

ELEKTRONICKÝ TERČ

MODEL JX-2000 PRO



NÁVOD K OBSLUZE

Krabice s terčem obsahuje: elektronický terč
síťový adaptér
12 šipek s náhradními hroty
návod

Umístění terče: Pověste terč - 173 cm vysoko je umístěn střed terče tzv. „Bulleye“. Křížky označují prolisy zezadu terče pro závěsné šrouby. Pokud chcete zavěsit terč bezpečněji použijte pro zavěšení terče 4 šrouby jdoucí skrz terč na čtyřech místech v černém kruhu s čísly. Vzdálenost házečí čáry je 237cm od přední plochy terče.

Síťový adaptér: Adaptér je na 220V, konektor na konci kablíku zastrčte do zdířky na pravém boku terče dole.

Nad zdířkou je síťový vypínač. **POZOR** - používejte pouze adaptér dodávaný s terčem!

TLAČÍTKA A JEJICH FUNKCE

POWER - červené tl. pro vypnutí a zapnutí terče.

GAME - výběr hry

SELECT - výběr různé úrovně obtížnosti v rámci dané hry. Hra, která má tuto možnost, má v tabulce na str. 11 ve své kolonce uvedeno „Press SELECT for ...“.

PLAYER/PAGE - volba počtu hráčů. Také je tímto tlačítkem možno zjistit skóre protihráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 16 hráčů.

DOUBLE/MISS - pro funkce „DOUBLE IN/DOUBLE OUT“ při hře 01, tj. 301, 401,.... Také se toto tl. používá při odečtu hodů mimo hrací plochu.

Master OUT - může být vybrán několikerým zmáčknutím DOUBLE/MISS dokud svítí indikátor MASTER OUT. Terč ohlásí tento výběr hlasovým doprovodem.

Master OUT - tento konec hry pro 01 nařizuje zásah double nebo triple k dosažení nuly.

SOUND - umožňuje nastavení 7 úrovní hlasitosti doprovodného zvuku nebo zvuk vypnout.

START/HOLD - toto tlačítko má několik funkcí:

- start hry když jsou všechny volby nastaveny
- podržet terč ve stavu HOLD (nahore svítí HOLD), kdy je možno vyjmout šipky z terče aniž by manipulací se šipkami terč zaznamenal jako zásah.

HANDICAP - toto tlačítko umožňuje usnadňuje méně zkušenému hráči vstup do hry.

GAME GUARD - toto tlačítko zaklídčuje všechny údaje takže během hry šipka, která trefí některé tlačítko, ho nemůže aktivovat. Tuto funkci navolte po odstartování hry.

CYBERMATCH - možnost hrát proti počítači v terči. Zmáčkněte před začátkem hry, uvidíte úroveň C1 (profi) až C5 (začátečník). Žádanou úroveň nastavíte několikerým zmáčknutím tohoto tlačítka.

DART OUT/SCORE - pro hru 01 (301, 401 atd.). Jestliže hráč dosáhne skóre pod 160, může zmáčknout a držet toto tl. a dostane návrh jak třemi hody ukončit hru. Nutnost hodit double a triple je značen vodorovnými čárkami před číslem.

BOUNCE OUT - rozhodněte před hrou jestli chcete nebo nechcete aby byly počítány zásahy při kterých nezůstane šipka v terči. Jestliže nechcete tyto zásahy počítat zmáčkněte toto tl. ihned po každém zásahu kdy šipka nezůstane v terči a skóre se vrátí zpět k hodnotě před tímto hodem.

RESET - nuluje skóre a vrací hru na začátek.

Quick Pick game select - pod tímto názvem jsou umístěna 4 tlačítka umožňující přímý vstup do 4 her uvedených pod tímto nápisem.

OBSLUHA TERČE

1. Tlačítkem POWER zapněte terč. Nechte odeznít úvodní melodii během které se test sám otestuje.
2. Tlačítkem GAME navolte žádanou hru.
3. Tlačítkem DOUBLE můžete navolit povinný začátek nebo konec hry zásahem double segmentu nebo Master Out. Pouze pro hry 301 - 901. Toto je vysvětleno v pravidlech u hry.
4. Tlačítkem PLAYER zvolte počet hráčů. Nebo zmáčkněte CYBERMATCH a vyberte úroveň C1 až C5.
5. Tlačítkem START/HOLD aktivujte hru a začněte hrát.
6. Házejte šipky (3 na jedno kolo).
 - Nahoře je display ukazující jednotlivé zásahy a jejich hodnoty.
 - Po hození všech tří šipek v jednom kole se ozve povel REMOVE DARTS a ukáže se celkové skóre na display vlevo. Nyní mohou být šipky vyndány bez toho aby terč reagoval změnou skóre.
 - Po vyjmutí šipek zmáčkněte START, ozve se číslo hráče, který je na řadě. Také se rozsvítí tři tečky v display jeho celkového skóre.

FOLIE OCHRAŇUJÍCÍ DISPLAY

Terč má průsvitnou folii chránící display a tlačítka proti poškrábání. Tuto folii šetrně odstraňte.

GAME GUARD

Po odstartování hry můžete zaklíčovat nastavené parametry tímto tlačítkem. Šipka, která náhodně zasáhne tlačítko nemůže změnit parametry hry. Klíčování zrušíte opětovným zmáčknutím tlačítka.

CYBERMATCH

Tato funkce dovoluje jednomu hráči hrát proti počítači v jedné z pěti úrovní obtížnosti. Proti počítači může hrát pouze jeden hráč!

Jak aktivovat počítač:

1. Vyberte hru, kterou chcete hrát.
2. Stiskněte tlačítko CYBERMATCH. Vyberte úroveň obtížnosti opětovným mačkáním tlačítka.

Úroveň: 1 (C1) Profesionál
 2 (C2) Expert
 3 (C3) Pokročilý
 4 (C4) Lepší začátečník
 5 (C5) Začátečník

3. Stiskněte tlačítko START a hrajte:

Začínáte první. Po třech hodech vyjměte šipky a stiskněte START. Pozorujte jak počítač hraje. Skóre se zobrazuje na display okamžitého skóre a potom na display celkového skóre. Kdy počítač dohází tak se hra automaticky přepne pro Vás. Hra pokračuje do konečného vítězství.

HANDICAP

Tato funkce dává nováčkovi možnost zvýhodnění na začátku hry oproti hráčům zkušeným. Před hrou rozhodněte, který hráč dostane tuto výhodu. Stiskněte tl. HANDICAP a pak tolikrát tl. PLAYER až bude blikat vámi zvolený hráč. Stiskněte opět tl. HANDICAP. Hráči jsou věnovány tři hody navíc. Kolikrát stisknete tl. HANDICAP, tolikrát věnujete zvolenému hráči tři hody navíc. Display na pravé straně indikuje kolik handicapů který hráč má. Každý hráč může mít různý počet handicapů. Handicapy jsou udělovány pouze pro start hry (1. kolo).

Poznámka: Handicap může být využit pro všechny hry kromě her Golf a Trapshoot.

HLAVNÍ ZÁSADY PŘI POUŽÍVÁNÍ TERČE

1. Nikdy nepoužívejte ocelové hroty u šipek.
2. Házejte šipky uvolněně, nepoužívejte nadměrného švihů a síly při házení šipek. Prudkým házením trpí hroty šipek a segmenty terče.
3. Při vyjímání šipek s nimi pootočte ve směru hodinových ručiček, lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Používejte pouze síťový adaptér dodaný s terčem.
5. Dbejte aby terč nebyl polit tekutinou, nepoužívejte spray čističe nebo čističe obsahující čpavek nebo podobné ostré chemikálie.

PŘIHRÁDKY NA PŘÍSLUŠENSTVÍ

Na terči je 12 držáčeků na šipky dole po obou stranách terče. V levém dolním rohu je malý šuplíček s názvy her.

KONEKTOR VNĚJŠÍHO REPRODUKTORU

Tento terč je vybaven konektorem „Jack“ pro vnější reproduktor. Konektor je umístěn na pravé straně z boku nahoře. Je potřeba sem zapojit pouze reproduktor s vlastním zesilovačem.

BĚŽÍCÍ DISPLAY

Běžící display je uprostřed nahoře. Tento display dodává konverzační možnosti k vašim hrám. Když terč zapnete, tak na tomto display začnou probíhat informace o zvláštním servisu, který tento terč poskytuje. Během hry vám tento display bude poskytovat všechny nezbytné informace. Zde jsou některé příklady zobrazení na běžícím display:

- když vyberete hru, display zobrazí jméno hry
- během hry, každé skórování šipkou se zde zobrazí
- speciální vizuální efekty se zde objeví když trefíte střed
- můžete zde napsat jméno každého hráče na začátku hry (viz funkce vstupního textu)

FUNKCE VSTUPNÍHO TEXTU

Jméno každého hráče může být zobrazeno když na něj přijde řada hrát. Zapsání jména:

1. Vyberte hru, kterou chcete hrát pomocí tl. GAME nebo tl. pod Quick Pick buttons.
2. Zvolte počet hráčů tl. PLAYER/PAGE.

3. Položte volný štítek na tlačítka. Díry ve štítku souhlasí s tlačítky na terči. Na štítku vidíte jiné funkce tlačítek, které se aktivují po stisknutí tl. SET/ESC.
4. Stiskněte tl. SET/ESC. Na display se objeví: 1:
5. Zapište jméno 1. hráče. Každé tlačítko představuje několik písmen abecedy. Stisknete-li tl. 1x - objeví se první písmeno, 2x - druhé písmeno, 3x - třetí písmeno. Šipkou vpravo se přesunete na další písmeno, šipkou vlevo se můžete vrátit k předchozímu písmenu, např. k opravě. Zapišete-li 1. jméno přesuňte se šipkou dolů na dalšího hráče: 2: se objeví na display. Šipkou nahoru se můžete vrátit zpět ke jménu předchozího hráče. Máte-li zapsaná jména všech hráčů, jejichž počet jste si zvolili na začátku, stiskněte opět SET/ESC a odstraňte přiložený štítek. Terč je opět v původním režimu. Jméno každého hráče se objeví, když je na něm řada hrát.

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

Terč je vybaven následujícími hrami a volbami. Následují popisy a pravidla jak hrát každou hru. Hry v návodu jsou seřazeny stejně jako v terči. Vlevo na display score vidíte pořadové číslo hry, zkratkový název a zákl. počet hráčů. Plný název hry vidíte na běžícím display uprostřed.

301 G01 Std 301 2 P

Tato jedna z nejpoblárnějších her se hraje tak, že se jednotlivé hody odčítají od stanoveného základu až hráč dosáhne přesné nuly (0). Je-li nula překročena, zůstává hráči počet bodů stejný jako před tímto kolem. Má-li např. hráč 32 bodů a trefí segmenty 20, 8, 10 (součet 38), hráč má opět 32 bodů a pokračuje další hráč.

Při této hře se může zvolit funkce DOUBLE IN/DOUBLE OUT.

DOUBLE IN - Double musí být zasažen aby hra mohla začít.

DOUBLE OUT - Double musí být zasažen aby hra mohla skončit.

DOUBLE IN a DOUBLE OUT - Double musí být zasažen aby hra mohla začít i skončit.

MASTER OUT - Double nebo Triple musí být zasažen aby hra mohla skončit.

Funkce DART OUT - když hráč dosáhne skóre 160 a menší, terč mu touto funkcí nabídne možnosti jak dosáhne nulu. Double je značen dvěma čárkami před číslem, Triple třemi čárkami.

Tlačítkem SELECT můžete nastavit různé úrovně startu této hry, 401, 501, 601, 701, 801, a 901. Tyto hry se hrají stejně jako 301.

CRICKET G02 Cri Std 2 P

Cílem této hry je otevřít všechna hraná čísla dříve než soupeř, zaznamenat co nejvíce bodů a čísla zase uzavřít.

Otevřené číslo - číslo třikrát zasažené, nebo jednou triplem, nebo jednou doublem a jednou normálně.

Zavřené číslo - číslo otevřené všemi hráči.

Hraje se na čísla 15 až 20 a střed. Hráč musí zasáhnout každé hrané číslo 3 krát aby bylo otevřené. Na otevřené číslo získává hráč body vždy když je zasáhne za předpokladu, že soupeři toto číslo ještě neotevřeli. Počet získaných bodů na číslo odpovídá hodnotě čísla. Pokud všichni soupeři otevřeli stejné číslo je toto číslo zavřené a nelze na něj již získávat body. Čísla mohou být otevírána a zavírána v jakémkoliv pořadí. Double a Triple platí normálně.

Hra končí až jsou všechna čísla zavřena, tzn. když všichni hráči otevřeli všechna čísla. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší skóre.

Display na CRICKET obsahuje dvě překřížené čárky a kolečko. Každá čárka je jeden zásah a kolečko je třetí zásah na daném čísle. Otevřené číslo, svítí obě čárky i kolečko. Otevřené číslo, na které mohou soupeři

bodovat pozná hráč tak, že svítí vrchní oblouček na kolečku pro dané číslo. Zavřené číslo se pozná tak, že svítí pouze kolečko, překřížené čárky nesvítí.

DISPLAY PRO CRICKET

Tento terč je vybaven samostatným display pro hru CRICKET, který je vlevo nahoře vedle běžícího display. Každý hráč má svůj řádek s hodnotami segmentů, které musí třikrát zasáhnout a tím tzv. ukončit tuto hodnotu. Každá hodnota má tři světelné znaky (1-šikmá čárka, 2-křížek, 3-kolečko). Při zasažení hodnoty 15 až 20 nebo B (střed-BULLEYE) se rozsvítí jedno ze tří světelných znaků k dané hodnotě segmentu. Ukončili jakýkoliv hráč danou hodnotu, ostatním hráčům se na této hodnotě rozsvítí horní oblouček. Double a Triple platí.

NO-SCORE CRICKET G02 Cri nc 2 P

Navolte Cricket tlačítkem GAME a zmačkněte tlač. SELECT.

Tento CRICKET je bez skórování, tzn. vyhrává ten kdo první otevře všechna čísla. Jinak platí vše jak je popsáno u předchozí hry CRICKET.

SCRAM G03 Scr 1 - 1

(Pouze pro dva hráče)

Tato hra je obdobou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají rozdílný úkol v každé části. V první části hráč 1 otevírá čísla jako ve hře CRICKET (G02), hráč 2 se snaží zasáhnout ta čísla, která hráč 1 ještě nestačil otevřít a tím získává body. První část hry končí až když hráč 1 otevře všechna čísla.

V druhé části se úlohy otočí. Nyní hráč 2 otevírá čísla a hráč 1 boduje na neotevřených číslech. Hra končí až hráč 2 otevře všechna čísla a tím hráč 1 už nemá na čem bodovat. Kdo získal více bodů, vyhrává.

CUT-THROAT CRICKET G04 Cut Cri 2 P

Hra se stejnými pravidly jako CRICKET (G02) s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Tato varianta hry CRICKET nabízí hráčům obrácenou psychologii myšlení. Místo získávání co nejvíce bodů pro svůj prospěch, hráči získávají co nejvíce bodů pro soupeřův neprospěch.

Tuto hru si zamilují hlavně velmi soutěživí hráči.

ENGLISH CRICKET G05 EnG 1-1

(Pouze pro dva hráče)

Tato hra je další variantou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají různé úkoly v každé části. V první části hráč 2 se snaží 3 krát otevřít střed - bul. Červený střed se počítá za dva zásahy, černý střed jednou. Co to znamená otevřít číslo (zde střed) se dočtete ve hře CRICKET. Jakýkoliv jiný zásah hráče 2 v této části hry se počítá ve prospěch hráče 1. Např. když hráč 2 zasáhne 20, bul a 7, tak si připíše pouze jeden zásah na střed a hráč 1 má k dobru 27 bodů. Hráč 1 se v první části snaží dosáhnout co nejvíce bodů (skóre). Ale pozor! Hráč 1 musí v každém kole zasáhnout součet tří hodů větší než 40 a pouze body nad 40 se započítávají do hry.

Když hráč 2, 3 krát otevře střed tak se úkoly otočí. Takže v druhé části hráč 1 se snaží 3 krát otevřít střed - bul a hráč 2 se snaží bodovat. Když v druhé části hráč 1 dosáhl 3 krát otevření středu, hra končí. Vyhrává hráč s nejvyšší

PICK IT CRICKET G06 PCr 2 P

Tato hra je velmi podobná standardnímu cricketu. Místo pevně daných čísel na které se háže (15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull) však počítač náhodně vybírá čísla na která se háže. Hra se skládá z šesti náhodně vybraných čísel a bull. Jinak platí všechna pravidla jako pro standardní cricket.

LOW PITCH CRICKET G07 LCr 2 P

Tato verze cricketu se zaměřuje na nejnižší čísla tj. 1,2,3,4,5,6 a Bull, na která se hraje. Jinak platí vše stejně jako u standardního cricketu.

ADVANCED CRICKET G08 ACr 2 P

V této obtížné modifikaci hry CRICKET musí hráči otevírat čísla pomocí zásahů do Double a Triple. Double se počítají 1 krát a Triple 2 krát. Střed se počítá jako u normálního CRICKETu. Jinak platí vše jako pro standardní CRICKET. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

SHOOTER G09 Sho 6 2 P

Tato hra testuje schopnost hráčů seskupit šipky dohromady do jednoho segmentu během každého kola. Počítač náhodně vybere segment, který musí hráči trefit na začátku každého kola. Vybraný segment je na prostředním display.

Počítá se takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body.

Když počítač vybere střed (Bulleye) jako segment, který se musí trefit, vnější černý střed = 2 body, vnitřní červený = 4 body. Hráč s nejvíce body, vyhrává.

TRAPSHOOT G10 tSh 3 2 P

V každém kole počítač vybírá tři čísla, která hráč musí trefit. Vybraná čísla jsou zobrazená na pravé straně. Hráč je musí trefit během 15 sekund. Každým zásahem si hráč započítá jeden bod, takže během jednoho kola může získat maximálně tři body. První hráč, který nasbírá 15 bodů je vítěz. Double a Triple jsou značeny vodorovnou čárkou před žádaným číslem. Pokud se objeví požadavek trefit double nebo triple, hráč tak musí učinit, nestačí trefit pouze single segment žádaného čísla.

BIG SIX G11 bSi 3 2 P

Tato hra dovoluje hráčům vyzvat soupeře aby zasáhli cíl podle jejich výběru. Nicméně hráči si tuto výzvu musí zasloužit tím, že sami nejdříve musí trefit počáteční číslo 6.

Před začátkem hry se hráči musí domluvit na počtu „životů“. Počet životů 3 až 7 se vybere tl. SELECT před začátkem hry. Během třech hodů musí hráč 1 trefit č.6 aby ušetřil svůj život. Jinak jej ztrácí, což se označí křížkem přes jedno kolečko značící jeho životy. Když hráč 1 trefí č.6 prvním nebo druhým hodem má možnost určit cíl pro svého soupeře. Takže hráč 2 musí nyní během tří hodů trefit tento cíl aby uchránil svůj život. Opět pokud se mu to nepovede ztrácí život, naopak když se mu to povede prvním nebo druhým hodem

má možnost vybrat cíl pro svého soupeře. Double, Triple jednotlivých čísel jsou těmi nejobtížnějšími cíli spolu s Bulleye. Vyhraje hráč, který má ještě nějaký život, když ostatní soupeři již všechny ztratili.

OVERS G12 Our 3 2 P

Při této hře musí hráč během každých třech hodů trefit více než v jeho předchozím kole jinak ztrácí „život“. Počet životů 3 až 7 se zvolí tlačítkem SELECT před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na display kolečky. Při ztrátě životu se kolečko přeškrtně dvěma světlými čárkami. Poslední hráč s životem vyhrává.

UNDERS G13 Und 3 2 P

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráč musí hodit méně než v jeho předchozím kole, jinak ztrácí „život“. Životy 3 až 7 se volí tl. SELECT a jsou znázorněny kolečkem na display vpravo. Když se život ztratí tak se kolečko přeškrtně. Každé kolo jako při každé hře, jsou tři šipky. Hra začíná s nejvyšším možným skóre 180. Každá šipka, která nedopadne do terče nebo se odrazí je penalizována 60 body. Poslední hráč s životem vyhrává.

COUNT UP G14 CUP 300 2 P

Úkolem při této hře je dosáhnout určeného počtu bodů. Tento počet stanovíme před hrou pomocí tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Kolo jsou tři hody. Double a Triple platí normálně. Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanovené hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

HIGH SCORE G15 HSC 3r 2 P

Hra je podobná jako ta předchozí. Opět je nutné dosáhnout co nejvyššího bodového zisku. Při této hře si volíme počet kol. Základ jsou tři kola, tj. 9 hodů. Před začátkem hry si tl. SELECT volíme jiný počet kol této hry, a to od 4 až do 14. Hráč, který během určeného počtu kol získá co nejvíce bodů, vyhrává.

ROUND-THE-CLOCK G16 ron r1 2 P

Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí od 1 do 20. Kolo má tři hody. Double a Triple zde platí jako normální zásah, protože zde se nehraje na výši skóre. Prostřední display ukáže každému hráči jaké číslo má trefit. Dokud toto číslo netrefí nemůže pokračovat na čísla vyšším. Po zásahu správného čísla ihned následuje snaha trefit další vyšší číslo.

Vyhrává ten kdo první dosáhne č.20. Při této hře svítí ATTEMPT.

U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti:

ROUND THE CLOCK 5 - hra začíná od čísla 5.

ROUND THE CLOCK 10 - hra začíná od čísla 10.

ROUND THE CLOCK 15 - hra začíná od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Hra se hraje pouze na zásahy double segmentů čísel 1 až 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Hra se hraje pouze na zásahy triple segmentů 1 až 20.

Opět i hry s modifikací DOUBLE a TRIPLE lze hrát od čísla 5, 10, 15.

KILLER G17 HiL =3 2 P

Tuto hru je nejlépe hrát ve více hráčích, i když ji mohou hrát také pouze dva hráči. Na začátku hry si musí každý hráč nejdříve zvolit svoje číslo tím, že hodí šipku do terče. Toto číslo je hráči přidělené po celou hru. Terč tuto fázi indikuje údajem SEL na display. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Když každý hráč má svoje číslo, hra může začít.

Váš první úkol je stát se „Killer“ tím, že trefíte double Vašeho čísla. „Killer“ zůstáváte po celou hru. Nyní se snažíte zasáhnout double čísla přidělená soupeřům a tím je připravujete o „životy“. Vyhrává hráč s posledním životem.

Život je znázorněn vpravo rozsvíceným kolečkem. Při ztrátě života se toto kolečko přeškrtně.

V základní verzi je tato hra nastavená tak, že pro vyřazení Vašeho protihráče musíte trefovat double jeho čísla. Toto je znázorněno v záhlaví hry dvěma vodorovnými čárkami před č.3 což je počet životů. V této verzi lze navolit počet životů 3,5,7.

Dále však je možno tuto hru hrát lehčeji tak, že tl. SELECT najdete verze kde tyto vodorovné čárky před počtem životů zmizí. V tomto nastavení hry můžete trefovat i základní segmenty pro ztrátu soupeřova života. Lze samozřejmě trefit i double nebo triple soupeřova čísla a pak soupeř ztratí dva nebo tři životy najednou. Zde můžete nastavit od 7 až do 14 životů.

DOUBLE DOWN G18 don 2 P

Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná na čísle 15, které musí hráč trefit alespoň jedním hodem. Tím se mu přičte 15 bodů. Jestliže ani jedním hodem ze tří hráč netrefí č. 15 pak ztrácí polovinu skóre. Pokud však trefí č. 15 vícekrát, tolikrát se mu č. 15 přičte k celkovému skóre. Pokud hráč uspěje v předchozím kole, pokračuje v dalším kole č.16 podle stejných zásad. Uspěje-li na č. 16 pokračuje v dalším kole atd. Pokud v jakémkoliv kole hráč neuspěje, tak se mu vždy odpočítá polovina skóre. Ke skóre se tudíž přičítá v každém kole pouze předepsané číslo, nebo jakýkoliv double/triple pokud je předesán.

Vyhrává hráč, který absolvoval všechna kola a získal nejvíce bodů.

Zde jsou čísla, která je nutno trefit v jednotlivých kolech aby hráč postoupil do dalšího kola: 15, 16, D (DOUBLE), 17, 18, T (TRIPLE), 19, 20, B (BULLEYE, střed).

DOUBLE DOWN 41 G19 F41 2 P

Tato hra má podobná pravidla jako standardní DOUBLE DOWN, jak jsou popsána v předchozí hře. Rozdíl je v tom, že kola jsou v opačném pořadí, tj. : 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Další změna je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí třemi hody dosáhnout součet 41, (např. 20+20+1, atd.) jinak se skóre opět půlí. Končí se házením na střed (B = BULLEYE).

ALL FIVES G20 ALL 51 2 P

V každém kole (3 šipky) musí hráč naházet součet dělitelný 5. Kolikrát je jeho součet dělitelný 5 tolik bodů získává, např. hody $9 + 7 + 4 = 20 : 5 = 4$ body do celkového skóre. Hráč musí zasáhnout aktivní segmenty všemi třemi šipkami. Zamezí se tím „chyračením“, když dva hody jsou dělitelné 5 a hráč má obavu jestli se i třetí hod povede. Jestliže součet není dělitelný 5 tak se hráči nepočítají žádné body. Kdo první dosáhne skóre 51, vyhrává.

Tl. SELECT před startem hry se můžou nastavit další varianty 61, 71, 81, 91.

SHANGHAI G21 Shi 1 2 P

Každý hráč musí projít postupně všemi čísly od 1 do 20. Vždy se počítají pouze body získané zásahem platného čísla pro dané kolo. V prvním kole musí hráč házet na č. 1, pokud jej zasáhne jednou má jeden bod,

pokud dvakrát má dva body atd. V dalším kole hráč hází na č.2. Pokud jej zasáhne třikrát, získá šest bodů do celkového skóre. Aby hráč postoupil do dalšího kola, musí trefit předepsané číslo alespoň jednou. Předepsané číslo vidíme na středním display.

TI. SELECT se můžou vybrat další varianty:
SHANGHAI 5 - hra začíná od segmentu č. 5.
SHANGHAI 10 - hra začíná od č. 10.
SHANGHAI 15 - hra začíná od č. 15.

GOLF G22 Gol 9H 2 P

Cílem této hry je projít 9 „jamek“ (čísla od 1 do 9) s co nejnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasáhnout třikrát. Pak pokračuje na dalším čísle. Vyhrává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhneme-li dané číslo triplem je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

FOTBAL G23 Fot 2 P

První věc je vybrat pro každého hráče jeho hřiště. Buď šipkou nebo mechanickým zmáčknutím segmentu. Je jedno jaké číslo to bude, ale jakmile je toto číslo dané stává se vaším startovním bodem a musíte projít všechny segmenty od double tohoto čísla skrz střed až po double čísla protilehlého, je to celkem 11 segmentů a musí být zasaženy v pořadí jak jdou zasebou.

Např. váš výchozí bod je číslo 20. Začínáte na double 20, dále zákl. segment 20 vnější, triple 20, zákl. segment 20 vnitřní, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, zákl. segment 3 vnitřní, triple 3, zákl. segment 3 vnější, double 3.

Kdo tuto cestu projde jako první, vyhrává.

BASEBAL G24 bAS 6 2 P

Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směn. Každý hráč hází tři šipky za jednu směnu. Pole je rozloženo takto:

single segment 1 meta

double segment 2 mety

triple segment 3 mety

střed domácí meta (Home run) - může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně

Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně. Display vpravo ukazuje hráči jednotlivé mety, runs a display uprostřed cíl vašich hodů. Display vpravo je rozdělen na dvě části. První část ukazuje mety, druhá runs.

STEEPLECHASE G25 Hor 2 P

V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Překážkový běh začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček k čísle 5 a končí středem. Aby závod začal, musí hráč zasáhnout vnitřní segment čísla 20 a potom jednotlivá čísla. Jaký segment daného čísla je třeba trefit ukazuje prostřední display, čárka u čísla nahoře = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při překážkovém závodě připraveny překážky, které musí hráč překonat. Tyto čtyři překážky jsou na následujících číslech:

1. překážka - triple 13 , 2. překážka - triple 17, 3. překážka - triple 8, 4. překážka - triple 5.

BOWLING G26 bol 10 2 P

Je to velmi obtížná hra a hráči musí být zkušení. Opět se začíná zvolením čísla prvním hodem. Zbývající dva hody jsou k získávání skóre. Toto se opakuje v každém kole. Tedy v každém kole hráč nejdříve prvním hodem zvolí číslo a pak hází na segmenty tohoto čísla zbývajících dvěma hody. Získává skóre podle tohoto klíče:

<u>Segmenty zvoleného čísla</u>	<u>Body</u>
Double	9
Vnější single	3
Triple	10
Vnitřní single	7

Platí zde několik pravidel: Vyhrává ten kdo získá skóre 200. Hráč nesmí zasáhnout stejné single segmenty v jednom kole, druhý hod je mula. Když v jednom kole hráč zasáhne double dvakrát celkem se připočítá 10 bodů. Maximum jednoho kola je 20 bodů což je dvakrát triple.

CAR RALLYING G27 CAr 2 P

Tato hra se podobá Steeplechase s tím rozdílem, že zde si hráč určuje dráhu sám. Sám si určí a postaví překážky. Důležité je, že dráha má 20 segmentů, které si hráč vždy před hrou navolí. Při hře pak hráč musí trefovat segmenty v pořadí jak si je navolí. Vnitřní a vnější segmenty jsou opět označeny dolní nebo horní čárkou před číslem. Navolte hru, stiskněte tl. START. Display ukáže DART SEL, pak navolte dráhu. Když je celá dráha navolena pak tl. START začnete hrát.

SHOVE A PENNY G28 PEn 2 P

Cílem této hry je zasáhnout č. 15 až 20 a střed. Single segment se počítá za 1 bod, double za 2 body a triple za 3 body. Každý hráč musí hodit na segmenty daného čísla a dosáhnout tří bodů v jednom kole aby mohl pokračovat na následujícím čísle v dalším kole.

NINE-DART CENTURY G29 nin 2 P

Cílem je dosáhnout nebo co nejmíc se přiblížit ke skóre 100 po třech kolech (9 hodů). Kdo přesáhne 100 je mimo hru.

GREEN VS. RED G30 G-r 1-1

Hra je pouze pro dva hráče. Hráč č.1 je černý a hráč č.2 je červený. Hraje se pouze na double a triple. Hráč zasahuje černé double a triple od č.1 ve směru hodinových ručiček. Hráč č.2 zasahuje červené double a triple od č.20 ve směru hodinových ručiček. Prostřední display ukazuje číslo, na které hráč hází. Když hráč zasáhne soupeřův double nebo triple tak se mu tyto body odečítají. Kdo má nejvíce bodů po absolvování celého kruhu, vyhrává.

GOLD HUNTING G31 Ghn 10 2 P

V této hře hráči hledají zlato. Zlatá cihla se získá po získání 50 bodů a každých přesně dosažených násobků č.50. Vyhrává ten hráč, který získá počet cihel předem určený tl. SELECT.

CASINO A - FLUSH G32 CAS 260 2 P

V této hře se sází a hazarduje v závislosti na šikovnosti hráčů. Celkový počet bodů, který musí být na konci dosažen je možno předem navolit tl. SELECT v hodnotách 260, 310, 360, 410, 460, 510, 560. Střední display ukazuje číslo, které musíte zasáhnout. Běžná sázka je 10. Nicméně, každý hráč může na začátku každého kola zvýšit sázku na 20, 30,90 pomocí tl. BOUNCE OUT, levý display ukáže např. „b20“. Sázka se automaticky vrací zpět na hodnotu 10 na začátku každého kola. O zvolenou sázku se v každém kole hraje. Získat vaši sázku znamená zasáhnout indikované číslo na středním display. Zasáh tohoto čísla prvním hodem se nezaznamená, jenom když se vám povede trefit double nebo triple tohoto čísla tak vaše sázka se počítá 1x resp. 2x. Vaše další dvě šipky na tomto čísle znamenají 1x, 2x, 3x, vaši sázku při zásahu single, double, triple.

Vyhrává hráč, který dosáhl skóre vybrané tl. SELECT před startem hry.

CASINO B - STRAIGHT G33 CSb 260 2 P

Hra podobná té předchozí. Rozdíl je v tom, že čísla, která se musí zasáhnout se mění již během jednoho kola. Jinak je vše stejné jako v předchozí hře.

CASINO C - 3 - STAR G34 CSc 260 2 P

Tato verze kasina je velmi obtížná, neboť potřebujete dané číslo zasáhnout třikrát v každém kole abyste skórovali. Opět vyhrává hráč, který dosáhne předem vybraného počtu bodů pomocí tl. SELECT, v hodnotách 260, 310, 360, 410, 460, 510, 560.

Pouze čísla 15 až 20 a střed jsou aktivní v této hře. Sázka je 10 bodů, kterou opět můžete zvýšit podle stejných pravidel jako v předchozích hrách CASINO.

Skórovat znamená zasáhnout jakékoliv číslo 15 až 20 nebo střed třikrát v jednom kole. Double a triple platí jako 2x nebo 3x trefené číslo. Při této hře vám display nenařizuje, které číslo musíte trefit.

Důležitá upozornění

Zaseknuté segmenty

Občas šipka způsobí, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. Když se to stane, hra se přeruší a display indikuje zaseknutý display.

K uvolnění segmentu je třeba vyndat šipku nebo ulomený hrot. Pokud to nepomůže, je třeba vyviklat segment dokud nebude volný.

Ulomené hroty

Občas se hrot ulomí a zůstane zapíchnutý v segmentu. Zkuste ho vyjmout pomocí pinzety. Pokud to nejde můžete hrot strčit dovnitř. K tomu si vezměte na pomoc malý hřebík, ale pozor musí být menší než je průměr dírky v segmentu jinak segment poškodíte. Dále dejte pozor abyste nevrazili zbytek hrotu moc prudce do terče abyste nepoškodili folii za segmenty určenou pro snímání zásahů.

Nebuďte znepokojeni pokud se hrot ulomí. Je to normální jev při hraní šipek.

Používejte hroty stejné délky jakou mají hroty na šipkách dodávaných s terčem!

Šipky

Nepoužívejte šipky těžší než 18g. Šipky dodávané s terčem jsou 10g.

Čištění terče.

K čištění nepoužívejte drsné čisticí prostředky nebo čističe obsahující čpavek. Nejpépe je občas terč otřít vlhkým hadříkem. Vyvarujte se polití terče jakoukoliv tekutinou.

SEZNAM HER

Hry se symbolem mají nastavitelnou obtížnost pomocí **SELECT**:

1. Indikátor hráčů
2. Display skóre
3. Indikátory Hold, Double In/Out, Master Out
4. Běžící display
5. Display cricketu
6. Řádek čísel v display cricket
7. Konektor venkovního reproduktoru
8. Vestavěný reproduktor
9. Segmenty s jednonásobným počítáním čísla
10. Dvojnásobné počítání čísla - Double
11. Trojnásobné počítání čísla - Triple
12. Vestavěné držáčky šipek
13. Hl. vypínač a konektor adaptéru
14. Tl. START/HOLD
15. Tl. her Pick Quick
16. Panel tlačítek (viz str.2,3)
17. Nulovací tl.
18. Šuplíček s názvy her
19. Sbírací asfalt - zaznamenává nepodařené hody