

BULL'S LIGHTNING

Elektronický terč

Návod k obsluze

Obsah:

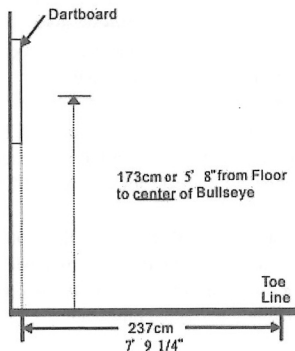
1. Obsah balení	Strana 34
2. Instalace	Strana 34
3. Funkce terče	Strana 34
4. Návod k obsluze	Strana 34
5. Návod ke hře	Strana 34
6. Údržba	Strana 37
7. Zvláštní poznámky	Strana 37
8. Varianty hry	Strana 38

1. Obsah balení

- elektronický terč
- Návod k obsluze
- 6 šipek
- Náhradní hroty (Soft Tips)
- Adaptér

2. Instalace

K upevnění terče vyberte volné místo se vzdáleností 3,048 m k terči. Odstup od odhodové čáry k terči by měl být 2,37 m. Terč má napájení ze sítě. Není podstatné, zda má terč horizontální nebo vertikální zavěšení. Měla by však být výška až do středu terče 1.73m nad zemí. Označte střed terče ke stěně. Změřte vzdálenost mezi dvěma závěsnými dírami a Bull's Eye. Označte závěsné díry na stěnu. Ujistěte se, že druhé označení závěsných děr je navzájem ve vertikální linii s prvním označením. Terč upevněte pomocí příložených šroubů na stěnu. Terč je možno odstranit v libovolném okamžiku. Terč lze také pevně namontovat



na stěnu. Chcete-li terč pevně namontovat, použijte čtyři předem připravené závěsné otvory, které najdete mimo kruhové plochy (plocha mimo segmentovaného kruhu).

3. Funkce terče (Vezměte prosím na vědomí, že váš terč nemusí mít všechny funkce)

POWER tlačítko - Nachází se na dolní části terče v pravém rohu. Ujistěte se, že konektor napájecího adaptéru je zapojen do zásuvky. Stiskněte spínač „spustit hru“ nebo „ukončit“.

START/HOLD tlačítko – Toto tlačítko má dvě funkce:

- **START** - stisknut jednou v okamžiku nastavení hry a tím je vše pro hru připraveno.
- **NEXT PLAYER** tímto tlačítkem přepínáte během hry na dalšího hráče

GAME GUARD tlačítko – Při spuštění hry tlačítkem Start můžete aktivovat uzamknutí hry. Všechny klávesy jsou uzamčeny. Pokud je povoleno GAME GUARD, hru nemohou ovlivnit chybné hody na tlačítka terče. Chcete-li zrušit GAME GUARD funkci (v podstatě odemknout klávesnici), stačí stisknout toto tlačítko.

BOUNCE OUT tlačítko – Rozhodněte před začátkem hry, jestli si přejete aby senzory terče počítaly šípky, které nezůstaly zachyceny v terči. Pokud ne, stačí stisknout tlačítko odstranit BOUNCE OUT a tyto hody se počítat nebudou.

DART-OUT/SCORE tlačítko - DART-OUT je aktivní pouze během hry "01" Spiels (301, 401, atd.). Sníží-li se skóre pod 160 je možné dokončit hru třemi hody. Tyto návrhy mohou být vypočítány z terče. Double nebo Triple se objeví dvou či tří řádkové na levé straně vedle nově získaného skóre (ACTUALSCORE). Funkce SCORE umožňuje hráči zobrazit výsledky ostatních hráčů.

SOUND tlačítko – umožňuje upravit hlasitost. Celkem je k dispozici osm úrovní.

DOUBLE/MISS tlačítko – toto tlačítko se používá na Double In/Double Out a Master Out možnost aktivovat hru 01'. Tato funkce je pouze pro výběr hry 301, 401, atd. Vezměte prosím na vědomí, že ne všechna zařízení mají MASTER OUT. Při každé hře je povolena funkce MISS. Při stisknutí tlačítka MISS se zobrazí chybné hody.

PLAYER/PAGE tlačítko – Toto tlačítko by mělo být stisknuto na začátku každé hry pro nastavení počtu hráčů. Kromě toho umožňuje vidět výsledky ostatních hráčů. Terč LCD uloží stav hry až pro osm hráčů nebo až čtyři týmy po dvou. LED terč uloží stav hry až pro 16 hráčů nebo až pro osm družstev po dvou.

GAME tlačítko – Tato funkce umožňuje vybrat skupiny her, které se zobrazí na displeji.

SELECT tlačítko – Touto funkcí lze nastavit úroveň obtížnosti pro hráče. Pro mnoho herních variant patří různé úrovně obtížnosti, které po stisknutí tohoto tlačítka potvrdíte.

RESET tlačítko – Tato funkce smaže nastavení hry na displeji a vrátí se k původnímu nastavení.

CYBERMATCH tlačítko – Toto tlačítko umožní hru jednoho hráče proti počítači v pěti různých úrovních nastavení. Pouze jeden hráč může soutěžit proti Cybermatch.

Cybermatch stupeň dovednosti

Stupeň 1 (C1)	Profesionální sportovec
Stupeň 2 (C2)	Expert
Stupeň 3 (C3)	Pokročilý
Stupeň 4 (C4)	Pokročilý začátečník
Stupeň 5 (C5)	Začátečník

Stisknete Cybermatch, vyberte stupeň dovednosti se kterou hrát proti počítači a pak klepněte na tlačítko Start.

Jakmile hra začne: hráč hodí první. Po třech hodech hráč odebere šipky z terče a okamžitě stiskne tlačítko START, pro výměnu hráče. Skóre hráče se zobrazí na displeji. Aktivní skóre na displeji se zobrazí ve vrhu právě získaných bodů (ATTEMPT LED). Body jsou zobrazeny také v aktivním skóre displeji (RESULT LED)

Poté, co počítač dokončí jeho kolo, se terč automaticky upraví pro hráče. Hra končí, když jeden hráč vyhrál. Hodně zdarů!

4. Elektronický terč a varianty hry

1. Pro zapnutí terče zmáčknete tlačítko **POWER** nebo ON Position (I). Krátký úvod hudbou a displej se rozsvítí.
2. Tlačítko **GAME** držte tak dlouho, než se na displeji zobrazí vaše vybraná hra, nebo potvrdíte tlačítko QuickPick.
3. Zmáčknete tlačítko **DOUBLE** doplňkové

nastavení začátku nebo konce hry. Toto lze provést před začátkem hry nebo během hry (pouze playgroup 301-901). Další vysvětlení lze nalézt v pravidlech hry.

4. Zmáčknete tlačítko **PLAYER** k zadání počtu hráčů. Předem nastavena je hra pro dva hráče. Nebo vybrat možnost **CYBERMATCH**.
5. Zmáčknete tlačítko **START/HOLD** pro potvrzení hry a její začátek.
6. Po hodu všech třech šipek vás upozorní hlas na odstranění šipek. ("Remove Darts" - "Odebrat šipky") bez vlivu na skóre. Jakmile jsou všechny šipky odstraněny, stisknete tlačítko **START** pro dalšího hráče. Hlas zmíní, který hráč je na tahu a navíc se rozsvítí dané číslo hráče (Player Indicator Light, 1-16), což rovněž určí pořadí.

5. Hra popsát

GAME 1: 301

Tato hra je jedna nejznámějších typů hry s předem nastaveným skóre 301 nebo 601. Hráč musí snižovat výchozí skóre. Kolo se skládá ze tří vrhů. Body budou odečteny od zadaného skóre. Kdo první přesně dosáhne nuly vyhrál a hra pro něj končí. Pokud hráč dosáhne většího počtu bodů, než je jeho zbývajících skóre, nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl na začátku kola. Tím je kolo označeno za výbuchové „Bust“.

Například: Hráč má už jen 32 bodů, hodí 20, 8 a 10 (dohromady 38), skóre je ale stále 32. Aby byla hra zajímavější jsou různé varianty.

Varianty hry zvolíte tlačítkem „DOUBLE“

- Double In – Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoli Double, aby mohl začít hru.
- Double Out – Hráč musí zasáhnout Double při ukončení hry.
- Double In und Double Out – Pro snižování skóre je nezbytné zasáhnout Double na začátku a na konci hry.
- Master Out – K ukončení hry je třeba zasáhnout Double nebo Triple.

Dart-Out vlastnost (jen u hry "01")

Tento elektronický terč má speciální "**Dart Out**" funkci. Sniží-li se skóre pod 160, automaticky se aktivuje " rada hodu ". Při zmáčknutí tlačítka **DART OUT** si hráč může nechat ukázat návrh " rada hodu "

jak jeho skóre zredukovat na nulu. Double nebo Triple se rozsvítí vlevo vedle skóre (ACTUALSCORE) .

GAME 2: CRICKET

Strategická hra, jak pro pokročilé hráče, tak i začátečníky. Cílová čísla si hráč může přesně vybrat a tak donutit soupeře k méně vhodné možnosti hodu.

Cílem je, zasáhnout všechna vybraná čísla jako první, tím ukončit ("close") dříve, než soupeř dosáhne nejvyššího skóre.

Pouze čísla 15 až 20 a Bull's Eye (vnitřní / vnější) jsou použity v této hře. Každý hráč musí jedno číslo třikrát trefit aby mohl "zavřít" (CLOSE). Jakmile hráč "uzavře", jsou další hody na dané číslo bodovány, ale pokud všichni hráči "zavřeli", nelze získat žádné další body na čísle. Body mohou být v libovolném pořadí, "otevřeny" nebo "zavřeny". Je důležité, aby bylo číslo třikrát zasaženo.

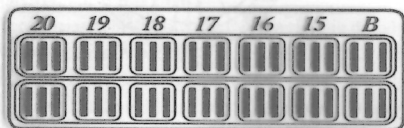
Třikrát trefa znamená

Trefa trojitě zóny se počítá třikrát

Trefa dvojité zóny se počítá dvakrát

Trefa normální zóny se počítá jednou

Team/hráč, který jako první uzavřel a má nejvyšší počet bodů, vyhrál. Pokud hráč hodil všechna čísla jako první, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí sbírat další body.



GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Potvrďte tlačítko SELECT, pokud je na displeji Cricket) Hra má stejná pravidla jako Cricket s odlišností, že se zde nepočítá skóre. Cílem hry je uzavřít čísla (15 – 20 a Bull's Eye). Body se nepočítají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří uzavřít všechna čísla a střed Bull's Eye. Naproti modelu LCD, kde jsou skupiny hry nabízeny jako samostatná hra, jsou u modelu LED Cricket a No-Score Cricket k dispozici v jedné hře.

Upozornění: Hraje-li jen jeden hráč, je automaticky aktivní No-Score-Cricket.

Cricket zobrazení skóre (platí pro všechny varianty Cricket):

Tento terč používá speciální údaj pro zobrazení skóre během hry Cricket (kontrolka light). Exkluzivní Cricket Scoring Displej používá tradičně symboly bodování X (kříž) a O (kruh) pro záznam bodů. Jakmile je vybrán Cricket, znaky se rozsvítí. K

dispozici jsou světla v rámci příslušného počtu (15 - 20 a Bull's Eye).

GAME 3: SCRAM (Jen pro dva hráče)

Tato hra je jedna varianta hry Cricket. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči různé cíle. V prvním kole se 1. hráč snaží hodit všechny čísla. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry. Hráč 2. se snaží zasáhnout co nejvíc bodů, které od prvního hráče nebyly uzavřeny. V okamžiku, kdy první hráč uzavřel všechny možnosti je první kolo uzavřeno. Ve druhém kole má každý hráč opačnou funkci. Druhý hráč uzavře všechny možnosti a první hráč se snaží zasáhnout co nejvíce bodů. V okamžiku, kdy druhý hráč uzavře všechny možnosti, je hra ukončena. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET

Hra má stejná pravidla jako Cricket s rozdílem, že pokud hráč hodí jedno číslo třikrát, dané body se připočítají jiným hráčům ne hráči, který dané číslo třikrát hodil. Cílem této hry je získat pokud možno co nejmenší počet bodů. Tato hra nabízí různé variace.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Jen pro dva hráče)

Tato hra je také jedna varianta hry Cricket a vyžaduje precizní hod. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči rozdílné cíle. V prvním kole se hráč 2 snaží hodit Bull's Eye – ve hře je 9 hodů k ukončení. Double Bull (Bull's Eye) se počítá jako 2 trefy. Každý hod co netrefí Bull's Eye se započítá hráči 1. Hráč 1 se v prvním kole pokouší získat co nejvíc bodů. Doubles a Triples se započítávají dvakrát a třikrát. K připočítání bodů musí hráč 1 získat více než 40 bodů, je-li na řadě (3 hody). Body se připočítají k celkovému součtu jen v případě, že součet bude přes 40. Hráč 1 musí v tomto kole házet precizně na segmenty a Bull's Eye. Všechny hody od hráče 1 na Bull's Eye budou hráči 2 odečteny. Hodí-li hráč 2 požadované 9 Bull's Eye, je první kolo ukončeno a ve druhém kole se role vymění. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

GAME 6: Pro pokročilé CRICKET

Tato varianta hry Crickets je vytvořena pro pokročilé hráče.

Složitost hry se prokazuje tím, že čísla (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye) mohou být ukončena jen přes **Triple a Double!** V této náročné hře se počítá Double 1x a Triple 2x. Hodnota Bull's Eyes je stejná jak u Standard Cricket. Hráč, který uzavřel všechna čísla a má nejvyšší počet bodů, vyhrává.

GAME 7: SHOOTER

V této hře je testován talent hráčů. Počítač vybere pro hráče náhodně trefu příslušných segmentů. Segmenty světlejší blikají vpravo na displeji (ACTUALSCORE Display)

Počítání bodů:

Single = 1 Bod Double = 2 Body
Triple = 3 Body Single Bullseye = 4 Body

Double Bull's Eye (Inner Bull) = 4 Body

Single Bull (Outer-Bull) = 2 Body

Hráč s největším počtem bodů na konci hry vyhrává.

Upozornění: Počet kol hry je nastavitelný tlačítkem SELECT (na výběr mezi 6 – 12 koly).

GAME 8: BIG SIX

Tato hra umožňuje jednomu hráči vyzvat soupeře tím, že náhodně vybere číslo k hodu. Tato hra je podobná hře Basketball „HORSE“ ale zde jeden hráč sám hodí a tím vybere číslo pro soupeře, který se musí pokusit hodit stejné číslo. Pokud se hráči hod podaří, získává „H“ atd. až získá slovo „HORSE“.

Před startem hry se předem nastaví tlačítkem SELECT počet životů pro hráče. Zásah na Single 6 otevře hru.

Hráč se tedy musí pokusit třemi hody trefit jednou 6 a tím si zajistit život ve hře. Jakmile byl zasažen cíl (Single 6), určí další hod (cíl pro soupeře). Pokud hráč 1 nehodí na tři pokusy 6, ztrácí tím svůj život ve hře a možnost určit svému soupeři další cíl. Pokud hráč 2 hodí 6, určí další hod v kole. Potom může hráč 2 při zásahu 6 určit (zadat) počet zásahů. Singles, Doubles a Triples jsou zde jako jeden cíl. Zde je cílem hry pokud možno soupeři odebrat jeho životy ve hře a připravit těžké cíle hodu jako např. (Double Bull's Eye nebo Triple 20). Vyhrává hráč, kterému zůstává život ve hře. Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT (volba mezi 3 – 7 životy).

GAME 9: OVERS

Cílem hry je zvýšit předcházející skóre. Před začátkem hry se nastaví počet životů tlačítkem SELECT. Pokud hráč nehodí víc bodů než v předešlém kole nebo hodí stejný počet bodů, ztrácí ve hře jeden život. To se zobrazí na pravé straně LED displeje. Vyhrává hráč, který má život ve hře.

Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT (volba mezi 3 – 7 životy).

GAME 10: UNDERS

U této hry se musí hráč oproti hře „Overs“ pokusit hodit nižší skóre. Hra začíná 180. Pokud hráč nehodí

menší počet bodů než v předešlém kole nebo hodí stejný počet bodů ztrácí ve hře jeden život.

Každá ztracená šípka se počítá jako nejvyšší skóre a hráči se přičte navíc 60 bodů. Na konci hodu 3 šípky (START/HOLD potvrdit) se trestné body přičtou k celému bodování. Vyhrává hráč, který má život ve hře. Upozornění: Počet životů je nastavitelný tlačítkem SELECT (volitelné mezi 3 – 7 životy).

GAME 11: COUNT-UP

Cílem této hry je jako první dosáhnout stanovený počet bodů (400, 500 ...). Stanovený počet bodů se nastaví na začátku hry. Každý hráč se snaží získat co nejvíce bodů. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v displeji v číslech. To znamená, že pokud hráč hodí Triple 20 zobrazí se 60. Celkový počet bodů pro každého hráče se zobrazí na LED displeji.

Upozornění: Hráč může sám nastavit stanovený počet bodů.

GAME 12: HIGH SCORE

U této hry musí hráč získat co nejvyšší počet bodů ve třech kolech s devíti šípkami. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v čísle.

Upozornění: Počet kol je nastavitelný tlačítkem SELECT (zvolit lze mezi 3-14 koly).

GAME 13 ROUND-THE-CLOCK

Každý hráč musí postupně hodit segmenty (1 – 20 a Bull's Eye). Při průběhu hry má každý hráč tři hody. Hodí-li hráč správné číslo, hází další hráč v pořadí. Hráč, který jako první popořadě skončí na 20 vyhrává. Displej ukáže který segment trefit (vpravo ActualScore), pořadí pro hráče, aby věděli kdo je na řadě. U této hry lze nastavit tlačítkem SELECT různé úrovně obtížnosti mezi r01 do t15.

Odstupňován následovně:

ROUND-THE-CLOCK 1 – Hra začíná u Segmentu 1 (r01)

ROUND-THE-CLOCK 5 - Hra začíná u Segmentu 5 (r05)

ROUND-THE-CLOCK 10 - Hra začíná u Segmentu 10 (r10)

ROUND-THE-CLOCK 15 – Hra začíná u Segmentu 15 (r15)

ROUND-THE-CLOCK Double – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Double 1 až 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Hra začíná s Double 1 (d01)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Hra začíná s

Double 5 (d05)

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Hra začíná s

Double 10 (d10)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Hra začíná s

Double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Triple 1 až 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Hra začíná u Triple 1 (t01)

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Hra začíná u Triple 5 (t05)

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Hra začíná u Triple 10 (t10)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Hra začíná u Triple 15 (t15)

GAME 14: KILLER „zabit, oddělat“

Tuto hru je možné hrát ve dvou, ale zajímavější je při větším počtu hráčů. Na začátku hry musí každý hráč hodem na terč vybrat svoje číslo. Každý hráč musí mít jiné číslo. Na LED Displeji se objeví pro každého hráče nejdříve „SEL“. V okamžiku, kdy bude mít hráč vybrané číslo, se na displeji zobrazí dané číslo.

Učelem hry je ukázat se jako „Killer“, hodit Double Segment svého vybraného čísla. Jakmile se to hráči podaří, je po celou dobu hry „Killer“. Pokud je cílem „killera“ hodit Double svého Segmentu, házi tak dlouho, než vyčerpá ve hře dané životy. Hráč, který jako poslední vyčerpá svůj život, vyhrává. V této hře není neobvyklé, že se někteří hráči spojí, aby údajně lepšího hráče vyřadili ze hry. Změnou nastavení je možné udělat hru složitější. Stupně úrovně jsou tři: Double 3, Double 5 a Double 7. Zde může hráč soupeře „killer“, „oddělat“ tím, že hodí jeho Double Segment. Upozornění: Počet životů je nastavitelné tlačítkem SELECT volitelně mezi 7 – 14 životy. Stupeň obtížnosti je nastavitelný tlačítkem SELECT Double 3, 5 a 7.

GAME 15: DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná se 40 body. Cílem hry je v každém kole hodit co nejvíc v aktivním segmentu. Kolo 1: Hráč musí hodit segment 15. Pokud se trefa nepodaří, bude aktuální počet bodů (zde: 40 bodů) redukován na polovinu. V případě úspěchu se počet bodů přičte. V dalším kole se přejde na segment 16 a získané body se opět přičtou. V případě neúspěchu se počet bodů redukuje na polovinu. Každý hráč hází postupně na čísla jak je viditelné na obrázku pod tímto textem.

LED Displej při hře zobrazí čísla, která jsou na řadě. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

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

Any Double Any Triple

GAME 16: FORTY ONE

Kromě dvou výjimek je tato hra v pravidlech podobná hře Standard Double Down jak je viditelné na obrázku nad tímto textem. Zde je opačné pořadí od 20 do Bull's Eye. Také se zde navíc zobrazí LED displej Segmenty k hodu. Druhou zvláštností je, že ke konci hry je dodatečně vloženo jedno kolo hry, ve kterém se hráč musí pokusit třemi hody hodit přesně 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.). Nepodaří-li se hráči hodit přesně „41“ bodů, bude jeho aktuální počet bodů redukován na polovinu. Celkové skóre hráče se snižuje na polovinu. Díky této dodatečné obtížnosti má hra na konci často úplně jiný směr.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double Any Triple "41" Round

GAME 17: ALL FIVES

Zde jsou všechny segmenty aktivní a tým je celý terč ve hře. V každém kole (3 šipky) musí hráč hodit celkový počet bodů, který je dělitelný 5. Každých „5“ se počítá za jeden bod. Například při jednom kole dohromady 25 (10, 10, 5), obdrží hráč 5 bodů. Zde 25 dělíme 5, výsledek 5.

Pokud hráč hodí součet bodů, který není dělitelný „5“, nezíská žádné body. Kromě toho musí poslední hod šipky trefit segment. V opačném případě (catch ring area) se hráči nepřipočítají žádné body, ani v případě, že předchozí dva hody splnily dělitelný součet. To zabráňuje dobrovolnému hodu mimo segment („tanking“) aby nedošlo k ohrožení prvních dvou hodů, které se podařily hodit správně. Hráč, který má jako první celkový počet bodů 51 „Fives“, vyhrává. Upozornění: Počet požadovaných „Fives“ nastavíte tlačítkem SELECT mezi 51 – 91.

GAME 18: SHANGHAI

Každý hráč hází postupně na číslo 1 až 20. Hráči startují na čísle 1 a hodí 3 šipky na tento segment. Cílem hry je v každém kole získat co nejvíc bodů

třemi šípkami na daném segmentu. Vyhrává hráč, který po hodu na segment 20 získá největší počet bodů.

Nastavitelný stupeň obtížnosti:

- SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (01)
- SHANGHAI 5 – Hra začíná na Segmentu 5 (05)
- SHANGHAI 10 – Hra začíná na Segmentu 10 (10)
- SHANGHAI 15 – Hra začíná na Segmentu 15 (15)

Další dodatečná možnost je „Super Shanghai“. Zde jsou stejná pravidla jak v předchozím textu. Platí stejná pravidla, která jsou popsána výše. Zde je dodatečný požadavek hodit Double a Triple. LED displej požadavek zobrazí.

Nastavitelný stupeň obtížnosti:

- SUPER SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (S01)
- SUPER SHANGHAI 5 – Hra začíná na Segmentu 5 (S05)
- SUPER SHANGHAI 10 – Hra začíná na Segmentu 10 (S10)
- SUPER SHANGHAI 15 – Hra začíná na Segmentu 15 (S15)

Upozornění: Tlačítkem SELECT změníte vybranou variantu hry (01-S15).

GAME 19: GOLF

Tato hra vychází ze současného golfu. Cílem hry je hodit v jednom kole od 9 do 18 nejmenší počet bodů. Kurz mistrů ("cours") se skládá: "3 jamky", tak že 27 je pro jedno kolo s 9 "jamkami" a 54 je pro jedno kolo s 18 "jamkami".

Používají se segmenty 1 až 18, z nichž je každý pro jednu „jamku“. Hráč musí hodit třemi šípkami na každou „jamku“. Hodí-li hráč Double nebo Triple, ovlivní hodnocení a umožní hráči hodit jednu „jamku“ s méně hody.

Například hráč hodí s první šípkou Triple, hodnotí se „jamka“ jako „Eagle“ a hráč uzavře tuto „jamku“ jedním hodem.

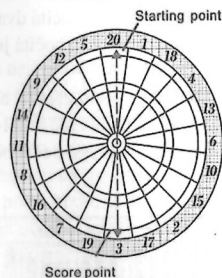
Tip: „Holes Out“: Hráč hází tak dlouho, než zavře jednu „jamku“ (3 trefy v požadovaném segmentu). Hlasový výstup na zařízení zveřejní, který hráč je na řadě. Poslouchejte dobře, abyste neházeli za jiného hráče. Pokud hrajete bez zvukových efektů, dávejte pozor na to, co se zobrazí na displeji.

Upozornění: Počet „jamek“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 9H a 18H.

GAME 20: FOOTBALL

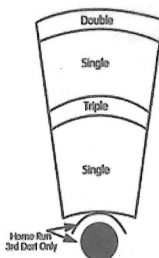
U této hry musí nejdříve každý hráč vybrat "hrací pole". Hrací pole vybere hodem nebo ručně dotekem na segment. Pole segmentu si hráč vybere podle svého přání a pro startovní místo v této hře. Jak je viditelné na obrázku budete provedeni od vašeho startovního bodu přes Bull's Eye až na druhou stranu terče ke "Score point". Vyhrává hráč, který projde tímto pořadím jako první. LED displej ukládá bodové hodnocení a ukazuje segment, který má hráč hrát. Například: Pokud se hráč rozhodl hrát na segment 20, startuje na Double 20 ("starting point") a jeho cíl je Double 3 ("score point"). Celkové hrací pole je 11 segmentů, které musí hráč hodit popořadě. Aby mohl hráč zůstat u tohoto příkladu, musí hodit postupně tyto segmenty:

Starting Point: Double 20 → Big Single 20 → Triple 20 → Small Single 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Small Single 3 → Tripple 3 → Big Single 3 → Score Point: Double 3



GAME 21: BASEBALL

Tato verze je pro hráče mimořádnou výzvou. Tak jako v originální hře je zde kompletní partie z 9-ti „Innings“ „směn“. Každý hráč hodí tři šípky pro „Inning“.



Pole hry je rozděleno na tyto segmenty:

Segment Výsledek

Single Segment "Single" – 1 Base (Single Field)

Double Segment "Double" – 2 Bases (Double Field)

Triple Segment "Triple" – 3 Bases (Triple Field)
Bull's Eye "Home Run" (*Ize jen se třetí šípkou v každém kole*)

Cílem této hry je pokud možno získat co nejvíce „Runs“ v každém „Inning“.

Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíce „Runs“.

Upozornění: Počet „Innings“ neboli „směn“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 6 a 9.

GAME 22: STEEPLECHASE

Cílem „překážkového běhu“ je vyhrát „závod v „běhu“ tím, že hráč jako první projde hrací plochou „track/Field“. Začátek „track“ je na 20tém segmentu a pokračuje ve směru hodinových ručiček až do segmentu, 5 před tím než se může hodit na Bull's Eye. Vypadá jednoduše, ale u této varianty je možnost hodu přesně daná. To znamená, že se používá jen vnitřní kruh segmentu. Tedy jen prostor mezi Bull's Eye a Triple.

Jak u překážkového dostihu jsou i u této hry připraveny překážky. Zde jsou bariéry umístěny takto:

1. překážka - Triple 13
2. překážka - Triple 17
3. překážka - Triple 8
4. překážka - Triple 5

Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

GAME 23: BOWLING

Tato varianta hry je opravdu výzva. Hra je náročná a vyžaduje preciznost pro získání bodů. Hráč 1 začne hru tím, že nejdříve vybere místo „Alley“ nebo-li „dráhu“, hodem na terč nebo dotekem na segment. (podívejte se na vedlejší obrázek). Je-li místo „Alley“ nebo-li „dráha“, vybrána, zbývají dva hody na získání bodů „Pins“. Každý segment má dané bodování:

Segment Body

Double	9 bodů
Outer Single	3 bod
Triple	10 bodů
Inner Single	7 bodů

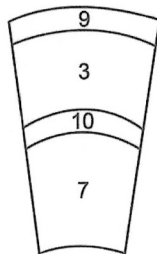
Pro tuto hru je dáno více pravidel.

1. Maximální počet bodů u této varianty je 200.
2. Jednoduché segmenty nesmí být v jednom kole dvakrát trefeny. Pokud ano, body se nepočítají. (0 pins). **Tip:** Pokuste se každý jednoduchý segment hodit v každém kole a tím získat 10 bodů.
3. Při opakovaném hodu na Triple segmenty je možno získat až 20 bodů. Pokud první hod

šípkou trefí Double segment, stejně tak i druhý hod, ale třetí hod se nezdarí a mine, přičítá se pro toto kolo 10 bodů.

4. Pokud první šípka zasáhne Double segment, druhá šípka Outer nebo Inner segment a třetí šípka Double, přičítá se pro toto kolo 9 bodů.
5. Pokud první šípka zasáhne Falls Double segment, druhá šípka Triple a třetí šípka Double segment, přičítá se pro toto kolo 19 bodů.

Upozornění: Počet „frames“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 10 a 15.



GAME 24: CAR RALLYING

Tato hra je podobná hře „Steeplechase“ s jednou výjimkou. Zde si hráč zvolí sám překážkovou dráhu. Hra umožní hráči nastavení překážek, je však třeba délka 20ti polí. Na displeji se zobrazí „SEL“ a hráč vybere segment. Segment si hráč vybere hodem na terč nebo ručně dotekem na segment.

Upozornění: Aby mohl hráč zůstat ve hře, musí hodit přesně jeho vybraný segment. Pokud se hráč rozhodne pro 20, musí během hry jeho číslo trefit. Trefa se zobrazí jedním řádkem vlevo dole vedle trefeného čísla. Cestu hry si hráč nastaví dle potřeby jednodušší nebo složitější. Není důležité v jakém segmentu jsou překážky nastaveny. Po nastavení „racetrack“ začíná hra - stiskněte tlačítko

START . Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

GAME 25: SHOVE A PENNY

Zde se hraje jen na čísla 15 až do 20 a Bull's Eye. Jednoduché segmenty se počítají za 1 bod, Doubles za 2 body a Triples za 3 body. Každý hráč musí hodit daná čísla popořadě s cílem v každém kole získat 3 body tak, aby mohl přejít na další číslo. Hodí-li hráč víc než 3 body v jednom kole, přebytečné body se připočítají dalšímu hráči. Vyhrává hráč, kterému se podaří hodit třikrát všechny segmenty (15 – 20 a Bulls-eye).

GAME 26: NINE-DART CENTURY

V této variantě hry jde o to, hodit 100 bodů nebo ve třech kolech s devíti šípkami se k danému cíli přiblížit co nejvíc. Hody do Double a Triple segmentu jsou odpovídající a tedy se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. Přehodí-li hráč 100 bodů, automaticky hru prohrává. V případě, že všichni hráči 100 přehodí, vyhrává hráč který je nejméně za daným počtem bodů 100. Pokud se všem hráčům podaří dosáhnout přesného počtu 100 bodů, vyhrává hráč, který k cíli potřeboval nejmenší počet šípek.

GAME 27: BLUE VS. RED *(Jen pro dva hráče)*

Tato hra je závod kolem terče. Zde vede k cíli hod na Double nebo Triple. Hráč 1 je „modrý“, hráč 2 je „červený“. Hráč 1 hází po směru hodinových ručiček jen na všechny modré Double a Triple. Hráč 2 začíná na 20 a hází po směru hodinových ručiček jen na všechny červené Double a Triple. Aktuální stav bodů a segment na hod se ukáže na displeji. Vezměte prosím na vědomí, že v jednom kole se počítá pouze jedna trefa Double nebo Triple. Pokud hráč nic nehodí, žádné body se mu nepočítají, ale přiblíží se dalšímu poli.

Upozornění: všechny získané body v Double a Triple se dělí. Pozor! Body za chybné hody se odpočítávají a od aktuálního skóre hráče. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

GAME 28: GOLD HUNTING

V této hře jde o to najít a hromadit „zlato“. Hráč musí ke sběru „zlata“ získat 50 bodů. To se rovná jednomu kusu zlata. Body se počítají jen při přesném počtu 50 nebo 100, 150, atd. v jednom kole. Nicméně hráč může sbírat "zlato" nejen hodem, ale může také zlato ukrást u spoluhráčů, kteří zlato mají. Vyhrává hráč, který má nejvíce zlata.

6. Hrací menu: Krátký přehled všech her

G01	301-901
G02	Cricket*
G03	Scram
G04	Cut-Throat Cricket
G05	English Cricket
G06	Advanced Cricket
G07	Shooter
G08	Bing Six
G09	Overs
G10	Unders
G11	Count-Up
G12	High Score
G13	Round-the-Clock
G14	Killer
G15	Double Down
G16	Forty One
G17	All Fives
G18	Shanghai
G19	Golf
G20	Football
G21	Baseball
G22	Steeplechase
G23	Bowling
G24	Car Rally
G25	Shove Pen
G26	Nine Darts
G27	Blue & Red

7. Péče o Váš elektronický terč

1. Nepoužívejte na tento terč nikdy šípky s ocelovým hrotem. Tato hra je určena výhradě pro šípky s plastovým hrotem.
2. Příliš tvrdé hody na terč vedou k neustálému lámání hrotů a je zde riziko poškození elektronického terče.
3. Při vytahování šípky z terče doporučujeme šípkou lehce zatočit dle směru hodinových ručiček – ulehčí vyndání šípky z terče a hrot bude mít delší životnost.
4. Používejte pouze přiložený napájecí adaptér. Použití jiného adaptéru může způsobit nebezpečí úrazu elektrickým proudem a může dojít k poškození elektroniky terče.
5. Vyndejte baterie z terče v případě, že

používáte adaptér.

6. Chraňte před vodou! Nepoužívejte spreje nebo čističe, které obsahují čpavek nebo jiné škodlivé chemikálie, může dojít k poškození.

8. Důležité upozornění

Pevné segmenty:

Občas se může stát, že hrozená šipka je zaklíněná v segmentu. Pokud se tak stane, hra se přeruší a LED displej zobrazí segment, na kterém se problém nachází. V okamžiku kdy je segment opět volný, hra pokračuje dál. Aktivování segmentu proběhne odstraněním šipky nebo hrotu. V případě, že problém nezmizí, doporučujeme se segmentem lehce zahýbat než se uvolní.

Zalomené hroty (Tip):

Mezi hrou se může stát, že hroty zůstanou zlomené či celé zapíchnuty v terči. Pokuste se hrot opatrně vyndat pinzetou. Pokud se Vám to nepodaří, zkuste hrot vysunout přes segment. Zde použijte hřebík který je tenčí než hrot. Buďte opatrní, abyste hřebík nezasunuli příliš hluboko a tím nepoškodili elektroniku terče. Není výjimkou, že se hroty zlomí a proto jsme k terči přidali balíček náhradních hrotů. Po výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů, které jste obdrželi s terčem.

Šipky:

Doporučujeme používat šipky, které jste obdrželi s tímto terčem. Používání jiných šipek může způsobit škody na segmentech a v elektronice. Náhradní hroty zakoupíte ve sportovních obchodech nebo přímo v obchodě na šipky.

Údržba elektronického terče:

Buďte na terč opatrní, pravidelně setřete prach vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít slabý saponát. Použití silných čistících prostředků nebo čističů obsahujících amoniak může způsobit poškození a neměly by být používány. Kapaliny či vlhkost se nesmí dostat na plochu terče. To může vést k trvalému poškození, na což se nevztahuje záruka.

Náhradní díly:

Pro bezproblémový provoz vašeho terče doporučujeme používat náhradní díly a příslušenství výhradně značky BULL'S® . Doporučujeme softové hroty BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719).