



# Masters Choice 3 (AP 400)

**Harrows**  
DARTS TECHNOLOGY

**Pročtěte si pečlivě tento návod a uschovejte ho pro pozdější dotazy.  
Při předávání tohoto produktu třetím osobám, k němu tento návod bezpodmínečně přikládejte.**

### **Použití k určenému účelu**

Tento výrobek je sportovním zařízením a není vhodný pro děti do 14 let! Výrobek obsahuje drobné díly, které by děti mohly spolknout a jako sportovní zařízení vyžaduje přesné zacílení, koncentraci a má vysoké nároky na motoriku. Výrobek je určen pouze pro privátní použití ve vnitřních prostorech, nepočítá se s použitím pro podnikání nebo použití na volném prostranství.

Výrobek je vhodný výlučně pro použití šipek s měkkou špičkou (Soft-Tip).

Použití šipek s ocelovou špičkou způsobuje neopravitelné škody.

### **BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ**

#### **Nebezpečí poranění!**

- Toto zařízení není určeno k používání osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, senzorickými nebo duševními schopnostmi nebo nedostatečnou zkušeností a/nebo nedostatečnou znalostí, ledaže by měly dozor osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo by od ní obdržely instrukce jak se zařízením naráží.
- Na děti by se měl dávat pozor, aby si se zařízením nehrály.
- Šipky nesměrujte nebo neházejte na osoby nebo zvířata.
- Dbejte na to, aby se výrobek při používání nacházel resp. byl instalován na místě, které je pro osoby pokud možno co nejméně přístupné.
- Neupevňovat na dveře!

#### **Vyloučení věcných škod!**

- Jako náhradní šipky používejte výlučně pasující originální špičky, abyste se vyhnuli odřazení šipek od terče pro šipky. Dlouhé šipky nemusí být pro elektronické desky pro šipky doporučovány. Rychle se ohýbají nebo se snadno lámou (Odstraňování ulámaných špiček z desky pro šipky – hledání chyby).
- Výrobek nevystavujte extrémním povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Chraňte výrobek před mokrem a vlhkostí. Mohla by se poškodit elektronika.

### **BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ K SÍŤOVÉMU ADAPTÉRU**

#### **POZOR**

#### **Důležité pokyny k použití síťového adaptéru!**

**Upozornění: Přístroj se za normálního provozu zahřívá.**

- Používejte adaptér jen pro terč.
- Používejte jen dodaný síťový adaptér!
- Při opravě poškozeného adaptéru používejte jen originální náhradní díly!
- Než přerušíte spojení adaptéru s terčem, vytáhněte nejdříve zástrčku adaptéru ze sítě.
- Síťový adaptér je vhodný jen k používání v místnostech. Zabraňte působení vlhkosti.
- Nepoužívejte adaptér, jestliže jsou jeho těleso nebo přívodní kabel poškozené.
- Jestliže nebudete síťový adaptér delší dobu používat, vytáhněte zástrčku jeho přívodního kabelu ze sítě.
- Výstupní napětí adaptéru se nesmí spojit na krátko.
- Vnější přívodní kabel transformátoru nelze vyměnit; jestliže je kabel poškozený musí se transformátor sešrotovat.

### **NÁVOD K MONTÁŽI**

#### **Montáž terče**

- Zvolte vhodné stanoviště se zhruba 3 m volného místa.
- „Meta na házení“ se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od desky pro šipky. Desku pro šipky upevněte na stěnu tak, aby se střed terče nacházel ve výšce 1,73 m nad podlahou.
- Označte si na stěně tužkou místo pro vrtání otvoru. Vyvrtejte na označeném místě otvor. Zaskruбуйте šroub do předem zasunuté hmoždinky a zavěste terč na šroub.

## OBSLUHA TERČE

### Zapnutí a vypnutí

Artikl je vybavený vypínací automatikou.

Před zapnutím artiklu ho nejdříve připojte pomocí síťového adaptéru na zásuvku s elektrickým proudem. Jestliže je artikl 10 minut nepoužívaný, vypnou se automaticky ukazatele a všechny systémy (Standby). Pokud zůstane připojený síťový adaptér, „vzpomene si“ artikl vždy na poslední stav hry. Artikl je možné zase zapnout stisknutím libovolného funkčního tlačítka. Pro úplné vypnutí artiklu vytáhněte zástrčku ze zásuvky.

### Funkční tlačítka

#### GAME

Pro výběr hry stiskněte toto tlačítko. Na levém ukazateli se ukáže hra (G01-27, viz. tabulka 1), na pravé straně pak první volba hry.

#### OPTION

Stiskněte toto tlačítko pro volbu různých možností během hry (viz. tabulka 1).

#### PLAYER - SCORE

Stiskněte toto tlačítko před začátkem hry pro navolení počtu hráčů.

Stlačení tlačítka během hry se ukáže počet bodů všech hráčů.

1 stisknutí ukáže hráče 1, 2, 3 a 4

2 stisknutí ukáží hráče 5, 6, 7 a 8.

#### HANDICAP

Stiskněte toto tlačítko před začátkem hry pro volbu různých stupňů obtížnosti / pro volbu nastavení různých hráčů.

#### Příklad:

Pokud 4 hráči hrají «G01», může hráč číslo 1 sada výchozí bod na 801, hráč číslo 2 501, hráč číslo 3 301 a hráč číslo 4 201.

#### ELIMINATE / TEAM

Před začátkem hry stiskněte toto tlačítko pro volbu hry týmů (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4).

Stlačení tlačítka během hry se eliminuje poslední hod jednoho hráče.


#### CYBER MATCH


Stiskněte toto tlačítko pro začátek hry proti virtuálnímu soupeři. Několikanásobným stlačením tlačítka můžete nastavit stupeň obtížnosti hry proti virtuálnímu soupeři (C1 = nejsilnější soupeř - C5 = nejlehčí soupeř).

#### DOUBLE

Stiskněte toto tlačítko pro nastavení funkce Double in nebo Double out při hře G01.

1 stisknutí: Double in (červené světlo na levém Score Boardu, )

2 stisknutí: Double out (červené světlo na levém Score Boardu, )

3 stisknutí: s Double in, Double out (2 červená světla na levém Score Boardu, )

4 stisknutí: bez Double in, Double out (nesvíí žádné červené světlo)

#### START / NEXT

Stiskněte toto tlačítko pro zahájení hry nebo během hry pro přechod k dalšímu hráči.

#### SOUND

Stiskněte toto tlačítko pro nastavení hlasitosti. K dispozici je 7 stupňů hlasitosti mezi „SOUND/VOLUME vypnuto“ a maximální hlasitostí.

#### MISS

Stiskněte toto tlačítko pro redukci počtu zbývajících šipek při nezasáhnutí terče.

Volba hry a listina stupňů obtížnosti (tabulka 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901



## **Průběh hry**

V jednom kole hází každý hráč 3 šípky.

Počet odehraných kol každého hráče se ukazují v čtyři polích s výsledky. Tři malé body nad stavem počtu bodů udávají počet hodů, které ještě zbývají ve hraném kole. Po ukončení kola se nastaví terč automaticky na „stop“. Stlačením tlačítka START/NEXT během hry se navolí další hráč a hra pokračuje.

**Poznámka: Šipku vytáhnete z terče nejlépe mírným pootočením doprava.**

## **HRY**

### **G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Při této hře se odečítá počet bodů dosažených každou šípkou v jednom kole (každý hráč má 3 hody) od počátečního stavu (např. 301 nebo 501, atd.). Vyhrává hráč, který jako první dosáhne přesné stavu 0.

Překročení počtu bodů:

Jestliže hráč překročí nutný počet bodů pro dosažení přesné nuly, pak se jeho kolo nepočítá. Počet bodů se nastavuje zpátky na hodnotu před probíhajícími kolem. Pro ztížení hry je možné použít ještě funkční tlačítko DOUBLE. Touto funkcí se nastavuje přídavné ztížení hry na začátku a konci hry. Double In: hra začíná teprve tehdy až někdo hodí Double.

Předtím dosažené počty bodů se nepočítají.

Double Out: Pro ukončení hry musí hráč dosáhnout Double redukující počet bodů přesně na nulu.

Jestliže zůstane po hodu 1 bod platí to jako překročení nutného počtu bodů.

Double In/Out: Hráč musí začít a ukončit hru hzením Double.

### **Funkce terče Finish:**

Po dosažení hranice 180 odpočítávaných bodů je možné ukončit hru v tomto režimu třemi šípkami. Terč vypočítává k tomu potřebné výsledky hodů a ukazuje je to pro každou šipku zvlášť. Jestliže hráč nedosáhne ukázaný cíl a může přesto může ukončit hru oběma zbývajících šípkami, vypočítá terč nově výsledky hodů. Jednoduše, dvojité nebo trojitě je ukázáno znaménkem před číslem. Jednoduše je značené jednou čárkou dole, např. („\_18“). Dvojitě je značené 2 čárkami („\_18“). Trojitě 3 čárkami („\_18“).

Jednoduše Bull's Eye je značené hodnotou – „25“.

### **G02 Simple Cricket (000, 020, 025)**

Při této hře se hraje jen s čísly od 15 do 20 a s Bullseye. Vítězem je hráč, který zasáhne jako první třikrát všechny segmenty. K dosažení tohoto výsledku se smí používat i Double (zásah platí dvojnásobně) a Triple (zásah platí trojnásobně).

Volba 000: hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye v libovolném pořadí.

Volba 020: hráč musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí 20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec Bullseye.

Volba 025: hráč musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: Bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### **G03 Scram Cricket (A00 – jen pro dva hráče)**

I při této hře se započítávají jen segmenty 15 až 20 a Bullseye. Hra má dvě kola. V prvním kole zkouší jeden hráč uzavřít segmenty (trojnásobným zásahem). Druhý hráč zkouší zasáhnout co nejvíce krát neuzavřené segmenty, aby nasbíral co nejvíce bodů. Jakmile je uzavřený jeden segment nemůže zde druhý hráč bodovat. První kolo skončí, když uzavře první hráč všechny segmenty.

Potom začne druhé kolo, ve kterém si vymění hráči role. Druhý hráč zkouší co nejrychleji uzavřít všechny segmenty a první hráč zkouší sbírat body. Hra končí, jakmile uzavřel druhý hráč všechny segmenty.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

### **G04 Score Cricket (E00, E20, E25)**

I při hře Score Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a Bullseye.

E00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí

E20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec Bullseye

E25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: Bullseye a potom segmenty 15 až 20. Každý segment je „otevřený“, jestliže ho zasáhne jeden hráč třikrát. Segment je „uzavřený“, jestliže ho zasáhli všichni hráči třikrát. Hráč, který „otevře“ určité číslo je jeho vlastníkem a může na tomto čísle tak dlouho sbírat body dokud všichni hráči nezasáhnou třikrát segment, segment se tím zavře. Po uzavření všech segmentů je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

### **G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

I při hře Cut Throat Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a Bulleseye.

C00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí

C20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec Bulleseye

C25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: Bulleseye a potom segmenty 15 až 20

Po trojnásobném zásahu je segment „otevřený“, potom je možné sbírat v tomto segmentu body tak dlouho než zasáhnou všichni hráči třikrát. Body, které dosáhl jeden hráč se připočítávají spoluhráčům. Cílem je přidat spoluhráčům co nejvíce bodů. Po uzavření všech segmentů všemi hráči vítězí hráč s nejnižším počtem bodů.

Proto je zde nejlepší strategií co nejrychleji uzavřít všechna čísla a tím bránit protihráči, aby připočítával body. Současně se zachovává možnost zatížení protihráčů body.

### **G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)**

I při hře Double Score Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a Bulleseye.

d00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí

d20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec Bulleseye

d25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: Bulleseye a potom segmenty 15 až 20.

Hra je stejná jako „Score Cricket“ s výjimkou toho, že musí hráč nejdříve zasáhnout dvojitou zónu každého segmentu než se započítávají další zásahy.

### **G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 – jen pro dva hráče)**

I při hře Shove-a-penny Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a Bulleseye.

P00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí

P20 – hráči musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec Bulleseye

P25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: Bulleseye a potom segmenty 15 až 20

Pro každého hráče je cílem hry vyplnění všech tří sloupců segmentů. Jestliže hráč uzavře zásahy v jednom kole dvojnásobnou nebo trojnásobnou zónu a je tím častěji než třikrát hodnocený, připočítávají se sloupce soupeři. V dalším kole je tento segment pro hráče uzavřený a soupeř nedostane žádné další sloupce.

### **G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)**

Při této hře smějí být zasažené následující segmenty:

Volba 5 - segmenty 1 až 5

Volba 10 - segmenty 1 až 10

Volba 15 - segmenty 1 až 15

Volba 20 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout segmenty, které ukáže přístroj. Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“. Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne jako první všechny segmenty.

### **G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)**

Při této hře jsou platné jen dvojitě zóny následujících segmentů:

Volba 205 - segmenty 1 až 5

Volba 210 - segmenty 1 až 10

Volba 215 - segmenty 1 až 15

Volba 220 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout přístrojem určené segmenty ve dvojitě zóně.

Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“.

Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne všechny segmenty.

### **G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)**

Při této hře jsou platné jen trojitě zóny následujících segmentů:

Volba 305 - segmenty 1 až 5

Volba 310 - segmenty 1 až 10

Volba 315 - segmenty 1 až 15

Volba 320 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout přístrojem určené segmenty ve trojitě zóně. Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“. Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne všechny segmenty.

### **G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Volba: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 představuje počet životů hráče.

Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Na začátku udá přístroj na displeji počet bodů pro prvního hráče. Hráč musí zkusit dosáhnout nebo překročit třemi hody zadany počet bodů. Jestliže se to nepodaří, pak ztrácí jeden život. V následující hráči se musí snažit dosáhnout vyšší skóre než předchozí hráč nebo vyrovnat. Jestliže se jim to nepodaří ztrácejí jeden bod života. Smazání stavu bodů, tlačítkem „Start“ nebo tří chybné hody mají za následek stržení jednoho bodu života. Hráč, který už nemá další životy vypadne. Vítězí hráč, který má jako jediný ještě život.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

### **G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Volba: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 nebo U021 představuje počet životů hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Na začátku udá přístroj na displeji počet bodů pro prvního hráče. Hráč musí nyní pokusit se svými třemi hody dosáhnout nižší nebo roven skóre, neměl by uspět, že přijde o život. V následující hráči se musí snažit dosáhnout nižší nebo rovna skóre než předchozí hráč, jinak ztrácí život-bod. Smazání stavu bodů, tlačítkem „Start“ nebo tří chybné hody mají za následek stržení jednoho života. Stisknutím tlačítka „Eliminate/Team“ smaže přístroj stav bodů a přičte se 60 bodů. Stisknutím tlačítka „Miss“ přičte přístroj také 60 bodů. Hráč, který už nemá další životy vypadne. Vítězí hráč, který má jako jediný ještě život.

### **G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Můžete zvolit následující body k dosažení: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Při této hře se započítává počet bodů každé šipky, která zasáhla terč. Vítězí hráč, který jako první dosáhne nebo překročí navolený počet bodů.

### **G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Volba: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 určuje počet kol. Každý hráč smí hodit v jednom kole tři šipky. Cílem hry je dosáhnout nejvyšší celkový výsledek. Vítězí hráč, který dosáhne na konci určeného počtu kol nejvyšší počet bodů.

### **G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Volba: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 nebo -21 představuje počet životů jednoho hráče. Náhodnou volbou ukáže přístroj na displeji segmenty, které musí být zasažené během 10 vteřin, jinak se zásah nepočítá. Jestliže je zasažený během určeného času platný element, odpočítává se jeden život. Vítězí hráč, který jako první nemá žádný život.

### **G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Volba: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL“ (selektovat). Nyní si může hráč vybrat segment, na který chce házet. První zasažený segment se určí jako budoucí element. Po stisknutí tlačítka „Next“ si může zvolit další hráč svůj budoucí element. Po zvolení budoucích segmentů pro všechny hráče začíná hra. Jestliže jeden hráč zasáh svůj budoucí element stává se „Killer“. Jakmile zasáhne „Killer“ budoucí segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment propadá jeho postavení jako „Killer“ a současně ztrácí jeden život.

Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zase zasáhnout svůj původní budoucí segment. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život. Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „I-“.

### **G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Volba: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL“ (selektovat). Nyní si mohou hráči zvolit, jako při hře „Killer“, svůj budoucí segment. Postavení jako „Killer“ může dostat hráč, který zasáhl svůj bodový segment ve dvojitém kruhu. Jakmile zasáhne „Killer“ budoucí segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment ztrácí svoje postavení jako „Killer“ a současně ztrácí i jeden život. Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zasáhnout dvojitou zónu svého původního budoucího segmentu. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život.

Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „I-“.

### **G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Volba: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL“ (selektovat). Nyní si mohou hráči zvolit, jako při hře „Killer“, svůj budoucí segment. Postavení jako „Killer“ může dostat hráč, který zasáhl svůj budoucí segment ve trojitým kruhu. Jakmile zasáhne „Killer“ budoucí segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment propadá jeho postavení jako „Killer“ a současně ztrácí i jeden život. Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zasáhnout trojitou zónu svého původního budoucího segmentu. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život.

Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „I-“.

### **G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)**

Cílem hry je v každém kole snížení předem nastaveného výsledku 51, 61, 71, 81 nebo 91. K dosažení výsledku musí být celkový počet bodů v jednom kole dělitelný pěti. Jestliže například dosáhne hráč v jednom kole 20 bodů, dosáhl výsledku 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). Výsledek kola, který není dělitelný pěti se nezapočítává. Jestliže jedna šipka ze tří nezasáhne je hodnocena jako bez výsledku.

Vítězí hráč, který jako první dosáhne nebo překročí navolený počet bodů.

### **G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Volba 1: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 a nakonec ještě Bulleseye.

Volba 5: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 a nakonec ještě Bulleseye.

Volba 10: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 a nakonec ještě Bulleseye.

Volba 15: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 a nakonec ještě Bulleseye.

Započítávají se jen zásahy ve správném pořadí. Hráči mají jen jedinou šanci zasáhnout příslušný segment. Jestliže není jedno číslo zasažené, nepočítají se žádné body a pokračuje se s dalším číslem.

Vítězí hráč, který dosáhne největší počet bodů.

### **G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)**

Volba 201: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec Bulleseye.

Volba 205: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec Bulleseye.

Volba 210: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec Bulleseye.

Volba 215: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec Bulleseye.

Hra probíhá přesně stejně jako Shanghai G20, přičemž se ale počítají jen zásahy ve dvojnásobné zóně příslušného segmentu. Zásahy v jednoduché nebo trojnásobné zóně se nezapočítávají.

Vítězí hráč, který dosáhne nejvyššího počtu bodů.

### **G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)**

Volba 301: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 ve trojitě zóně.

Volba 305: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 ve trojitě zóně.

Volba 310: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 ve trojitě zóně.

Volba 315: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 ve trojitě zóně.

Také tato hra funguje jako Shanghai G20, přičemž se započítávají jen zásahy v trojitě zóně příslušného segmentu. Zásahy v jednoduché nebo dvojité zóně se nehodnotí. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů.

### **G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

Hráči hází po sobě v kolech na cíle určené čísly 1 až 18 a musí je zasáhnout. (Kolo 1 = hází se na číslo 1, kolo 2 = hází se na pole s číslem 2, atd.). Cílem hry je dostat v každém kole co nejméně bodů.

Hodnocení zásahů:

1 bod (nejlepší hodnocení, automaticky je na řadě další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah ve stanoveném poli = 5 bodů

Pro cílové pole má hráč k dispozici 3 hody.

Jestliže je hráč spokojený s hrozeným Double prvním hodem obdrží 2 body a může ihned předat hru na dalšího hráče.

Jestliže zasáhne hráč svým hodem Single cílového pole, obdrží 3 body. Nyní se může rozhodnout předat hru na dalšího hráče nebo využít svůj druhý hod. Jestliže nezasáhne cílové pole stoupne jeho počet bodů ze 3 na 5. Jestliže se hráč zlepší na Double, klesne jeho počet bodů ze 3 na 2 a může se rozhodnout skončit resp. má ještě možnost se zlepšit třetím hodem na Triple (anebo se může ještě zhoršit). První hráč, který překročí nebo dosáhnou skóre vybranou volbou odejde ze hry. Vítězí hráč, který zůstane ve hře jako poslední nebo ten, který má po 18 polích nejméně bodů.

### **G24 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Cílem hry je zasáhnout segmenty v pořadí udaném na displeji. Volte mezi možnostmi „132“, „141“, „168“ nebo „189“.

Při volbě 132 musí být segmenty zasažené v pořadí 15, 4, 8, 14 a 3.

Při volbě 141 musí být segmenty zasažené v pořadí 17, 13, 9, 7 a 1.

Při volbě 168 musí být segmenty zasažené v pořadí 20, 16, 12, 6 a 2.

Při volbě 189 musí být segmenty zasažené v pořadí 19, 10, 18, 5 a 11.

Každý segment musí být zasažený třikrát než přejde displej k dalšímu segmentu. Zásah v jednoduchém segmentu se počítá jednoduše, ve dvojité zóně dvojnásobně a v trojitě zóně trojnásobně.

Vítězí hráč, který zasáhl třikrát všechny segmenty.

### **G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Volby 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 představují počet životů jednoho hráče. Každý hráč má na začátku hry k dispozici nastavený počet životů. Na displeji se objeví segment, který musí hráč zasáhnout (náhodně pořadí). Jestliže zasáhne hráč první nebo druhou šipkou určený segment, pak může určit dalším hodem, který segment má následující hráč zasáhnout, v jiném případě se stanoví tento element náhodným výběrem. Jestliže nezasáhne hráč určený segment žádnou ze tří šipek, ztrácí život a na řadě je další hráč. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě životy. Zásahy v polích Double a Triple se hodnotí jako zásahy v poli Single.

### **G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Volby H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 nebo H21 představují počty životů jednoho hráče. Každý hráč má na začátku hry k dispozici nastavený počet životů. Na displeji se objeví segment, který musí hráč zasáhnout (náhodně pořadí). Jestliže zasáhne hráč první nebo druhou šipkou určený segment, pak může určit dalším hodem, který segment má následující hráč zasáhnout, v jiném případě se stanoví tento element náhodným výběrem. Jestliže nezasáhne hráč určený segment žádnou ze tří šipek, ztrácí život a na řadě je další hráč. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě životy. Zásahy v polích Double a Triple se při hře nehodnotí.

### **G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Při této hře se připočítává počet bodů docílených každou šipkou v jednom kole (3 hody každý hráč) k počátečnímu stavu hry „Null“. Vítězí hráč, který jako první dosáhne přesně nastavený počet bodů. Překročení počtu bodů:

Jestliže překročí hráč nastavený počet bodů pro přesné dosažení, pak se kolo nehodnotí, Počet bodů se potom nastavuje zpátky na počet před tímto kolem.

Shození jiných hráčů na stav NULL:

Jestliže dosáhne hráč přesně výsledek, který má už jeden z hráčů, nastavuje se výsledek předcházejícího hráče na nulu.

Příklad:

Počet bodů hráče 1: 20

Počet bodů hráče 2: 50

Počet bodů hráče 3: 30

Počet bodů hráče 4: 00

Hráč 4 je na řadě a zasáhne svojí první šipkou 20. Tím se vrací výsledek hráče 1 na nulu. Hráč 4 zasáhne svojí druhou šipkou 10 a dosáhne tím celkového výsledku 30 bodů. Tím se nastavuje výsledek hráče 3 na nulu. Hráč 4 zasáhne svojí třetí šipkou 1 a dosáhne tím celkového výsledku 31 bodů.

## **HLEDÁNÍ CHYBY**

### **Nejde proud**

Zajistěte, aby adapter byl zastrčen do zásuvky a aby se připoj adaptéru nacházel ve zdířce připoje desky pro šipky.

### **Nejdou výsledky**

Ověřte, zda se hra nachází v „Modu nastavení“ nebo v „Modu pauza“. Pak zkontrolujte, zda pole výsledků nebo funkční tlačítka se nepřičí nebo nejsou vzpříčena.

### **Vážnouch prvek výsledků nebo vážnouch funkční tlačítko**

Během transportu nebo během normálního provozu desky na šipky se může stát, že se čidla hlášení výsledků časem zablokují a dále nepočítají výsledky. Zazní varovný signál a blikající displej ukáže blokující prvek. Jemné vytažení šipky z čidla nebo posouvání čidla sem a tam s lehkým tlakem prstu normálně čidlo rychle uvolní. Hra pak může pokračovat, počítání výsledku pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

### **Odstraňování ulomených špiček šipek**

Plastikové špičky / Soft-Tipy jsou sice bezpečné v zacházení, ovšem nevydrží věčně.

Pokud se některá špička jednou ulomí a zůstane vězet v desce pro šipky, pokuste se jí opatrně vytáhnout vhodnými kleštičkami. Pokud by se špička odlomila tak nakrátko, že ani neční z desky pro šipky, lze ji také vsunout otvorem do terče. Měkká špička nemůže poškodit elektroniku, která je uložena za čidlem. Pro tuto operaci doporučujeme však výlučně použít jednu ještě dobrou špičku Soft-Tip z některé šipky. Nakrátko odlomenou špičku nikdy neposouvejte skrz desku pro šipky nějakým špičatým kovovým předmětem, protože kovová špička může přivodit poškození terče velice snadno, pokud ji zavedete do desky pro šipky příliš hluboko. Čím těžší je šipka, tím větší je nebezpečí odlomení špičky.

### **Výkyvy proudu nebo elektromagnetické poruchy**

V extrémních situacích, pokud někde existují masivní elektromagnetické rušivé impulzy, může elektronika vypadnout nebo poskytovat chybné výsledky.

Příklady:

Při mohutných vichřicích, extrémních výkyvech proudu, nedostatečném napětí nebo příliš blízkou instalací hry se šipkami u elektrických motorů nebo u mikrovlnných trub.

Pro obnovení normálního provozu vytáhněte na několik sekund síťovou zástrčku a pak ji znovu zastrčte. Při tom byste přirozeně měli zabezpečit, aby byla odstraněna příčina poruchy.

### **ÚDRŽBA, OŠETŘOVÁNÍ A UCHOVÁVÁNÍ**

**DŮLEŽITÉ!** Před čišťením artiklu vlhkým hadrem vytáhněte zástrčku ze zásuvky s elektrickým proudem.

**Čistěte jen terč vlhkým hadrem! Síťový adaptér nesmí přijít do styku s vlhkostí nebo vlhkými předměty!**

Při častějším používání výrobku dochází hlavně na přední straně ke znečištění dotyky prstů.

Čistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem. Jako rozpouštěcí prostředek doporučujeme vodu s velmi lehkým mycím prostředkem. Poté utírejte suchým, měkkým hadříkem.

Při delším odstavení zakrývejte výrobek nejlépe nějakým ubrusem, abyste ho chránili před prachem. Výrobek ukládejte vždy suchý a čistý v temperovaném prostoru.



### **Pokyny k odstranění do odpadu**

Výrobek a všechny k němu náležející komponenty likvidujte prostřednictvím autorizované firmy pro likvidaci nebo přes Vaše komunální zařízení pro likvidaci. Dbejte na aktuálně platné předpisy.

V případě pochybností se informujte ve Vašem zařízení pro likvidaci o vyhození do odpadu v souladu s ochranou životního prostředí. Elektropřístroje nepatří do domácího komunálního odpadu.

### **2 roky záruka**

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl během výroby neustále kontrolovaný. Dostáváte na něj 2 roky záruku od dne zakoupení. Uchovejte si pokladni stvrzenku. Záruka platí na chyby výroby nebo materiálu a zaniká v případě nedovoleného nebo neodborného zacházení s výrobkem.

Záruka neomezuje Vaše zákonná práva ani práva ze záruky.

Opavy během záruční doby, na základě zákonného ručení nebo v rámci kulanční likvidace neprodlužují záruku. Toto platí i pro nahrazené nebo opravené díly. Po uplynutí záruční doby provádíme opravy za úhradu.