

ELEKTRONICKÝ TERČ ECHOWELL DC 88

CZ



**NEJLEVNEJSI
SPORT.CZ**



**NAJLACNEJSI
SPORT.SK**



**NAJTANSZY
SPORT.PL**



ÚVOD

Děkujeme Vám za zakoupení elektronické hry Šipky Echowell. Pečlivě si tento návod přečtěte a seznámte se zařízením, hrou, možnostmi a pravidly dříve, než začnete hrát. Návod je obecný pro řadu terčů DC některé hry nemusí být pro tento model dostupné.

LC-88 – hry: „301 až 1001“, „High Score“ (Nejvyšší skóre), „Count up“ (Sčítání bodů), „Random Shoot“ (Náhodný cíl), „Count down“ (Odčítání bodů), Over, „Clock 1“ (Kolečko 1), „9 Lives“ (Devět životů), „Best Ten“ (Nejlepších deset), „Cricket“ (Kriket), „Cut-Throat Cricket“ (Vybíjecí kriket), „Halve It“ (Rozetni to), „Follow the Leader“ (Za vedoucím), „Scram“, „Soccer“ (Fotbal) a „Free“ (Volná hra).

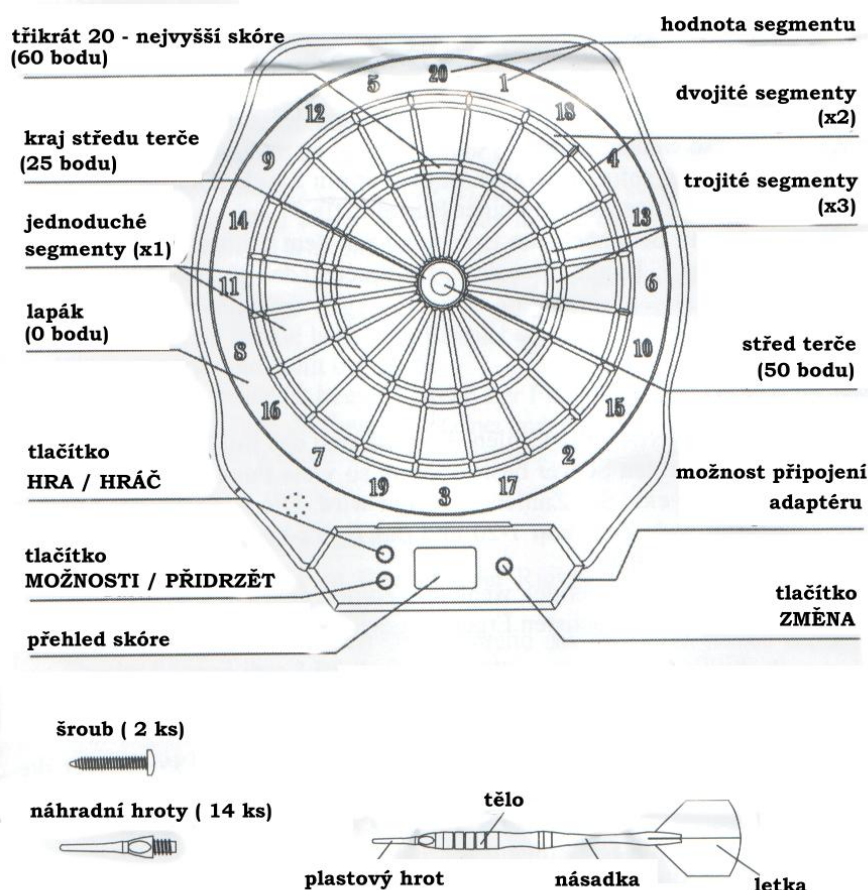
POKYNY PRO RYCHLÉ SESTAVENÍ A SEŘÍZENÍ

1. Vložte do pouzdra na baterie 3 monočlánky AA nebo zapojte transformátor do zásuvky a poté zasuňte přípojku do zástrčky, která se nachází na pravé straně terče.

2. Stiskněte libovolné tlačítko a zastavte tak auto-test displeje.
3. Stiskněte tlačítko „Hra“ a vyberte typ hry. Poté stiskněte „Možnosti“ a zvolte herní alternativu.
4. Potvrďte stisknutím tlačítka „Změna“ a přejděte na další volby nastavení.
5. Stiskněte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo trojitou možnost IN. Potvrďte volbu IN stisknutím tlačítka „Změna“. Stiskněte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo trojitou možnost OUT. Potvrďte volbu OUT stisknutím tlačítka „Změna“ – pouze pro hry typu 01.
6. Stiskněte tlačítko „Hráč“ a zvolte 1 až 8 hráčů nebo 2 týmy.
7. Stiskněte tlačítko „Změna“ a začněte hrát.
8. Po každém kole stiskněte tlačítko „Změna“, aby řada přešla na dalšího hráče.
9. Stiskněte tlačítko „II>RE-START a přidrže je stisknuté asi 2 vteřiny, nová hra může začít.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

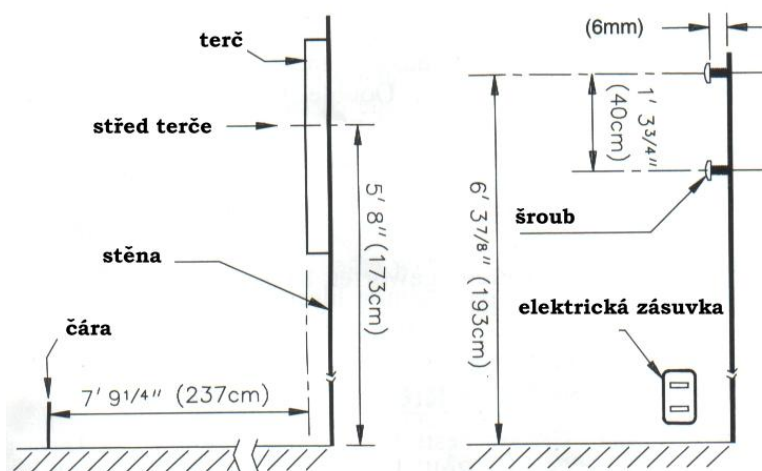
1. Tato hra je určena výhradně pro šipky s měkkou špičkou. Hra se šipkami s ocelovou špičkou poškodí terč.
2. Šipky jsou hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
3. Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
4. Tato hrací sada obsahuje malé součásti a není proto vhodná pro děti do 3 let.
5. Tuto hrací sadu můžete používat buď s monočládky nebo s transformátorem. Transformátor musí mít na výstupu napětí 9V DC/100mA.
6. Před očištěním nebo jinou údržbou vždy odpojte transformátor.
7. Uschovejte si laskavě celý tento návod. Neobsahuje pouze důležité informace, ale slouží také jako průkazný dokument při uplatnění nároku na záruku.



INSTALACE

1. Vyberte vhodné místo, jehož rozměry odpovídají mezinárodním normám jak je uvedeno na obrázku. Přesvědčte se, zda je kabel transformátoru dostatečně dlouhý, aby umožnil připojení terče k zásuvce.

2. Vyvrtejte díru pro horní šroub ve výši 6'3 7/8" (193cm) od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče se nachází ve svislé vzdálenosti 3/4" (40cm) od horního.
3. Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zatáhněte, abyste se ujistili, že je opravdu uchycen napevno.
4. Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdi nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů.



TLAČÍTKA NA TERČI

Na terči jsou 3 tlačítka, která slouží k následujícím funkcím:

Tlačítko	Nastavení hry	Během hry
Změna II> RE-START	Potvrzení nastavení. -	Další hráč. Začít novou hru
HRA / HRÁČ Přehled skóre II> přehled hry II> ZRUŠIT	Možnosti: Hra/Hráč - - -	- Skóre jednotlivých hráčů. Přehled hry. Vymazat skóre současné hry.
MOŽNOSTI / PŘIDRŽET II> ZVUK	Dvojí/Trojí Vstup/Výstup Zvuk Ano/Ne	Aktivovat-deaktivovat terč. Zvuk Ano/Ne

POZNÁMKA:

1. Bez značky II>: Stiskněte tlačítko.
2. II> PŘEHLED hry: Po přehledu skóre přidrže tlačítko stisknuté.
3. Se značkou II >: Stiskněte a přidrže stisknuté po dobu 3 sekund.

DISPLEJ:

Displej LCD je rozdělen do tří částí. Podle zvolené hry se v každé části zobrazují různé údaje. Značka “##” znamená buď skóre nebo životy či zásahy.



A.

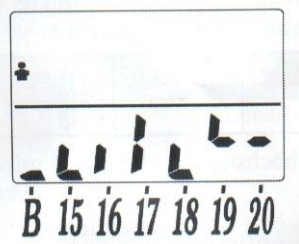
1. ##: Skóre právě hrajícího hráče.
2. -##-: Cílové číslo právě hrajícího
3. L nebo H ##: Skóre vedoucího hráče při hře "OVER & UNDER".
4. Pit # nebo bAt#: Řada na házeči nebo Řada na pálkaři.
5. P#F# nebo t#F#: P4F1 znamená "t" pro "Tým".
6. 2 až 7 (při hře „Snooker“): Cílové číslo je jedno z čísel 2,3,4,5,6 nebo 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (při hře „Baseball“)
Cílové číslo je od 15 do 20 a „Střed“; Nice, Číslo základny, Home run (Domů)

B.

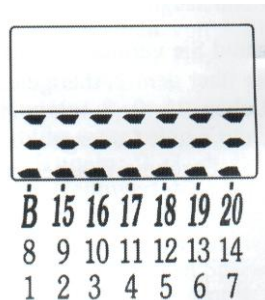
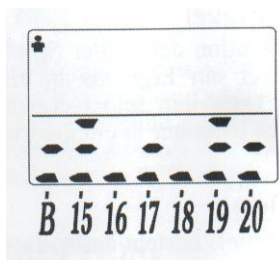
1. -##-: Cílové číslo pro právě hrajícího hráče.
2. ##H# (Hra "Ludo"): Zásahy právě hrajícího hráče ## mohou zabít hráče č. #.
3. ##H (21 bodů): Nejvyšší skóre (nejblíže 21 bodů) v tomto kole.
4. r-#: Počet (#) kol.
5. db nebo bE (Hra „Fotbal“): Při „Fotbale“ oznamuje hráči, že musí zasáhnout buď dvojitý kruh nebo „střed“.
6. 1 až 5 (Hra „Bingo“): Cílové číslo je jedno z čísel 1,2,3,4 nebo 5.
7. ##: Skóre týmu při hře „Baseball“ nebo „Penny“.
8. Ho# nebo #h: Jamka 1,2....atd. 1,2,3....atd. Cílová jamka při hře „Golf“.
9. ##dt(Hra „Free“): Zbývající šipky.

C.

1. ##: Skóre následujícího hráče.
2. -##-: Cílové číslo následujícího hráče.
3. #L: Počet životů právě hrajícího hráče.
4. l, n a #P: Informace o běžcích v jednotlivých „domech“ "X" pro 1. dům, "X" pro 2. dům a "X" pro 3. dům a počet zbývajících hráčů v týmu pálkaře při hře „kriket“.
5. bE#: Zbývající počet "středů", které má zasáhnout házeč (při hře "Anglický kriket").

KRIKET A "VYBÍJECÍ" KRIKET S POČÍTANÝM SKÓREM:

1. Konečný stav na každém čísle u právě hrajícího hráče je zobrazen v dolních částech displeje.
2. Prostřední značka svítí, pokud právě hrající hráč nemá na daném čísle žádnou šipku.
3. Spodní tři značky udávají současný stav.
4. Horní levá značka udává, které číslo hráč uzavřel jako poslední.
5. Horní značka svítí, pokud dané číslo již bylo uzavřeno všemi ostatními hráči. Právě hrající hráč po uzavření tohoto čísla tak nezíská žádné body.



PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY „ŠIPKY“

1. Při každém kole háže hráč 3 šipky. Šipka mimo terč, nebo která se na něm neudrží, nesmí být znovu házena. Po ukončených třech pokusech musí hráč své šipky z terče vytáhnout.
2. Všichni hráči hází ve stanoveném pořadí. O pořadí hráčů se rozhoduje v prvním rozhozu. První háže hráč, který zasáhl střed nebo je mu nejbližší.
3. V jednoduchých kruzích získané body odpovídají číslu na zasaženém oddílu kruhu, u dvojitých kruhů se body zdvojnásobí a u trojitých kruhů trojnásobí. Zásah na okraji středu přináší 25 bodů a zásah přímo do středu 50 bodů (dvakrát 25).

HRY “01”: 301, 501 až 1001 (A01)

1. Každý hráč začíná s výchozím skórem 301, 501...901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nulu, hru končí.
2. Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (BUST – na displeji se objeví buSt), pokud šipkou dosáhne většího počtu bodů, než je zbývajících skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl, než kolo začal.
3. Každá hra “01“ má několik variant “In/Out“:
 - a). DVOJITÉ “IN/TROJITÉ “IN“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)
Hráč musí zasáhnout napřed dvojí/trojí kruh nebo střed, aby mohl začít hrát.
 - b). DVOJITÉ “OUT”/TROJITÉ “OUT“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VÝSTUP ZE HRY)
Aby skóre hráče dosáhlo přesně nuly a tím hráč hru dokončil, musí posledním hodem zasáhnout dvojí/trojí kruh nebo střed. Pokud je před posledním hodem jeho skóre již o bod (1 nebo 2 body) pod bodovou hodnotou posledního vrhu „dvojitě out“/ „trojitě out“, kolo je pro něj prohlášeno za „vybuchlé“ („Bust“).

“NEJVYŠŠÍ SKÓRE“: 6-15 kol

1. Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů za daný počet kol.
2. Nejprve nastavte počet kol, která se budou hrát. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčů, jakmile poslední hráč hodí svou 3. šipku v posledním nastaveném kole.

HRA “SČÍTÁNÍ BODŮ“ (“COUNT UP“ (C-Up)):100,200....až 900

1. Každý hráč začíná hru s 0 body. Každým zásahem šipky jeho skóre narůstá.
2. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.

HRA “NÁHODNÝ CÍL“ (“RANDOM SHOOT“): 6-15 kol

1. Cílem je zasáhnout tu část, kterou terč sám a automaticky zvolí. Pokud hráč šipkou onu část zasáhne, udílí se mu body podle následující tabulky:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
body	1	2	3	3	5

2. Hráč, který má po posledním kole nejvíce bodů, hru vyhrál.

HRA “POD SKÓRE“: alternativa “Vedoucí hráč“ (“Under (Ldr):Leader option“)

1. Cílem této hry je , aby hráč v jednom kole dosáhl vrhem tří šipek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je nižší než „skóre vedoucího hráče“. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Poslední hráč, který zůstane ještě „živý“, hru vyhrál.
2. Pokud Váš počet bodů , dosažený v daném kole, je stejný nebo nižší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucím skóre“. Pokud dosáhnete většího počtu bodů, přicházíte o jeden „život“.

3. Dosavadní vedoucí hráč může v daném kole přesáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“.
4. Každá šipka, která nezasáhne cíl, se počítá za 60 bodů.

HRA “POD SKÓRE“: alternativa “Pokračování” (“Under: Con (Continue)“)

V alternativě „Pokračování“ („Continue“) vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud přesáhne své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – nižší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ se může měnit pouze směrem dolů.

HRA “NAD SKÓRE“: alternativa “Vedoucí hráč” (“Over: Ldr (Leader)“)

1. Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl vrhem tří šipek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než „skóre vedoucího hráče“.
2. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Poslední hráč, který zůstane ještě „živý“, hru vyhrál.
3. Pokud Váš počet bodů dosažený v daném kole je stejný nebo vyšší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucí skóre“. V opačném případě přicházíte o jeden „život“.
4. Dosavadní vedoucí hráč může v daném kole nedosáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“.

HRA “NAD SKÓRE“: alternativa “Pokračování” (“Over: Con (Continue)“)

V alternativě „Pokračování“ („Continue“) vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud nedosáhne v daném kole své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – vyšší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ se může měnit pouze směrem nahoru.

HRA “ODČÍTÁNÍ BODŮ“ (“COUNT DOWN (C-dn)“):100,200...až 900

1. Každý hráč začíná s daným počtem bodů (100 až 900). Každým platným zásahem šipky se mu tento počet snižuje.
2. První hráč, který dosáhne nuly nebo méně, vyhrává.

HRA “KOLEČKO 1“ (“CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK)“): --,-2,-3-

1. Cílem této hry je, aby hráč postupně zasáhl alespoň jednou každé číslo od 1 do 20 a nakonec střed. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
2. Pro tuto hru existují tři varianty: a). “—“: Všechny dvojí a trojí kruhy platí za jednoduchý kruh. b). “-2-“: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí dvěma. c). “-3-“: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí třemi.

HRA “KOLEČKO 2“ (“CLOCK 2“): --,-2,-3-

Cílem hry je zasáhnout postupně a v daném pořadí čísla počínaje 20 a konče 5. Zadané pořadí čísel je následující: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a střed. Hráč smí přejít na další číslo, až se mu podaří zasáhnout číslo v řadě předcházející. Vyhrává první hráč, který dojde k číslu 5 a následně zasáhne střed.

HRA “KOLEČKO 3“ (“CLOCK 3“): --,-2,-3-

Cílem hry je zasáhnout alespoň jednou každé číslo od 20 do 1 a nakonec střed. Čísla se hrají v pořadí: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a střed. Po zásahu jednoho čísla přechází hráč na další. Vítězí hráč, který jako první zasáhne číslo 1 a nakonec se strefí do středu.

HRA “DEVĚT ŽIVOTŮ“ (“9 LIVES“): 3-9 LF (lives) Options

1. Ve hře se hraje postupně o čísla od 1 do 20 a střed.
2. Každý hráč začíná s předem stanoveným počtem „životů“ (3 až 9).
3. V každém kole musí hráč zasáhnout alespoň jednou šipkou určené číslo. Pokud se netrefil ani jednou ze tří šipek, přichází o jeden život.

HRA “NEJLEPŠÍCH DESET“ (“Best Ten“): ---, -2-, -3-, -E- možnosti

1. Při této hře se háže 10 šipek na číslo zvolené terčem.
2. Zvolte napřed ---, -2-, -3- nebo -E-. Značky “---“, “-2-“ nebo “-3-“ znamenají: “celý oddíl“, dvojitý kruh nebo trojitý kruh určeného čísla. Volbou “-E-“ nastavíte střed terče.
3. Na začátku hry terč určí náhodné číslo. Každý hráč háže postupně všech svých 10 šipek na oddíl s určeným číslem.
4. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů.

HRA “KRIKET SE SKÓREM“ (“SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)”)

1. Cílem hry „Kriket se skóre“ je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a potvrdil zásahem středu. Cílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla + střed, vyhrává, a to bez ohledu na celkový počet dosažených bodů.
2. Hráč uzavírá dané číslo nebo střed tak, že zasáhne 1 trojitý, 1 dvojitý a 1 jednoduchý kruh, nebo 3 jednoduché kruhy. Vnější střed je počítán jako jednoduchý kruh a přímý zásah do středu se počítá jako dvojitý kruh.
3. Hráč, který uzavře dané číslo, si „přivlastní“ jeho hodnotu a může na něm sbírat body do té doby, dokud všichni ostatní hráči i toto číslo také neuzavřou.

HRA “KRIKET BEZ SKÓRE“ (“NO SCORE CRICKET“)

Hra „Kriket bez skóre“ je jednodušší variantou hry „Kriket se skóre“. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec potvrdit zásahem středu. Žádné body se nezískávají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a střed.

HRA “VYBÍJECÍ KRIKET“ (“CUT-THROAT CRICKET“)

1. Hra má stejná pravidla jako „Kriket se skóre“. Rozdílné je ale počítání bodů. Po uzavření jednoho čísla se každý další zásah na číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.
2. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u „Kriketu se skóre“.

HRA “ANGLICKÝ KRIKET” (“ENGLISH CRICKET”): (--, 2 HRÁČI – MOŽNOSTI)

1. Tato hra je určena pouze pro 2 hráče. Jeden vystupuje jako hráč a druhý jako pálkař. Cílem házeče je nasbírat co nejrychleji 9 branek, a tak zastavit narůstání počtu bodů pálkaře. Pálkař se naopak snaží nasbírat co nejvíce bodů dříve, než se házeči podaří dosáhnout všech 9 branek.
2. Cílem házeče (Pit 1 nebo 2) je střed terče. Každý zásah obvodu středu se počítá jako 1 branka, zásah přímo do středu platí za 2 branky. Ostatní čísla se nezapočítávají.
3. Pálkaři (bAt 1 nebo 2) se počítá každý zásah (včetně dvou a tří násobků čísla). Z nasbíraného počtu bodů za jedno kolo se započítává pouze ta část, která přesáhne 40 bodů. To znamená, že při zisku 46 bodů se do konečného skóre započítává $46-40=6$ bodů. V případě, že počet bodů za jedno kolo zůstane pod hranicí 40, neudílí se pálkaři pro konečné skóre žádný bod.
4. První kolo končí v okamžiku, kdy se házeči podaří získat všech 9 branek. Vyměňte si role a stiskem tlačítka „ZMĚNA“ („CHANGE“) otevřete druhé kolo.
5. Hra končí uzavřením druhého kola.

HRA “ROZETNI TO“ (“Halve It (HALF“): rAn (Náhodné číslo)

1. Na začátku každého kola určí terč automaticky náhodné číslo.
2. Určené číslo se nemění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. Dvoj a trojnásobky čísla se započítávají.
3. Počet nasbíraných bodů se hráči automaticky dělí dvěma v případě, že se mu během kola nepodaří zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou. Pokud sice číslo jednou šipkou zasáhne, ale další zasáhne „lapák“, musí stisknout tlačítko „ZMĚNA („CHANGE“) a celkové skóre se mu opět snižuje na polovinu.
4. Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pro další kolo. Hra pokračuje do té doby, dokud poslední hráč nehodí v 7. kole svou poslední šipku.

HRA “ROZETNI TO“ (“Halve It (HALF)“): 12 kol

Hra se hraje podle stejných pravidel jako „Rozetni to“ s náhodným číslem. Rozdíl je v tom, že terč neurčuje náhodné číslo pro každé kolo, ale čísla následují v pevném pořadí: 12, 13, 14, db. 15, 16, 17, tr. 18, 19, 20, a –bE—Hra se tak hraje na 12 kol.

HRA “DĚLÍME PĚTI“ (“ALL 51 BY 5“): 31, 41...až 91

1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51 ...nebo 91.
2. Aby hráč získal body do celkového skóre, musí být jeho zisk za jedno kolo dělitelný 5. Ziská-li například v kole 25 bodů, zvyšuje se jeho celkové skóre o 5 ($25+5=5$).
3. Každý zisk, který nelze dělit 5, se nepočítá. Pokud jedna ze šipek mine cíl, nezapočítává se žádný zisk bodů.
4. Kolo je hráči počítáno za „vybuchlé“ (“buSt“ na displeji), pokud získá větší počet bodů, než je jeho dosavadní skóre.
5. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.

HRA “ZA VEDOUCÍM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Ldr: varianta “vedoucí“)

1. Cílem hry je zasáhnout „Cílové číslo“, které je určeno „vedoucím“. Jednoduchý, dvojí a trojí kruh jsou považována za odlišná čísla.
2. Každý hráč má na začátku 7 „životů“ a hru vyhrává hráč, který zůstane jako poslední na živu.
3. Určení vedoucího a zahájení hry:
 - a). Na počátku hry určí terč náhodné číslo, které je považováno za první „cílové číslo“.
 - b). Hráči hází jeden za druhým jednu šipku, až se jednomu z nich podaří zasáhnout určené číslo. Tím se stává prvním „vedoucím“.
4. Během jednoho kola musí hráč zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou. V opačném případě přichází o jeden život. Platný vedoucí nemusí zasáhnout cílové číslo a neztrácí „život“, pokud nikdy z ostatních hráčů číslo také nezasáhl.
5. Ten, kdo první zasáhne určené číslo, se stává novým vedoucím. Nový vedoucí určí nové cílové číslo tím, že na terč hodí jednu šipku.
6. Předchozí vedoucí má právo pokusit se připravit vedoucího o jeho místo. Pokud se mu to nepodaří, o „život“ nepřichází.
7. V případě, že hráč zasáhne „cílové číslo“ a chybí mu šipka, aby mohl určit číslo nové, je nutno stisknout tlačítko „Změna“ („Change“). Terč automaticky zobrazí na displeji cílové číslo “1-3“.

HRA “ZA VEDOUCÍM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Cnt: varianta “pokračování“)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že vedoucí musí stejně jako ostatní hráči zasáhnout cílové číslo. Jinak přichází také o jeden „život“. Každé kolo hry trvá tak dlouho, dokud některý z hráčů nezasáhne cílové číslo a může tak určit nové.

HRA “ŠANGHAJ I“ (“SHANGAI I“)

1. V této hře se hraje postupně o čísla od 1 do 7.
2. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout č. 1, ve druhém č. 2 a tak postupně až do č. 7 v sedmém kole.
3. Po ukončení sedmého kola vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů.

HRA “ŠANGHAJ II“ (“SHANGAI II“)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že může být kdykoliv ukončena, pokud se jednomu z hráčů podaří zasáhnout jednoduchý, dvojí a trojí kruh určeného čísla. Na pořadí zásahů nezáleží a hráč je okamžitě prohlášen za vítěze.

HRA “ŠANGHAJ III“ (“SHANGAI III“)

1. Hraje se postupně o čísla od 1 do 20.

2. Každý hráč začíná u čísla 1. Po jeho zásahu pokračuje u čísla 2, atd.
3. Hra může být kdykoliv ukončena, pokud se jednomu z hráčů podaří zasáhnout jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh určeného čísla. Na pořadí zásahů nezáleží a hráč je okamžitě prohlášen za vítěze.
4. Poté, co poslední hráč hodil v sedmém kole svou poslední šipku, vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů. Vítězem se ale také může stát již před posledním kolem ten, kdo první dosáhne posledního čísla, to znamená č. 20.

HRA “SCRAM“: 21T(21 CÍLŮ)

1. Hraje se o všechna čísla, od 1 do 20 a střed.
2. Úkolem „útočníka“ je nasbírat co nejvíce bodů. Je jedno, jaké číslo zasáhne. „Obránce“ musí naopak zasáhnout alespoň jednou každé číslo. Nezáleží přitom na pořadí.
3. Kolo končí v okamžiku, kdy se podaří „vymazat“ všechna čísla.
4. Vítězí ten hráč, kterému se podaří nashromáždit nejvíce bodů.

HRA “SCRAM CRICKET“: 7t(7 cílů)

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že se hraje o kriketová čísla od 15 do 20 a o střed. K vymazání čísla jsou nutné tři zásahy.
2. „Obránci“ potřebují k vymazání čísla jeden zásah do trojitého, jeden do dvojitého a jeden do jednoduchého kruhu, nebo tři zásahy do jednoduchého kruhu. Vnější okruh středu je považován za jednoduchý zásah, střed za dvojitý.

HRA “ZABIJÁK“ (“KILLER“): 3-7 LF (životů)

1. Jak z názvu vyplývá, cílem hráče je připravit své protivníky o „život“ dříve, než o něj přijde on sám. Vítězí poslední hráč „naživu“.
2. Na začátku hry musí každý hráč hodit šipku na terč rukou, kterou obvykle k házení nepoužívá. Hodem si určí své vlastní číslo. Každý hráč musí mít odlišné číslo. Střed nemůže být číslem hráče.
3. Každým zásahem na vlastní číslo získává hráč další „život“. Hráč může přidat „život“ jinému spoluhráči tím, že zasáhne jeho číslo.
4. Hráč se stává „zabijákem“ až v okamžiku, kdy nasbírá dostatečný počet vlastních životů(3 až 7). Na displeji se objeví značka “===”, která udává, že daný hráč se stal „zabijákem“.
5. Hráč ztrácí statut „zabijáka“ zasáhne-li jeden z ostatních „zabijáků“ jeho číslo. „Zabijákem“ se opět může stát, až znovu dosáhne požadovaný počet „životů“.

HRA “ZABIJÁK“ (“KILLER“): dbL (“double ring “ – dvojitý kruh)

1. Předtím, než se může stát „zabijákem“ musí hráč zasáhnout dvojitý kruh svého čísla.
2. Podobně musí také zasáhnout dvojitý kruh u čísla protivníka, aby ho připravil o „život“. „Zabiják“ se náhodou může připravit o jeden vlastní „život“, zasáhne-li omylem své číslo.
3. Poté, co se stane „zabijákem“, zůstává jim hráč natrvalo, dokud nepřijde o všechny své „životy“ a tím vypadne ze hry.

HRA “FOTBAL“ (“SOCCER“): 6-15rd (Round) (6-15 kol)

1. „Fotbal“ je vynikající hra pro cvičení v míření na střed a vnější středový kruh. Cílem hry je získat napřed míč – to znamená zasáhnout střed terče (bE). Poté se hráč snaží nastřílet co nejvíce gólů dříve, než o míč opět přijde. Za gól se počítá každý zásah do dvojitého kruhu s výjimkou vnějšího kruhu středu.
2. Tento hráč může střílet branky zásahy do dvojitého kruhu tak dlouho, dokud ho o míč nepřipraví jiný hráč, kterému se podaří zasáhnout střed terče. Každý zásah do dvojitého kruhu se počítá za 1 bod.
3. Po ukončení hry je za vítěze prohlášen hráč, který nasbíral nejvíce bodů.

HRA “KULEČNÍK“ (“BILLIARDS“)(9 Ball – kouli): 4-13 points Option – alternativy 4-13 bodů

1. Cílem hry je zasáhnout co nejčastěji „kouli č. 9“ a dosáhnout tak co nejrychleji předem stanoveného počtu bodů.

2. Všichni hráči hrají postupně a v pořadí od 1 do 9. Po zásahu jednoho čísla přechází hráč na další. Čísla od 1 do 8 nepřinášejí žádné body, pouze zásah čísla 9 je odměněn ziskem 1 bodu. Po zisku "koule" začíná hráč hrát opět od č. 1.
3. Hra není omezena na hod 3 šipek v jednom kole. Pokud hráč zasáhne první šipkou určené číslo, může pokračovat ihned na další.
4. Pro hráče dané kolo končí a na řadu přichází další hráč za následujících okolností. Po prvním úspěšném zásahu se hráč rozhodne nepokračovat.

HRA "SNOOKER": (VARIANTY--, 2-8 hráčů)

1. Při hře „Snooker“ (varianta kulečníku) se body získávají tak, že hráč musí napřed strefit červenou „kouli“ a poté jakoukoliv z 6 barevných „koulí“. Poté, co hráč zasáhne poslední červenou kouli (střed terče) a jednu z barevných koulí, musí postupně zasáhnout barevné koule od č. 2 do č. 6. Vítězí hráč s nejvíce body na konci hry.
2. Červené koule: č. 8, 9, 10...20 a střed. Čísla musí být zasažena v pořadí. Každý zásah červené koule platí za 1 bod.
3. Barevné koule: č. 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Každý zásah barevné koule má hodnotu odpovídajícího čísla.
4. Hra není omezena na tři šipky v jednom kole. Hráč může pokračovat tak dlouho, jak se mu daří zásahy.
5. Hráč musí hru přerušit a na řadu přichází další za následujících okolností:
 - a). Na začátku kola hráč nedosáhne platného zásahu ani jednou ze tří šipek.
 - b). Hráč se rozhodne po svém prvním zásahu na hraném čísle nepokračovat.

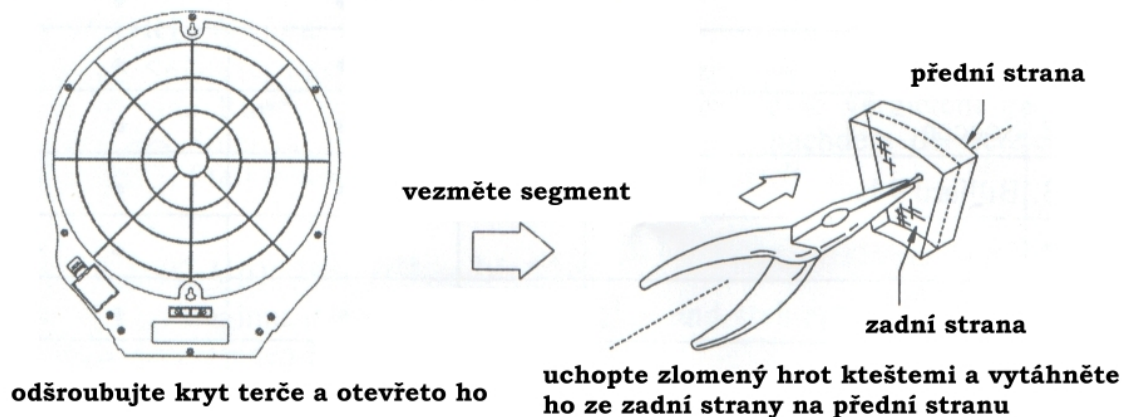
HRA "VOLNÁ" ("FREE")

1. Obecně je tato hra připravena pro 3 šipky na hráče a na jedno kolo. Je určena především pro začátečníky nebo hráče, kteří si chtějí trochu zatrénovat. Proto nic nebrání nastavit hru tak, aby každý hráč mohl házet v jednom kole 10, 20 nebo 30 šipek.
2. Ve hře se počítají všechna čísla, střed, dvojí a trojí kruh.
3. Vítězí hráč s nejvíce body.

ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD

Než začnete shánět opravu, zkontrolujte následující body:

PROBLÉM	PŘÍČINA	NÁPRAVA
Není napájení nebo se na displeji nic nezobrazuje.	Je zástrčka správně vložena do terče a adaptér do el. zásuvky? Baterie jsou vybité.	Zapojte správně adaptér. Vyměňte batereie.
Nepřesnosti.		Vytáhněte zástrčku z terče nebo vyjměte baterie a počkejte asi 5 sekund. Potom znovu vložte zástrčku nebo baterie.
Zobrazí se „Stuc“ a zní zvuk!Stuc“		Vyjměte šipky z terče.
Terč ukazuje špatné hodnoty nebo zaznamenává stále stejné hody.	Zlomené hroty šipek.	Šroubovákem otevřete kryt terče a vytlačte zlomené hroty za zadní strany segmentu. Nikdy se nepokoušejte otevřít el. Obvody terče.



Záruční podmínky:

1. na terč se poskytuje kupujícímu záruční lhůta 24 měsíců ode dne koupě.
2. v době záruky budou odstraněny veškeré poruchy výrobku způsobené výrobní závadou nebo vadným materiálem výrobku tak, aby věc mohla být řádně užívána.
3. Práva ze záruky se nevztahují na vady způsobené:
 - mechanickým poškozením
 - neodvratnou událostí, živelnou pohromou
 - neodbornými zásahy
 - nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry
4. Reklamacce se uplatňuje zásadně písemně s údajem o závadě a potvrzeným záručním listem.
5. Záruku lze uplatňovat pouze u organizace ve které byl výrobek zakoupen.



CZ - 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.

CZ – 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.

Dodavatel CZ:

MASTER SPORT s.r.o.

1. máje 69/14

709 00 Ostrava-Mariánské Hory

www.nejlevnejsisport.cz





ÚVOD

Ďakujeme Vám za zakúpenie elektronickej hry Šípky Echowell. Starostlivo si tento návod prečítajte a zoznámte sa so zariadením, hrou, možnosťami a pravidlami skôr, než začnete hrať.

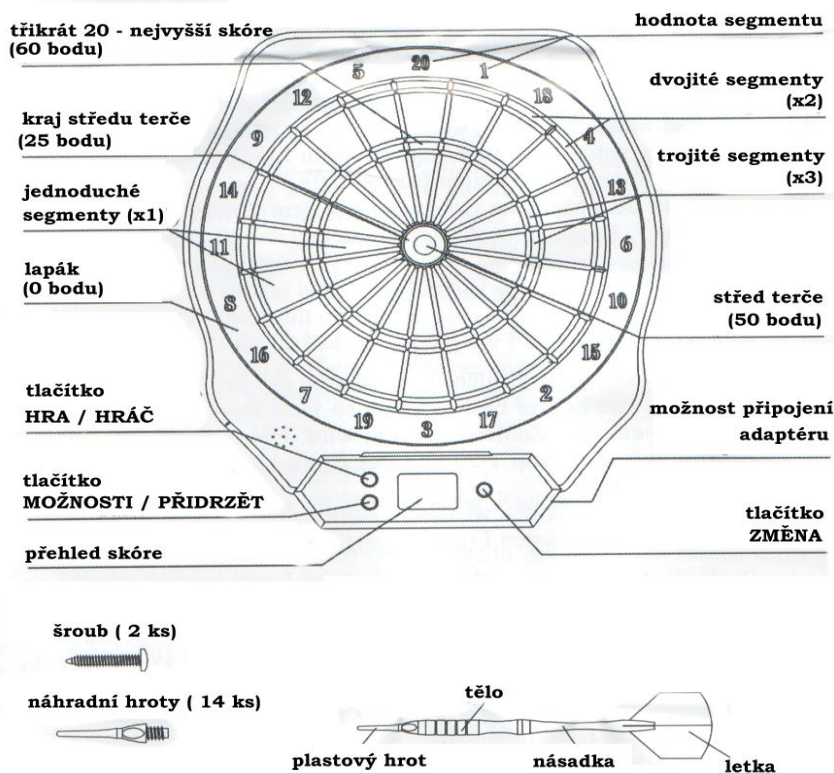
LC-88 – hry: „301 až 1001“, „High Score“(Najvyššie skóre), „Count up“(Sčítanie bodov), „Random Shoot“(Náhodný cieľ), „Count down“(Odčítanie bodov), Over, „Clock 1“(Kolečko 1 / Količko 1), „9 Lives(Deväť životov), „Best Ten“(Najlepších desať), „Cricket“(Kriket), „Cut-Throat Cricket“(Vybíjací kriket), „Halve It“(Roztni to), „Follow the Leader“(Za vedúcim), „Scram“, „Soccer“(Fotbal) a „Free“(Voľná hra).

POKYNY PRE RÝCHLE ZOSTAVENIE

1. Vložte do púzdra na batérie 3 monočlánky AA alebo zapojte transformátor do zásuvky a potom zastrčte prípojku do zástrčky, ktorá sa nachádza na pravej strane terča.
2. Stlačte ľubovoľné tlačítko a zastavte tak auto-test displeja.
3. Stlačte tlačítko „Hra“ a vyberte typ hry. Potom stlačte „Možnosti“ a zvolte hernú alternatívu.
4. Potvrďte stlačením tlačítka „Zmena“ a prejdite na ďalšie voľby nastavenia.
5. Stlačte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchú, dvojité alebo trojitú možnosť IN. Potvrďte voľbu IN stlačením tlačítka „Zmena“. Stlačte tlačítko „Možnosti“ a vyberte jednoduchú, dvojité alebo trojitú možnosť OUT. Potvrďte voľbu OUT stlačením tlačítka „Zmena“ – iba pre hry typu 01.
6. Stlačte tlačítko „Hráč“ a zvolte 1 až 8 hráčov alebo 2 tímy.
7. Stlačte tlačítko „Zmena“ a začnite hrať.
8. Po každom kole stlačte tlačítko „Zmena“, aby rada prešla na ďalšieho hráča.
9. Stlačte tlačítko „II>RE-START a pridržte ich stlačené asi 2 sekundy, nová hra môže začať.

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

1. Táto hra je určená výhradne pre šípky s mäkkou špičkou. Hra so šípkami s oceľovou špičkou poškodí terč.
2. Šípky sú hra pre dospelých. Šípky majú ostré ukončenia a deti je môžu hrať len pod dohľadom dospelých osoby.
3. Pri hre vždy dávajte pozor. Pred hodením šípky sa presvedčte, že sa v hracom priestore nikto nenachádza.
4. Táto hracia sada obsahuje malé súčasti a nie je preto vhodná pre deti do 3 rokov.
5. Túto hraciu sadu môžete používať buď s monočlánkami alebo s transformátorom. Transformátor musí mať na výstupe napätie 9V DC/100mA.
6. Pred očistením alebo inou údržbou vždy odpojte transformátor.
7. Uschovajte si láskavo celý tento návod. Neobsahuje iba dôležité informácie, ale slúži tiež ako preukázateľný dokument pri uplatnení nároku na záruku.

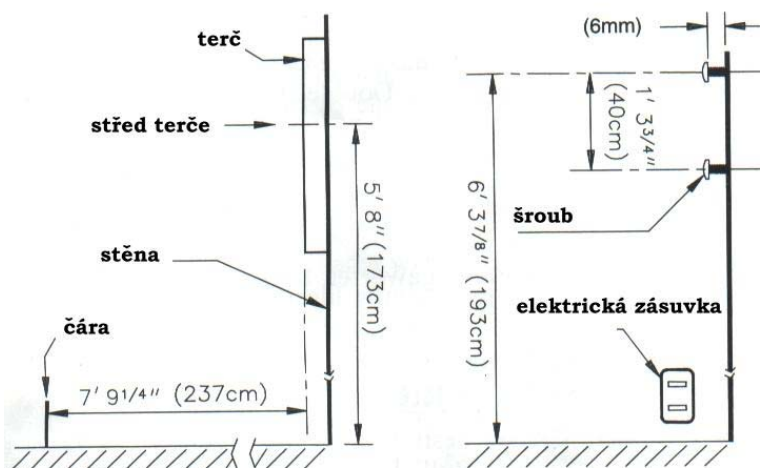


INŠTALÁCIA

1. Vyberte vhodné miesto, ktorého rozmery odpovedajú medzinárodným normám ako je uvedené na obrázku. Presvedčte sa, či je kábel transformátoru dostatočne dlhý, aby umožnil pripojenie terča

k zásuvke.

2. Vyvrtajte diery pre horný šrób vo výške 6' 3 7/8" (193cm) od podlahy. Spodný šrób pre uchytenie terča sa nachádza vo zvislej vzdialenosti 3/4" (40cm) od horného.
3. Zaveste terč na oba záchytné šróby. Za terč ľahko zatiahnite, aby ste sa uistili, že je naozaj prichytený napevno.
4. Vzdialenosť medzi hlavičkou obidvoch záchytných šróbov a stenou nesmie presahovať 8 mm. Pri väčšej vzdialenosti hrozí poškodenie vnútorných elektrických okruhov.



TLAČÍTKA NA TERČI

Na terči sú 3 tlačítka, ktoré slúžia k nasledujúcim funkciám:

Tlačítko	Nastavenie hry	Počas hry
Zmena II> RE-START	Potvrdenie nastavenia. -	Ďalší hráč. Začať novú hru
HRA / HRÁČ Prehľad skóre II> prehľad hry II> ZRUŠIŤ	Možnosti: Hra/Hráč - - -	- Skóre jednotlivých hráčov. Prehľad hry. Vymazať skóre súčasné hry.
MOŽNOSTI / PRIDRŽAŤ II> ZVUK	Dvojitý/Trojitý Vstup/Výstup Zvuk Áno/Nie	Aktivovať-deaktivovať terč. Zvuk Áno/Nie

POZNÁMKA:

1. Bez značky II>: Stlačte tlačítko.
2. II> PREHĽAD hry: Po prehľade skóre pridržite tlačítko stlačené.
3. So značkou II >: Stlačte a pridržite stlačené po dobu 3 sekúnd.

DISPLEJ:

Displej LCD je rozdelený do troch častí. Podľa zvolenej hry sa v každej časti zobrazujú rôzne údaje. Značka “##” znamená buď skóre alebo životy či zásahy.



A.

1. ##: Skóre práve hrajúceho hráča.
2. -##-: Cieľové číslo práve hrajúceho
3. L alebo H ##: Skóre vedúceho hráča pri hre "OVER & UNDER".
4. Pit # alebo bAt#: Rada na hádzačovi alebo Rada na pákarkovi.
5. P#F# alebo t#F#: P4F1 znamená "t" pre "Tým".
6. 2 až 7 (pri hre „Snooker“): Cieľové číslo je jedno z čísel 2,3,4,5,6 alebo 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (pri hre „Baseball“)
Cieľové číslo je od 15 do 20 a „Stred“; Nice, Číslo základne, Home run (Domov)

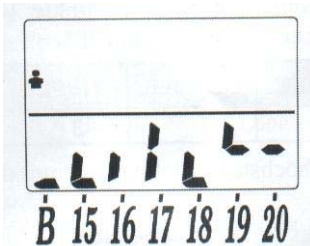
B.

1. -##-: Cieľové číslo pre práve hrajúceho hráča.
2. ##H# (Hra „Ludo“): Zásahy práve hrajúceho hráča ## môžu zabiť hráča č. #.
3. ##H (21 bodov): Najvyššie skóre (najbližšie 21 bodov) v tomto kole.
4. r-#: Počet (#) kôl.
5. db alebo bE (Hra „Fotbal“): Pri „Fotbale“ oznamuje hráčovi, že musí zasiahnuť buď dvojitý kruh alebo „stred“.
6. 1 až 5 (Hra „Bingo“): Cieľové číslo je jedno z čísel 1,2,3,4 alebo 5.
7. ##: Skóre tímu pri hre „Baseball“ alebo „Penny“.
8. Ho# alebo #h: Jamka 1,2,...atď. 1,2,3,...atď. Cieľová jamka pri hre „Golf“.
9. ##dt (Hra „Free“): Zostávajúce šípky.

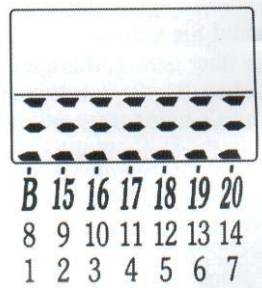
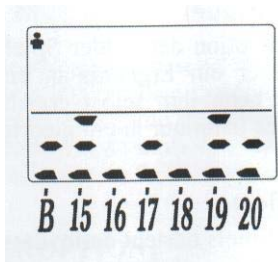
C.

1. ##: Skóre nasledujúceho hráča.
2. -##-: Cieľové číslo nasledujúceho hráča.
3. #L: Počet životov práve hrajúceho hráča.
4. l, n a #P: Informácia o bežcoch v jednotlivých „domoch“ X“ pre 1. dom, “X“ pre 2. dom a “X“ pre 3. dom a počet zostávajúcich hráčov v tíme pákara pri hre „kriket“.
5. bE#: Zostávajúci počet “stredov”, ktoré má zasiahnuť hádzač (pri hre “Anglický kriket”).

KRIKET A “VYBÍJACÍ” KRIKET S POČÍTANÝM SKÓREM:



1. Konečný stav na každom čísle u práve hrajúceho hráča je zobrazený v dolných častiach displeja.
2. Stredná značka svieti, ak práve hrajúci hráč nemá na danom čísle žiadnu šípku.
3. Spodné tri značky udávajú súčasný stav.
4. Horná ľavá značka udáva, ktoré číslo hráč uzavrel ako posledný.
5. Horná značka svieti, ak dané číslo bolo uzavreté všetkými ostatnými hráčmi. Práve hrajúci hráč po uzavrení tohoto čísla tak nezíska žiadne body.



PRAVIDLÁ JEDNOTLIVÝCH HIER

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY „ŠÍPKY“

1. Pri každom kole hádže hráč 3 šípky. Šípka mimo terč, alebo ktorá sa na ňom neudrží, nesmie byť znovu hádzaná. Po ukončení troch pokusoch musí hráč svoje šípky z terča vytiahnuť.
2. Všetci hráči hádžu v stanovenom poradí. O poradí hráčov sa rozhoduje v prvom rozhodnutí. Prvý hádže hráč, ktorý zasiahol stred alebo je mu najbližší.
3. V jednoduchých kruhoch získané body odpovedajú číslu na zasiahnutom oddieli kruhu, u dvojitých kruhov sa body zdvojnásobia a u trojitých kruhov troj násobí. Zásah na okraji stredy prináša 25 bodov a zásah priamo do stredy 50 bodov (dvakrát 25).

HRY “01”: 301, 501 až 1001 (A01)

1. Každý hráč začína s konečným skóre 301, 501...901 alebo 1001 bodov. Cieľom hry je znižovať každým kolom konečné skóre. Akonáhle hráč dosiahne presne nulu, hru končí.
2. Kolo je pre hráčov označené za „vybuchnuté“ (BUST – na displeji sa objaví buSt), ak šípkou dosiahne väčšieho počtu bodov, než je zostávajúce skóre. Nemôže tak dosiahnuť presne nuly a kolo preňho končí. Skóre sa mu automaticky vracia na počet bodov, ktoré mal, než kolo začal.
3. Každá hra “01“ má niekoľko variant “In/Out“:
 - a). DVOJITÉ “IN/TROJITÉ “IN“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)
Hráč musí zasiahnuť najskôr dvojitý/trojité kruh alebo stred, aby mohol začať hrať.
 - b). DVOJITÉ “OUT”/TROJITÉ “OUT“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VÝSTUP Z HRY)
Aby skóre hráča dosiahlo presne nuly a tým hráč hru dokončil, musí posledným hodom zasiahnuť dvojitý/trojité kruh alebo stred. Ak je pred posledným hodom jeho skóre o bod (1 alebo 2 body) pod bodovou hodnotou posledného vrhu „dvojité out“/ „trojité out“, kolo je preňho prehlásené za „vybuchnuté“ („Bust“).

“NAJVYŠŠIE SKÓRE“: 6-15 kôl

1. Cieľom je dosiahnuť čo najväčšieho počtu bodov za daný počet kôl.
2. Najskôr nastavte počet kôl, ktoré sa budú hrať. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčov, akonáhle posledný hráč hodí svoju 3. šípkou v poslednom nastavenom kole.

HRA “SČÍTANIE BODOV“ (“COUNT UP“ (C-Up)):100,200....až 900

1. Každý hráč začína hru s 0 body. Každým zásahom šípky jeho skóre narastá.
2. Hru vyhráva hráč, ktorý prvý dosiahne alebo presiahne stanovený počet bodov.

HRA “NÁHODNÝ CIEĽ“ (“RANDOM SHOOT“): 6-15 kôl

1. Cieľom je zasiahnuť tú časť, ktorú terč sám a automaticky zvolí. Ak hráč šípkou onú časť zasiahne, pridelia sa mu body podľa nasledujúcej tabuľky:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
body	1	2	3	3	5

2. Hráč, ktorý má po poslednom kole najviac bodov, hru vyhral.

HRA “POD SKÓRE“: alternatíva “Vedúci hráč“ (“Under (Ldr):Leader option“)

1. Cieľom tejto hry je , aby hráč v jednom kole dosiahol vrhom troch šípok celkového počtu bodov, ktorý sa rovná alebo je nižší než „skóre vedúceho hráča“. Každý hráč začína hru so 7 „životmi“. Posledný hráč, ktorý zostane ešte „živý“, hru vyhral.
Ak Váš počet bodov , dosiahnutý v danom kole, je rovnaký alebo nižší než posledné „skóre vedúceho hráča“, stáva sa novým „vedúcim skóre“. Ak dosiahnete väčšieho počtu bodov, prichádzate o jeden „život“.
2. Posledný vedúci hráč môže v danom kole presiahnuť svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“, bez toho aby prišiel o „život“.
3. Každá šípka, ktorá nezasiahne cieľ, sa počíta za 60 bodov.

HRA “POD SKÓRE“: alternatíva “Pokračovanie“ (“Under: Con (Continue))

V alternatíve „Pokračovanie“ („Continue“) vedúci hráč prichádza tiež o „život“, pokiaľ presiahne svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“. Doposiaľ platné – nižšie – „vedúce skóre“ zostáva v platnosti. „Vedúce skóre“ sa môže meniť iba smerom dole.

HRA “NAD SKÓRE“: alternatíva “Vedúci hráč“ (“Over: Ldr (Leader)“)

1. Cieľom tejto hry je, aby hráč v jednom kole dosiahol vrhom troch šípok celkového počtu bodov, ktorý sa rovná alebo je vyšší než „skóre vedúceho hráča“.
2. Každý hráč začína hru so 7 „životmi“. Posledný hráč, ktorý zostane ešte „živý“, hru vyhral.
3. Pokiaľ Váš počet bodov dosiahnutý v danom kole je rovnaký alebo vyšší než posledné „skóre vedúceho hráča“, stáva sa novým „vedúcim skóre“. V opačnom prípade prichádzate o jeden „život“.
4. Posledný vedúci hráč môže v danom kole nedosiahnuť svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“, bez toho aby prišiel o „život“.

HRA “NAD SKÓRE“: alternatíva “Pokračovanie“ (“Over: Con (Continue)“)

V alternatíve „Pokračovanie“ („Continue“) vedúci hráč prichádza tiež o „život“, ak nedosiahne v danom kole svoje doposiaľ platné „vedúce skóre“. Doposiaľ platné – vyššie – „vedúce skóre“ zostáva v platnosti. „Vedúci skóre“ sa môže meniť iba smerom hore.

HRA “ODČÍTANIE BODOV“ (“COUNT DOWN (C-dn)“):100,200...až 900

1. Každý hráč začína s daným počtom bodov (100 až 900). Každým platným zásahom šípky sa mu tento počet znižuje.
2. Prvý hráč, ktorý dosiahne nuly alebo menej, vyháva.

HRA “KOLEČKO 1“ (“CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK)“): --,-2,-3-

1. Cieľom tejto hry je, aby hráč postupne zasiahol aspoň jedenkrát každé číslo od 1 do 20 a nakoniec stred. Po zásahu daného čísla sa môže hráč pokúsiť o zásah čísla nasledujúceho. Hráč, ktorý prvý dosiahne stred, vyháva.
2. Pre túto hru existujú tri varianty: a). “—“: Všetky dvojité a trojité kruhy platia za jednoduchý kruh. b). “-2-“: Každý hráč musí zasiahnúť aspoň jedenkrát číslo, ktoré sa násobí dvomi. c). “-3-“: Každý hráč musí zasiahnúť aspoň jedenkrát číslo, ktoré sa násobí tromi.

HRA “KOLEČKO 2“ (“CLOCK 2“): --,-2,-3-

Cieľom hry je zasiahnúť postupne a v danom poradí čísla začínajúce 20 a končiac 5. Zadané poradie čísel je nasledujúce: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a stred. Hráč môže prejsť na ďalšie číslo, až sa mu podarí zasiahnúť číslo v rade predchádzajúcej. Vyháva prvý hráč, ktorý dôjde k číslu 5 a následne zasiahne stred.

HRA “KOLEČKO 3“ (“CLOCK 3“): --,-2,-3-

Cieľom hry je zasiahnúť aspoň jedenkrát každé číslo od 20 do 1 a nakoniec stred. Čísla sa hrajú v poradí: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a stred. Po zásahu jedného čísla prechádza hráč na ďalší. Víťazí hráč, ktorý ako prvý zasiahne číslo 1 a nakoniec sa trafi do stredu.

HRA “DEVĚT ŽIVOTŮ“ (“9 LIVES“): 3-9 LF (lives) Options /HRA “Devät’ životov“

1. V hre sa hrá postupne o čísla od 1 do 20 a stred.
2. Každý hráč začína s vopred stanoveným počtom „životov“ (3 až 9).
3. V každom kole musí hráč zasiahnuť aspoň jedenkrát šípkou určené číslo. Pokiaľ sa netrafil ani jednu z troch šípek, prichádza o jeden život.

HRA “NAJLEPŠÍCH DESAŤ“ (“Best Ten“): ---, -2-, -3-, -E- možnosti

1. Pri tejto hre sa hádže 10 šípek na číslo zvolené terčom.
2. Zvolte najskôr ---, -2-, -3- alebo -E-. Značky “---“, “-2-“ alebo “-3-“ znamenajú: “celý oddiel“, dvojitý kruh alebo trojitý kruh určeného čísla. Voľbou “-E-“ nastavíte stred terča.
3. Na začiatku hry terč určí náhodné číslo. Každý hráč hádže postupne všetkých svojich 10 šípek na oddiel s určeným číslom.
4. Víťazí hráč, ktorý dosiahne najväčšieho počtu bodov.

HRA “KRIKET SO SKÓRE“ (“SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)“)

1. Cieľom hry „Kriket so skóre“ je, aby každý hráč alebo tím hráčov „uzavrel“ každé číslo od 15 do 20 a potvrdil zásahom stred. Cieľové čísla môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí. Prvý hráč alebo tím hráčov, ktorému sa podarí „UZAVRIEŤ“ všetky čísla + stred, vyhráva, a to bez ohľadu na celkový počet dosiahnutých bodov.
2. Hráč uzaviera dané číslo alebo stred tak, že zasiahne 1 trojitý, 1 dvojitý a 1 jednoduchý kruh, alebo 3 jednoduché kruhy. Vonkajší stred je počítaný ako jednoduchý kruh a priamy zásah do stredy sa počíta ako dvojitý kruh.
3. Hráč, ktorý uzavrie dané číslo, si „privlastní“ jeho hodnotu a môže na ňom zbierať body do tej doby, pokiaľ všetci ostatní hráči i toto číslo tiež neuzavrú.

HRA “KRIKET BEZ SKÓRE“ (“NO SCORE CRICKET“)

Hra „Kriket bez skóre“ je jednoduchšou variantou hry „Kriket so skóre“. Cieľom hry je len uzavrieť čísla od 15 do 20 a nakoniec potvrdiť zásahom stred. Žiadne body sa nezískávajú a hru vyhráva hráč, ktorému sa ako prvému podarí „uzavrieť“ všetky čísla a stred.

HRA “VYBÍJACÍ KRIKET“ (“CUT-THROAT CRICKET“)

1. Hra má rovnaké pravidlá ako „Kriket so skóre“. Rozdielne je ale počítanie bodov. Po uzavrení jedného čísla sa každý ďalší zásah na číslo pričíta súperom, ktorí doposiaľ toto číslo neuzavreli. Prvý hráč, ktorému sa podarí uzavrieť všetky čísla + stred a ktorý má najmenší počet bodov, vyhráva.
2. Zobrazenie na displeji sú rovnaké ako v „Kriketu so skóre“.

HRA “ANGLICKÝ KRIKET” (“ENGLISH CRICKET”): (--, 2 HRÁČI – MOŽNOSTI)

1. Táto hra je určená len pre 2 hráčov. Jeden vystupuje ako hráč a druhý ako páľkar. Cieľom hádzača je nazbierať čo najrýchlejšie 9 bránok, a tak zastaviť narastanie počtu bodov páľkara. Páľkar sa naopak snaží nazbierať čo najviac bodov skôr, než sa hádzačovi podarí dosiahnuť všetkých 9 bránok.
2. Cieľom hádzača (Pit 1 alebo 2) je stred terča. Každý zásah obvodu stredy sa počíta ako 1 bránka, zásah priamo do stredy platí za 2 bránky. Ostatné čísla sa nezapočítávajú.
3. Páľkarovi (bAt 1 alebo 2) sa počíta každý zásah (vrátane dvoj a troj násobku čísla). Z nazbieraného počtu bodov za jedno kolo sa započítava len tá časť, ktorá presiahne 40 bodov. To znamená, že pri zisku 46 bodov sa do konečného skóre započítava $46-40=6$ bodov. V prípade, že počet bodov za jedno kolo zostane pod hranicou 40, neprideľuje sa páľkarovi pre konečné skóre žiadny bod.
4. Prvé kolo končí v okamžiku, kedy sa hádzačovi podarí získať všetkých 9 bránok. Vymeňte si role a stiskom tlačítka „ZMENA“ („CHANGE“) otvorte druhé kolo.
5. Hra končí uzavrením druhého kola.

HRA “ROZTNI TO“ (“Halve It (HALF)“): rAn (Náhodné číslo)

1. Na začiatku každého kola určí terč automaticky náhodné číslo.
2. Určené číslo sa nemení po celé jedno kolo. Všetci hráči hádžu svoje tri šípky na určené číslo a zbierajú body. Dvoj a trojnásobky čísla sa započítávajú.

- Počet nazbieraných bodov si hráči automaticky delia dvoma v prípade, že sa mu behom kola nepodari zasiahnúť určené číslo aspoň jednou šípkou. Pokiaľ síce číslo jednou šípkou zasiahne, ale ďalší zasiahne „lapák“, musí stlačiť tlačítko „ZMENA („CHANGE“) a celkové skóre sa mu opäť znižuje na polovicu.
- Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pre ďalšie kolo. Hra pokračuje do tej doby, pokiaľ posledný hráč nehodí v 7. kole svojou poslednou šípkou.

HRA “ROZTNI TO“ (“Halve It (HALF)“): 12 kol

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako „Roztni to“ s náhodným číslom. Rozdiel je v tom, že terč neurčuje náhodné číslo pre každé kolo, ale čísla nasledujú v pevnom poradí: 12, 13, 14, db. 15, 16, 17, tr. 18, 19, 20, a –bE—Hra sa tak hrá na 12 kôl.

HRA “DELÍME PIATIMI“ (“ALL 51 BY 5“): 31, 41...až 91

- Cieľom hry je znížiť v každom kole počet bodov z pôvodne stanoveného počtu 31, 41, 51 ...alebo 91.
- Aby hráč získal body do celkového skóre, musí byť jeho zisk za jedno kolo deliteľný 5. Ak získa napríklad v kole 25 bodov, zvyšuje sa jeho celkové skóre o 5 ($25+5=5$).
- Každý zisk, ktorý nemožno deliť 5, sa nepočíta. Pokiaľ jedna zo šípok minie cieľ, nezapočítava sa žiadny zisk bodov.
- Kolo je hráčovi počítané za „vybuchnuté“ (“buSt“ na displeji), pokiaľ získa väčší počet bodov, než je jeho posledné skóre.
- Prvý hráč, ktorého celkové skóre dosiahne presne nulu, vyhráva.

HRA “ZA VEDÚCIM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Ldr: varianta “vedúci“)

- Cieľom hry je zasiahnúť „Cieľové číslo“, ktoré je určené „vedúcim“. Jednoduchý, dvojitý a trojitý kruhy sú považované za odlišné čísla.
- Každý hráč má na začiatku 7 „životov“ a hru vyhráva hráč, ktorý zostane ako posledný na živu.
- Určenie vedúceho a zahájenie hry:
 - Na počiatku hry určí terč náhodné číslo, ktoré je považovaný za prvé „cieľové číslo“.
 - Hráči hádžu jeden za druhým jednu šípkou, až sa jednému z nich podari zasiahnúť určené číslo. Tým sa stáva prvým „vedúcim“.
- Počas jedného kola musí hráč zasiahnúť určené číslo aspoň jednou šípkou. V opačnom prípade prichádza o jeden život. Platný vedúci nemusí zasiahnúť cieľové číslo a nestráca „život“, pokiaľ nikdy z ostatných hráčov číslo tiež nezasiahol.
- Ten, kto prvý zasiahne určené číslo, sa stáva novým vedúcim. Nový vedúci určí nové cieľové číslo tým, že na terč hodí jednu šípkou.
- Predchádzajúci vedúci má právo pokúsiť sa pripraviť vedúceho o jeho miesto. Pokiaľ sa mu to nepodari, o „život“ neprichádza.
- V prípade, že hráč zasiahne „cieľové číslo“ a chýba mu šípka, aby mohol určiť číslo nové, je nutné stlačiť tlačítko „Zmena“ („Change“). Terč automaticky zobrazí na displeji cieľové číslo “1-3“.

HRA “ZA VEDÚCIM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Cnt: varianta “pokračovanie“)

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že vedúci musí rovnako ako ostatní hráči zasiahnúť cieľové číslo. Inak prichádza tiež o jeden „život“. Každé kolo hry trvá tak dlho, pokiaľ niektorý z hráčov nezasiahne cieľové číslo a môže tak určiť nové.

HRA “ŠANGHAJ I“ (“SHANGAI I“)

- V tejto hre sa hrá postupne o čísla od 1 do 7.
- Hráči sa snažia v prvom kole zasiahnúť č. 1, v druhom č. 2 a tak postupne až do č. 7 v siedmom kole.
- Po ukončení siedmeho kola vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac bodov.

HRA “ŠANGHAJ II“ (“SHANGAI II“)

Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že môže byť kedykoľvek ukončená, pokiaľ sa jednému z hráčov podari zasiahnúť jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh určeného čísla. Na poradí a zásahov nezáleží a hráč je okamžite prehlásený za víťaza.

HRA “ŠANGHAJ III“ (“SHANGAI III“)

1. Hrá sa postupne o čísla od 1 do 20.
2. Každý hráč začína u čísla 1. Po jeho zásahu pokračuje u čísla 2, atď.
3. Hra môže byť kedykoľvek ukončená, pokiaľ sa jednému z hráčov podarí zasiahnúť jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh určeného čísla. Na poradí zásahov nezáleží a hráč je okamžite prehlásený za víťaza.
4. Potom, čo posledný hráč hodil v siedmom kole svojou poslednou šípkou, vyhráva ten, kto nazbieral najviac bodov. Víťazom sa ale tiež môže stať pred posledným kolom ten, kto prvý dosiahne posledného čísla, to znamená č. 20.

HRA “SCRAM“: 21T(21 CIEĽOV)

1. Hrá sa o všetky čísla, od 1 do 20 a stred.
2. Úlohou „útočníka“ je nazbierať čo najviac bodov. Je jedno, aké číslo zasiahne. „Obranca“ musí naopak zasiahnúť aspoň jedenkrát každé číslo. Nezáleží pritom na poradí.
3. Kolo končí v okamžiku, kedy sa podarí „vymazať“ všetky čísla.
4. Víťazí ten hráč, ktorému sa podarí nazhromaždiť najviac bodov.

HRA “SCRAM CRICKET“: 7t(7 cieľov)

1. Hra sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom prípade s tým rozdielom, že sa hrá o kriketové čísla od 15 do 20 a o stred. K vymazaniu čísla sú nutné tri zásahy.
2. „Obranci“ potrebujú k vymazaniu čísla jeden zásah do trojitého, jeden do dvojitého a jeden do jednoduchého kruhu, alebo tri zásahy do jednoduchého kruhu. Vonkajší okruh stredy je považovaný za jednoduchý zásah, stred za dvojitý.

HRA “ZABIJÁK“ (“KILLER“): 3-7 LF (životov)

1. Ako z názvu vyplýva, cieľom hráča je pripraviť svojich protivníkov o „život“ skôr, než on príde on sám. Víťazí posledný hráč „nažive“.
2. Na začiatku hry musí každý hráč hodiť šípkou na terč rukou, ktorú obvykle k hádzaniu nepoužíva. Hodom si určí svoje vlastné číslo. Každý hráč musí mať odlišné číslo. Stred nemôže byť číslom hráča.
3. Každým zásahom na vlastné číslo získava hráč ďalší „život“. Hráč môže pridať „život“ inému spoluhráčovi tým, že zasiahne jeho číslo.
4. Hráč sa stáva „zabijakom“ až v okamžiku, kedy nazbiera dostatočný počet vlastných životov(3 až 7). Na displeji sa objaví značka “=###=”, ktorá udáva, že daný hráč sa stal „zabijakom“.
5. Hráč stráca štatút „zabijaka“ ak zasiahne jeden z ostatných „zabijakov“ jeho číslo. „Zabijakom“ sa opäť môže stať, až znovu dosiahne požadovaný počet „životov“.

HRA “ZABIJAK“ (“KILLER“): dbL (“double ring “ – dvojitý kruh)

1. Predtým, než sa môže stať „zabijakom“ musí hráč zasiahnúť dvojitý kruh svojho čísla.
2. Podobne musí tiež zasiahnúť dvojitý kruh u čísla protihráča, aby ho pripravil o „život“. „Zabijak“ sa náhodou môže pripraviť o jeden vlastný „život, ak zasiahne omylom svoje číslo.
3. Potom, čo sa stane „zabijakom“, zostáva ním hráč natrvalo, pokiaľ nepríde o všetky svoje „životy“ a tým vypadne z hry.

HRA “FOTBAL“ (“SOCCER“): 6-15rd (Round) (6-15 kôl)

1. „Fotbal“ je vynikajúca hra pre cvičenie v mierení na stred a vonkajší stredový kruh. Cieľom hry je získať najskôr loptu – to znamená zasiahnúť stred terča (bE). Potom sa hráč snaží nastrieľať čo najviac gólov skôr, než o loptu opäť príde. Za gól sa počíta každý zásah do dvojitého kruhu s výnimkou vonkajšieho kruhu stredy.
2. Tento hráč môže strieľať bránky zásahy do dvojakého druhu tak dlho, pokiaľ ho o loptu nepripraví iný hráč, ktorému sa podarí zasiahnúť stred terča. Každý zásah do dvojakého kruhu sa počíta za 1 bod.
3. Po ukončení hry je za víťaza prehlásený hráč, ktorý nazbieral najviac bodov.

HRA “BILIARD“ (“BILLIARDS“)(9 Ball – gulí): 4-13 points Option – alternatívy 4-13 bodov

1. Cieľom hry je zasiahnúť čo naj častejšie „guľu“ č. 9“ a dosiahnuť tak čo najrýchlejšie dopredu

stanoveného počtu bodov.

2. Všetci hráči hrajú postupne a v poradí od 1 do 9. Po zásahu jedného čísla prechádza hráč na ďalší. Číslo od 1 do 8 neprinášajú žiadne body, len zásah čísla 9 je odmenený ziskom 1 bodu. Po zisku „gule“ začína hráč hrať opäť č. 1.
3. Hra nie je obmedzená na hod 3 šípok v jednom kole. Pokiaľ hráč zasiahne prvý šípkou určené číslo, môže pokračovať ihneď na ďalší.
4. Pre hráča dané kolo končí a na radu prichádza ďalší hráč za nasledujúcich okolností. Po prvom úspešnom zásahu sa hráč rozhodne nepokračovať.

HRA „SNOOKER“: (VARIANTY--, 2-8 hráčov)

1. Pri hre „Snooker“ (varianta biliardu) sa body získavajú tak, že hráč musí najskôr trafiť červenou „guľu“ a potom akúkoľvek zo 6 farebných „gulí“. Potom, čo hráč zasiahne poslednú červenú guľu (stred terča) a jednu z farebných gulí, musí postupne zasiahnuť farebné gule od č. 2 do č. 6. Víťazí hráč s najviac bodmi na konci hry.
2. Červené gule: č. 8, 9, 10...20 a stred. Číslo musí byť zasiahnutý v poradí. Každý zásah červenej gule platí za 1 bod.
3. Farebné gule: č. 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Každý zásah farebné gule má hodnotu zodpovedajúceho čísla.
4. Hra nie je obmedzená na tri šípky v jednom kole. Hráč môže pokračovať tak dlho, ako sa mu daria zásahy.
5. Hráč musí hru prerušiť a na radu prichádza ďalší za nasledujúcich okolností:
 - a). Na začiatku kola hráč nedosiahne platného zásahu ani jedenkrát z troch šípok.
 - b). Hráč sa rozhodne po svojom prvom zásahu na hranom čísle nepokračovať.

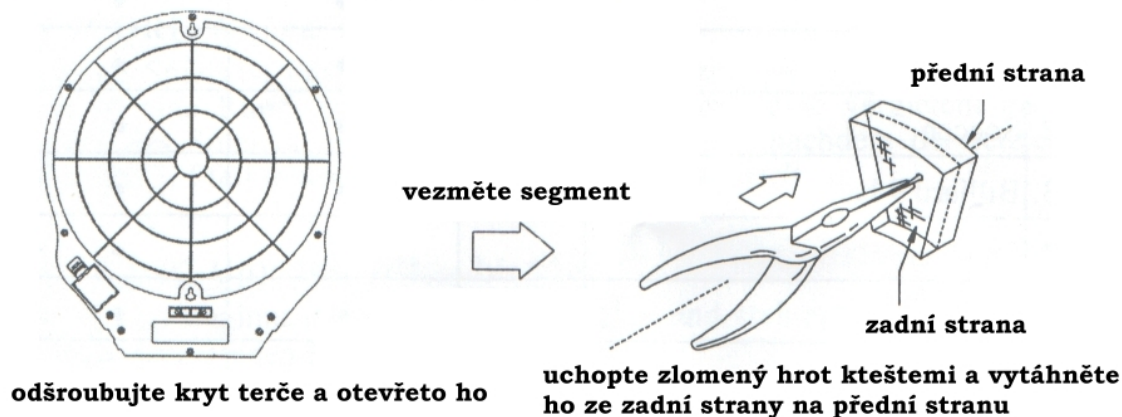
HRA „VOLNÁ“ („FREE“)

1. Obecne je táto hra pripravená pre 3 šípky na hráča a na jedno kolo. Je určená predovšetkým pre začiatčníkov alebo hráčov, ktorí si chcú trochu zatrénovať. Preto nič nebráni nastaviť hru tak, aby každý hráč mohol hádzať v jednom kole 10, 20 alebo 30 šípok.
2. V hre sa počítajú všetky čísla, stred, dvojité a trojité kruhy.
3. Víťazí hráč s najviac bodmi.

ODSTRAŇOVANIE ZÁVAD

Než začnete zháňať opravu, skontrolujte nasledujúce body:

PROBLÉM	PRÍČINA	NÁPRAVA
Nie je napájanie alebo sa na displeji nič nezobrazuje.	Je zástrčka správne vložená do terča a adaptér do el. zásuvky? Batérie sú vybité.	Zapojte správne adaptér. Vymonte batérie.
Nepravidelnosti.		Vytiahnite zástrčku z terča alebo vytiahnite batérie a počkajte asi 5 sekúnd. Potom znovu vložte zástrčku alebo batérie.
Zobrazí sa „Stuc“ A znie zvuk!Stuc“		Vytiahnite šípky z terča.
Terč ukazuje nesprávne hodnoty alebo zaznamenáva stále rovnaké hody.	Zlomené hroty šípok.	Šrobovákotvorte kryt terča a vytlačte zlomené hroty za zadnú stranu segmentu. Nikdy sa nepokúšajte otvoriť el. Obvody terča.



Záručné podmienky:

1. na terč sa poskytuje kupujúcemu záručná lehota 24 mesiacov odo dňa zakúpenia.
2. v dobe záruky budú odstránené všetky poruchy výrobku spôsobené výrobnou závadou alebo vadným materiálom výrobku tak, aby vec mohla byť riadne užívaná.
3. Práva za záruky sa nevzťahujú na vady spôsobené:
 - mechanickým poškodením
 - neodvratnou udalosťou, živelnou pohromou
 - neodbornými zásahmi
 - nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi
4. Reklamácia sa uplatňuje zásadne písomne s údajom o vade a potvrdeným záručným listom.
5. Záruku je možné uplatňovať len u organizácie v ktorej bol výrobok zakúpený.



SK - OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA - informácie k likvidácii elektrických a elektronických zariadení.

Po uplynutí doby životnosti prístroja alebo v okamihu, kedy by oprava bola neekonomická, prístroj nevhadzujte do domového 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 potenciálnych 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.

SK - 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 návode na použitie nepreberá žiadnu zodpovednosť za akýkoľvek patent.

Dodávateľ SK:

TRINET Corp., s.r.o.

Cesta do Rudiny 1098

024 01 Kysucké Nové Mesto

www.najlacnejsisport.sk