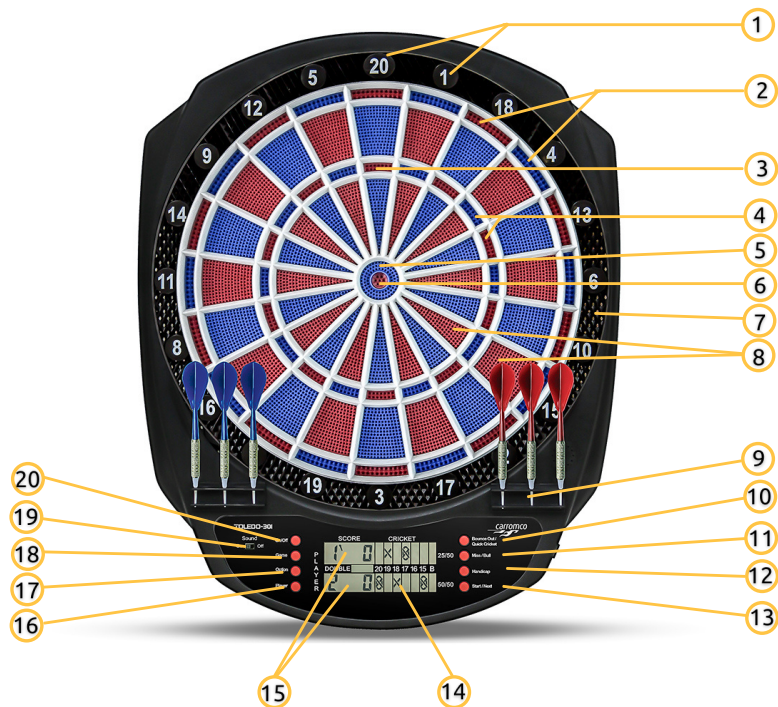
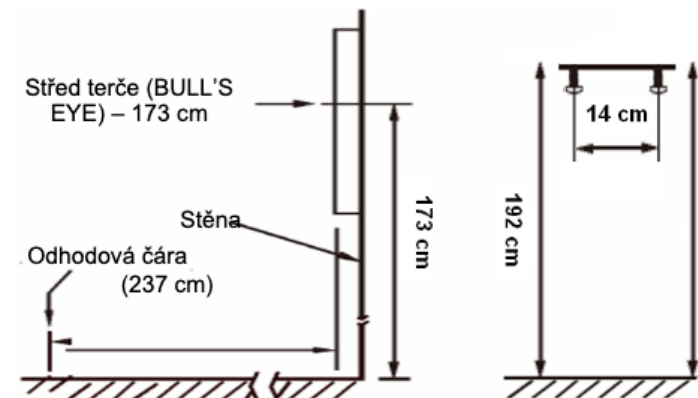


# ELEKTRONICKÝ TERČ TOLEDO - 301



- |   |                            |
|---|----------------------------|
| 1. Číslice segmentů                     | 11. Tlačítko Miss (minout) |
| 2. Double (x2)                          | 12. Handicap               |
| 3. Triple 20 - nejvyšší skóre (60 bodů) | 13. Start/Další            |
| 4. Triple (x3)                          | 14. Cricket Displej        |
| 5. Vnější střed (25 bodů)               | 15. Skóre                  |
| 6. Vnitřní střed (50 bodů)              | 16. Hráč                   |
| 7. Asphalt (0 bodů)                     | 17. Nastavení (volba)      |
| 8. Single (x1)                          | 18. Výběr hry              |
| 9. Držák na šipky                       | 19. Zvuk Vypnout/Zapnout   |
| 10. Odražení/Rychlý Cricket             | 20. Vypnout/Zapnout        |

## MONTÁŽNÍ NÁVOD



Nástroje potřebné pro montáž:  
Šroubovák a vrtačka (nejsou součástí)

- Příprava šipek: zašroubujte hrot a násadku do tělíčka šipky. Letky ohněte do správného tvaru a přidělejte do násadky.
- Přidělejte terč pomocí dvou montážních otvorů v zadní části terče. 2 šrouby jsou k dispozici pro montáž na stěnu. Pokud by šrouby nebyly vhodné pro vaši stěnu, vyměňte je za vhodné šrouby. Je potřeba, aby v blízkosti byla zásuvka. V souladu s mezinárodními pravidly šipkových turnajů by měl být terč umístěn takovým způsobem, aby výška od podlahy ke středu šipkového terče byla 1,73 m (68") a vzdálenost odhodové čáry k terči je 2,37 m.
- Vyvrtejte díru do zdi pro horní šrouby 192 cm nad podlahou, vzdálenost mezi šrouby je 14 cm. Přišroubujte dva šrouby do značek, dokud hlavy šroubů nevyčnívají asi 13 mm ze zdi.
- Zavěste terč na úchytňé šrouby. Upravte šrouby tak, aby deska terče těsně doléhala na zeď.
- Připojte adaptér do elektrické zásuvky a poté do terče. Adaptér musí mít 230V, A – 4,5V, 500mA
- Před použitím terče se seznamte s funkcemi terče. Pokud máte podezření, že terč nefunguje správně, prosím podívejte se nejprve na kapitulu ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ v tomto návodu.

## TIPY A RADY

Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem („soft-tip“). Použití šipky s ocelovým hrotem (steel-tip) způsobí poškození terče. Používejte správnou sílu a postoj k házení šipek. Není nutné házet šipku tvrdě, aby šipka zůstala v terči. Tento terč je vhodný pouze pro šipky s maximální hmotností 16 gramů a s měkkými hroty (soft-tip). Pro snížení odrazu šipky používejte stejný druh plastových hrotů, které je v balení. Dlouhé hroty se pro tuto hru nedoporučují. Snadněji se lámou. Při vyndávání šipky z terče je nejjednodušší otáčet šipkou ve směru hodinových ručiček a zároveň ji pomalu vytažovat.

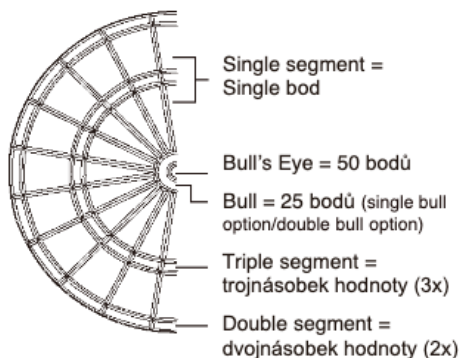


## POČÍTÁNÍ BODŮ

### Hod

každý hráč v jednom kole hází 3 šípkami.

**Odražená šípka a šípka mimo hrací plochu** pokud šípka mine terč nebo se odrazí od terče, hráč touto šípkou již znovu nesmí házet v daném kole.



## NASTAVENÍ A FUNKCE

ON/OFF

Stiskněte ON/OFF pro spuštění nastavení. Po zapnutí se některé displeje rozsvítí a zazní uvítací melodie. Když se zvuk vypne, ne displeji hráče a displeji skóre se objeví "G01" a "100".

SOUND  
ON/OFF

Terč je vybavena zvukovým spínačem. Během přehrávání můžete zapnout a vypnout zvuk.

GAME &  
OPTION

Tiskněte tlačítko GAME, dokud nevyberete požadovanou hru. Výběr se zobrazí na displeji skóre hráče.

Můžete také stisknout tlačítko QUICK CRICKET a přejít na výběr G16 Standart Cricket Game.

Stisknutím tlačítka OPTION vyberte navrženou možnost/obtížnosti hry pro všechny hráče.

PLAYER

Tiskněte tlačítko PLAYER, dokud nevyberete požadovaný počet hráčů.

Maximální počet hráčů je omezen na 8.

HANDICAP

U některých her lze zvolit handicapový režim. Stiskněte Handicap pro vstup do režimu výběru handicapu. Poté stiskněte PLAYER pro výběr možnosti handicapu pro každého hráče. Stisknutím handicapu přeskočíte na dalšího hráče.

SINGLE/DOUBLE  
BULL

V případě, že hra obsahuje možnosti Double a Single Bull, stiskněte tlačítko BULL pro výběr 25/50 Bull (vnější Bull je 25 bodů a vnitřní Bull je 50 bodů) nebo 50/50 Bull (vnější i vnitřní Bull jsou 50 skóre).

PLAYER  
CHANGE  
NEXT

Během hry, když počítač oznámí „NEXT“, žádný tlak na segmenty terč neaktivuje. Hráč musí odstranit všechny šípky a stisknout tlačítko Next pro další kolo hráče. Terč se automaticky přepne na dalšího hráče, pokud se na desce nehrálo přibližně 10 sekund po oznámení „NEXT“.

PREVIEW  
SCORE  
NEXT

Hra končí, když je určen vítěz nebo když všichni hráči dosáhnou konečného skóre (podrobnosti viz každá hra). Pomocí tlačítka PLAYER zobrazíte konečné umístění každého hráče a konečné skóre. Můžete také zkontrolovat bod každého hráče na šípku ve hrách 301-901 a 301-901 League stisknutím tlačítka NEXT.

START

Stisknutím tlačítka START spustíte hru.

MISS

Stiskněte MISS pro skóre 0 a zaznamenejte jednu šípku, když šípka zasáhne webový lapač šipek nebo úplně mine hrací plochu.

BOUNCE

Stiskněte BOUNCE, pokud nechcete zaregistrovat šípku, která je odražena od hrací plochy.

END

Stisknutím tlačítka ON/OFF na 3 sekundy hru vypnete. Pokud je terč nečinný po dobu 3 minut, přejde do pohotovostního režimu. Pro účely úspory energie je deska vybavena funkcí automatického vypnutí. Pokud se hra nehraje 30 minut, hra se automaticky vypne.

## VÝBĚR HRY

Game	Description	Display	No. of Options/	No. of Players
G01	Count up	2 100	9/18	1-8
G02	301	2 301	4/18	1-8
G03	501	2 501	4/18	1-8
G04	601	2 601	4/18	1-8
G05	701	2 701	4/18	1-8
G06	801	2 801	4/18	1-8
G07	901	2 901	4/18	1-8
G08	301 League	4 301	4/18	4
G09	501 League	4 501	4/18	4
G10	601 League	4 601	4/18	4
G11	701 League	4 701	4/18	4
G12	801 League	4 801	4/18	4
G13	901 League	4 901	4/18	4
G14	Round the Clock	2 105	12/24	1-8
G15	Simple Cricket	2 000	3/6	1-8
G16	Standart Cricket	2 C00	3/6	1-8
G17	Cut Throat Cricket	2 00C	3/6	1-8
G18	Scram Cricket	2 ---	1/2	2
G19	Hi-Score	2 H03	10/20	1-8
G20	Shoot out	2 -11	10	1-8
G21	Shangai	2 L01	12	1-8
G22	Double Down	2 ---	1/2	1-8
G23	Forty-One	2 ---	1/2	1-8
G24	All Fives	2 551	5/10	1-8
G25	Big-6	2 3	5	2-8
G26	Overs	2 O-7	3/6	2-8
G27	Unders	2 U-7	3/6	2-8
G28	Baseball	4 b07	3	1-8
G29	By 5's	4 ---	1	1-8
G30	By 10's	4 ---	1	1-8
G31	By Odd's	4 ---	1	1-8
G32	Killer	4 003	30	2-8
G33	9 Lives	4 003	7	2-8
G34	Halve-It	2 H12	1	1-8
G35	Bingo	2 123	4	1-8
G36	21 Points	2 005	7	1-8
G37	Nine Dart Century	2 100	3/6	1-8
G38	Best of Nine	2 009	5/10	1-8
G39	Hound and Hare	2 005	5/10	2
G40	Shooting I	2 ---	1/2	1-8
G41	Shooting II	2 ---	1/2	1-8
G42	Shooting III	2 ---	1/2	1-8
G43	Shooting IV	2 ---	1/2	1-8

## HANDICAP OPTIONS

Game no.	Game	Handicap options
G01	Count up	+20, +40, +60, +80 Scores
G02	301	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	501	-20, -40, -60, -80 Scores
G05	601	-20, -40, -60, -80 Scores
G06	701	-20, -40, -60, -80 Scores
G07	801	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	901	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G09	501 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G10	601 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G11	701 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G12	801 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G13	901 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G15#	Simple Cricket	L1, L2, L3, L4
G16#	Standart Cricket	L1, L2, L3, L4
G17#	Cut Throat Cricket	L1, L2, L3, L4
G18	Scram Cricket	L1, L2, L3, L4
G19	Hi-Score	+20, +40, +60, +80 Scores
G20	Shoot out	+1, +2, +3, +4 Marks
G21	Shangai	+20, +40, +60, +80 Scores
G22	Double Down	+20, +40, +60, +80 Scores
G23	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Scores
G25*	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G26*	Overs	-1, -2, -3, -4 Lives
G27*	Unders	-1, -2, -3, -4 Lives
G32*	Killer	-1, -2, -3, -4 Lives
G33*	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G34	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Scores
G36	21 Points	+1, +2, +3, +4 Marks

\*Pro tyto hry minimum životů po výběru handicapu jsou 3.

## HRANÍ HRY

- Každé kolo hráče je označeno jako P-1, P-2 .... P-8
- Každý hráč má nárok hodit 3 šipky za kolo
- Tento terč má možnost ukázat celkové skóre a čísla k zavření hry.

- Vždy počkejte, až dozní zvukový signál před házením šipek.

## PRAVIDLA HER

### G01

### COUNT UP

#### Volba: 100, 200, 300, ..... 900 / Double Bull / Single Bull

Jednoduchá hra pro každého. Cílem hry je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhnete přednastaveného skóre. Dostupná nastavení jsou: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanové hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

### G02 - G07

### 301-901 GAMES

#### Volba: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra je nejnámější a nejpobulárnější, hrají ji hráči v ligách a na většině celosvětových turnajů. Každý hráč začíná hru s 301 body (nebo 501, 601, atd.). Na konci každého kola hráče se odečte od skóre součet tří hozených šipek. Hráč, který jako první dosáhne přesné nuly (0), vyhrává hru. Hra může pokračovat, dokud neskončí všichni hráči. Při této hře můžete zvolit funkce DOUBLE IN a/nebo DOUBLE OUT. Možnosti jsou následující:

**SiO (Standard):** Bodování začíná a končí, kdviž ie trefeno nějaké číslo. Hráč může pokračovat ve hře trefou jakéhokoliv čísla, které snižuje skóre, až do přesné nuly. Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (BUST), pokud hráč v daném kole získá větší počet bodů, než je jeho zbývající skóre. Nemůže tak dosáhnout přesné nuly a kolo pro něj končí. Skóre se hráči automaticky vrací na počet bodů, který měl na začátku kola..

**diO - Double In:** Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, aby mohl začít hrát. Body nebudou počítány, dokud tato podmínka nebude splněna. **SdO - Double Out:** Hráč musí zasáhnout takový DOUBLE nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesné skóre nula (0) a ukončil tak hru. Pokud skóre hráče spadne až na 1 bod pod nastavením DOUBLE OUT, kolo je vybuchlé (BUST) a skóre se vrátí zpět k tomu, co bylo před tímto kolem.

**diS – Double In + Double Out:** Bodování začíná, když hráč zasáhne jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, a končí tak, že hráč musí zasáhnout takový DOUBLE nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesné skóre nula (0).

### G08 – G13

### 301-901 LEAGUE

#### Volba: 301, 501, 601, 701, 801, 901, SINGLE IN / SINGLE OUT, DOUBLE IN / SINGLE OUT, SINGLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Toto je týmová hra hry 301-901, velmi oblíbená mezi šipkami. V každém týmu jsou vždy 2 týmy a 2 hráči. Hráč 1 a hráč 3 hrají proti hráči 2 a hráči 4.

Podobně jako u her 301-901 tým vyhraje, když skóre jednoho hráče dosáhne přesné nuly, ale skóre jeho spoluhráče musí být nižší nebo rovné součtu skóre soupeřova týmu. Jinak se skóre aktuálního hráče vrátí na začátek tahu. Ten tým v té době nemůže chytit.

Jakmile je skóre hráče nižší než 181 pro možnost Single Out nebo nižší než 171 pro možnost Double Out, pokud je skóre jeho spoluhráče nižší nebo rovné součtu skóre týmu soupeře, terč oznámí „Go For Out“. Potvrdí to, že má šanci v tomto kole vyhrát. V opačném případě terč oznámí „Freeze“, i když jeho/její skóre bude v tomto kole přesné nula.

### G14

### ROUND THE CLOCK

#### Volba: 105, 110, 115, 120, 250, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Hráč se snaží trefit čísla ve tvaru (v závislosti na zvolené možnosti (pořadí 1 až 5, 1 až 10, 1 až 15 nebo 1 až 20. Když je zasaženo číslo, hra pokračuje ve stříbě na další číslo). Vítězem se stává hráč, který dosáhne a zasáhne koncové číslo své hry jako první.

Vyberte možnosti:

105, 110, 115, 120: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 bez ohledu na single, double nebo triple.

205, 210, 215, 220: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 resp. platí pouze na double.

305, 310, 315, 320: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 resp. platí pouze na triple.

### G15

### NO SCORE CRICKET

#### Volba: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull

Jedná se o zjednodušenou verzi hry Cricket. Cílem je uzavřít všechna čísla co nejdříve. Žádné skóre se nepočítá. Jakmile je číslo zasaženo třikrát, měli byste přejít na další cíl. Vítězem se stává ten, kdo zavře dřív všechna čísla.

Možnosti:

000: otevřít čísla v libovolném pořadí

020: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

025: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevírat v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

### G16

### SIMPLE CRICKET

#### Volba: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull





Kriket je velmi populární hra. Hra se hraje pouze s čísly od 15 do 20 a B (Bull / Bullseye). Každý hráč hází 3 šipky. Číslo musí být zasaženo třikrát hráčem, aby bylo otevřeno. Od této chvíle se může počítat skóre na otevřeném čísle. V případě, že soupeř (soupeři) trefí také toto číslo třikrát, pak je číslo uzavřeno. Na uzavřeném čísle není možné získávat žádné další body. Double nebo Triple se počítá jako 2 nebo 3 trefy. Čísla mohou být otevřena a uzavřena v závislosti na volbě možnosti (viz níže). Hráč, který uzavře většinu čísel a získá nejvyšší počet bodů, vyhrává. Strategie je tedy rozhodnout se, zda je smysluplnější uzavřít číslo nebo spíše sbírat body. V případě, že hráč uzavře většinu čísel, ale má méně bodů, nemůže vyhrát. Hra končí, jakmile jsou všechna čísla uzavřena. Ten, kdo získá nejvíce bodů, vyhrává.

Možnosti:

C00: otevřít čísla v libovolném pořadí

C20: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

C25: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevírat v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

Cricket	one time	two times	open	close
Sign				



**G17 CUT THROAT CRICKET**

**Volba: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull**  
 Jedná se o hru se stejnými pravidly jako Simple Cricket s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Po otevření čísla je trefa pro bodování přidávána do skóre protihráčů. Nejvyšší skóre je tedy jasná prohra. Žádné skóre nebude přidáno hráči, který má již číslo zavřené. Vítězem se stává ten, kdo má nejnižší skóre a zavřená všechna čísla jako první. Pokud hráč nejprve uzavře všechna čísla, ale má také vyšší skóre, musí házet tak, aby skóre protihráčů bylo vyšší nebo stejné jako jeho. Proto je nejlepší strategií co nejdříve uzavřít všechna čísla a blokovat ostatní hráče, aby vám nepřipisovali body, a zároveň přidávat body protihráčům. Možnosti:  
 00C: otevřít čísla v libovolném pořadí  
 20C: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)  
 25C: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otvírat v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

**G18 SCRAM CRICKET**

**Volba: Double Bull, Single Bull**  
 Každý hráč hází na čísla 15 – 20 a střed (Bull / Bullseye). Jeden hráč je střelec a může získávat body, zatímco zbývající je přehrávač a musí trefit každé číslo plus střed (Bull / Bullseye) jednou, aby bylo uzavřeno. Střelec již nemůže sbírat body za uzavřené číslo, pokud jsou všechna čísla uzavřena, střelec a přehrávač se vymění. Hráč 2 se tak stává střelcem. Cílem každého střelce je získat co nejvíce bodů. Hráč s nejvyšším skóre po obou kolech se stává vítězem.

**G19 H**

**Volba: H03, H04, .... H13, H14 / Double Bull / Single Bull**  
 Tato hra je obdobná jako hra COUNT UP, až na výjimku, že hra končí s vybraným počtem kol. Hráč, který získá nejvyšší celkové skóre, vyhrává. V počet kol s možností H03 až H14, které prezentují 3 až 14 kol.

**G20 SHOOT-OUT**

**Volba: -11, -12, -13 ..... -19, -20,**  
 Na display se náhodně zobrazí skóre, které má hráč zasáhnout. Jeden správný zásah znamená bod. První hráč, který zasáhne 11, 12 nebo 20 značek v závislosti na úrovni obtížnosti, vyhrává. Pokud hráč netrefí hrací plochu do 10 sekund, automaticky se změní na jiné skóre, které hráč zasáhne, a počítá se, jako byste trefili špatné číslo. V této hře jsou double a triple považovány za single.

**G21 SHANGHAI**

**Volba: L01, L05, L10, L15**  
 Tato hra je obdobná jako hra Round the Clock. Hráči začínají házet na číslo 1 (5 nebo 10 nebo 15) a poté pokračují až k číslu 20 a ke středu. Pokud trefíte DOUBLE nebo TRIPLE, body jsou počítány jako dvojnásobek nebo trojnásobek čísla. Hráč, který nahromadí nejvyšší celkové skóre, vyhrává. Vybrané možnosti:  
 L01: hra začíná od čísla 1  
 L05: hra začíná od čísla 5  
 L10: hra začíná od čísla 10  
 L15: hra začíná od čísla 15

Option	L0 1	L0 5	L1 0	L15	H0 1	H0 5	H1 0	H1 5	P0 1	P0 5	P1 0	P1 5
Game starts on number	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Can hit any segment				Must hit double or triple segments				Various doubles and triples must be hit as specified by the computer			

**G22 DOUBLE DOWN**

**Volba: Double Bull / Single Bull**  
 Hra začíná se základním skóre 40 pro každého hráče. Hráč získává body trefením aktivních čísel během aktuálního kola. Např. první kolo se musí hráč trefit do čísla 15. Pokud číslo 15 netrefí, skóre hráče bude sníženo na polovinu. Další kolo je 16 atd. Double a Triple – hráč musí trefit jakýkoliv DOUBLE a TRIPLE, se stejnými pravidly. Hráč, který má nejvyšší počet bodů, se stává vítězem.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Player 1										
Player 2										

D: Double      T: Triple      B: Bull's eye

**G23 FORTY-ONE**

**Volba: Double Bull / Single Bull**  
 Každý hráč začíná hru tím, že střílí na číslo 20, poté 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye a poté celkově 41 bodů. Každý hráč hází třemi šípkami na stejné číslo, poté postupuje na další číslo v příštím kole. Všechno skóre bude započítáno, Double se počítá jako dvojnásobek a Triple jako trojnásobek bodů. Další kolo – 41 bodů – zahrnuje střed a hráč se musí dostat přes tuto výzvu do konce jeho posledního kola (41 je součet hodu třemi šípkami). Na konci hry se stává vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Total
Player 1									
Player 2									

B: Bull's eye

**G24 ALL FIVES**

**Volba: 551, 561, 571, 581, 591, DOUBLE BULL / SINGLE BULL**  
 Možnosti představují celkový počet bodů, které potřebujete k výhře, viz graf níže:

Option	551	561	571	581	591
Total Points	51	61	71	81	91

Během každého kola musí být celkové skóre hráče dělitelné 5. Každá dělitelná 5 se počítá jako jeden bod. Například 2, 8, 5, celkem 15. Hráč získá 3 body, protože 15 děleno 5 se rovná 3. Pokud celkové skóre 3 šípek není dělitelné 5, nebo pokud některá šípka minula, nebudou body žádné. ačkoli součet skóre ostatních šípek je dělitelný 5, na displeji se zobrazí nejlepší segment, který lze trefit a získat body. Vítězem se stane první hráč, který skóruje nebo překročí 51, 61, 71, 81, 91.

G25

BIG-6

**Volba: b03, b04, b05 .... B19, b20, b21**

Single 6 je prvním cílem pro zahájení hry. V rámci hodu třemi šípkami, musí hráč trefovat tento cíl, aby si zachránil život. Cíl musí být trefen během prvního nebo druhého hodu, hráč má šanci jedním hodem vybrat cíl protihráči. Single, Double a Triple jsou považovány za odlišné cíle. Strategie je vybrat ty nejnáročnější cíle pro protihráče, jak jen to je možné, např. Triple 20 nebo střed. Poslední hráč, který má ještě život, se stává vítězem. Vyberte počet životů s možnostmi B03 – B21, které představují 3 – 21 životů.

G26

OVERS

**Volba: O03, O04 ... O20, O21 / Double Bull / Single Bull**

Jedná se o jednoduchou a rychlou hru. Každý hráč by se měl pokusit získat skóre tak, aby bylo stejné jako v předešlém kole, nebo vyšší. Pokud hráč trefí méně bodů než v předchozím kole, ztrácí jeden život. Poslední hráč, který má ještě život, je vítězem. Prosím, vyberte počet životů v možnostech hry: O03 až O21, což představuje 3 až 21 životů.

G27

UNDERS

**Volba: U03, U04 ... U20, U21 / Double Bull / Single Bull**

Hra je podobná jako hra OVERS, s výjimkou získat co nejnižší skóre třemi šípkami. Pokud je po hodu třemi šípkami skóre vyšší než v předchozím kole, pak je odečten jeden život. Pokud šipka mine terč nebo není trefena do herní plochy, je penalizována 60 body (3 x 20, což je nejvyšší možné skóre, které lze hodit jednou šípkou). Poslední hráč, který má ještě život, je vítězem. Možnosti: U03 – U21 představují 3 – 21 životů.

G28

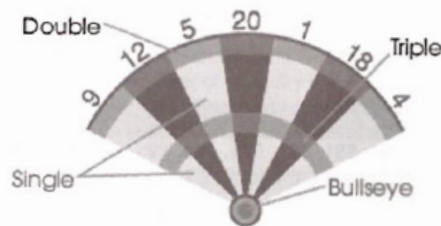
BASEBALL

**Volba: b07, b08, b09**

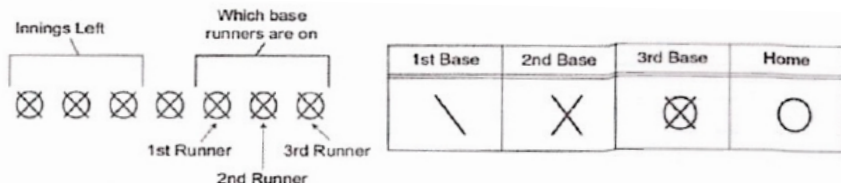
Možnosti jsou počet směn. Kriketový displej bude odpočítávat, kolik směn vám zbývá.

Baseballové hřiště je uspořádáno tak, jak je znázorněno na obrázku níže. Hráč hodí 3 šipky v každé směně a běhy/základy jsou nastaveny následovně:

Segments	Result
Single	One Base
Double	Two Bases
Triple	Three Bases
Bullseye	Home Run



Homerun lze skórovat na kterékoli šípce každého kola. Hráč s největším počtem běhů na konci hry je vítězem. Na LCD displeji se zobrazí, na jaké základně jsou vaši „běžci“ a počet zbývajících směn. Níže uvedená tabulka ukazuje symboly zobrazené pro základnu, na které je váš „běžec“ zapnutý.



G29

BY 5's

Hráči skórují v násobcích 5. Začněte šípkou v součtu 5, pak šípkou 10 a tak dále až do 60. První hráč, který se dostane na 60, je vítěz. Na displeji se zobrazí další číslo, které musí být ohodnoceno. Skóre v pořadí 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60. K dosažení vyšších čísel je třeba použít dvojky a trojky.

G30

BY 10's

Stejná základní hra jako G29 By 5's ALE hráči musí skórovat v násobcích 10. Začněte s 10, pak 20 a tak dále až do 60. Když je dosaženo 60, otočte pořadí a vraťte se na 10. První hráč zpět na 10 je vítěz. Bodujte v pořadí 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Stejná základní hra jako G29 By 5's ALE hráči musí skórovat lichými čísly. Hráči skórují počínaje 1, pak skórují lichá čísla až do 19. Když je dosaženo 19, otočte pořadí a vraťte se k 1. První hráč, který se vrátí k 1, je vítěz. Bodujte v pořadí 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Cílem této hry je „zabít“ protihráče a sám zůstat naživu. Vítězem hry se stává ten, kdo je na konci hry stále „živý“. Při volbě 303 – 321 se pole Bulls a Bullseye neberou v úvahu, pole jsou vypnuta. Každý hráč musí hodit své vlastní číslo. Na displeji se zobrazí „SEL“ na tomto čísle. Pokud hráč mine terč nebo trefí stejné číslo jako jeho protihráč, musí házet znovu. Poté, co má každý hráč svoje číslo, hra začíná. Každý hráč se snaží zasáhnout své vlastní číslo a získat tím kvalifikaci „killer“ (zabiják). Pokud se stane killerem, cílem hráče je „zabít“ ostatní hráče tím, že bude trefovat jeho číslo, dokud neztratí všechny své životy. Pokud killer trefí své vlastní číslo, ztratí tím kvalifikaci „killer“ a ztrácí také jeden život. Znovu získá kvalifikaci „killer“ po zasáhnutí svého čísla. Ten, kdo přežije jako poslední, se stává vítězem. Pro náročnější hru trefujte DOUBLE (nebo TRIPLE) na své vlastní číslo pro dosažení kvalifikace „killer“. Prosím, zvolte počet životů a obtížnost (single, double nebo triple) s možnostmi 003 až 321, které představují 3 až 21 životů a obtížnost házení (single, double, triple).

Option	Lives	Shoot area (killer)
003	3	single, double, triple
005	5	single, double, triple
.....	...	single, double, triple
021	21	single, double, triple
203	3	double
205	5	double
...	.....	double
221	21	double

Option	Lives	Shoot area (killer)
221	21	double
303	3	triple
305	5	triple
....	....	triple
321	21	triple



**G33** **9 LIVES****Volba: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009**

Tato hra hraje čísla 1 až 20 a bull's eye v sekvenční smyčce. Hráči se střídají v házení 1 v prvním kole, 2 ve druhém kole a tak dále, až do „25“ ve 21. kole, 1 ve 22. kole a tak dále. Každý hráč musí v každém kole zasáhnout cílové číslo jednou šipkou. Hráč ztratí život, pokud všechny 3 šipky netrefí. Poslední hráč, který zůstane naživu, je vítězem. 003, 004, 005 .....009, představuje 3, 4, 5 ..... 9 životů resp.

**G34** **HALVE-IT****Volba: Double Bull / Single Bull**

Každý hráč začíná hru tím, že střílí na číslo 12, potom 13, 14, jakýkoliv Double, 15, 16, 17, jakýkoliv Triple, 18, 19, 20 a pak Bull's Eye. Každý hráč hází třemi šipkami na stejné číslo a poté pokračuje dalším číslem v dalším kole. Celé skóre bude nahromaděno, Double se počítá jako dvojnásobek a Triple jako trojnásobek bodů. Pokud hráč mine všemi třemi šipkami konkrétní cíl v jednom kole, jeho výsledky budou sníženy na polovinu. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**G35** **BINGO****Volba: 132, 141, 168, 189**

Na displeji terče se automaticky zobrazuje číslo. Hráč, který jako první trefí všechny zadané cíle třikrát, vyhrává hru.

132 – trefování čísel v pořadí 15, 4, 8, 14, 3

141 – trefování čísel v pořadí 17, 13, 9, 7, 1

168 – trefování čísel v pořadí 20, 16, 12, 6, 2

189 – trefování čísel v pořadí 19, 10, 18, 5, 11

Hráč by měl trefit číslo třikrát, aby mohl postoupit k dalšímu číslu. Single se počítá jako jedna trefa, Double jako dvě a Triple jako tři.

**G36** **21 POINTS****Volba: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Cílem této hry je získat co nejvíce označení. Hráč může získat jedno označení dvěma způsoby:

1. Získá přesně 21 bodů hodem 1, 2 nebo 3 šipkami, nebo

2. Získá více bodů než 21 (pokud nikdo nezíská 21 bodů v tomto kole).

Hráč, který minul terč („bust“) a jeho skóre je více než 21 bodů, nemůže dostat označení. Vítězí ten hráč, který má nejvíce označení. Možnosti: 005 až 011 – 5 až

**G37** **NINE DART CENTURY****Volba: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull**

Možnosti – uvedené skóre viz tabulka

Option	100	150	200
Target Score	100 Points	150 Points	200 Points

V této hře má každý hráč 9 šipek (tři kola) k získání skóre 100 (nebo 150, 200) bodů bez překročení, nebo k tomu, aby se dostal co nejlíže ke 100 bodům.

Pokud překročíte toto skóre, jste mimo hru. Terč bude hlásit „bust“. Šipka, která

V této hře má každý hráč 9 šipek (tři kola) k získání skóre 100 (nebo 150, 200) bodů bez překročení, nebo k tomu, aby se dostal co nejlíže ke 100 bodům.

Pokud překročíte toto skóre, jste mimo hru. Terč bude hlásit „bust“. Šipka, která bude hozena mimo hodnocenou plochu, vrátí skóre zpět k nule. Šipky, které se odrazí, nebudou penalizovány a nepočítají se do výsledků. Pokud se tak stane, stisknete tlačítko „Bounce“, což smaže celé skóre. Číslo na terči, které jste trefili, bude vaše skóre. Double je dvojnásobek bodů, Triple trojnásobek. Hráč, který se přiblíží nejvíce k celkovému skóre, aniž by jej přesáhl, se stává vítězem.

**G38** **BEST OF NINE**

Možnosti jsou počet šipek vržených pro hru, viz tabulka níže.

Option	009	012	015	018	021
No. of Darts/Rounds	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Terč oznámí „PLAYER 1“ a zobrazí náhodné číslo, které můžete trefit. Každý hráč se bude střídát v házení tří šipek. Namírat znamená trefit přidělené číslo. Za každý zásah single segmentu ve vašem čísle získáte jeden bod. Za každý zásah double segmentu ve vašem čísle získáte dva body a za každý zásah triple segmentu ve vašem čísle získáte tři body. Kriketový displej sníží počet kol, které vám zbyvají. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre na konci hry.

**G39** **HOUND AND HARE****VOLBA: 005, 012, 009, 014, 011**

Zajíc se snaží utéct před psem, zatímco pes se snaží chytit zajíce. Hráč 1 a 2 vystupují jako pes a zajíc. Zajíc začíná na 20 a snaží se získat double a posunout se ve směru hodinových ručiček na další číslo. Podobně pes začíná číslem 5 a musí zasáhnout double při každém tahu. Když pes dohoní zajíce a zasáhne stejný double, o kterou se zajíc snaží, je zajíc chycen. Pokud zajíc dosáhne double 5, než ho pes chytí, je zajíc volný. 005, 012, 009, 014 a 011 znázorňují, na jakém čísle pes začíná.

Option	005	012	009	014	011
Segment hound starts	5	12	9	14	11

**G40** **SHOOTING I****Volba: Double Bull / Single Bull**

V této hře hází každý hráč třemi šipkami. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává dané kolo. Hra se hraje, dokud jeden hráč nevyhraje 7 kol.

**G41** **SHOOTING II****Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, nicméně do bodování se počítají pouze SINGLE, DOUBLE nebo TRIPLE čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Vítězem se stává ten, kdo jako první vyhraje 7 kol.

**G42** **SHOOTING III****Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I. Hra končí sedmi koly a vítězem se stává ten, kdo jako první vyhrál 4 kola.

**G43** **SHOOTING IV****Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, nicméně do bodování se počítají pouze SINGLE, DOUBLE a TRIPLE čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává ten, kdo jako první vyhrál 4 kola.

## TROUBLE SHOOTING

BEZ NAPÁJENÍ	Zkontrolujte a ujistěte se, že je adaptér správně připojen do elektrické zásuvky a konektor zástrčky je správně připojen k terči.
TERČ NEPOČÍTÁ SKÓRE	Zkontrolujte, zda není hra v režimu nastavení nebo že je zastavena nebo v režimu kontroly skóre. Stiskněte tlačítko RESET po dobu 2 sekund, abyste zjistili, že se hra resetuje a můžete znovu začít hrát. Můžete také zkontrolovat, zda nejsou zaseklé některé segmenty nebo funkční tlačítka.
ZASEKLÉ SEGMENTY NEBO TLAČÍTKA	Je možné, že se během hry zaseknou segmenty. Pokud tato situace nastane, jsou všechny automatické funkce skóre ukončeny. Jemným kroucením šipky nebo prstem můžete segment uvolnit. Hra poté může být obnovena a funkce skóre se vrátí do normálu.
ODSTRANĚNÍ ZLOMENÝCH HROTŮ	Softvé (plastové) hroty se můžou zlomit a zůstat v terči. V tom případě se je pokuste opatrně vytáhnout kleštěmi. Poznámka: čím těžší šipka, tím větší je riziko ohnutí nebo zlomení hrotu. Používejte stejný druh plastových hrotů, které jsou v balení terče. Nikdy nepoužívejte dlouhé hroty pro tuto hru. Lámou se a ohýbají snadněji.
NAPÁJENÍ NEBO ELEKTROMAGNETICKÉ RUŠENÍ	Pokud existují v okolí terče nějaké elektromagnetické ruchy, může se terč chovat nestabilně nebo selhávat. Např. při velkých bouřkách, příliš těsná blízkost elektrického motoru nebo mikrovlnné trouby, ...). Chcete-li obnovit hru, vytáhněte napájecí adaptér z elektrické zásuvky a z terče po dobu 2 sekund.

Záruka zaniká, pokud byl terč otevřen / demontován.

## BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ

### VAROVÁNÍ!

Napájecí svorky nesmí být zkratovány.

Používejte pouze doporučený adaptér (viz montážní návod). Adaptér není hračka!

Nevystavujte terč extrémním teplotám a počasí. Terč nesmí přijít do styku s kapalinou nebo s nadměrně vlhkým prostředím. Terč čistěte vlhkým hadříkem nebo pouze jemným čistícím prostředkem.

Před čištěním vyndejte terč z elektrické sítě.

Pravidelně kontrolujte adaptér, aby nebyla poškozena zástrčka, kryt ani další části. V případě takového poškození, nepoužívejte terč, dokud není závada odstraněna.

### Varování!

Šipky je sport pro dospělé, není to hračka. Není určeno pro děti, pouze v případě dohledu dospělé osoby. Pečlivě si přečtěte návod. Šipkami se nemíří na žádnou osobu. Správné použití této hry může zabránit poškození nebo zranění.

### RECYKLACE



Označení přeškrtnuté popelnice znamená, že tento výrobek a jeho adaptér nemůže být vyhozen s domovním odpadem. Měl by být rozložen na díly, poté vyhozen na autorizovaném sběrném místě, aby mohl být recyklován. Toto gesto bude chránit životní prostředí a vaše zdraví!

### CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

Tel.: +49 (0) 1805 25 63 63

service@carromco.com www.carromco.com

Please keep for future reference

MADE IN CHINA



14+



LDPE



PAP