

## Návod k obsluze

### V022 - Elektronický terč, šipky 18 her

Vážení zákazníci,

děkujeme Vám za Vaši důvěru a za nákup tohoto produktu. Tento návod k obsluze je součástí výrobku. Obsahuje důležité pokyny k uvedení výrobku do provozu a k jeho obsluze. Jestliže výrobek předáte jiným osobám, dbejte na to, abyste jim odevzdali i tento návod. Ponechte si tento návod, abyste si jej mohli znovu kdykoliv přečíst!

#### Popis:

Zábava pro děti i dospělé. Počet hráčů: 8osob, Počet her 18(159 kombinací), automatické vypnutí, hlasové a zvukové signály, napájení: baterie 3x 1,5V AA (nejsou součástí balení), v balení 6ks šipek a 6ks nahr. hrotů, rozměry: 38,5x43x3cm, hrací prům.: 37,5cm

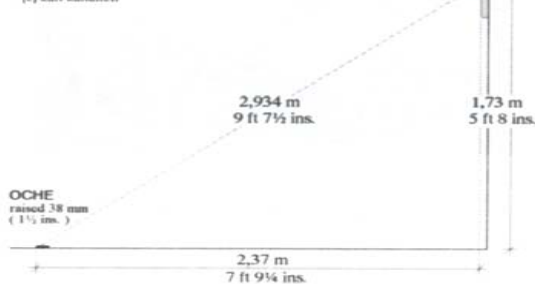
#### Návod k použití

- Upozornění**
  - Elektronický terč není hračka. Určeno pro dospělé.
  - Šipky mohou způsobit zranění. Děti by neměly hrát šipky bez dozoru dospělé osoby.
- Montáž terče na stěně**

Určí místo, jehož vzdálenost od terče činí 3m. Zavěs tak, aby střed se nacházel ve výšce 1,73m od země. Hráč se během hry má nacházet ve vzdálenosti 2,37m od terče.

#### Throwing Distance

picture from The Dart Book  
(c) Karl Kallanen



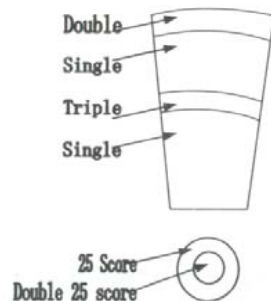
#### Pravidla bodování

##### SEGMENTY

SINGLE/Jednoduchý segment  
DOUBLE/Dvojitá segment  
TRIPLE/Trojité segment  
BULL'S-EYE/terč  
DOUBLE BULL'S EYE/dvojitý střed terče

#### VÝSLEDEK

Počítej X1  
Počítej X2  
Počítej X3  
1X 25  
2x25



#### Definice tlačítek

- Stiskněte tlačítko "POWER" a po zaznění zvuku se hra zapne do pracovního režimu.
- Použijte "GAME" tlačítko pro výběr hry (G01 -G18). Tlačítko "GAME" může být také použito pro ukončení hry a/nebo zpět na začátek stavu.
- Tlačítko "OPTION" lze zvolit délku hry. (G01 - G18)
- Použijte "PLAYER" tlačítko pro výběr počtu hráčů před hraním, výchozí hodnota je 2.
- Tlačítko "DOUBLE IN / OUT" se používá pouze pro hru G02, viz detaily herního návodu.
- Tlačítko "START / NEXT" se používá ke spuštění hry a pokračování k dalšímu hráči.

#### Zvukové signály

- "Laser" – zvuková signalizace zásahu šipky do terče.
- "Double" – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla segment Double (dvojnásobek)
- "Triple" – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla segment Triple (trojnásobek)
- "Score" – zvuk informuje o dosaženém skóre v dané hře.
- "Close" – zvuk signalizuje uzavření započítávaného segmentu.
- "Open" – zvuk signalizuje otevření započítávaného segmentu.
- "Too High" – zvuk informuje, že skóre se počítá od začátku
- "Winner" – informuje, že hráč vyhrál hru
- "Bull's-Eye" - zvuk informuje o zásahu do segmentu Bull's-Eye. (25-násobek)
- "Next/Player" – zvuk informuje, že hru zahajuje další hráč (po třech hodech předchozího hráče)
- "Ye" – zvuk informuje o zásahu do žádaného segmentu.
- "No" – zvuk informuje, že nebyl zasažen žádný segment.

#### Pravidla hry

- G01 Count-Up** (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)  
Účelem hry je co nejrychlejší dosažení zvoleného počtu bodů (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne požadovaný počet bodů.
- G02 Count-Down** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)  
Každý hráč zahajuje hru s tím samým daným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Body získané při každém hodu se odečítají směrem dolů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne nulu. Hráči si mohou vybrat různé herní varianty pomocí tlačítka "DOUBLE IN / OUT". (Viz obrázky níže)

#### Varianty



- Double in** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)  
Znamená, že začátkem hry je počítání bodů, body se počítají pouze tehdy, pokud první zásah je v segmentu Double.
- Double-out** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)  
Znamená, že hru lze ukončit pouze zásahem příslušného segmentu Double.
- Double in / out** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)  
Znamená, že ukončení a zahájení hry probíhá podle stejných zásad, jako je uvedeno výše. Pakliže na displeji vidíme zároveň Double in i Double out, znamená to, že se hrají obě dvě verze, které mohou být zahájeny nebo ukončeny ve chvíli zásahu segmentu typu Double. Pokud výsledek hráče je 1 nebo méně než 0, znamená to „burst dart“ a nemůže v tomto kole získat body, může pouze udržet výsledek z předchozího kola.
- G03 Round Clock** (5, 10, 15, 20)  
(5, 10, 15, 20) Zásahem jakéhokoliv segmentu hráč získá body.

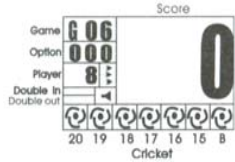
"5" Zásah segmentu od 1 do 5.  
"15" Zásah segmentu od 1 do 15.  
"10" Zásah segmentu od 1 do 10.  
"20" Zásah segmentu od 1 do 20.

- Hráč by měl střílet šipky do označených segmentů terče. Pokud je segment zasažen, ozve se zvukový signál "Yes", nebo "Sorry." Po zasažení segmentu bude další segment označen.
- G04 Round Clock-Double** (205, 210, 215, 220)  
(205, 210, 215, 220), znamená, že hráč musí zasáhnout dvojitý segment k získání bodů. Další funkce stejná jako G03.
- G05 Round Clock-Triple** (305, 310, 315, 320)  
(305, 310, 315, 320) znamená, že hráč musí zasáhnout trojitý segment k získání bodů. Další funkce stejná jako G03.
- G06 Simple Cricket** (000, 020, 025)

- Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 anebo Bull's-eye .
- Hráč, který jako první třikrát zasáhne výše uvedená pole, vyhrává.  
Zásah do segmentu Single – počítáme x 1  
Zásah do segmentu Double – počítáme x 2  
Zásah do segmentu Triple – počítáme x 3

#### Varianty

- "000" - je nutné zasáhnout segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 a Bull's-eye. Pořadí zásahů nemá význam.
- „020“ - je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.
- "025" - je nutné 3 krát zasáhnout Bull's-eye, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten závodník, kterému se jako prvnímu podaří zhasnout všechna světla.

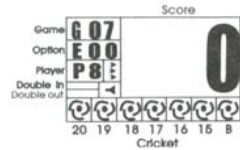


#### • G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

- Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo Bull's-eye .
- Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:  
Zásah segmentu Single – počítáme x 1  
Zásah segmentu Double – počítáme x 2  
Zásah segmentu Triple – počítáme x 3

#### Varianty

- "E00" – je nutné zasáhnout libovolný segment čísel 15,16,17,18,19,20 a Bull's-eye. Pořadí zásahů nemá význam.
- "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.
- "025" je nutné 3 krát zasáhnout Bull's-eye, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Na displeji se objeví tři čísla, hra končí, jakmile všechna tři čísla zhasnou.
- Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten hráč, který jako první zhasne všechna světla.
- Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment, je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsán, pokud každý z hráčů zasáhne všemi třemi hody bodovaný segmentu. Body uhrané posledním hráčem budou připočteny k výsledku protihráčů.
- Každý hráč se musí pokusit zasáhnout bodovaný segment.
- Jakmile bude segment třikrát zasáhnout každým hráčem, zavře se. Hráč se pak musí strefit do dalšího určeného segmentu, aby protihráči mohli sbírat body.
- Vyhrává ten hráč, který po uzavření všech segmentů získal největší počet bodů.



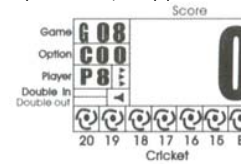
#### • G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Počítají se jen zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo Bull's-eye .
- Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:  
Zásah do segmentu Single – počítáme x 1  
Zásah do segmentu Double – počítáme x 2  
Zásah do segmentu Triple – počítáme x 3

#### Varianty

- "C00" – je nutné se trefovat do libovolných segmentů čísel 15,16,17,18,19,20 a Bull's-eye. Pořadí zásahů nemá význam.
- "C20" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.
- "C25" je nutné 3 krát zasáhnout Bull's-eye, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten hráč, který jako první zhasne všechna světla.
- Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment, je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsán, pokud každý z hráčů zasáhne všemi třemi hody bodovaný segmentu. Body dosažené posledním hráčem se připočítají k výsledku protihráčů.
- Každý hráč se musí pokusit zasáhnout bodovaný segment.

- Jakmile bude segment třikrát zasáhnout každým hráčem, zavře se. Hráč se pak musí strefit do dalšího určeného segmentu, aby protihráči mohli sbírat body.
- Vyhrává hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.



#### • G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – je nutné si zvolit jedno z těchto čísel jako žádaný výsledek, který způsobí vyhození hráče.
- Hráč musí zasahovat za sebou segmenty terče od 1-18, čili v prvním kole zasáhne segment 1, ve druhém segment 2, atd. Zasáhne-li žádaný segment - objeví se zvuk „Yes“, nezasáhne-li, zvukový signál bude „Sorry“.
- Úkolem hráče je získat co nejnižší výsledek. Pokud během své hry (tři hodů):
- se nepodaří strefit žádnou šípkou - dostane 5 bodů, tzv. „Bad dart“
- zasáhne segment Triple - dostane 1 bod., tzv. „Eagle dart“
- -zasáhne segment Double - dostane 2 body, tzv. „Bird dart“
- zasáhne segment Single - dostane 3 body
- Hráč si může vybrat libovolnou ze tří šípek pro dokončení svého kola, ale do výsledku se započítává pouze poslední.
- Pokud hráč zasáhne pole Single první šípkou a obdrží tři body, může se rozhodnout, zda pokračuje ve hře. Pokud po takovém rozhodnutí žádný z dalších hodů nezasáhne cíl, dostane 5 bodů namísto 3. Pokud některý z hráčů získá na začátku ohlášený výsledek, vypadává ze hry. Pokud žádný z hráčů nezíská ohlášený výsledek po provedení všech 18 kol, vyhrává ten hráč, který má nejmenší počet bodů.

#### • G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Segmenty pro zásahy jsou určovány náhodně. Hráč, který jako první zasáhne určený segment – vítězí.

#### Varianty

- 132 – zasáhni za sebou 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – zasáhni za sebou 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – zasáhni za sebou 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – zasáhni za sebou 19, 10, 18, 5, 11

Hráč musí třikrát zasáhnout daný segment čísla, aby mohl přejít k dalšímu segmentu.

Zásah do segmentu Single – počítáme x 1  
Zásah do segmentu Double – počítáme x 2  
Zásah do segmentu Triple – počítáme x 3

#### • G11 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Každý hráč má základní počet „životů“, jakmile je ztratí – odpadá. Úkolem hráčů je trefovat se do náhodně určených segmentů terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle, vyhrává.
- Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určení segmentu terče pro dalšího hráče (to znamená, že následující hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl jeho předchůdce). Pakliže další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, tak nový cíl náhodně zvolí další hráč.
- Pokud hráč nezasáhne určený cíl během tří hodů, ztrácí body, a cíl platí pro následujícího hráče.  
Simple: Započítává se zásah do libovolného segmentu terče v rámci určeného počtu. Nemá význam, zda zásah byl do pole Single, Double, nebo Triple.  
MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamenají počet „životů“ daného hráče.
- Vítězí ten hráč, který má život nejdéle
- **G12 Big Little - Hard** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
- Každý hráč má základní počet „životů“, když je hráč ztratí, tak odpadá. Úkolem hráčů je zasáhnout náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který vydrží ve hře nejdéle – vyhrává.
- Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu hráči dovoluje určit segment terče pro dalšího hráče (takže další hráč musí zasáhnout segment, která zasáhl jeho předchůdce). Pokud další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nová cíl, pak nový cíl bude náhodně vybrán následujícím hráčem.
- Když hráč nezasáhne určený cíl během tří hodů, ztrácí body a cíl přechází na dalšího hráče.  
Hard: Započítává se zásah pouze do téhož segmentu terče. Je nutné zasáhnout buďto pole Single, nebo Double, anebo Triple.  
MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamenají počet „životů“ daného hráče.
- Vyhrává ten hráč, který si jako poslední uchová život.

#### • G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

MOŽNOSTI: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 znamenají počet „životů“ daného hráče.

- Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL“ to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT“ a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
- Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer“.
- Pokud „killer“ zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život“.
- Pokud hráč, který se stal „killer“, zasáhne svůj segment hry přestává být „killer“ a ztrácí jeden „život“.
- Úkolem „killera“ je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů“.
- Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes“, v opačném případě zvuk „Sorry“.
- Možnosti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamenají, že „killer“ musí zasáhnout (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) segmenty protihráčů, aby vyhrál. Není podstatné, zda, to jsou segmenty typu Single, Double nebo Triple.
- Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy“.
- Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.
- G14 Killer-double** (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
  - Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenají počet „životů“ daného hráče.
  - Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenají, že „killer“ musí zasáhnout segment Double, aby se stal vítězem.
  - Ostatní funkce stejná jako G13.
- G15 Killer-Triple** (303, 305, 307, 309, 311, 315, 317, 319, 321)
  - Možnosti (303, 305, 307, 309, 311, 315, 317, 319, 321) znamenají počet „životů“ daného hráče.
  - Možnosti (303, 305, 307, 309, 311, 315, 317, 319, 321) znamenají, že „killer“ musí zasáhnout segment Triple, aby se stal vítězem.
  - Ostatní funkce stejná jako G13.
  - G16 Shoot Out** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
    - Možnosti (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) znamenají počet „životů“ daného hráče.
- Segment čísla je určován náhodně. Hráč má na zásah 10 vteřin. Nezasáhne-li v tomto čase, ztrácí kolo.
- Body se počítají za zásahy libovolného segmentu čísla:
  - Zásah do segmentu Single – počítáme x 1
  - Zásah do segmentu Double – počítáme x 2
  - Zásah do segmentu Triple – počítáme x 3
- Největší počet bodů hráč získá zasažením pole Triple ( počítáme X 3 ).
- Vyhrává hráč s největším počtem bodů.
- G17 Legs Over** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
  - Možnosti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamenají počet „životů“ daného hráče. Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl větší výsledek, nežli ten určený terčem. Menší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.
  - Úkolem dalšího hráče je dosažení lepšího výsledku, než je výsledek předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne menšího výsledku, ztrácí život.
  - Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutím tlačítka START anebo zásahem mimo terč hráč ztratí život
  - Hráč vypadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
  - Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.
- G18 Legs Under** (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
  - Možnosti (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) znamenají počet „životů“ daného hráče. Terč náhodně zvolí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl menšího výsledku, než určeného terčem. Větší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.
  - Úkolem dalšího hráče je dosažení menšího skóre, než je skóre předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne většího skóre – ztrácí jeden život.
  - Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutím tlačítka START anebo zásahem mimo terč hráč ztratí život
  - Hráč vypadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
  - Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

#### •Balení obsahuje

- 6 šipek
- 6 náhradních měkkých hrotů
- Návod k obsluze

#### •ODSTRANĚNÍ ZÁVAD

- Terč není napájen

Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy, vybité baterie nahradte novými.

- Hra není bodována

Zkontrolujte, zda je hra správně nastavena. Stiskněte tlačítko START/ NEXT, hra se začne přehrávat. Můžete také zkontrolovat, zda nějaké segmenty nebo tlačítka nejsou přilepena.

- Přilepené segmenty či tlačítka

Během přepravy nebo v průběhu hry, je možné, že se segmenty dočasně zablokují. Pokud se takové situace stane, bude automaticky hodnocení zastaveno. Jemným odstraněním nebo vykroucením šipky se hra znovu zahájí a bodování bude spuštěno.

- Odstranění zlomené šipky

Pokud plastický hrot zůstane v desce, pokuste se jej vytáhnout například kleštěmi.

- Elektromagnetické rušení

Silná bouřka, přepětí elektrického vedení, příliš těsná blízkost elektrického motoru nebo mikrovlákné trouby mohou způsobit nestabilní chování terče. Chcete-li obnovit hru, vyjměte z něj baterie na několik sekund a pak znovu vložte. Ujistěte se, že jste odstranili zdroj, který způsobuje rušení.

#### Údržba a čištění

Produkt nevyžaduje žádnou údržbu. K čištění pouzdra používejte pouze měkký, mírně vodou navlhčený hadřík. Nepoužívejte žádné prostředky na drhnutí nebo chemická rozpouštědla (ředidla barev a laků), neboť by tyto prostředky mohly poškodit pouzdro produktu.

#### Recyklace:

Elektronické a elektrické produkty nesmějí být vyhazovány do domovních odpadů. Likviduje odpad na konci doby životnosti výrobku přiměřeně podle platných zákonných ustanovení. Šetřete životní prostředí a přispějte k jeho ochraně!

#### Záruka:

Na tento produkt poskytujeme záruku 24 měsíců. Záruka se nevztahuje na škody, které vyplývají z neodborného zacházení, nehody, opotřebení, nedodržení návodu k obsluze nebo změn na výrobku, provedených třetí osobou.