



Elektronický terč MASTER® Elect 65

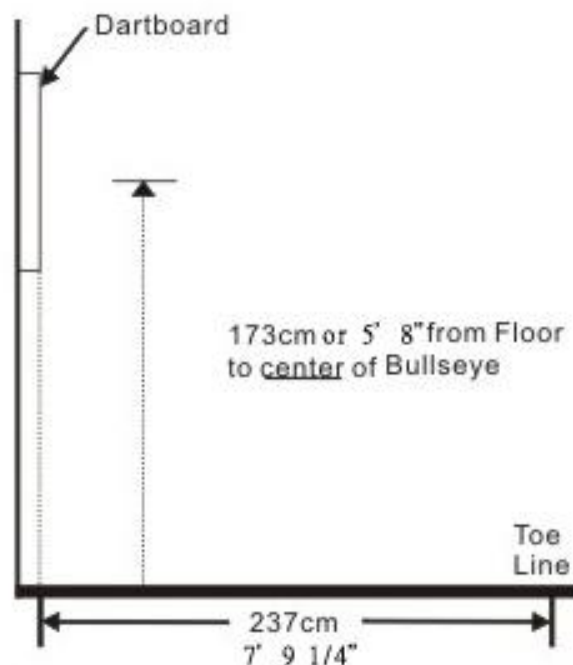
MAS-E080



návod k obsluze a herní instrukce

Sestavení s bateriemi nebo adaptérem

Vyberte místo pro zavěšení terče, kde je asi 3,048 m volného prostoru před deskou. „Startovní čára“ by měla být 2,37 m od terče. Vzhledem k tomu, že je terč napájen buď ze síťového adaptéru, nebo bateriemi, můžete ho pohodlně zapojit kdekoli nebo v blízkosti elektronické zásuvky. Při použití adaptéru vyjměte baterie. Bez ohledu na to, zda terč má vodorovný nebo svislý závěsný otvor, měl by být střed terče ve vzdálenosti 1,73 m od země. Označte středové umístění na zdi. Změřte vzdálenost mezi závěsnými otvory a středem. Poté vytvořte značky pro závěsné otvory. Ujistěte se, že druhá značka pro otvor pro zavěšení je v rovině s první značkou. Připevněte terč na zeď pomocí šroubů. Může být nutné upevnit šrouby tak, aby terč těsně přiléhal ke zdi. Pokud chcete terč ještě bezpečněji připevnit na zeď, můžete pomocí otvorů v oblasti záchytného prstence (oblast mimo bodovací segmenty) upevnit čtyři šrouby.



Funkce terče (Upozorňujeme, že terč nemusí zahrnovat všechny funkce)

Tlačítko **ZAPNOUT/VYPNOUT** - Nachází se v pravém dolním rohu na boku terčové desky. Ujistěte se, že je adaptér střídavého proudu zapojen do konektoru na pravé straně terče nebo jsou vloženy baterie. Stisknutím tlačítka ZAPNOUT/VYPNOUT zapnete nebo vypnete terč.

Tlačítko **START / HOLD** - Toto multifunkční tlačítko se používá k:

- Spuštění hry, jakmile byly vybrány všechny možnosti.
- Umístění šipky do stavu HOLD (pozastavení) mezi koly, aby hráč mohl odstranit šipky z cílové oblasti.

Tlačítko **DOUBLE / MISS** - Toto tlačítko se používá k aktivaci možností Double In / Double Out a Master Out pro hry „01“. Tato funkce je aktivní pouze při výběru her 301, 401 atd. Poznámka: Ne všechny modely mají možnost Master Out. Funkce MISS je aktivní při hraní jakékoli hry. Stisknutím tlačítka zaznamenáte „střelu mimo“. Hráč může stisknout, když šipka dopadne mimo cílovou oblast, takže počítač zaregistruje hrozenou šipku.

Tlačítko **PLAYER / PAGE** - Toto tlačítko se používá na začátku každé hry k výběru počtu hráčů, kteří chtějí hru hrát. Toto tlačítko navíc umožňuje hráčům vidět skóre ostatních hráčů, kteří nejsou na aktivním displeji. LCD terč sleduje skóre až pro 8 hráčů nebo až 4 týmy po dvou osobách. LED terč sleduje skóre až pro 16 hráčů nebo až pro 8 týmů po dvou osobách.

Tlačítko **GAME** - Stiskněte pro listování v herní nabídce na obrazovce a zvolení hry.

Tlačítko **CYBERMATCH** - Tato vzrušující funkce umožňuje jednomu hráči hrát proti počítači na jedné z pěti různých úrovní dovedností! Proti konkurenci Cybermatch může najednou hrát pouze jeden hráč. Funkce Cybermatch zvyšuje úroveň konkurence běžným rutinním tréninkům.

Úroveň dovedností Cybermatch	Level 1 (C1)	Profesionál
	Level 2 (C2)	Expert
	Level 3 (C3)	Pokročilý
	Level 4 (C4)	Středně pokročilý
	Level 5 (C5)	Začátečník

Stisknutím aktivujete funkci Cybermatch, kde můžete hrát proti počítači, a poté stiskněte START. Na začátku hry: „lidský“ hráč hází jako první. Po vyhození 3 šipek přejděte k hrací ploše a sesbírejte šipky a stiskněte START pro změnu dalšího hráče (Cybermatch). Sledujte, jak jsou na displeji zaznamenány šipky soupeře Cybermatch. Terč označí segment, který soupeř Cybermatch hází na aktivním displeji zobrazující skóre (rozsvítí se LED ATTEMPT - pokus). Poté indikuje segment, který soupeř Cybermatch skutečně skóroval (rozsvítí se LED RESULT - výsledek).

Jakmile protivník Cybermatch dokončí kolo, hra se automaticky přepne na „lidského“ hráče. Hra pokračuje, dokud jeden hráč nevyhraje. HODNĚ ŠTĚSTÍ!

Ovládání terče

1. Stisknutím tlačítka **ZAPNOUT/VYPNOUT** nebo přepnutím do pozice ON (I) aktivujete terč. Při spouštění uslyšíte krátký zvukový signál.
2. Stiskněte tlačítko **GAME**, dokud se nezobrazí požadovaná hra - nebo stiskněte kterékoli z tlačítek QuickPick.
3. Stisknutím tlačítka **DOUBLE** (volitelné) vyberte začátek a / nebo konec dvojhry nebo Master Out (používá se pouze ve hrách 301 - 901). To je vysvětleno v části Pravidla hry.
4. Stisknutím tlačítka **PLAYER** vyberte počet hráčů (1, 2 ... 16). Výchozí nastavení jsou 2 hráči. Nebo vyberte možnost Cybermatch stisknutím tlačítka CYBERMATCH.
5. Stisknutím tlačítka **START / HOLD** (červené) aktivujte hru a začněte hrát.
6. Házení šipek: Když byly hozeny všechny 3 šipky, hlasový příkaz oznámí „Odebrat šipky“ a skóre bude blikat. Šipky lze nyní odstranit, aniž by to ovlivnilo elektronické bodování. Když jsou z hrací plochy odstraněny všechny šipky, stiskněte tlačítko **START** pro přechod na dalšího hráče. Hlasový příkaz indikuje, který hráč je na řadě. Rovněž se rozsvítí indikační světla, aby ukázala, o kterého hráče jde.

HRA 1: 301

Tato oblíbená turnajová a hospodská hra se hraje odečtením každé šipky od počátečního součtu, dokud hráč nedosáhne přesně 0 (nula). Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (na displeji se objeví BUST), pokud dosáhne většího počtu bodů, než je zbývajících skóre. Skóre se vrátí na číslo, kde bylo na začátku daného kola. Například, pokud hráč potřebuje k dokončení hry 32 a zasáhne 20, 8 a 10 (celkem 38), skóre se v dalším kole vrátí zpět na 32.

Při hraní hry lze zvolit možnost DOUBLE IN / DOUBLE OUT (dvojnásobek dovnitř/ dvojnásobek ven, kde nejčastěji používanou možností je dvojnásobek ven). Jednoduše stiskněte tlačítko „DOUBLE“ pro změnu tohoto nastavení. LED Indikátor zobrazí vaše aktuální nastavení: Poznámka: Můžete upravit celkové skóre této hry.

- Double In - Dvojnásobek musí být zasažen před odečtením bodů od celkového počtu. Jinými slovy, bodování hráče nezačne, dokud není zasažen dvojnásobek.
- Double Out - Dvojnásobek musí být zasažen pro ukončení hry.

- Double In a Double Out - Dvojnásobek je vyžadován pro začátek a konec bodování hry každým hráčem.
- Master Out - Pro dokončení hry je nutný dvojnásobek nebo trojnásobek.

Funkce Dart-Out (pouze hry „01“)

Tento elektronický terč má speciální funkci „Dart Out“. Když hráč potřebuje k dosažení nuly méně než 160, aktivuje se funkce odhadu. Hráč může stisknout tlačítko DART OUT a zobrazit šipky potřebné k hodům pro dokončení hry (pro přesné dosažení nuly). Dvojnásobek a trojnásobek jsou označeny 2 nebo 3 řádky nalevo od každého čísla.

HRA 2: KRIKET

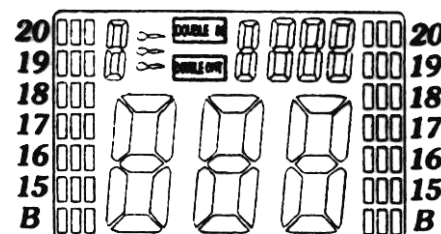
Kriket je strategická hra pro zkušené hráče i začátečníky. Hráči hází na čísla, která se pro ně nejlépe hází, a mohou soupeře přimět, aby hodili na čísla, která pro ně nejsou tak vhodná. Cílem kriketu je „uzavřít“ všechna příslušná čísla před soupeřem a získat co nejvyšší počet bodů.

Používají se pouze čísla 15 až 20 a vnitřní / vnější střed terče. Každý hráč musí trefit číslo třikrát, aby „otevřel“ tento segment pro bodování. Hráč poté získá počet bodů „otevřeného“ segmentu pokaždé, když hodí šipku, která do tohoto segmentu dopadne, za předpokladu, že jeho soupeř tento segment nezavřel. Zasažení dvojitého kruhu se počítá jako dva zásahy a trojitý kruh se počítá jako 3 zásahy. Číslo lze otevírat nebo zavírat v libovolném pořadí. Číslo je „uzavřeno“, když ostatní hráči třikrát zasáhli otevřený segment. Jakmile je číslo „uzavřeno“, žádný hráč na něm již po dobu hry nemůže skórovat.

Vítězství - Vítězem je ten, kdo nejdříve uzavřel všechna čísla a má nejvyšší celkový počet bodů. Pokud hráč nejprve „uzavře“ všechna čísla, ale zaostává v bodech, musí pokračovat v bodování „otevřených“ čísel. Pokud hráč nevykompenzuje bodový deficit dříve, než soupeř (hráči) „uzavře“ všechna čísla, vyhraje soupeřská strana. Hra pokračuje, dokud nejsou uzavřeny všechny segmenty.

HRA 2-1: KRIKET BEZ SKÓRE

(Po zobrazení kriketu stiskněte tlačítko SELECT (zvolit)) Platí stejná pravidla jako u standardního kriketu s výjimkou bodování. Cílem této verze je být prvním, kdo jednoduše „uzavře“ všechna příslušná čísla (15 až 20 a střed terče). Poznámka: Modely LCD mají kriket a kriket bez skóre jako samostatné hry, ale modely LED mají tyto hry jako 1 hru.



Kriketový bodovací displej: Tento terč využívá speciální výsledkovou

tabulku, která při hraní kriketu sleduje stav segmentu každého hráče. Exkluzivní turnajový kriketový bodovací displej na této terčové kartě využívá ke značení tradiční znaky ve stylu X a O. Je-li zvolen kriket, nesvítí světla na výsledkové tabuli kriketu - rozsvítí se, jakmile budou označeny „značky“. V každém čísle jsou 3 samostatná světla (15 až 20 a střed terče). Během hry se jedna ze stavových kontrol rozsvítí, jakmile dojde k zasažení segmentu. Pokud dojde k dvojnásobku nebo trojnásobku aktivního čísla, rozsvítí se 2 nebo 3 světla.

HRA 4: SCRAM (Pouze pro 2 hráče)

Tato hra je variace kriketu. Hra se skládá ze dvou kol. Hráči mají v každém kole jiný cíl. V 1. kole se hráč č. 1 snaží „uzavírat“ (v každém segmentu získat 3 zásahy - 15 až 20 a střed terče). Během této doby se hráč č. 2 pokouší shromáždit tolik bodů v segmentech, které druhý hráč ještě nezavřel. Jakmile hráč č. 1 uzavřel všechny segmenty, 1. kolo je dokončeno. Ve druhém kole jsou role každého hráče obráceny. Nyní se hráč č. 2 pokouší uzavřít všechny segmenty, zatímco hráč č. 1 hraje o body. Hra končí, když je 2. kolo dokončeno (hráč č. 2 uzavře všechny segmenty). Vítězem je hráč s nejvyšším bodovým součtem.

HRA 5: KRIKET ZABIJÁK

Stejná základní pravidla jako u standardního kriketu, až na začátek bodování, kde se body přičítají k celkovému počtu bodů soupeřů. Cílem této hry je skončit s nejmenším počtem bodů. Tato variace kriketu nabízí hráčům odlišnou psychologii. Spíše než přidávat k vlastnímu skóre a pomáhat své vlastní věci, jako je tomu u standardního kriketu, nabízí výhodu přidávat soupeřovi body a kopat mu tímto čím dál větší jámu. Soupeřiví hráči budou tuto variantu milovat!

HRA 6: SČÍTÁNÍ BODŮ

Cílem této hry je být prvním hráčem, který dosáhne stanoveného celkového počtu bodů (400, 500...). Celkový počet bodů je určen při výběru hry. Každý hráč se pokusí získat co nejvíce bodů za kolo. Dvojnásobek a trojnásobek se počítají jako dvojnásobek nebo trojnásobek numerické hodnoty každého segmentu. Například šipka, která přistane v segmentu trojnásobek 20, je hodnocena jako 60 bodů. Kumulativní skóre každého hráče se bude v průběhu hry zobrazovat na LED displeji. Poznámka: můžete upravit celkové skóre.

HRA 7: VYSOKÉ SKÓRE

Pravidla této soutěžní hry jsou jednoduchá - vyhraďte co nejvíce bodů ve třech kolech (devět šipek). Dvojnásobek a trojnásobek se počítají jako skóre 2x a 3x pro tento segment. Můžete upravit počet kol.

HRA 8: KOLEČKO

Každý hráč se pokusí strefit postupně do každého čísla od 1 do 20 a středu terče. Každý hráč hází 3 šipkami za kolo. Pokud je zasaženo správné číslo, pokusí se postupně o další číslo. První hráč, který dosáhne 20, je vítěz. Na displeji se zobrazí, na který segment hrajete. Hráč musí pokračovat v střelbě na segment, dokud není zasažen. Na displeji se zobrazí další segment, na který máte mířit. Pro tuto hru je k dispozici nastavení různých obtížností. Každá hra má stejná pravidla, rozdíly jsou podrobně popsány takto:

- KOLEČKO 1 - Hra začíná na segmentu číslo 1
- KOLEČKO 5 - Hra začíná na segmentu číslo 5
- KOLEČKO 10 - Hra začíná na segmentu číslo 10
- KOLEČKO 15 - Hra začíná na segmentu číslo 15

Protože tato hra nevyužívá bodové hodnocení, počítají se dvojnásobné a trojnásobné kruhy jako jednotlivá čísla.

KOLEČKO Double - Hráč musí získat dvojnásobek v každém segmentu postupně od 1 do 20.

- KOLEČKO Double 5 - Hra začíná u dvojnásobného segmentu 5
- KOLEČKO Double 10 - Hra začíná u dvojnásobného segmentu 10
- KOLEČKO Double 15 - Hra začíná u dvojnásobného segmentu 15

KOLEČKO Triple - Hráč musí získat trojnásobek v každém segmentu postupně od 1 do 20.

- KOLEČKO Triple 5 - Hra začíná u trojnásobného segmentu 5
- KOLEČKO Triple 10 - Hra začíná u trojnásobného segmentu 10
- KOLEČKO Triple 15 - Hra začíná u trojnásobného segmentu 15

GAME 8: ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

?? ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1

?? ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5

?? ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10

?? ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.

?? ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5

?? ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10

?? ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15

HRA 9: ZABIJÁK

Tato hra vám opravdu ukáže, kdo jsou vaši přátelé. Tuto hru lze hrát jen s dvěma hráči, ale vzrušení a výzva se zvyšuje s ještě více hráči. Pro začátek musí každý hráč vybrat své číslo házením šipky na terč. LED displej v tomto okamžiku zobrazí „SEL“. Číslo, které dostane každý hráč, je jeho přiřazené číslo v průběhu hry. Žádní dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má každý hráč číslo, akce začíná.

Vaším prvním cílem je udělat si jméno „zabiják“ zasažením dvojnásobného segmentu vašeho čísla. Jakmile je váš dvojnásobek zasažen, jste po zbytek hry „zabijákem“. Nyní je vaším cílem „zabít“ své soupeře zasažením jejich segmentového čísla, dokud nebudou ztraceny všechny jejich „životy“. Vítěz je poslední hráč, který zůstal na životě. Není neobvyklé, že se hráči „spojí“ a jdou za lepším hráčem, aby ho vyhodili ze hry. Poznámka: můžete upravit počet životů. Navíc pro ty, kteří opravdu chtějí výzvu, existují tři další nastavení obtížnosti: Dvojnásobek 3 životů, Dvojnásobek 5 životů a Dvojnásobek 7 životů. V těchto hrách můžete „zabít“ protivníky pouze tím, že ve svém číselném segmentu zaznamenáte dvojnásobky.

HRA 10: DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná hru se 40 body. Cílem je získat co nejvíce zásahů v aktivním segmentu aktuálního kola. V prvním kole musí hráč házet na segment 15. Pokud není zasažen žádný z 15, je jeho skóre sníženo na polovinu. Pokud dojde k zásahu některého z 15, přidá se každých 15 (dvojnásobek a trojnásobek se počítá) k počátečnímu součtu. Další kolo hází na segment 16 a zásahy se připočítají k celkovému součtu bodů. Opět platí, že pokud nejsou zaregistrovány žádné zásahy, je celkový počet bodů sníženo na polovinu.

Každý hráč háže na čísla v pořadí uvedeném v tabulce níže (LED obrazovka bude označovat aktivní segment, ve kterém se hraje). Vítězem je hráč, který dokončí hru s největším počtem bodů.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
“41” Round

HRA 11: VŠECH PĚT

Celý terč je pro tuto hru ve hře (všechny segmenty jsou aktivní). Při každém kole (3 šipky) musí každý hráč získat součet, který je dělitelný 5. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Například 10, 10, 5 = 25. Protože 25 je dělitelné 5 pětkami, tento hráč získá 5 bodů ($5 \times 5 = 25$).

Pokud hráč hodí 3 šipky, které nejsou dělitelné 5, žádné body nejsou uděleny. Také poslední šipka každého kola musí přistát v segmentu. Pokud hráč hodí třetí šipku a dopadne do oblasti záchytného kruhu (nebo zcela mine terč), nezískává žádné body, i když jsou první dvě šipky dělitelné 5. To brání hráči úmyslně zmařit třetí hod, pokud jeho první dva jsou dobré. Vítězem je první hráč, který v celkovém počtu padesát jedna (51) „pětky“ vyhrál. LED obrazovka bude sledovat celkový počet bodů. Poznámka: můžete upravit počet 5, které potřebujete.

HRA 12: SHANGHAI

Každý hráč musí postupovat kolem hrací plochy od 1 do 20. Hráči začínají číslem 1 a hodí 3 šipky. Cílem je získat co nejvíce bodů v každém kole 3 šipek. Dvojnásobky a trojnásobky se počítají do skóre. Vítězem je hráč s nejvyšším skóre po dokončení všech dvaceti segmentů.

Nastavení obtížnosti pro Šanghaj zahrnují následující možnosti:

- SHANGHAI 5 - Hra začíná v segmentu 5
- SHANGHAI 10 - Hra začíná v segmentu 10
- SHANGHAI 15 - Hra začíná v segmentu 15

Kromě toho jsme přidali Super Shanghai jako možnost obtížnosti. Tato hra se hraje přesně tak, jak je popsáno výše, až na určité dvojnásobky a trojnásobky, které musí být zasaženy, jak je uvedeno na LED displeji.

Nastavení obtížnosti pro Super Shanghai zahrnují následující možnosti:

- SUPER SHANGHAI 5 - Hra začíná v segmentu 5
- SUPER SHANGHAI 10 - Hra začíná v segmentu 10
- SUPER SHANGHAI 15 - Hra začíná v segmentu 15

HRA 13: GOLF

Jedná se o terčovou simulaci golfu (ale ke hraní nepotřebujete hole). Cílem je dokončit kolo 9 až 18 „jamek“ s co nejnižším možným skóre. Mistrovské „hřiště“ se skládá ze všech par 3 jamek, takže par 27 je pro devět jamek nebo 54 pro kolo 18.

Používají se segmenty 1 až 18, přičemž každé číslo představuje „jamku“. Chcete-li přejít na další jamku, musíte v každé jamce získat 3 zásahy. Je zřejmé, že dvojnásobky a trojnásobky ovlivní vaše skóre, protože vám umožní dokončit jamku s menším počtem tahů. Například hození trojnásobku na první výstřel jamky se počítá jako

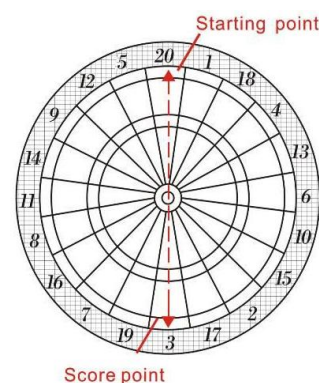
„orel“ a hráč dostane tuto jamku jedním „úderem“.

Poznámka: Aktivní hráč pokračuje v házení šipek, dokud „nezahraje jamku“ (na aktuální jamce zaznamenaná 3 zásahy). Hlasové upozornění oznamuje hráče, který je na řadě - pozorně poslouchajte, abyste zabránili střílení mimo pořadí. Mimochodem, v této hře nejsou žádné „triky“!

HRA 14: FOTBAL

Přpevněte si přilbu pro tuto hru! Nejprve je nutné vybrat „hráčské pole“ každého hráče. Toho lze dosáhnout házením šipky nebo manuálním stisknutím segmentu na desce každým hráčem. Je to zcela na vás, ale segment, který si vyberete, se stane vaším výchozím bodem, který vede středem terče přímo naproti z druhé strany (viz obrázek). Vítězem je první hráč, který „zaboduje“. LED displej bude sledovat váš postup a označovat segment, do kterého se musíte trefit příště.

Pokud například vyberete segment 20, začnete s dvojnásobkem 20 (vnější kruh) a pokračujete až k dvojnásobku 3. „Pole“ se skládá z 11 jednotlivých segmentů a musí být zasaženo postupně v pořadí. Takže v souladu s výše uvedeným příkladem musíte hodit šipky v následujících segmentech v tomto pořadí: Dvojnásobek 20 ... vnější jednoduchá 20 (čtyřúhelník) ... trojnásobek 20 ... vnitřní jednoduchá 20 (trojúhelník) ... vnější střed terče ... vnitřní střed terče ... vnější střed terče ... vnitřní jednoduchá 3 (trojúhelník) ... trojnásobek 3 ... vnější jednoduchá 3 (čtyřúhelník) ... a konečně dvojnásobek 3.



HRA 15: BASEBALL

Tato terčová verze baseballu vyžaduje hodně dovedností. Stejně jako ve skutečné hře se kompletní hra skládá z 9 směn. Každý hráč hodí 3 šipky za „směnu“. Pole je uspořádáno tak, jak je znázorněno na obrázku.

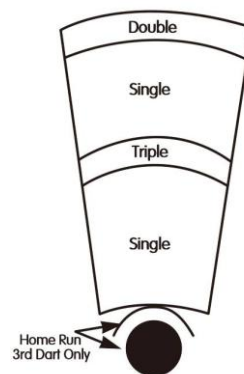
Segment

Výsledek

Jednotlivé segmenty	„Single“ - jedna základna
Dvojnásobek segmentu	„Double“ - dvě základny
Trojnásobek segmentu	„Triple“ - tři základny
Střed terče (kola)	„Home Run“ (lze dosáhnout pouze v třetí šipce každého kola)

Cílem hry je získat co nejvíce met za každou směnu.

Vítězem je hráč s nejvíce metami na konci hry.



HRA 16: PŘEKÁŽKOVÝ DOSTIH

Cílem této hry je být prvním hráčem, který dokončí „dostih“ tím, že jako první dokončí „dráhu“. Dráha začíná u segmentu 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček kolem hrací plochy k segmentu 5 a končí ve středu terče. Zní to jednoduše, že? Co ještě nebylo specifikováno, je to, že musíte zasáhnout vnitřní jednoduchý segment (trojúhelník) každého čísla, abyste se dostali přes dráhu. To je oblast mezi středem terče a trojnásobným kruhem. A stejně jako u skutečného překážkového dostihu jsou na dráze překážky. Čtyři překážky se nacházejí na následujících místech:

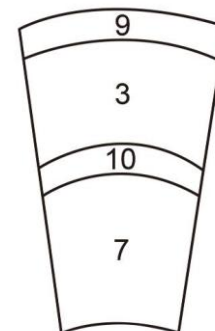
- 1. plot Trojnásobek 13 2. plot Trojnásobek 17
- 3. plot Trojnásobek 8 4. plot Trojnásobek 5

První hráč, který dokončil dráhu a zasáhl střed terče, vyhrál závod.

HRA 17: BOWLING

Tato terčová adaptace bowlingu je skutečnou výzvou! Je to obtížná hra, ve které musíte být velmi přesní, abyste získali slušné skóre. Hráč č. 1 spustí hru. Musíte vybrat svou „dráhu“ buď házením šipky, nebo manuálně stiskem vybraného segmentu diagramu. Jakmile je vybrána dráha, máte 2 zbývající šipky, kterými můžete hodit body nebo „kuželek“. Každý konkrétní segment ve vaší „dráze“ se počítá jako daný součet kuželek:

<u>Segment</u>	<u>Skóre</u>
Double	9 kuželek
Vnější Single	3 kuželky
Triple	10 kuželek
Vnitřní Single	7 kuželek



Pro tuto hru existuje několik pravidel:

1. Dokonalé skóre hry by bylo 200 v této verzi bowlingu
2. Ve stejné „hře“ (kole) nemůžete zasáhnout stejné jednoduché segmenty (single) dvakrát. Druhý zásah se bude počítat jako nulové body. Tip: Pokuste se trefit každý jednoduchý segment (single) a dosáhnout 10 bodů za kolo.
3. Dvojitým úderem do segmentu trojnásobku (triple) můžete získat 20 bodů za „hru“.
4. Pokud vaše první šipka zasáhne segment dvojnásobku (double), vaše druhá šipka také zasáhne Double a třetí šipka zasáhne jakýkoli segment, získáte za toto kolo 10 kuželek (bodů).
5. Pokud vaše první šipka zasáhne segment Double, vaše druhá šipka zasáhne vnější nebo vnitřní jednoduchý segment a třetí šipka zasáhne Double, získáte za toto kolo pouze 9 bodů.
6. Pokud vaše první šipka zasáhne Double, vaše druhá šipka zasáhne Triple a třetí šipka zasáhne Double, získáte celkem 19 bodů.

HRA 18: SHOVE A PENNY

Používají se pouze čísla 15 až 20 a střed terče. Jednoduchý segment má hodnotu 1 bodu, dvojnásobek má hodnotu 2 a trojnásobek 3 body. Každý hráč musí házet postupně na čísla a získat 3 body v každém segmentu, aby se mohl přesunout k dalšímu. Pokud hráč získá více než 3 body v nějakém čísle, nadbytečné body jsou připsány dalšímu hráči. Vítězem je první hráč, který získal 3 body ve všech segmentech (15 - 20 a střed terče).

HRA 19: NINE-DART CENTURY

Cílem této hry je pokusit se získat 100 bodů, nebo se dostat co nejbližší po 3 kolech (9 šipek). Dvojnásobky a trojnásobky se počítají jako 2x a 3x jejich hodnota. Získání více než 100 bodů je považováno za „přestřelení“ a způsobí, že prohrajete, pokud nepřekročí limit všichni hráči. V takovém případě vyhraje hráč nejbližší 100 (hráč, který dosáhl nejnižší částky nad 100).

HRA 20: ZELENÝ VS. ČERVENÝ (pouze 2 hráči)

Tato hra je závod kolem hrací plochy, kde se dovednosti v házení dvojnásobku a trojnásobku vyplácí vítězstvím. Hráč č. 1 je „zelený“ a hráč č. 2 je „červený“. Hráč č. 1 střílí pouze na dvojnásobky a trojnásobky, které jsou zelené, a směřuje kolem hrací plochy po směru hodinových ručiček. Hráč č. 2 začíná na 20 a směřuje kolem hrací plochy proti směru hodinových ručiček, střílí na červené segmenty (zobrazení dočasného skóre ukazuje, na který segment se má střílet). Poznámka: v jednom kole lze získat maximálně jeden dvojnásobek a jeden trojnásobek stejného počtu. Navíc zasažení nesprávného čísla (barvy soupeře) **odečte** tuto částku od skóre - buďte proto opatrní. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů po dokončení hry.

Údržba elektronického terče

1. Nikdy nepoužívejte kovové šipky s hroty. Kovové hroty šipek mohou vážně poškodit obvody a elektronický provoz terče.
2. Při házení šipek nepoužívejte nadměrnou sílu. Házení šipkami příliš silně může způsobit časté zlomení hrotu a nadměrné opotřebení desky.
3. Otáčejte šipkami po směru hodinových ručiček při vytahování z terče. To usnadňuje odstraňování šipek a prodlužuje životnost hrotů.
4. Používejte pouze adaptér střídavého proudu dodávaný s terčem. Použití nesprávného adaptéru může způsobit úraz elektrickým proudem a poškození elektronických obvodů.
5. Vyměňte baterie, pokud se nepoužívají, nebo pokud používáte adaptér. Tím se prodlouží životnost vašich baterií.
6. Na terč nevylévejte tekutiny. Nepoužívejte čisticí prostředky ve spreji ani čisticí prostředky, které obsahují čpavek nebo jiné tvrdé chemikálie, protože mohou způsobit poškození.

Důležité poznámky

Zaseknutý segment:

Šipka občas způsobí, že se segment v klínu oddělovače segmentů zasekne. Pokud k tomu dojde, budou všechny hry pozastaveny a na LCD displeji se zobrazí číslo segmentu, který je zaseknutý.

Pro uvolnění segmentu jednoduše vyjměte šipku nebo zlomený hrot ze segmentu. Pokud problém stále není vyřešen, zkuste vytlačit hrot, dokud se neuvolní. Hra bude pokračovat tam, kde skončila.

Zlomený hrot:

Čas od času se hrot šipky zlomí a v segmentu uvízne. Zkuste ji odstranit kleštěmi nebo pinzetou uchopením vnějšího konce a vytažením ze segmentu. Pokud to není možné, můžete se pokusit zasunout hrot do zadní části segmentu. Použijte hřebík, který je menší než otvor, a jemně zatlačte na hrot, dokud nepropadne druhou stranou. Dávejte pozor, abyste netlačili příliš a nepoškodili obvody za segmentem. Neznepokojujte se, pokud se hroty zlomí. Jde o normální jev při hraní se šipkami s měkkými hroty. Přiložili jsme balíček náhradních hrotů, který by vás měl udržet v zásobě po určitou dobu. Při výměně hrotů používejte stejný typ hrotů, jaký je dodáván s tímto terčem.

Šipky:

Doporučujeme používat přiložené šipky na tento terč. Použití jiných šipek může způsobit poškození segmentu a elektronického obvodu. Náhradní hroty jsou k dispozici u většiny prodejců s šipkovými výrobky.

Čištění elektronického terče:

Elektronický terč Vám při řádné péči může poskytnout mnoho hodin hry. Doporučuje se pravidelné utírání prachu pomocí vlhkého hadříku. V případě potřeby lze použít jemný čisticí prostředek. Použití abrazivních čisticích prostředků nebo čisticích prostředků, které obsahují čpavek, může způsobit poškození a neměly by se používat. Vyvarujte se rozlití kapaliny do cílové oblasti terče, což může mít za následek trvalé poškození a nevztahuje se na to záruka.


HRA # POPIS

G01	301	G34	Kolečko 10 singles
G02	401	G35	Kolečko 15 singles
G03	501	G36	Kolečko 1 doubles
G04	601	G37	Kolečko 5 doubles
G05	701	G38	Kolečko 10 doubles
G06	801	G39	Kolečko 15 doubles
G07	901	G40	Kolečko 1 triples
G08	Kriket	G41	Kolečko 5 triples
G09	Kriket bez skóre	G42	Kolečko 10 triples
G10	Scram	G43	Kolečko 15 triples
G11	Kriket zabiják	G44	Zabiják
G12	Součet 300	G45	Double down
G13	Součet 400	G46	Double down 41
G14	Součet 500	G47	Všech pět 51
G15	Součet 600	G48	Všech pět 61
G16	Součet 700	G49	Všech pět 71
G17	Součet 800	G50	Všech pět 81
G18	Součet 900	G51	Všech pět 91
G19	Součet 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 kola)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 kola)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 kol)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 kol)	G56	Golf-9 jamek
G24	Hi Score (7 kol)	G57	Golf-18 jamek
G25	Hi Score (8 kol)	G58	Fotbal
G26	Hi Score (9 kol)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 kol)	G60	Baseball-6 směn
G28	Hi Score (11 kol)	G61	Baseball-9 směn
G29	Hi Score (12 kol)	G62	Překážkový dostih
G30	Hi Score (13 kol)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 kola)	G64	Nine dart century
G32	Kolečko 1 S	G65	Zelený vs Červený
G33	Kolečko 5 S		

Prodávající poskytuje na tento výrobek prvnímu majiteli záruku 2 roky ode dne prodeje.

Záruka se nevztahuje na závady vzniklé:

1. zaviněním uživatele tj. poškození výrobku nesprávnou montáží, neodbornou repasí, nesprávným užíváním
2. nesprávnou nebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškozením
4. opotřebením dílů při běžném používání
5. neodvratnou událostí a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahy
7. nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

 **OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ** - informace k likvidaci elektrických a elektronických zařízení. Po uplynutí doby životnosti přístroje nebo v okamžiku, kdy by oprava byla neekonomická, přístroj nevhazujte do domovního odpadu. Za účelem správné likvidace výrobku jej odevzdejte na určených sběrných místech, kde budou přijata zdarma. Správnou likvidací pomůžete zachovat cenné přírodní zdroje a napomáháte prevenci potenciálních negativních dopadů na životní prostředí a lidské zdraví, což by mohly být důsledky nesprávné likvidace odpadů. Další podrobnosti si vyžádejte od místního úřadu nebo nejbližšího sběrného místa. Při nesprávné likvidaci tohoto druhu odpadu mohou být v souladu s národními předpisy uděleny pokuty.

Copyright - autorská práva

Společnost MASTER SPORT s.r.o. si vyhrazuje veškerá autorská práva k obsahu tohoto návodu k použití. Autorské právo zakazuje reprodukci částí tohoto návodu nebo jako celku třetí stranou bez výslovného souhlasu společnosti MASTER SPORT s.r.o.. Společnost MASTER SPORT s.r.o. pro použití informací, obsažených v tomto návodu k použití nepřebírá žádnou odpovědnost za jakýkoli patent.

MASTER SPORT s.r.o.
Provozní 5560/1b
722 00 Ostrava – Třebovice
servis@mastersport.cz





Elektronický terč MASTER® Elect 65

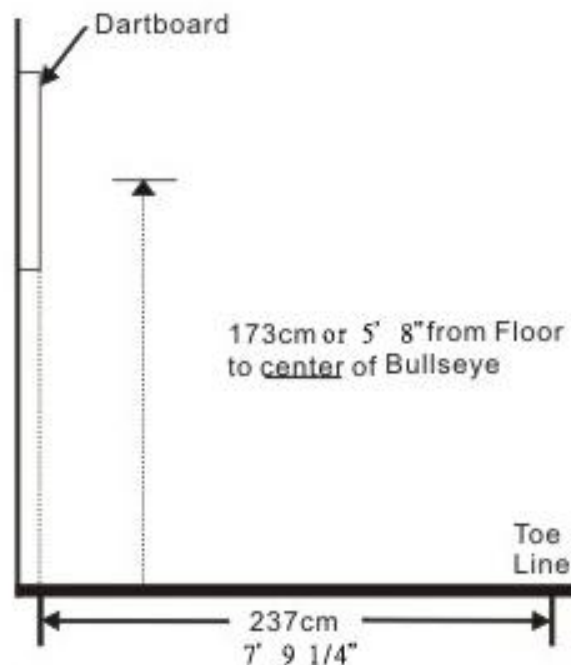
MAS-E080



návod k obsluhu a hernej inštalácii

Zostavenie s batériami alebo adaptérom

Vyberte miesto pre zavesenie terča, kde je asi 3,048 m voľného priestoru pred doskou. „Štartovacia čiara“ by mala byť 2,37 m od terča. Vzhľadom k tomu, že je terč napájaný buď zo sieťového adaptéra alebo batériami, môžete ho pohodlne zapojiť kdekoľvek alebo v blízkosti elektronickej zástrčky. Pri použití adaptéra vyberte batérie. Bez ohľadu na to, či terč má vodorovný alebo zvislý závesný otvor, mal by byť stred terča v vzdialenosti 1,73 m od zeme. Označte stredové umiestnenie na stenu. Zmerajte vzdialenosť medzi závesnými otvormi a stredom. Potom vytvorte značky pre závesné otvory. Uistite sa, že druhá značka na otvor pre zavesenie je v rovine s prvou značkou. Pripevnite terč na stenu pomocou skrutiek. Je nutné upevniť skrutky tak, aby terč tesne priliehal k stene. Pokiaľ chcete terč ešte bezpečnejšie pripevniť na stenu, môžete pomocou otvorov v oblasti záchytného prstenca (oblasť mimo bodovacie segmenty) upevniť štyri skrutky.



Funkcia terča (Upozorňujeme, že terč nemusí zahŕňať všetky funkcie)

Tlačidlo **ZAPNÚŤ/VYPNÚŤ** – Nachádza sa v pravom dolnom rohu na boku terčovej dosky. Uistite sa, že je adaptér striedavého prúdu zapojený do konektorov na pravej strane terča alebo sú vložené batérie. Stlačením tlačidla ZAPNÚŤ/VYPNÚŤ zapnete alebo vypnete terč.

Tlačidlo **START / HOLD** - Toto multifunkčné tlačidlo sa používa k:

- Spustenie hry – akonáhle boli vybrané všetky možnosti.
- Umiesnenie šípky do stavu HOLD (pozastavenie) medzi kolami, aby hráč mohol odstrániť šípky z cieľovej oblasti.

Tlačidlo **DOUBLE / MISS** – Toto tlačidlo sa používa k aktivácii možnosti double In / Double Out a Master Out pre hry „01“. Táto funkcia je aktívna iba pri výbere hier 301, 401 atď. Poznámka: Nie všetky modely majú možnosť MASTER Out. Funkcia MISS je aktívna pri hraní akejkoľvek hry. Stlačením tlačidla zaznamenáte „strelu mimo“. Hráč môže stlačiť, keď šípka dopadne mimo cieľovú oblasť, takže počítač zaregistruje hodenú šípku..

Tlačidlo **PLAYER / PAGE** – Toto tlačidlo sa používa na začiatku každej hry k výberu počtu hráčov, ktorí chcú hru hrať. Toto tlačidlo navyše umožňuje hráčom vidieť skóre ostatných hráčov, ktorí nie sú na aktívnom displeji. LCD terč sleduje skóre až pre 8 hráčov alebo až 4 tímy po dvoch osobách. LED terč sleduje skóre až pre 16 hráčov alebo až pre 8 tímov po dvoch osobách.

Tlačidlo **GAME** – Stlačte pre listovanie v hernej ponuke na obrazovke a zvolenie hry.

Tlačidlo **CYBERMATCH** – Táto vzrušujúca funkcia umožňuje jednému hráčovi hrať proti počítači na jednej z piatich rôznych úrovni zručnosti! Proti konkurencii Cybermatch môže neraz hrať iba jeden hráč. Funkcia Cybermatch zvyšuje úroveň konkurencie bežným rutinným tréningom.

Úroveň zručnosti Cybermatch Level 1 (C1)	Profesionál
Level 2 (C2)	Expert
Level 3 (C3)	Pokročilý
Level 4 (C4)	Stredne pokročilý
Level 5 (C5)	Začiatočník

Stlačením aktivujete funkciu Cybermatch, kde môžete hrať proti počítači a potom stlačíte START. Na začiatku hry: „ľudský“ hráč hádza ako prvý. Po hodení troch šípok prejdite k hracej ploche a pozbierajte šípky a stlačte START pre zmenu ďalšieho hráča (Cybermatch). Sledujte, ako sú na displeji zaznamenané šípky súpera Cybermatch. Terč označí segment, ktorý súper Cybermatch hádza na aktívnom displeji zobrazujúce skóre (zasvieti sa LED ATTEMPT – pokus). Potom indikuje segment, ktorý súper Cybermatch skutočne skóroval (zasvieti sa LED RESULT – výsledok).

Akonáhle protivník Cybermatch dokončí kolo, hra sa automaticky prepne na „ľudského“ hráča. Hra pokračuje, pokiaľ jeden hráč nevyhrá. VEĽA ŠŤASTIA!

Ovládanie terča

1. Stlačením tlačidla **ZAPNÚŤ/VYPNÚŤ** alebo prepnutím do pozície ON (|) aktivujte terč. Pri spustení budete počuť krátky zvukový signál.
2. Stlačte tlačidlo **GAME**, pokiaľ sa nezobrazí požadovaná hra – alebo stlačte ktorékoľvek z tlačidiel QuickPick.
3. Stlačením tlačidla **DOUBLE** (voliteľné) vyberte začiatok alebo koniec dvoj hry alebo Master Out (používa sa iba v hrách 301 - 901). To je vysvetlené v časti Pravidlá hry.
4. Stlačením tlačidla **PLAYER** vyberte počet hráčov (1, 2 ... 16). Základné nastavenie sú 2 hráči. Alebo vyberte možnosť Cybermatch stlačením tlačidla CYBERMATCH.
5. Stlačením tlačidla **START / HOLD** (červené) aktivujte hru a začnite hrať.
6. Hádzanie šípok: Keď boli hodené všetky 3 šípky, hlasový príkaz oznámi „Odobrať šípky“ a skóre bude blikať. Šípky je možné teraz odstrániť, bez toho, aby to ovplyvnilo elektronické bodovanie. Keď sú z hracej plochy odstránené všetky šípky, stlačte tlačidlo START pre prechod na ďalšieho hráča. Hlasový príkaz indikuje, ktorý hráč je na rade. Vtedy sa aj rozsvietia indikačné svetla, aby ukázali, o ktorého hráča ide.

HRA 1: 301

Táto obľúbená turnajová a krčmová hra sa hrá odčítaním každej šípky od počiatočného súčtu, pokiaľ hráč nedosiahne presne 0 (nula). Kolo je pre hráča označené za „vybuchnuté“ (na displeji sa objaví BUST), pokiaľ dosiahne väčšieho počtu bodov, ako je na zbývajúce skóre. Skóre sa vráti na číslo, kde bolo na začiatku daného kola. Napríklad, pokiaľ hráč potrebuje k dokončeniu hry 32 a zasiahne 20, 8 a 10 (celkom 38), skóre sa v ďalšom kole vráti späť na 32.

Pri hraní hry je možné zvoliť možnosť DOUBLE IN / DOUBLE OUT (dvojnásobok dovnútra / dvojnásobok von, kde je najčastejšie používaná možnosť dvojnásobok von). Jednoducho stlačíte tlačidlo „DOUBLE“ pre zmenu tohto nastavenia. LED Indikátor zobrazí vaše aktuálne nastavenie: Poznámka: Môžete upraviť celkové skóre tejto hry.

- Double In - Dvojnásobok musí byť zasiahnutý pred odčítaním bodov od celkového počtu. Inými slovami,

bodovanie hráča nezačne, pokiaľ nie je zasiahnutý dvojnásobok.

- Double Out - Dvojnásobok musí byť zasiahnutý pre ukončenie hry.
- Double In a Double Out - Dvojnásobok je vyžadovaný pre začiatok a koniec bodovania hry každým hráčom.
- Master Out - Pre dokončenie hry je nutný dvojnásobok alebo trojnásobok.

Funkcia Dart-Out (len hry „01“)

Tento elektronický terč má špeciálnu funkciu „Dart Out“. Keď hráč potrebuje k dosiahnutiu nuly menej ako 160,

aktivuje sa funkcia odhadu. Hráč môže stlačiť tlačidlo DART OUT a zobrazí šípky potrebné k hodiu pre dokončenie hry (pre presne dosiahnutie nuly). Dvojnásobok a trojnásobok sú označené 2 alebo 3 riadkami naľavo od každého čísla.

HRA 2: KRIKET

Kriket je strategická hra pre skúsených hráčov aj začiatočníkov. Hráči hádžu na čísla, ktoré sa pre nich najlepšie hádžu a môžu súpera vyzvať, aby hodili na čísla, ktoré pre nich nie sú tak vhodné. Cieľom kriketu je „uzavrieť“ všetky príslušné čísla pred súperom a získať čo najvyšší počet bodov.

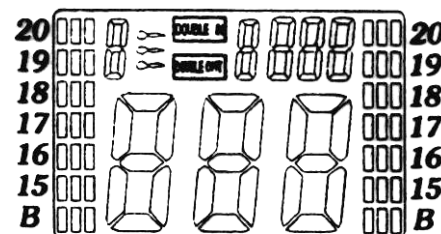
Používajú sa iba čísla 15 až 20 a vnútorný / vonkajší stred terča. Každý hráč musí trafiť číslo trikrát, aby „otvoril“ tento segment pre bodovanie. Hráč potom získa počet bodov „otvoreného“ segmentu vždy, keď hodí šípku, ktorá do tohto segmentu dopadne, za predpokladu, že jeho súper tento segment nezavrel. Zasiachnutie dvojitého kruhu sa počíta ako dva zásahy a trojitý kruh sa počíta ako 3 zásahy. Číslo je možné otvárať alebo zatvárať v ľubovoľnom poradí. Číslo je „uzavreté“, keď ostatní hráči trikrát zasiahli otvorený segment. Akonáhle je číslo „uzavreté“, žiadny hráč na ňom už po celú dobu hry nemôže skórovať.

Víťazstvo - Víťazom je ten, kto najskôr uzatvoril všetky čísla a má najvyšší celkový počet bodov. Pokiaľ hráč najprv „uzatvorí“ všetky čísla, ale zostáva v bodoch, musí pokračovať v bodovaní „otvorených“ čísiel. Pokiaľ hráč nevykompenzuje bodový deficit skôr, ako súper (hráči) „uzatvorí“ všetky čísla, vyhrá súperská strana. Hra pokračuje dovtedy, kým nie sú uzavreté všetky segmenty.

HRA 2-1: KRIKET BEZ SKÓRE

(Po zobrazení kriketu stlačte tlačidlo SELECT (zvoliť)). Platia rovnaké pravidlá, ako pri štandardnom krikete s výnimkou bodovania. Cieľom tejto verzie je byť prvý, kto jednoducho „uzatvorí“ všetky príslušné čísla (15 až 20 a stred terča). Poznámka: Modely LCD majú kriket a kriket bez skóre ako samostatné hry, ale modely LED majú tieto hry ako 1 hru.

Kriketový bodovací displej: Tento terč využíva špeciálnu výsledkovú tabuľku, ktorá pri hraní kriketu sleduje stav segmentu každého hráča. Exkluzívny turnajový kriketový bodovací displej na tejto terčovej karte využíva k značeniu tradične znaky v štýle X a O. Ak je zvolený kriket, nesvietia svetlá na výsledkovej tabuľke kriketu – rozsvietia sa, akonáhle budú označené „značky“. V každom čísle sú 3 samostatné svetla (15 až 20 a stred terča). Behom hry sa jedna zo stavových kontroliek rozsvieti, akonáhle dôjde k zasiachnutiu segmentu. Pokiaľ dôjde k dvojnásobku alebo trojnásobku aktívneho čísla, rozsvietia sa 2 alebo 3 svetla.



HRA 4: SCRAM (Len pre 2 hráčov)

Táto hra je variácia kriketu. Hra sa skladá z dvoch kôl. Hráči majú v každom kole iný cieľ. V 1. kole sa hráč č. 1 snaží „uzatvárať“ (v každom segmente získať 3 zásahy - 15 až 20 a stred terča). Behom tejto doby sa hráč č. 2 pokúša zhromaždiť toľko bodov v segmentoch, ktoré druhý hráč ešte nezavrel. Akonáhle hráč č. 1 uzatvoril všetky segmenty, 1. kolo je dokončené. V druhom kole sú role každého hráča obrátené. Teraz sa hráč č. 2

pokúša uzatvoriť všetky segmenty, zatiaľčo hráč č. 1 hrá o body. Hra končí, keď je 2. kolo dokončené (hráč č. 2 uzatvorí všetky segmenty). Víťazom je hráč s najvyšším bodovým súčtom.

HRA 5: KRIKET ZABIJÁK

Rovnaké základné pravidlá ako pri štandardnom krikete, až na začiatok bodovania, kde sa body pričítajú k celkovému počtu bodov súperov. Cieľom tejto hry je skončiť s najmenším počtom bodov. Táto variácia kriketu ponúka hráčom odlišnú psychológiu. Skôr, ako pridávať k vlastnému skóre a pomáhať svojej vlastnej veci, ako je tomu pri štandardnom krikete, ponúka výhodu pridávať súperovi body a kopať mu týmto čím ďalej väčšiu jamu. Súperiaci hráči budú túto variantu milovať!

HRA 6: SČÍTANIE BODOV

Cieľom tejto hry je byť prvým hráčom, ktorý dosiahne stanoveného celkového počtu bodov (400, 500...). Celkový počet bodov je určený pri výbere hry. Každý hráč sa pokúsi získať čo najviac bodov za kolo. Dvojnásobok a trojnásobok sa počítajú ako dvojnásobok alebo trojnásobok numerickej hodnoty každého segmentu. Napríklad šípka, ktorá pristane v segmente trojnásobok 20, je hodnotená ako 60 bodov. Kumulatívne skóre každého hráča sa bude v priebehu hry zobrazovať na LED displeji. Poznámka: môžete upraviť celkové skóre.

HRA 7: VYSOKÉ SKÓRE

Pravidlá tejto súťaživej hry sú jednoduché - vyhrajte čo najviac bodov v troch kolách (deväť šípek). Dvojnásobok a trojnásobok sa počítajú ako skóre 2x a 3x pre tento segment. Môžete upraviť počet kôl.

HRA 8: KOLIESKO

Každý hráč sa pokúsi trafiť postupne do každého čísla od 1 do 20 a stredu terča. Každý hráč hádže 3 šípkami za kolo. Pokiaľ je zasiahnuté správne číslo, pokúsi sa postupne o ďalšie číslo. Prvý hráč, ktorý dosiahne 20, je víťaz. Na displeji sa zobrazí, na ktorý segment hráte. Hráč musí pokračovať v streľbe na segment, pokiaľ nie je zasiahnutý. Na displeji sa zobrazí ďalší segment, na ktorý máte mieriť. Pre túto hru je k dispozícii nastavenie rôznych obtiažnosti. Každá hra má rovnaké pravidlá, rozdiely sú podrobne popísané takto:

- KOLIESKO 1 - Hra začína na segmente číslo 1
- KOLIESKO 5 - Hra začína na segmente číslo 5
- KOLIESKO 10 - Hra začína na segmente číslo 10
- KOLIESKO 15 - Hra začína na segmente číslo 15

Protože táto hra nevyužíva bodové hodnotenie, počítajú sa dvojnásobné a trojnásobné kruhy ako jednotlivé čísla.

KOLIESKO Double - Hráč musí získať dvojnásobok v každom segmente postupne od 1 do 20.

- KOLIESKO Double 5 - Hra začína u dvojnásobného segmentu 5
- KOLIESKO Double 10 - Hra začína u dvojnásobného segmentu 10
- KOLIESKO Double 15 - Hra začína u dvojnásobného segmentu 15

KOLIESKO Triple - Hráč musí získať trojnásobok v každom segmente postupne od 1 do 20.

- KOLIESKO Triple 5 - Hra začína u trojnásobného segmentu 5
- KOLIESKO Triple 10 - Hra začína u trojnásobného segmentu 10
- KOLIESKO Triple 15 - Hra začína u trojnásobného segmentu 15

HRA 9: ZABIJAK

Táto hra vám naozaj ukáže, kto sú vaši priatelia. Túto hru je možné hrať len s dvoma hráčmi, ale vzrušenie a výzva sa zvyšuje s ešte viacerými hráčmi. Pre začiatok musí každý hráč vybrať svoje číslo hodením šípky na terč. LED displej v tomto okamihu zobrazí „SEL“. Číslo, ktoré dostane každý hráč, je jeho priradené číslo v priebehu hry. Žiadny dvaja hráči nemôžu mať rovnaké číslo. Akonáhle má každý hráč číslo, akcia začína.

Vaším prvým cieľom je spraviť si meno „zabijak“ zasiahnutím dvojnásobného segmentu vášho čísla. Akonáhle je váš dvojnásobok zasiahnutý, ste po zbytok hry „zabijakom“. Teraz je vaším cieľom „zabiť“ svojich súperov zasiahnutím ich segmentového čísla dovedy, kým nebudú stratené všetky ich „životy“. Víťaz je posledný hráč, ktorý zostal na živote. Nie je neobvyklé, že sa hráči „spoja“ a idú za lepším hráčom, aby ho vyhodili z hry. Poznámka: môžete upraviť počet životov. Navyše pre tých, ktorí naozaj chcú výzvu, existujú tri ďalšie nastavenia obtiažnosti: Dvojnásobok 3 životov, Dvojnásobok 5 životov a Dvojnásobok 7 životov. V týchto hrách môžete „zabiť“ protivníkov iba tým, že v svojom číselnom segmente zaznamenáte dvojnásobky.

HRA 10: DOUBLE DOWN

Každý hráč začína hru so 40 bodmi. Cieľom je získať čo najviac zásahov v aktívnom segmente aktuálneho kola. V prvom kole musí hráč hádzať na segment 15. Pokiaľ nie je zasiahnutý žiadny z 15, je jeho skóre znížené na polovicu. Pokiaľ dôjde k zásahu niektorého z 15, pridá sa každých 15 (dvojnásobok a trojnásobok sa počíta) k počiatočnému súčtu. Ďalšie kolo hádže na segment 16 a zásahy sa pripočítajú k celkovému súčtu bodov. Opäť platí, že pokiaľ nie sú zaregistrované žiadne zásahy, je celkový počet bodov znížený na polovicu.

Každý hráč hádže na čísla v poradí uvedenom v tabuľke nižšie (LED obrazovka bude označovať aktívny segment, v ktorom sa hrá). Víťazom je hráč, ktorý dokončí hru s najväčším počtom bodov.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
“41” Round

HRA 11: VŠETKÝCH PÄŤ

Celý terč je pre túto hru v hre (všetky segmenty sú aktívne). Pri každom kole (3 šípky) musí každý hráč získať súčet, ktorý je deliteľný 5. Každá „päťka“ sa počíta ako jeden bod. Napríklad 10, 10, 5 = 25. Pretože 25 je deliteľné 5 päťkami, tento hráč získa 5 bodov (5 x 5 = 25).

Pokiaľ hráč hodí 3 šípky, ktoré nie sú deliteľné 5, žiadne body nie sú udelené. Tiež posledná šípka každého kola musí pristáť v segmente. Pokiaľ hráč hodí tretiu šípku a dopadne do oblasti záchytného kruhu (alebo úplne minie terč), nezískava žiadne body, aj keď sú prvé dve šípky deliteľné 5. To bráni hráčovi úmyselne pokaziť

tretí hod, pokiaľ jeho prvé dva sú dobré. Víťazom je prvý hráč, ktorý v celkovom počte päťdesiat jedna (51) „päťky“ vyhral. LED obrazovka bude sledovať celkový počet bodov. Poznámka: môžete upraviť počet 5, ktoré potrebujete.

HRA 12: SHANGHAI

Každý hráč musí postupovať kolo hracej plochy od 1 do 20. Hráči začínajú číslom 1 a hodia 3 šípky. Cieľom je získať čo najviac bodov v každom kole 3 šípok. Dvojnásobky a trojnásobky sa počítajú do skóre. Víťazom je hráč s najvyšším skóre po dokončení všetkých dvadsiatich segmentov.

Nastavenie obtiažnosti pre Šanghai zahŕňajú nasledujúce možnosti:

- SHANGHAI 5 - Hra začína v segmente 5
- SHANGHAI 10 - Hra začína v segmente 10
- SHANGHAI 15 - Hra začína v segmente 15

Okrem toho sme pridali Super Shanghai ako možnosť obtiažnosti. Táto hra sa hrá presne tak, ako je popísané vyššie, až na určité dvojnásobky a trojnásobky, ktoré musia byť zasiahnuté, ako je uvedené na LED displeji.

Nastavenie obtiažnosti pre Super Shanghai zahŕňajú nasledujúce možnosti:

- SUPER SHANGHAI 5 - Hra začína v segmente 5
- SUPER SHANGHAI 10 - Hra začína v segmente 10
- SUPER SHANGHAI 15 - Hra začína v segmente 15

HRA 13: GOLF

Jedná sa o terčovú simuláciu golfu (ale k hraniu nepotrebujete palice). Cieľom je dokončiť kolo 9 až 18 „jamiek“ s čo najnižším možným skóre. Majstrovské „ihrisko“ sa skladá z všetkých pár 3 jamiek, takže pár 27 je pre deväť jamiek alebo 54 pre kolo 18.

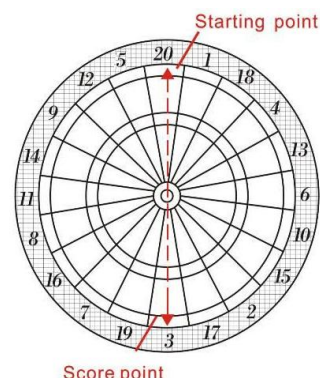
Používajú sa segmenty 1 až 18, pričom každé číslo predstavuje „jamku“. Ak chcete prejsť na ďalšiu jamku, musíte v každej jamke získať 3 zásahy. Je samozrejme, že dvojnásobky a trojnásobky ovplyvnia vaše skóre, pretože vám umožnia dokončiť jamku s menším počtom ťahov. Napríklad hodenie trojnásobku na prvý výstrel jamky sa počíta ako „orol“ a hráč dostane túto jamku jedným „úderom“.

Poznámka: Aktívny hráč pokračuje v hádzaní šípok, dokiaľ „nezahrá jamku“ (na aktuálnej jamke zaznamená 3 zásahy). Hlasové upozornenie oznamuje hráča, ktorý je na rade - pozorne počúvajte, aby ste zabránili strieľaniu mimo poradia. Mimochodom, v tejto hre nie sú žiadne „triky“!

HRA 14: FUTBAL

Pripevnite si prilbu pre túto hru! Najprv je nutné vybrať „hráčske pole“ každého hráča. Toho je možné dosiahnuť hádzaním šípky alebo manuálnym stlačením segmentu na doske každým hráčom. Je to úplne na vás, ale segment, ktorý si vyberiete, sa stane vašim základným bodom, ktorý vedie stredom terča priamo naproti z druhej strany (viz obrázok). Víťazom je prvý hráč, ktorý „zaboduje“. LED displej bude sledovať váš postup a označovať segment, do ktorého sa musíte trafiť nabudúce.

Pokiaľ napríklad vyberiete segment 20, začnete s dvojnásobkom 20 (vonkajší kruh) a pokračujete až k dvojnásobku 3. „Pole“ sa skladá z 11 jednotlivých segmentov a musí byť zasiahnuté postupne v poradí. Takže v súlade s vyššie uvedeným príkladom musíte hodiť šípky v nasledujúcich segmentoch v tomto poradí: Dvojnásobok 20 ... vonkajšia jednoduchá 20 (štvoruholník) ... trojnásobok 20 ... vnútorná jednoduchá 20 (trojuholník)...vonkajší stred terča...vnútorný stred terča... vonkajší stred terča... vnútorná jednoduchá 3 (trojuholník) ... trojnásobok 3 ... vonkajšia jednoduchá 3 (štvoruholník) ... a konečne dvojnásobok 3.



HRA 15: BASEBALL

Táto terčová verzia baseballu vyžaduje veľa zručností. Rovnako ako v skutočnej hre sa kompletná hra skladá z 9 kôl. Každý hráč hodí 3 šípky za „kolo“. Pole je usporiadané tak, ako je znázornené na obrázku.

Segment

Jednotlivé segmenty

Dvojnásobok segmentu

Trojnásobok segmentu

Stred terča

každého kola)

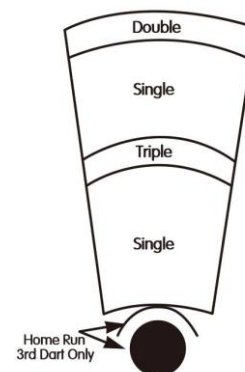
Výsledok

„Single“ - jedna základňa

„Double“ - dve základne

„Triple“ - tri základne

„Home Run“ (je možné dosiahnuť len v tretej šípke



Cieľom hry je získať čo najviac met za každé kolo.

Vítazom je hráč s najviac metami na konci hry.

HRA 16: PREKÁŽKOVÝ DOSTIH

Cieľom tejto hry je byť prvým hráčom, ktorý dokončí „dostih“ tým, že ako prvý dokončí „dráhu“. Dráha začína u segmentu 20 a pokračuje v smere hodinových ručičiek okolo hracej plochy k segmentu 5 a končí v strede terča. Znie to jednoducho, že? Čo ešte nebolo špecifikované, je to, že musíte zasiahnuť vnútorný jednoduchý segment (trojuholník) každého čísla, aby ste sa dostali cez dráhu. To je oblasť medzi stredom terča a trojnásobným kruhom. A rovnako ako u skutočného prekážkového dostihu sú na dráhe prekážky. Štyri prekážky se nachádzajú na nasledujúcich miestach:

- 1. plot Trojnásobok 13
- 2. plot Trojnásobok 17
- 3. plot Trojnásobok 8
- 4. plot Trojnásobok 5

Prvý hráč, ktorý dokončil dráhu a zasiahol stred terča, vyhral závod.

HRA 17: BOWLING

Táto terčová adaptácia bowlingu je skutočnou výzvou! Je to obtiažna hra, v ktorej musíte byť veľmi presný, aby ste získali slušné skóre. Hráč č. 1 spustí hru. Musíte vybrať svoju „dráhu“ buď hádzaním šípky, alebo manuálne stlačením vybraného segmentu diagramu. Akonáhle je vybraná dráha, máte 2 posledné šípky, ktorými môžete hodiť body alebo „kužielky“. Každý konkrétny segment vo vašej „dráhe“ sa počíta ako daný súčet kužieliek:

Segment

Double

Vonkajší Single

Triple

Vnútorný Single

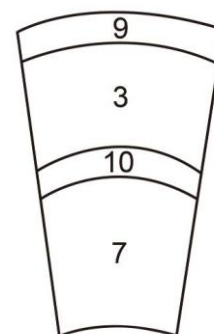
Skóre

9 kužieliek

3 kužielky

10 kužieliek

7 kužieliek



Pre túto hru existuje niekoľko pravidiel:

1. Dokonalé skóre hry by bolo 200 v tejto verzii bowlingu
2. V rovnakej „hre“ (kole) nemôžete zasiahnuť rovnaké jednoduché segmenty (single) dvakrát. Druhý zásah sa bude počítať ako nulové body. Tip: Pokúste sa trafiť každý jednoduchý segment (single) a dosiahnuť 10 bodov za kolo.
3. Dvojitém úderom do segmentu trojnásobku (triple) môžete získať 20 bodov za „hru“.
4. Pokiaľ vaša prvá šípka zasiahne segment dvojnásobku (double), vaša druhá šípka tiež zasiahne Double a tretia šípka zasiahne akýkoľvek segment, získate za toto kolo 10 kužieliek (bodov).
5. Pokiaľ vaša prvá šípka zasiahne segment Double, vaša druhá šípka zasiahne vonkajší alebo vnútorný

jednoduchý segment a tretia šípka zasiahne Double, získate za toto kolo len 9 bodov.

6. Pokiaľ vaša prvá šípka zasiahne Double, vaša druhá šípka zasiahne Triple a tretia šípka zasiahne Double, získate celkom 19 bodov.

HRA 18: SHOVE A PENNY

Používajú sa len čísla 15 až 20 a stred terča. Jednoduchý segment má hodnotu 1 bodu, dvojnásobok má hodnotu 2 a trojnásobok 3 body. Každý hráč musí hádzať postupne na čísla a získať 3 body v každom segmente, aby sa mohol presunúť k ďalšiemu. Pokiaľ hráč získa viac ako 3 body v nejakom čísle, nadbytočné body sú pripísané ďalšiemu hráčovi. Víťazom je prvý hráč, ktorý získal 3 body v všetkých segmentoch (15 - 20 a stred terča).

HRA 19: NINE-DART CENTURY

Cieľom hry je pokúsiť sa získať 100 bodov, alebo sa dostať čo najbližšie po 3 kolách (9 šípiek). Dvojnásobky a trojnásobky sa počítajú ako 2x a 3x ich hodnota. Získanie viac ako 100 bodov je považované za „prestrelenie“ a spôsobí, že prehráte, pokiaľ neprekročia limit všetci hráči. V takom prípade vyhrá hráč najbližšie 100 (hráč, ktorý dosiahol najnižšiu čiastku nad 100).

HRA 20: ZELENÝ VS. ČERVENÝ (iba 2 hráči)

Táto hra je závod okolo hracej plochy, kde sa zručnosti v hádzaní dvojnásobku a trojnásobku vyplácajú víťazstvom. Hráč č. 1 je „zelený“ a hráč č. 2 je „červený“. Hráč č. 1 strieľa len na dvojnásobky a trojnásobky, ktoré sú zelené, a smerujú okolo hracej plochy po smere hodinových ručičiek. Hráč č. 2 začína na 20 a smeruje okolo hracej plochy proti smeru hodinových ručičiek, strieľa na červené segmenty (zobrazenie dočasného skóre ukazuje, na ktorý segment sa má strieľať). Poznámka: v jednom kole je možné získať maximálne jeden dvojnásobok a jeden trojnásobok rovnakého počtu. Navyiac zasiahnutie nesprávneho čísla (farby súpera) **odpočíta** túto čiastku od skóre - buďte preto opatrný. Víťazom je hráč s najvyšším počtom bodov po dokončení hry.

Údržba elektronického terča

1. Nikdy nepoužívajte kovové šípky s hrotmi. Kovové hroty šípiek môžu vážne poškodiť obvody a elektronickú prevádzku terča.
2. Pri hádzaní šípok nepoužívajte nadmernú silu. Hádzanie šípkami príliš silno môže spôsobiť časté zlomenie hrotu a nadmerné opotrebenie dosky.
3. Otáčajte šípkami v smere hodinových ručičiek pri vyťahovaní z terča. To uľahčuje odstraňovanie šípok a predlžuje životnosť hrotov.
4. Používajte len adaptér striedavého prúdu dodávaný s terčom. Použitie nesprávneho adaptéru môže spôsobiť úraz elektrickým prúdom a poškodenie elektronických obvodov.
5. Vyberte batérie, pokiaľ sa nepoužívajú alebo pokiaľ používate adaptér. Tým sa predĺži životnosť vašich batérii.
6. Na terč nevyliievajte tekutiny. Nepoužívajte čistiace prostriedky v spreji ani čistiace prostriedky, ktoré obsahujú čpavek alebo iné tvrdé chemikálie, pretože môžu poškodiť poškodenie.

Dôležité poznámky

Zaseknutý segment:

Šípka občas spôsobí, že sa segment v kline oddeľovača segmentu zasekne. Pokiaľ k tomu dôjde, budú všetky hry pozastavené a na LCD displeji sa zobrazí číslo segmentu, ktorý je zaseknutý.

Pre uvoľnenie segmentu jednoducho vytiahnite šípku alebo zlomený hrot zo segmentu. Pokiaľ problém

stále nie je vyriešený, skúste vytlačiť hrot, pokiaľ sa neuvoľní. Hra bude pokračovať tam, kde skončila.

Zlomený hrot:

Čas od času sa hrot šípky zlomí a v segmente uviazne. Skúste ho odstrániť kliešťami alebo pinzetou uchopením vonkajšieho konca a vytiahnutím zo segmentu. Pokiaľ to nie je možné, môžete sa pokúsiť zasunúť hrot do zadnej časti segmentu. Použite kliniec, ktorý je menší ako otvor, a jemne zatlačte na hrot, pokiaľ neprepadne druhou stranou. Dávajte pozor, aby ste netlačili príliš a nepoškodili obvody za segmentom. Neznepokojujte sa, pokiaľ sa hroty zlomia. Ide o normálny jav pri hraní so šípkami s mäkkými hrotmi. Priložili sme balíček náhradných hrotov, ktorý by vás mal udržať v zásobe po určitú dobu. Pri výmene hrotov používajte rovnaký typ hrotov, aký je dodávaný s týmto terčom.

Šípky:

Doporučujeme používať priložené šípky na tento terč. Použitie iných šípok môže spôsobiť poškodenie segmentu a elektronického obvodu. Náhradné hroty sú k dispozícii u väčšiny predajcov so šípkovými výrobkami.

Čistenie elektronického terča:

Elektronický terč Vám pri riadnej starostlivosti môže poskytnúť desiatky hodín hry. Doporučuje sa pravidelne utieranie prachu pomocou vlhkej handričky. V prípade potreby je možné použiť jemný čistiaci prostriedok. Použitie abrazívnych čistiacich prostriedkov alebo čistiacich prostriedkov, ktoré obsahujú čpavek, môže spôsobiť poškodenie a nemali by sa používať. Vyvarujte sa rozliatiu kvapaliny do cieľovej oblasti terča, čo môže mať za následok trvalé poškodenie a nevzťahuje sa na to záruka.

HRA # POPIS

G01	301	G34	Koliesko 10 singles
G02	401	G35	Koliesko 15 singles
G03	501	G36	Koliesko 1 doubles
G04	601	G37	Koliesko 5 doubles
G05	701	G38	Koliesko 10 doubles
G06	801	G39	Koliesko 15 doubles
G07	901	G40	Koliesko 1 triples
G08	Kriket	G41	Koliesko 5 triples
G09	Kriket bez skóre	G42	Koliesko 10 triples
G10	Scram	G43	Koliesko 15 triples
G11	Kriket zabiják	G44	Zabiják
G12	Súčet 300	G45	Double down
G13	Súčet 400	G46	Double down 41
G14	Súčet 500	G47	Všetkých päť 51
G15	Súčet 600	G48	Všetkých päť 61
G16	Súčet 700	G49	Všetkých päť 71
G17	Súčet 800	G50	Všetkých päť 81
G18	Súčet 900	G51	Všetkých päť 91
G19	Súčet 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 kolá)	G53	Shanghai 5

G21	Hi Score (4 kolá)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 kôl)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 kôl)	G56	Golf-9 jamiiek
G24	Hi Score (7 kôl)	G57	Golf-18 jamiiek
G25	Hi Score (8 kôl)	G58	Futbal
G26	Hi Score (9 kôl)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 kôl)	G60	Baseball-6 kôl
G28	Hi Score (11 kôl)	G61	Baseball-9 kôl
G29	Hi Score (12 kôl)	G62	Prekážkový dostih
G30	Hi Score (13 kôl)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 kôl)	G64	Nine dart century
G32	Koliesko 1 S	G65	Zelený vs Červený
G33	Koliesko 5 S		

Predávajúci poskytuje na tento výrobok prvému majiteľovi záruku 2 roky odo dňa predaja.

Záruka sa nevzťahuje na závady vzniknuté:

1. zavinením užívateľa tj. poškodenie výrobku nesprávnou montážou, neodbornou repasiou, užívaním v nesúlade so záručným listom
2. nesprávnou alebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškodením
4. opotrebovaním dielov pri bežnom používaní
5. neodvratnou udalosťou a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahmi
7. nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi



OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA- informácie k likvidácii elektrických a elektronických zariadení. Po uplynutí doby životnosti prístroja alebo v okamihu, kedy by bola oprava neekonomická prístroj nevhadzujte do domáceho odpadu. Za účelom správnej likvidácie výrobku ho odovzdajte na určených zberných miestach, kde budú prijaté zdarma. Správnou likvidáciou pomôžete zachovať cenné prírodné zdroje a napomáhate prevencii potencionálnych negatívnych dopadov na životné prostredie a ľudské zdravie, čo by mohli byť dôsledky nesprávnej likvidácie odpadov. Ďalšie podrobnosti si vyžiadajte od miestneho úradu alebo najbližšieho zberného miesta. Pri nesprávnej likvidácii tohto druhu odpadu môžu byť v súlade s národnými predpismi udelené pokuty.

Copyright - autorské práva

Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. si vyhradzuje všetky autorské práva k obsahu tohoto návodu na použitie. Autorské právo zakazuje reprodukciu častí tohto návodu alebo ako celku treťou stranou bez výslovného súhlasu spoločnosti MASTER SPORT s.r.o.. Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. pre použitie informácií obsiahnutých v tomto návodu na použitie nepreberá žiadnu zodpovednosť za akýkoľvek patent.



Electronic dartboard MASTER® Elect 65

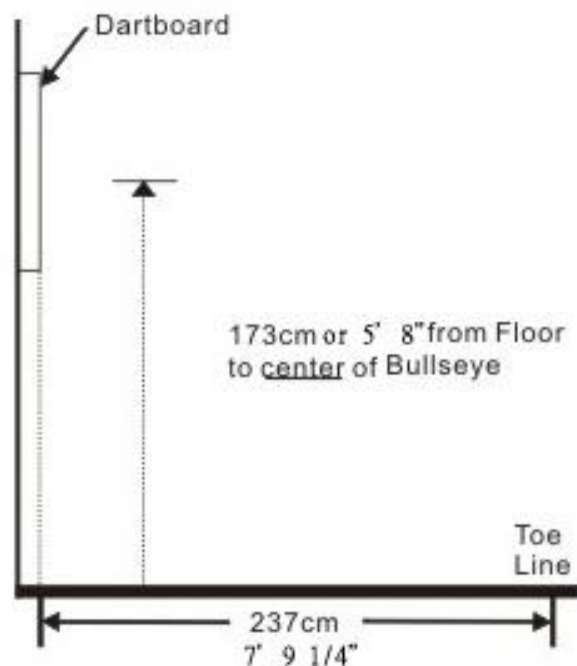
MAS-E080



Instruction manual

Mounting with either batteries or adapter

Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The “toe-line” should be 7’9 1/4” (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with either an AC adapter or batteries, you could mount it anywhere or close to an electronic outlet for convenience. Remove the batteries when you use an adapter. No matter the dartboard has horizontal or vertical hang hole(s), the center of bullseye should be 5’8” (1.73 m) from the ground. Mark the center location on the wall. Measure the distance between hang hole(s) and center. Then, make the mark(s) for hang hole(s). Make sure the second mark for hang hole is level with the first mark. Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten four screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments)



Dartboard Functions (Please note that your dartboard may not include all functions)

POWER switch/button - Located on the lower right corner on the side of the dartboard. Be sure the AC Adapter is plugged into the jack on the right side of the dartboard or batteries are installed. Press the POWER switch to turn game on or off.

START/HOLD button - This multi-function button is used to:

- START the game when all options have been selected.
- Put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

DOUBLE/MISS button – This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the “01” games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a “missed” dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

PLAYER/PAGE button – This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. LCD dartboard keeps track of scores for up to 8 players or up to 4 two-person teams. LED dartboard keeps track of scores for up to 16 players or up to 8 two-person teams.

GAME button – Press to page through the on-screen game menu and select game.

CYBERMATCH button – This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the Cybermatch competitor at a time. The Cybermatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions.

Cybermatch Skill Levels	Level 1 (C1)	Professional
	Level 2 (C2)	Expert
	Level 3 (C3)	Advanced
	Level 4 (C4)	Intermediate
	Level 5 (C5)	Beginner

Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer and then press **START**. When play begins: the ‘human’ player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press **START** to change the next player (Cybermatch). Watch as the Cybermatch opponent’s dart scores are registered on the display. The dartboard will indicate the segment the Cybermatch opponent is throwing for the in Active Score Display (the **ATTEMPT** LED will light). Then the Active Score Display will indicate the segment that the Cybermatch opponent actually scored (the **RESULT** LED will light).

After the Cybermatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the ‘human’ player. Play continues until one player wins. **GOOD LUCK!**

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** or switch to ON position (I) to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed – or press any of the QuickPick buttons.
3. Press **DOUBLE** button (optional) to select starting and/or ending on doubles or Master Out (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2 ... 16). The default setting is 2 players. Or select Cybermatch option by pressing **CYBERMATCH** button.
5. Press **START/HOLD** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate “Remove Darts” and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player’s turn it is.

GAME 1: 301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “*Bust*” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the “**DOUBLE**” button to change this setting. LED indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player’s scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

- Master Out - A double or triple is required to finish the game.

Dart-Out Feature (“01” games only)

This electronic dartboard has a special “**Dart Out**” feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the **DART OUT** button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

GAME 2: CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

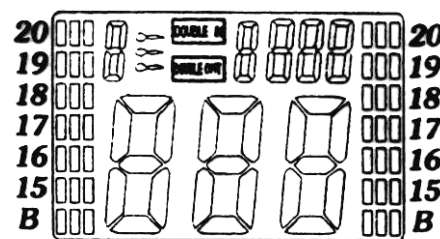
Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Press SELECT button when **Cricket** is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply “close” all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye). Note: LCD models have cricket and no-score cricket as separate games, but LED models have these games as 1 game.

Cricket Scoring Display: This dartboard utilizes a dedicated scoreboard that keeps track of each player’s segment status when playing Cricket.

The exclusive Tournament Cricket Scoring display on this dartboard utilizes traditional X and O style characters to track ‘marks’. When Cricket is selected, the lights on the Cricket scoreboard are not lit – they will illuminate as ‘marks’ are scored. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.



GAME 4: SCRAM (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to “close” (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player’s roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

GAME 5: CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard

Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

GAME 6: COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LED display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

GAME 7: HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds.

GAME 8: ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

- ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1*
- ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5*
- ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10*
- ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15*

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5*
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10*
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5*
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10*
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15*

GAME 9: KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LED display will indicate “SEL” at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents

by hitting their segment number until all their “lives” are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only “Kill” opponents by scoring doubles in their number segment.

GAME 10: DOUBLE DOWN

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15’s are hit, his score is cut in half. If some 15’s are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LED screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
“41” Round

GAME 11: ALL FIVES

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every “five” counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points ($5 \times 5 = 25$).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from “tanking” the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) “fives” is the winner.

The LED screen will keep track of the point totals. Note: you can adjust number of 5 you need to get.

GAME 12: SHANGHAI

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- *SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5*
- *SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10*
- *SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15*

In addition, we added Super Shanghai as a difficulty option. This game is played exactly as described above

except various doubles and triples must be hit as specified by the LED display.

Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:

- *SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5*
- *SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10*
- *SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15*

GAME 13: GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

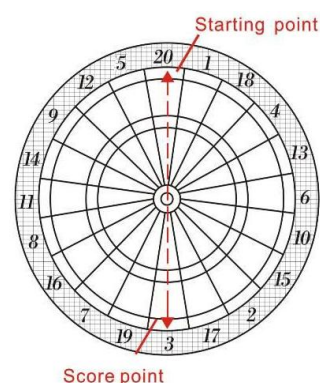
The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a complete that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!

GAME 14: FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to "score" is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20(Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20(Triangle) ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.



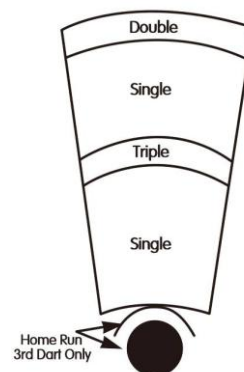
GAME 15: BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per “inning.” The field is laid out as shown in the diagram.

Segment

Result

Singles segments	“Single” - one base
Doubles segment	“Double” - two bases
Triples segment	“Triple” - Three bases
Bullseye	“Home Run” (<i>can only be attempted on third dart of each round</i>)



The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

GAME 16: STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

□□1st fence	Triple 13	□2nd fence	Triple 17
□□3rd fence	Triple 8	□4th fence	Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

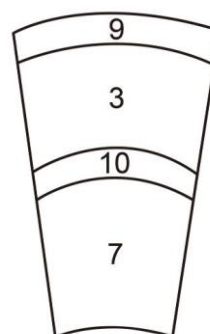
GAME 17: BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your “alley” by either throwing dart or manually pressing *Diagram* segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or “pins.” Each specific segment in your “alley” is worth a given pin total:

Segment

Score

Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round). The second hit will count as zero points. **Hint:** Try to hit each single to reach 10 points in the frame.
3. You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.
4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round.
5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points.

6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.

GAME 18: SHOVE A PENNY

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

GAME 19: NINE-DART CENTURY

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a “bust” and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

GAME 20: GREEN VS. RED (2 players only)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is “green” and player 2 is “red.” Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What’s more, hitting the wrong number (of your opponent’s color) **subtracts** that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.
5. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Important Notes

Stuck Segment:

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all games will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips:

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment. Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We included a pack of replacement tips which should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts:

It is recommended that you use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products

Cleaning The Electronic Dartboard:

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

Game # Description

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 rounds)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 rounds)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 rounds)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 rounds)	G56	Golf-9 holes
G24	Hi Score (7 rounds)	G57	Golf-18 holes
G25	Hi Score (8 rounds)	G58	Football
G26	Hi Score (9 rounds)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 rounds)	G60	Baseball-6 inning
G28	Hi Score (11 rounds)	G61	Baseball-9 inning
G29	Hi Score (12 rounds)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 rounds)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 rounds)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Green vs Red
G33	Round the clock r5 S		

WARRANTY

for other countries

The product is warranted for **2 years** following the date of delivery to the original purchaser.

The warranty does not apply on:

- damage caused by the user by improper assembling or overhaul; by not following the warranty terms of use (e.g.: incomplete insert of the seat post into the frame, insufficient tightening of pedals to the crank, or the crank to the crank axle)
- improper or irregular maintenance
- mechanical damage
- wear of parts caused by daily use (rubber or plastic pieces, moving parts such as bearings, V-belts, computer buttons)
- damage caused by unavoidable event or catastrophe
- unprofessional care
- improper handling or placement, exposure to temperatures that are too high or too low, exposure to water, high applied pressure and impacts, intentional alteration of the design, shape or dimension
- During the warranty period each damage caused by manufacturing defects or faulty material will be repaired in a way so the proper use of the product is enabled.
- The warranty can be claimed only in a written form with a correct description of the type of the product, damage and validated certificate of purchase.



Environmental protection - Information about electrical and electronic equipment disposal Do not throw a device into a household waste container after its service life finishes or its repair is uneconomical. Hand the device over to a designated waste collection point to dispose it properly. There it will be accepted free of charge. The correct disposal will help to conserve natural resources and prevent potential negative effects on environment and human health which could arise from inappropriate waste handling. For more details please contact your local authorities or the nearest waste collection point. In case of the wrong disposal fines could be imposed in accordance with national regulations.

© COPYRIGHT

MASTER SPORT s.r.o. retains all rights to this owner's manual. No text, details, or illustrations from this manual may be reproduced, distributed, or become the subject of unauthorized use for commercial purposes, nor may they be made available to others.

Reproduction prohibited!

Address of the local distributor:



Elektronische Dartscheibe MASTER® Elect 65

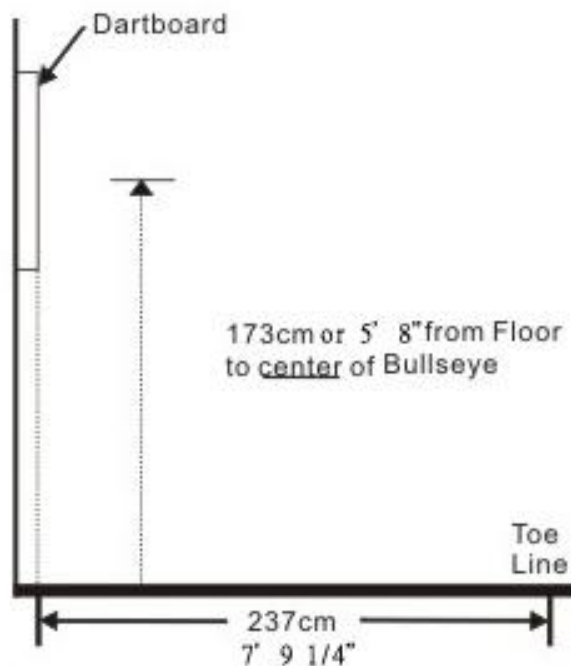
MAS-E080



Bedienungsanleitung und Spielanleitung

Aufbau mit Batterien oder Netzteil

Wählen Sie einen Aufhängungsort für die Zielscheibe, an dem vor der Scheibe etwa 3,048 m Freiraum vorhanden ist. Die „Startlinie“ sollte 2,37 m von der Zielscheibe entfernt sein. Da die Zielscheibe entweder über ein Netzteil oder Batterien mit Strom versorgt wird, können Sie sie bequem an einem beliebigen Ort oder in der Nähe einer Steckdose anschließen. Entfernen Sie bei Verwendung des Netzteils die Batterien. Unabhängig davon, ob die Zielscheibe über eine horizontale oder vertikale Aufhängung verfügt, sollte sich die Mitte der Zielscheibe in einem Abstand von 1,73 m über dem Boden befinden. Markieren Sie die mittige Position an der Wand. Messen Sie den Abstand zwischen den Aufhängelöchern und der Mitte. Markieren Sie anschließend die Aufhängelöcher. Achten Sie darauf, dass die zweite Markierung für das Aufhängeloch auf einer Ebene mit der ersten Markierung liegt. Befestigen Sie die Zielscheibe mit Schrauben an der Wand. Es kann erforderlich sein, die Schrauben so anzuziehen, dass die Zielscheibe fest an der Wand anliegt. Wenn Sie die Zielscheibe noch sicherer an der Wand befestigen möchten, können Sie vier Schrauben durch die Löcher im Bereich des Halterings (Bereich außerhalb der Punktesegmente) anbringen.



Funktionen der Zielscheibe (Bitte beachten Sie, dass die Zielscheibe möglicherweise nicht alle Funktionen umfasst)

EIN/AUS-Taste – Befindet sich in der rechten unteren Ecke an der Seite der Zielscheibe. Stellen Sie sicher, dass das Netzteil an den Anschluss auf der rechten Seite der Zielscheibe angeschlossen ist oder dass Batterien eingelegt sind. Drücken Sie die EIN/AUS-Taste, um die Zielscheibe ein- oder auszuschalten.

START-/HOLD-Taste – Diese Multifunktionstaste dient dazu:

- Das Spiel zu starten, sobald alle Optionen ausgewählt wurden.
- Den Pfeil zwischen den Runden in den HOLD-Modus (Pause) zu versetzen, damit der Spieler die Pfeile aus dem Zielbereich entfernen kann.

Taste **DOUBLE / MISS** – Diese Taste dient zur Aktivierung der Optionen „Double In“, „Double Out“ und „Master Out“ für „01“-Spiele. Diese Funktion ist nur bei der Auswahl von Spielen wie 301, 401 usw. aktiv. Hinweis: Nicht alle Modelle verfügen über die Master-Out-Option. Die MISS-Funktion ist bei jedem Spiel aktiv. Durch Drücken der Taste registrieren Sie einen „Fehlwurf“. Der Spieler kann die Taste drücken, wenn der Dart außerhalb des Zielbereichs landet, damit der Computer den geworfenen Dart registriert.

Taste **PLAYER / PAGE** – Diese Taste wird zu Beginn jedes Spiels verwendet, um die Anzahl der Spieler auszuwählen, die das Spiel spielen möchten. Außerdem ermöglicht diese Taste den Spielern, die Punktestände der anderen Spieler zu sehen, die nicht auf dem aktiven Display angezeigt werden. Die LCD-Anzeige verfolgt

die Punktestände von bis zu 8 Spielern oder bis zu 4 Zweierteams. Die LED-Anzeige verfolgt die Punktestände von bis zu 16 Spielern oder bis zu 8 Zweierteams.

GAME-Taste – Drücken Sie **diese** Taste, um durch das Spielmenü auf dem Bildschirm zu blättern und ein Spiel auszuwählen.

CYBERMATCH-Taste – Diese spannende Funktion ermöglicht es einem Spieler, gegen den Computer auf einem von fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu spielen! Gegen den Cybermatch-Gegner kann jeweils nur ein Spieler gleichzeitig antreten. Die Cybermatch-Funktion erhöht den Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu gewöhnlichen Trainingsrunden.

Cybermatch-Schwierigkeitsstufen	Level 1 (C1)	Profi
	Level 2 (C2)	Experte
	Stufe 3 (C3)	Fortgeschritten
	Stufe 4 (C4)	Fortgeschrittene
	Stufe 5 (C5)	Anfänger

Drücken Sie die Taste, um die Cybermatch-Funktion zu aktivieren, in der Sie gegen den Computer spielen können, und drücken Sie anschließend START. Zu Beginn des Spiels: Der „menschliche“ Spieler wirft als Erster. Nachdem Sie 3 Darts geworfen haben, gehen Sie zur Spielfläche, sammeln Sie die Darts ein und drücken Sie START, um zum nächsten Spieler (Cybermatch) zu wechseln. Beobachten Sie, wie die Darts des Cybermatch-Gegners auf dem Display angezeigt werden. Die Zielscheibe markiert das Segment, auf das der Cybermatch-Gegner wirft, auf dem aktiven Display, das den Punktestand anzeigt (die LED „ATTEMPT“ leuchtet auf). Anschließend zeigt sie das Segment an, das der Cybermatch-Gegner tatsächlich getroffen hat (die LED „RESULT“ leuchtet auf).

Sobald der Cybermatch-Gegner seine Runde beendet hat, wechselt das Spiel automatisch zum „menschlichen“ Spieler. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler gewinnt. VIEL GLÜCK!

Bedienung des Zielscheibengeräts

1. Aktivieren Sie die Zielscheibe durch Drücken **der EIN/AUS-Taste** oder durch Umschalten in die Position ON (I). Beim Start ertönt ein kurzes akustisches Signal.
2. Drücken Sie die Taste **GAME**, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird – oder drücken Sie eine der QuickPick-Tasten.
3. Wählen Sie durch Drücken der Taste **DOUBLE** (optional) den Start und/oder das Ende eines Doppelspiels oder Master Out (wird nur in den Spielen 301–901 verwendet). Dies wird im Abschnitt „Spielregeln“ erläutert.
4. Wählen Sie durch Drücken der Taste **PLAYER** die Anzahl der Spieler (1, 2 ... 16). Die Standardeinstellung ist 2 Spieler. Oder wählen Sie die Option „Cybermatch“, indem Sie die Taste CYBERMATCH drücken.
5. Drücken Sie die Taste **START / HOLD** (rot), um das Spiel zu starten und zu spielen.
6. Darts werfen: Wenn alle 3 Darts geworfen wurden, ertönt die Sprachansage „Darts entfernen“ und die Punktzahl blinkt. Die Darts können nun entfernt werden, ohne dass dies Auswirkungen auf die elektronische Punkteanzeige hat. Wenn alle Darts vom Spielfeld entfernt wurden, drücken Sie **die START-Taste**, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Eine Sprachansage gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Außerdem leuchten die Anzeigeleuchten auf, um anzuzeigen, um welchen Spieler es sich handelt.

SPIEL 1: 301

Dieses beliebte Turnier- und Kneipenspiel wird gespielt, indem jeder Treffer vom Startwert abgezogen wird, bis der Spieler genau 0 (Null) erreicht. Eine Runde gilt für den Spieler als „verpatzt“ (auf dem Display erscheint

BUST), wenn er mehr Punkte erzielt als noch auf dem Spielstand stehen. Die Punktzahl wird auf den Wert zurückgesetzt, den sie zu Beginn der jeweiligen Runde hatte. Wenn ein Spieler beispielsweise 32 Punkte benötigt, um das Spiel zu beenden, und 20, 8 und 10 trifft (insgesamt 38), wird die Punktzahl in der nächsten Runde wieder auf 32 zurückgesetzt.

Während des Spiels kann die Option DOUBLE IN / DOUBLE OUT (Doppel-In/Doppel-Out) ausgewählt werden, wobei die am häufigsten verwendete Option „Doppel-Out“ ist. Drücken Sie einfach die Taste „DOUBLE“, um diese Einstellung zu ändern. Die LED-Anzeige zeigt Ihre aktuelle Einstellung an: Hinweis: Sie können die Gesamtpunktzahl dieses Spiels anpassen.

- Double In – Das Double muss getroffen werden, bevor Punkte vom Gesamtpunktestand abgezogen werden. Mit anderen Worten: Die Punktevergabe für den Spieler beginnt erst, wenn das Double getroffen wurde.
- Double Out – Das Double muss getroffen werden, um das Spiel zu beenden.
- Double In und Double Out – Ein Double ist erforderlich, um die Wertung des Spiels für jeden Spieler zu beginnen und zu beenden.
- Master Out – Zum Beenden des Spiels ist ein Double oder Triple erforderlich.

Dart-Out-Funktion (nur bei „01“-Spielen)

Diese elektronische Dartscheibe verfügt über eine spezielle „Dart-Out“-Funktion. Wenn ein Spieler weniger als 160 Punkte benötigt, um auf Null zu kommen, wird die Schätzfunktion aktiviert. Der Spieler kann die Taste DART OUT drücken und die zum Beenden des Spiels (zum genauen Erreichen von Null) erforderlichen Würfe anzeigen lassen. Das Doppelte und Dreifache sind durch 2 oder 3 Linien links neben jeder Zahl gekennzeichnet.

SPIEL 2: CRICKET

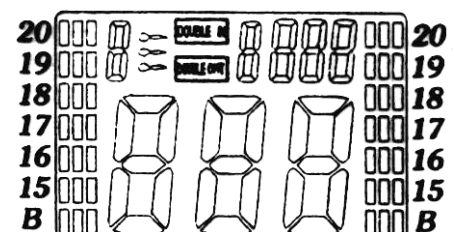
Cricket ist ein strategisches Spiel für erfahrene Spieler und Anfänger. Die Spieler werfen auf die Zahlen, die für sie am besten zu werfen sind, und können den Gegner dazu bringen, auf Zahlen zu werfen, die für ihn nicht so günstig sind. Das Ziel von Cricket ist es, alle relevanten Zahlen vor dem Gegner zu „schließen“ und die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen.

Es werden nur die Zahlen 15 bis 20 sowie der innere und äußere Mittelpunkt der Zielscheibe verwendet. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen, um dieses Segment für die Wertung zu „öffnen“. Der Spieler erhält dann jedes Mal die Punktzahl des „geöffneten“ Segments, wenn er einen Dart wirft, der in diesem Segment landet, vorausgesetzt, sein Gegner hat dieses Segment nicht geschlossen. Ein Treffer im Doppelkreis zählt als zwei Treffer und ein Treffer im Dreifachkreis zählt als drei Treffer. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Zahl ist „geschlossen“, wenn die anderen Spieler das offene Segment dreimal getroffen haben. Sobald eine Zahl „geschlossen“ ist, kann kein Spieler während des Spiels mehr Punkte darauf erzielen.

Gewinn – Gewinner ist derjenige, der als Erster alle Zahlen geschlossen hat und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Wenn ein Spieler zuerst alle Zahlen „schließt“, aber in der Punktzahl zurückliegt, muss er weiterhin Punkte für „offene“ Zahlen sammeln. Wenn der Spieler den Punkte-Rückstand nicht ausgleicht, bevor der Gegner (die Gegner) alle Zahlen „schließt“, gewinnt die gegnerische Seite. Das Spiel geht weiter, bis alle Segmente geschlossen sind.

SPIEL 2-1: CRICKET OHNE PUNKTESTAND

(Drücken Sie nach Anzeige von Cricket die Taste SELECT (Auswählen)) Es gelten die gleichen Regeln wie beim Standard-Cricket, mit Ausnahme der Punktevergabe. Das Ziel dieser Version ist es, als Erster einfach alle



relevanten Zahlen (15 bis 20 und die Mitte der Zielscheibe) zu „schließen“. Hinweis: Bei den LCD-Modellen sind Cricket und Cricket ohne Punktestand separate Spiele, bei den LED-Modellen hingegen bilden diese Spiele ein einziges Spiel.

Cricket-Punktanzeige: Diese Zielscheibe verwendet eine spezielle Anzeigetafel, die beim Cricket-Spiel den Segmentstand jedes Spielers verfolgt. Die exklusive Turnier-Cricket-Punktanzeige auf dieser Dartscheibe verwendet zur Markierung traditionelle Zeichen im X- und O-Stil. Wenn Cricket ausgewählt ist, leuchten die Lichter auf der Cricket-Anzeigetafel nicht – sie leuchten erst auf, sobald die „Markierungen“ gesetzt sind. In jeder Zahl befinden sich 3 separate Lichter (15 bis 20 und die Mitte der Zielscheibe). Während des Spiels leuchtet eine der Statusanzeigen auf, sobald ein Segment getroffen wird. Wenn das aktive Zahlfeld doppelt oder dreifach getroffen wird, leuchten 2 oder 3 Lichter auf.

SPIEL 4: SCRAM (Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In der 1. Runde versucht Spieler Nr. 1, die Segmente zu „schließen“ (in jedem Segment 3 Treffer zu erzielen – 15 bis 20 und die Mitte der Zielscheibe). Währenddessen versucht Spieler Nr. 2, so viele Punkte wie möglich in den Segmenten zu sammeln, die der andere Spieler noch nicht abgeschlossen hat. Sobald Spieler Nr. 1 alle Segmente abgeschlossen hat, ist die 1. Runde beendet. In der zweiten Runde werden die Rollen der Spieler vertauscht. Nun versucht Spieler Nr. 2, alle Segmente abzuschließen, während Spieler Nr. 1 um Punkte spielt. Das Spiel endet, wenn die zweite Runde beendet ist (Spieler Nr. 2 schließt alle Segmente). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

SPIEL 5: KRIKET-KILLER

Es gelten dieselben Grundregeln wie beim Standard-Cricket, mit Ausnahme des Punktestands zu Beginn, bei dem die Punkte zur Gesamtpunktzahl der Gegner addiert werden. Das Ziel dieses Spiels ist es, mit der geringsten Punktzahl abzuschließen. Diese Cricket-Variante bietet den Spielern eine andere Psychologie. Anstatt wie beim Standard-Cricket zum eigenen Punktestand beizutragen und sich selbst zu helfen, bietet es den Vorteil, dem Gegner Punkte hinzuzufügen und ihm damit ein immer tieferes Loch zu graben. Wettbewerbsorientierte Spieler werden diese Variante lieben!

SPIEL 6: PUNKTZAHLUNG

Das Ziel dieses Spiels ist es, als erster Spieler eine festgelegte Gesamtpunktzahl (400, 500...) zu erreichen. Die Gesamtpunktzahl wird bei der Auswahl des Spiels festgelegt. Jeder Spieler versucht, pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel- und Dreifachfelder zählen als das Doppelte bzw. Dreifache des numerischen Werts jedes -Segments. Ein Dart, der beispielsweise im Dreifachfeld 20 landet, wird mit 60 Punkten gewertet. Die kumulative Punktzahl jedes Spielers wird während des Spiels auf dem LED-Display angezeigt. Hinweis: Sie können die Gesamtpunktzahl anpassen.

SPIEL 7: HIGH SCORE

Die Regeln dieses Wettbewerbsspiels sind einfach – sammle in drei Runden (neun Darts) so viele Punkte wie möglich. Doppel- und Dreifachfelder zählen als 2-fache bzw. 3-fache Punktzahl für dieses Segment. Du kannst die Anzahl der Runden anpassen.

SPIEL 8: RÄDCHEN

Jeder Spieler versucht nacheinander, jede Zahl von 1 bis 20 sowie die Mitte der Zielscheibe zu treffen. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Runde. Wenn die richtige Zahl getroffen wird, versucht er nacheinander die nächste Zahl. Der erste Spieler, der 20 erreicht, ist der Gewinner. Auf dem Display wird angezeigt, auf welches Segment Sie spielen. Der Spieler muss so lange auf das Segment werfen, bis es getroffen wird. Auf dem Display wird das

nächste Segment angezeigt, auf das Sie zielen müssen. Für dieses Spiel stehen verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die Unterschiede sind wie folgt detailliert beschrieben:

- RUNDE 1 – Das Spiel beginnt auf Segment Nummer 1
- RUNDE 5 – Das Spiel beginnt auf Segment Nummer 5
- RUNDE 10 – Das Spiel beginnt bei Segment Nummer 10
- RAD 15 – Das Spiel beginnt auf dem Segment Nummer 15

Da dieses Spiel keine Punktwertung verwendet, zählen doppelte und dreifache Kreise als einzelne Zahlen.

DOPPELRUNDE – Der Spieler muss in jedem Segment nacheinander von 1 bis 20 ein Doppel erzielen.

- DOPPELRUNDE 5 – Das Spiel beginnt beim doppelten Segment 5
- DOPPELRUNDE 10 – Das Spiel beginnt beim doppelten Segment 10
- DOUBLE 15 – Das Spiel beginnt beim Doppelsegment 15

TRIPLE-RAD – Der Spieler muss in jedem Segment nacheinander von 1 bis 20 das Dreifache erzielen.

- RÄDERCHEN Triple 5 – Das Spiel beginnt beim dreifachen Segment 5
- RÄDERCHEN Triple 10 – Das Spiel beginnt beim dreifachen Segment 10
- RÄDERCHEN Triple 15 – Das Spiel beginnt beim dreifachen Segment 15

SPIEL 8: ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler versucht, **nacheinander** alle Zahlen von 1 bis 20 sowie die Bullseye-Scheibe zu treffen. Jeder Spieler wirft pro Runde 3 Darts. Wird eine richtige Zahl getroffen, versucht er, die nächste Zahl in der Reihenfolge zu treffen. Der erste Spieler, der 20 Punkte erreicht, ist der Gewinner. Auf dem Display wird angezeigt, auf welches Segment Sie zielen. Ein Spieler muss so lange auf ein Segment zielen, bis es getroffen wird. Das Display zeigt dann das nächste Segment an, auf das Sie zielen sollten. Für dieses Spiel stehen viele Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die Unterschiede sind wie folgt aufgeführt:

?? ROUND-THE-CLOCK 1 – Das Spiel beginnt bei Segment Nummer 1

?? ROUND-THE-CLOCK 5 – Das Spiel beginnt bei Segment Nummer 5

?? ROUND-THE-CLOCK 10 – Das Spiel beginnt bei Segment Nummer 10

?? ROUND-THE-CLOCK 15 – Das Spiel beginnt bei Segment Nummer 15

Da in diesem Spiel keine Punkte vergeben werden, zählen die Doppel- und Dreifachringe als Einzelzahlen.

ROUND-THE-CLOCK Double – Der Spieler muss in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge ein Double erzielen.

?? ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Das Spiel beginnt bei Doppelsegment 5

?? ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Das Spiel beginnt bei Doppelsegment 10

?? ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Das Spiel beginnt im Doppelsegment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple – Der Spieler muss in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge ein Triple erzielen.

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Das Spiel beginnt im Triple-Segment 5

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Das Spiel beginnt im Triple-Segment 10

?? ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Das Spiel beginnt im Triple-Segment 15

SPIEL 9: DER KILLER

Dieses Spiel zeigt Ihnen wirklich, wer Ihre Freunde sind. Dieses Spiel kann mit nur zwei Spielern gespielt

werden, aber die Spannung und Herausforderung steigen mit noch mehr Spielern. Zu Beginn muss jeder Spieler seine Nummer auswählen, indem er einen Pfeil auf die Zielscheibe wirft. Die LED-Anzeige zeigt zu diesem Zeitpunkt „SEL“ an. Die Nummer, die jeder Spieler erhält, ist seine zugewiesene Nummer für den Spielverlauf. Keine zwei Spieler dürfen dieselbe Nummer haben. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt das Spiel.

Dein erstes Ziel ist es, dir den Titel „Killer“ zu sichern, indem du das Doppelsegment deiner Nummer triffst. Sobald dein Doppel getroffen ist, bist du für den Rest des Spiels der „Killer“. Nun ist es dein Ziel, deine Gegner zu „töten“, indem du ihre Segmentnummer triffst, bis sie alle ihre „Leben“ verloren haben. Der Gewinner ist der letzte Spieler, der noch am Leben ist. Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich Spieler „zusammentun“ und es auf den besseren Spieler abgesehen haben, um ihn aus dem Spiel zu werfen. Hinweis: Du kannst die Anzahl der Leben anpassen. Für diejenigen, die eine echte Herausforderung suchen, gibt es außerdem drei weitere Schwierigkeitsstufen: Doppelte 3 Leben, Doppelte 5 Leben und Doppelte 7 Leben. In diesen Spielen kannst du deine Gegner nur „töten“, indem du in ihrem Zahlensegment Doppeltreffer erzielst.

SPIEL 10: DOUBLE DOWN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 40 Punkten. Das Ziel ist es, so viele Treffer wie möglich im aktiven Segment der aktuellen Runde zu erzielen. In der ersten Runde muss der Spieler auf das Segment 15 werfen. Wenn keine 15 getroffen wird, wird seine Punktzahl halbiert. Wird eines der 15er-Segmente getroffen, werden jeweils 15 Punkte (Doppel- und Dreifachtreffer zählen) zur Anfangssumme addiert. In der nächsten Runde wird auf das Segment 16 geworfen und die Treffer werden zur Gesamtpunktzahl addiert. Auch hier gilt: Werden keine Treffer erzielt, wird die Gesamtpunktzahl halbiert.

Jeder Spieler wirft auf die Zahlen in der in der Tabelle unten angegebenen Reihenfolge (der LED-Bildschirm zeigt das aktive Segment an, in dem gespielt wird). Gewinner ist der Spieler, der das Spiel mit der höchsten Punktzahl beendet.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
„41“ Round

SPIEL 11: ALLE FÜNF

Für dieses Spiel ist die gesamte Zielscheibe im Spiel (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (3 Darts) muss jeder Spieler eine Summe erzielen, die durch 5 teilbar ist. Jede „Fünfer“ zählt als ein Punkt. Zum Beispiel 10, 10, 5 = 25. Da 25 durch 5 teilbar ist, erhält dieser Spieler 5 Punkte ($5 \times 5 = 25$).

Wenn ein Spieler 3 Darts wirft, die nicht durch 5 teilbar sind, werden keine Punkte vergeben. Auch der letzte Dart jeder Runde muss in einem Segment landen. Wenn ein Spieler den dritten Dart wirft und dieser im Auffangkreis landet (oder das Ziel komplett verfehlt), erhält er keine Punkte, auch wenn die ersten beiden Darts durch 5 teilbar sind. Dies verhindert, dass ein Spieler den dritten Wurf absichtlich verfehlt, wenn seine ersten beiden gut sind. Gewinner ist der erste Spieler, der insgesamt einundfünfzig (51) „Fünfen“ erzielt hat.

Der LED-Bildschirm zeigt die Gesamtpunktzahl an. Hinweis: Sie können die Anzahl der benötigten Fünfen anpassen.

SPIEL 12: SHANGHAI

Jeder Spieler muss die Spielfläche von 1 bis 20 durchlaufen. Die Spieler beginnen mit der Zahl 1 und werfen 3 Darts. Das Ziel ist es, in jeder Runde mit 3 Darts so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel- und Dreifachfelder werden zum Ergebnis hinzugerechnet. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Abschluss aller zwanzig Segmente.

Die Schwierigkeitseinstellungen für Shanghai umfassen folgende Optionen:

- SHANGHAI 5 – Das Spiel beginnt im Segment 5
- SHANGHAI 10 – Das Spiel beginnt im Segment 10
- SHANGHAI 15 – Das Spiel beginnt im Segment 15

Darüber hinaus haben wir „Super Shanghai“ als Schwierigkeitsstufe hinzugefügt. Dieses Spiel wird genau wie oben beschrieben gespielt, mit Ausnahme bestimmter Doppel- und Dreifach-Multiplikatoren, die getroffen werden müssen, wie auf dem LED-Display angezeigt.

Die Schwierigkeitseinstellungen für Super Shanghai umfassen folgende Optionen:

- SUPER SHANGHAI 5 – Das Spiel beginnt im Segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 – Das Spiel beginnt im Segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 – Das Spiel beginnt im Segment 15

SPIEL 13: GOLF

Es handelt sich um eine Zielscheibensimulation des Golfspiels (Sie benötigen jedoch keine Schläger zum Spielen). Das Ziel ist es, eine Runde mit 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigstmöglichen Punktzahl zu absolvieren. Der Meisterschafts-„Platz“ besteht aus ausschließlich Par-3-Löchern, sodass das Par für neun Löcher 27 und für eine 18-Loch-Runde 54 beträgt.

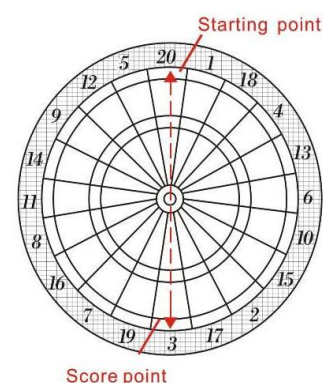
Es werden die Segmente 1 bis 18 verwendet, wobei jede Zahl ein „Loch“ darstellt. Um zum nächsten Loch überzugehen, müssen Sie in jedem Loch 3 Treffer erzielen. Es liegt auf der Hand, dass Doppel- und Dreifachtreffer Ihr Ergebnis beeinflussen, da sie es Ihnen ermöglichen, das Loch mit weniger Würfeln zu beenden. Wenn Sie beispielsweise beim ersten Wurf eines Lochs einen Dreifachtreffer erzielen, zählt dies als „Eagle“ und der Spieler beendet dieses Loch mit einem „Schlag“.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft so lange Darts, bis er das „Loch spielt“ (d. h. 3 Treffer im aktuellen Loch erzielt). Eine Sprachansage gibt bekannt, welcher Spieler an der Reihe ist – hört genau hin, um ein Werfen außerhalb der Reihenfolge zu vermeiden. Übrigens gibt es in diesem Spiel keine „Tricks“!

SPIEL 14: FUSSBALL

Setzen Sie für dieses Spiel Ihren Helm auf! Zunächst muss jeder Spieler sein „Spielfeld“ auswählen. Dies kann durch einen Dartwurf oder durch manuelles Antippen eines Segments auf der Scheibe durch jeden Spieler erfolgen. Die Wahl liegt ganz bei Ihnen, aber das von Ihnen gewählte Segment wird zu Ihrem Startpunkt, der durch die Mitte der Scheibe direkt auf die gegenüberliegende Seite führt (siehe Abbildung). Gewinner ist der erste Spieler, der „punktet“. Die LED-Anzeige verfolgt Ihren Fortschritt und zeigt das Segment an, das Sie als Nächstes treffen müssen.

Wenn Sie beispielsweise das Segment 20 wählen, beginnen Sie mit dem Doppel-20 (äußerer Kreis) und fahren fort bis zum Doppel-3. Das „Feld“ besteht aus 11 einzelnen Segmenten und muss nacheinander in der angegebenen Reihenfolge getroffen werden. Gemäß dem oben genannten Beispiel müssen Sie also die Darts

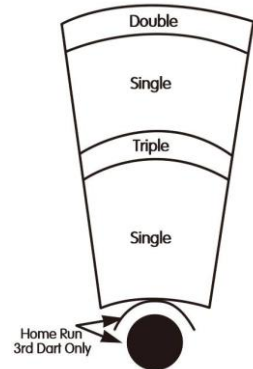


in den folgenden Segmenten in dieser Reihenfolge werfen: Doppelte 20 ... äußere einfache 20 (Viereck) ... Dreifach-20 ... innere einfache 20 (Dreieck) ... äußerer Mittelpunkt der Zielscheibe ... innerer Mittelpunkt der Zielscheibe ... äußerer Mittelpunkt der Zielscheibe ... innere einfache 3 (Dreieck) ... Dreifach 3 ... äußere Einzel 3 (Viereck) ... und schließlich Doppelte 3.

SPIEL 15: BASEBALL

Diese Dart-Version von Baseball erfordert viel Geschick. Genau wie im echten Spiel besteht ein komplettes Spiel aus 9 Innings. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“. Das Feld ist wie in der Abbildung dargestellt angeordnet.

<u>Segment</u>	<u>Ergebnis</u>
Einzelne Segmente	„Single“ – eine Base
Doppeltes Segment	„Double“ – zwei Basen
Dreifaches Segment	„Triple“ – drei Basen
Mitte der Zielscheibe	„Home Run“ (kann nur mit dem dritten Pfeil jeder Runde erzielt werden)



Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde so viele Runs wie möglich zu erzielen. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Metern am Ende des Spiels.

SPIEL 16: HINDERNISRENNEN

Das Ziel dieses Spiels ist es, als erster Spieler das „Rennen“ zu beenden, indem man als Erster die „Strecke“ absolviert. Die Strecke beginnt bei Segment 20 und verläuft im Uhrzeigersinn um das Spielfeld herum bis zu Segment 5 und endet in der Mitte der Zielscheibe. Klingt einfach, oder? Was noch nicht erwähnt wurde, ist, dass Sie das innere einfache Segment (Dreieck) jeder Zahl treffen müssen, um die Bahn zu durchlaufen. Das ist der Bereich zwischen der Mitte der Zielscheibe und dem Dreifachkreis. Und genau wie bei einem echten Hindernisrennen gibt es auf der Bahn Hindernisse. Die vier Hindernisse befinden sich an folgenden Stellen:

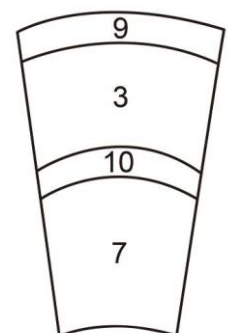
- 1. Zaun Dreifach 13 2. Zaun Dreifach 17
- 3. Zaun Das Dreifache von 8 4. Zaun Dreifach 5

Der erste Spieler, der die Bahn beendet und die Mitte der Zielscheibe getroffen hat, hat das Rennen gewonnen.

SPIEL 17: BOWLING

Diese Dart-Adaption von Bowling ist eine echte Herausforderung! Es ist ein schwieriges Spiel, bei dem du sehr präzise sein musst, um eine ordentliche Punktzahl zu erzielen. Spieler Nr. 1 startet das Spiel. Sie müssen Ihre „Bahn“ entweder durch Werfen eines Pfeils oder manuell durch Antippen des ausgewählten Segments im Diagramm auswählen. Sobald die Bahn ausgewählt ist, haben Sie noch 2 Pfeile übrig, mit denen Sie Punkte oder „Kegel“ werfen können. Jedes einzelne Segment auf Ihrer „Bahn“ zählt als die angegebene Anzahl an Kegeln:

<u>Segment</u>	<u>Punktzahl</u>
Doppel	9 Kegel
Außen-Single	3 Kegel
Triple	10 Kegel
Innen-Single	7 Kegel



Für dieses Spiel gibt es mehrere Regeln:

1. Die perfekte Punktzahl in dieser Bowling-Variante wäre 200
2. Im selben „Spiel“ (Runde) darfst du dieselben Einzelsegmente (Single) nicht zweimal treffen. Der zweite Treffer zählt als Nullpunkt. Tipp: Versuche, jedes Einzelsegment (Single) zu treffen und 10 Punkte pro Runde zu erzielen.
3. Mit einem doppelten Treffer auf ein Dreifach-Segment (Triple) können Sie 20 Punkte pro „Spiel“ erzielen.
4. Wenn Ihr erster Pfeil das Doppel-Segment (Double) trifft, Ihr zweiter Pfeil ebenfalls das Double trifft und Ihr dritter Pfeil ein beliebiges Segment trifft, erhalten Sie für diese Runde 10 Punkte.
5. Wenn Ihr erster Pfeil das Double-Segment trifft, Ihr zweiter Pfeil das äußere oder innere Single-Segment trifft und Ihr dritter Pfeil das Double trifft, erhalten Sie für diese Runde nur 9 Punkte.
6. Wenn Ihr erster Pfeil das Double-Segment trifft, Ihr zweiter Pfeil das Triple-Segment und Ihr dritter Pfeil das Double-Segment, erhalten Sie insgesamt 19 Punkte.

SPIEL 18: SHOVE UND PENNY

Es werden nur die Zahlen 15 bis 20 und die Mitte der Zielscheibe verwendet. Ein einfaches Segment ist 1 Punkt wert, ein Double 2 Punkte und ein Triple 3 Punkte. Jeder Spieler muss nacheinander auf die Zahlen werfen und in jedem Segment 3 Punkte erzielen, um zum nächsten Segment übergehen zu können. Wenn ein Spieler mehr als 3 Punkte in einem Segment erzielt, werden die überschüssigen Punkte dem nächsten Spieler gutgeschrieben. Gewinner ist der erste Spieler, der in allen Segmenten (15–20 und die Mitte der Zielscheibe) 3 Punkte erzielt hat.

SPIEL 19: NINE-DART CENTURY

Das Ziel dieses Spiels ist es, 100 Punkte zu erreichen oder nach 3 Runden (9 Darts) so nah wie möglich daran heranzukommen. Doppel- und Dreifachfelder zählen als das 2- bzw. 3-fache ihres Wertes. Das Erreichen von mehr als 100 Punkten gilt als „Überschreitung“ und führt zum Verlust, sofern nicht alle Spieler das Limit überschreiten. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am nächsten an 100 herankommt (der Spieler, der den niedrigsten Wert über 100 erreicht hat).

SPIEL 20: GRÜN VS. ROT *(nur 2 Spieler)*

Dieses Spiel ist ein Wettrennen um das Spielfeld, bei dem sich die Fähigkeiten beim Werfen auf Doppel- und Dreifachfelder durch den Sieg auszahlen. Spieler Nr. 1 ist „Grün“ und Spieler Nr. 2 ist „Rot“. Spieler Nr. 1 wirft nur auf die grünen Doppel- und Dreifachfelder und bewegt sich im Uhrzeigersinn um das Spielfeld herum. Spieler Nr. 2 beginnt bei 20 und bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn um das Spielfeld herum, wobei er auf die roten Segmente zielt (die Anzeige des Zwischenstands zeigt an, auf welches Segment geworfen werden soll). Hinweis: In einer Runde können maximal ein Doppel- und ein Dreifachfeld derselben Zahl erzielt werden. Außerdem **wird** bei einem Treffer auf die falsche Zahl (die Farbe des Gegners) dieser Betrag vom Punktestand **abgezogen** – seien Sie also vorsichtig. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Spielende.

Wartung der elektronischen Dartscheibe

1. Verwenden Sie niemals Metallpfeile mit Spitzen. Metallspitzen können die Schaltkreise und die elektronische Funktion der Zielscheibe ernsthaft beschädigen.
2. Wenden Sie beim Werfen der Darts keine übermäßige Kraft an. Zu starkes Werfen kann zu häufigem Brechen der Spitzen und übermäßigem Verschleiß der Scheibe führen.
3. Drehen Sie die Darts im Uhrzeigersinn, wenn Sie sie aus der Dartscheibe ziehen. Dies erleichtert das Entfernen der Darts und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.

4. Verwenden Sie ausschließlich den mit der Dartscheibe mitgelieferten Wechselstromadapter. Die Verwendung eines falschen Adapters kann zu einem Stromschlag und zur Beschädigung der elektronischen Schaltkreise führen.
5. Entnehmen Sie die Batterien, wenn das Gerät nicht in Gebrauch ist oder wenn Sie den Netzadapter verwenden. Dies verlängert die Lebensdauer Ihrer Batterien.
6. Gießen Sie keine Flüssigkeiten auf die Zielscheibe. Verwenden Sie keine Reinigungssprays oder Reinigungsmittel, die Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien enthalten, da diese Schäden verursachen können.

Wichtige Hinweise

Festgeklemmtes Segment:

Gelegentlich kann ein Pfeil dazu führen, dass sich ein Segment im Segmenttrenner verklemmt. In diesem Fall werden alle Spiele unterbrochen und auf dem LCD-Display wird die Nummer des verklemmten Segments angezeigt.

Um das Segment zu lösen, entfernen Sie einfach den Pfeil oder die abgebrochene Spitze aus dem Segment. Wenn das Problem weiterhin besteht, versuchen Sie, die Spitze herauszudrücken, bis sie sich löst. Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der es unterbrochen wurde.

Abgebrochene Spitze:

Von Zeit zu Zeit bricht die Spitze eines Pfeils ab und bleibt im Segment stecken. Versuchen Sie, sie mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen, indem Sie das äußere Ende greifen und aus dem Segment herausziehen. Ist dies nicht möglich, können Sie versuchen, die Spitze in den hinteren Teil des Segments zu schieben. Verwenden Sie einen Nagel, der kleiner als die Öffnung ist, und drücken Sie vorsichtig auf die Spitze, bis sie auf der anderen Seite herauskommt. Achten Sie darauf, nicht zu fest zu drücken und die Schaltkreise hinter dem Segment nicht zu beschädigen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Spitzen abbrechen. Dies ist ein normales Phänomen beim Spielen mit Soft-Tip-Darts. Wir haben ein Paket mit Ersatzspitzen beigelegt, das Ihnen für eine gewisse Zeit reichen sollte. Verwenden Sie beim Austausch der Spitzen denselben Typ, der mit dieser Dartscheibe geliefert wurde.

Darts:

Wir empfehlen, die mitgelieferten Darts für diese Dartscheibe zu verwenden. Die Verwendung anderer Darts kann zu Schäden am Segment und an der Elektronik führen. Ersatzspitzen sind bei den meisten Händlern für Dartartikel erhältlich.

Reinigung der elektronischen Dartscheibe:

Bei ordnungsgemäßer Pflege bietet Ihnen die elektronische Dartscheibe viele Stunden Spielspaß. Es wird empfohlen, sie regelmäßig mit einem feuchten Tuch abzuwischen. Bei Bedarf kann ein mildes Reinigungsmittel verwendet werden. Die Verwendung von scheuernden Reinigungsmitteln oder solchen, die Ammoniak enthalten, kann zu Beschädigungen führen und sollte vermieden werden. Vermeiden Sie es, Flüssigkeiten auf den Zielbereich der Scheibe zu verschütten, da dies zu dauerhaften Schäden führen kann und nicht unter die Garantie fällt.


SPIEL # BESCHREIBUNG

G01	301	G34	Runde 10 Einzel
G02	401	G35	Rolle 15 Einzel
G03	501	G36	Runde 1 Doppel
G04	601	G37	Runde 5 Doppel
G05	701	G38	Runde 10 Doppel
G06	801	G39	Runde 15 Doppel
G07	901	G40	Runde 1 Dreier
G08	Kriket	G41	5er-Triple
G09	Cricket ohne Punkttestand	G42	Runde 10 Triples
G10	Scram	G43	Runde 15 Triples
G11	Cricket Killer	G44	Killer
G12	Summe 300	G45	Doppelung
G13	Summe 400	G46	Verdoppeln 41
G14	Summe 500	G47	Alle fünf 51
G15	Summe 600	G48	Alle fünf 61
G16	Summe 700	G49	Alle fünf 71
G17	Summe 800	G50	Alle fünf 81
G18	Summe 900	G51	Alle fünf 91
G19	Summe 999	G52	Shanghai 1
G20	Highscore (3 Runden)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 Runden)	G54	Shanghai 10
G22	Highscore (5 Runden)	G55	Shanghai 15
G23	Highscore (6 Runden)	G56	Golf – 9 Löcher
G24	Hi Score (7 Runden)	G57	Golf – 18 Löcher
G25	Hi Score (8 Runden)	G58	Fußball
G26	Highscore (9 Runden)	G59	Bowling
G27	Highscore (10 Runden)	G60	Baseball – 6 Innings
G28	Highscore (11 Runden)	G61	Baseball – 9 Innings
G29	Highscore (12 Runden)	G62	Hürdenrennen
G30	Highscore (13 Runden)	G63	Shove a Penny
G31	Highscore (14 Runden)	G64	Nine-Dart-Century
G32	Runde 1 S	G65	Grün gegen Rot
G33	Rad 5 S		

Der Verkäufer gewährt dem Erstbesitzer auf dieses Produkt **eine** **Garantie von 2 Jahren ab Kaufdatum.**

Die Garantie gilt nicht für Mängel, die entstanden sind:

1. durch Verschulden des Benutzers, d. h. Beschädigung des Produkts durch unsachgemäße Montage, unsachgemäße Reparatur oder unsachgemäßen Gebrauch
2. unsachgemäßer oder unterlassener Wartung
3. durch mechanische Beschädigungen
4. durch Verschleiß von Teilen bei normalem Gebrauch
5. durch unvermeidbare Ereignisse und Naturkatastrophen
6. durch unsachgemäße Eingriffe
7. unsachgemäßer Handhabung oder ungeeigneter Aufstellung, Einwirkung niedriger oder hoher Temperaturen, Einwirkung von Wasser, übermäßigem Druck und Stößen, vorsätzlicher Veränderung von Design, Form oder Abmessungen

 **UMWELTSCHUTZ** – Informationen zur Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten. Werfen Sie das Gerät nach Ablauf seiner Lebensdauer oder sobald eine Reparatur unwirtschaftlich wäre, nicht in den Hausmüll. Geben Sie das Produkt zur ordnungsgemäßen Entsorgung an den dafür vorgesehenen Sammelstellen ab, wo es kostenlos angenommen wird. Durch die ordnungsgemäße Entsorgung tragen Sie zur Erhaltung wertvoller natürlicher Ressourcen bei und helfen, potenzielle negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit zu vermeiden, die durch unsachgemäße Abfallentsorgung entstehen könnten. Weitere Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung oder der nächstgelegenen Sammelstelle. Bei unsachgemäßer Entsorgung dieser Art von Abfall können gemäß den nationalen Vorschriften Bußgelder verhängt werden.

Copyright – Urheberrecht

Die Firma MASTER SPORT s.r.o. behält sich alle Urheberrechte am Inhalt dieser Gebrauchsanweisung vor. Das Urheberrecht verbietet die Vervielfältigung von Teilen dieser Anleitung oder der gesamten Anleitung durch Dritte ohne ausdrückliche Zustimmung der Firma MASTER SPORT s.r.o. Die Firma MASTER SPORT s.r.o. übernimmt für die Verwendung der in dieser Gebrauchsanweisung enthaltenen Informationen keine Haftung für etwaige Patente.





MASTER® Elect 65 elektronikus cél

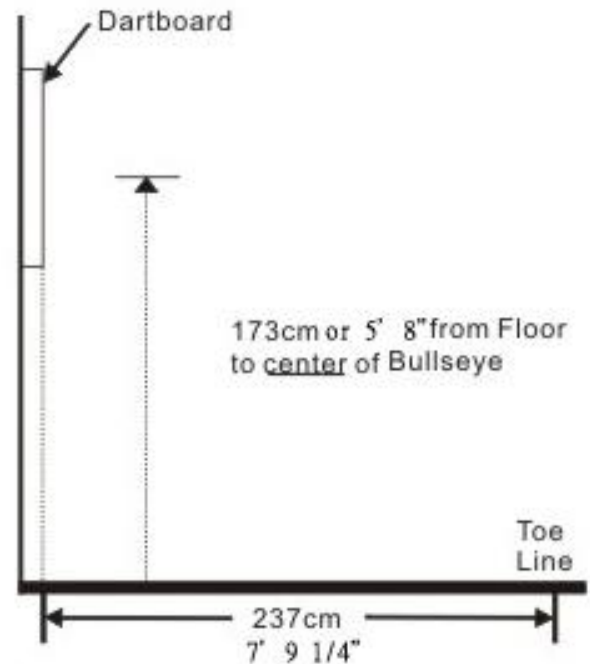
MAS-E080



használati útmutató és játékszabályok

Összeszerelés elemekkel vagy adapterrel

Válasszon ki egy helyet a cél táblájának felszereléséhez, ahol körülbelül 3,048 m szabad hely van a tábla előtt. A „rajtvonalnak” 2,37 m-re kell lennie a céltáblától. Mivel a cél táblája hálózati adatterről vagy elemekről kap áramot, kényelmesen csatlakoztathatja bárhol, vagy egy elektronikus aljzat közelében. Hálózati adapter használata esetén vegye ki az elemeket. Függetlenül attól, hogy a cél táblának vízszintes vagy függőleges rögzítőfurata van, a cél tábla közepének 1,73 m-re kell lennie a talajtól. Jelölje meg a középpontot a falon. Mérje meg a rögzítőfuratok és a középpont közötti távolságot. Ezután jelölje meg a felfüggesztő lyukak helyét. Győződjön meg arról, hogy a második felfüggesztő lyuk jelölése egy síkban van az elsővel. Csavarokkal rögzítse a céltáblát a falhoz. Előfordulhat, hogy a csavarokat úgy kell meghúzni, hogy a céltábla szorosan illeszkedjen a falhoz. Ha a céltáblát még biztonságosabban szeretné rögzíteni a falhoz, a rögzítőgyűrű területén (a pontszám-szegmensekön kívüli területen) található lyukak segítségével négy csavart is behelyezhet.



A célpont funkciói (Felhívjuk figyelmét, hogy a célpont nem feltétlenül tartalmazza az összes funkciót)

BE/KI gomb – A céllemez oldalának jobb alsó sarkában található. Győződjön meg arról, hogy a váltakozó áramú adapter be van dugva a céllemez jobb oldalán található csatlakozóba, vagy hogy az elemek be vannak helyezve. A BE/KI gomb megnyomásával kapcsolja be vagy ki a céllemezt.

START / HOLD gomb – Ez a multifunkciós gomb a következőkre szolgál:

- A játék elindítására, miután minden beállítást kiválasztott.
- A darts nyíl HOLD (felfüggesztés) állapotba helyezése a körök között, hogy a játékos eltávolíthassa a nyilakat a célterületről.

DOUBLE / MISS gomb – Ez a gomb a Double In / Double Out és a Master Out opciók aktiválására szolgál a „01” játékoknál. Ez a funkció csak a 301, 401 stb. játékok kiválasztásakor aktív. Megjegyzés: Nem minden modell rendelkezik Master Out opcióval. A MISS funkció bármely játék során aktív. A gomb megnyomásával rögzítheti a „hibás dobást”. A játékos megnyomhatja, ha a darts a célterületen kívülre esik, így a számítógép regisztrálja a dobott dartsot.

PLAYER / PAGE gomb – Ezt a gombot minden játék elején használják a játékban részt venni kívánó játékosok számának kiválasztására. Ezenkívül ez a gomb lehetővé teszi a játékosok számára, hogy lássák azoknak a játékosoknak a pontszámát, akik nem szerepelnek az aktív kijelzőn. Az LCD-cél táblán legfeljebb 8 játékos vagy legfeljebb 4, kétfős csapat pontszáma követhető nyomon. A LED-cél táblán legfeljebb 16 játékos vagy legfeljebb 8, kétfős csapat pontszáma követhető nyomon.

GAME gomb – Nyomja meg a képernyőn megjelenő játékműben való lapozáshoz és a játék kiválasztásához.

CYBERMATCH gomb – Ez az izgalmas funkció lehetővé teszi, hogy egy játékos a számítógép ellen játsszon öt különböző nehézségi szint egyikén! A Cybermatch ellen egyszerre csak egy játékos játszhat. A Cybermatch funkció emeli a szokásos rutin edzések versenyszintjét.

Cybermatch nehézségi szintek	1. szint (C1)	Professzionális
	2. szint (C2)	Szakértő
	3. szint (C3)	Haladó
	4. szint (C4)	Középhaladó
	5. szint (C5)	Kezdő

Nyomja meg a gombot a Cybermatch funkció aktiválásához, ahol a számítógép ellen játszhat, majd nyomja meg a **START** gombot. A játék kezdetén: az „emberi” játékos dob először. Miután eldobta a 3 dartsot, menjen a játéktérhez, szedje össze a dartsokat, majd nyomja meg a **START** gombot a következő játékos (Cybermatch) váltásához. Figyelje, hogyan jelennek meg a Cybermatch ellenfél dartsai a kijelzőn. A célpont kijelöli azt a szegmenst, amelyre a Cybermatch ellenfél dob az aktív pontszám kijelzőn (felgyullad az **ATTEMPT** – kísérlet LED). Ezután jelzi azt a szegmenst, amelyre a Cybermatch ellenfél ténylegesen pontot szerzett (felgyullad a **RESULT** – eredmény LED).

Amint a Cybermatch ellenfél befejezi a kört, a játék automatikusan átvált az „emberi” játékosra. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos megnyeri. **SOK SZERENCSE!**

A célpont vezérlése

1. A **BE/KI** gomb megnyomásával vagy a kapcsolót **ON (|)** állásba állítva aktiválja a céltáblát. Az indításkor rövid hangjelzést hall.
2. Nyomja meg a **GAME** gombot, amíg meg nem jelenik a kívánt játék – vagy nyomja meg bármelyik QuickPick gombot.
3. A **DOUBLE** gomb megnyomásával (opcionális) válassza ki a páros játék kezdetét és/vagy végét, vagy a Master Out opciót (csak a 301–901-es játékokban használható). Ezt a Játékszabályok részben magyarázzuk el.
4. A **PLAYER** gomb megnyomásával válassza ki a játékosok számát (1, 2 ... 16). Az alapértelmezett beállítás 2 játékos. Vagy válassza a Cybermatch opciót a **CYBERMATCH** gomb megnyomásával.
5. A **START / HOLD** (piros) gomb megnyomásával indítsa el a játékot, és kezdjen el játszani.
6. Darts dobás: Miután mind a 3 dartsot eldobták, a hangutasítás jelzi: „Darts eltávolítása”, és a pontszám villogni kezd. A dartsokat most eltávolíthatja anélkül, hogy ez befolyásolná az elektronikus pontszámot. Amikor az összes darts eltávolításra került a játéktérről, nyomja meg a **START** gombot a következő játékosra való átváltáshoz. A hangutasítás jelzi, melyik játékos következik. A jelzőfények is kigyulladnak, hogy megmutassák, melyik játékosról van szó.

1. JÁTÉK: 301

Ezt a népszerű verseny- és kocsmajátékot úgy játsszák, hogy minden dartsot levonnak a kezdeti pontszámból, amíg a játékos pontosan 0-ra (nulla) nem jut. A kör akkor minősül „túlszárnyaltnak” (a kijelzőn megjelenik a **BUST** felirat), ha a játékos több pontot ér el, mint amennyi a fennmaradó pontszám. A pontszám visszatér arra a számra, ahol az adott kör elején volt. Például, ha a játékosnak 32 pontra van szüksége a játék befejezéséhez, és eltalálja a 20-at, a 8-at és a 10-et (összesen 38), a pontszám a következő körben visszatér a 32-re.

A játék során kiválaszthatja a **DOUBLE IN / DOUBLE OUT** (dupla be/dupla ki) opciót (ahol a leggyakrabban használt opció a dupla ki). Egyszerűen nyomja meg a „**DOUBLE**” gombot a beállítás megváltoztatásához. A LED-jelzőfény megjeleníti az aktuális beállítást: Megjegyzés: A játék összpontszámát módosíthatja.

- Double In – A duplát el kell találni, mielőtt pontokat vonnának le az összpontszámból. Más szavakkal, a játékos pontszámítása addig nem kezdődik, amíg el nem találja a duplát.
- Double Out – A duplát el kell találni a játék befejezéséhez.
- Double In és Double Out – A duplát minden játékosnak el kell érnie a játék pontszámolásának kezdetén és végén.
- Master Out – A játék befejezéséhez duplára vagy triplára van szükség.

Dart-Out funkció (csak „01” játékoknál)

Ez az elektronikus darts táblának van egy speciális „Dart Out” funkciója. Ha a játékosnak 160-nál kevesebb pontra van szüksége a nullához, a becslési funkció aktiválódik. A játékos megnyomhatja a DART OUT gombot, és megtekintheti a játék befejezéséhez (a nulla pontos eléréséhez) szükséges dobásokat. A duplát és a triplát 2 vagy 3 vonal jelöli az egyes számok bal oldalán.

2. JÁTÉK: KRIKETT

A krikett egy stratégiai játék tapasztalt játékosok és kezdők számára egyaránt. A játékosok azokra a számokra dobznak, amelyek számukra a legjobban dobhatók, és rávehetik ellenfelüket, hogy olyan számokra dobjanak, amelyek számukra nem annyira megfelelőek. A krikett célja, hogy az összes releváns számot „lezárja” az ellenfél előtt, és a lehető legtöbb pontot szerezzék meg.

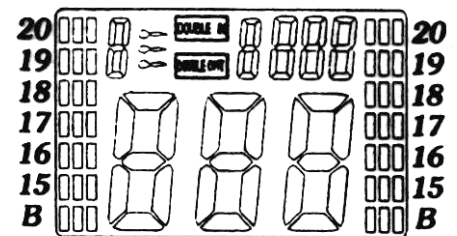
Csak a 15-től 20-ig terjedő számok és a céltábla belső/külső közepe használható. Minden játékosnak háromszor el kell találnia egy számot, hogy „megnyissa” azt a szegmenst a pontszerzéshez. A játékos ezután minden alkalommal megkapja a „nyitott” szegmens pontszámát, amikor egy darts nyíl ebbe a szegmensbe esik, feltéve, hogy ellenfele nem zárta le ezt a szegmenst. A dupla kör eltalálása két találatnak számít, a hármas kör pedig három találatnak. A számokat tetszőleges sorrendben lehet megnyitni vagy bezárni. A szám akkor „bezárul”, ha a többi játékos háromszor eltalálta a nyitott szegmenst. Amint a szám „bezárul”, a játék során többé egyetlen játékos sem szerezhets rajta pontot.

Győzelem – Az a játékos nyer, aki elsőként zárta le az összes számot, és a legtöbb pontot szerezte. Ha egy játékos először „bezárja” az összes számot, de pontszámban lemarad, akkor folytatnia kell a „nyitott” számok pontozását. Ha a játékos nem kompenzálja a pontbeli hátrányt, mielőtt az ellenfél (ellenfelek) „bezárná” az összes számot, akkor az ellenfél nyer. A játék addig folytatódik, amíg az összes szegmens be nem zárul.

2-1. JÁTÉK: PONT NÉLKÜLI KRIKETT

(A krikett megjelenése után nyomja meg a SELECT (kiválasztás) gombot)

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a standard krikettnél, a pontszámítás kivételével. Ennek a változatnak a célja, hogy az első legyen, aki egyszerűen „lezárja” az összes vonatkozó számot (15-től 20-ig és a célpont közepét). Megjegyzés: Az LCD modelleknél a krikett és a pont nélküli krikett különálló játékok, az LED modelleknél azonban ezek egy játékot alkotnak.



Krikett pontszámkielző: Ez a cél egy speciális eredménytáblát használ, amely krikett játék közben nyomon követi az egyes játékosok szegmenseinek állapotát. Az ezen a céltáblán található exkluzív versenykrikett pontszámkielző a hagyományos X és O stílusú jelöléseket használja a jelöléshez. Ha a krikettet választják, a krikett eredménytábláján a lámpák nem világítanak – csak akkor gyulladnak fel, ha a „jelöléseket” megjelölték. Minden számnál 3 különálló lámpa található (15-től 20-ig és a célpont közepén). A játék során az egyik állapotjelző lámpa kigyullad, amint eltalálják a szegmenst. Ha az aktív szám kétszeresét vagy háromszorosát érik el, 2 vagy 3 lámpa kigyullad.

4. JÁTÉK: SCRAM (Csak 2 játékos számára)

Ez a játék a krikett egy változata. A játék két körből áll. A játékosoknak minden körben más a céljuk. Az 1. körben az 1. számú játékos megpróbál „bezárni” (minden szegmensben 3 találatot szerezni – 15-20 és a célpont közepe). Eközben a 2. számú játékos megpróbál annyi pontot gyűjteni azokban a szegmensekben, amelyeket a másik játékos még nem zárt le. Amint az 1. számú játékos bezárta az összes szegmenst, az 1. kör befejeződik. A második körben a játékosok szerepei felcserélődnek. Most a 2. számú játékos próbálja bezárni az összes szegmenst, míg az 1. számú játékos a pontokért játszik. A játék akkor ér véget, amikor a 2. kör befejeződött (a 2. számú játékos bezárta az összes szegmenst). A győztes az a játékos, akinek a legtöbb pontja van.

5. JÁTÉK: KRIKET GYILKOS

Ugyanazok az alapszabályok, mint a hagyományos krikettnél, kivéve a pontszámítás kezdetét, ahol a pontokat az ellenfelek összpontszámához adják hozzá. A játék célja, hogy a legkevesebb ponttal záruljon. Ez a krikettváltozat másfajta pszichológiát kínál a játékosoknak. Ahelyett, hogy a saját pontszámához adna hozzá és ezzel saját ügyét segítené, mint a hagyományos krikettnél, itt az az előny, ha az ellenfél pontszámához ad hozzá, és ezzel egyre mélyebb gödröt ás neki. A versenyszellemű játékosok imádni fogják ezt a változatot!

6. JÁTÉK: PONTOK ÖSSZESÍTÉSE

A játék célja, hogy az első játékos legyél, aki eléri a meghatározott összpontszámot (400, 500...). Az összpontszámot a játék kiválasztásakor határozzák meg. Minden játékos megpróbálja a legtöbb pontot szerezni egy körben. A duplák és a triplák az egyes szegmensek numerikus értékének kétszereseként vagy háromszorosaként számítanak. Például egy nyíl, amely a 20-as tripla szegmensben landol, 60 pontot ér. Minden játékos összesített pontszáma a játék során megjelenik az LED-kijelzőn. Megjegyzés: a teljes pontszámot módosíthatja.

7. JÁTÉK: MAGAS PONTÁLLÁS

A játék szabályai egyszerűek: gyűjtsön össze minél több pontot a három körben (kilenc darts). A dupla és a tripla szegmenseknél a pontszámot kétszer, illetve háromszor számoljuk. A körök számát beállíthatja.

8. JÁTÉK: KÖR

Minden játékos megpróbálja sorban eltalálni az 1-től 20-ig terjedő számokat és a célpont közepét. Minden játékos 3 dartsot dob egy körben. Ha eltalálja a megfelelő számot, sorban megpróbálja eltalálni a következő számot. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a 20-at. A kijelzőn megjelenik, melyik szegmensre játszol. A játékosnak addig kell lőnie a szegmensre, amíg el nem találja. A kijelzőn megjelenik a következő szegmens, amelyre céloznia kell. Ehhez a játékhoz különböző nehézségi szintek állnak rendelkezésre. Minden játék szabályai megegyeznek, a különbségeket az alábbiakban részletezzük:

- 1. KÖR - A játék az 1. számú szegmensnél kezdődik
- 5. KÖR – A játék az 5. számú szegmensnél kezdődik
- 10. KÖR – A játék a 10. számú szegmensnél kezdődik
- 15. KERÉK – A játék a 15. számú szegmensnél kezdődik

Mivel ez a játék nem használ pontszámot, a dupla és tripla köröket egyedi számként számolják.

Double KERÉK - A játékosnak minden szegmensben duplát kell szereznie, 1-től 20-ig.

- KERÉK 5-szörös - A játék a 5-szörös szegmensnél kezdődik
- KOLEČKO Double 10 – A játék a 10-es dupla szegmensnél kezdődik
- Double 15 KERÉK - A játék a 15-ös dupla szegmensnél kezdődik

TRIPLE KERÉK - A játékosnak minden szegmensben meg kell szereznie a háromszoros nyereséget, 1-től 20-ig haladva.

- KEREK Triple 5 – A játék a 5-ös hármas szegmensnél kezdődik
- KEREK Triple 10 – A játék a 10-es hármas szegmensnél kezdődik
- KEREK Triple 15 - A játék a 15-ös hármas szegmensnél kezdődik

8. JÁTÉK: ROUND-THE-CLOCK

Minden játékos megpróbálja **sorban** eltalálni az 1-től 20-ig terjedő számokat és a bullseye-t. Minden játékos körönként 3 dartsot dobhat. Ha eltalál egy számot, a sorrendben következő számot próbálja meg eltalálni. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a 20 pontot. A kijelzőn látható, melyik szegmensre kell céloznia. A játékosnak addig kell céloznia egy szegmensre, amíg el nem találja. A kijelző ezután megmutatja, melyik szegmensre kell céloznia. A játékhoz számos nehézségi szint áll rendelkezésre. Minden játék szabályai megegyeznek, a különbségek a következők:

ROUND-THE-CLOCK 1 – A játék az 1. szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK 5 – A játék az 5. szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK 10 – A játék a 10. szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK 15 – A játék a 15. szegmensnél kezdődik

Mivel ebben a játékban nincs pontszámítás, a dupla és a tripla gyűrűk egyetlen számnak számítanak.

ROUND-THE-CLOCK Double – A játékosnak minden szegmensben duplát kell elérnie 1-20 in -ig sorrendben.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – A játék a 5-ös dupla szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK Double 10 – A játék a 10-es dupla szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK Double 15 – A játék a 15-ös dupla szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK Triple – A játékosnak minden szegmensben triplát kell elérnie az 1-től a 20 in sorrendben.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - A játék a 5-ös hármas szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – A játék a 10-es hármas szegmensnél kezdődik

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – A játék a 15-ös hármas szegmensnél kezdődik

9. JÁTÉK: A GYILKOS

Ez a játék igazán megmutatja, kik a barátaid. Ezt a játékot csak két játékos játszhatja, de az izgalom és a kihívás még több játékosal fokozódik. Először minden játékosnak ki kell választania a számát úgy, hogy darts nyilat dob a céltáblára. Ekkor a LED-kijelzőn a „SEL” felirat jelenik meg. A szám, amelyet minden játékos kap, az ő számának a játék során. Két játékos nem kaphat ugyanazt a számot. Amint minden játékosnak megvan a száma, kezdődik a játék.

Az első célod az, hogy „gyilkos” nevet szerezz magadnak azzal, hogy eltalálsz a számod dupláját. Amint eltaláltad a dupládat, a játék hátralévő részében „gyilkos” leszel. Most az a célod, hogy „megöld” az ellenfeleidet azzal, hogy eltalálsz a számuk szegmensét, amíg el nem veszítik az összes „életüket”. A győztes az utolsó életben maradt játékos. Nem ritka, hogy a játékosok „összefognak”, és a jobb játékosra támadnak, hogy kiesessék a játékból. Megjegyzés: módosíthatod az életek számát. Ezen felül azok számára, akik igazán kihívást keresnek, három további nehézségi szint áll rendelkezésre: Dupla 3 élet, Dupla 5 élet és Dupla 7 élet. Ezekben a játékokban csak úgy „ölheted meg” az ellenfeleket, ha a számuk szegmensében duplákat érsz el.

10. JÁTÉK: DOUBLE DOWN

Minden játékos 40 ponttal kezdi a játékot. A cél az, hogy a jelenlegi kör aktív szegmensében a lehető legtöbb találatot érjük el. Az első körben a játékosnak a 15-ös szegmensre kell dobnia. Ha a 15-ösök közül egyet sem

talál el, pontszáma felére csökken. Ha a 15-ös szegmens valamelyikét eltalálja, minden 15-ös (a duplák és a triplák is számítanak) hozzáadódik a kezdeti pontszámhoz. A következő körben a 16-os szegmensre kell dobni, és a találatok hozzáadódnak a teljes pontszámhoz. Ismét érvényes, hogy ha nincs találat, a teljes pontszám felére csökken.

Minden játékos az alábbi táblázatban szereplő sorrendben dob a számokra (az LED-képernyő jelzi az aktív szegmenst, amelyben játszanak). A győztes az a játékos, aki a legtöbb ponttal fejezi be a játékot.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
"41" Round

11. JÁTÉK: MIND AZ ÖT

Ebben a játékban az egész céltábla játékban van (minden szegmens aktív). Minden körben (3 darts) minden játékosnak 5-tel osztható összeget kell elérnie. Minden „ötös” egy pontnak számít. Például 10, 10, 5 = 25. Mivel a 25 ötösökkel osztható 5-tel, ez a játékos 5 pontot kap ($5 \times 5 = 25$).

Ha a játékos 3 dartsot dob, amelyek nem oszthatók 5-tel, akkor nem kap pontokat. Emellett minden kör utolsó dartsának is egy szegmensben kell landolnia. Ha a játékos eldobja a harmadik dartsot, és az a biztonsági körbe esik (vagy teljesen elkerüli a céltáblát), akkor nem kap pontokat, még akkor sem, ha az első két darts osztható 5-tel. Ez megakadályozza, hogy a játékos szándékosan elrontsa a harmadik dobást, ha az első kettő jó. A győztes az a játékos, aki elsőként éri el az összesen ötvenegy (51) „ötös” pontot. Az LED-képernyő nyomon követi az összpontszámot. Megjegyzés: a szükséges 5-ösök számát módosíthatja.

12. JÁTÉK: SHANGHAI

Minden játékosnak végig kell haladnia a játéktáblán az 1-től a 20-ig. A játékosok az 1-es számmal kezdenek, és 3 dartsot dobnak. A cél az, hogy minden 3 dartsos körben a lehető legtöbb pontot szerezzék meg. A duplák és a triplák is beleszámítanak a pontszámba. A győztes az a játékos, aki a húsz szegmens befejezése után a legmagasabb pontszámot érte el.

A Shanghai nehézségi szintjei a következő lehetőségeket tartalmazzák:

- SHANGHAI 5 - A játék az 5-ös szegmensnél kezdődik
- SHANGHAI 10 - A játék a 10. szegmensben kezdődik
- SHANGHAI 15 - A játék a 15. szegmensben kezdődik

Ezen felül hozzáadtuk a Super Shanghai-t is a nehézségi szintek közé. Ez a játék pontosan úgy zajlik, ahogy fentebb leírtuk, kivéve bizonyos duplákat és triplákat, amelyeket el kell találni, ahogy az az LED-kijelzőn látható.

A Super Shanghai nehézségi beállításai a következő lehetőségeket tartalmazzák:

- SUPER SHANGHAI 5 – A játék az 5. szegmensben kezdődik
- SUPER SHANGHAI 10 - A játék a 10. szegmensben kezdődik
- SUPER SHANGHAI 15 – A játék a 15-ös szegmensben kezdődik

13. JÁTÉK: GOLF

Ez egy golfot szimuláló célzós játék (de a játékhoz nincs szükség ütőkre). A cél az, hogy a 9–18 „lyukból” álló pályát a lehető legalacsonyabb pontszámmal teljesítsd. A bajnoki „pálya” kizárólag par 3-as lyukakból áll, így a par 27 a 9 lyukra, a 54 pedig a 18 lyukra vonatkozik.

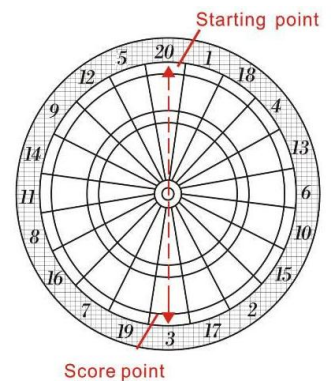
Az 1–18-as szegmensek kerülnek felhasználásra, ahol minden szám egy „lyukat” jelöl. Ahhoz, hogy a következő lyukra lépj, minden lyukban 3 találatot kell elérned. Nyilvánvaló, hogy a duplák és a triplák befolyásolják a pontszámodat, mivel lehetővé teszik, hogy kevesebb lövéssel fejezd be a lyukat. Például ha az első lövésnél triplát dobálsz, az „eagle”-nek számít, és a játékos egy „ütéssel” teljesíti a lyukat.

Megjegyzés: Az aktív játékos addig folytatja a darts dobását, amíg „be nem fejezi a lyukat” (az aktuális lyukban 3 találatot ér el). Hangjelzés jelzi, hogy kinek van a sora – figyeljen oda, hogy ne dobjon a sorrendben kívül. Egyébként ebben a játékban nincsenek „trükkök”!

14. JÁTÉK: FOCI

Készülj fel erre a játékra! Először ki kell választani minden játékos „játékkerét”. Ezt darts dobással vagy a táblán lévő szegmens manuális megnyomásával teheti meg minden játékos. Ez teljesen rajtad múlik, de a kiválasztott szegmens lesz a kiindulási pontod, amely a célpont közepén keresztül vezet a másik oldalra (lásd az ábrát). Az a játékos nyer, aki elsőként „pontot szerez”. Az LED-kijelző követi az előrehaladást, és jelzi azt a szegmenst, amelyet legközelebb el kell találnod.

Ha például a 20-as szegmenst választja, a 20-as duplájával (külső kör) kezd, és egészen a 3-as duplájáig halad. A „mező” 11 egyedi szegmensből áll, és azokat sorrendben kell eltalálni. Tehát a fenti példával összhangban a következő szegmensekbe kell dobni a darts nyilatokat ebben a sorrendben: 20-szoros ... külső egyszerű 20 (négyzet) ... a 20-as háromszorosa ... a belső egyszerű 20-as (háromszög) ... a célpont külső közepe ... a célpont belső közepe ... a célpont külső közepe ... a belső egyszerű 3-as (háromszög) ... háromszoros 3 ... külső egyszerű 3 (négyzet) ... és végül kétszeres 3.



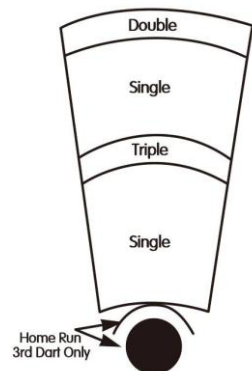
15. JÁTÉK: BASEBALL

Ez a baseball célpontos változata sok ügyességet igényel. Akárcsak a valódi játékban, a teljes játék 9 menetből áll. Minden játékos 3 dartsot dob egy „menetben”. A pálya elrendezése a képen látható.

Szegmens

Eredmény

Egyes szegmensek	„Single” – egy bázis
Kettős szegmens	„Double” – két bázis
A szegmens háromszorosa	„Triple” – három bázis
A célpont közepe	„Home Run” (csak az egyes kör harmadik dartsával érhető el)



A játék célja, hogy minden körben a lehető legtöbb bázist szerezze meg.

A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

16. JÁTÉK: AKADÁLYVERSENY

A játék célja, hogy te legyél az első játékos, aki befejezi a „versenyt” azzal, hogy elsőként teljesíted a „pályát”. A pálya a 20-as szegmensnél kezdődik, az óramutató járásával megegyező irányban halad a játéktér körül az 5-ös szegmensig, és a célpont közepén ér véget. Egyszerűnek hangzik, igaz? Amit még nem említettünk, az az, hogy minden szám belső egyszerű szegmensét (háromszögét) el kell találnia, hogy átjusson a pályán. Ez a

terület a célpont közepe és a hármas kör között található. És akárcsak egy igazi akadályversenyen, a pályán is vannak akadályok. Négy akadály található a következő helyeken:

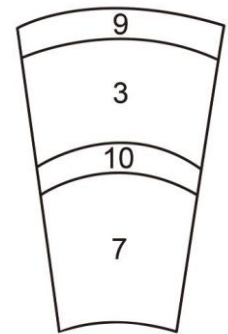
- 1. kerítés A 13-as hármas
- 2. kerítés A 17-es hármas
- 3. kerítés A 8-as háromszorosa
- 4. kerítés Háromszorosa 5

Az a játékos nyeri a versenyt, aki elsőként teljesíti a pályát és eltalálja a célpont közepét.

17. JÁTÉK: BOWLING

Ez a bowling célra adaptált változata igazi kihívás! Ez egy nehéz játék, amelyben nagyon pontosnak kell lenned, hogy tisztességes pontszámot érh el. Az 1. számú játékos indítja el a játékot. Ki kell választanod a „pályádat” vagy a nyíl eldobásával, vagy manuálisan a diagram kiválasztott szegmensének megnyomásával. Amint kiválasztottad a pályát, 2 nyíl marad, amellyel pontokat vagy „bábukat” dobhatsz. A „pályád” minden egyes szegmense a bábuk adott összegeként számít:

<u>Szegmens</u>	<u>Pontszám</u>
Dupla	9 kúp
Külső egyes	3 kúp
Tripla	10 kúp
Belső egyes	7 kúp



Ennek a játéknak több szabálya is van:

1. A játék tökéletes pontszáma ebben a bowlingváltozatban 200 lenne
2. Ugyanazon a „játékon” (körön) nem érheted el kétszer ugyanazt az egyszerű szegmenst (single). A második találat nulla pontként számít. Tipp: Próbáld meg eltalálni minden egyszerű szegmenst (single), és érh el 10 pontot körönként.
3. Ha kétszer eltalálja a hármas (triple) szegmenst, 20 pontot szerezhet a „játékban”.
4. Ha az első dartsod eltalálja a dupla (double) szegmenst, a második dartsod szintén eltalálja a duplát, a harmadik dartsod pedig bármelyik szegmenst eltalálja, akkor 10 pontot kapsz ebben a körben.
5. Ha az első dartsod a dupla (Double) szegmenst találja el, a második dartsod a külső vagy belső egyszeres szegmenst találja el, a harmadik dartsod pedig a duplát (Double) találja el, akkor ebben a körben csak 9 pontot kapsz.
6. Ha az első dartsod a Double-t találja el, a második a Triple-t, a harmadik pedig a Double-t, akkor összesen 19 pontot kapsz.

18. JÁTÉK: SHOVE ÉS PENNY

Csak a 15-20-as számok és a tárcsa közepe használható. Az egyszerű szegmens 1 pontot, a dupla 2 pontot, a tripla pedig 3 pontot ér. Minden játékosnak sorban kell dobni a számokra, és minden szegmensben 3 pontot kell szereznie, hogy továbbléphessen a következőre. Ha egy játékos 3 pontnál többet szerez egy számon, a felesleges pontot a következő játékos kapja meg. Az a játékos nyer, aki elsőként szerez 3 pontot minden szegmensben (15–20 és a céltábla közepe).

19. JÁTÉK: NINE-DART CENTURY

A játék célja, hogy 100 pontot szerezzen, vagy a lehető legközelebb kerüljön hozzá 3 kör (9 darts) után. A duplák és a triplák értéke a pontszám kétszerese, illetve háromszorosa. A 100 pont feletti pontszám „túlszárnyalásnak” minősül, és vereséget eredményez, ha nem minden játékos lépi túl a határt. Ebben az esetben az a játékos nyer, aki a legközelebb van a 100-hoz (az a játékos, aki a legkevesebb ponttal lépte túl a 100-at).

20. JÁTÉK: ZÖLD VS. PIROS (csak 2 játékos)

Ez a játék egy verseny a játéktér körül, ahol a dupla és tripla dobási készségek győzelmet hoznak. Az 1. számú játékos a „zöld”, a 2. számú játékos pedig a „piros”. Az 1. számú játékos csak a zöld kettős és hármas mezőkre dob, és az óramutató járásával megegyező irányban halad a játéktéren. A 2. számú játékos a 20-as számnál kezd, és a játéktér körül az óramutató járásával ellentétes irányban halad, a piros szegmensekre lő (az ideiglenes pontszám kijelzője mutatja, melyik szegmensre kell lőni). Megjegyzés: egy körben legfeljebb egy duplát és egy triplát lehet szerezni ugyanazon számból. Ezen felül, ha rossz számot (az ellenfél színét) talál el, ezt az összeget **levonják** a pontszámából – ezért legyen óvatos. A játék befejezése után az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Az elektronikus céltábla karbantartása

1. Soha ne használjon fémhegyű darts nyilakat. A fémhegyű darts nyilak súlyosan károsíthatják a köröket és a cél elektronikus működését.
2. A darts dobásakor ne alkalmazzon túlzott erőt. A túl erős dobás a hegy gyakori töréséhez és a tábla túlzott kopásához vezethet.
3. A darts táblából való kihúzáskor forgassa a dartsokat az óramutató járásával megegyező irányba. Ez megkönnyíti a dartsok eltávolítását és meghosszabbítja a hegyek élettartamát.
4. Csak a célhoz mellékelt váltakozó áramú adaptert használja. A nem megfelelő adapter használata áramütést és az elektronikus áramkörök károsodását okozhatja.
5. Vegye ki az elemeket, ha nem használja a céltáblát, vagy ha hálózati adaptert használ. Ezzel meghosszabbítja az elemek élettartamát.
6. Ne öntsön folyadékot a céltáblára. Ne használjon spray-típusú tisztítószereket, valamint ammóniát vagy más erős vegyszereket tartalmazó tisztítószereket, mert azok károsíthatják a készüléket.

Fontos megjegyzések

Beragadt szegmens:

Előfordulhat, hogy a darts miatt a szegmens beszorul a szegmensválasztó ékbe. Ha ez megtörténik, minden játék leáll, és az LCD-kijelzőn megjelenik a beszorult szegmens száma.

A szegmens kiszabadításához egyszerűen vegye ki a nyílvevőt vagy a letört hegyet a szegmensből. Ha a probléma továbbra is fennáll, próbálja meg kinyomni a hegyet, amíg ki nem jön. A játék ott folytatódik, ahol abbamaradt.

Letört hegy:

Időnként előfordul, hogy a nyíl hegye letörik és beszorul a szegmensbe. Próbálja meg eltávolítani fogóval vagy csipeszel, úgy, hogy megfogja a külső végét és kihúzza a szegmensből. Ha ez nem lehetséges, megpróbálhatja a hegyet a szegmens hátsó részébe tolni. Használjon egy, a nyílásnál kisebb szöveget, és óvatosan nyomja meg a hegyet, amíg át nem esik a másik oldalon. Vigyázzon, ne nyomja túl erősen, nehogy megsérüljenek a szegmens mögötti áramkörök. Ne aggódjon, ha a hegyek eltörnek. Ez normális jelenség a puha hegyű darts játék során. Mellékeltünk egy csomag póthegyet, amely egy ideig biztosan elegendő lesz. A hegyek cseréjekor használjon ugyanolyan típusú hegyeket, mint amilyenek a célhoz tartoznak.

Darts:

Javasoljuk, hogy a mellékelt dartsokat használja ehhez a céltáblához. Más dartsok használata a szegmens és az elektronikus áramkör károsodását okozhatja. Póthegyek a legtöbb darts-termékeket forgalmazó

kereskedőnél kaphatók.

Az elektronikus céltábla tisztítása:

Az elektronikus céltábla megfelelő gondozás mellett sok órányi játékot biztosíthat Önnek. Javasoljuk, hogy rendszeresen törölje le a port egy nedves ruhával. Szükség esetén használhat enyhe tisztítószert. A koptató hatású vagy ammóniát tartalmazó tisztítószerek használata károsodást okozhat, ezért azokat nem szabad használni. Kerülje el a folyadék kiömlését a célterületre, mivel ez maradandó károsodást okozhat, és a garancia nem vonatkozik rá.

JÁTÉK # LEÍRÁS

G01	301	G34	10-es kör
G02	401	G35	15-ös egyes
G03	501	G36	1. kör páros
G04	601	G37	5. forduló páros
G05	701	G38	10-es kör páros
G06	801	G39	15-ös dupla kerék
G07	901	G40	1. kör triplák
G08	Krikett	G41	5-ös triples kör
G09	Krikett pontszám nélkül	G42	10 triples kör
G10	Scram	G43	15 triples kör
G11	Kriket gyilkos	G44	Gyilkos
G12	Összesen 300	G45	Dupla
G13	Összeg 400	G46	Duplázás 41
G14	Összeg 500	G47	Mind az öt 51
G15	Összesen 600	G48	Összesen 61
G16	Összesen 700	G49	Összesen 71
G17	Összesen 800	G50	Összesen 81
G18	Összesen 900	G51	Összesen 91
G19	Összeg 999	G52	Sanghaj 1
G20	Legjobb pontszám (3 kör)	G53	Sanghaj 5
G21	Hi Score (4 kör)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 kör)	G55	Sanghaj 15
G23	Legjobb pontszám (6 kör)	G56	Golf – 9 lyuk
G24	Hi Score (7 kör)	G57	Golf-18 lyuk
G25	Hi Score (8 kör)	G58	Labdarúgás
G26	Hi Score (9 kör)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 kör)	G60	Baseball – 6 inning
G28	Hi Score (11 kör)	G61	Baseball – 9 inning
G29	Hi Score (12 kör)	G62	Akadályverseny
G30	Hi Score (13 kör)	G63	Shove a penny

G31	Hi Score (14 kör)	G64	Kilenc nyíl százaz
G32	1. kör S	G65	Zöld vs Piros
G33	5 S kerék		

Az eladó az első tulajdonos számára **2 év garanciát vállal a termékre az eladás napjától számítva.**

A garancia nem vonatkozik az alábbi okokból keletkezett hibákra:

1. a felhasználó hibájából, azaz a termék helytelen szereléséből, szakszerűtlen felújításából, helytelen használatából
2. helytelen vagy elhanyagolt karbantartás
3. mechanikai sérülés
4. alkatrészek kopása normál használat során
5. elkerülhetetlen események és természeti katasztrófák
6. szakszerűtlen beavatkozások
7. helytelen kezelés, nem megfelelő elhelyezés, alacsony vagy magas hőmérséklet hatása, víz hatása, aránytalan nyomás és ütések, szándékosan megváltoztatott kialakítás, forma vagy méretek



KÖRNYEZETVÉDELEM – információk az elektromos és elektronikus berendezések ártalmatlanításáról. A készülék élettartamának lejártát követően, vagy abban az esetben, ha a javítás már nem lenne gazdaságos, ne dobja a készüléket a háztartási hulladék közé. A termék megfelelő ártalmatlanítása érdekében adja le azt a kijelölt gyűjtőhelyeken, ahol ingyenesen átveszik. A megfelelő ártalmatlanítással hozzájárul értékes természeti erőforrások megőrzéséhez, és segít megelőzni a környezetre és az emberi egészségre gyakorolt potenciális negatív hatásokat, amelyek a hulladékok nem megfelelő ártalmatlanításának következményei lehetnek. További részletekért forduljon a helyi hatósághoz vagy a legközelebbi gyűjtőhelyhez. Az ilyen típusú hulladék nem megfelelő ártalmatlanítása esetén a nemzeti előírásoknak megfelelően bírság szabható ki.

Szerzői jog

A MASTER SPORT s.r.o. fenntartja magának a jelen használati utasítás tartalmára vonatkozó összes szerzői jogot. A szerzői jog tiltja a kézikönyv részeinek vagy egészének harmadik fél általi reprodukcióját a MASTER SPORT s.r.o. kifejezett hozzájárulása nélkül. A MASTER SPORT s.r.o. nem vállal felelősséget semmilyen szabadalomért a jelen használati utasításban szereplő információk felhasználása tekintetében.





Elektronska tarča MASTER® Elect 65

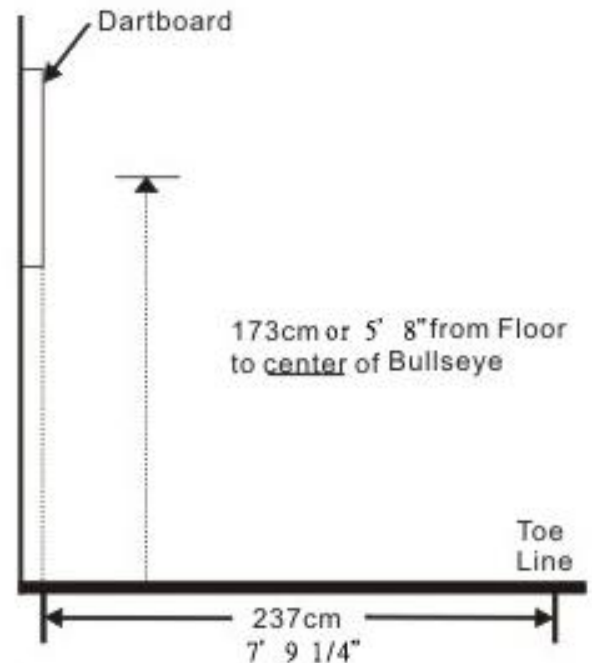
MAS-E080



navodila za uporabo in navodila za igro

Sestavljanje z baterijami ali adapterjem

Izberite mesto za obešanje tarče, kjer je pred ploščo približno 3,048 m prostega prostora. „Startna črta“ naj bo 2,37 m od tarče. Glede na to, da se tarča napaja bodisi z omrežnim adapterjem bodisi z baterijami, jo lahko udobno priključite kjerkoli ali v bližini električne vtičnice. Pri uporabi napajalnika odstranite baterije. Ne glede na to, ali ima tarča vodoravno ali navpično luknjo za obešanje, mora biti središče tarče 1,73 m nad tlemi. Označite središčno mesto na steni. Izmerite razdaljo med luknjami za obešanje in središčem. Nato naredite oznake za obešalne luknje. Prepričajte se, da je druga oznaka za obešalno luknjo v isti ravnini kot prva oznaka. Pritrdite tarčo na steno z vijaki. Morda bo treba vijake pritrditi tako, da bo tarča tesno prilegala steni. Če želite tarčo še bolj varno pritrditi na steno, lahko uporabite luknje v območju pritrtilnega obroča (območje zunaj točkvalnih segmentov) in pritrdite štiri vijake.



Funkcije tarče (upoštevajte, da tarča morda ne vključuje vseh funkcij)

Gumb **VKLOP/IZKLOP** – Nahaja se v desnem spodnjem kotu na strani tarče. Prepričajte se, da je napajalnik izmeničnega toka priključen na vtičnico na desni strani tarče ali da so vstavljene baterije. S pritiskom na gumb VKLOP/IZKLOP vklopite ali izklopite tarčo.

Gumb **START / HOLD** – Ta večfunkcijski gumb se uporablja za:

- Začetek igre, ko so izbrane vse možnosti.
- Postavitev puščice v stanje HOLD (zaustavitev) med krogi, da lahko igralec odstrani puščice iz ciljnega območja.

Gumb **DOUBLE / MISS** – Ta gumb se uporablja za aktiviranje možnosti Double In / Double Out in Master Out za igre „01“. Ta funkcija je aktivna le pri izbiri iger 301, 401 itd. Opomba: Vsi modeli nimajo možnosti Master Out. Funkcija MISS je aktivna pri igranju katere koli igre. S pritiskom na gumb zabeležite »zgrešen met«. Igralec lahko pritisne, ko puščica pade zunaj ciljnega območja, tako da računalnik registrira vrženo puščico.

Gumb **PLAYER / PAGE** – Ta gumb se uporablja na začetku vsake igre za izbiro števila igralcev, ki želijo igrati. Poleg tega ta gumb igralcem omogoča, da vidijo rezultate drugih igralcev, ki niso na aktivnem zaslonu. LCD-cilj spremlja rezultate do 8 igralcev ali do 4 ekip po dve osebi. LED-cilj spremlja rezultate do 16 igralcev ali do 8 ekip po dve osebi.

Gumb **GAME** – pritisnite ga za brskanje po igralnem meniju na zaslonu in izbiro igre.

Gumb **CYBERMATCH** – Ta razburljiva funkcija omogoča enemu igralcu, da igra proti računalniku na eni od petih različnih stopenj težavnosti! Proti Cybermatchu lahko hkrati igra le en igralec. Funkcija Cybermatch poveča

raven tekmovalnosti običajnih rutinskih treningov.

Ravni spretnosti Cybermatch	Raven 1 (C1)	Profesionalec
	Raven 2 (C2)	Strokovnjak
	Raven 3 (C3)	Napreden
	Raven 4 (C4)	Srednje napreden
	Raven 5 (C5)	Začetnik

S pritiskom aktivirajte funkcijo Cybermatch, kjer lahko igrate proti računalniku, nato pa pritisnite START. Na začetku igre: „človeški“ igralec vrže prvi. Po vrženju 3 puščic pojdite k igralni površini, pobirajte puščice in pritisnite START za zamenjavo naslednjega igralca (Cybermatch). Spremljajte, kako se na zaslonu beležijo puščice nasprotnika v Cybermatchu. Tarča označi segment, v katerega nasprotnik v Cybermatchu vrže puščico, na aktivnem zaslonu, ki prikazuje rezultat (zasveti se LED ATTEMPT – poskus). Nato označi segment, v katerega je nasprotnik v Cybermatchu dejansko zadel (zasveti se LED RESULT – rezultat).

Ko nasprotnik v Cybermatchu konča krog, se igra samodejno preklopi na »človeškega« igralca. Igra se nadaljuje, dokler eden od igralcev ne zmaga. VELIKO SREČE!

Upravljanje tarče

1. Ploščo aktivirajte s pritiskom na gumb **VKLOP/IZKLOP** ali s preklopom v položaj ON (|). Ob zagonu boste zaslišali kratek zvočni signal.
2. Pritisnite gumb **GAME**, dokler se ne prikaže zelena igra – ali pa pritisnite kateri koli od gumbov QuickPick.
3. S pritiskom na gumb **DOUBLE** (izbirno) izberite začetek in/ali konec dvojne igre ali Master Out (uporablja se le v igrah 301–901). To je pojasnjeno v poglavju Pravila igre.
4. S pritiskom na gumb **PLAYER** izberite število igralcev (1, 2 ... 16). Privzeta nastavitvev je 2 igralca. Ali pa izberite možnost Cybermatch s pritiskom na gumb CYBERMATCH.
5. S pritiskom na gumb **START / HOLD** (rdeč) aktivirajte igro in začnite igrati.
6. Metanje puščic: Ko so bile vržene vse 3 puščice, glasovni ukaz sporoči »Odstrani puščice« in rezultat bo utripal. Puščice je sedaj mogoče odstraniti, ne da bi to vplivalo na elektronsko točkovanje. Ko so vse puščice odstranjene z igralne površine, pritisnite gumb **START**, da preidete na naslednjega igralca. Glasovni ukaz pove, kateri igralec je na vrsti. Prav tako se prižgejo indikatorji, ki kažejo, za katerega igralca gre.

IGRA 1: 301

Ta priljubljena turnirska in pivniška igra se igra tako, da se vsaka puščica odšteje od začetnega seštevka, dokler igralec ne doseže točno 0 (nič). Krog je za igralca označen kot »eksploziran« (na zaslonu se prikaže BUST), če doseže več točk, kot je preostali rezultat. Rezultat se vrne na številko, na kateri je bil na začetku tega kroga. Na primer, če igralec za zaključek igre potrebuje 32 in zadene 20, 8 in 10 (skupaj 38), se rezultat v naslednjem krogu vrne na 32.

Med igranjem igre lahko izberete možnost DOUBLE IN / DOUBLE OUT (dvojni vstop/dvojni izstop, pri čemer je najpogosteje uporabljena možnost dvojni izstop). Za spremembo te nastavitve preprosto pritisnite gumb „DOUBLE“. LED indikator prikazuje vašo trenutno nastavitvev: Opomba: Skupni rezultat te igre lahko prilagodite.

- Double In – Dvojno število je treba zadeti, preden se točke odštejejo od skupnega števila. Z drugimi besedami, točkovanje igralca se ne začne, dokler ni zadeto dvojno število.
- Double Out – Dvojno število mora biti zadeto za zaključek igre.
- Double In in Double Out – Dvojni je potreben za začetek in konec točkovanja igre vsakega igralca.

- Master Out – Za zaključek igre je potrebno zadeti dvojno ali trojno.

Funkcija Dart-Out (samo igre „01“)

Ta elektronska tarča ima posebno funkcijo „Dart Out“. Ko igralec za dosego ničle potrebuje manj kot 160 točk, se aktivira funkcija napovedi. Igralec lahko pritisne gumb DART OUT in si ogleda puščice, potrebne za met, s katerim bo končal igro (za natančno doseganje ničle). Dvojni in trojni met sta označena z 2 ali 3 črticami levo od vsake številke.

IGRA 2: KRIKET

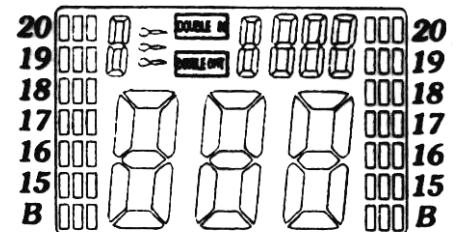
Kriket je strateška igra za izkušene igralce in začetnike. Igralci metajo na številke, ki jim najbolj ustrezajo, in lahko prisilijo nasprotnika, da meče na številke, ki zanj niso tako primerne. Cilj kriketa je „zaprti“ vse ustrezne številke pred nasprotnikom in zbrati čim več točk.

Uporabljajo se le številke od 15 do 20 ter notranji/zunanji center tarče. Vsak igralec mora zadeti številko trikrat, da »odpre« ta segment za točkovanje. Igralec nato pridobi število točk »odprtega« segmenta vsakič, ko vrže puščico, ki pade v ta segment, pod pogojem, da njegov nasprotnik tega segmenta ni zaprl. Zadetek dvojnega kroga se šteje kot dva zadetka, trojni krog pa kot 3 zadetke. Številke se lahko odpirajo ali zapirajo v poljubnem vrstnem redu. Številka je „zaprta“, ko so drugi igralci trikrat zadeli odprti segment. Ko je številka „zaprta“, noben igralec na njej med igro ne more več točkovati.

Zmaga – Zmagovalec je tisti, ki je najprej zaprl vsa števila in ima najvišje skupno število točk. Če igralec najprej »zapre« vsa števila, vendar zaostaja v točkah, mora nadaljevati z doseganjem točk na »odprtih« številkah. Če igralec ne izravna točkovnega primanjkljaja, preden nasprotnik (nasprotniki) »zapre« vsa števila, zmaga nasprotna stran. Igra se nadaljuje, dokler niso zaprti vsi segmenti.

IGRA 2-1: KRIKET BREZ TOČK

(Ko se prikaže kriket, pritisnite gumb SELECT (izberi)) Veljajo ista pravila kot pri standardnem kriketu, razen točkovanja. Cilj te različice je biti prvi, ki preprosto „zaprne“ vsa ustrezna števila (15 do 20 in središče tarče). Opomba: Modeli LCD imajo kriket in kriket brez točk kot ločeni igri, modeli LED pa imajo ti igri kot eno igro.



Kriketov prikazovalnik točk: Ta tarča uporablja posebno tabelo rezultatov, ki med igranjem kriketa spremlja stanje segmenta vsakega igralca. Ekskluzivni turnirski prikazovalnik točk za kriket na tej tarči uporablja tradicionalne simbole v slogu X in O za označevanje. Če je izbran kriket, lučke na tabeli rezultatov za kriket ne svetijo – zasvetijo se, takoj ko so označene „oznake“. V vsaki številki so 3 ločene lučke (15 do 20 in središče tarče). Med igro se ena od kontrolnih lučk prižge, takoj ko je segment zadet. Če pride do dvojnega ali trojnega aktivnega števila, se prižgejo 2 ali 3 lučke.

IGRA 4: SCRAM (Samo za 2 igralca)

Ta igra je različica kriketa. Igra je sestavljena iz dveh krogov. Igralca imata v vsakem krogu drugačen cilj. V 1. krogu se igralec št. 1 trudi »zapirati« (v vsakem segmentu doseči 3 zadetke – 15 do 20 in središče tarče). V tem času igralec št. 2 poskuša zbrati čim več točk v segmentih, ki jih drugi igralec še ni zaprl. Ko igralec št. 1 zapre vse segmente, je 1. krog končan. V drugem krogu se vlogi igralcev zamenjata. Sedaj igralec št. 2 poskuša zapreti vse segmente, medtem ko igralec št. 1 igra za točke. Igra se konča, ko je 2. krog končan (igralec št. 2 zapre vse segmente). Zmagovalec je igralec z najvišjim seštevkom točk.

IGRA 5: KRIKET ZABIJALEC

Enaka osnovna pravila kot pri standardnem kriketu, razen na začetku točkovanja, kjer se točke prištevajo k skupnemu številu točk nasprotnikov. Cilj te igre je končati z najmanjšim številom točk. Ta različica kriketa igralcem ponuja drugačno psihologijo. Namesto da bi dodajali točke k lastnemu rezultatu in si pomagali, kot je to pri standardnem kriketu, ponuja prednost dodajanje točk nasprotniku in s tem kopanje vse večje jame. Tekmovalni igralci bodo to različico oboževali!

IGRA 6: SEŠTEVANJE TOČK

Cilj te igre je biti prvi igralec, ki doseže določeno skupno število točk (400, 500...). Skupno število točk se določi ob izbiri igre. Vsak igralec poskuša v vsakem krogu zbrati čim več točk. Dvojni in trojni se štejejo kot dvojniki ali trojniki številčne vrednosti vsakega segmenta. Na primer, puščica, ki pristane v segmentu trojni 20, se šteje kot 60 točk. Skupni rezultat vsakega igralca se bo med igro prikazoval na LED zaslonu. Opomba: skupni rezultat lahko prilagodite.

IGRA 7: VISOKI REZULTATI

Pravila te tekmovalne igre so preprosta – v treh krogih (devetih metih) zberite čim več točk. Dvojni in trojni met se za ta segment štejejo kot 2x oziroma 3x točk. Število krogov lahko prilagodite.

IGRA 8: KROG

Vsak igralec poskuša zaporedoma zadeti vsako številko od 1 do 20 in središče tarče. Vsak igralec vrže 3 puščice na krog. Če je zadeta prava številka, poskuša zaporedoma zadeti naslednjo številko. Prvi igralec, ki doseže 20, je zmagovalec. Na zaslonu se prikaže, na kateri segment igrate. Igralec mora nadaljevati z metanjem na segment, dokler ga ne zadene. Na zaslonu se prikaže naslednji segment, na katerega morate ciljati. Za to igro so na voljo različne stopnje težavnosti. Vsaka igra ima enaka pravila, razlike so podrobno opisane takole:

- KOLO 1 – Igra se začne na segmentu številka 1
 - KOLO 5 – Igra se začne na segmentu številka 5
 - KOLO 10 – Igra se začne na segmentu številka 10
 - KOLO 15 – Igra se začne na segmentu številka 15
- Ker ta igra ne uporablja točkovnega ocenjevanja, se dvojni in trojni krogi štejejo kot posamezne številke.

KOLO Double – Igralec mora doseči dvojno število v vsakem segmentu, in sicer zaporedno od 1 do 20.

- KOLO Double 5 – Igra se začne na dvojnem segmentu 5
- KOLO Double 10 – Igra se začne na segmentu z dvojno vrednostjo 10
- KOLO Double 15 – Igra se začne pri segmentu z dvojno vrednostjo 15

KOLO Triple – Igralec mora v vsakem segmentu od 1 do 20 doseči trojni dobitek.

- KOLO Triple 5 – Igra se začne pri trojnem segmentu 5
- KOLO Triple 10 – Igra se začne pri trojnem segmentu 10
- KOLO Triple 15 – Igra se začne pri trojnem segmentu 15

IGRA 8: ROUND-THE-CLOCK

Vsak igralec poskuša **po vrsti** zadeti vsako številko od 1 do 20 ter sredino tarče. Vsak igralec v vsakem krogu vrže 3 pikado. Če zadene pravo številko, poskuša zadeti naslednjo številko v zaporedju. Zmagovalec je tisti igralec, ki prvi doseže 20 točk. Na zaslonu se prikaže segment, na katerega morate metati. Igralec mora metati na isti segment, dokler ga ne zadene. Nato se na zaslonu prikaže naslednji segment, na katerega morate metati. Za to igro je na voljo več stopenj težavnosti. Vsaka igra ima enaka pravila, razlike pa so podrobno opisane v nadaljevanju:

🔗🔗ROUND-THE-CLOCK 1 – Igra se začne v segmentu številka 1

ROUND-THE-CLOCK 5 – Igra se začne pri segmentu številka 5

ROUND-THE-CLOCK 10 – Igra se začne pri segmentu številka 10

ROUND-THE-CLOCK 15 – Igra se začne pri segmentu številka 15

Ker ta igra ne uporablja točkovanja, se dvojni in trojni obroči štejejo kot enojne številke.

ROUND-THE-CLOCK Double – Igralec mora doseči dvojni krog v vsakem segmentu od 1 do 20 in nem zaporedju.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Igra se začne pri dvojnem segmentu 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Igra se začne pri dvojnem segmentu 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Igra se začne na dvojnem segmentu 15

ROUND-THE-CLOCK Triple – Igralec mora doseči trojko v vsakem segmentu od 1 do 20 in nem zaporedju.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Igra se začne na trojnem segmentu 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Igra se začne na trojnem segmentu 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Igra se začne na trojnem segmentu 15

IGRA 9: ZABIJALEC

Ta igra vam bo resnično pokazala, kdo so vaši prijatelji. To igro lahko igrata le dva igralca, vendar se napetost in izziv povečata, če je igralcev več. Za začetek mora vsak igralec izbrati svojo številko z metom puščice na tarčo. LED zaslon v tem trenutku prikaže »SEL«. Številka, ki jo dobi vsak igralec, je njegova dodeljena številka med igro. Nobena dva igralca ne smeta imeti iste številke. Ko ima vsak igralec svojo številko, se akcija začne.

Vaš prvi cilj je, da si ustvarite ime »morilec« z zadetkom na podvojeni segment vaše številke. Ko je vaš podvojeni segment zadet, ste za preostanek igre »morilec«. Zdaj je vaš cilj »ubiti« svoje nasprotnike z zadetkom na njihovo številko segmenta, dokler ne izgubijo vseh svojih »življenj«. Zmagovalec je zadnji igralec, ki ostane živ. Ni neobičajno, da se igralci »združijo« in se lotijo boljšega igralca, da ga izločijo iz igre. Opomba: število življenj lahko prilagodite. Poleg tega za tiste, ki si res želijo izziv, obstajajo še tri dodatne stopnje težavnosti: Dvojno 3 življenja, Dvojno 5 življenj in Dvojno 7 življenj. V teh igrah lahko nasprotnike »ubijete« le tako, da v svojem številčnem segmentu zabeležite dvojnike.

IGRA 10: DOUBLE DOWN

Vsak igralec začne igro z 40 točkami. Cilj je doseči čim več zadelkov v aktivnem segmentu tekočega kroga. V prvem krogu mora igralec metati na segment 15. Če ni zadet noben od 15, se njegov rezultat zmanjša na polovico. Če pride do zadetka katerega koli od 15, se vsakih 15 (dvojni in trojni se štejejo) prišteje k začetnemu seštevku. V naslednjem krogu se vrže na segment 16 in zadetki se prištejejo k skupnemu seštevku točk. Ponovno velja, da če ni zabeleženih nobenih zadelkov, se skupno število točk zmanjša na polovico.

Vsak igralec vrže na številke v vrstnem redu, navedenem v spodnji tabeli (LED zaslon bo označeval aktivni segment, v katerem se igra). Zmagovalec je igralec, ki konča igro z največjim številom točk.

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

Any Double
Any Triple

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

Any Double
Any Triple
41" Round

IGRA 11: VSE PET

Za to igro je v igri celotna tarča (vsi segmenti so aktivni). V vsakem krogu (3 puščice) mora vsak igralec doseči vsoto, ki je deljiva s 5. Vsaka »petka« se šteje kot ena točka. Na primer 10, 10, 5 = 25. Ker je 25 deljivo s 5 petkami, ta igralec dobi 5 točk ($5 \times 5 = 25$).

Če igralec vrže 3 puščice, ki niso deljive s 5, se točke ne dodelijo. Tudi zadnja puščica vsakega kroga mora pristati v segmentu. Če igralec vrže tretjo puščico in ta pade v območje zaščitnega kroga (ali popolnoma zgreši tarčo), ne prejme nobenih točk, čeprav sta prvi dve puščici deljivi s 5. To igralcu preprečuje, da namerno zgreši tretji met, če sta njegova prva dva dobra. Zmagovalec je prvi igralec, ki je zbral skupno število enainpetdeset (51) »petk«. LED zaslon bo spremljal skupno število točk. Opomba: lahko prilagodite število 5, ki ga potrebujete.

IGRA 12: SHANGHAI

Vsak igralec mora napredovati po igralnem polju od 1 do 20. Igralci začnejo s številko 1 in vržejo 3 puščice. Cilj je zbrati čim več točk v vsakem krogu 3 puščic. Dvojniki in trojniki se štejejo v rezultat. Zmagovalec je igralec z najvišjim rezultatom po zaključku vseh dvajsetih segmentov.

Nastavitve težavnosti za Šanghaj vključujejo naslednje možnosti:

- SHANGHAI 5 – Igra se začne v segmentu 5
- SHANGHAI 10 – Igra se začne v segmentu 10
- SHANGHAI 15 – Igra se začne v segmentu 15

Poleg tega smo dodali Super Shanghai kot možnost težavnosti. Ta igra se igra točno tako, kot je opisano zgoraj, razen nekaterih dvojnih in trojnih točk, ki jih je treba zadeti, kot je navedeno na LED-zaslону.

Nastavitve težavnosti za Super Shanghai vključujejo naslednje možnosti:

- SUPER SHANGHAI 5 – Igra se začne v segmentu 5
- SUPER SHANGHAI 10 – Igra se začne v segmentu 10
- SUPER SHANGHAI 15 – Igra se začne v segmentu 15

IGRA 13: GOLF

Gre za simulacijo golfa z tarčami (za igranje pa ne potrebujete palic). Cilj je zaključiti krog 9 do 18 »lukenj« z najnižjim možnim rezultatom. Prvenstveno »igrišče« je sestavljeno iz vseh lukenj par 3, tako da je par 27 za devet lukenj ali 54 za krog 18.

Uporabljajo se segmenti od 1 do 18, pri čemer vsaka številka predstavlja »luknjo«. Če želite preiti na naslednjo luknjo, morate v vsaki luknji doseči 3 zadetke. Očitno je, da bodo dvojniki in trojniki vplivali na vaš rezultat, saj vam omogočajo, da luknjo zaključite z manj potezami. Na primer, če pri prvem metu v luknjo vržete trojnik, se

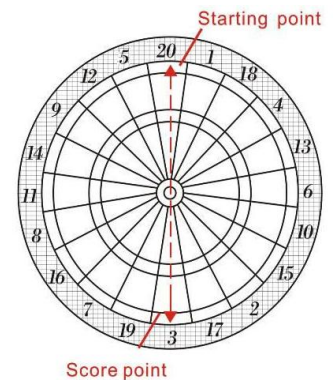
to šteje kot „orel“ in igralec to luknjo zaključí z enim „udarom“.

Opomba: Aktivni igralec nadaljuje z metanjem pik, dokler ne »zaključí luknje« (na trenutni luknji doseže 3 zadetke). Glasovno opozorilo sporoči, kateri igralec je na vrsti – pozorno poslušajte, da ne bi metali izven vrstnega reda. Mimogrede, v tej igri ni nobenih »trikov«!

IGRA 14: NOGOMET

Za to igro si pripnite čelado! Najprej je treba izbrati „igralno polje“ vsakega igralca. To lahko dosežete z metom puščice ali ročnim pritiskom na segment na plošči s strani vsakega igralca. Odločitev je popolnoma vaša, vendar bo segment, ki ga izberete, postal vaša izhodiščna točka, ki vodi skozi središče tarče naravnost nasproti z druge strani (glej sliko). Zmagovalec je prvi igralec, ki »doseže točko«. LED-zaslon bo spremljal vaš napredek in označeval segment, v katerega morate zadeti naslednjič.

Če na primer izberete segment 20, začnete z dvojnimi 20 (zunanji krog) in nadaljujete do dvojnega 3. »Polje« sestavlja 11 posameznih segmentov, ki jih je treba zadeti zaporedoma. Torej, v skladu z zgornjim primerom morate metati puščice v naslednje segmente v tem vrstnem redu: Dvojniki 20 ... zunanja enojna 20 (štirikotnik) ... trojni 20 ... notranji enojni 20 (trikotnik) ... zunanji center tarče ... notranji center tarče ... zunanji center tarče ... notranji enojni 3 (trikotnik) ... trojni 3 ... zunanji enojni 3 (štirikotnik) ... in nazadnje dvojni 3.



IGRA 15: BASEBALL

Ta tarčna različica baseballa zahteva veliko spretnosti. Tako kot v resnični igri se celotna igra sestavlja iz 9 menjav. Vsak igralec vrže 3 puščice na »menjavo«. Polje je razporejeno tako, kot je prikazano na sliki.

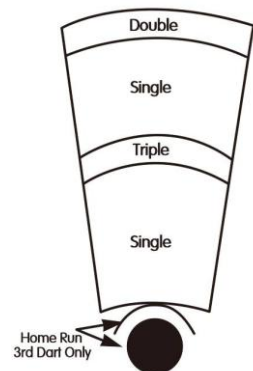
Segment

Rezultat

Posamezni segmenti	»Single« – ena baza
Dvojni segment	„Double“ – dve baze
Trojni segment	„Triple“ – tri baze
Središče tarče	„Home Run“ (dosegljiv le s tretjo puščico vsakega kroga)

Cilj igre je zbrati čim več točk v vsakem krogu.

Zmagovalec je igralec z največjim številom metov ob koncu igre.



IGRA 16: PREPREKOVALNA TEKMA

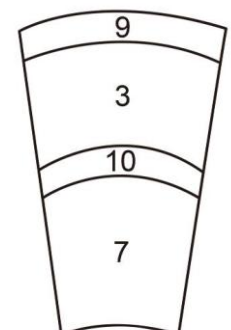
Cilj te igre je biti prvi igralec, ki zaključí »tekmo«, tako da prvi preteče »progo«. Proga se začne pri segmentu 20 in poteka v smeri urinega kazalca okoli igralnega polja do segmenta 5 ter se konča v središču tarče. Zveni preprosto, kajne? Kar še ni bilo navedeno, je, da morate zadeti notranji enostavni segment (trikotnik) vsake številke, da prečkate progo. To je območje med središčem tarče in trojnim krogom. In tako kot pri pravem dirkalnem teku so na progi ovire. Štiri ovire se nahajajo na naslednjih mestih:

- 1. ograja Trojni 13
- 2. ograja Trojni 17
- 3. ograja Trikratnik 8
- 4. ograja Trojni 5

Prvi igralec, ki je končal progo in zadel središče tarče, je zmagal v tekmi.

IGRA 17: BOWLING

Ta tarčna različica bowlinga je pravi izziv! Gre za zahtevno igro, v kateri morate biti zelo natančni, da dosežete dober rezultat. Igralec št. 1 začne igro. Svojo »progo« morate



izbrati bodisi z metom puščice bodisi ročno s pritiskom na izbrani segment diagrama. Ko je proga izbrana, imate na voljo še 2 puščici, s katerimi lahko metate točke ali »keglje«. Vsak posamezni segment na vaši »progi« se šteje kot določena vsota kegljev:

<u>Segment</u>	<u>Točke</u>
Dvojni	9 kegljev
Zunanji Single	3 keglji
Triple	10 kegljev
Notranji enojni	7 kegljev

Za to igro velja nekaj pravil:

1. Popoln rezultat igre bi bil 200 v tej različici bowlinga
2. V isti „igri“ (krogu) ne smete dvakrat zadeti istih enojnih segmentov (single). Drugi zadetek se bo štel kot nič točk. Nasvet: Poskusite zadeti vsak enojni segment (single) in doseči 10 točk na krog.
3. Z dvojnimi zadetkom v segment trojnega (triple) lahko osvojite 20 točk za »igro«.
4. Če vaša prva puščica zadene segment dvojnega (double), vaša druga puščica prav tako zadene Double in tretja puščica zadene kateri koli segment, boste za to kolo prejeli 10 točk.
5. Če vaša prva puščica zadene segment Double, vaša druga puščica zadene zunanji ali notranji enojni segment, tretja pa Double, za to kolo prejmete le 9 točk.
6. Če vaša prva puščica zadene Double, vaša druga puščica zadene Triple in tretja puščica zadene Double, boste skupaj prejeli 19 točk.

IGRA 18: SHOVE IN PENNY

Uporabljajo se le številke od 15 do 20 in sredina tarče. Enostavni segment je vreden 1 točko, dvojni 2 točki in trojni 3 točke. Vsak igralec mora zaporedoma metati na številke in osvojiti 3 točke v vsakem segmentu, da se lahko premakne na naslednjega. Če igralec osvoji več kot 3 točke v kateri koli številki, se presežne točke pripišejo naslednjemu igralcu. Zmagovalec je prvi igralec, ki je osvojil 3 točke v vseh segmentih (15–20 in središče tarče).

IGRA 19: NINE-DART CENTURY

Cilj te igre je poskusiti osvojiti 100 točk ali se jim čim bolj približati po 3 krogih (9 pik). Dvojniki in trojniki se štejejo kot 2x in 3x njihova vrednost. Zbiranje več kot 100 točk se šteje za »prekoračitev« in povzroči, da izgubite, če vsi igralci ne presežejo omejitve. V tem primeru zmagava igralec, ki je najbližje 100 (igralec, ki je dosegel najnižji znesek nad 100).

IGRA 20: ZELENA VS. RDEČA (samo 2 igralca)

Ta igra je tekma po igralnem polju, kjer se spretnosti pri metanju dvojnih in trojnih števil izplačajo z zmago. Igralec št. 1 je »zeleni«, igralec št. 2 pa »rdeči«. Igralec št. 1 meče le na dvojne in trojne, ki so zelene, in se giblje po igralnem polju v smeri urinega kazalca. Igralec št. 2 začne na 20 in se giblje po igralnem polju v nasprotni smeri urinega kazalca ter strelja na rdeče segmente (prikaz začasnega rezultata kaže, na kateri segment je treba streljati). Opomba: v enem krogu je mogoče osvojiti največ eno dvojno in eno trojno število iste vrednosti. Poleg tega se v primeru zadetka napačne številke (barve nasprotnika) ta znesek **odšteje** od rezultata – zato bodite previdni. Zmagovalec je igralec z najvišjim številom točk ob koncu igre.

Vzdrževanje elektronske tarče

1. Nikoli ne uporabljajte kovinskih puščic z ostrimi konicami. Kovinske konice puščic lahko resno poškodujejo vezja in elektronsko delovanje tarče.
2. Pri metanju puščic ne uporabljajte prevelike sile. Premočan met puščic lahko povzroči pogosto lomljenje konic in prekomerno obrabo plošče.
3. Pri izvlekanju puščic iz tarče jih vrtite v smeri urinega kazalca. To olajša odstranjevanje puščic in podaljša življenjsko dobo konic.
4. Uporabljajte samo napajalnik za izmenični tok, ki je priložen tarči. Uporaba napačnega napajalnika lahko povzroči električni udar in poškoduje elektronske vezje.
5. Izvlecite baterije, če jih ne uporabljate ali če uporabljate napajalnik. S tem boste podaljšali življenjsko dobo baterij.
6. Na tarčo ne polivajte tekočin. Ne uporabljajte čistil v spreju ali čistil, ki vsebujejo amoniak ali druge agresivne kemikalije, saj lahko povzročijo poškodbe.

Pomembne opombe

Zaseknjen segment:

Puščica včasih povzroči, da se segment zatakne v klini ločevalnika segmentov. Če se to zgodi, se vse igre zaustavijo, na LCD-zaslonu pa se prikaže številka segmenta, ki je zataknen.

Za sprostitev segmenta preprosto odstranite puščico ali zlomljeno konico iz segmenta. Če težava še vedno ni odpravljena, poskusite potisniti konico, dokler se ne sprost. Igra se bo nadaljevala tam, kjer se je končala.

Zlomljeno konico:

Včasih se konica puščice zlomi in obtiči v segmentu. Poskusite jo odstraniti s kleščami ali pinceto tako, da primeš zunanji konec in jo izvlečete iz segmenta. Če to ni mogoče, lahko poskusite konico potisniti v zadnji del segmenta. Uporabite žebelj, ki je manjši od odprtine, in nežno pritisnite na konico, dokler ne pride skozi na drugo stran. Pazite, da ne pritisnete premočno in ne poškodujete vezij za segmentom. Ne skrbite, če se konice zlomijo. To je običajen pojav pri igranju s puščicami z mehкими konicami. Priložili smo paket nadomestnih konic, ki vam bo zagotovil zalogo za določen čas. Pri zamenjavi konic uporabite enak tip konic, kot je priložen tej tarči.

Puščice:

Priporočamo, da za to tarčo uporabljate priložene puščice. Uporaba drugih puščic lahko povzroči poškodbe segmenta in elektronskega vezja. Nadomestne konice so na voljo pri večini prodajalcev izdelkov za pikado.

Čiščenje elektronske tarče:

Elektronska tarča vam ob ustreznem vzdrževanju lahko zagotovi številne ure zabave. Priporočljivo je, da jo redno obrišete s vlažno krpo. Po potrebi lahko uporabite blago čistilo. Uporaba abrazivnih čistil ali čistil, ki vsebujejo amoniak, lahko povzroči poškodbe, zato jih ne smete uporabljati. Izogibajte se razlitju tekočine na ciljno površino tarče, saj lahko to povzroči trajno poškodbo, za katero garancija ne velja.

IGRA # OPIS

G01	301	G34	Kolesce 10 posameznih
G02	401	G35	Kolečko 15 posameznikov
G03	501	G36	Krog 1 dvojice
G04	601	G37	Krog 5 dvojice
G05	701	G38	Kolečko 10 dvojic
G06	801	G39	Kolečko 15 dvojic
G07	901	G40	Kolo 1 trojice
G08	Kriket	G41	Kolo 5 trojk
G09	Kriket brez točk	G42	Krog 10 trojk
G10	Scram	G43	Kolo 15 trojk
G11	Kriket ubijalec	G44	Ubijalec
G12	Skupaj 300	G45	Dvojni vložek
G13	Vsota 400	G46	Podvojitev 41
G14	Skupaj 500	G47	Vseh pet 51
G15	Vsota 600	G48	Vseh pet 61
G16	Vsota 700	G49	Vseh pet 71
G17	Vsota 800	G50	Vseh pet 81
G18	Vsota 900	G51	Vseh pet 91
G19	Vsota 999	G52	Šanghaj 1
G20	Najvišji rezultat (3 krogi)	G53	Šanghaj 5
G21	Najvišji rezultat (4 krogi)	G54	Šanghaj 10
G22	Najvišji rezultat (5 krogov)	G55	Šanghaj 15
G23	Najboljši rezultat (6 krogov)	G56	Golf – 9 lukenj
G24	Najvišji rezultat (7 krogov)	G57	Golf – 18 lukenj
G25	Najvišji rezultat (8 krogov)	G58	Nogomet
G26	Najboljši rezultat (9 krogov)	G59	Bowling
G27	Najvišji rezultat (10 krogov)	G60	Baseball – 6 menjav
G28	Najvišji rezultat (11 krogov)	G61	Baseball – 9 menjav
G29	Najvišji rezultat (12 krogov)	G62	Tek čez ovire
G30	Najvišji rezultat (13 krogov)	G63	Shove a penny
G31	Najvišji rezultat (14 krogov)	G64	Devet stoletnih metov
G32	Krog 1 S	G65	Zelena proti Rdeči
G33	Kolesce 5 S		

Prodajalec zagotavlja prvemu lastniku tega izdelka **2-letno garancijo od dneva prodaje.**

Garancija ne velja za napake, ki so nastale:

1. krivde uporabnika, tj. poškodbe izdelka zaradi nepravilne montaže, neprofesionalne obnove ali nepravilne uporabe
2. zaradi nepravilnega ali zanemarjenega vzdrževanja
3. zaradi mehanske poškodbe
4. obrabo delov pri običajni uporabi
5. neizogibnih dogodkov in naravnih nesreč
6. neprofesionalnimi posegi
7. nepravilno ravnanje ali neprimerna namestitvev, vpliv nizke ali visoke temperature, delovanje vode, neprimeren pritisk in udarci, namerno spremenjen dizajn, oblika ali dimenzije



VARSTVO OKOLJA – informacije o odstranjevanju električnih in elektronskih naprav. Po izteku življenjske dobe naprave ali v trenutku, ko popravilo ne bi bilo več ekonomsko upravičeno, naprave ne odlagajte v gospodinjski odpad. Za pravilno odstranjevanje izdelka ga oddajte na določenih zbirnih mestih, kjer ga bodo sprejeli brezplačno. S pravilnim odstranjevanjem pomagata ohraniti dragocene naravne vire in preprečujete morebitne negativne vplive na okolje in zdravje ljudi, ki bi lahko bili posledica nepravilnega odstranjevanja odpadkov. Za dodatne podrobnosti se obrnite na lokalne oblasti ali najbližje zbirno mesto. V skladu z nacionalnimi predpisi se lahko za nepravilno odstranjevanje te vrste odpadkov naložijo globe.

Avtorske pravice

Družba MASTER SPORT s.r.o. si pridržuje vse avtorske pravice do vsebine tega navodila za uporabo. Avtorska pravica prepoveduje reprodukcijo delov tega navodila ali celotnega navodila s strani tretjih oseb brez izrecnega soglasja družbe MASTER SPORT s.r.o.. Družba MASTER SPORT s.r.o. za uporabo informacij, vsebovanih v tem navodilu za uporabo, ne prevzema nobene odgovornosti za kakršen koli patent.

