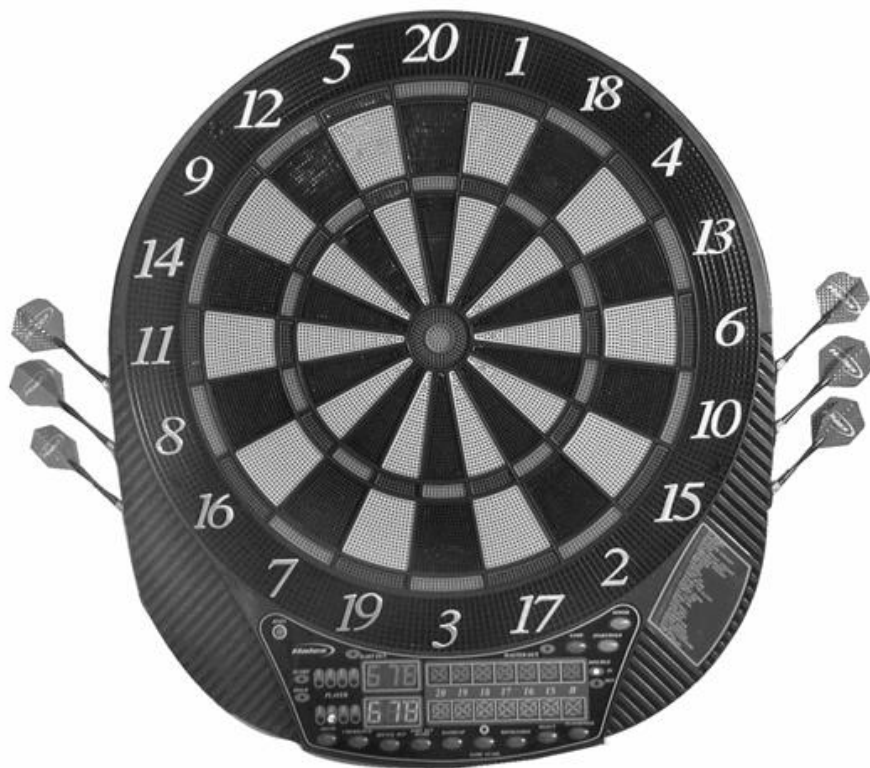


# Elektronický terč

## G-22CX



## Návod k obsluze a pravidla her

### Obsah balení

Součástí balení elektronického terče je:

- 1 ks elektronický terč
- 6 ks šípek
- Náhradní hroty
- Návod k použití a instrukce ke hram
- A/C adaptér

### Umístění a instalace terče

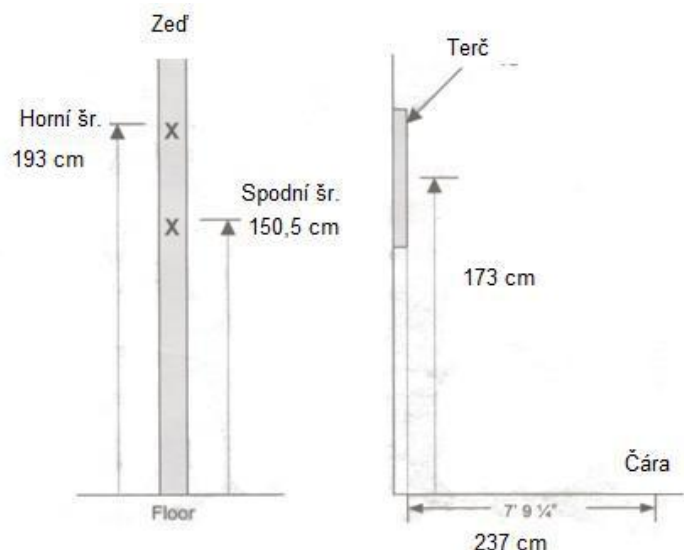
Vyberte místo, kam zavěsíte terč tak, aby byla vzdálenost od zavěšení terče cca 3m. Vzdálenost čáry házení od terče by měla být 237cm. V případě používání AC/DC adaptéru, umístěte terč v blízkosti elektrické zásuvky.

Do zdi přidejte dva šrouby. Značky pro navrtání šroubů udělejte ve vzdálenosti 159cm od země, druhou 187cm od země.

Nyní zašroubujte šrouby tak, abyste zajistili rovnou hrací plochu. Pokud nepoužíváte hmoždinky, použijte například kotvičky do suché zdi.

Terč zavěste na tyto dva šrouby pomocí závěsných otvorů vzadu na terči. Pro docílení rovné hrací plochy, bude možná potřebné šrouby dotáhnout či povolit tak, aby deska terče dokonale doléhala na zeď. V případě, že by se vám připevnění zdálo nedostatečné, můžete použít 4 díry v chytacím kruhu (kruh okolo bodovaných segmentů) pro lepší zajištění terče.

Zapojte A/C adaptér do zástrčky a do terče na pravém boku dole a můžete začít hrát.



## Popis ovládacích tlačítek

**POWER** tlačítko – umístěné v pravém dolním rohu terče, slouží k zapnutí nebo vypnutí terče.

**START/HOLD** tlačítko – toto velké červené tlačítko slouží k:

- zapnutí hry po navolení všech vlastností hry
- přepnutí terče do stavu HOLD, které umožní hráči, který je na řadě vyjmout šipky předchozího hráče z terče

**GAME GUARD** tlačítko – stiskem zapnete funkci Game Guard

**BOUNCE OUT** tlačítko – před hrou se rozhodněte, jestli chcete započítávat body šipek, které nezůstanou v terči. Pokud se rozhodnete, že ne, zmáčkněte okamžitě po odražené šipce toto tlačítko aby se nezapočítaly tyto body

**DART OUT/SCORE** tlačítko – funkce Dart-out je funkční pouze při tzv. „01“ hrách (301,401...). Pokud hráč dosáhne nižšího skóre než 160, může zmáčknout toto tlačítko a terč mu ukáže segmenty potřebné k dokončení hry.

**SOUND** tlačítko – opakovaně tiskněte pro navolení optimální hlasitosti nebo mute.

**DOUBLE/MISS** tlačítko – toto tlačítko se používá pro aktivaci funkcí Double In/Double Out a Master Out pro tzv. „01“ hry. Funkce MISS zapne registraci šipek, které se dotknou terče, ale mimo bodovanou oblast.

**PLAYER/PAGE** tlačítko – používá se na začátku každé hry k výběru počtu hráčů. Toto tlačítko také umožňuje zjistit skóre protihráčů. Terč je určen až pro 8 hráčů. Jestliže bude hrát více hráčů než 2 hráči, některá skóre nebudou vidět.

**GAME** tlačítko – „listování“ seznamem možných her.

**CYBERMATCH** tlačítko – aktivace hry proti počítači. Možnost volby až 5 úrovní. Pouze jeden hráč může hrát proti počítači. Vyberte hru, následně stiskněte tlačítko CYBERMATCH.

Obtížnosti jednotlivých úrovní (opakovaně tisknout pro navolení optimální obtížnosti):

- Level 1 (C1) Professional
- Level 2 (C2) Expert
- Level 3 (C3) Advanced
- Level 3 (C4) Intermediate
- Level 5 (C5) Beginner

Začíná hráč. Poté co hodí 3 šipky, vytáhne šipky z terče a stiskne tlačítko START. Poté třikrát naskočí skóre počítače (virtuální hráč). Poté co virtuální protivník skončí, terč se přepne zpět na hráče.

**RESET** tlačítko – vymaže veškerá navolená data a zahraje úvodní melodii

## Postup navolení hry

1. Tlačítkem **POWER** aktivujeme terč. Následně se rozezní melodie a rozběhne se test displeje. Pomocí tlačítka GAME navolíme hru, která se pod číselným kódem zobrazí na displeji, seznam her je na konci návodu.
2. Stiskněte **DOUBLE** tlačítko (nepovinné) pro aktivaci tzv double nebo Master outs (pro tzv. „01“ hry). Vysvětlení funkce naleznete v popisu her.

3. Tlačítkem **PLAYER** navolte počet hráčů (1-8). Základní nastavení jsou dva hráči.  
Popřípadě stiskněte tlačítko **CYBERMATCH** pro aktivaci funkce CyberMatch.
4. Stiskem tlačítka **START/HOLD** (červené) zahájíte hru.
5. Házejte šipkami
  - po třech hodech vyzve terč k vyndání šipek a skóre začne blikat. Vyjmutí šipek nebude mít vliv na skóre. Po vyjmutí stiskněte tlačítko **START** a může házet další hráč, kterého oznámí terč hlasem a kontrolkou u hráče.

**Funkce Game Guard** – po zahájení hry se stiskem tohoto tlačítka zamknou všechna ostatní tlačítka, takže jejich zasažení během hry nijak neovlivní její průběh.

## Zásady při používání terče

1. Nikdy nepoužívejte kovové hroty!!! Kovové hroty poškodí terč a snímací folii.
2. Nepoužívejte nepřiměřenou sílu při házení šipek. Házení šipek příliš silně zapříčiní časté lámání hrotů a také opotřebení segmentů terče.
3. Při vytahování šipek z terče vytácejte šipky ve směru hodinových ručiček. Lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Nevylívejte tekutiny na terč. Nepoužívejte čističe ve spreji nebo čističe, které obsahují amoniak nebo jiné agresivní chemické látky, může dojít k poškození terče!!!

## Herní pravidla

Pravidla pro jednotlivé hry jsou uvedeny níže v pořadí v jakém jsou zobrazeny na displeji.

### **301** (G01)

Tato populární hra začíná skórem 301 a pokračuje dokud hráč nedosáhne 0. Jestliže hráč přehodí 0 (hodí více než mu zbývá do konce), skóre se vrátí na původní hodnotu daného kola. Např. hráči zbývá do konce hry skóre 32. Aby vyhrál, musí hodit 32. Jestliže hodí příkladně 20, 8 a 10 (dohromady 38), skóre se vrátí na hodnotu 32 a hráč hází v dalším kole.

Ve hře je možné zapnout funkci **DOUBLE** pro zvolení možností double in/double out/master out. Stiskem tlačítka **DOUBLE** zapnete jednotlivé funkce. Aktuální nastavení je zobrazeno na displeji.

**Double in** – hráč musí začít hru zásahem double (dvojnásobek). Do té doby se mu neodečítá skóre z počátečního celku.

**Double out** – hráč musí hru zakončit zásahem double. To znamená, že musí být zasažen přesně ten double, kterým hráč dosáhne nuly (př.: zbývá 14 pro ukončení, hráč musí trefit 7 double)

**Double in and Double out** – hráč musí začít i skončit hru zásahem double

**Master out** – k zakončení hry je třeba zasáhnout double nebo triple.

**Funkce DART-OUT** – (pouze pro tzv. „01“) Tato funkce se stává aktivní, když hráč dosáhne 160 bodů a níže. Po stisku tlačítka ukáže terč segmenty potřebné k uzavření hry. Double a triple segmenty jsou znázorněny dvěma resp. třemi čárkami vlevo u čísla.

Nastavení obtížnosti při hrách „01“ provedete stiskem tlačítka **SELECT**

### **CRICKET** (G02)

Cílem této hry je „otevřít“ určená čísla, zaznamenat co nejvíce bodů na těchto číslech a číslo zase „uzavřít“.

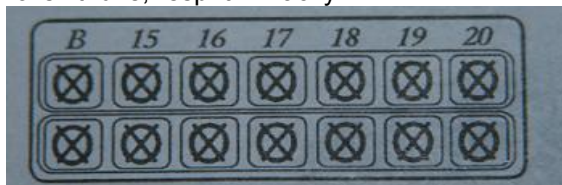
Hází se na číslo 15 – 20 a střed. Každý hráč musí číslo zasáhnout třikrát (třikrát zasažené číslo nebo jednou double a číslo anebo jednou triple), pak je číslo „otevřené“ a může si připisovat body. Po zasažení třikrát stejného čísla všemi hráči se číslo „uzavře“. Tzn. dokud jeden hráč nemá hozeno třikrát jedno číslo, ostatní si na tomto čísle mohou připisovat body.

Čísla mohou být otevřena i uzavřena v libovolném pořadí. Po uzavření čísla všemi hráči, už nelze na tomto čísle připisovat body.

Vítězem se stává ten, kdo první uzavře všechna čísla a má nejvyšší počet nahraných bodů. Jestliže někdo uzavře všechna čísla, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí pokračovat ve hře a připisovat body na otevřených číslech. Jestliže nenahraje nejvyšší počet bodů dříve než protihráč, který má skóre vyšší, a ten uzavře všechna čísla, stává se vítězem protihráč.

### Zaznamenávání bodů při cricketu

Na pravé a levé straně displeje je sloupec čísel od 20 po 15 a B (bullseye – střed). Při navolené hře nesvítí tabulka skóre. Tabulka se rozsvítí po zásahu určitého segmentu. Při zasažení double nebo triple právě házeného čísla se rozsvítí dvě, resp. tři značky.



### **NO SCORE CRICKET**

Pro navolení stiskněte **SELECT** když se zobrazí hra CRICKET. Platí stejná pravidla jako u Cricketu (G02) kromě zaznamenávání bodů (skóre). Cílem je mít jako první „uzavřena“ všechna příslušná čísla (od 15 do 20 a střed).

### **SCRAM (G03) Pouze pro dva hráče!**

Tato hra je obdobou cricketu. Hra je rozdělena do dvou částí. Každý hráč má rozdílný úkol v každém kole. V prvním kole se pokouší první hráč o „uzavření“ čísla (třemi zásahy). Druhý hráč se během tohoto kola snaží nahrát co nejvíce bodů na číslech, která protihráč ještě neuzavřel. Jakmile první hráč uzavře všechna čísla, končí první kolo. Ve druhém kole se hráči vymění. Druhý se snaží čísla uzavřít a první přispívá body. Hra končí uzavřením druhého kola. Vítězí hráč s nejvyšším počtem nahraných bodů.

### **CUT-THROAT CRICKET (G04)**

Platí stejná pravidla jako u Cricketu (G08) s tím rozdílem, že body se nenačítají hráči, ale zaznamenávají se protihráčům jako „trestné body“. Cílem hry je „uzavřít“ všechna čísla s co nejmenším počtem bodů. Tato hra nabízí obrácenou psychologii myšlení než Cricket. Na místo přispívání bodů ve svém prospěchu se hráči snaží přispívat body v soupeřův neprospěch.

### **ENGLISH CRICKET (pouze pro dva hráče)**

Další varianta Cricketu s velmi přesným házením. Hraje se na dvě kola a v každém mají oba hráči jiný cíl. V prvním kole se snaží hráč 2 trefit 9krát střed – zelený nebo červený (bullseye) pro ukončení kola. Double bull (červený střed) se počítá jako dva

zásahy středu. Každý hod, který jde mimo střed, se přičítá hráči 1 ke skóre (například trefí v jednom kole 20, střed a 7 – hráči 1 se přičte 27 bodů). Hráč 1 se snaží dosáhnout co nejvíce bodů pro získání náskoku nad hráčem 2. V každém kole musí hráč 1 skórovat přes 40 bodů, jinak se mu nepřičte ani jeden bod. Hráč 1 se ovšem musí vyhýbat středu. Jakýkoliv zásah středu se odečítá hráči 2 z aktuálního počtu středů potřebných k ukončení kola 1. Ve druhém kole se role vymění.

### **ADVANCED CRICKET (G06)**

Složitější verze cricketu pro pokročilé hráče. Hráči musí uzavřít segmenty 20-15 a bullseye pouze za použití double a triple segmentů. Ale pozor!, double se počítají pouze 1x hozená hodnota a triple jako 2x hozená hodnota. Hráč, který jako první uzavře hru s nejvíce body vyhrává.

### **SHOOTER (G07)**

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.

### **BIG SIX (G08)**

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 zasažením aktuálního cíle.

Před začátkem hry se hráči musí domluvit na počtu „životů“. Počet životů se vybere tlačítkem **SELECT** před začátkem hry. Jako první musí hráč, který začíná zasáhnout číslo 6 jinak ztrácí první život. Když hráč 1 trefí č.6 prvním nebo druhým hodem má možnost následujícím hodem 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 cíl spolu s Bulleye a jsou samostatnými segmenty v této hře (nedvojnásobí se ani netrojnásobí).

Vyhraje hráč, který má ještě nějaký život, když ostatní soupeři již všechny ztratili.

### **OVERS**(G09)

Při této hře musí hráč během každých třech hodů trefit více než v jeho předchozím kole jinak ztrácí „život“. Počet životů se zvolí tlačítkem **SELECT** před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na display kolečky. Ztráta život je indikována na LED displayi. Poslední hráč s životem vyhrává.

### **UNDERS**(G10)

Opak hry OVERS. Hra začíná se 180 body. Hráč musí v každém kole trefit méně než ve svém kole předchozím. Každá šipka, která netrefí bodovanou oblast, nebo nezůstane v terči (bounce out) se trestá 60ti trestnými body. Vyhrává hráč s posledním životem.

### **COUNT – UP** (G11)

Cílem této hry je jako první dosáhnout celkového počtu bodů 300. Počet bodů je určen při výběru hry. Každý hráč se snaží nahrát co nejvíce bodů v každém kole. Double (úzká výseč na okraji hracího pole) a triple (úzká výseč uprostřed hracího pole) platí normálně. Např. šipka vhozená do triple 20 připiše 60 bodů. V průběhu hry se na displeji zobrazuje celkové skóre jednotlivých hráčů.

Obdobně se hrají i následující hry, pouze je zde rozdílný konečný počet bodů. Volbu provedete tlačítkem **SELECT**

Count up **400**

Count up **500**

Count up **600**

Count up **700**

Count up **800**

Count up **900**

Count up **999**

### **High SCORE – 3 kola** (G12)

Tato hra má obdobná pravidla jako předcházející Count-up, ale k vítězství je nutné dosáhnout nejvyššího počtu bodů během třech kol (tzn. devíti šipkami).

High score **4-14 kol** – nastavení provedete pomocí tlačítka **SELECT**

### **ROUND – THE CLOCK 1** (G13)

Každý hráč musí postupně zasáhnout čísla od 1 do 20. Po trefení daného čísla se hráč snaží zasáhnout další číslo v pořadí (např. trefí číslo 1 a začne házet na číslo 2, až zasáhne číslo 2, trefuje se na číslo 3 atd.). Vyhrává ten hráč, který jako první zasáhne číslo 20.

Displej bude zobrazovat číslo, které má daný hráč trefit. Hráč musí na toto číslo házet dokud ho nezasáhne. Po zasažení čísla se na displeji automaticky zobrazí následující číslo, které má hráč trefit.

Double a triple se počítá jako normální zásah, protože se nepočítá výše skóre.

Následující hry mají stejná pravidla, pouze se začíná od jiného čísla, jelikož tato hra nebere v potaz doubles a triples, počítají se jako single:

**ROUND – THE CLOCK 5** (G33)- hra začíná od čísla 5

**ROUND – THE CLOCK 10** (G34)- hra začíná od čísla 10

**ROUND – THE CLOCK 15** (G35)- hra začíná od čísla 15

V této hře lze nastavit také různou obtížnost:

**ROUND – THE CLOCK Double** (G36) – hráči musí zasáhnout každé číslo od 1 do 20 pouze doublem

**ROUND – THE CLOCK Double 5** (G37)– hra začíná od čísla double 5

**ROUND – THE CLOCK Double 10** (G38)– hra začíná od čísla double 10

**ROUND – THE CLOCK Double 15** (G39) – hra začíná od čísla double 15

**ROUND – THE CLOCK Triple** (G40)– hráči musí zasáhnout každé číslo od 1 do 20 pouze triplem

**ROUND – THE CLOCK Triple 5** (G41)- hra začíná od čísla triple 5

**ROUND – THE CLOCK Triple 10** (G42)- hra začíná od čísla triple 10

**ROUND – THE CLOCK Triple 15** (G43)- hra začíná od čísla triple 15

### **KILLER** (G14)

Tato hra je lepší pro větší počet hráčů než 2, ale lze ji hrát i ve dvou. Na začátku hry si každý hráč vybere jedno číslo hozením šipky do terče. Toto číslo zůstane hráči přidělené po celou hru, což je na displeji zobrazeno nápisem SEL. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. V okamžiku, kdy mají všichni svoje číslo, může hra začít.

Hráč, který jako první hodí double svého určeného čísla se stává „Killerem“ a zůstává jím po celou dobu hry. Úkolem „Killera“ je zničit soupeře trefováním double jejich určených čísel. Trefením soupeřova čísla doublem ztrácí soupeř jeden život. Vyhrává ten, komu zůstane alespoň jeden život.

### **DOUBLE DOWN (G15)**

Každý hráč začíná na začátku hry se skórem 40 bodů. V prvním kole musí hráč trefit číslo 15 (na kterém se začíná). Jestliže číslo 15 netrefí, zkrátí se jeho skóre na polovinu. Jestliže trefí číslo 15 vícekrát, přičte se mu tolikrát, kolikrát ji trefí (double a triple se počítají). V dalším kole hází hráči na číslo 16. Opět, jestliže hráč číslo v jednom kole netrefí, zkrátí se mu skóre na polovinu. Trefí-li vícekrát, body se mu přičtou.

Každý hráč hází na čísla v daném pořadí. Na LCD displeji bude ukázáno na jaké číslo má hráč házet.

Vyhrává ten hráč, který bude mít nejvyšší skóre.

Zde jsou čísla, která hráči musí trefit v jednotlivých kolech pro postup do dalšího kola:

15, 16, Double (jakýkoli double), 17, 18, Triple (jakýkoli triple), 19, 20, Bulleye (střed)

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

Any Double      Any Triple

### **DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Tato hra má obdobná pravidla jako standardní Double down až na dvě výjimky.

1. Na čísla se hází v opačném pořadí, tzn. že se začíná od čísla 20.
2. Hra zahrnuje na konci speciální kolo „41“, kdy hráč musí 3 šípkami nahrát skóre 41 (např. 20+20+1). Když hráč nehodí součet 41, skóre se mu opět sníží na polovinu.

Zde jsou čísla, která hráči musí trefit v jednotlivých kolech pro postup do dalšího kola:

20, 19, Double (jakýkoli double), 18, 17, Triple (jakýkoli triple), 16, 15, 41, Bulleye (střed).

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

Any Double      Any Triple      '41' Round

### **ALL FIVES – 51 (G17)**

Každý hráč musí v každém kole naházet třemi šípkami součet dělitelný pěti. Každý pět bodů je jako jeden bod do hlavního skóre. Např. hrozených  $15+5+10 = 30:5 = 6$ , hráč získává 6 bodů do celkového skóre.

Jestliže hráč hodí třemi šípkami součet, který není dělitelný pěti, nezíská žádné body do hlavního skóre. Také poslední šípka musí být hrozena do segmentu (ne do asfaltu nebo mimo terč), aby se zabránilo chytračení, když má hráč dvěma šípkami hrozen součet dělitelný pěti. Jestliže se netrefí do segmentu nezíská žádné body do hlavního skóre.

Ten kdo bude mít jako první skóre „51“, vyhrává. LCD displej bude zobrazovat jednotlivá celková skóre.

**All fives 61....-91** – stejná pravidla jako 51, liší se počtem bodů (životů). Nastavení provedete tlačítkem **SELECT**

### **SHANGAI – 1 (G18)**

Každý hráč musí postupně trefit čísla od 1 do 20. Hráči začínají na čísle 1 a hází 3 šípky na toto číslo (v dalším kole budou házet na 2, v dalším na 3 atd.). Cílem je trefit co nejvícekrát určené číslo třemi šípkami. Vyhrává ten hráč, který bude mít nejvyšší skóre po ukončení všech kol.

Následující hry mají stejná pravidla, pouze se začíná od jiného čísla.

**SHANGAI – 5 (G53)**– hra začíná číslem 5

**SHANGAI – 10 (G54)**– hra začíná číslem 10

**SHANGAI – 15 (G55)**– hra začíná číslem 15

Přidali jsme ještě **SUPER SHANGHAI** jako další variantu této hry. Hraje se stejně jako SHANGAI, akorát LED display zobrazí double a triple segmenty, které je třeba zasáhnout.

**SUPER SHANGAI – 5 (G53)**– hra začíná číslem 5

**SUPER SHANGAI – 10 (G54)**– hra začíná číslem 10

**SUPER SHANGAI – 15 (G55)**– hra začíná číslem 15

### **GOLF (G19)**

Tato hra má podobná pravidla jako hra golf. Cílem hry je projít „9 (resp. 18) jamek“ od čísla 1, s co nejmenším skóre.

Každý hráč se musí trefit třikrát do daného čísla, aby mohl postoupit na další číslo. To dělá minimálně 27 hodů pro hru s devíti a 54 pro hru s osmnácti jamkami.



Vyhrává ten hráč, který zasáhl čísla 1 až 9 (resp. 1-18) s nejmenším počtem pokusů.

Double a triple se počítají, tzn. jestliže hráč trefí double, počítá se za dva zásahy.

### **FOOTBALL (G20)**

Na začátku této hry si každý hráč vymezí na terči „hrací pole“, a to buď hozením šipky do terče nebo zmačknutím zvoleného segmentu. Zvolený segment se stává startovním bodem každého hráče, a ten musí přes střed přejít až do protilehlého segmentu. Hrací pole je tvořeno 11 individuálními segmenty, které jsou následující:

Při zvolení startovního bodu čísla 20, hráč musí postupně trefit:

**Double 20, vnější single 20, triple 20, vnitřní single 20, vnější bulleye (střed), vnitřní bulleye, vnější bulleye, vnitřní single 3, triple 3, vnější single 3, double 3.**

Vyhrává ten, který jako první zdolá celé „hrací pole“. Displej bude zobrazovat cestu hracím polem a vždy ukáže na jaký segment máte házet.

### **BASEBALL (G21)**

Tato hra vyžaduje zkušenost jednotlivých hráčů. Tato hra, stejně jako opravdový baseball, se skládá z 9ti směn. Každý hráč hází tři šipky v jedné směně. Hrací pole je rozloženo takto:

Single segmenty „single“ – 1. meta

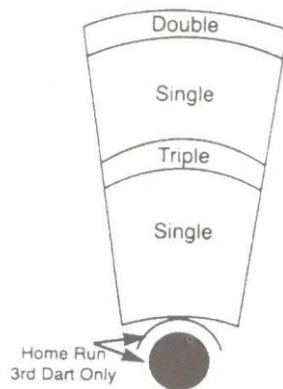
Double segmenty „double“ – 2. meta

Triple segmenty „triple“ – 3. meta

Bullseye „Home Run“ (může být zasažen pouze třetí šipkou v každém kole).

Cílem této hry je získat co nejvíce „runs“. Vítězí ten hráč, který má na konci hry nejvíce „runs“.

### **STEEPLECHASE (G22)**



Cílem této hry je jako první dokončit určenou „trať“, která začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček až k číslu 5 a končí na bullseye. Toto zní jednoduše, ale ještě nebylo řečeno, že může být hozen pouze vnitřní single na každém čísle (single mezi bullseye a triple). Tak jako v opravdové steeplechase, jsou také zde překážky, které je třeba zvládnout.

Čtyři překážky jsou:

1. překážka = triple 13

2. překážka = triple 17

3. překážka = triple 8

4. překážka = triple 5

Hráč, který „trať“ překoná jako první vyhrává.

### **ELIMINATION (G23)**

Cílem hry je „eliminovat“ své protivníky. Pravidla jsou velice jednoduchá.

Každý hráč musí naházet větší součet zásahů svých 3 šipek než jeho protihráč před ním. Každý hráč začíná se třemi „životy“. Pokud hráč nedosáhne vyššího skóre, nežli hráč před ním, ztrácí jeden život. Shodné skóre znamená také ztrátu jednoho „života“. Vítězí hráč, kterému zbyl alespoň jeden život. Tlačítkem SELECT je možné změnit počet „životů“ na 4 nebo 5.

### **HORSESHOES (G24)**

Tato hra je určena pro dva hráče (popř. dva týmy), kteří využívají při hře pouze dva segmenty „20“ a „3“, představující dvě koně podkovy. Hráč 1 hraje na číslo „20“ a hráč 2 hraje na číslo „3“.

Body se načítávají vždy za celé jedno kolo. První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává.

Bodování je následující:

TRIPLE kroužek = 3 body

DOUBLE kroužek = 2 body

trojúhelník, lichoběžník = 1 bod

Při hře na týmy boduje vždy jen ten hráč, který získal v daném kole nejvíce bodů. Např. pokud 1. hráč týmu získá 3 body a 2. hráč týmu 1 bod, započítávají se v daném kole pouze body 1. hráče týmu. Hraje se, dokud některý z týmů nezíská 15 bodů.

Tlačítkem SELECT před započítáním vlastní hry je možno nastavit hru na 15-25 bodů.

### **BATTLEGROUND (G25)**

V této hře pro dva hráče představuje terč bitevní pole rozdělený na dvě poloviny. Hráč, který zasáhne všechny segmenty (vojáky protivníka), vyhrává. Segmenty nemusí být zasaženy postupně za sebou, jak jsou na terči.

Hráč číslo 1 je „horní“ armáda a hází na dolní polovinu terče, tj. segmenty 6,10,15,2,17,3,19,7,16,8

Hráč číslo 2 je „dolní“ armáda a hází na horní polovinu terče, tj. segmenty 11,14,9,12,5,20,1,18,4,13

Tlačítkem **SELECT** před započítím vlastní hry je možno nastavit tyto varianty:

#### **Battleground doubles**

- hráči musí zasahovat pouze double segmenty pro zneškodnění soupeřovy armády

#### **Battleground triples**

- hráči musí zasahovat pouze triple segmenty pro zneškodnění soupeřovy armády

#### **Battleground generals**

- po zneškodnění celé armády je ještě třeba zajmout generála. Generál se zajme zasažením bullseye, ovšem až poté, co byla zabita celá soupeřova armáda

#### **ADVANCED BATTLEGROUNDS**(G26)

stejná pravidla jako u Battleground, s tím rozdílem, že si hráči musí dávat pozor na minová pole. Miny se skrývají pod každým double a triple segmentem nepřítele. Pokud hráč zasáhne minu, ztrácí armádu na protilehlém vlastním segmentu (př.: hráč zasáhne triple 6, tudíž ztratí na své polovině armádu v segmentu 11). Mina po výbuchu přestává existovat (tzn. že každý double nebo triple segment může explodovat pouze jednou)

#### **PAINTBALL**(G27)

Tato hra je podobná hře „Battleground“ a je to její herní varianta.

Stejně jako při skutečné hře PAINTBALL, hráči mohou získat prapor soupeřova týmu, čímž vítězí. Pro získání praporu je třeba dvakrát zasáhnout double bullseye.

Zásah do single bullseye se nepočítá a naopak se počítá pouze jeden zásah double bullseye v jednom kole, takže pro získání praporu je třeba zasáhnout „double bullseye“ ve dvou kolech.

Vyhrává hráč, který vyřadí všechny vojáky soupeře nebo získá jeho prapor.

Tlačítkem **SELECT** před započítím vlastní hry je možno nastavit vyšší obtížnost:

**Paintball Doubles** hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat DOUBLE segmenty

**Paintball Triples** hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat TRIPLE segmenty

#### **CAT & MOUSE**(G28)

Hra na kočku a myš. Velice těžká výzva pro 2 pokročilé hráče.

Jeden hráč představuje kočku, druhý hráč představuje myš. Cílem myši je dostat se zpět do díry, než ji chytí kočka.

Myš začíná v segmentu 20 a postupuje proti směru hodinových ručiček na terči a snaží se zasáhnout nejdříve double segment a poté single segment každého čísla. Kočka ji pronásleduje se začátkem v segmentu 18 a také proti směru hodinových ručiček, ale snaží se zasáhnout pouze double segmenty. Pokud myš uběhne celou cestu zpět až na double 20, vyhrává. Naopak pokud kočka zasáhne double segment tam, kde se myš zrovna nachází, vyhrává kočka.

#### **Důležité poznámky !**

##### *Zaseknuté segmenty*

Občas se stane, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. Když se to stane, hra se přeruší a LCD displej oznamuje zaseknutý segment.

Pro uvolnění segmentu je nutné vyndat šipku nebo ulomený hrot. Jestliže problém přetrvává, zkuste segment vyviklat.

##### *Zlomené hroty*

Občas zůstane zlomená špička hrotu v segmentu. Pokuste se hrot vytáhnout kleštičkami nebo pinzetou ven ze segmentu. Nikdy hrot nezarážejte dovnitř segmentu!!! Používejte hroty stejné délky jaké jsou dodávány k šípkám (krátké).

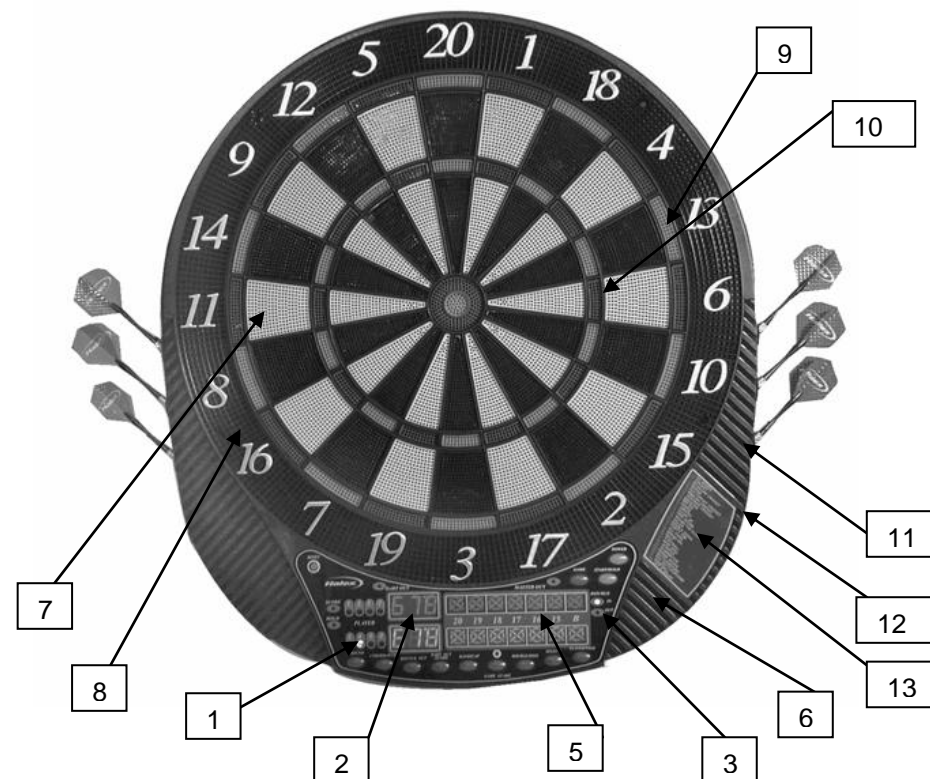
##### *Šípky*

Nepoužívejte šípky těžší než 17g. K terči jsou dodány šípky o hmotnosti 8g.



## Seznam jednotlivých her

Hra	Kod	Popis
G01	STD	301
G02	CRI	Cricket
G03	scr	Scram
G04	cut	Cut-throat cricket
G05	ENG	English cricket
G06	ACR	Advanced cricket
G07	SHO	Shooter
G08	BSI	Big six
G09	OUR	Overs
G10	UND	Unders
G11	CUP	Count up
G12	HSC	High score
G13	RON	Round the clock
G14	KIL	Killer
G15	DON	Double down
G16	F41	Double down 41
G17	ALL	All fives
G18	SHI	Shanghai
G19	GOL	Golf
G20	FOT	Football
G21	BAS	Baseball
G22	HOR	Steeplechase
G23	ELI	Elimination
G24	HSh	Horseshoes
G25	BAT	Battleground
G26	Adb	Advanced battleground
G27	Pba	Paintball
G28	CAT	Cat & Mouse



1. Indikátor hráče
2. Skóre display
3. Hold double in/out
4. Master out ukazatel
5. Display na skóre cricketu
6. Zabudované reproduktory
7. Kruh segmentů single
8. Neaktivní kruh
9. Kruh double segmentů
10. Kruh triple segmentů
11. Vestavěné držáky na šípky
12. Zdíčka na adaptér
13. Herní menu

# ZÁRUČNÍ LIST

Typ elektronického terče:

.....

Výrobní číslo elektronického terče:

.....

Datum prodeje:

Razítko a podpis:

*Bez těchto údajů je záruční list neplatný!*

- 
1. Na funkci elektronického terče poskytujeme záruku 24 měsíců ode dne prodeje, který je uveden na tomto záručním listu.
  2. Vady vzniklé prokazatelně vadou materiálu nebo vadnou montáží výrobce odstraníme v záruční lhůtě bezplatně.
  3. Případnou reklamaci uplatní spotřebitel na základě potvrzeného záručního listu.
  4. Při neodborném zacházení nebo při používání výrobku v rozporu s návodem k obsluze, případně násilném poškození, nebude záruka uznána.
  5. Při porušení plomby na el. Terči nebude v rámci záruční lhůty reklamace uznána.
  6. Veškeré opravy na přístroji smí provádět jen servisní technik pověřený dodavatelem. V případě neodborného zásahu do přístroje záruka zaniká.

7. Po odstranění záručních vad platí obecně závazné a platné lhůty.

8. Pro reklamační řízení platí občanský zákoník č. 47/1992 Sb., část 10, ze dne 7.2.1992.

Při reklamaci laskavě přesně popište závadu, urychlíte tím vyřízení Vaší reklamace.

Datum reklamace:

.....

.....

Popis závady:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Datum vyřízení reklamace:

Razítko a podpis: