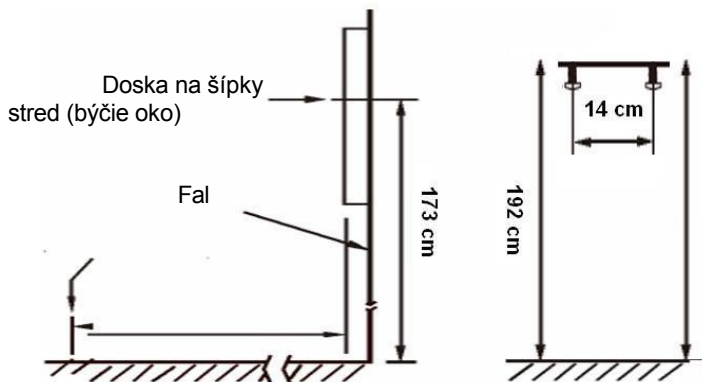


- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Číslo segmentov 14 2. Dvojité krúžok (x2) 3. Triple 20 najvyššie skóre (60 bodov) 4. Trojitý krúžok (x3)
Konektor 5. Vonkajší terč (25 bodov) 6. Vnútorne býčie oko (50 bodov) 7. Pasca na šípy (0 bodov)
x 20 8. Jednotlivé krúžky (x 1) 9. Tlačidlo NEXT
Markolat 10. Zapnutie/vypnutie zvuku 23 11. Zadné tlačidlo 24 12. Tlačidlo MISS
Adaptér 4,5 V, 500 mA | <ol style="list-style-type: none"> 9. Tlačidlo UP 10. Tlačidlo DOWN 11. Tlačidlo ENTER 12. Adaptér 13. 18. 14. Zobrazenie kriketu 15. Náhradný hrot 16. Plastový hrot 17. 22. 18. Stopka a pero 19. Skrutky x 2 20. 25. |
|--|---|

NÁVOD NA INŠTALÁCIU



Bubnová linka
237 cm

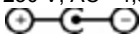
NÁSTROJE POTREBNÉ NA INŠTALÁCIU:

• Skrutkovač a vŕtačka - (nie sú súčasťou dodávky)

1. Príprava šípok: naskrutkujte hrot (špičku) a násadu do násady (hlavne). Ak je letka navyše, zložte letku do tvaru a vložte ju do násady.
2. Dva montážne otvory na zadnej strane slúžia na zavesenie šípky. Na upevnenie na stenu slúžia 2 skrutky. Ak skrutky nie sú vhodné na stenu, vymeňte ich

vhodné skrutky. V blízkosti sa nachádza elektrická zásuvka. Podľa pravidiel pre medzinárodné zápasy v šípkach by mala byť šípková doska zavesená tak, aby výška od podlahy po stred šípkového kruhu bola 1,73 m (68") a vzdialenosť od čiaru hodu po dosku bola 2,37 (7 stôp 9 1/4 palca).

3. Umiestnite dve značky vedľa seba vo výške 192 cm (75 5/8") nad podlahou, vo vzdialenosti 14 cm (4") medzi vybrané stenové stĺpiky. Do referenčných značiek zaskrutkujte dva hmoždinky, až kým hlavy hmoždiniek nebudú vyčnievať 13 mm zo steny.
4. Zarovnajte montážne otvory na zadnej strane hračky s hlavami skrutiek a potom hračku pripevnite. Možno bude potrebné upraviť skrutky, aby doska priliehala k stene.
5. Pripojte adaptér k zásuvke v stene a zásuvku k šípke. Adaptér musí byť 230 V, AC - 4,5 V DC, 500 mA.



6. Pred použitím sa oboznámte s obsluhou šípky. Ak máte podozrenie, že šípky nefungujú správne, najprv si prečítajte časť RIEŠENIE PROBLÉMOV v tomto návode.

NÁPADY A USMERNENIA

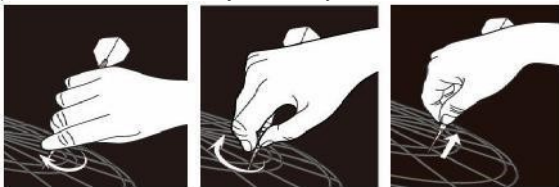
Hru je možné hrať len s plastovou špičkou. použite plastovú špičku

Šípky spôsobujú poškodenie šípky.

Šípky hádžte správnou silou a v správnej polohe. Šípky nemusíte hádzať silno, aby ste ich udržali na hracej ploche. Odporúčaná hmotnosť šípok s plastovým hrotom by nemala presiahnuť 16 gramov.

Aby ste predišli odskoku, vždy používajte typ plastového hrotu, ktorý sa dodáva s hračkou. S touto hračkou nikdy nepoužívajte dlhé špičky, pretože sa ľahko zlomia alebo ohnú.

Keď vyberiete šípku z hracej plochy, mierne ju otočte doprava a zároveň vytiahnite šípku smerom von. Takto ju ľahšie vytiahnete.

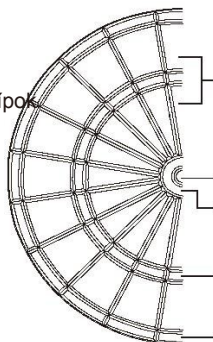


BODY VÝPOČTU

Hádzanie jedného sektora =
Jeden výstrel pozostáva z 3 šípek

Odraz a vynechané šíčky

Jedenskáajúci
50 bodov
alebo mimo hracej plochy
šíčky s bubienkom budú
sa započítava do skóre
sa nedá znovu vyhodiť. Trojitý



Býčie oko = 50 bodov
Bull = 25 bodov alebo

možnosť jedného býka/dvojitého býka

a sektor Tripla =
skóre

Dvojitý sektor =

Dvojnásobné skóre

NASTAVENIE A FUNKCIE

START
ON/OFF

Stlačením tlačidla ON/OFF spustíte nastavenie. Po zapnutí dosky sa na niektorých displejoch rozsvieti uvítacia hudba. Keď zvuk zanikne, zobrazí sa displej prehrávača a na displeji sa zobrazí "G01" a "301".

**HRA &
MOŽNO**
↑/DOWN
ENTER

Pomocou tlačidiel NAHORU a DOLEVA môžete prechádzať medzi hrami (pozri časť VYBRAŤ HRU). Keď sa zobrazí hra, potvrďte ju stlačením tlačidla ENTER.

Pomocou tlačidiel NAHORU a DOLEVA môžete prechádzať cez herné možnosti. Po zobrazení hernej možnosti ju potvrďte stlačením tlačidla ENTER.

Pri niektorých hrách si môžete vybrať dvojitý vstup a/alebo dvojitý výstup. Pomocou tlačidiel NAHORU a DOLEVA môžete prechádzať týmito špeciálnymi funkciami. Po zobrazení špeciálnej funkcie ju potvrďte stlačením tlačidla ENTER.

H R Á Č

P/DOWN
ENTER

režim
prehrávača.

Pomocou tlačidiel UP alebo DOWN vyberte počet hráčov. Na výber je celkovo 9 hráčov: režim pre 1 hráča a režim pre 8 hráčov, plus sólo režim.

Výber prehrávača potvrdíte stlačením tlačidla ENTER.

SOLO (CYBER)
UP/DOWN
ENTER

úroveň:

Po výbere možnosti a potvrdení režimu sólo hráča môžete hrať s počítačom. Pomocou tlačidiel UP alebo DOWN vyberte úroveň pre sóloveho hráča a stlačením tlačidla Enter spustíte hru. Sólový hráč má k dispozícii nasledujúcich päť

- C1: Začiatovník
- C2: Stredne pokročilý
- C3: Pokročilý
- C4: Odborník
- C5: Profesionálne

Stlačením tlačidla ENTER potvrdíte výber sólovej hry.

HENDIKEP
HENDIKEP
HORE/DOL
E

VSTÚPIŤ

Stlačením tlačidla Handicap sa presuniete na ďalšieho hráča.

Pri niektorých hrách môžete po výbere počtu hráčov (pred stlačením tlačidla Enter) vybrať jednoduchý režim. Stlačením tlačidla Handicap vstúpite do režimu výberu jednoduchej hry. Potom stlačením tlačidla Nahor/Nadol vyberte uľahčenú možnosť pre každého hráča. A

SINGLE/
DOUBLE BULL
UP/DOWN
ENTER

Ak je v hre možnosť dvojitého alebo jednoduchého býka, stlačte tlačidlo UP alebo DOWN.

Stlačením tlačidla ENTER potvrdíte výber jednoduchého/dvojitého býka.

HRÁČ

**ZMENIŤ
ĎALŠIE**

Keď počítač počas hry došle správu "NEXT", stlačenie sektorov neaktivuje šípky. Hráč musí odstrániť všetky šípky a musí stlačením tlačidla Next prejsť do ďalšieho kola pre hráčov. Šípky sa automaticky presunú k ďalšiemu hráčovi, ak zostane hracia plocha nehraná približne 10 sekúnd po zobrazení správy "NEXT".

**HODNO
TENIE
NEXT**

Hra sa skončí, keď je vyhlásený víťaz alebo keď všetci hráči získajú posledný bod (pozrite si podrobný opis každej hry). Pomocou tlačidla DALEJ si môžete pozrieť výsledky jednotlivých hráčov. poradie a konečné skóre.

**MISS
MISS**

Po stlačení tlačidla MISS je skóre 0 a šípka sa zapíše, keď šípka zasiahne lapač šípok WEB alebo sa dostane vedľa hracej plochy.

**RESET
MISS**

Ak chcete resetovať hru, stlačte a podržte tlačidlo MISS na 2 sekundy.

VSTÚPIŤ

Počas hry si môžete skontrolovať skóre ostatných hráčov stlačením klávesu Enter.

**END
N/OFF**

Stlačením tlačidla ON/OFF hru vypnete. Doska je vybavená funkciou automatického vypnutia na úsporu energie. Ak hru hráte dlhšie ako 30 minút sa hra automaticky vypne.

**ZVUK
ZVUK**

Táto doska je vybavená zvukovou výstrahou. Zvuk môžete počas prehrávania zapnúť alebo vypnúť.

VÝBER HRY

Hra	Názov	Zobrazenie	Možnosti /počet variantov	Počet hráčov
G01	301	301	7/56	1-8
G02	301 Liga	CO1	7/224	1-8

G03	CountUp	CUP	9/18	1-8
G04	Okolo hodiny	rCL	12	1-8
G05	Šanghaj	Shi	4	1-8
G06	Vysoké skóre	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot-out	S-0	19	1-8
G09	9 životov	9Li	7	2-8
G10	Kriket	Cri	3/6	1-8
G11	Kriket bez skóre	NSc	3/6	1-8
G12	Cvrček s prerezaným hrdlom	CUc	3/6	1-8
G13	Zabijácky cvrček	LLc	3/6	2-8
G14	scram cricket	SCc	1/2	2
G15	Kriket na nízkom ihrisku	LPc	3/6	1-8
G16	Anglický kriket	Enc	1/2	2
G17	Dvojitý iba kriket	dbc	3/6	1-8
G18	Farba	CL2	5	1-8
G19	Bonusová farba	bC2	5	1-8
G20	Farba nápravného zariadenia	CC2	5	1-8
G21	Žiadne skóre Farba	NC2	5	2-8
G22	Voľná farba šípok	FdC	4	1-8
G23	Nad	aleboS	19/38	2-8
G24	Spodná časť	A	19/38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1/2	1-8
G26	Veľká 6	biG	19	2-8
G27	Štyridsatjeden	Pre	1/2	1-8
G28	Bingo	am	4	1-8
G29	Zdvojnásobiť počet bodov	ddn	1/2	1-8
G30	21 bodov	21P	7	1-8
G31	Deväť šípok storočia	Ndc	3/6	1-8
G32	Strelba I	S-1	1/2	1-8
G33	Strelba II	S-2	1/2	1-8
G34	Strelba III	S-3	1/2	1-8
G35	Strelba IV	S-4	1/2	1-8

MOŽNOSŤ HENDIKEPU

Hra	Názov	Možnosť hendikepu
G01	301	-20, -40, -60, -80 bodov
G02	301 Liga	-20, -40, -60, -80 bodov
G03	Odpočítajte sa	+20, +40, +60, +80 bodov
G05	Šanghaj	+20, +40, +60, +80 bodov
G06	Vysoké skóre	+20, +40, +60, +80 bodov
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 životy
G08	Vystreliť	+1, +2, +3, +4 body
G09	9 životov	-1, -2, -3, -4 životy
G18	Farba	+20, +40, +60, +80 bodov
G19	Bonusová farba	+20, +40, +60, +80 bodov
G20	Farba nápravného zariadenia	+20, +40, +60, +80 bodov
G21	Žiadne skóre Farba	-1, -2, -3, -4 životy
G22	Farba voľných šípok	+20, +40, +60, +80 bodov
G23	Nad	-1, -2, -3, -4 životy
G24	Spodná časť	-1, -2, -3, -4 životy
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 bodov
G26	Veľká 6	-1, -2, -3, -4 životy
G27	Štyridsaťjeden	+20, +40, +60, +80 bodov
G29	Zdvojnásobiť počet bodov	+20, +40, +60, +80 bodov
G30	21 bodov	1, +2, +3, +4 body

HRY NA TANIERI

- Nasledujúci hráči P-1, P-2 ... P-8. •
Každý hráč môže hodiť 3 šípy za kolo.
- Tri malé šípky vpravo od displeja zobrazujú šípky hodené v kole.
- Táto elektronická hra so šípkami automaticky zobrazuje celkové skóre a zvyrazňuje ciele.
- Pred hádzaním šípok vždy počkajte, kým tabuľa dohrá.

PRAVIDLÁ HRY

G01301-999

HRY

MOŽNOSŤ 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DVOJITÝ BÝK / JEDNODUCHÝ BÝK

Je to najobľúbenejšia hra v šípkach, ktorá sa hrá vo väčšine líg a turnajov. Každý hráč začína hru s 301 bodmi (alebo 501, 601 atď.). Každý hráč je na ľahu

na konci sa súčet troch šípok odpočíta od skóre hráča. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne presne nulu. Hra pokračuje až do dosiahnutia 2., 3. a 4. miesta.

Hru môžete sťažiť použitím DOUBLE IN a/alebo DOUBLE OUT, čím nastavíte ďalšie obmedzenia na začiatku a na konci hry. K dispozícii sú tieto možnosti:

SiO (predvolené): skórovanie sa začne a skončí, keď hráč trafi akékoľvek číslo. Hráč môže ukončiť hru zasiahnutím akéhokoľvek čísla, ktoré zníži skóre presne na nulu. Keď hráč prekročí počet bodov potrebných na dosiahnutie presnej nuly, kolo sa považuje za neúspešné a skóre sa vráti na skóre pred kolom.

diO - Double in: aby hráč začal bodovať, musí trafiť číslo na dvojitom kruhu alebo hodiť dvojitého býka. Kým nie je splnená táto podmienka, nie je možné bodovať.

SdO - Double Out: Aby hráč vyhral, musí hodiť double alebo číslo na double bull, ktoré zníži skóre presne na nulu. Keď hráč p r e k r o č í skóre potrebné na dosiahnutie nuly alebo "1" bodu, kolo sa považuje za "bust" a skóre sa vráti na predchádzajúce kolo (zvýšný "1" bod je tiež bust, pretože neexistuje možnosť zaokrúhliť na nulu s dvojitým zásahom).

diS - Double in + Double out: bodovanie sa začína, keď padne daný počet zásahov na dvojitom kruhu alebo dvojitom býkovi, a končí, keď padne taký počet zásahov na dvojitom kruhu alebo dvojitom býkovi, ktorý zníži skóre presne na nulu.

G02

301-999 LIGA

MOŽNOSTI: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL Toto je tímová verzia hry 301-999 a je veľmi obľúbená medzi šípkarškými ligami.

Vždy sú v nej 2 tímy, pričom v každom tíme môžu byť maximálne 4 až 4 hráči.

Napríklad: hráč 1 a hráč 3 hrajú proti hráčovi 2 a hráčovi 4. Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako individuálna hra 301-999.

Možnosti: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 hráči v každom tíme 3C: 3

hráči v každom tíme 4C: 4 hráči v

každom tíme CyB: 1 hráč v

každom tíme

G03COUN

T UP

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 900 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Je to jednoduchá hra, ktorú môže hrať každý. Cieľom je poraziť ostatných hráčov tým, že ako prvý dosiahnete vopred stanovené skóre. K dispozícii sú nastavenia 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč sa snaží dosiahnuť čo najvyššie skóre vo svojom kole. Konečné celkové skóre môže byť vyššie ako vopred nastavené skóre.

CLOCK**MOŽNOSTI: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Hráč sa snaží dosiahnuť čísla v poradí (v závislosti od zvolenej možnosti) od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15 alebo od 1 do 20. Keď je číslo zasiahnuté, hra sa posunie k hodu ďalšieho čísla. Hráč, ktorý dosiahne a hodí posledné číslo v hre ako prvý, vyhráva. 105,110,115,120: Posledné číslo je 5, 10, 15, 20 od symbolu, bez ohľadu na dvojnásobok alebo trojnásobok

205,210,215,220: Posledné číslo 5, 10, 15, 20 je len dvojnásobky sú platné.

305,310,315,320: Posledné číslo 5, 10, 15, 20 je len sú platné trojice.

G05**ŠANGHAJ****MOŽNOSTI: L01, L05, L10, L15**

Hra je ako *Hodiny idú dokola*. Hráči začínajú hod číslom 1 (alebo 5, 10 alebo 15) a postupujú až k číslu 20 a býkovi. Zásahy, ktoré padnú mimo číselnej línie, sa nepočítajú. Dvojitý alebo trojitý zásah má hodnotu 2- alebo 3-násobku čísla.

Výsledky sa sčítajú. Voliteľné možnosti: možnosť L01: hra začína od sektora 1

Možnosť L05: hra začína v sektore 5

Možnosť L10: hra začína v sektore 10

Možnosť L15: hra začína v sektore 15

G06VYSOKÉ**SKÓRE****MOŽNOSŤ: H03, H04,.... H13, H14 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK**

Táto hra sa podobá hre *Count Up*, ale končí sa počtom kôl, ktoré ste si vybrali.

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Vyberte počet kôl pomocou možností H03-H14, ktoré sa pohybujú od 3 do 14 kôl.

G07**KILLER**

Cieľom hry je "zabiť" protivníkov a udržať hráča nažive. Vyhráva hráč, ktorý ako jediný zostane na konci "nažive". V možnostiach 303-321 sa vonkajší býk a býk nepočítajú. Tieto polia nie sú zaškrtnuté. Každý hráč musí hodiť svoj šíp do svojho očíslovaného sektora. Na displeji sa v tomto okamihu zobrazí "SEL". Ak hráč netrafí dosku, netrafí býka alebo netrafí sektor, do ktorého už vystrelil iný hráč, musí hádzať znova.

Keď hráč získa číslo, začne sa boj. Každý hráč sa snaží hodiť svoje číslo, aby získal prezývku "zabijak". Keď sa stane zabijakom, cieľom hráča je "vraždiť" svojich súperov zasahovaním ich očíslovaných sektorov, kým každý nestratí svoj "život". Ak zabijak zasiahne svoj vlastný očíslovaný sektor, stráca označenie "zabijak" a tiež stráca svoj "život". Svoj status "zabijaka" môže znova získať, ak opäť zasiahne svoj vlastný očíslovaný sektor. Posledný preživší vyhráva hru.

V ťažkej hre musí hráč na získanie označenia "zabijak" hodiť dvojnásobok (alebo trojnásobok) svojho vlastného skóre.

Počet životov a obtiažnosť sektora (všetky sektory, dvojitý sektor a trojitý sektor) môžete vybrať pomocou možností 003-321, ktoré predstavujú počet životov 3-21 a obtiažnosť sektora.

Možnosť	Životy	Strelnica (zabijak)
003	3	jednoduchý, dvojitý, trojitý
005	5	jednoduchý, dvojitý, trojitý
.....	...	jednoduchý, dvojitý, trojitý
021	21	jednoduchý, dvojitý, trojitý
203	3	dvojnásobok
205	5	dvojnásobok
...	dvojité
Možnosť	Životy	Strelnica (zabijak)
221	21	dvojité
303	3	trojitý
305	5	trojitý
....	trojitý
321	21	trojitý

G08

SHOOT-OUT

MOŽNOSTI: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Počítač náhodne vyberie skóre, ktoré má hráč dosiahnuť. Každý správny odhad má hodnotu jedného bodu. Víťazom sa stáva hráč, ktorý trafi 3,421 bodov v

v závislosti od úrovne náročnosti. Ak hráč netrafi tabuľku do 10 sekúnd, tabuľka sa automaticky zmení na iné skóre, ktoré musí hráč hodiť, a to sa počíta rovnako, ako keby hráč trafil nesprávne číslo. V tejto hre sa ako simulácie počítajú aj dvojnásobné a trojnásobné hody.

G099

LIVES

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

V tejto hre sa sledujú čísla v kolách od 1 do 20 a býk. Hráči hádžu postupne do sektora 1 v 1. kole, 2 v 2. kole atď. až po "25" v 21. kole, potom opäť 1 v 22. kole atď. Každý hráč musí v každom kole zasiahnúť cieľové číslo jednou šípkou. Hráč stráca život, ak všetky 3 šípky minú.

Hru vyhráva posledný žijúci hráč. 003, 004, 005 ...

009 tu 3, 4, 5 ... 9 životov

MOŽNOSŤ: C00, C20, C25 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Kriket je veľmi populárna hra.





Hra sa hrá s 15-20 očíslovanými sektormi a B (býk).

Každý účastník hádže 3 šípky. Hráč musí trikrát trafiť očíslovaný sektor, aby sa mu otvoril. Potom môže za otvorený očíslovaný sektor získať body. Ak druhý hráč (hráči) tiež trikrát zasiahne (zasiahnu) tento očíslovaný sektor, sektor je uzavretý. Za uzavretý očíslovaný sektor už nie je možné získať žiadne ďalšie body. Dvojité alebo trojité zásahy sa počítajú ako 2 alebo 3 zásahy. Sektory sa môžu otvárať a zatvárať v ľubovoľnom poradí. Vyhráva hráč, ktorý uzavrie najviac sektorov a získa najvyšší počet bodov. Stratégiou je teda rozhodnúť sa, či má väčšiu cenu najprv uzavrieť sektor alebo zbierať body. Pretože hráč, ktorý uzavrie najviac sektorov, ale zaostáva v počte bodov, hru prehráva. Hra sa končí, keď sú uzavreté všetky očíslované sektory. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Voliteľné možnosti:

C00: otvorte čísla v požadovanom poradí

C20: najprv sa otvorí číslom 20, potom sa pokračuje v tomto poradí: 19, 18, 17, 16, 15 a býk

C25: najprv otvorí býka, potom pokračuje v tomto poradí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

Kriket	raz	dvakrát	Otvorené na	uzavretie
Prihlášku podajte na				

G11NO SKÓRE**KRIKET****MOŽNOSŤ: 000, 020, 025 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK**

Toto je zjednodušená verzia *kriketu*. Cieľom je, aby hráč čo najrýchlejšie dokončil všetky čísla. Za zásah uzavretého čísla sa nikdy nepriznáva žiadne skóre. Preto ak je číslo zasiahnuté trikrát, hráč musí hľadať ďalšie ciele. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky čísla. Možnosti: 000: otvorte čísla v poradí podľa vlastného výberu

020: najprv sa otvorí číslom 20, potom sa pokračuje v tomto poradí: 19, 18, 17, 16, 15 a býk

025: najprv otvorí býka, potom pokračuje v tomto poradí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

G12CUT THROAT**CRICKET****MOŽNOSŤ: 00C, 20C, 25C / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK**

To je opačný prípad ako v *kriketu*. Keď hráč otvorí číslo, zásah sa pripočíta k skóre súpera. Najvyššie súčtové skóre je

prehráva. Skóre sa nemôže pripočítať k skóre hráča, ktorý už číslo dokončil. Víťazom sa stáva hráč s najnižším skóre, ktorý ako prvý dokončil všetky čísla. Ak hráč ako prvý dokončil všetky čísla, ale má najvyššie skóre, musí pokračovať v hode, aby zvýšil skóre súpera na skóre vyššie alebo rovnaké ako jeho vlastné. Preto je najlepšou stratégiou čo najskôr uzavrieť čísla, aby ostatní hráči nezvyšovali svoje skóre a netrestali ostatných. Možnosti:

00C: otvorí čísla v požadovanom poradí

20C: najprv sa otvorí číslom 20, potom pokračuje v tomto poradí: 19, 18, 17, 16, 15 a býk

25C: najprv otvorí býka, potom pokračuje v tomto poradí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

G13

KILLER CRICKET

MOŽNOSŤ: H00, H20, H25 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Táto hra je veľmi podobná *hre kriket bez bodovania*, ale je to jej vynaliezavejšia verzia. Keď je číslo zamknuté, hráč má možnosť zabrániť súperom v jeho označení tým, že trafi to isté číslo znova. Ak však súper toto číslo tiež uzamkol, značka sa mu neodoberie. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý uzavrie všetky čísla.

Voliteľné možnosti:

H00: otvorí čísla v požadovanom poradí

H20: najprv sa otvorí číslom 20, potom pokračuje v tomto poradí: 19, 18, 17, 16, 15 a býk

H25: najprv otvorí býka, potom pokračuje v tomto poradí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

G14

SCRAM CRICKET

MOŽNOSŤ: Double Bull, býk

Každý hráč hodí 15-20 segmentov a Bull/Bullseye.

Jeden hráč je strelec a môže získavať body, zatiaľ čo zvyšný hráč je zástrčka a musí sa dostať do každého segmentu a Bull/Bullseye raz uzavrieť. Strelec už nemôže zatvoriť na segmente s uzavretým číslom. Strelec sa zmení, keď sú uzavreté všetky segmenty čísla. Teraz sa strelcom stávajú 2 hráči. Cieľom každého strelca je získať čo najviac bodov. Po dvoch kolách je víťazom hráč s najvyšším počtom bodov.

G15KRIKET NA NÍZKOM

IHRISKU

MOŽNOSŤ: E00, E20, E25 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Táto verzia kriketu využíva nižšie očíslované sektory na hracej ploche, čo znamená rozdiel v rýchlosti v porovnaní s bežnými sektormi kriketu. Hráči musia "zavrieť" sektory 1, 2, 3, 4, 5, 6 a býka. Všetky ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri normálnom kriketu.

Voliteľné možnosti:

E00: otvorí čísla v požadovanom poradí

E20: najprv sa otvorí číslom 6, potom pokračuje v tomto poradí: 5, 4, 3, 2, 1 a býk

E25: najprv otvorí býka, potom pokračuje v tomto poradí: 1, 2, 3, 4, 5 a 6

G16ANGLICKÝ

KRIKET

MOŽNOSŤ: Dvojité býk, jednoduchý býk

Túto hru hrajú 2 hráči a pozostáva z dvoch kôl. Hráč 1 musí trafiť vonkajšieho býka alebo býka, kým nezíska 9 zásahov (9X) Býk sa počíta ako dvojnásobok. A

Hráč 2 musí získať čo najvyššie skóre. Za každý výstrel (3 šípky) sa musí od získaných bodov odpočítať 40 bodov. Ak hráč 1 zasiahne vonkajšieho býka, vnútorného býka a

skončil s 9 zásahmi (9X), úlohy sa obrátili. Vyhráva hráč, ktorý má na konci druhého kola najviac bodov.

G17DOUBLE IBA

KRIKET

MOŽNOSŤ: L00, L20, L25, dvojité býk, samostatný býk

Táto hra sa hrá rovnakým spôsobom ako kriket s tým rozdielom, že pred tým, ako hráč môže pokračovať v hre, musí byť odohraný dvojnásobok očíslovaného kriketového sektora. Po odpálení dvojnásobku je možné číslo otvoriť. Potom sa tento dvoják a všetky dvojáky alebo trojáky tohto čísla počítajú. Napríklad, ak chce hráč prejsť na číslo 20, musí najprv hodiť dvojnásobok 20. Po zasiahnutí dvojitej 20, potom jednoduchej 20, hráč číslo zatvorí, dvojité 20 sa otvorí a má hodnotu 20 bodov, trojitá 20 sa otvorí a má hodnotu 40 bodov. Šípka sa teda nemá použiť na otvorenie/zavretie čísla

G18

FARBA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Na začiatku hry musí každý hráč hodiť aspoň jednu šípkou, aby sa rozhodol, ktorý blok/farbu (farba č. 20 alebo farba č. 1) bude hrať. (Ak hráč zasiahne šípkou býka, musí hodiť znova, aby sa rozhodol pre farbu.) Potom sa každý hráč snaží hodiť svoju farbu, aby dosiahol celkové skóre (rozhoduje sa na začiatku hry a nastavuje sa v časti Možnosti hry: 100, 200, 300, 400 alebo 500). Ak hráč hodí súperovu farbu, zásah sa nepočíta. Zásah býka sa započítava do celkového skóre. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne vopred stanovené celkové skóre.

G19

BONUSOVÁ

FARBA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako hra "Color" s nasledujúcim rozdielom. Ak hráč trafi farbu súpera, jeho celkové skóre sa zvýši o túto bodovú hodnotu. Vyberte počet bodov pomocou možností 100-500, ktoré predstavujú skóre 100-500.

G20

KOREKČNÁ FARBA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako hra "Color" s nasledujúcim rozdielom. Ak hráč zasiahne súperovu farbu, toto skóre sa mu odpočíta od celkového skóre. Počet bodov vyberte pomocou možností 100-500, ktoré predstavujú skóre 100-500.

G21NO FARBA**SKÓRE**

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007 Hra sa musí hrať rovnakým spôsobom ako hra "Color" s nasledujúcim rozdielom.

Každý hráč sa snaží trafiť svoju farbu, aby získal bod. Ak hráč zasiahne súperovu farbu, stráca jeden bod zo svojho celkového skóre a prehráva kolo. (Zasiahnutie býka sa započítava do celkového skóre.) Hráč, ktorému zostala jedna značka (keď sú ostatní na nule), vyhráva.

O celkovom skóre rozhodnete a nastavíte ho v možnostiach hry na začiatku hry: 3, 4, 5, 6 alebo 7 celkových bodov.

G22FREE-DART**FARBA**

MOŽNOSTI: 005, 010, 015, 020

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako hra "Color" s nasledujúcim rozdielom. Každý hráč sa snaží trafiť svoju farbu, aby získal čo najvyššie skóre. Ak hráč trafiť súperovu farbu, nezapočítava sa mu do celkového skóre. (Zásah býka sa do celkového skóre započítava.) Vyhráva hráč, ktorý po hodení všetkých šípok dosiahne najvyššie celkové skóre. O celkovom počte šípok, ktoré sa majú hodiť, sa rozhodne a nastaví na začiatku hry v možnostiach hry: 5, 10, 15 alebo 20 celkových šípok.

G23**OVERS**

MOŽNOSŤ: 003, 004...020, 021 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Je to jednoduchá a rýchla hra. Každý hráč sa musí snažiť dosiahnuť rovnaké alebo vyššie skóre ako predchádzajúce najvyššie skóre v danom kole. Keď hráč hodí menej ako predchádzajúce tri súčty šípok, stráca "život". Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive najdlhšie. vyberte počet životov pomocou možností 003-021, ktoré predstavujú 321 životov.

G24**UNDERS**

MOŽNOSTI: U03, U04... U20, U21 / DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Hra je podobná hre *Overs* s tým rozdielom, že cieľom je dostať hráča pod celkový počet troch šípok. Keď je súčet skóre troch šípok vyšší ako zaznamenané skóre, hráč získava

stráca "život". Podanie strely alebo zásah mimo bodovacej oblasti sa trestá 60 bodmi (3x20, najvyššie skóre na šípke). Hráč, ktorý zostane "nažive" najdlhšie, vyhráva. Počet životov si vyberte pomocou možností U03-U21, ktoré predstavujú 3-21 životov.

E- IT

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Každý začína hru hodom 12, potom 13, 14, ľubovoľný dvojnásobok, potom 15, 16, 17, ľubovoľný trojnásobok, 18, 19, 20 a nakoniec býk. Každý hráč hodí tri šípky na rovnaké číslo a potom prejde na ďalšie číslo v ďalšom kole. Výsledky sa sčítajú, dvojnásobok je 2-násobok skóre, trojnásobok je 3-násobok skóre. Ak hráč v rámci kola minie všetky tri hody na daný cieľ, jeho skóre sa znižuje na polovicu. Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším skóre.

KÖR	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	SUMMARY
PLAY													

D: DoubleT

: TripleB

: Bull

G26

BIG-6

MOŽNOSTI: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Na začiatku hry je prvým cieľom jediná šestka. Hráč musí tento cieľ zasiahnúť raz z troch hodov, aby si zachránil život. Ak je zásah dosiahnutý pri prvom alebo druhom hode, hráč má šancu jedným hodom vybrať súperov cieľ. Jednoduché, dvojité a trojité ciele sa považujú za rôzne ciele. Stratégiou je vybrať pre súpera čo najťažší cieľ, napríklad "trojitú 20" alebo "dvojitého býka". Vyhráva hráč, ktorý zostane "nažive" najdlhšie.

Vyberte počet životov pomocou možností b03-b21, ktoré predstavujú 3-21 životov.

G27

**ŠTYRID
SAŤJED
EN**
MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Každý začína hru hodom 20, potom 19, 18, 17, 16, 15, býk, spolu 41 bodov.

Každý hráč hodí tri šípky na rovnaké číslo a potom sa v ďalšom kole presunie na ďalšie číslo. Body sa sčítavajú, dvojnásobok je 2-násobok skóre, trojnásobok je 3-násobok skóre. Po býkovi nasleduje extra kolo za 41 bodov a hráč sa musí prebiť touto výzvou, aby dokončil svoje posledné kolo (41 je súčet bodov získaných za 3 šípky hodené za sebou). Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším skóre.

	20	19	18	17	16	15	B	"41"	Celkom
1. hráč									
2. hráč									

B: Býčie oko

MOŽNOSTI: 132, 141, 168, 189

Tabuľka automaticky zvýrazní cieľový sektor. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trikrát obide cieľové sektory.

132- Sektory, ktoré treba zasiahnuť, sú 15, 4, 8, 14, 3.

141- Sektory, ktoré treba zasiahnuť, sú 17, 13, 9, 7, 1.

168- Sektory, ktoré treba zasiahnuť, sú 20, 16, 12, 6, 2.

189- Sektory, ktoré treba zasiahnuť, sú 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč musí trikrát trafiť očíslovaný sektor, aby sa presunol do ďalšieho očíslovaného sektora. Zásah jedného sektora sa počíta raz, dvojitý sektor sa počíta dvakrát a trojitý sektor sa počíta trikrát.

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Hra začína so 40 základnými bodmi pre každého hráča. Hráč môže získať body,

zasiahnuť aktívne sektory daného kruhu. Napríklad v kole 1

hráč musí trafiť sektor 15. Ak hráč netrafi sektor 15, jeho skóre je

sa zníži na polovicu. Ďalšie kolo je 16. kolo a tak ďalej. Pre D a T musí hráč hodiť dvojnásobok alebo trojnásobok a platí rovnaké pravidlo. Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Celkom
1. hráč										
2. hráč										

D: DoubleT : TripleB : Bull

BODY**MOŽNOSTI: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Cieľom hry je získať čo najviac zásahov. Hráč môže získať zásahy dvoma spôsobmi:

1. Získa presne 21 bodov s 1, 2 alebo 3 šípkami, alebo
2. Získajte najvyššie možné skóre až 21 bodov (ak nikto iný nezíska 21 bodov v tomto kole)

Hráč povie "bust", keď je skóre vyššie ako 21 a hráč nemá žiadne zásahy. Na konci hry vyhráva hráč s najväčším počtom zásahov. Vyberte počet kôl pomocou možností 005-011, ktoré predstavujú 5-11 kôl.

CENTURY**MOŽNOSTI: 100, 150, 200, DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK**

Možnosti sú cieľové skóre v tabuľke nižšie.

Možnosť	100	150	200
Cieľové skóre	100 bodov	150 bodov	200 bodov

V tejto hre má každý hráč 9 šípok (v troch kolách), s ktorými môže získať 100 (alebo 150, 200) bodov tým, že neprekročí hodnotu alebo sa čo najviac priblíži k 100 na. Kto tento limit prekročí, vypadáva z hry. Na šípkach sa zobrazí "BUST". Šípky mimo bodovacej oblasti vynulujú skóre. Odrazené šípky sa nepenalizujú a nepočítajú sa ako body. Číslo dosiahnuté na šípkovej tabuli je skóre Dvojitý sektor má hodnotu dvojnásobného skóre a trojitý má hodnotu trojnásobného skóre. Vyhráva hráč, ktorý sa najviac priblíži k cieľovému skóre bez toho, aby ho prekročil.

G32SHOOTI

NG I

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

V tejto hre každý hráč hádže tri šípky. Hráč, ktorý dosiahne najvyššie skóre pri hode tromi šípkami, vyhráva kolo. Hra sa končí, keď hráč vyhrá celkovo 7 kôl

G33SHOOTI

NG II

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Táto hra sa hrá rovnakým spôsobom ako strelba na terč I, ale do skóre sa započítavajú len šípky, ktoré zasiahnu jednoduché, dvojité alebo trojité oblasti nasledujúcich čísel cieľových polí. 15, 16, 17, 18, 19, 20, býk. Vyhráva ten, kto ako prvý získa 7 bodov

G34SHOOTIN

G III

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Táto hra by sa mala hrať rovnakým spôsobom ako Target Shooter I. Hra pozostáva zo siedmich kôl a vyhráva ten, kto prvý vyhrá štyri kolá.

G35SHOOTIN

G IV

MOŽNOSŤ: DVOJITÝ BÝK/JEDINÝ BÝK

Táto hra sa hrá rovnakým spôsobom ako strelba na terče I, ale do skóre sa započítavajú len šípky, ktoré zasiahnu jednoduché, dvojité alebo trojité oblasti s nasledujúcimi číslami terčov: 15, 16, 17, 18, 19, 20, býk. Hra pozostáva zo siedmich kôl a vyhráva ten, kto ako prvý vyhrá štyri kolá.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Žiadne napájanie	Skontrolujte a uistite sa, že je adaptér zapojený do zásuvky a zástrčka je správne pripojená k doske.
------------------	---

Hra neposkytuje skóre	Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia, či je hra pozastavená alebo či prebieha kontrola skóre. Stlačením tlačidla MISS (RESET) na 2 sekundy skontrolujte, či sa hra resetuje a spustí sa prehrávanie. Môžete tiež skontrolovať, či sa nezasekli žiadne skórovacie sektory alebo funkčné tlačidlá.
Zaseknutý sektor alebo tlačidlo	Počas prepravy alebo bežného hrania sa môžu skórovacie sektory dočasne zaseknúť. V takom prípade sa zastavia všetky automatické skórovacie funkcie. Jemne vyberte šípku alebo pohnite sektorom prstom, čím sa sektor môže uvoľniť. Hra potom môže pokračovať a funkcia bodovania sa opäť spustí.
Odstránenie zlomených hrotov	Plastové hroty sa môžu zlomiť do dosky. V takom prípade ich skúste jemne vytiahnuť pomocou klieští. Poznámka: čím je šípka ťažšia, tým je pravdepodobnejšie, že sa ohne alebo zlomí.
Elektrické alebo elektromagnetické rušenie	V prípade elektromagnetického rušenia môže dôjsť k poruche elektroniky šípky alebo k jej nefunkčnosti (napr. silná búrka, elektrický výboj, výpadok prúdu alebo elektrický motor či mikrovlnná rúra v blízkosti). Ak chcete obnoviť normálnu prevádzku hry, odpojte adaptér z elektrickej zásuvky a šípku na 2 sekundy.

Záruka stráca platnosť, ak bol šípkarský pult otvorený alebo rozobraný.

BEZPEČNOSTNÉ VAROVANIE

VAROVANIE!

Nepripájajte zdroj napájania nakrátko.

Používajte iba odporúčaný adaptér (pozri návod na inštaláciu). Adaptér nie je hračka!

Chráňte šípky pred extrémnym počasím alebo teplotou. Chráňte šípky pred tekutinami alebo nadmernou vlhkosťou. Šípkovú dosku čistite vlhkou handričkou a/alebo jemným čistiacim prostriedkom.

Pred čistením odpojte terč od elektrickej siete

Pravidelne kontrolujte adaptér, či nie je poškodený kábel, zástrčka, kryt alebo iné komponenty. Ak zistíte takéto poškodenie, nepoužívajte šípky, kým sa poškodenie neopraví.

VAROVANIE!

Šípky sú šport pre dospelých, nie hra. Deti by ho mali používať len pod dohľadom dospelých. Pozorne si prečítajte návod na použitie. Nepoužívajte šípky so šípkami.

cieľové osoby. Správne používanie hračky zabráni poškodeniu a zraneniu.

RECYKLÁCIA



Značka "preškrtnutý odpadkový kôš" znamená, že výrobok a jeho adaptér by sa nemali vyhadzovať do domového odpadu. Malo by sa s nimi zaobchádzať oddelene. Ak už výrobky nechcete používať, mali by ste sa obrátiť na autorizovaného odovzdať ich na zbernom mieste, aby sa mohli recyklovať. sa stáva. Ak tak urobíte, poškodíte svoje životné prostredie a vlastné zdravie.

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Viedeň info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

**Uchovajte si ho pre budúce použitie SURCHARCH
Umiestnenie: ČÍNA**

CE 14+

