



Masters Choice 3 (AP 400)

Harrows
DARTS TECHNOLOGY

**Tento návod pozorne prečítajte a uchovajte si ho, ak by ste neskôr mali otázky.
Tento návod bezpodmienečne odovzdajte tretím osobám pri posunutí výrobku.**

Použitie podľa predpisov

Tento výrobok je športový nástroj a nie je vhodný pre deti mladšie ako 14 rokov !
Tento výrobok obsahuje drobné časti, ktoré by deti mohli prehltnúť. Ako športový nástroj si vyžaduje presnosť cielenia, koncentráciu a kladie vysoké nároky na motoriku. Tento výrobok je určený pre súkromné použitie v interiéri a nie na obchodné využitie alebo použitie v exteriéri.
Tento výrobok je vhodný výlučne pre použitie šípok s umelým hrotom (soft-tip).
Použitie šípok s oceľovým hrotom spôsobuje nenapraviteľné škody.

! BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

Nebezpečenie poranenia !

- Tento prístroj nie je určený na to, aby ho používali osoby (vrátane detí) s obmedzenými fyzickými, motorickými alebo duševnými schopnosťami alebo osoby, ktoré nemajú skúsenosti a/alebo vedomosti potrebné pre použitie, s výnimkou tých, ktorí sú pod dohľadom osoby zodpovednej za ich bezpečnosť alebo od takejto osoby dostali pokyny, ako sa prístroj používa.
- Deti by mali byť pod dohľadom, aby bolo zabezpečené, že sa s prístrojom nehrajú.
- Šípkami nehádzte alebo nemierite na osoby alebo zvieratá.
- Dávajte pozor na to, aby sa prístroj nachádzal, príp. aby bol postavený na mieste čo najneprístupnejšom pre osoby.
- Nepripevňujte na dvere!

Zabránenie vecným škodám!

- Používajte výlučne vhodné originálne hroty, aby ste zabránili odsakovaniu šípok z terča. Dlhé hroty pre elektronické terče nedoporučujeme. Rýchlo sa ohýbajú alebo sa ľahko odlomia (vzdialenosť odlomených hrotov z terča – vyhľadávanie chýb).
- Výrobok nevystavujte extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Výrobok nevystavujte moku a vlhkosti. Mohla by sa poškodiť elektronika.

! BEZPEČNOSTNÉ POKYNY PRE SIEŤOVÝ ADAPTÉR

POZOR

Dôležité pokyny na používanie sieťového adaptéra!

Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zohrieva.

- Adaptér používajte len v spojení s terčom.
- Používajte výlučne tento priložený adaptér!
- V prípade poruchy použite len originálne náhradné diely!
- Ak budete prerušovať spojenie medzi sieťovým adaptérom a terčom, z elektrickej siete odpojte najskôr sieťový adaptér.
- Sieťový adaptér je vhodný len na používanie v interiéroch. Nevystavujte ho vlhkosti.
- Sieťový adaptér nepoužívajte v prípade poškodenia obalu a elektrickej prípojky.
- Ak prístroj nebudete dlhšiu dobu používať, odpojte ho z elektrickej siete.
- Vedenie na výstupe sa nesmie skratovať.
- Vonkajší kábel pripojného vedenia tohto transformátora nie je možné nahradiť; ak sa vedenie poškodí, transformátor je potrebné zošrotovať.

NÁVOD NA MONTÁŽ

Montáž terča

- Zvoľte si vhodné miesto s cca 3 m voľným priestorom.
- Línia označujúca hranicu hádzania“ sa nachádza vo vzdialenosti 2,37 m od terča. Terč upevnite na stenu tak, aby sa jeho stred Bull's Eye nachádzal vo výške 1,73 m od zeme.
- Na stenu si ceruzkou označte vŕtací otvor a v tomto mieste vyvŕtajte do steny otvor. Do vhodnej hĺbkosti naskrutkujte skrutku a terč zaveste upevňovacím otvorom na skrutku.

OBSLUHA TERČA

Zapnutie a vypnutie

Produkt sa vypne automaticky.

Sieťový adaptér zapojte do zástrčky a do terča.

Keď sa terč nepoužíva dlhšie ako 10 minút, automaticky sa vypne (pohotovostný režim). Keď je sieťový adaptér zapojený, výrobok „sa rozepamätá“ na posledný stav hry. Stlačením ľubovoľného tlačidla sa výrobok opäť zapne. Keď potrebujete výrobok totálne vypnúť, sieťový adaptér vytiahnite zo zásuvky.

Tlačidlá funkcií

GAME

Stlačením tohto tlačidla si vyhľadáte hru. V ľavom displeji sa zobrazí hra (G01-27, pozri tabuľka č. 1), v pravom displeji sa zobrazí prvá opcia hry.

OPTION

Stlačením tohto tlačidla si zvolíte rôzne opcie v rámci jednej hry (pozri tabuľka č. 1).

PLAYER - SCORE

Stlačením tohto tlačidla si pred začiatkom hry zvolíte počet hráčov.

Počas hry sa stlačením tlačidla zobrazí počet bodov všetkých hráčov.

1x stlačiť – zobrazí sa hráč č. 1, 2, 3 a 4.

2x stlačiť – zobrazí sa hráč č 5, 6, 7 a 8.

HANDICAP

Stlačením tohto tlačidla si pred začiatkom hry zvolíte rôzne stupne obtiažností / opcie pre rôznych hráčov.

Príklad:

Ak 4 hráči hrajú «G01», môže hráč číslo 1 sada východiskový bod na 801, hráč číslo 2 501, hráč číslo 3 301 a hráč číslo 4 201.

ELIMINATE / TEAM

Toto tlačidlo stlačte a pred štartom hry si nastavte hru v tímoch (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4).

Počas hry sa stlačením tlačidla eliminuje posledný hod hráča.

CYBER MATCH

Toto tlačidlo stlačte, aby ste mohli naštartovať hru proti virtuálnemu súperovi. Viacnásobným stlačením tlačidla nastavte intenzitu hry virtuálneho súpera (C1 = najťažší súper - C5 = najľahší súper).

DOUBLE

Toto tlačidlo stlačte pre nastavenie funkcie double in, alebo double out v hre G01.

1x stlačiť: double in (červené svetlo v ľavom Score Board, )

2x stlačiť: double out (červené svetlo v ľavom Score Board, )

3x stlačiť: s double in, double out (dve červené svetlá v ľavom Score Board, )

4x stlačiť: bez double in, double out (žiadne červené svetlá)

START / NEXT

Toto tlačidlo stlačte pre naštartovanie hry, alebo pre prechod k ďalšiemu hráčovi počas hry.

SOUND

Stlačením tohto tlačidla môžete nastaviť hlasitosť. K dispozícii je 7 stupňov medzi „SOUND/VOLUME vyp“ a maximálnou hlasitosťou.

MISS

Stlačením tohto tlačidla sa zredukuje počet zvyšných šípiek v prípade minútia terča.

Voľba hry a zoznam stupňov obtiažností (tabuľka č. 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
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;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;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

Priebeh hry

Každý hráč má v jednom kole 3 hody.

Kolá jednotlivých hráčov sa zobrazujú v každej štyr políčkach pre zobrazenie výsledkov.

Tri malé body nad bodovým stavom udávajú počet zostávajúcich hodov v jednom kole.

Terč sa po ukončení kola automaticky nastaví na „Stop“. Stlačením tlačidla START/NEXT počas hry sa zvolí ďalší hráč a v hre sa pokračuje.

Upozornenie: Šípky z terča najjednoduchšie odstránite tak, že tieto pri vytáhovaní mierne otočíte doprava.

HRÝ

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

Pri tejto hre sa odpočíta počet bodov získaný z každej šípky v jednom kole (3 hody na jedného hráča) zo (začiatočného) stavu (napr. 301 alebo 501 atď.). Hráč, ktorý najskôr získa nulu (a síce exaktné) víťazí.

Prekročenie počtu bodov:

Keď hráč prekročí počet bodov, ktorý má pri exaktnej hre predstavovať nulu, kolo sa nehodnotí.

Počet bodov sa opäť vráti na úroveň, aká bola pred začatím kola. Aby bola hra ešte náročnejšia, môžete použiť tlačidlo funkcie DOUBLE. Pomocou tejto funkcie sa nastaví dodatočné obtiažnosti na začiatku a na konci hry. Double in: hra naskočí len vtedy, keď hodíte double.

Počty bodov sa predtým nehodnotia. Double out: Aby bolo možné ukončiť hru, hráč musí vystúpiť na základe funkcie double, ktorá redukuje počet bodov exaktne na nulu. Ak po hode zostane 1, počíta sa to za prekročenie. Double in/out: Hráč musí hru začať a tiež ukončiť pomocou funkcie double.

La fonction Dart Finish :

Keď stav nahraných bodov dosiahne hodnotu 180, hru je možné v tomto režime ukončiť tromi

šípkami. Terč vypočíta požadované výsledky hodov a tieto zobrazí separátne pre každú šípku.

Keď hráč nezasiahne zobrazený cieľ, ale so zvýšenými šípkami predsa len môže ukončiť hru, terč teraz znova vypočíta potrebné výsledky hodov. Pred číslicami sa zobrazí znamienko pre základné, dvojité alebo trojité označenie. Jednoduché/základné zobrazenie označuje spodné znamienko, napr. („18“). Dvojité zobrazenie označujú dve znamienka („=18“). Trojité zobrazenie označujú tri znamienka („≡18“).

Jednoduché zobrazenie Bull's Eye znázorňuje hodnota – „25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Táto hra sa hrá výlučne s číslicami od 15 do 20, pričom zásah musí byť do stredu terča. Hráč, ktorý

zasiahne všetky segmenty trikrát ako prvý, sa stáva víťazom. Aby bolo možné toto dosiahnuť, môže sa pracovať tiež s funkciou double (zásah sa zdvojnásobuje) a triple (zásah sa trojnásobuje).

Opcia 000: hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred v ľubovoľnom poradí.

Opcia 020: hráč musí segmenty zasiahnuť v nasledovnom poradí:

20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec stred.

Opcia 025: hráč musí zasiahnuť segmenty v tomto poradí:

stred, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – len pre dvoch hráčov)

Aj v tejto hre sa hodnotia len segmenty 15 – 20 a stred. Hra pozostáva z dvoch kôl. V prvom kole

sa pokúša jeden hráč zatvoriť segmenty (trojnásobným zásahom). Druhý hráč sa snaží zasiahnuť

podľa možnosti segmenty, ktoré ešte neboli zatvorené, pričom zbiera body. Len čo sa jeden segment zatvorí, druhý hráč tu nemôže už dosiahnuť žiadne body. Keď hráč č. 1 zatvorí všetky segmenty, ukončí sa 1. kolo. Teraz sa začína druhé kolo, v ktorom si hráči vymenia úlohy. Druhý hráč sa pokúsi čo najrýchlejšie zatvoriť všetky segmenty a hráč č. 1 sa pokúša zbierať body. Hra sa končí, keď hráč č. 2 zatvorí všetky segmenty. Víťazí hráč s vyšším počtom bodov.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Aj v hre Score Cricket sa hodnotia len segmenty 15-20 a zásah do čierneho.

E00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí

E20 – hráč musí segmenty zasiahnuť v poradí 20 – 15 a nakoniec musí zasiahnuť terč

E25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté: stred a nakoniec segmenty 15 – 20

Každý segment je „otvorený“, keď ho hráč trikrát zasiahne. Keď segment zasiahnu trikrát všetci

hráči, segment sa „zatvorí“. Hráč, ktorý „otvorí“ určité číslo, toto číslo „vlastní“ a na tomto čísle môže zbierať body dovtedy, pokiaľ toto nezasiahnu všetci hráči trikrát a segment sa tým nezatvorí.

Keď sa zatvorí všetky segmenty, víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Aj v hre Cut Throat Cricket sú hodnotené len segmenty 15-20 a zásah do čierneho.

C00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí

C20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec trafiť stred

C25 – poradie, v ktorom musia byť zasiahnuté segmenty je:

Stred a nakoniec 15 – 20

Po trojnásobnom zasiahnutí segmentu sa tento „otvorí“ a v tomto segmente sa môžu zbierať body, pokiaľ tento segment nezasiahnu všetci hráči trikrát. Body, ktoré hráč získa, sa pripočítajú spoluhráčom. Cieľom je, spoluhráčom nahrat čo možno najviac bodov. Keď všetci hráči zatvorí všetky segmenty, víťazí hráč s najnižším počtom bodov.

Tu je preto najlepšia stratégia, zatvoriť všetky čísla tak rýchlo, ako je to len možné a súperov obmedziť, aby títo nemohli spoluhráčom pridávať body.

Hráč si súčasne udrží šancu, zaťažovať iných hráčov bodmi.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Aj v hre Double Score Cricket sa hodnotia len segmenty 15-20, ako aj zásah do čierneho.

d00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí

d20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec musí trafiť stred

d25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté je: stred a nakoniec segmenty 15 – 20

Hra zodpovedá hre „Score Cricket“, ibaže každý hráč musí najskôr zasiahnuť dvojitzú zónu každého segmentu, až potom sa počítajú všetky ostatné zásahy.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

V hre Shove-a-penny Cricket sa taktiež hodnotia len segmenty 15-20, ako aj zásah do čierneho.

P00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí

P20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec musí trafiť stred

P25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté je:

stred a nakoniec segmenty 15 – 20

Cieľom tejto hry je, aby každý hráč vyplnil všetky tri znamienka segmentov. Keď hráč zatvorí segment v jednom kole zásahom do dvojitej alebo trojitej zóny a tento sa zhodnotí viac ako trikrát, znamienka sa pripíšu súperovi. V ďalšom kole by sa tento segment tomuto hráčovi zatvoril a súper nezíska ďalšie znamienka.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

V tejto hre smiete zasiahnuť nasledovné segmenty:

Opcia 5: segmenty 1-5

Opcia 10: segmenty 1-10

Opcia 15: segmenty 1-15

Opcia 20: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)

V tejto hre sú platné len dvojité zóny nasledovných segmentov:

Opcia 205: segmenty 1-5

Opcia 210: segmenty 1-10

Opcia 215: segmenty 1-15

Opcia 220: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty v dvojitej zóne označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)

V tejto hre sú platné len trojitú zóny nasledovných segmentov:

Opcia 305: segmenty 1-5

Opcia 310: segmenty 1-10

Opcia 315: segmenty 1-15

Opcia 320: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty v trojitej zóne označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

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

Opcia: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 reprezentuje počet životov hráča.

Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Terč vydá na začiatku hry na displeji počet bodov prvému hráčovi. Hráč sa teraz musí pokúsiť so svojimi tromi hodmi dosiahnuť príslušný počet bodov, alebo tento prekročiť. Ak sa mu to nepodari, stráca jeden život. V nasledujúcej hráči sa musia snažiť dosiahnuť vyššie skóre ako predchádzajúci hráč alebo vyrovnať. Ak sa im to nepodari, stratia jeden život. Vymazanie stavu bodov tlačidlom „Start“ alebo tri chybné hody spôsobia stratu jedného života.

Akonáhle hráč nemá žiadny život, vypadáva.

Hráč, ktorému vydržia životy najdlhšie, vyhráva.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opcia: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 alebo U021 reprezentuje počet

životov jedného hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Terč zobrazí na začiatku hry na displeji počet bodov pre prvého hráča. Hráč musí teraz pokúsiť sa svojimi tromi hody dosiahnuť nižší alebo rovný skóre, nemal by uspieť, že príde o život. V nasledujúcej hráči sa musia snažiť dosiahnuť nižšia alebo rovná skóre ako predchádzajúci hráč, inak stráca život-bod.

Vymazanie stavu bodov tlačidlom „Start“ alebo tri chybné hody spôsobia stratu jedného života. Stlačením tlačidla „Eliminate/Team“ terč vymaže stav bodov a pripočíta sa 60 bodov. Stlačením tlačidla „Miss“ terč pripočíta taktiež 60 bodov. Akonáhle nemá hráč žiadne životy, vypadne z hry. Hráč, ktorému vydržia životy najdlhšie, vyhráva.

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

Môžete si zvoliť nasledovné čísla cieľových bodov: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800,

900. V tejto hre sa počíta počet bodov z každej úspešne hodenej šípky. Víťazom sa stáva hráč, ktorý najskôr dosiahne alebo prekročí vopred zvolený počet bodov.

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

Opcia: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 stanovuje počet kôl. Každý hráč smie v jednom kole hodiť tri šípky. Cieľom tejto hry je dosiahnuť maximálny celkový počet bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorý na konci stanovených kôl dosiahne najvyšší celkový počet bodov.

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

Opcia: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 alebo -21 reprezentuje počet životov jedného hráča.

Na displeji sa náhodne objaví segment, ktorý je potrebné trafiť v priebehu 10 sekúnd, pretože eventuálny zásah sa inak nehodnotí. Ak je v priebehu toho času zasiahnutý platný segment, odpočíta sa jeden život. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nemá ako prvý zvyšné životy.

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

Opcia: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezentuje počet životov jedného hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Len čo sa hra začne, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia).

Hráč si teraz môže zvoliť svoj segment bodov tak, že hodí do terča. Prvý zasiahnutý segment sa považuje za segment bodov. Potom je potrebné stlačiť tlačidlo „Next“ a ďalší hráč si môže zvoliť svoj segment bodov. Hra sa začína, akonáhle si všetci hráči zvolili segmenty bodov. Z hráča sa môže stať „zabijak“, až keď zasiahne svoj segment bodov. Keď hráč, z ktorého sa stal „zabijak“ zasiahne segment bodov iného hráča, stráca jeden život. Ak hráč so statusom „zabijaka“ trafi svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a stratí jeden život. Aby sa hráč mohol znova stať „zabijakom“, musí hráč zasiahnuť svoj pôvodný segment bodov.

Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie.

Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „I-“.

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

Opcia: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezentuje počet životov hráča. Každý

hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Akonáhle sa začne hra, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia). Hráči si teraz môžu tak ako v hre „zabijak“ zvoliť svoj príslušný segment bodov. Až keď hráč zasiahne svoj segment bodov v dvojitom kruhu, môže sa stať „zabijakom“. Ak hráč, ktorý sa stal „zabijakom“ trafi segment bodov iného hráča, tento stráca život. Ak hráč, ktorý má status „zabijaka“ zasiahne svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a hráč stratí jeden život. Aby sa mohol hráč opäť stať zabijakom, musí zasiahnuť dvojitú zónu svojho pôvodného segmentu bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie.

Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „I-“.

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

Opcia: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Akonáhle sa začne hra, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia). Hráči si teraz môžu tak ako v hre „zabijak“ zvoliť svoj príslušný segment bodov. Až keď hráč zasiahne svoj segment bodov v trojitom kruhu, môže sa stať „zabijakom“. Ak hráč, ktorý sa stal „zabijakom“ trafi segment bodov iného hráča, tento stráca život. Ak hráč, ktorý má status „zabijaka“ zasiahne svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a hráč stratí jeden život. Aby sa mohol hráč opäť stať zabijakom, musí zasiahnuť trojitú zónu svojho pôvodného segmentu bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie. Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „I-“.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Cieľ hry spočíva v znížení vopred nastaveného výsledku v každom kole, hodnota výsledku môže byť 51, 61, 71, 81 alebo 91. Aby bolo možné výsledok doceliť, musia byť celkové body získané v každom kole deliteľné 5. Ak hráč získa napríklad v jednom kole 20 bodov, výsledok predstavuje hodnotu 4 ($20:5=4$). Každý výsledok dosiahnutý v jednom kole, ktorý nie je deliteľný 5, sa nehodnotí. Ak jedna z troch šípok minie cieľ, žiadne body sú uvedené. Víťazom je prvý hráč, ktorý najskôr dosiahne alebo prekročí zvolený počet bodov.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opcia 1: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.
Opcia 5: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.
Opcia 10: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.
Opcia 15: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.
Počítajú sa len zásahy uskutočnené v korektnom poradí. Hráči majú len jednu šancu, aby mohli zasiahnuť príslušný segment. Keď hráč minie jedno číslo, nezíska body a pokračuje sa ďalším číslom. Víťazí ten hráč, ktorý nazbierať najviac bodov.

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

Opcia 201: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 v dvojitej zóne a nakoniec musí byť zasiahnutý aj stred.
Opcia 205: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 v dvojitej zóne a nakoniec musí byť zasiahnutý aj stred.
Opcia 210: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 v dvojitej zóne a nakoniec musí byť zasiahnutý aj stred.
Opcia 215: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 v dvojitej zóne a nakoniec musí byť zasiahnutý aj stred.
Priebeh tejto hry je identický s priebehom hry Shanghai G20, pričom sa počítajú výlučne zásahy v dvojitej zóne príslušného segmentu. Zásahy v základnej zóne, alebo v trojitej zóne sa nehodnotia. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Opcia 301: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 v trojitej zóne.
Opcia 305: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 v trojitej zóne.
Opcia 310: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 v trojitej zóne.
Opcia 315: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 v trojitej zóne. Aj táto hra funguje ako Shanghai G20, pričom sa počítajú výlučne zásahy v trojitej zóne príslušného segmentu. Zásahy vykonané v základnej alebo dvojitej zóne sa nehodnotia. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

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

Hráči vrhajú šípky postupne v kolách na cieľové polia označené číslami 1-18 a tieto musia zasiahnuť. (kolo č. 1 = hod na cieľ označený číslom 1, kolo č. 2 = hod na cieľ označený číslom 2 atď.) Cieľom hry je v jednom kole získať čo najmenej bodov.

Klasifikácia zásahov:

Triple (3x) = 1 bod (najlepšie hodnotenie, na rade je automaticky ďalší hráč)

Double (2x) = 2 body

Single (1x) = 3 body

Žiadny zásah v určenom poli = 5 bodov

Hráč môže na jeden cieľ 3x hádzať. Ak by sa hráč s možnosťou 2 hodov uspokojil s prvým získaným výsledkom, hru môže ihneď odovzdať ďalšiemu hráčovi a za príslušné cieľové pole si pripíše 2 body. Ak hráč zasiahne v prvom hode zónu single, získa 3 body. Hráč sa teraz môže rozhodnúť, či hru odovzdá ďalšiemu hráčovi, alebo bude hádzať ešte raz. Ak hráč stanovený cieľ minie, jeho počet bodov sa zvýši z 3 bodov na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepší na double, jeho počet bodov sa zníži z 3 na 2 a hráč sa môže opäť rozhodnúť, či skončí, príp. sa v treťom hode zlepší na triple (alebo sa znova zhorší).

Prvý hráč, ktorý prekročí alebo dosiahnu skóre vybranú voľbou odíde z hry. Víťazom je ten hráč, ktorý najdlhšie vydržal, alebo po 18 cieľových poliach vykazuje najmenej bodov.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cieľom hry je zasiahnuť poradie segmentov vyznačené na displeji. Rozhodnite sa medzi opciami „132“, „141“, „168“ alebo „189“.

V prípade opcie 132 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 15, 4, 8, 14 a 3.

V prípade opcie 141 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 17, 13, 9, 7 a 1.

V prípade opcie 168 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 20, 16, 12, 6 a 2.

V prípade opcie 189 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 19, 10, 18, 5 a 11.

Každý segment je potrebné zasiahnuť trikrát, až potom sa na displeji zobrazí ďalší segment.

Zásah v základnom segmente sa počíta normálne, v dvojitej zóne sa vynásobí dvomi a v trojitej zóne sa vynásobí tromi. Víťazí hráč, ktorý trikrát trafí všetky segmenty.

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

Opcia 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Na displeji sa objaví segment, ktorý má hráč zasiahnuť (náhodné poradie). Ak hráč vo svojom prvom alebo druhom hode zasiahne šípkou určený segment, svojím ďalším vrhom môže zadať segment, ktorý má byť zasiahnutý ďalším hráčom, v opačnom prípade sa cieľový segment pre ďalšieho hráča určí náhodne. Ak hráč určený segment netrafi ani jednou z jeho troch šípiek, tak stráca život a na rade je ďalší hráč. Víťazom je posledný hráč, ktorý má ešte životy. Zásahy do políček double (2x) a triple (3x) sa hodnotia ako zásahy do základného políčka single (1x).

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcia H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 alebo H21 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Na displeji sa objaví segment, ktorý má hráč zasiahnuť (náhodné poradie). Ak hráč vo svojom prvom alebo druhom hode zasiahne šípkou určený segment, svojím ďalším hodom môže zadať segment, ktorý má byť zasiahnutý ďalším hráčom, v opačnom prípade sa cieľový segment pre ďalšieho hráča určí náhodne. Ak hráč určený segment netrafi ani jednou z jeho troch šípiek, tak stráca život a na rade je ďalší hráč. Víťazom je hráč, ktorému vydržia životy najdlhšie. Hity v dvojložkových a trojlôžkových polsničkách sú počítané ako hity v jednom odbore.

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

V tejto hre sa počet bodov z každej šípky hodenej v jednom kole (3 hody pre každého hráča) pripočíta k počiatočnému stavu hry „nula“. Hráč, ktorý najskôr exaktne dosiahne vopred nastavený počet cieľových bodov, sa stáva víťazom.

Prekročenie počtu bodov:

Keď hráč prekročí počet bodov, ktorý bol potrebný pre exaktné dosiahnutie cieľového počtu bodov, kolo sa nehodnotí. Potom sa počítajú body, ktoré mal hráč na konte pred týmto kolom.

VYNULOVANIE počtu bodov ostatných hráčov:

Ak hráč exaktne dosiahne výsledok, ktorý pred ním už nahral iný hráč, počet bodov predchádzajúceho hráča sa anuluje.

Príklad:

Stav bodov hráča č. 1: 20

Stav bodov hráča č. 2: 50

Stav bodov hráča č. 3: 30

Stav bodov hráča č. 4: 00

Na rade je hráč č. 4, a ak prvou šípkou zasiahne 20, hráč č. 1 stráca svoje body a na konte má nulu. Ak hráč č. 4 zasiahne svojou druhou šípkou 10, jeho celkový stav bodov je 30. Hráč č. 3 sa tým pádom posunie späť na nulu. Ak hráč č. 4 svojou 3. šípkou zasiahne 1, jeho celkový stav bodov potom predstavuje 31.

VYHLADÁVANIE CHÝB

Nie je prúd

Zabezpečiť, aby bol adaptér zasunutý do zásuvky a aby sa pripoj adaptéra nachádzal v prípojke terča.

Žiadne výsledky

Ovériť si, či sa hra nachádza v module „nastavenia“ alebo „pauza“.

Potom si treba ovériť, či nie sú zaseknuté výsledkové tabule alebo tlačidlá s funkciami.

Zasekávajúce sa výsledkové tabule alebo tlačidlá s funkciami

Počas transportu alebo počas normálnej prevádzky terča sa môže stať, že sa výsledkové tabule občas zaseknú a nemôžu znázorniť výsledky. Zaznie varovný signál a blikaním sa poukazuje na zaseknutú časť. Jemné vytiahnutie šípky alebo jemné pokývanie prvku a slabé pritlačenie prstom väčšinou rýchlo uvoľní prvok. V hre sa môže pokračovať, počítanie výsledku pokračuje presne tam, kde bolo prerušené.

Odstránenie nalomených hrotov šípok

Umelé hroty sú bezpečnejšie pri manipulácii, nevydržia však večne. Ak by sa hrot zlomil a ostal zastrčený v terči, pokúste sa ho pozorne vytiahnuť pomocou vhodných klieští. Ak by bol zlomený hrot taký malý, že by nevytrčal z terča, možno ho vsunúť aj cez otvor v terči. Mäkký hrot nemôže poškodiť elektroniku, ktorá sa za týmto prvkom nachádza. Pre tento krok však doporučujeme výlučne použitie ešte dobrého umelého hrotu šípky.

Trochu odlomený hrot nikdy nepretláčajte pomocou ostrého kovového predmetu cez terč, pretože kovový hrot by mohol ľahko spôsobiť poškodenia terča, ak by sa zasunul príliš hlboko do terča.

Čím ťažšia je šípka, o to väčšie je nebezpečenstvo odlomenia hrotu.

Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické poruchy

V extrémnych situáciách, keď dochádza k masívnym elektromagnetickým rušivým impulzom môže vypadnúť elektronika alebo môže ukazovať chybné výsledky.

Príklady:

Pri silných búrkach, extrémnych výkyvoch prúdu, nedostatku napätia alebo inštalovaní terča príliš blízko od elektrických motorov alebo mikrovlnných prístrojov.

Aby sa obnovila normálna prevádzka, je potrebné vytiahnuť zástrčku na niekoľko sekúnd a potom znovu zasunúť. Pritom by ste samozrejme mali zistiť, či bola odstránená príčina poruchy.

ÚDRŽBA, OŠETROVANIE, SKLADOVANIE

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE! Terč čistite vlhkou handrou, predtým ho ale odpojte zo siete. Vlhkou handrou čistíte len terč! Sieťový adaptér sa nesmie navlhčiť!

Pri častom používaní prístroja dochádza hlavne na prednej strane k znečisteniu od odtlačkov prstov.

Prednú stranu, tlačidlá a okienka vyčistite vlhkou handrou. Odporúčame použiť vodu s jemným saponátom. Potom pretrieť suchou, mäkkou handrou. Ak výrobok dlhší čas nebudete používať, prikryte ho handrou, aby ste ho chránili pred prachom. Výrobok skladujte suchý a čistý v temperovanej miestnosti.



Pokyny na likvidáciu

Výrobok a všetky k nemu patriace komponenty likvidujte buď cez schválený likvidačný podnik alebo komunálne zariadenie na likvidáciu odpadu. Dodržujte aktuálne platné predpisy.

V prípade pochybností sa informujte o ekologicky výhodnej likvidácii vo Vašom likvidačnom podniku. Elektrické prístroje nepatria do bežného domáceho odpadu.

2 roky záruka

Produkt bol vyrobený s maximálnou zodpovednosťou a pod neustálou kontrolou. Na tento produkt sa vzťahuje 2 záruka platná od dátumu kúpy. Pokladničný lístok si odložte.

Záruka sa vzťahuje len na materiálové a výrobné chyby a v prípade nesprávneho alebo neodborného použitia zaniká. Vaše zákonné práva, najmä záručné práva nie sú touto zárukou obmedzené.

Záručná doba sa v dôsledku výkonu opráv na základe záruky, zákonného záručného plnenia alebo ochoty nepredlžuje. Toto sa vzťahuje aj na náhradné a opravené diely.

Opravy uplatnené po uplynutí záručnej doby sú spoplatnené.