



# ELECTRO3

ELECTRONIC DART GAME (AP-108)



**Harrows**  
DARTS TECHNOLOGY

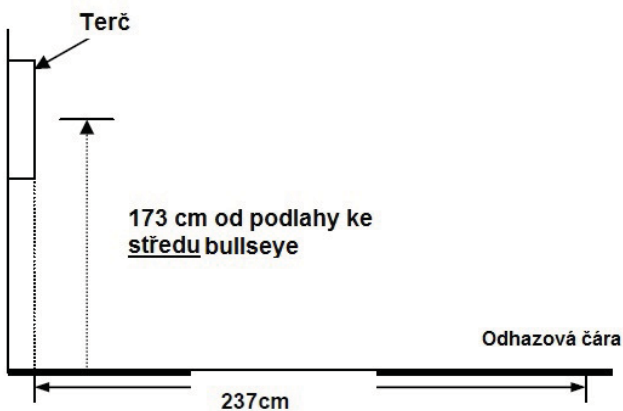
## Úvod

### ■ Varování

- Toto není dětská hračka. Házení šipek s ocelovou nebo měkkou špičkou není vhodné pro děti do 8 let.
- Prosím vypněte terč, pokud nehrajete.
- Pokud terč není aktivní po deset minut, displej i periferie se automaticky vypnou a přejdou do spánkového režimu. Když se opět zmáčkne tlačítko GAME, hra je obnovena.

### ■ Informace k produktu

Vyberte umístění, kde jsou asi 3 m volného prostoru před terčem. „Meta na házení“ by měla být 237 cm od desky na šípky. Střed terče by měl být 173 cm nad zemí.



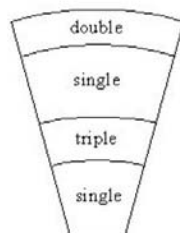
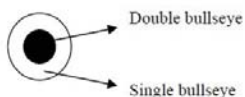
- Velmi kvalitní elektronický terč obsahuje LCD displej, automatické hlasové bodování a 26 her se 185 variantami. Může si je užívat až 8 hráčů s počátečním nastavením 2 hráčů.
- Tento terč je napájen 3 AA bateriemi.

### Bodování segmentu

Jednorázově bodovaný segment  
Dvojnásobně bodovaný segment  
Trojnásobně bodovaný segment  
Vnější bullseye  
Středový bullseye

### bodovací pravidla

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



## ■ Nastavení hry

1. Tlačítko „Game/Power“: Zmáčknete tlačítko pro zapnutí/vypnutí hry, na obrazovce se objeví herní menu, vyberte si hry (G01—G26); během hry - k ukončení současné hry zmáčknete toto tlačítko a vraťte se do počátečního nastavení.
2. Tlačítko „Option/Score“: pro výběr různých možností her zmáčknete Option; pro náhled na bodování hráče kdykoli během hry zmáčknete Score a pokračujte v mačkání tohoto tlačítka k zobrazení bodování dalšího hráče. Pokud hráči tlačítko nemačkají v průběhu 3 vteřin nebo nezmáčknou jiné tlačítko, hra pokračuje.
3. Tlačítko „Player/Cybermatch/Miss“: před začátkem hry zmáčknete Player a nastavte počet hráčů a zmáčknete Cybermatch pro hru proti zařízení (C1—profesionál, C2—expert, C3—senior, C4— středně pokročilý, C5—začátečník); během hry – pro zredukování počtu zbývajících šipek, když se mine terč, zmáčknete Miss.
4. Tlačítko „Handicap/Eliminate“: zmáčknete Handicap před začátkem hry pro nastavení obtížnosti/možnosti pro různé hráče, během hry - pro vymazání bodování současného hodu šipkou zmáčknete Eliminate.
5. Tlačítko „Double/Sound on/off“: Tlačítko Double funguje pouze pro hru Count Down; pro zapnutí nebo vypnutí zvuku zmáčknete Sound on/off.
6. Tlačítko „Start/Next“: toto tlačítko zmáčknete pro odstartování hry nebo abyste se během hry posunuli k následujícímu hráči.

## ■ Pokyny ke hře

### G01 Count Down (301,501,601,701,801,901,999)

1. Při této hře se odečítá počet bodů dosažených každou šipkou od počátečního stavu. Hráč, který první dosáhne přesně nuly, vyhrává hru.
2. Dosažení „1“ nebo překročení nuly do mínusu se může považovat za přehození (BUST) a bodování se nastavuje zpět na počet bodů před probíhajícím kolem a hlas oznámí „incorrect“ (chybný).
3. Zmáčknutím tlačítka DOUBLE si hráč může vybrat následující varianty.

**Double in** Aby se mohlo začít, hráč musí zasáhnout double. Dokud se tato podmínka nesplní, body se nepočítají.

**Double out** K dosažení výhry musí hráč zasáhnout double redukcí počtu bodů přesně na nulu. Dosažení „1“ nebo překročení nuly do mínusu se může považovat za přehození (BUST) a bodování se nastavuje zpět na počet bodů před probíhajícím kolem a hlas oznámí „incorrect“ (chybný).

**Double in/out** K dosažení výhry musí hráč zasáhnout double redukující počet bodů přesně na nulu. Dosažení „1“ nebo překročení nuly do minusu se může považovat za přehození (BUST) a bodování se nastává zpět na počet bodů před probíhajícím kolem.

## G02 Count Down Team

Toto je týmová hra hry Count Down, je v šipkových ligách velmi oblíbená. Vždy se sledují 2 týmy a 4 bodování. Hráč 1 a Hráč 3 hrají proti Hráči 2 a Hráči 4. Hra se hraje stejně jako G01 Count Down. Kterýkoli hráč, který první sníží svůj počet bodů přesně na nulu, přinese svému týmu vítězství.

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

Počet bodů každého hráče se navyšuje z nuly nahoru za každý hod. Kdo první dosáhne nejvyššího počtu bodů, vyhrává.

## G04 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1. Ve hře jsou pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
2. Když hráč zasáhne jednotlivý segment třikrát, „otevře se“ bodování tohoto segmentu. Zásah jednorázově bodovaného segmentu (single)—platí jednou; Zásah dvojnásobně bodovaného segmentu (double)—platí dvojnásobně; Zásah trojnásobně bodovaného segmentu (triple)—platí trojnásobně.
3. E00—Hráč může zasáhnout jakýkoli segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Není daná žádná sekvence; E20—Hráč musí nejprve zasáhnout třikrát 20, pak pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye popořádku; E25—Hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bullseye, pak pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.
4. Každý bodovací segment je „otevřen“, když je zasažen třikrát.
5. Každý hráč se musí snažit zasáhnout bodovací segment třikrát, aby segment mohl nabýt statusu „otevřený“ a mohl být bodován.
6. Dokud protivníci nezasáhnou bodovací segment třikrát a neotevřou ho tak, může hráč pokračovat v házení na „otevřený“ segment, aby získal vyšší počet bodů.
7. Poté, co všichni hráči zasáhnou stejný segment třikrát, bude segment „uzavřen“ a už nemůže být znovu bodován.
8. Když všichni hráči „uzavřou“ všechny segmenty, hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

## G05 No Score Cricket (Π00,Π20,Π25)

1. Ve hře jsou pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
2. Zásah jednorázově bodovaného segmentu—platí jednou; Zásah dvojnásobně bodovaného segmentu—platí dvojnásobně; Zásah trojnásobně bodovaného segmentu—platí trojnásobně.
3. 000—Hráč může zasáhnout jakýkoli segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Není daná žádná sekvence; 020—Hráč musí nejprve zasáhnout třikrát 20, pak pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye popořádku; 025—Hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bullseye, pak pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.
4. Každý segment se ukáže bodem na LCD displeji. Odpovídající LCD se rozsvítí, když ho hráč zasáhne.
5. Hráč, který první zasáhne třikrát všechna čísla terče, vyhrává.

## **G06 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

- 1、 Ve hře jsou pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- 2、 Zásah jednorázově bodovaného segmentu—platí jednou;  
Zásah dvojnásobně bodovaného segmentu—platí dvojnásobně;  
Zásah trojnásobně bodovaného segmentu—platí trojnásobně.
- 3、 C00—Hráč může zasáhnout jakýkoli segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Není daná žádná sekvence;  
C20—Hráč musí nejprve zasáhnout třikrát 20, pak pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye popořádku;  
C25—Hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bullseye, pak pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.
- 4、 Každý segment je “otevřený”, když se zasáhne třikrát. Ale “uzavře se” a nemůže být bodován, když ho všichni hráči již zasáhnou třikrát. Body dosažené současným hráčem budou přidány všem protivníkům.
- 5、 Každý hráč se musí snažit zasáhnout bodovací segment třikrát, aby mohl nabýt statusu „otevřený“ a mohl být bodován.
- 6、 Dokud protivníci nezasáhnou bodovací segment třikrát a neotevřou ho tak, může hráč pokračovat v házení na „otevřený“ segment, aby přidal vyšší počet bodů protivníkům.
- 7、 Poté, co všichni hráči zasáhnou stejný segment třikrát, bude segment „uzavřen“ a už nemůže být znovu bodován.
- 8、 Když všichni hráči „uzavřou“ všechny segmenty, hráč s nejnižším počtem bodů vyhrává.

## **G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)**

Tato hra se hodně podobá No Score Cricketu s přidáním otočkou. Když je určité číslo uzavřeno, má hráč možnost vynulovat protihráčovy body tím, že zasáhne stejné číslo znovu. Avšak pokud má protihráč číslo též uzavřeno, nebudou mu odebrány žádné body. Hráč, který první uzavře všechna čísla, vyhrává. Příklad: pro číslo 19 má Hráč 1 jeden zásah (jedna známka pryč), Hráč 2 má 2 zásahy (dvě známky pryč) a Hráč 3 má číslo 19 uzavřené (tři známky pryč). Přejde Hráč 4 a dá trojnásobný zásah čísla 19, 19 se též uzavřela. Hráč 4 pak zamíří a zasáhne znovu jednou 19. Následovně, Hráčům 1 a 2 se každému zapne jedna známka pro 19 a Hráče 3 se to nedotkne. Což znamená, že Hráči 1 a 2 se odsunuli o 1 zásah dozadu od možnosti uzavření 19.

## **G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)**

Tato verze Cricketu využívá segmenty s nižšími čísly pro změnu tempa ve srovnání se segmenty ve hře Standard Cricket. Hráči budou potřebovat „uzavřít“ segmenty 1,2,3,4,5,6 a bullseye. Všechna ostatní pravidla platí stejně, jak jsou popsána ve hře 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 jakéhokoli segmentu;  
(205、210、215、220) zobrazuje, že platí pouze zásah dvojnásobně bodovaného segmentu;  
(305、310、315、320) zobrazuje, že platí pouze zásah trojnásobně bodovaného segmentu.
- 2、 “5” směji být zasaženy segmenty 1 až 5;  
“10” směji být zasaženy segmenty 1 až 10;  
“15” směji být zasaženy segmenty 1 až 15;  
“20” směji být zasaženy segmenty 1 až 20.
- 3、 Hráč musí házet šipky na segment, který ukazuje zařízení. Když je segment zasažen, ukáže se následující segment. Vyhrává hráč, který první zasáhne všechny segmenty.

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

- 1、 (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) čísla přestavují počáteční body pro každého hráče.
- 2、 Zařízení náhodně zobrazí číselný segment, na který se má házet.
- 3、 Hráč by měl střílet na segment během 10 vteřin, jinak se zásah nepočítá. Když je segment zasažen, zařízení oznámí „Yes“ (ano) nebo „No“ (ne). Když dojde k zásahu segmentu single, double nebo triple, zařízení odejme jeden bod z celkového počtu bodů.
- 4、 Vyhrává hráč, který první dosáhne nuly.

## **G11 ShangHai (101,105,110,115)**

- 1、 101—— Segmenty musí být zasaženy v pořadí 1 až 20 a bullseye nakonec;
- 105—— Segmenty musí být zasaženy v pořadí 5 až 20 a bullseye nakonec;
- 110—— Segmenty musí být zasaženy v pořadí 10 až 20 a bullseye nakonec;
- 115—— Segmenty musí být zasaženy v pořadí 15 až 20 a bullseye nakonec.
- 2、 Každý hráč může házet jen jednou pro každý číselný segment. Počítá se zásah čísla, nic jiného se nepočítá. Když dojde k vynechání nebo přeskočení segmentu, není už další možnost číslo znovu zasáhnout.
- 3、 Když se dovrší zásah bullseye, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

## **G12 Halve It (H12)**

Tato hra se podobá hře Jeopardy. Když třikrát za sebou minete, může vám to zruinovat skóre. Každý začíná hru střílením na číslo 12, pak 13, 14, jakékoli dvojby, 15, 16, 17, jakékoli triply, 18, 19, 20 a bullseye. Každý hráč hází tři šipky na stejné číslo, pak pokračuje s dalším číslem v dalším kole. Zásah double nebo triple se počítá jako 2x nebo 3x tolik bodů. Pokud hráč mine všechny tři hody na určitý cíl v jednom kole, zmenší se mu počet bodů na polovinu.

Příklad: Pokud má hráč po dvou kolech souhrnný počet bodů 76 a pak mine další číslo všemi 3 šipkami, počet bodů se mu sníží na polovinu, zůstává 38. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

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

- 1、 Ve hře jsou všechny segmenty.
- 2、 (003,004 ...014) číslo představuje stanovená kola pro hráče. V jednom kole se hází tři šipky.
- 3、 Zásah jednorázově bodovaného segmentu: segment X 1  
Zásah dvojnásobně bodovaného segmentu: segment X 2  
Zásah trojnásobně bodovaného segmentu: segment X 3
- 4、 Po dokončení stanoveného počtu kol vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

## **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 počáteční životy hráče.
- Na začátku zařízení ukáže počet skórovacích bodů pro prvního hráče.
- 2、 Každý hráč by měl dosáhnout nebo překročit třemi hody v jednom kole počet bodů daný v kole pro předešlého hráče. Pokud hráč dosáhne nižšího počtu bodů, než je stanoveno pro předešlého hráče, odejme se mu jeden život.
- 3、 Když hráč nehází, ale rovnou zmáčkne tlačítko Start/Next, též ztrácí jeden život.
- 4、 Když má hráč počet životů nula, je vyřazen.
- 5、 Když zbyde jeden hráč, hra končí a tento hráč se stává vítězem.
- 6、 Tuto hru by měli hrát více než dva 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 počáteční životy hráče.
- 2、 Každý hráč by měl dosáhnout třemi hody v jednom kole menší počet bodů než počet bodů daný v kole pro předešlého hráče. Pokud hráč dosáhne vyššího počtu bodů než předešlý hráč, odejme se mu jeden život.
- 3、 Když hráč nehází, ale rovnou zmáčkne tlačítko Start/Next, též ztrácí jeden život.
- 4、 Když má hráč počet životů nula, je vyřazen.
- 5、 Když zbyde jeden hráč, hra končí a tento hráč se stává vítězem.
- 6、 Tuto hru by měli hrát více než dva hráči.

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

Hráč by se měl pokusit získat šanci vybrat následující cíl tím, že zasáhne nejprve cíl současný. Single-6 je prvním terčem, kterým hra začíná. Aby si zachránil život, musí hráč zasáhnout cíl jednou, má k dispozici tři hody. Pokud je cíl zasažen prvním nebo druhým hodem, má hráč možnost vybrat jedním hodem další cíl. Singly, doubly a triply jsou všechny považovány za různé cíle. Strategii je vybrat protivníkům nejtěžší možný cíl, jako je „triple-20“ nebo „double-bullseye“. Vyhrává ten hráč, kterému jako poslednímu zbyl život.

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

Aby tato hra začala, musí každý hráč hodit jednu šipku a určit na který blok/barvu (#20 barva nebo #1 barva) bude střílet. Pokud hráči touto šipkou zasáhnou bullseye, musí házet znova, aby určili barvu. Hráči se pak pokoušejí zasáhnout svoji cílovou barvu, aby navyšovali počet bodů, který musí být stanoven v Možnostech hry (Game Options) na počátku této hry: 100, 200, 300, 400, 500. Pokud hráč hodí šipku do barvy protivníka, nepočítá se to. Bullseye se připočítává k vašemu celkovému počtu bodů. Vyhrává ten, kdo první dosáhne předem stanoveného počtu bodů.

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

Tato hra má stejná pravidla jako „Score Color“ s následující výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do protivnickovy cílové barvy, připočítají se body k protivníkovi celkovému počtu bodů.

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

Tato hra má stejná pravidla jako „Score Color“ s následující výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do protivnickovy cílové barvy, odečtou se tyto body z hráčova celkového počtu bodů.

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

Tato hra má stejná pravidla jako „Score Color“ s následující výjimkou. Každý hráč se pokouší zasáhnout svoji cílovou barvu, aby získal jeden bod. Celkový počet bodů musí být stanoven v Možnostech hry (Game Options) na počátku této hry: 003, 004, 005, 006 nebo 007 celkem. Pokud hráč hodí šipku do protivnickovy cílové barvy, odejme se jeden bod z hráčova celkového počtu bodů a hráč ztrácí toto kolo. Bullseye se připočítává k vašemu celkovému počtu bodů. Vyhrává ten, komu jako jedinému zbyly body (když všichni ostatní jsou na nule).

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

Tato hra má stejná pravidla jako „Score Color“ s následující výjimkou. Každý hráč se pokouší zasáhnout svoji cílovou barvu, aby získal nejvyšší možné skóre. Celkový počet šipek, které se budou házet, musí být stanoven v Možnostech hry (Game Options) na počátku této hry: 005, 010, 015 nebo 020 šipek celkem. Pokud hráč hodí šipku do protivnickovy barvy, nepočítá se to. Bullseye se připočítává k vašemu celkovému počtu bodů. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší skóre poté, co byly hozeny všechny šipky.

## G22 Shooting I

V této hře hází každý hráč tři šípky v jednotlivém kole. Ten hráč, který má nejvyšší počet bodů za tři hody v kole, získává jeden bod. Vyhrává ten, kdo první získá 7 bodů.

## G23 Shooting II

Tato hra má stejná pravidla jako Shooting I. Avšak, k celkovému počtu bodů se počítají pouze šípky, které zasáhnou následující segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Vyhrává ten, kdo první získá 7 bodů.

## G24 Shooting III

Tato hra má stejná pravidla jako Shooting I. Hru vyhrává ten, kdo první získá 4 body, nebo hra trvá sedm kol a vyhrává ten, kdo má nejvyšší výhru.

## G25 Shooting IV

Tato hra má stejná pravidla jako Shooting III. Avšak, k celkovému počtu bodů se počítají pouze šípky, které zasáhnou následující segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Hru vyhrává ten, kdo první získá 4 body, nebo hra trvá sedm kol a vyhrává ten, kdo má nejvyšší 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 bodů, které musí hráč získat přesně.
- 2、 Každý hráč začíná s 0 počtem bodů, celkový počet bodů se zvyšuje, když je zasažen cíl. Vyhrává ten, kdo první získá stanovený počet bodů. Pokud hráč překročí stanovený počet bodů, vybuchne a jeho skóre se vrátí k tomu, jaké bylo na začátku tohoto kola.
- 3、 Hráči mohou „bombardovat“ ostatní hráče, což zredukuje jejich skóre na nulu. To se stane při každém hodu, kdy střílející hráč získá stejné skóre, jaké má už jiný hráč.

### ■ Problémy při hře

- **Žádná energie**  
Zkontrolujte, zda jsou baterie řádně instalovány nebo zda nejsou vybité.
- **Hra nepočítá body**  
Zkontrolujte, zda je hra v režimu nastavení nebo v režimu hold. Zmáčkněte tlačítko START/NEXT, abyste viděli, zda se hra spustí. Můžete též zkontrolovat, zda nejsou některé bodovací segmenty nebo tlačítka zaseknuté.
- **Zaseknutý segment nebo tlačítko**  
Je možné, že se během přepravy nebo v průběhu normální hry některý segment dočasně zasekne. Pokud k tomu dojde, celé automatické bodování se zastaví. Segment uvolníte tím, že jemně odstraníte šípku nebo budete prstem jemně kroutit segmentem. Hra bude potom pokračovat a bodovací funkce se vrátí k normálu.
- **Odstraňování rozbitých špiček**



Plastová špička je bezpečnější, ale nevydrží věčně, může se ulomit a zůstat v terči. Pokud k tomu dojde, zkuste ji jemně vytáhnout kleštěmi. Pamatujte, že čím je šipka s plastovou špičkou těžší, tím je větší pravděpodobnost, že se špička ohne nebo zlomí.

- **Výkyvy proudu nebo elektromagnetické poruchy**

Pokud dojde k elektromagnetickým rušivým impulzům, elektronika terče může vykazovat chybné chování nebo selhat. (Příklad: silná bouřka, přepětí elektrického vedení nebo přílišná blízkost instalace k elektrickému motoru nebo mikrovlnné troubě.) Vyjměte na několik vteřin baterie a pak je znovu instalujte, a uvedete tak hru opět do chodu. Ujistěte se, že jste též odstranili příčinu rušivých impulzů.