

ELEKTRONICKÝ TERČ

ECHOWELL LC 88/DC100



SERVIS A NÁHRADNÉ DIELY ZABESPEČUJE DODÁVATEĽ
INSPORTLINĽ, nám. J. Zajíce 3, 749 01 Vítkov
tel. +420 556 300970, www.insportline.cz

ÚVOD

Ďakujeme Vám za zakúpenie elektronickej hry Šípky Echowell. Starostlivo si tento návod prečítajte a zoznámte sa so zariadením, hrou, možnosťami a pravidlami skôr, než začnete hrať.

LC-88 – hry: „301 až 1001“, „High Score“ (Najvyššie skóre), „Count up“ (Sčítanie bodov), „Random Shoot“ (Náhodný cieľ), „Count down“ (Odčítanie bodov), Over, „Clock 1“ (Kolečko 1), „9 Lives“ (Deväť životov), „Best Ten“ (Najlepších desať), „Cricket“ (Kriket), „Cut-Throat Cricket“ (Vybíjací kriket), „Halve It“ (Roztni to), „Follow the Leader“ (Za vedúcim), „Scram“, „Soccer“ (Fotbal) a „Free“ (Voľná hra).

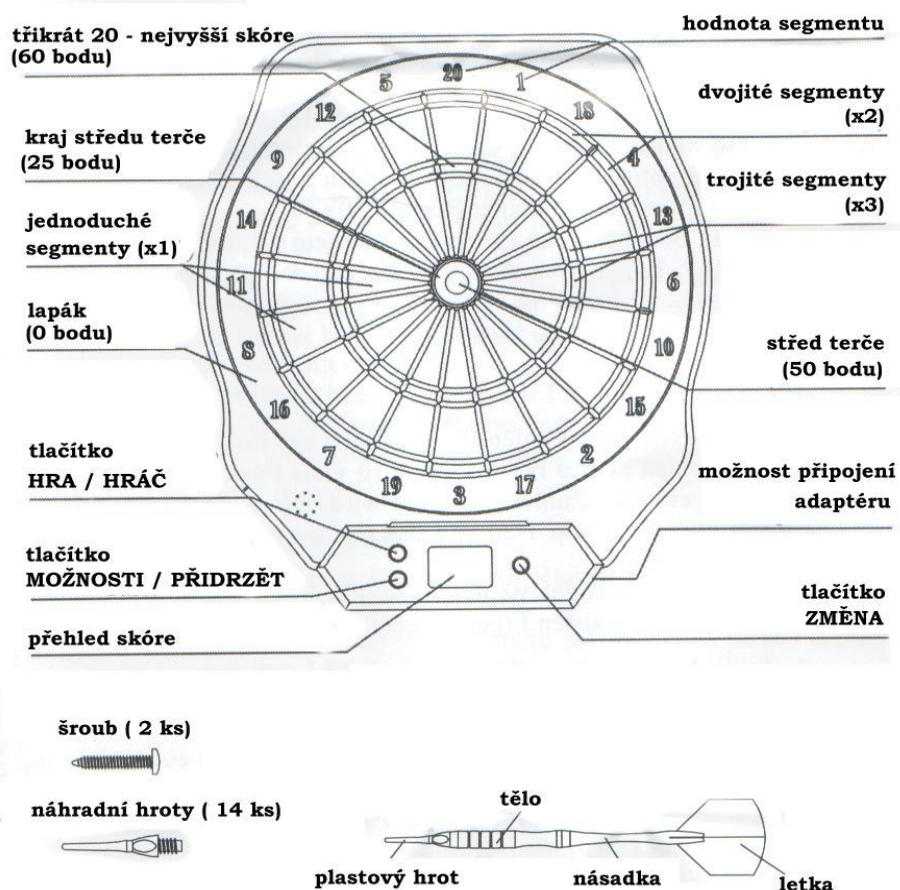
POKYNY PRE RÝCHLE ZOSTAVENIE

1. Vložte do púzdra na batérie 3 monočlánky AA alebo zapojte transformátor do zásuvky a

- potom zastrčte prípojku do zástrčky, ktorá sa nachádza na pravej strane terča.
2. Stlačte ľubovoľné tlačítko a zastavte tak auto-test displeja.
 3. Stlačte tlačítko „Hra“ a vyberte typ hry. Potom stlačte „Možnosti“ a zvolte hernú alternatívu.
 4. Potvrďte stlačením tlačítka „Zmena“ a prejdite na ďalšie voľby nastavenia.
 5. Stlačte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchú, dvojité alebo trojitú možnosť IN. Potvrďte voľbu IN stlačením tlačítka „Zmena“. Stlačte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchú, dvojité alebo trojitú možnosť OUT. Potvrďte voľbu OUT stlačením tlačítka „Zmena“ – iba pre hry typu 01.
 6. Stlačte tlačítko „Hráč“ a zvolte 1 až 8 hráčov alebo 2 tímy.
 7. Stlačte tlačítko „Zmena“ a začnite hrať.
 8. Po každom kole stlačte tlačítko „Zmena“, aby rada prešla na ďalšieho hráča.
 9. Stlačte tlačítko „II>RE-START a pridržte ich stlačené asi 2 sekundy, nová hra môže začať.

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

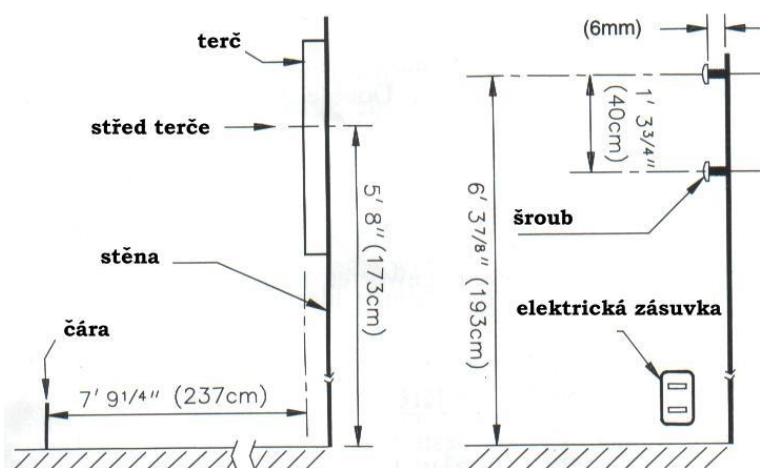
1. Táto hra je určená výhradne pre šípky s mäkkou špičkou. Hra so šípkami s oceľovou špičkou poškodí terč.
2. Šípky sú hra pre dospelých. Šípky majú ostré ukončenia a deti je môžu hrať len pod dohľadom dospelého osoby.
3. Pri hre vždy dávajte pozor. Pred hodením šípky sa presvedčte, že sa v hracom priestore nikto nenachádza.
4. Táto hracia sada obsahuje malé súčasti a nie je preto vhodná pre deti do 3 rokov.
5. Túto hraciu sadu môžete používať buď s monočlámkami alebo s transformátorom. Transformátor musí mať na výstupe napätie 9V DC/100mA.
6. Pred očistením alebo inou údržbou vždy odpojte transformátor.
7. Uschovajte si láskavo celý tento návod. Neobsahuje iba dôležité informácie, ale slúži tiež ako preukázateľný dokument pri uplatnení nároku na záruku.



Ilustrácia 1

INŠTALÁCIA

1. Vyberte vhodné miesto, ktorého rozmery odpovedajú medzinárodným normám ako je uvedené na obrázku. Presvedčte sa, či je kábel transformátoru dostatočne dlhý, aby umožnil pripojenie terča k zásuvke.
2. Vyvrtajte diery pre horný šrób vo výške 6'3 7/8" (193cm) od podlahy. Spodný šrób pre uchytenie terča sa nachádza vo zvislej vzdialenosti 3/4" (40cm) od horného.
3. Zaveďte terč na oba záchytné šróby. Za terč ľahko zatiahnite, aby ste sa uistili, že je naozaj prichytený napevno.
4. Vzdialenosť medzi hlavičkou oboch záchytných šróbov a stenou nesmie presahovať 8 mm. Pri väčšej vzdialenosti hrozí poškodenie vnútorných elektrických okruhov.



TLAČÍTKA NA TERČI

Na terči sú 3 tlačítka, ktoré slúžia k nasledujúcim funkciám:

Tlačítko	Nastavenie hry	Počas hry
Zmena II> RE-START	Potvrdenie nastavenia. -	Ďalší hráč. Začať novú hru
HRA / HRÁČ Prehľad skóre II> prehľad hry II> ZRUŠIT	Možnosti: Hra/Hráč - - -	- Skóre jednotlivých hráčov. Prehľad hry. Vymazať skóre súčasné hry.
MOŽNOSTI / PRIDRŽAŤ II> ZVUK	Dvojité/Trojité Vstup/Výstup Zvuk Áno/Nie	Aktivovať-deaktivovať terč. Zvuk Áno/Nie

POZNÁMKA:

1. Bez značky II>: Stlačte tlačítko.
2. II> PREHLAD hry: Po prehľade skóre pridržiť tlačítko stlačené.
3. So značkou II >: Stlačte a pridržiť stlačené po dobu 3 sekúnd.

DISPLEJ:

Displej LCD je rozdelený do troch častí. Podľa zvolenej hry sa v každej časti zobrazujú rôzne údaje. Značka “##” znamená buď skóre alebo životy či zásahy.



A.

1. ##: Skóre práve hrajúceho hráča.
2. -##-: Cieľové číslo práve hrajúceho
3. L alebo H ##: Skóre vedúceho hráča pri hre “OVER & UNDER”.
4. Pit # nebo bAt#: Rada na hádzačovi alebo Rada na pálkarovi.
5. P#F# alebo t#F#: P4F1 znamená “t” pre “Tým”.

6. 2 až 7 (pri hre „Snooker“): Cieľové číslo je jedno z čísel 2,3,4,5,6 alebo 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (pri hre „Baseball“)
Cieľové číslo je od 15 do 20 a „Stred“; Nice, Číslo základne, Home run (Domov)

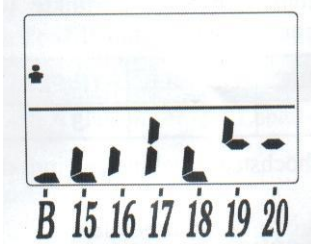
B.

1. -##-: Cieľové číslo pre práve hrajúceho hráča.
2. ##H# (Hra „Ludo“): Zásahy práve hrajúceho hráča ## môžu zabiť hráča č. #.
3. ##H (21 bodov): Najvyššie skóre (najbližšie 21 bodov) v tomto kole.
4. r-#: Počet (#) kôl.
5. db alebo bE (Hra „Fotbal“): Pri „Fotbale“ oznamuje hráčovi, že musí zasiahnuť buď dvojité kruh alebo „stred“.
6. 1 až 5 (Hra „Bingo“): Cieľové číslo je jedno z čísel 1,2,3,4 alebo 5.
7. ##: Skóre tímu pri hre „Baseball“ alebo „Penny“.
8. Ho# alebo #h: Jamka 1,2.....atď. 1,2,3.....atď. Cieľová jamka pri hre „Golf“.
9. ##dt(Hra „Free“): Zostávajúce šípky.

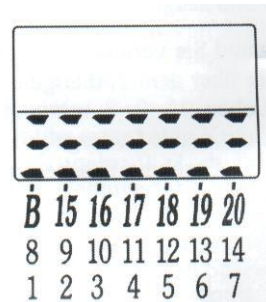
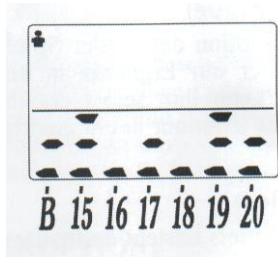
C.

1. ##: Skóre nasledujúceho hráča.
2. -##-: Cieľové číslo nasledujúceho hráča.
3. #L: Počet životov práve hrajúceho hráča.
4. l, n a #P: Informácia o bežcoch v jednotlivých „domoch“X“ pre 1. dom, “X“ pre 2. dom a “X“ pre 3. dom a počet zostávajúcich hráčov v tíme pálkara pri hre „kriket“.
5. bE#: Zostávajúci počet “stredov”, ktoré má zasiahnuť hádzač (pri hre “Anglický kriket”).

KRIKET A “VYBÍJACÍ“ KRIKET S POČÍTANÝM SKÓROM:



1. Konečný stav na každom čísle u práve hrajúceho hráča je zobrazený v dolných častiach displeja.
2. Stredná značka svieti, ak práve hrajúci hráč nemá na danom čísle žiadnu šípku.
3. Spodné tri značky udávajú súčasný stav.
4. Horná ľavá značka udáva, ktoré číslo hráč uzavrel ako posledný.
5. Horná značka svieti, ak dané číslo bolo uzavreté všetkými ostatnými hráčmi. Práve hrajúci hráč po uzavrení tohoto čísla tak nezíska žiadne body.



PRAVIDLÁ JEDNOTLIVÝCH HIER

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY „ŠÍPKY“

1. Pri každom kole hádže hráč 3 šípky. Šípka mimo terč, alebo ktorá sa na ňom neudrží, nesmie byť znovu hádzaná. Po ukončení troch pokusov musí hráč svoje šípky z terča vytiahnuť.
2. Všetci hráči hádžu v stanovenom poradí. O poradí hráčov sa rozhoduje v prvom rozhode. Prvý hádže hráč, ktorý zasiahol stred alebo je mu najbližší.
3. V jednoduchých kruhoch získané body odpovedajú číslu na zasiahnutom oddieli kruhu, u dvojitéh kruhov sa body zdvojnásobia a u trojitých kruhov troj násobí. Zásah na okraji stredu prináša 25 bodov a zásah priamo do stredu 50 bodov (dvakrát 25).

HRÝ „01“: 301, 501 až 1001 (A01)

1. Každý hráč začína s konečným skóre 301, 501....901 alebo 1001 bodov. Cieľom hry je znižovať každým kolom konečné skóre. Akonáhle hráč dosiahne presne nulu, hru končí.
2. Kolo je pre hráčov označené za „vybuchnuté“ (BUST – na displeji sa objaví buSt), ak šípkou dosiahne väčšieho počtu bodov, než je zostávajúce skóre. Nemôže tak dosiahnuť presne nulu a kolo preňho končí. Skóre sa mu automaticky vracia na počet bodov, ktoré mal, než kolo začal.
3. Každá hra „01“ má niekoľko variant „In/Out“:
 - a). DVOJITÉ „IN/TROJITÉ „IN“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)
Hráč musí zasiahnuť najskôr dvojité/trojité kruh alebo stred, aby mohol začať hrať.
 - b). DVOJITÉ „OUT“/TROJITÉ „OUT“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VÝSTUP Z HRY)
Aby skóre hráča dosiahlo presne nulu a tým hráč hru dokončil, musí posledným hodom zasiahnuť dvojité/trojité kruh alebo stred. Ak je pred posledným hodom jeho skóre o bod (1 alebo 2 body) pod bodovou hodnotou posledného vrhu „dvojité out“/ „trojité out“, kolo je preňho prehlásené za „vybuchnuté“ („Bust“).

„NAJVYŠŠIE SKÓRE“: 6-15 kôl

1. Cieľom je dosiahnuť čo najväčšieho počtu bodov za daný počet kôl.
2. Najskôr nastavte počet kôl, ktoré sa budú hrať. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčov, akonáhle posledný hráč hodí svoju 3. šípku v poslednom nastavenom kole.

HRA „SČÍTANIE BODOV“ („COUNT UP“ (C-Up)):100,200....až 900

1. Každý hráč začína hru s 0 body. Každým zásahom šípky jeho skóre narastá.
2. Hru vyhráva hráč, ktorý prvý dosiahne alebo presiahne stanovený počet bodov.

HRA „NÁHODNÝ CIEĽ“ („RANDOM SHOOT“): 6-15 kôl

1. Cieľom je zasiahnuť tú časť, ktorú terč sám a automaticky zvolí. Ak hráč šípkou onú časť zasiahne, pridelia sa mu body podľa nasledujúcej tabuľky:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
body	1	2	3	3	5

2. Hráč, ktorý má po poslednom kole najviac bodov, hru vyhral.

HRA „POD SKÓRE“: alternatíva „Vedúci hráč“ („Under (Ldr):Leader option“)

1. Cieľom tejto hry je, aby hráč v jednom kole dosiahol vrhom troch šípok celkového počtu bodov, ktorý sa rovná alebo je nižší než „skóre vedúceho hráča“. Každý hráč začína hru so 7 „životmi“. Posledný hráč, ktorý zostane ešte „živý“, hru vyhral.
Ak Váš počet bodov, dosiahnutý v danom kole, je rovnaký alebo nižší než posledné „skóre vedúceho hráča“, stáva sa novým „vedúcim skóre“. Ak dosiahnete väčšieho počtu bodov, prichádzate o jeden „život“.
2. Posledný vedúci hráč môže v danom kole presiahnuť svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“, bez toho aby prišiel o „život“.

3. Každá šípka, ktorá nezasiahne cieľ, sa počíta za 60 bodov.

HRA “POD SKÓRE”: alternatíva “Pokračovanie” (“Under: Con (Continue)”)

V alternatíve „Pokračovanie“ („Continue“) vedúci hráč prichádza tiež o „život“, pokiaľ presiahne svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“. Doposiaľ platné – nižšie – „vedúce skóre“ zostáva v platnosti. „Vedúce skóre“ sa môže meniť iba smerom dole.

HRA “NAD SKÓRE”: alternatíva “Vedúci hráč” (“Over: Ldr (Leader)”)

1. Cieľom tejto hry je, aby hráč v jednom kole dosiahol vrhom troch šípok celkového počtu bodov, ktorý sa rovná alebo je vyšší než „skóre vedúceho hráča“.
2. Každý hráč začína hru so 7 „životmi“. Posledný hráč, ktorý zostane ešte „živý“, hru vyhral.
3. Pokiaľ Váš počet bodov dosiahnutý v danom kole je rovnaký alebo vyšší než posledné „skóre vedúceho hráča“, stáva sa novým „vedúcim skóre“. V opačnom prípade prichádzate o jeden „život“.
4. Posledný vedúci hráč môže v danom kole nedosiahnuť svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“, bez toho aby prišiel o „život“.

HRA “NAD SKÓRE”: alternatíva “Pokračovanie” (“Over: Con (Continue)”)

V alternatíve „Pokračovanie“ („Continue“) vedúci hráč prichádza tiež o „život“, ak nedosiahne v danom kole svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“. Doposiaľ platné – vyššie – „vedúce skóre“ zostáva v platnosti. „Vedúci skóre“ sa môže meniť iba smerom hore.

HRA “ODČÍTANIE BODOV” (“COUNT DOWN (C-dn)“): 100, 200...až 900

1. Každý hráč začína s daným počtom bodov (100 až 900). Každým platným zásahom šípky sa mu tento počet znižuje.
2. Prvý hráč, ktorý dosiahne nuly alebo menej, vyhráva.

HRA “KOLEČKO 1” (“CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK)“): --,-2,-3-

1. Cieľom tejto hry je, aby hráč postupne zasiahol aspoň jedenkrát každé číslo od 1 do 20 a nakoniec stred. Po zásahu daného čísla sa môže hráč pokúsiť o zásah čísla nasledujúceho. Hráč, ktorý prvý dosiahne stred, vyhráva.
2. Pre túto hru existujú tri varianty: a). “—“: Všetky dvojité a trojitte kruhy platia za jednoduchý kruh. b). “-2-“: Každý hráč musí zasiahnuť aspoň jedenkrát číslo, ktoré sa násobí dvomi. c). “-3-“: Každý hráč musí zasiahnuť aspoň jedenkrát číslo, ktoré sa násobí tromi.

HRA “KOLEČKO 2” (“CLOCK 2“): --,-2,-3-

Cieľom hry je zasiahnuť postupne a v danom poradí čísla začínajúce 20 a končiac 5. Zadané poradie čísel je nasledujúce: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a stred. Hráč môže prejsť na ďalšie číslo, až sa mu podarí zasiahnuť číslo v rade predchádzajúcej. Vyhráva prvý hráč, ktorý dôjde k číslu 5 a následne zasiahne stred.

HRA “KOLEČKO 3” (“CLOCK 3“): --,-2,-3-

Cieľom hry je zasiahnuť aspoň jedenkrát každé číslo od 20 do 1 a nakoniec stred. Čísla sa hrajú v poradí: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a stred. Po zásahu jedného čísla prechádza hráč na ďalší. Víťazí hráč, ktorý ako prvý zasiahne číslo 1 a nakoniec sa trafi do stredu.

HRA “DEVĚT ŽIVOTŮ” (“9 LIVES“): 3-9 LF (lives) Options

1. V hre s hrá postupne o čísla od 1 do 20 a stred.
2. Každý hráč začína s vopred stanoveným počtom „životov“ (3 až 9).
3. V každom kole musí hráč zasiahnuť aspoň jedenkrát šípkou určené číslo. Pokiaľ sa netrafí ani jednu z troch šípok, prichádza o jeden život.

HRA “NAJLEPŠÍCH DESAŤ“ (“Best Ten”): ---, -2-, -3-, -E- možnosti

1. Pri tejto hre sa hádže 10 šípok na číslo zvolené terčom.
2. Zvolte najskôr ---, -2-, -3- alebo -E-. Značky “---“, “-2-“ alebo “-3-“ znamenajú: “celý oddiel“, dvojitý kruh alebo trojitý kruh určeného čísla. Voľbou “-E-“ nastavíte stred terča.
3. Na začiatku hry terč určí náhodné číslo. Každý hráč hádže postupne všetkých svojich 10 šípok na oddiel s určeným číslom.
4. Víťazí hráč, ktorý dosiahne najväčšieho počtu bodov.

HRA “KRIKET SO SKÓRE“ (“SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)”)

1. Cieľom hry „Kriket so skóre“ je, aby každý hráč alebo tím hráčov „uzavrel“ každé číslo od 15 do 20 a potvrdil zásahom stred. Cieľové čísla môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí. Prvý hráč alebo tím hráčov, ktorému sa podarí „UZAVRIEŤ“ všetky čísla + stred, vyhráva, a to bez ohľadu na celkový počet dosiahnutých bodov.
2. Hráč uzaviera dané číslo alebo stred tak, že zasiahne 1 trojitý, 1 dvojité a 1 jednoduchý kruh, alebo 3 jednoduché kruhy. Vonkajší stred je počítaný ako jednoduchý kruh a priamy zásah do stredu sa počíta ako dvojité kruh.
3. Hráč, ktorý uzavrie dané číslo, si „privlastní“ jeho hodnotu a môže na ňom zbierať body do tej doby, pokiaľ všetci ostatní hráči i toto číslo tiež neuzavrú.

HRA “KRIKET BEZ SKÓRE“ (“NO SCORE CRICKET”)

Hra „Kriket bez skóre“ je jednoduchšou variantou hry „Kriket so skóre“. Cieľom hry je len uzavrieť čísla od 15 do 20 a nakoniec potvrdiť zásahom stred. Žiadne body sa nezískavajú a hru vyhráva hráč, ktorému sa ako prvému podarí „uzavrieť“ všetky čísla a stred.

HRA “VYBÍJACÍ KRIKET“ (“CUT-THROAT CRICKET”)

1. Hra má rovnaké pravidlá ako „Kriket so skóre“. Rozdielne je ale počítanie bodov. Po uzavrení jedného čísla sa každý ďalší zásah na číslo pričíta súperom, ktorí doposiaľ toto číslo neuzavreli. Prvý hráč, ktorému sa podarí uzavrieť všetky čísla + stred a ktorý má najmenší počet bodov, vyhráva.
2. Zobrazenie na displeji sú rovnaké ako v „Kriketu so skóre“.

HRA “ANGLICKÝ KRIKET” (“ENGLISH CRICKET”): (--, 2 HRÁČI – MOŽNOSTI)

1. Táto hra je určená len pre 2 hráčov. Jeden vystupuje ako hráč a druhý ako pálkar. Cieľom hádzača je nazbierať čo najrýchlejšie 9 bránok, a tak zastaviť narastanie počtu bodov pálkara. Pálkar sa naopak snaží nazbierať čo najviac bodov skôr, než sa hádzačovi podarí dosiahnuť všetkých 9 bránok.
2. Cieľom hádzača (Pit 1 alebo 2) je stred terča. Každý zásah obvodu stredu sa počíta ako 1 bránka, zásah priamo do stredu platí za 2 bránky. Ostatné čísla sa nezapočítavajú.
3. Pálkarovi (bAt 1 alebo 2) sa počíta každý zásah (vrátane dvoj a troj násobku čísla). Z nazbieraného počtu bodov za jedno kolo sa započítava len tá časť, ktorá presiahne 40 bodov. To znamená, že pri zisku 46 bodov sa do konečného skóre započítava $46 - 40 = 6$ bodov. V prípade, že počet bodov za jedno kolo zostane pod hranicou 40, neprideluje sa pálkarovi pre konečné skóre žiadny bod.
4. Prvé kolo končí v okamžiku, kedy sa hádzačovi podarí získať všetkých 9 bránok. Vymeňte si role a stiskom tlačítka „ZMENA“ („CHANGE“) otvorte druhé kolo.
5. Hra končí uzavrením druhého kola.

HRA “ROZTNI TO“ (“Halve It (HALF)”): rAn (Náhodné číslo)

1. Na začiatku každého kola určí terč automaticky náhodné číslo.
2. Určené číslo sa nemení po celé jedno kolo. Všetci hráči hádžu svoje tri šípky na určené číslo a zbierajú body. Dvoj a trojnásobky čísla sa započítavajú.
3. Počet nazbieraných bodov si hráči automaticky delia dvoma v prípade, že sa mu behom kola

nepodari zasiahnuť určené číslo aspoň jednou šípkou . Pokiaľ síce číslo jednou šípkou zasiahne, ale ďalší zasiahne „lapák“, musí stlačiť tlačítko „ZMENA („CHANGE“) a celkové skóre sa mu opäť znižuje na polovicu.

4. Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pre ďalšie kolo. Hra pokračuje do tej doby, pokiaľ posledný hráč nehodí v 7. kole svojou poslednou šípkou.

HRA “ROZTNI TO“ (“Halve It (HALF)“): 12 kol

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako „Roztni to“ s náhodným číslom. Rozdiel je v tom, že terč neurčuje náhodné číslo pre každé kolo, ale čísla nasledujú v pevnom poradí: 12, 13, 14, db. 15, 16, 17, tr. 18, 19, 20, a –bE—Hra sa tak hrá na 12 kôl.

HRA “DELÍME PIATIMI“ (“ALL 51 BY 5“): 31, 41...až 91

1. Cieľom hry je znížiť v každom kole počet bodov z pôvodne stanoveného počtu 31, 41, 51 ...alebo 91.
2. Aby hráč získal body do celkového skóre, musí byť jeho zisk za jedno kolo deliteľný 5. Ak získa napríklad v kole 25 bodov, zvyšuje sa jeho celkové skóre o 5 ($25+5=5$).
3. Každý zisk, ktorý nemožno deliť 5, sa nepočíta. Pokiaľ jedna zo šípok minie cieľ, nezapočítava sa žiadny zisk bodov.
4. Kolo je hráčovi počítané za „vybuchnuté“ (“buSt“ na displeji), pokiaľ získa väčší počet bodov, než je jeho posledné skóre.
5. Prvý hráč, ktorého celkové skóre dosiahne presne nulu, vyhráva.

HRA “ZA VEDÚCIM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Ldr: varianta “vedúci“)

1. Cieľom hry je zasiahnuť „Cieľové číslo“, ktoré je určené „vedúcim“. Jednoduchý, dvojitý a trojitý kruhy sú považované za odlišné čísla.
2. Každý hráč má na začiatku 7 „životov“ a hru vyhráva hráč, ktorý zostane ako posledný na žive.
3. Určenie vedúceho a zahájenie hry:
 - a). Na počiatku hry určí terč náhodné číslo, ktoré je považovaný za prvé „cieľové číslo“.
 - b). Hráči hádzu jeden za druhým jednu šípkou, až sa jednému z nich podarí zasiahnuť určené číslo. Tým sa stáva prvým „vedúcim“.
4. Počas jedného kola musí hráč zasiahnuť určené číslo aspoň jednou šípkou. V opačnom prípade prichádza o jeden život. Platný vedúci nemusí zasiahnuť cieľové číslo a nestráca „život“, pokiaľ nikdy z ostatných hráčov číslo tiež nezasiahol.
5. Ten, kto prvý zasiahne určené číslo, sa stáva novým vedúcim. Nový vedúci určí nové cieľové číslo tým, že na terč hodí jednu šípkou.
6. Predchádzajúci vedúci má právo pokúsiť sa pripraviť vedúceho o jeho miesto. Pokiaľ sa mu to nepodarí, o „život“ neprichádza.
7. V prípade, že hráč zasiahne „cieľové číslo“ a chýba mu šípka, aby mohol určiť číslo nové, je nutné stlačiť tlačítko „Zmena“ („Change“). Terč automaticky zobrazí na displeji cieľové číslo “1-3“.

HRA “ZA VEDÚCIM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Cnt: varianta “pokračovanie“)

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že vedúci musí rovnako ako ostatní hráči zasiahnuť cieľové číslo. Inak prichádza tiež o jeden „život“. Každé kolo hry trvá tak dlho, pokiaľ niektorý z hráčov nezasiahne cieľové číslo a môže tak určiť nové.

HRA “ŠANGHAJ I“ (“SHANGAI I“)

1. V tejto hre sa hrá postupne o čísla od 1 do 7.
2. Hráči sa snažia v prvom kole zasiahnuť č. 1, v druhom č. 2 a tak postupne až do č. 7 v siedmom kole.
3. Po ukončení siedmeho kola vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac bodov.

HRA “ŠANGHAJ II“ (“SHANGAI II“)

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že môže byť kedykoľvek ukončená, pokiaľ sa jednému z hráčov podarí zasiahnuť jednoduchý, dvojité a trojitý kruh určeného čísla. Na poradí a zásahov nezáleží a hráč je okamžite prehlásený za víťaza.

HRA “ŠANGHAJ III“ (“SHANGAI III“)

1. Hrá sa postupne o čísla od 1 do 20.
2. Každý hráč začína u čísla 1. Po jeho zásahu pokračuje u čísla 2, atď.
3. Hra môže byť kedykoľvek ukončená, pokiaľ sa jednému z hráčov podarí zasiahnuť jednoduchý, dvojité a trojitý kruh určeného čísla. Na poradí zásahov nezáleží a hráč je okamžite prehlásený za víťaza.
4. Potom, čo posledný hráč hodil v siedmom kole svojou poslednou šípkou, vyhráva ten, kto nazbierať najviac bodov. Víťazom sa ale tiež môže stať pred posledným kolom ten, kto prvý dosiahne posledného čísla, to znamená č. 20.

HRA “SCRAM“: 21T(21 CIEĽOV)

1. Hrá sa o všetky čísla, od 1 do 20 a stred.
2. Úlohou „útočníka“ je nazbierať čo najviac bodov. Je jedno, aké číslo zasiahne. „Obranca“ musí naopak zasiahnuť aspoň jedenkrát každé číslo. Nezáleží pritom na poradí.
3. Kolo končí v okamžiku, kedy sa podarí „vymazať“ všetky čísla.
4. Víťazí ten hráč, ktorému sa podarí nazhromaždiť najviac bodov.

HRA “SCRAM CRICKET“: 7t(7 cieľov)

1. Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že sa hrá o kriketové čísla od 15 do 20 a o stred. K vymazaniu čísla sú nutné tri zásahy.
2. „Obranci“ potrebujú k vymazaniu čísla jeden zásah do trojitého, jeden do dvojitého a jeden do jednoduchého kruhu, alebo tri zásahy do jednoduchého kruhu. Vonkajší okruh stredu je považovaný za jednoduchý zásah, stred za dvojité.

HRA “ZABIJÁK“ (“KILLER“): 3-7 LF (životov)

1. Ako z názvu vyplýva, cieľom hráča je pripraviť svojich protivníkov o „život“ skôr, než on príde on sám. Víťazí posledný hráč „nažive“.
2. Na začiatku hry musí každý hráč hodiť šípkou na terč rukou, ktorú obvykle k hádzaniu nepoužíva. Hodom si určí svoje vlastné číslo. Každý hráč musí mať odlišné číslo. Stred nemôže byť číslom hráča.
3. Každým zásahom na vlastné číslo získava hráč ďalší „život“. Hráč môže pridať „život“ inému spoluhráčovi tým, že zasiahne jeho číslo.
4. Hráč sa stáva „zabijakom“ až v okamžiku, kedy nazbiera dostatočný počet vlastných životov(3 až 7). Na displeji sa objaví značka “==##=”, ktorá udáva, že daný hráč sa stal „zabijakom“.
5. Hráč stráca štatút „zabijaka“ ak zasiahne jeden z ostatných „zabijakov“ jeho číslo. „Zabijakom“ sa opäť môže stať, až znovu dosiahne požadovaný počet „životov“.

HRA “ZABIJAK“ (“KILLER“): dbL (“double ring “ – dvojité kruh)

1. Predtým, než sa môže stať „zabijakom“ musí hráč zasiahnuť dvojité kruh svojho čísla.
2. Podobne musí tiež zasiahnuť dvojité kruh u čísla protihráča, aby ho pripravil o „život“. „Zabijak“ sa náhodou môže pripraviť o jeden vlastný „život“, ak zasiahne omylom svoje číslo.
3. Potom, čo sa stane „zabijakom“, zostáva ním hráč natrvalo, pokiaľ nepríde o všetky svoje

„životy“ a tým vypadne z hry.

HRA “FOTBAL“ (“SOCCER“): 6-15rd (Round) (6-15 kôl)

1. „Fotbal“ je vynikajúca hra pre cvičenie v mierení na stred a vonkajší stredový kruh. Cieľom hry je získať najskôr loptu – to znamená zasiahnuť stred terča (bE). Potom sa hráč snaží nastrieľať čo najviac gólov skôr, než o loptu opäť príde. Za gól sa počíta každý zásah do dvojitého kruhu s výnimkou vonkajšieho kruhu stredu.
2. Tento hráč môže strieľať bránky zásahy do dvojitého druhu tak dlho, pokiaľ ho o loptu nepripraví iný hráč, ktorému sa podarí zasiahnuť stred terča. Každý zásah do dvojitého kruhu sa počíta za 1 bod.
3. Po ukončení hry je za víťaza prehlásený hráč, ktorý nazbieral najviac bodov.

HRA “BILIARD“ (“BILLIARDS“)(9 Ball – guľí): 4-13 points Option – alternatívy 4-13 bodov

1. Cieľom hry je zasiahnuť čo naj častejšie „guľu č. 9“ a dosiahnuť tak čo najrýchlejšie dopredu stanoveného počtu bodov.
2. Všetci hráči hrajú postupne a v poradí od 1 do 9. Po zásahu jedného čísla prechádza hráč na ďalší. Čísla od 1 do 8 neprinášajú žiadne body, len zásah čísla 9 je odmenený ziskom 1 bodu. Po zisku “gule“ začína hráč hrať opäť č. 1.
3. Hra nie je obmedzená na hod 3 šípok v jednom kole. Pokiaľ hráč zasiahne prvý šípkou určené číslo, môže pokračovať ihneď na ďalší.
4. Pre hráča dané kolo končí a na radu prichádza ďalší hráč za nasledujúcich okolností. Po prvom úspešnom zásahu sa hráč rozhodne nepokračovať.

HRA “SNOOKER“: (VARIANTY--, 2-8 hráčov)

1. Pri hre „Snooker“ (varianta biliardu) sa body získavajú tak, že hráč musí najskôr trafiť červenou „guľu“ a potom akúkoľvek zo 6 farebných „gulí“. Potom, čo hráč zasiahne poslednú červenú guľu (stred terča) a jednu z farebných gulí, musí postupne zasiahnuť farebné gule od č. 2 do č. 6. Víťazí hráč s najviac bodmi na konci hry.
2. Červené gule: č. 8, 9, 10...20 a stred. Čísla musí byť zasiahnuté v poradí. Každý zásah červenej gule platí za 1 bod.
3. Farebné gule: č. 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Každý zásah farebné gule má hodnotu zodpovedajúceho čísla.
4. Hra nie je obmedzená na tri šípky v jednom kole. Hráč môže pokračovať tak dlho, ako sa mu daria zásahy.
5. Hráč musí hru prerušiť a na radu prichádza ďalší za nasledujúcich okolností:
 - a). Na začiatku kola hráč nedosiahne platného zásahu ani jedenkrát z troch šípok.
 - b). Hráč sa rozhodne po svojom prvom zásahu na hranom čísle nepokračovať.

HRA “VOLNÁ“ (“FREE“)

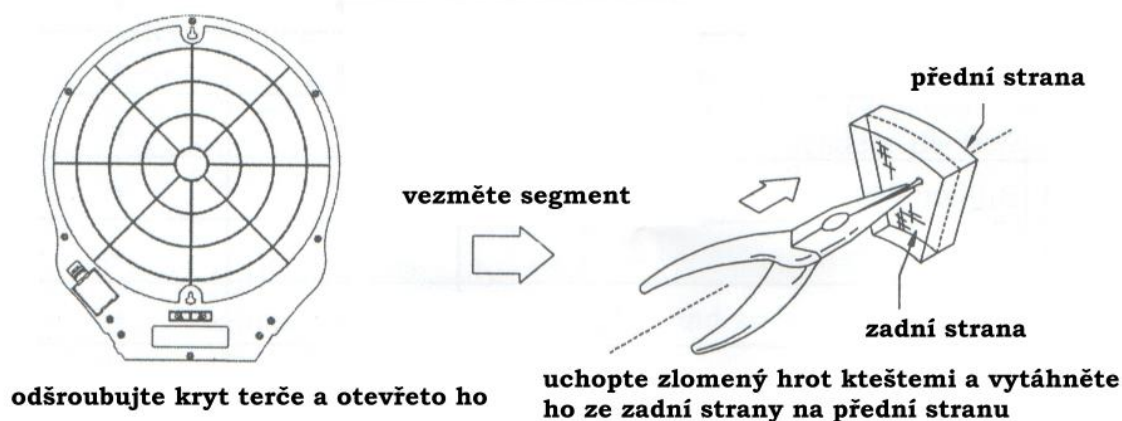
1. Obecne je táto hra pripravená pre 3 šípky na hráča a na jedno kolo. Je určená predovšetkým pre začiatčníkov alebo hráčov, ktorí si chcú trochu zatréňovať. Preto nič nebráni nastaviť hru tak, aby každý hráč mohol hádzať v jednom kole 10, 20 alebo 30 šípok.
2. V hre sa počítajú všetky čísla, stred, dvojité a trojité kruhy.
3. Víťazí hráč s najviac bodmi.

ODSTRAŇOVANIE ZÁVAD

Než začnete zháňať opravu, skontrolujte nasledujúce body:

PROBLÉM	PRÍČINA	NÁPRAVA
Nie je napájanie alebo sa na displeji nič nezobrazuje.	Je zástrčka správne vložená do terče a adaptér do el. zásuvky? Batérie sú vybité.	Zapojte správne adaptér. Vymenite batérie.

Nepravidelnosti.		Vytiahnite zástrčku z terča alebo vytiahnite batérie a počkajte asi 5 sekúnd. Potom znovu vložte zástrčku alebo batérie.
Zobrazí sa „Stuc“ A znie zvuk!Stuc“		Vytiahnite šípky z terča.
Terč ukazuje nesprávne hodnoty alebo zaznamenáva stále rovnaké hody.	Zlomené hroty šípok.	Šrobovák om otvorte kryt terča a vytlačte zlomené hroty za zadnú stranu segmentu. Nikdy sa nepokúšajte otvoriť el. Obvody terča.



Záručné podmienky:

1. na terč sa poskytuje kupujúcemu záručná lehota 24 mesiacov odo dňa zakúpenia.
2. v dobe záruky budú odstránené všetky poruchy výrobku spôsobené výrobnou závadou alebo vadným materiálom výrobku tak, aby vec mohla byť riadne užívaná.
3. Práva za záruky sa nevzťahujú na vady spôsobené:
 - mechanickým poškodením
 - neodvratnou udalosťou, živelnou pohromou
 - neodbornými zásahmi
 - nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi
1. Reklamácia sa uplatňuje zásadne písomne s údajom o vade a potvrdeným záručným listom.
2. Záruku je možné uplatňovať len u organizácie v ktorej bol výrobok zakúpený.

dátum predaja

razítko a podpis predajcu

dodávateľ:
ČR:
Roman Košťál, inSPORTline
Nám. J. Zajíce 3, Vítkov 749 01
www.inSPORTline.cz

SR:
, inSPORTline
Električná 6471
911 01 Trenčín
www.insportline.sk