

Karella elektronický šipkový terč CB-25



CZ Návod k obsluze

karella[®]
professional Dart

Art. č. 8089.01

Gratulujeme ke koupi elektronického šipkového terče Karella CB-25.

Před montáží a používáním zařízení si prosím pečlivě přečtěte tento návod k obsluze a uschovejte jej pro pozdější použití.

Upozornění

Toto sportovní zařízení je určeno výhradně pro soukromé použití. Při komerčním použití nebo při jakémkoliv používání, které neodpovídá určení výrobku, zanikají veškeré nároky ze záruky.

Výrobce

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstraße 21
DE-86517 Wehringen
Německo

Kontakt

www.winsport.de
info@winsport.de
+49 8234 90493-0
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Obsah balení

Opatrně vybalte svůj nový elektronický softvový šipkový terč CB-25 a zkontrolujte, zda jsou obsaženy všechny součásti. Dodávka obsahuje následující komponenty:

- 1 elektronický šipkový terč
- náhradní balení plastových softvových hrotů
- 6 softvových šipek, cca 16 g
- návod k obsluze
- síťový adaptér 5 V DC, 1,0 A

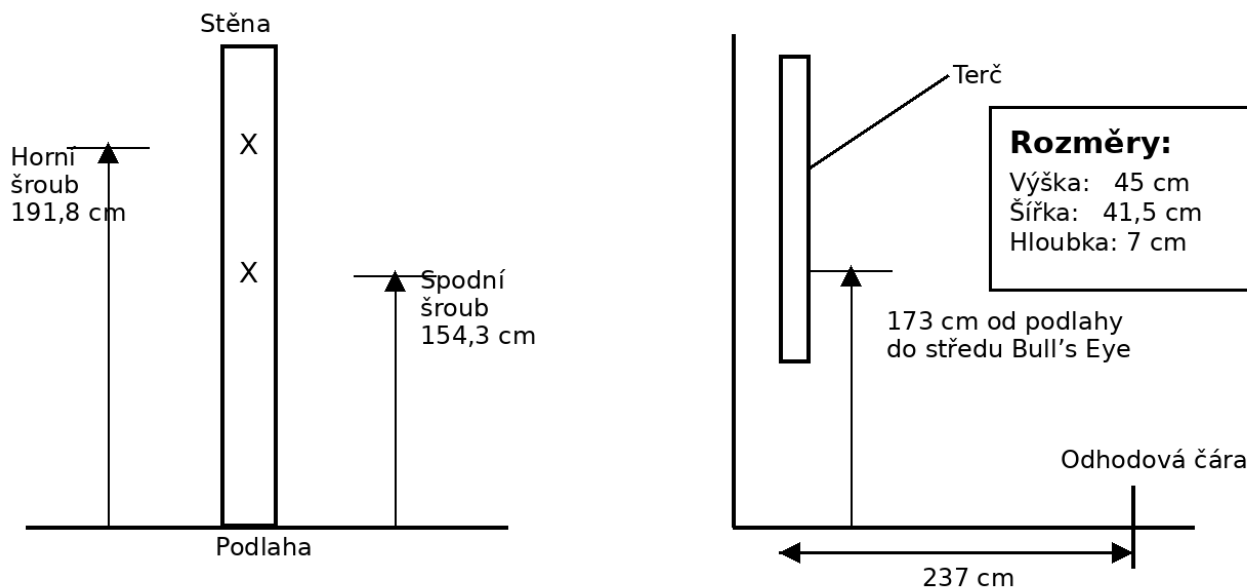
Explozní náčres



1	Vnější kruh	11	Tlačítko RESET
2	Jednoduché segmenty	12	Tlačítko GAME
3	Dvojitě segmenty	13	Tlačítko SOUND
4	Trojité segmenty	14	Tlačítko PLAYER/PAGE
5	Bull's Eye = 25 bodů	15	Tlačítko CYBER-MATCH
6	Double Bull's Eye = 50 bodů	16	Tlačítko DOUBLE-MISS
7	Menu her a prostor pro baterie	17	Tlačítko BOUNCE
8	Reproduktor	18	Tlačítko START/HOLD
9	Displej	19	Zdířka pro připojení adaptéru
10	Tlačítko POWER	20	Držák šipek

Montáž

Terč zavěste na místo, kde je pro házení k dispozici vzdálenost alespoň 3 metry. Při hodů byste měli stát za pomyslnou odhodovou čarou, která je vzdálena 2,37 m od přední plochy terče. Střed terče (Bull's Eye) má být ve výšce 1,73 m od podlahy (oficiální turnajová výška). Pro správnou montáž vyznačte na stěně bod ve výšce 191,8 cm od podlahy. Do této značky se upevní šroub. Zohledněte prosím vlastnosti konkrétní stěny, na kterou má být terč montován. Dbejte na to, aby byl šroub zašroubován co nejrovněji, aby terč později visel rovně. Terč zavěste tak, že otvor na zadní straně terče nasadíte na šroub. Šroub může být nutné dotáhnout, dokud terč dobře nepřiléhá ke stěně.



Připojení k napájení

Elektronický softový šipkový terč CB-25 je napájen adaptérem 5 V DC, 1,0 A. Zasuňte konektor adaptéru do zdíčky na pravé straně terče a síťovou zástrčku do zásuvky. Ujistěte se, že napětí odpovídá napětí vaší domácí elektrické sítě. Zařízení lze provozovat také na 3 baterie AA (nejsou součástí balení). Při provozu na baterie nekombinujte staré a nové baterie a nepoužívejte současně alkalické baterie, uhlíko-zinkové baterie a dobíjecí nikel-kadmiové baterie.

Funkce

Tlačítko POWER: zapnutí a vypnutí zařízení.

Tlačítko START/HOLD: multifunkční tlačítko pro spuštění hry po výběru všech požadovaných voleb a pro přepnutí na dalšího hráče po ukončení kola. Mezi koly přejde terč do režimu HOLD, aby bylo možné bezpečně vyjmout šipky z cílové oblasti.

Tlačítko GAME: slouží k procházení nabídky her na displeji.

Tlačítko PLAYER/PAGE: slouží k zadání počtu hráčů na začátku hry. Zároveň umožňuje zobrazit skóre dalších hráčů, kteří nejsou právě zobrazeni na aktivním displeji. Terč umožňuje přehled až pro osm hráčů a jejich dosažené body.

Tlačítko RESET: slouží ke smazání aktuálního skóre a návratu na začátek hry.

Tlačítko BOUNCE OUT: před hrou lze rozhodnout, zda se mají počítat odražené šipky. Pokud zvolíte „NE“, stisknete po takovém hodu tlačítko BOUNCE OUT, aby byly dosažené body vymazány.

Tlačítko DOUBLE/MISS: aktivuje funkci „Double In / Double Out“ u her typu 01 (301/401 atd.). Tlačítko se používá také tehdy, když šipka mine hrací pole. V takovém případě jej hráč stiskne, aby počítač zaznamenal neúspěšný hod.

Tlačítko SOUND: zapnutí nebo vypnutí zvukových signálů.

Tlačítko VIRTUAL OPPONENT / CYBER-MATCH: aktivuje funkci Cybermatch, ve které můžete hrát proti počítači. Podržením tlačítka lze procházet 5 úrovní obtížnosti: C1 profesionál, C2 expert, C3 pokročilý, C4 začátečník II, C5 začátečník I.

Stisknutím START zahájíte hru. Po zahájení hry hází jako první „lidský“ hráč. Po odhození 3 šipek přejděte k terči, šipky vyjměte a stiskněte START pro přepnutí na dalšího hráče (virtuálního soupeře). Výsledky virtuálního soupeře se zobrazují na displeji. Po dokončení jeho kola se terč automaticky vrátí k lidskému hráči. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezvítězí.

Automatické vypnutí: pokud přibližně 5 minut neproběhne žádná akce, terč se automaticky vypne. Na displeji se zobrazí „SLEEP“. Všechny dosud zobrazené výsledky se uloží a zobrazení pokračuje po stisknutí libovolného tlačítka.

Týmová hra

Tento šipkový automat nezobrazuje pouze body až pro 4 jednotlivé hráče, ale umožňuje také týmovou hru až pro 4 dvoučlenné týmy (8 osob). Do režimu týmové hry přejdete opakovaným stiskem tlačítka PLAYER, dokud se na displeji nezobrazí „t“. Možnosti týmů jsou následující:

Volba	Týmy	Rozdělení hráčů
t 2-2	2 týmy, 4 jednotliví hráči	1. tým: hráči 1 a 3; 2. tým: hráči 2 a 4
t 3-3	3 týmy, 6 jednotlivých hráčů	1. tým: hráči 1 a 4; 2. tým: hráči 2 a 5; 3. tým: hráči 3 a 6
t 4-4	4 týmy, 8 jednotlivých hráčů	1. tým: hráči 1 a 5; 2. tým: hráči 2 a 6; 3. tým: hráči 3 a 7; 4. tým: hráči 4 a 8

Během týmové hry se body členů týmu sčítají do týmového skóre.

Zahájení hry

1. Stisknutím tlačítka POWER terč zapnete. Během samočinného testu displeje zazní melodie.
2. Stiskněte tlačítko GAME, dokud se nezobrazí požadovaná hra (viz přehled her).
3. Poté stiskněte tlačítko DOUBLE/MISS pro zapnutí nebo vypnutí funkce DOUBLE OUT. Tuto volbu lze použít pouze u her 301-901 a její význam je vysvětlen v pravidlech.
4. Tlačítkem PLAYER zvolte počet hráčů (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4).
5. Házejte šipky. Displej nad ukazatelem zásahu zobrazuje, kolik šipek ještě zbývá odhodit. Stisknutím červeného tlačítka START/HOLD hru aktivujete.
6. Po odhození všech tří šipek zazní krátký signál pro vyjmutí šipek z terče a displej začne blikat. Po vyjmutí šipek stiskněte START, čímž aktivujete hru pro dalšího hráče. Elektronický hlas oznámí následujícího hráče a zobrazí se také na indikaci hráče.

Ukazatel aktuálního skóre

CB-25 je vybaven jedním LED displejem. Na displeji se zobrazují aktuální skóre až 8 hráčů a rovněž indikace pro hru Cricket.

Demo režim

Chcete-li si poslechnout všechny hlasové a zvukové funkce terče, postupujte takto: zapněte terč tlačítkem POWER, vyčkejte na úvodní melodii, jednou stiskněte GAME a poté čtyřikrát rychle za sebou BOUNCE OUT. Funkci vypnete stisknutím libovolného tlačítka.

Správné zacházení s elektronickým terčem

- Nikdy nepoužívejte šipky s kovovými hroty. Kovové hroty způsobují vážné poškození elektroniky a narušují funkci terče.
- Při hodu nepoužívejte nadměrnou sílu. Příliš tvrdé hody často poškozují hroty a urychlují opotřebení terče.
- Při vytahování šipky z terče šipku otáčejte ve směru hodinových ručiček. Šipky se snáze vytahují a hroty déle vydrží.
- Používejte výhradně dodaný síťový adaptér. Nesprávný adaptér může způsobit úraz elektrickým proudem a poškození elektronických obvodů.
- Chraňte terč před politím kapalinou. Nepoužívejte čisticí spreje, čističe s amoniakem ani agresivní chemikálie.

Pravidla her

Elektronický terč je předprogramován s řadou her a herních variant. Pravidla jednotlivých her jsou popsána níže v pořadí, ve kterém se zobrazují při procházení nabídky. U každé hry je uvedeno číslo hry.

G01-07 = hra 1-7 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901 (7 variant)

V této oblíbené turnajové a hospodské hře se skóre každé šipky odečítá od startovní hodnoty (např. 301), dokud hráč nedosáhne přesně hodnoty 0. Pokud hráč nulu přehodí, jde o „Bust“ a skóre se vrací na stav, který měl na začátku daného kola. Příklad: hráč potřebuje 32 bodů, aby dosáhl nuly, a hodí 20, 8 a 10 (celkem 38). V dalším kole pokračuje opět se skóre 32.

U této hry lze hrát s volbou Double In nebo Double Out. Double Out je nejčastěji používaná varianta.

Double In: Než se začnou body odečítat od celkového skóre, musí hráč trefit dvojité pole. Jinými slovy, počítání bodů začíná až po zásahu dvojitého kruhu.

Double Out: Pro ukončení hry musí být zasaženo dvojité pole. To znamená, že k dokončení hry je nutné sudé číslo.

Double In a Double Out: Každý hráč musí trefit dvojité pole jak pro zahájení, tak pro ukončení hry.

DART-Out: Terč má pro hry „01“ speciální funkci DART-OUT. Pokud má hráč méně než 160 bodů, může získat doporučení, na které sektory má mířit třemi šipkami, aby hru ukončil přesně na 0. Double a triple zásahy jsou zobrazeny příslušně dvěma nebo třemi čárkami vlevo od čísla.

Další obtížnosti hry 301: 401, 501, 601, 701, 801 a 901. Výchozí hodnota je vždy odpovídající číslo. Varianty se vybírají tlačítkem START/HOLD a hrají se stejným způsobem jako 301, pouze s jinou počáteční hodnotou.

G08 = hra 08 = CRICKET

Cricket je strategická hra vhodná pro zkušené hráče i začátečníky. Hráči házejí na čísla, která jim nejlépe vyhovují, a mohou soupeře nutit házet na méně výhodná čísla. Cílem je „uzavřít“ všechna příslušná čísla dříve než soupeř a současně dosáhnout nejvyššího skóre.

Používají se pouze čísla 15 až 20 a vnitřní/vnější Bullseye. Každý hráč musí dané číslo zasáhnout třikrát, aby segment „otevřel“ pro bodování. Poté získává při každém zásahu otevřeného segmentu jeho bodovou hodnotu, pokud soupeř tento segment ještě neuzavřel. Dvojitý kruh se počítá jako 2 zásahy, trojitý jako 3 zásahy. Čísla lze otevírat a zavírat v libovolném pořadí. Číslo je „uzavřeno“, když ostatní hráči trefí otevřený segment třikrát. Po uzavření segmentu na něm už nikdo nemůže bodovat.

Vítězství: vyhrává hráč, který jako první uzavře všechna čísla a má nejvyšší celkové skóre. Pokud hráč uzavře všechna čísla jako první, ale bodově zaostává, musí pokračovat v bodování na otevřených číslech. Pokud bodový rozdíl nedožene dříve, než soupeři uzavřou všechna čísla, vyhrává soupeř. Hra pokračuje, dokud nejsou uzavřeny všechny segmenty; vítězem je hráč s nejvyšším skóre.

Zobrazení skóre u Cricketu: počítání je snadné. Každý segment má tři světelné indikátory, které ukazují potřebné zásahy k otevření nebo uzavření. Při zásahu segmentu zhasne jedna svítící čárka na LED displeji a tím zobrazuje počet zbývajících zásahů. Po třetím zásahu je segment otevřen a zazní „OPEN“. Při dalším zásahu segmentu zazní „SCORE“. Od této chvíle lze tlačítkem PLAYER zobrazovat skóre jednotlivých hráčů.

G09 = hra 9 = NO-SCORE CRICKET

Stejná pravidla jako u standardního Cricketu, ale bez bodového hodnocení. Cílem je být první, kdo uzavře všechna příslušná čísla (15 až 20 a Bullseye).

G10 = hra 10 = SCRAM (pouze pro 2 hráče)

Tato hra je variantou Cricketu a skládá se ze dvou kol. V prvním kole se hráč 1 snaží uzavřít segmenty 15 až 20 a Bullseye (3 zásahy na segment), zatímco hráč 2 sbírá co nejvíce bodů v segmentech, které hráč 1 ještě neuzavřel. Jakmile hráč 1 uzavře všechny segmenty, kolo končí. Ve druhém kole si hráči role vymění. Hráč 2 uzavírá segmenty a hráč 1 sbírá body. Po dokončení druhého kola vyhrává hráč s nejvyšším celkovým skóre.

G11 = hra 11 = CUT-THROAT CRICKET

Základní pravidla jsou stejná jako u standardního Cricketu, ale body se po zahájení bodování přičítají soupeřům. Cílem je ukončit hru s co nejmenším počtem bodů. Tato varianta přidává novou psychologii: nejde o zvyšování vlastního skóre, ale o posílání soupeřů bodově „dozadu“. Soutěživí hráči si tuto variantu oblíbí.

G12 = hra 12 = ADVANCED CRICKET

V této obtížné variantě Cricketu musí hráči uzavřít segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a Bullseye pouze zásahy do dvojitých a trojitých polí. Dvojitá pole se počítají jako jeden zásah a trojitá jako dva zásahy. Vyhrává hráč, který jako první uzavře všechny segmenty a dosáhne nejvyššího skóre.

G13-15 = hra 13-15 = SHOOTER (3 varianty)

Tato hra prověřuje schopnost hráčů umístit více šipek v jednom kole do určeného segmentu. Počítač náhodně vybere segment, který se má trefit. Bodování: jednoduchý segment = 1 bod, dvojitý segment = 2 body, trojitý segment = 3 body. Pokud počítač vybere Bullseye, vnější část se počítá za 2 body a vnitřní za 4 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

G16-18 = hra 16-18 = OVERS (3 varianty)

Každý hráč musí třemi hody dosáhnout více bodů než předchozí hráč. Před začátkem hry se určí počet „životů“ nebo kol. Pokud hráč dosáhne méně bodů nebo stejný počet bodů jako předchozí hráč, ztrácí jeden život. LED displej na pravé straně blikne za každý ztracený život. Vyhrává hráč, který jako poslední ještě má život.

G19-21 = hra 19-21 = UNDERS (3 varianty)

Opak hry OVERS. Hráči musí získat méně bodů než jejich předchůdci. Hra začíná nejvyšším možným skóre (180 bodů). Pokud hráč získá více bodů než předchozí hráč, ztrácí život. Každá šipka mimo segmenty a každá spadlá šipka je penalizována 60 body. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život.

G22-29 = hra 22-29 = COUNT-UP (8 variant)

Cílem je jako první dosáhnout stanoveného celkového skóre (např. 300). Celková hodnota se určuje výběrem hry. Každý hráč se v každém kole snaží získat co nejvíce bodů. Dvojitá a trojitá pole se počítají jako dvojnásobek nebo trojnásobek hodnoty segmentu. Například zásah trojité 20 znamená 60 bodů. Průběžné skóre každého hráče se zobrazuje na displeji. Další varianty: Count-Up 400, 500, 600, 700, 800, 900 a 999.

G30-41 = hra 30-41 = HIGH SCORE (12 variant)

Pravidla této soutěžní hry jsou jednoduchá: vítěz musí za stanovený počet kol dosáhnout nejvyššího skóre. Dvojitá a trojitá pole se počítají jako dvojnásobek nebo trojnásobek příslušného segmentu. Varianty se liší počtem kol, např. 4 až 14 kol.

G42-53 = hra 42-53 = ROUND-THE-CLOCK (12 variant)

Každý hráč se postupně snaží zasáhnout čísla od 1 do 20 a poté Bullseye. V každém kole hází 3 šipky. Pokud zasáhne správné číslo, pokračuje na další číslo. První hráč, který dosáhne čísla 20, vyhrává. Displej zobrazuje segment, na který se má házet. Hráč musí na segment mířit, dokud jej nezasáhne; poté displej ukáže další cíl.

Varianty obtížnosti: Round-the-Clock 5 začíná segmentem 5, Round-the-Clock 10 segmentem 10 a Round-the-Clock 15 segmentem 15. Protože se v této hře nebuduje, dvojitě a trojitě kruhy se počítají jako jednoduchá čísla. Náročnější varianty vyžadují zásah dvojitých nebo trojitých polí: Double, Double 5, Double 10, Double 15, Triple, Triple 5, Triple 10 a Triple 15.

G54 = hra 54 = KILLER

V této hře se ukáže, kdo jsou vaši skuteční přátelé. Lze ji hrát i ve dvou, ale s větším počtem hráčů je napínavější. Na začátku si každý hráč vybere své číslo hodem na terč. Na LED displeji se zobrazí „SEL“. Každý hráč si přidělené číslo ponechá po celou hru a dvěma hráčům nemůže patřit stejné číslo.

Prvním cílem je stát se „killerem“ zásahem dvojitého pole svého čísla. Pokud se to podaří, je hráč po zbytek hry killer. Dalším cílem je „zabít“ soupeře - trefovat jejich segmentová čísla, dokud neztratí všechny životy. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život. Hráči se mohou spojit i do týmu a snažit se vyřadit silnějšího soupeře.

G55 = hra 55 = DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná se 40 body. Cílem je získat co nejvíce zásahů do aktivního segmentu aktuálního kola. V prvním kole hráč míří na segmenty 15. Pokud nezasáhne žádnou 15, jeho skóre se sníží na polovinu. Pokud 15 zasáhne, každá 15 (dvojitě a trojitě kruhy se počítají odpovídajícím způsobem) se přičte k výchozímu součtu. V dalším kole se hází na segment 16 a zásahy se přičítají k novému kumulativnímu skóre. Pokud nejsou zaznamenány žádné zásahy, skóre se opět půlí.

Hráči postupně míří na čísla uvedená v pořadí: 15, 16, každé dvojitě pole (DBL), 17, 18, každé trojitě pole (TPL), 19, 20, Bullseye (B), celkem. Vítězí hráč, který hru ukončí s nejvyšším skóre.

G56 = hra 56 = DOUBLE DOWN 41

Tato hra probíhá podle stejných pravidel jako Double Down, ale se dvěma rozdíly. Nehází se v pořadí 15 až 20 a Bullseye, nýbrž v opačném pořadí, jak ukazuje LED displej. Ke konci hry je navíc speciální kolo, ve kterém se hráči musí pokusit třemi zásahy dosáhnout celkem 41 bodů (např. 20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 atd.). Toto kolo přidává hře další obtížnost. Pokud hráč úkol nezvládne, jeho skóre se půlí.

20	19	DBL	18	17	TPL	16	15	41	B	CELKEM
Hráč 1										
Hráč 2										

G57-61 = hra 57-61 = ALL FIVES (5 variant)

V této hře je aktivní celý terč. V každém kole (3 šipky) musí hráči dosáhnout celkového skóre dělitelného pěti. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Příklad: 10, 10, 5 = 25. Číslo 25 je pětkrát dělitelné pěti, hráč tedy získá 5 bodů.

Pokud hráč se třemi šipkami hodí skóre, které není dělitelné pěti, nezíská žádný bod. Navíc musí poslední šipka v každém kole dopadnout do segmentu. Pokud třetí šipka skončí ve vnějším kruhu nebo mine terč, hráč nezíská žádné body, i kdyby prvními dvěma šipkami dosáhl skóre dělitelného pěti. Tím se zabraňuje úmyslnému minutí třetím hodem. Vyhrává první hráč, který dosáhne celkem 51 „pětek“. Varianty: All Fives 61, 71, 81 a 91.

G62-65 = hra 62-65 = SHANGHAI (4 varianty)

Každý hráč postupuje po terči od 1 do 20. Hráči začínají na čísle 1 a házejí 3 šipky. Cílem je v každém kole dosáhnout třemi šipkami co nejvyššího skóre. Dvojitá a trojitá pole se započítávají do skóre. Vítězí hráč s nejvyšším skóre po odehrání všech dvaceti segmentů. Varianty se liší startovním segmentem: Shanghai 5 začíná na segmentu 5, Shanghai 10 na segmentu 10 a Shanghai 15 na segmentu 15.

G66-67 = hra 66-67 = GOLF (2 varianty)

Tato hra je simulací golfu na šipkovém terči. Cílem je dokončit kolo na 9 nebo 18 „jamek“ s nejnižším skóre. Mistrovské golfové hřiště se skládá pouze z jamek par 3, tedy par 27 pro 9 jamek a par 54 pro 18 jamek.

Používají se segmenty 1 až 18, přičemž každé číslo představuje jednu jamku. Než hráč postoupí na další jamku, musí na aktuální jamce dosáhnout 3 zásahů. Dvojitě a trojitě kruhy ovlivňují skóre, protože umožňují ukončit jamku s menším počtem „úderů“. Pokud hráč například prvním hodem na jamku trefí trojitý kruh, jde o „Eagle“ a jamka je dokončena jedním úderem. Aktivní hráč hází, dokud nezíská 3 zásahy na aktuální jamku. Hlasová signalizace oznamuje, kdo je na řadě. Dávejte pozor na správné pořadí hráčů. Varianty: Golf 9 jamek a Golf 18 jamek.

G68 = hra 68 = FOOTBALL

U této hry by se obrazně hodila ochranná helma. Nejprve si každý hráč zvolí své „hřiště“ - buď hodem šipky, nebo stisknutím segmentu prstem. Zvolený segment je výchozím segmentem, odkud se postupuje přes Bullseye na druhou stranu terče. Pokud si například zvolíte segment 20, začnete na dvojitě 20 (vnější kruh) a postupujete až k dvojitě 3.

„Hřiště“ se skládá z 11 jednotlivých segmentů, které je nutné postupně zasáhnout: dvojitá 20, vnější jednoduchá 20, trojitá 20, vnitřní jednoduchá 20, vnější Bullseye, vnitřní Bullseye, vnější Bullseye, vnitřní jednoduchá 3, trojitá 3, vnější jednoduchá 3 a nakonec dvojitá 3. LCD displej ukazuje vaši pozici a další cílový segment.

G69 = hra 69 = BOWLING

Bowling na šipkovém terči je skutečná výzva. Hráč č. 1 začíná tím, že si zvolí „dráhu“ hodem šipky nebo stisknutím požadovaného segmentu. Po zvolení dráhy mu zbývají 2 šipky pro bodování nebo „sražení kuželek“. Každý segment v dráze má určitou hodnotu: dvojitý segment = 9 kuželek, vnější jednoduchý = 3 kuželky, trojitý = 10 kuželek, vnitřní jednoduchý = 7 kuželek.

Pravidla: 200 bodů představuje perfektní hru. V jednom kole nelze dvakrát zasáhnout stejný jednoduchý segment; druhý zásah se počítá jako nula. Tip: pokuste se trefit každý jednoduchý segment, abyste získali 10 bodů za kolo. 20 bodů v kole získáte, pokud dvakrát zasáhnete trojitý segment. Pokud druhou šipkou trefíte dvojitý segment, získáte 10 bodů pouze tehdy, pokud první hod již zasáhl dvojitý segment; jinak získáte celkem 9 bodů.

G70-71 = hra 70-71 = BASEBALL - 9 směn (2 varianty)

Tato šipková verze baseballu vyžaduje velkou přesnost. Stejně jako ve skutečném baseballu se kompletní hra skládá z 9 „směn“. Každý hráč hází v každé směně 3 šipky. Jednoduché segmenty znamenají SINGLE, tedy jednu metu; dvojitě segmenty DOUBLE, tedy dvě mety; trojitě segmenty TRIPLE, tedy tři mety; Bullseye znamená „Home Run“ a lze se o něj pokusit pouze třetí šipkou v daném kole. Cílem je získat v každé směně co nejvíce dobehů. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem dobehů na konci hry.

G72 = hra 72 = STEEPLECHASE

Cílem je jako první dokončit „závod“ tím, že hráč dokončí svou dráhu. Dráha začíná na segmentu 20 a vede po směru hodinových ručiček kolem terče až k segmentu 5, kde končí Bullseye. Aby hráč prošel kurzem, musí zasáhnout vnitřní jednoduchý segment každého čísla, tedy oblast mezi Bullseye a trojitým kruhem. Stejně jako ve skutečném překážkovém běhu je nutné překonat překážky: trojitá 13, trojitá 17, trojitá 8 a trojitá 5. Kdo jako první projde dráhu a trefí Bullseye, vítězí.

G73 = hra 73 = SHOVE A PENNY

Používají se pouze čísla 15 až 20 a Bullseye. Jednoduché segmenty mají hodnotu 1 bod, dvojitě 2 body a trojitě 3 body. Každý hráč musí postupně mířit na čísla s cílem dosáhnout v každém segmentu přesně 3 body, aby mohl postoupit dále. Pokud hráč v některém segmentu získá více než 3 body, přebytečné body se předají dalšímu hráči. Vyhrává první hráč, který dosáhne 3 bodů ve všech segmentech 15 až 20.

G74 = hra 74 = NINE-DART CENTURY

V této hře se hráč snaží ve 3 kolech (9 šipek) dosáhnout 100 bodů nebo se této hodnotě co nejvíce přiblížit. Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako dvojnásobek nebo trojnásobek hodnoty. Pokud hráč překročí 100 bodů, jde o „Bust“ a prohrává, pokud ovšem všichni hráči nepřekročí 100 bodů. V takovém případě vyhrává ten, kdo je hodnotě 100 nejbližší.

G75 = hra 75 = MODRÁ PROTI ČERVENÉ (pouze pro 2 hráče)

Tato hra je závodem kolem terče. Vítězí hráč, který získá nejvíce zásahů do dvojitých a trojitých segmentů. Hráč 1 je „modrý“ a hráč 2 „červený“. Hráč 1 míří pouze na modré dvojitě a trojitě segmenty a postupuje po směru hodinových ručiček. Hráč 2 začíná na 20 a postupuje proti směru hodinových ručiček pouze po červených segmentech. Zásah špatného čísla nebo barvy soupeře se odečítá od skóre, proto buďte opatrní. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

G76-78 = hra 76-78 = BIG SIX (3 varianty)

Tato hra umožňuje hráčům určovat cíl soupeřům. Aby však hráč mohl cíl vybrat, musí si tuto možnost zasloužit zásahem aktuálního cíle. Prvním cílem je jednoduchá 6. Před začátkem hry se hráči dohodnou, kolik životů bude každý mít.

BIG SIX - pokračování

Během tří hodů musí hráč 1 trefit „6“, aby si zachránil život. Po zásahu tohoto cíle určí další šipka cíl soupeře. Pokud hráč 1 cíl netrefí, ztrácí život a také možnost určit další cíl. Hráč 2 se poté snaží trefit „6“ a hra pokračuje. Jednoduché, dvojitě a trojitě segmenty se v této hře považují za samostatné cíle. Cílem je vybrat soupeřům obtížné cíle, například Double Bull's Eye nebo Triple 20, aby ztratili životy. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život.

G79-82 = hra 79-82 = HORSESHOES (4 varianty)

V této hře pro 2 hráče se používají pouze segmenty 20 a 3, které představují dvě podkovy. Hráč 1 míří na segmenty 20 a hráč 2 na segmenty 3. Body se počítají po kolech. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 15 bodů. Bodování: trojitý segment = 3 body, dvojitý segment = 2 body, jednoduchý segment = 1 bod. Body se započítají pouze hráči s vyšším skóre v daném kole. Příklad: hráč 1 získá 3 body a hráč 2 pouze 1 bod; za kolo se přičítají pouze 3 body hráči 1. Obtížnost lze zvýšit cílovou hodnotou 15-25 bodů stisknutím tlačítka SELECT před začátkem hry.

G83-85 = hra 83-85 = ELIMINATION (3 varianty)

V této hře je nutné soupeře „eliminovat“. Pravidla jsou jednoduchá: každý hráč musí třemi hody dosáhnout vyššího skóre než hráč před ním. Každý začíná se 3 životy. Pokud hráč dosáhne nižšího skóre než hráč před ním, ztrácí život. Vyhrává ten, kdo jako poslední ještě má život. Počet životů lze změnit na 4 nebo 5 tlačítkem SELECT.

G86 = hra 86 = KOČKA A MYŠ

Hra je určena pro 2 hráče a hodí se pro středně pokročilé až pokročilé hráče. Existují dvě role: kočka a myš. Cílem myši je vrátit se do úkrytu dřív, než ji kočka chytí. Kočka se snaží myš chytit dřív, než se myš vrátí do úkrytu. Myš začíná na segmentu 20 a postupuje po směru hodinových ručiček; musí nejprve trefit dvojitý segment a poté jednoduchý segment. Kočka začíná na segmentu 18 a postupuje proti směru hodinových ručiček; musí trefovat pouze příslušné dvojitě segmenty. Pokud se myš jako první vrátí na segment 20 (stačí dvojitý segment), vyhrává myš. Pokud kočka trefí dvojitě pole segmentu, na kterém se myš právě nachází, vyhrává kočka.

G87-90 = hra 87-90 = GOLD HUNTING (4 varianty)

V této hře se hledá „zlato“. Pokaždé, když dosáhnete přesně 50 bodů nebo násobku 50, získáte jeden kus zlata. Honba za zlatem však vyvolává chamtivost - kdykoliv dosáhnete 50 bodů, můžete zlato ukrást spoluhráčům. Vyhrává hráč, který jako první získá veškeré zlato v předem zvoleném množství.

Přehled her

Č.	Název	Č.	Název
G01-07	301-901	G69	Bowling
G08	Cricket	G70-71	Baseball
G09	No-Score Cricket	G72	Steeplechase
G10	Scram	G73	Shove a Penny
G11	Cut-Throat Cricket	G74	Nine-Dart Century
G12	Advanced Cricket	G75	Modrá proti červené
G13-15	Shooter	G76-78	Big Six
G16-18	Overs	G79-82	Horseshoes
G19-21	Unders	G83-85	Elimination
G22-29	Count-Up	G86	Kočka a myš
G30-41	High Score	G87-90	Gold Hunting
G42-53	Round-The-Clock		
G54	Killer		
G55	Double Down		
G56	Forty One		
G57-61	All Fives		
G62-65	Shanghai		
G66-67	Golf		
G68	Football		

Důležité pokyny

Tipy pro vyťahování šipek

Při vyťahování šipky z terče šipku otáčejte ve směru hodinových ručiček. Šipky se tak snadněji uvolní a hroty déle vydrží.

Zaseknutý segment

Čas od času se může stát, že se segment při hodu zasekne. Pokud k tomu dojde, hra se přerušuje a displej ukáže, že je segment zaseknutý. Segment uvolníte tak, že z něj vytáhnete šipku nebo odlomený hrot. Pokud se tím problém nevyřeší, lehce segmentem pohněte, dokud se neuvolní. Hra pokračuje ve stavu, ve kterém byla přerušena.

Odlomené hroty šipek

Někdy se může hrot odlomit a zůstat v segmentu. Pokuste se odlomený hrot uchopit kleštěmi nebo pinzetou a opatrně jej vytáhnout. Pokud to nepomůže, můžete zkusit hrot protlačit skrz segment na zadní stranu. Použijte například tupý hřebík menší než otvor v segmentu a opatrně tlačte hrot dozadu, dokud nevyjde na druhé straně. Netlačte příliš silně, abyste nepoškodili elektronické části za segmentem. Tento drobný zásah provádějte pouze s vytaženou síťovou zástrčkou.

Šipky

Pro tento terč používejte pouze šipky s hmotností nižší než 18 gramů. Přiložené šipky váží přibližně 16 gramů a mají běžné plastové hroty. Součástí balení jsou náhradní hroty a 6 šipek. Upozorňujeme, že šipky jako spotřební zboží nejsou zahrnuty do záruky. V případě potřeby lze šipky dokoupit ve specializované prodejně.

Čištění

K čištění používejte prachovku nebo lehce navlhčený hadřík. V případě potřeby lze použít jemné čisticí prostředky. Ostré čisticí prostředky nebo prostředky obsahující amoniak mohou terč poškodit a nesmí se používat. Zabraňte vniknutí kapalin na terč a do terče, protože by mohly způsobit trvalé poškození.

Pokyny k likvidaci

Toto elektrické zařízení nesmí být po skončení životnosti likvidováno v běžném komunálním odpadu. Zajistěte prosím řádnou likvidaci zařízení i všech souvisejících komponentů, aby se předešlo možným negativním dopadům na životní prostředí a zdraví, které by mohly vzniknout nesprávnou likvidací elektroodpadu.

Symbol na výrobku znamená, že tento výrobek nepatří do běžného domácího odpadu, ale musí být předán do příslušného komunálního systému zpětného odběru elektrozařízení. Likvidace musí být provedena v souladu s platnými environmentálními předpisy pro nakládání s odpady. Bližší informace o likvidaci a recyklaci tohoto výrobku získáte u místního úřadu, společnosti zajišťující svoz odpadu nebo u svého prodejce.

Záruční podmínky

Platí aktuální zákonné záruční podmínky. Objednávky náhradních dílů a požadavky na opravu zasílejte výhradně písemně, s příloženým dokladem o koupi a uvedením požadovaného čísla dílu, na adresu prodejce nebo přímo výrobci:

WINSPOORT GmbH & Co. KG
Waldstraße 21
DE-86517 Wehringen, Německo
info@winsport.de
+49 8234 90493-0
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067