

10028613 10028614 10030461 10030462

Dartmaster 180

Elektronický terč

Vážený zákazníku,

Blahopřejeme vám k zakoupení tohoto produktu. Pozorně si přečtěte následující pokyny a dodržujte je, abyste předešli možnému poškození. Za škody způsobené nedodržením pokynů a nesprávným používáním nepřebíráme žádnou odpovědnost. Skenujte následující QR kód, abyste získali přístup k nejnovějšímu manuálu a dalším informacím o produktu.



OBSAH

Bezpečnostné pokyny 4
Montáž 5
Přehled terče 7
Ovládání 8
Seznam her a variant 9
Pravidla 11
Řešení problémů 19
Pokyny k likvidaci 20
Výrobce 20

TECHNICKÁ DATA

Produktové číslo	10028613, 10028614, 10030461, 10030462
Napájení	9V DC, 500 mA (síťový adaptér 100-240V, 50Hz)
Rozměry (ŠxVxH)	513 x 572 x 65mm
Obsah balenia	<ul style="list-style-type: none">• Elektronický terč• Návod k použití a na jednotlivé hry• 12 šipek (složené z částí)• 24 hrotů (špiček)• 2 x šroub a hmoždinka• Síťový adaptér

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Tento manuál slouží k seznámení se s funkcemi a obsluhou přístroje. Odložte prosím tento manuál pro pozdější použití.
- Koupí tohoto produktu jste získali dvouletou záruku na poruchy produktu.
- Produkt používejte pouze na stanovené účely. Jiné používání může vést k poruchám na produktu.
- Přestavba produktu a zásahy do něj ovlivňují jeho bezpečnost. Výstraha: Nebezpečí zranění!
- Nikdy svépomocí neotvírejte produkt a neprovádějte na něm opravy.
- S produktem zacházejte pečlivě. Různé zásahy, údery či pád z vysoké výšky mohou produkt poškodit.
- Produkt chraňte před vlhkem a extrémními teplotami.
- Nenechte padnout žádné kovové produkty do vnitřku produktu.
- Nepokládejte na produkt těžké předměty.
- Produkt čistěte pouze suchou utěrkou.
- Nezakrývejte ventilační otvory.
- Používejte pouze příslušenství doporučené výrobcem.
- Záruka propadá při neodborných zásazích do přístroje.

Sít'ový adaptér

- Terč používejte pouze s dodaným sít'ovým adaptérem. Při jeho poškození použijte stejný typ adaptéru, který můžete dostat u výrobce nebo ve specializovaném obchodě.
- Sít'ový adaptér lze používat pouze v interiérech.
- Sít'ový adaptér chraňte před vlhkem a extrémním teplem.
- Před odpojením adaptéru z terče ho nejdříve vytáhněte z elektrické zásuvky.
- Pokud je sít'ový adaptér poškozen, nechte jej okamžitě vyměnit.

Malé předměty / části balení



VAROVÁNÍ

Malé předměty (např. Šrouby a jiný montážní materiál) uchovávejte mimo dosah dětí, hrozí riziko spolknutí. Nenechte děti hrát si s fólií, hrozí nebezpečí udušení!

Přenášení přístroje

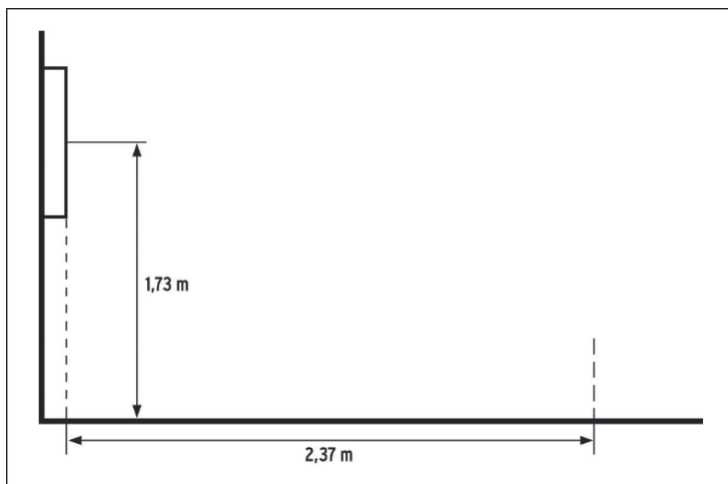
Odložte prosím originální balení. Na dostatečnou ochranu při přenášení produkt zabalte do originálního balení.

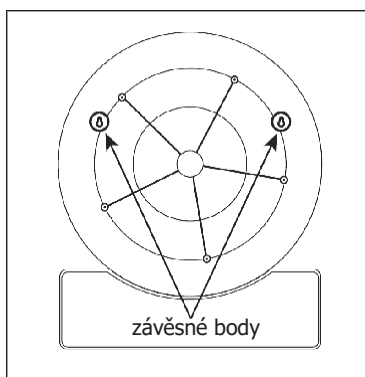
Čištění vnějšího povrchu

K čištění nepoužívejte těžké kapaliny, jako např. spreje proti hmyzu. Silným tlakem při čištění můžete poškodit povrch přístroje. Kaučukové a plastové části by neměly být v dlouhodobém kontaktu s přístrojem. K čištění používejte suchou utěrkou.

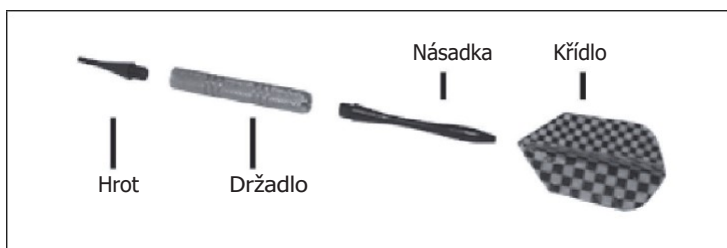
MONTÁŽ

Vyberte vhodné místo, na které zavěsíte terč tak, jak je znázorněno v následujícím schématu. Odstup hráče od terče má představovat 2,37 m. Výška středu terče má představovat 1,73 m.

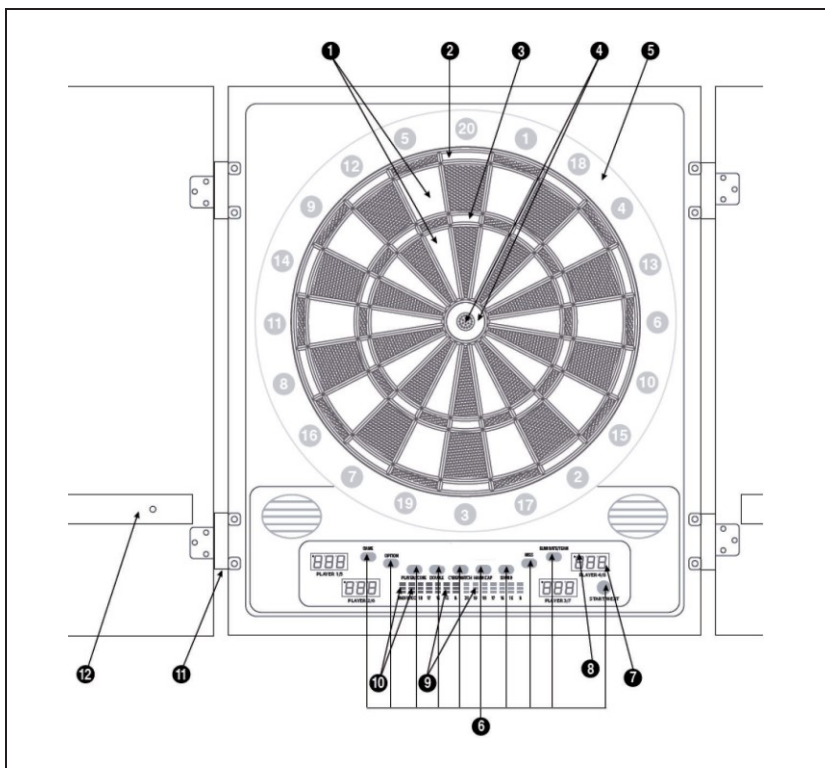




Složte šípky:



PŘEHLED TERČE



1	Single	Uvedená hodnota bodů na okraji
2	Double (kruh)	Dvojnásobný počet bodů
3	Triple (kruh)	Trojnásobný počet bodů
4	Bullseye (střed terče, tzv. Býčí oko)	Vnější kruh: 25 bodů Vnitřní kruh: 50 bodů
5	Catcher (okraj)	Žádné body
6-9	Funkční tlačítka Displej pro výsledky	Viz odstavec "Funkční klávesy" Zobrazuje postupně: Cíl-Body-Zásahy-Body (celkově) -Hráč # Zobrazuje počet hodů, které mě daný hráč ještě k dispozici
10	Displej pro hru	
11	Displej pro DI / DO	
12	Port pro síťový adaptér	

OVLÁDÁNÍ

Zapnutí a vypnutí

Pokud se přístroj nepoužívá více než 10 minut, automaticky se přepne do pohotovostního režimu (Standby). Pokud je přístroj zapojen do elektrické zásuvky, herní údaje se nevymažou a ve hře se může pokračovat i později. Na úplné vypnutí přístroje jej odpojte z elektrické zásuvky.

Funkční tlačítka

GAME	Výběr hry Na levém displeji se zobrazují hry (G01-G27, viz Tabulka 1). Na pravém displeji se zobrazuje variantu hry.
OPTION	Opakovaným stisknutím přepínáte jednotlivé herní varianty.
PLAYER-SCORE	Stisknutím tlačítka před začátkem hry nastavte počet hráčů. Stisknutím tlačítka během hry zobrazíte počet bodů hráčů. Jedním stisknutím zobrazíte počet bodů hráčů 1, 2, 3 a 4. Dvěma stisky zobrazíte počet bodů hráčů 5, 6, 7, a 8
HANDICAP	Stisknutím tlačítka před začátkem hry nastavte stupeň obtížnosti, resp. možnosti pro různých hráčů. Například: Jestliže čtyři hráči hrají G01, Hráč 1 může začínat na 801, Hráč 2 na 501, Hráč 3 na 301 a Hráč 4 na 201 bodech.
ELIMINATE/TEAM	Stisknutím tlačítka před začátkem hry vytvořte týmy (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4). Stisknutím tlačítka během hry vymažete poslední hod.
CYBER MATCH	Hra proti počítači. Opakovaným stisknutím nastavíte sílu virtuálního protihráče (C1 = velmi náročný, C5 = velmi slabý).

DOUBLE	Zapnutí / vypnutí funkcí Double In / Double Out pro G01. 1 x stisknout: Double In (červené světlo na levé straně displeje na DI / DO (10)); 2 x stisknout: Double Out (červené světlo na pravé straně displeje na DI / DO (10)); 3 x stisknout: Zapnuto Double In a současně i Double Out (dvě červená světla na levé straně displeje na DI / DO (10)); 4 x stisknout: Vypnuto Double In i Double Out (žádné LED světla na displeji)
START/NEXT	Spustit hru / Další hráč.
SOUND/VOLUME	Opakovaným stisknutím nastavíte hlasitost (7 stupňů).
MISS	Stisknout při hodu mimo terče (na odpočet hodu hráči).

SEZNAM HER 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

PRAVIDLA

Každý hráč má obecně k dispozici vždy tři hody. Kola se zobrazují ve dvou polích na výsledky. Tři malé tečky nad počtem bodů zobrazují počet zbývajících hodů šipkami v daném kole. Po každém kole se přístroj automaticky zapne do režimu "Hold" (zastavení). Na pokračování ve hře a spuštění dalšího hráče stiskněte START / NEXT.

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

V této hře se postupně odečítají body z výchozí hodnoty (101/201 / ... / 901). V každém kole se sčítají body hráčových hodů, které se následně odečtou z dané hodnoty. Hráč, který jako první dosáhne hodnoty "0", vyhrává. Kolo, ve kterém hráč překročí počet bodů k dosažení hodnoty "0", se nehodnotí. Pro zvýšení náročnosti hry je k dispozici funkce DOUBLE. Při této variantě jsou začátek a konec pro hráče náročnější.

Double In: Hra se začne až po hození šipky na hodnotu Double. Předtím zasažené body se nehodnotí.

Double Out: Hra končí až po hození šipky na hodnotu Double a zároveň nasbírané body musí dát po jejich odpočítávání hodnotu "0". Pokud zůstane i jen 1 bod navíc, hráč nevyhrává - může anulovat dané kolo.

Double In / Out: Kombinace obou variant.

Dart-Finish: Pokud hráč během odpočítávající hry získal hodnotu 180 bodů, má možnost ukončit hru třemi hody. Terč vypočítá na to potřebné zásahy a body a zobrazuje je samostatně pro každý hod. Pokud hráč zkaží první hod, může hru vyhrát dalšími dvěma hody. Na displeji se před čísly zobrazuje hodnota Single, Double nebo Triple. Například: "_18" (Single), "= 18" (Double) nebo "≡18" (Triple). Pokud se vyžaduje zásah středu terče, zobrazí se "25".

G02 - Simple Cricket (000, 020, 025)

V této hře platí pouze zásahy bodů od 15 do 20 spolu se středem terče. Hráč, který jako první třikrát trefí všechny oblasti, vyhrává.

Double a Triple zóny znásobují počet zásahů. Varianta 000: Hráči smí zasáhnout pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. Varianta 020: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a následně střed terče. Varianta 025: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: střed terče a 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

G03 - Scram Cricket (A00 - pouze pro dva hráče)

I při této hře je cílem trefit všechny zóny od 15 do 20 spolu se středem. Hra sestává ze dvou kol. V prvním kole se první hráč pokouší zasáhnout každý segment třemi hody. Protihráč se snaží trefit segmenty, které první hráč netrefil. Když první hráč zasáhne všechny segmenty, končí první kolo. Ve druhém kole si hráči vymění role. Hra končí po úspěšném uzavření všech segmentů druhého hráče. Hráč s vyšším počtem bodů vyhrává.

G04 – Score Cricket (E00, E20, E25)

I při této hře je cílem trefit všechny zóny od 15 do 20 spolu se středem.

E00: Hráči mohou zasáhnout segmenty v libovolném pořadí. E20: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a následně střed terče. E25: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: střed terče a 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Každý segment je "otevřený", dokud ho jeden hráč netrefí třikrát. Segment se uzavře až poté, když ho oba hráči třikrát zasáhnou. Hráč, který "otevřel" určitý segment, je jeho vlastníkem. Zásahy do tohoto segmentu získává body, dokud ho druhý hráč nezavře. Hra končí po úspěšném uzavření všech segmentů. Hráč s vyšším počtem bodů vyhrává.

G05 - Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

I při této hře je cílem trefit všechny zóny od 15 do 20 spolu se středem.

C00: Hráči mohou zasáhnout segmenty v libovolném pořadí.

C20: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a následně střed terče.

C25: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: střed terče a 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Trojnásobný zásah jistého segmentu ho "otevře" - hráči následně zásahy do daného segmentu sbírají body. Segment se uzavře až poté, kdy všichni hráči ho třikrát zasáhnou. Získané body každého hráče se připíše spoluhráčům. Cílem hry je připočítat soupeřem co nejvíce bodů. Po uzavření všech segmentů vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

G06 - Double Score Cricket (D00, d20, d25)

I při této hře je cílem trefit všechny zóny od 15 do 20 spolu se středem.

D00: Hráči mohou zasáhnout segmenty v libovolném pořadí.

d20: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a následně střed terče.

d25: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: střed terče a 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Hra probíhá stejně jako G02 s tím rozdílem, že každý hráč musí nejdříve zasáhnout Double zónu každého segmentu, až následně se mu připočítávají body.

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

I při této hře je cílem trefit všechny zóny od 15 do 20 spolu se středem.

P00: Hráči mohou zasáhnout segmenty v libovolném pořadí.

P20: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a následně střed terče.

P25: Hráči musí zasáhnout segmenty v daném pořadí: střed terče a 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Cílem hry je trefit všechny tři zóny každého segmentu. Pokud hráč trefí v daném segmentu a kole zónu x1-, x2- a x3-, jeho protihráč získá jednu segmentovou zónu. V následujícím kole je pro hráče tento segment zablokován a protihráč nedostane kromě jedné získané žádnou jinou zónu.

G08 – Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Ve hře Round the Clock se počítají následující segmenty:

Varianta 5: Segmenty 1 - 5

Varianta 10: Segmenty 1 - 10 Varianta 15: Segmenty 1 - 15

Varianta 20: Segmenty 1 - 20

V každém kole počítač vybere segment na zasažení. Při zásahu daného segmentu terč zobrazuje YES (při nezasažení NO). Hráč, který jako první zasáhne všechny segmenty, vyhrává.

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

Ve hře Round the Clock-Double se počítají pouze zóny Double následujících segmentů:

Varianta 205: Segmentu 1 - 5

Varianta 210: Segmenty 1 - 10

Varianta 215: Segmenty 1 - 15

Varianta 220: Segmenty 1 - 20

V každém kole počítač vybere segment na zasažení. Při zásahu daného segmentu a zóny Double terč zobrazuje YES (při nezasažení NO). Hráč, který jako první zasáhne všechny segmenty, vyhrává.

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

Ve hře Round the Clock-Triple se počítají pouze zóny Triple - průběh hry je stejný jako v předchozích dvou variantách.

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

Varianty (3, 5, ..., 21) reprezentují počet "životů" hráčů. Každý hráč začíná s jistým počtem "životů" závislým na zvoleném variantu. Počítač prvnímu hráči zobrazuje počet bodů. Hráč má tři hody na dosažení / překročení tohoto počtu bodů. Pokud se mu to podaří, zachová všechny životy. Následující hráč musí vyrovnat nebo překročit počet bodů předchozího hráče (stejně má na to tři hody). Pokud se mu to podaří, zachová všechny životy a na řadě je další hráč. Při nedosažení daného množství bodů hráč ztratí jeden život. Počet bodů lze anulovat stiskem START nebo označením hodu mimo - to však znamená stažení 1 života. Pokud hráč ztratí všechny životy, vypadáva ze hry a končí hru. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem životů.

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

Princip hry je stejný jako v předešlém případě - hráči mají k dispozici stanovené množství životů. Počítá se však naopak: Hráč má tři hody na to, aby dosáhl daný počet bodů nebo jejich podlezl. Stisknutím tlačítka eliminate / TEAM nebo MISS se k nahození počtu bodů připočte 60 bodů. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem životů.

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

Mezi variantami (100, 200, ..., 900) vyberte počet cílových bodů. Počítá se každý hod. Hráč, který jako první dosáhne / překročí zvolený počet bodů, vyhrává.

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

Varianty (H03, H05, ..., H21) představují počet herních kol. Cílem hry je hodit nejvyšší počet bodů. Hráč, který získá nejvyšší počet bodů, vyhrává.

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

Varianty (-03, -05, ..., -21) reprezentují počet "životů" hráčů. V každém kole počítač náhodně vybere segment určený na zasažení. Hráč během 10 sekund musí zasáhnout daný segment, ostatní se nepočítají. Každý úspěšný zásah odečte hráči jeden život. Hráč, který jako první přijde o všechny životy, vyhrává.

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

Varianty (3, 5, ..., 21) reprezentují počet "životů" hráčů. Každý hráč začíná se stejným počtem životů. Před začátkem hry se na displeji zobrazuje SEL (select = výběr). Hráč hodem do terče vybere svůj bodový segment. Každý hráč vybere "svůj" segment a hra začíná. Hráč, který zasáhne vlastní pole, se stane zabijákem (killer). Zabiják se následně snaží zasáhnout segmenty svých protihráčů. Pokud se mu to podaří, držitel daného segmentu přijde o život. Pokud zabiják zasáhne vlastní segment, přijde o status zabijáka a ztratí život. Vítězem je hráč, který přežije nejdéle.

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

Varianty (203, 205, ..., 221) reprezentují počet "životů" hráčů. Každý hráč začíná se stejným počtem životů. Hra probíhá stejně jako v předchozím případě - s rozdílem, že hráči musí zasáhnout zónu Double (x2).

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

Varianty (303, 305, ..., 321) reprezentují počet "životů" hráčů. Každý hráč začíná se stejným počtem životů. Hra probíhá stejně jako v předchozím případě - s rozdílem, že hráči musí zasáhnout zónu Triple (x3).

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

Cílem hry je v každém kole redukovat přednastavený počet bodů (51/61 / ... / 91). V každém kole vržen počet bodů musí být dělitelný 5. Z počtu bodů se pak odečte pětina vsazen počtu bodů.

Příklad: V jednom kole hráč získá 20 bodů. Z daného počtu bodů se odečítají 4 body (20: 5 = 4). Pokud hráč nehodí počet bodů dělitelný pěti nebo v rámci tří hodů nezasáhne terč, neodečítají žádné body. Hráč, který jako první dosáhne nebo přesáhne přednastavený počet bodů, vyhrává.

G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)

Varianta 1: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 1-20, na závěr střed terče.

Varianta 5: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 5-20, na závěr střed terče.

Varianta 10: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 10-20, na závěr střed terče.

Varianta 15: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 15-20, na závěr střed terče. Počítají se jen zásahy ve správném pořadí, přičemž hráč má jen jednu šanci na správné zásahy. Pokud netrefí, následuje další hráč a zasažené body se nescítají. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů.

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

Double varianta hry Shanghai. Počítají pouze zásady ho zóny Double daných segmentů.

Varianta 201: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 1-20, na závěr střed terče.

Varianta 205: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 5-20, na závěr střed terče.

Varianta 210: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 10-20, na závěr střed terče.

Varianta 215: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 15-20, na závěr střed terče.

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

Triple varianta hry Shanghai. Počítají pouze zásady ho zóny Triple daných segmentů.

Varianta 301: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 1-20, na závěr střed terče.

Varianta 305: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 5-20, na závěr střed terče.

Varianta 310: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 10-20, na závěr střed terče.

Varianta 315: Hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: segmenty 15-20, na závěr střed terče.

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

Hráči cílí kolem za kolem na příslušné segmenty (čili v prvním kole na 1. segment, ve druhém kole na 2. segment, v devátém kole na 9. segment atd.). Cílem hry je hodit v každém kole nejnížší počet bodů. body:

Triple = 1 bod (nejlepší možný výsledek -v pořadí je automaticky následující hráč)

Double = 2 body

Single = 1 bod Žádný zásah do aktivního segmentu (např. V pátém kole: 5. segment) = 5 bodů. V každém kole má hráč k dispozici tři hody, avšak po výborném prvním hodu má možnost posunout hru dále (START / NEXT). Pokud hráč v prvním hodu zasáhne cílový segment, získá 3 body. Tehdy se může rozhodnout, zda chce uskutečnit další hod nebo posune pořadí na následujícího hráče. Pokud ve druhém hodu mine svůj cíl, počet jeho bodů se zvýší ze 3 na 5. Pokud druhý hod je úspěšnější než první (trefí Double), počet jeho bodů se sníží ze 3 na 2 a opět má možnost rozhodnout se, zda posune pořadí na dalšího hráče nebo pokračuje v hánení. Hráč, který jako

první dosáhne nebo přesáhne konečný počet bodů (10/20 / ... / 90), ukončí hru. Vítězem je hráč, který zůstal ve hře nebo po 18 polích získal nejvyšší počet bodů.

G24 – Bingo (132, 141, 168, 189)

Cílem hry je hodit jednu z následujících sekvencí segmentů (132/141/168/189).

Varianta 132: Hráč musí hodit sekvenci segmentů 15 - 4 - 8 - 14 - 3.

Varianta 141: Hráč musí hodit sekvenci segmentů 17 - 13 - 9 - 7 - 1.

Varianta 168: Hráč musí hodit sekvenci segmentů 20 - 16 - 12 - 6 - 2.

varianta 189: Hráč musí hodit sekvenci segmentů 19 - 10 - 18 - 5 - 11. Než se na displeji zobrazí následující segment určený na zasažení, se každý segment musí zasáhnout 3krát.

Hráč, který všechny segmenty trefil 3krát, vyhrává. Přitom se počítají zóny Double a Triple než 2, resp. 3 zásahy.

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

Varianty (3/5 / ... / 21) reprezentují počet "životů" hráčů. Každý hráč začíná se stejným počtem životů. V každém kole se pro hráče na displeji zobrazuje aktivní segment (určený na zasažení). Pokud hráč trefí segment prvním nebo druhým hodem, může následujícímu hráči určit segment na zasažení. Pokud hráč netrefí segment během prvních dvou hodů nebo ho trefí třetím hodem, počítač následujícímu hráči náhodně určí segment na zasažení. Pokud hráč nezasáhne segment vůbec, odečte se mu jeden život. Hráč, který ve hře vydrží jako poslední, vyhrává. Triple a Double zóny se počítají jako zbývající segmenty.

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

Náročnější varianta hry Big Little. V této variantě se hodnotí i Double a Triple zóny.

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

Každý hod a zásah se počítá. Hráč, který jako první dosáhne předem nastavený počet bodů (101/201 / ... / 901), vyhrává. Pokud hráč překročí cílový počet bodů, poslední kolo se mu nepočítá. Pokud hráč dosáhne počet bodů soupeře, soupeř se vrátí na hodnotu 0. Příklad: Hráč 1 má 20 bodů, Hráč 2 má 50 bodů, Hráč 3 má 30 bodů. Hráč 4 má teprve 0 bodů a je na řadě. Pokud prvním hodem získá 20 bodů, Hráč 1 se vrátí na nulu. Pokud Hráč 4 druhým hodem získá 10 bodů, čili celkově bude mít 30 bodů, Hráč 3 se vrátí na nulu. Pokud Hráč 4 třetím hodem získá 1 bod, dohromady bude mít 31 bodů.

ODSTRANĚNÍ PORUCH

Žádný proud?

Ujistěte se, zda elektrická zásuvka funguje správně a síťový adaptér je zapojen.

Nezobrazování bodů?

Nachází se terč právě v režimu nastavení ("Settings") nebo jste pauzovali probíhající hru? Zkontrolujte, zda ovládací prvky nebo funkční tlačítka nejsou zatlačeny nebo zaseknuté.

Zaseknuté senzorové prvky?

Pohybuje zaseknutí senzorovými prvky v nich zapíchnutí šipkou nebo prsty. Senzorové prvky i funkční tlačítka lze obvykle uvolnit jemným tlakem.

Vylomeny hroty šipek?

Umělé hroty jsou sice bezpečnější, ale nevydrží věčně. Zaseknutý hrot vyjměte z terče pinzetou.

POKYNY PRO LIKVIDACI ODPADU



Pokud se na produktu nachází levý obrázek (přeškrtnutý kontejner na kolečkách), při likvidaci odpadu platí Evropská směrnice 2002/96 / EG. Tento produkt se nesmí vyhodit do domácího odpadu. Příklad předejte nejbližší skládce elektronického odpadu. Správnou likvidací chráníte životní prostředí a zdraví ostatních lidí. Recyklací se šetří i vyčerpateľné zdroje.

VÝROBCE

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

