzaní na „otvorený“ segment, aby pridal vyšší počet bodov súperom.

7、Potom, čo všetci hráči zasiahnu rovnaký segment trikrát, bude segment „uzavretý“ a už nemôže byť znovu bodovaný.

8、Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky segmenty, hráč s najnižším počtom bodov vyhráva.

G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)

Táto hra se dosť podobá No Score Cricketu s pridanou otočkou. Keď je určité číslo uzavreté, má hráč možnosť vynulovať protihráčove body tým, že zasiahne rovnaké číslo znova. Avšak pokiaľ má protihráč číslo tiež uzavreté, nebudú mu odobrané žiadne body. Hráč, ktorý prvý uzavrie všetky čísla, vyhráva. Príklad: pre číslo 19 má Hráč 1 jeden zásah (jedna známka preč), Hráč 2 má 2 zásahy (dve známky preč) a Hráč 3 má číslo 19 uzavreté (tri známky preč). Pridie Hráč 4 a dá trojnásobný zásah čísla 19, 19 sa tiež uzavrela. Hráč 4 potom zamieri a zasiahne znovu raz 19. Nasledovne, Hráčom 1 a 2 sa každému zapne jedna známka pre 19 a Hráča 3 sa to nedotkne. Čo znamená, že Hráči 1 a 2 sa odsunuli o 1 zásah dozadu od možnosti uzavretia 19.

G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)

Táto verzia Cricketu využíva segmenty s nižšími číslami pre zmenu tempa v porovnaní so segmentmi v hre Standard Cricket. Hráči budú potrebovať „uzavrieť“ segmenty 1,2,3,4,5,6 a bullseye. Všetky ostatné pravidlá platia rovnako, ako sú popísané v hre Standard Cricket.

G09 Round Clock

(105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

1、(105、110、115、120) zobrazuje, že platí zásah akéhokoľvek segmentu;

(205、210、215、220) zobrazuje, že platí iba zásah dvojnásobne bodovaného segmentu;

(305、310、315、320) zobrazuje, že platí iba zásah trojnásobne bodovaného segmentu.

2、“5” smú byť zasiahnuté segmenty 1 až 5;

“10” smú byť zasiahnuté segmenty 1 až 10;

“15” smú byť zasiahnuté segmenty 1 až 15;

“20” smú byť zasiahnuté segmenty 1 až 20.

3、Hráč musí hádzať šípky na segment, ktorý ukazuje zariadenie. Keď je segment zasiahnutý, ukáže sa nasledujúci segment. Vyhráva hráč, ktorý prvý zasiahne všetky segmenty.

G10 Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

- 1、(-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) čísla predstavujú počiatočné body pre každého hráča.
- 2、Zariadenie náhodne zobrazí číselný segment, na ktorý sa má hádzať.
- 3、Hráč by mal strieľať na segment behom 10 sekúnd, ináč sa zásah nepočíta. Keď je segment zasiahnutý, zariadenie oznámi „Yes“ (ano) alebo „No“ (ne). Keď dojde k zásahu segmentu single, double nebo triple, zariadenie odoberie jeden bod z celkového počtu bodov.
- 4、Vyhráva hráč, ktorý prvý dosiahne nulu.

G11 ShangHai (101,105,110,115)

- 1、101—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 až 20 a bullseye nakoniec;
- 105—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 až 20 a bullseye nakoniec;
- 110—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 až 20 a bullseye nakoniec;
- 115—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 až 20 a bullseye nakoniec.
- 2、Každý hráč môže hádzať len raz pre každý číselný segment. Počíta sa zásah čísla, nič iné sa nepočíta. Keď dojde k vynechaniu alebo preskočeniu segmentu, nie je už ďalšia možnosť číslo znova zasiahnuť.
- 3、Keď sa zavŕši zásah bullseye, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G12 Halve It (H12)

Táto hra sa podobá hre Jeopardy. Keď trikrát za sebou miniete, môže vám to zruinovať skóre. Každý začína hru strelaním na číslo 12, potom 13, 14, akékoľvek double, 15, 16, 17, akékoľvek triple, 18, 19, 20 a bullseye. Každý hráč hádže tri šípky na rovnaké číslo, potom pokračuje s ďalším číslom v ďalšom kole. Zásah double nebo triple sa počíta ako 2x alebo 3x toľko bodov. Pokiaľ hráč minie všetky tri hody na určitý cieľ v jednom kole, zmenší sa mu počet bodov na polovicu. Příklad: Pokiaľ má hráč po dvoch kolách súhrnný počet bodov 76 a potom minie ďalšie číslo všetkými 3 šípkami, počet bodov sa mu zníži na polovicu, zostáva 38. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry.

G13 High Score (003, 005.....014)

- 1、V hre sú všetky segmenty.
- 2、(003,004 ...014) číslo predstavuje stanovené kolá pre hráčov. V jednom kole sa hádžu tri šípky.
- 3、Zásah jednorázovo bodovaného segmentu: segment X 1
Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu: segment X 2
Zásah trojnásobne bodovaného segmentu: segment X 3
- 4、Po dokončení stanoveného počtu kol vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

- 1、(003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) číslo zobrazuje počiatočné životy hráča. Na začiatku zariadenie ukáže počet skórovacích bodov pre prvého hráča.
- 2、Každý hráč by mal dosiahnuť alebo prekročiť tromi hodmi v jednom kole počet bodov daný v kole pre predošlého hráča. Pokiaľ hráč dosiahne nižší počet bodov, než je stanovené pre predošlého hráča, odníme sa mu jeden život.
- 3、Keď hráč neháďže, ale rovno stlačí tlačidlo Start/Next, tiež stráca jeden život.
- 4、Keď má hráč počet životov nula, je vyradený.

5. Keď zostane jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.
6. Túto hru by mali hrať viacerí než dvaja hráči.

G15 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) číslo zobrazuje počiatočné životy hráča.
2. Každý hráč by mal dosiahnuť tromi hodmi v jednom kole menší počet bodov než počet bodov daný v kole pre predošlého hráča. Pokiaľ hráč dosiahne vyšší počet bodov než predošlý hráč, odníme sa mu jeden život.
3. Keď hráč neháďže, ale rovno stlačí tlačidlo Start/Next, tiež stráca jeden život.
4. Keď má hráč počet životov nula, je vyradený.
5. Keď zostane jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.
6. Túto hru by mali hrať viacerí než dvaja hráči.

G16 Big6 (b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

Hráč by sa mal pokúsiť získať šancu vybrať nasledujúci cieľ tým, že zasiahne najskor cieľ súčasný. Single-6 je prvým terčom, ktorým hra začína. Aby si zachránil život, musí hráč zasiahnuť cieľ raz, má k dispozícii tri hody. Pokiaľ je cieľ zasiahnutý prvým alebo druhým hodom, má hráč možnosť vybrať jedným hodom ďalší cieľ. Single, double a triple sú všetky považované za rozne ciele. Stratégiou je vybrať súperom najťažší možný cieľ, ako je „triple-20“ alebo „double-bullseye“. Vyhráva ten hráč, ktorému ako poslednému zostal život.

G17 Score Color (100,200,300,400,500)

Aby táto hra začala, musí každý hráč hodiť jednu šípku a určiť na ktorý blok/farbu (#20 farba alebo #1 farba) bude strieľať. Pokiaľ hráči touto šípkou zasiahnu bullseye, musia hádzať znovu, aby určili farbu. Hráči sa potom pokúšajú zasiahnuť svoju cieľovú farbu, aby navyšovali počet bodov, ktorý musí byť stanovený v Možnostiach hry (Game Options) na začiatku tejto hry: 100, 200, 300, 400, 500. Pokiaľ hráč hodi šípku do farby protivníka, nepočíta sa to. Bullseye sa pripočítava k vášmu celkovému počtu bodov. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne predom stanovený počet bodov.

G18 Bonus Color (100,200,300,400,500)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color“ s nasledujúcou výnimkou. Pokiaľ hráč hodi šípku do protivníkovej cieľovej farby, pripočítajú sa body k súperovmu celkovému počtu bodov.

G19 Correctional Color (100,200,300,400,500)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color“ s nasledujúcou výnimkou. Pokiaľ hráč hodi šípku do protivníkovej cieľovej farby, odpočítajú sa tieto body z hráčovho celkového počtu bodov.

G20 No Score Color (003,004,005,006,007)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color“ s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnuť svoju cieľovú farbu, aby získal jeden bod. Celkový počet bodov musí byť stanovený v Možnostiach hry (Game Options) na začiatku tejto hry: 003, 004, 005, 006 alebo 007 celkom. Pokiaľ hráč hodi šípku do protivníkovej cieľovej farby, odníme sa jeden bod z hráčovho celkového počtu bodov a hráč stráca toto kolo. Bullseye sa pripočítava k vášmu celkovému počtu bodov. Vyhráva ten, komu ako jedinému zostali body (keď všetci ostatní sú na nule).

G21 Free Dart Color (005,010,015,020)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color” s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnuť svoju cieľovú farbu, aby získal najvyššie možné skóre. Celkový počet šípiek, ktoré se budú hádzať, musí byť stanovený v Možnostiach hry (Game Options) na začiatku tejto hry: 005, 010, 015 alebo 020 šípiek celkom. Pokiaľ hráč hodí šípku do protivníkovej farby, nepočíta sa to. Bullseye sa pripočítava k vášmu celkovému počtu bodov. Vyhráva ten, kto má najvyššie skóre potom, čo boli hodené všetky šípky.

G22 Shooting I

V tejto hre hádže každý hráč tri šípky v jednotlivom kole. Ten hráč, ktorý má najvyšší počet bodov za tri hody v kole, získava jeden bod. Vyhráva ten, kto prvý získa 7 bodov.

G23 Shooting II

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting I. Avšak, k celkovému počtu bodov sa počítajú iba šípky, ktoré zasiahnu nasledujúce segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Vyhráva ten, kto prvý získa 7 bodov.

G24 Shooting III

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting I. Hru vyhráva ten, kto prvý získa 4 body, alebo hra trvá sedem kol a vyhráva ten, kto má najvyššiu výhru.

G25 Shooting IV

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting III. Avšak, k celkovému počtu bodov sa počítajú len šípky, ktoré zasiahnu nasledujúce segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Hru vyhráva ten, kto prvý získa 4 body, alebo hra trvá sedem kol a vyhráva ten, kto má najvyššiu výhru.

G26 Gotcha (101,201,301,401, 501,601,701,801,901)

- 1、 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) číslo zobrazuje stanovený počet bodov, ktoré musí hráč získať presne.
- 2、 Každý hráč začína s 0 počtom bodov, celkový počet bodov sa zvyšuje, keď je zasiahnutý cieľ. Vyhráva ten, kto prvý získa stanovený počet bodov. Pokiaľ hráč prekročí stanovený počet bodov, vybuchne a jeho skóre sa vráti k tomu, aké bolo na začiatku tohoto kola.
- 3、 Hráči môžu „bombardovať“ ostatných hráčov, čo zredukuje ich skóre na nulu. To sa stane pri každom hode, kedy strielajúci hráč získa rovnaké skóre, aké má už iný hráč.

■ Problémy pri hre

- **Žiadna energia**
Skontrolujte, či sú batérie riadne inštalované alebo či nie sú vybité.
- **Hra nepočíta body**
Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia alebo v režime hold. Stlačte tlačidlo START/NEXT, aby ste videli, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie sú niektoré bodovacie segmenty alebo tlačidlá zaseknuté.
- **Zaseknutý segment alebo tlačidlo**

Je možné, že sa behom prepravy alebo v priebehu normálnej hry niektorý segment dočasne zasekne. Pokiaľ k tomu dojde, celé automatické bodovanie sa zastaví. Segment uvoľníte tým, že jemne odstránite šípku alebo budete prstom jemne točiť segmentom. Hra bude potom pokračovať a bodovacie funkcie sa vrátia k normálu.

- **Odstraňovanie rozbitých špičiek**

Plastová špička je bezpečnejšia, ale nevydrží večne, môže sa zlomiť a zostať v terči. Pokiaľ k tomu dojde, skúste ju jemne vytiahnuť kliešťami. Pamätajte, že čím je šípka s plastovou špičkou ťažšia, tým je väčšia pravdepodobnosť, že sa špička ohne alebo zlomí.

- **Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické poruchy**

Pokiaľ dojde k elektromagnetickým rušivým impulzom, elektronika terča môže vykazovať chybné chovanie alebo zlyhať. (Príklad: silná búrka, prepätie elektrického vedenia alebo veľká blízkosť inštalácie k elektrickému motoru alebo mikrovlnnej trúbe.) Vyberte na niekoľko sekúnd batérie a potom ich znova nainštalujte a uvediete tak hru znova do chodu. Uistite sa, že ste tiež odstránili príčinu rušivých impulzov.