

karella[®]
professional Dart
Premium Silver



**ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠÍPKY
A POČÍTADLO SKÓRE
ART. Č. 8075.01**



OBECNÉ INFORMACE

Blahopřejeme Vám k zakoupení šipkového automatu „Karella Premium Silver“.

Díky 41 hrám a více než 218 herním variantám, LED displeji, hlasovým hlášením, zvukovým efektům a mimořádně širokému záchytnému okruží nabízí tento terč maximální radost ze hry za profesionálních podmínek.

Důležité pokyny k obsluze a používání

Nový šipkový automat opatrně vybalte a zkontrolujte, zda je součástí balení následující příslušenství:

12 softových šipek cca 16 g
náhradní softové hroty
síťový adaptér
2 upevňovací šrouby s hmoždinkami
návod k obsluze

Bezprostředně po zakoupení tohoto elektronického terče zkontrolujte funkčnost všech funkcí a herních možností.

Tento šipkový automat je určen pro soukromé použití. Není určen pro živnostenské, komerční nebo jiné nadměrně zatěžující používání, které by mohlo zkrátit jeho životnost.

U tohoto šipkového automatu se jedná o spotřební zboží. Nárok na záruku nemusí být uznán bezprostředně po koupi ani po uplynutí 6 měsíců, pokud při provozu nebyly dodrženy následující pokyny k obsluze.

Zařízení je v zásadě určeno pouze pro provoz ve vnitřních prostorách. Pokud jej přesto použijete venku, nevystavujte jej slunečnímu záření ani vlhkosti.

V blízkosti magnetických polí může docházet k poruchám zobrazení hry.

Šipky: Smí se používat pouze dodané softové šipky s plastovým hrotem nebo podobné softové šipky, jejichž hmotnost nepřekročí 18 g. Úzká špičatá část softového hrotu nesmí mít větší hloubku průniku do terče než 12 mm.

Při vytahování šipky ji mírně otáčejte ve směru hodinových ručiček, aby šel hrot snáze vytáhnout.

Šipky s ocelovými hroty (kovovými hroty) se nesmí v žádném případě používat, protože by poškodily elektroniku tohoto softového terče.

Softové šipky se smí házet pouze z předepsané vzdálenosti 244 cm od terče a přiměřenou silou.

Segmenty terče se nesmí čistit agresivními čisticími prostředky ani podobnými chemikáliemi.

Segmenty jsou vyrobeny v dobré kvalitě, přesto jde o opotřebitelný díl. Lze je dokoupit u prodejce a bez problémů vyměnit.

Čas od času se může stát, že se segment při hodu zasekne. V takovém případě se hra zastaví a LED displej tuto chybu zobrazí. Pro uvolnění segmentu jednoduše vytáhněte šipku nebo odlomený hrot ze segmentu. Pokud je segment stále zablokovaný, lehce s ním zahýbejte, aby se uvolnil.

Občas se může hrot šipky ulomit a zůstat v segmentu. Tyto hroty lze opatrně vytáhnout malými kleštěmi nebo pinzetou. Pokud to ve výjimečném případě nebude možné, lze hrot nebo jeho zbytek opatrně zatlačit dovnitř do krytu pomocí jiné šipky.

Technické bezpečnostní pokyny

Zařízení připojujte pouze do řádně instalované zásuvky, jejíž síťové napětí odpovídá technickým údajům síťového adaptéru.

Používejte výhradně síťový adaptér dodaný v balení.

Zařízení v žádném případě neuvádějte do provozu, pokud samotné zařízení nebo přívodní kabel vykazují viditelné poškození. Představovalo by to značné bezpečnostní riziko.

Po ukončení hry nebo při jakékoli poruše vždy vytáhněte síťovou zástrčku (adaptér) ze zásuvky.

Doporučujeme ponechat přívodní kabel zasunutý v zásuvce zařízení, protože časté a neodborné vytahování může časem způsobit uvolněný kontakt.

Opravy zařízení nebo adaptéru svěřte pouze odbornému servisu. Při samostatných a neodborných opravách po otevření zadního krytu zařízení mohou uživateli vzniknout značná rizika.

Po otevření zadního krytu zařízení mohou uživatelé vzniknout značná rizika. Zároveň tím zanikají veškeré záruční nároky.

OBECNÉ BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

Tato šipková hra není hračka.

Pozor - nebezpečí pro děti. Použití pouze pro děti starší 3 let!

Udržujte děti mimo dosah tohoto šipkového automatu.

Malé díly, jako jsou šipky nebo náhradní hroty, uchovávejte mimo dosah dětí. Hrozí nebezpečí spolknutí a udušení.

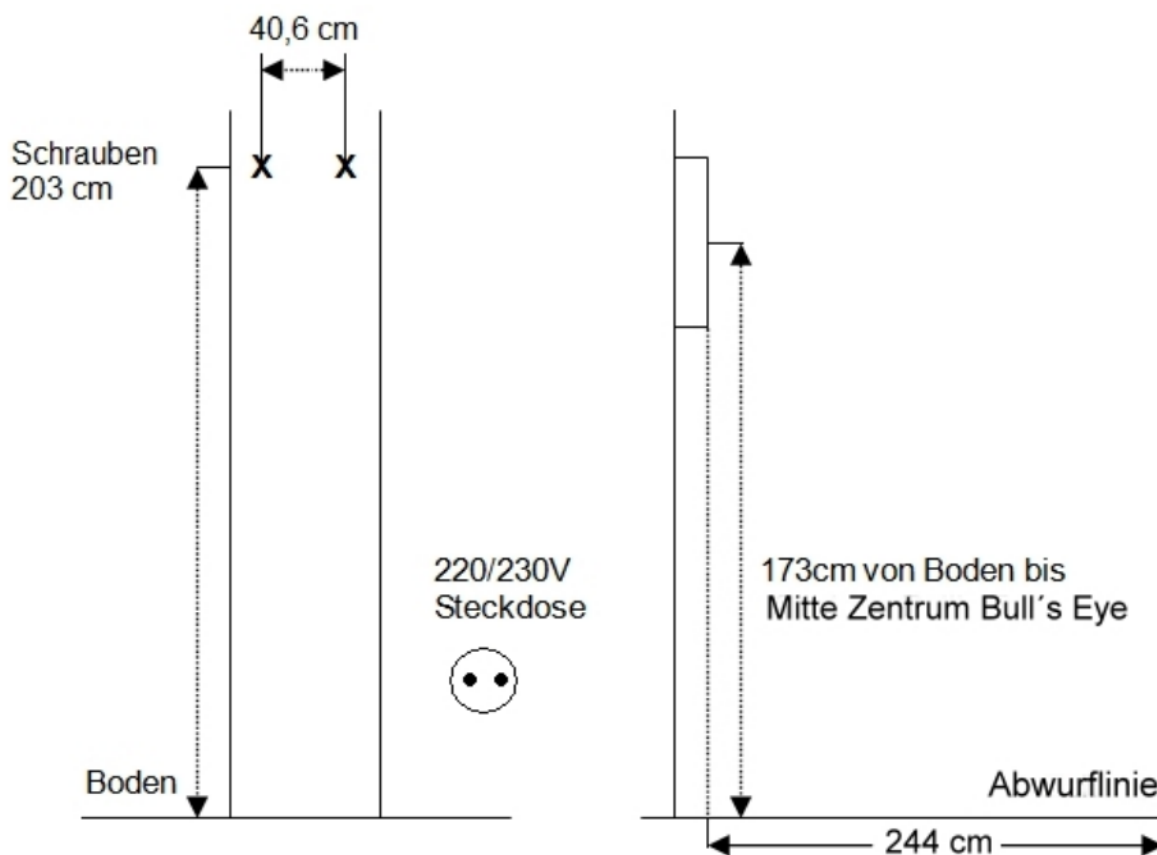
MONTÁŽNÍ NÁVOD

Terč zavěste pomocí dodaných upevňovacích šroubů včetně hmoždinek podle níže uvedených rozměrů.

Dbejte na to, aby se šrouby nacházely přesně na vodorovné linii, aby terč později visel rovně.

Šrouby bude případně nutné dotáhnout, dokud terč nebude dobře přiléhat ke stěně.

Při házení je vzdálenost od přední plochy terče k odhodové čáře 2,44 m.



Rozměry zařízení:
 délka 68,4 cm
 šířka 52,0 cm
 hloubka 7,0 cm (příhrádka na příslušenství)

ZÁRUČNÍ PLNĚNÍ / OPRAVA

Záruka začíná běžet dnem vystavení faktury, případně dnem dodání.

Bezplatná výměna, odstoupení od smlouvy nebo oprava je možná pouze tehdy, pokud byly dodrženy „Důležité pokyny k obsluze a používání“ uvedené v části „OBECNÉ INFORMACE“.

Záruka se vztahuje na výrobní a materiálové vady.

Pokud bylo herní zařízení používáno déle než 6 měsíců bez reklamace, můžeme požadovat doložení, že bylo používáno řádně v souladu s pokyny k obsluze a používání.

Zaslání zařízení zpět při poruše (reklamaci) je možné pouze po předchozím oznámení nebo domluvě s Vaším prodejcem. Každou vadu zboží nám prosím neprodleně oznamte.

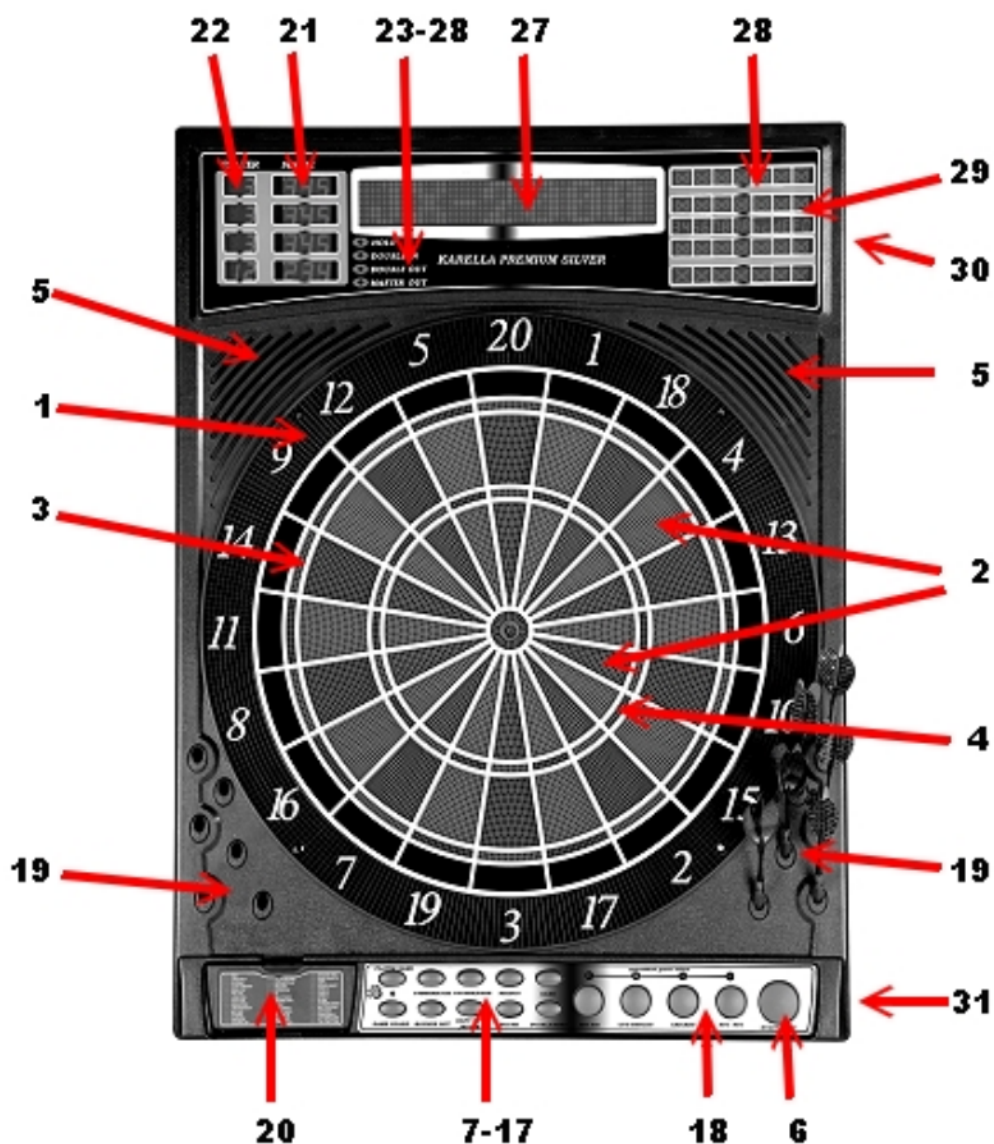
Zásilky vracete pokud možno dobře zabalené v originálním obalu, s fakturou (dokladem o koupi) a popisem závady na adresu, kde bylo zboží zakoupeno.

Vyžádejte si k tomu u prodejce formulář „Popis závady / reklamace terče“.

Čím přesnější bude popis závady, tím jednodušeji může servisní tým najít a vyřešit příčinu problému.

Pokud se oprava uznané reklamace v záruční době nezdaří nebo je oprava neekonomická, vzniká dle volby právo na zrušení kupní smlouvy (vrácení zboží) nebo snížení kupní ceny.

Při zjevném poškození při přepravě zásilku nepřebírejte nebo nám možné poškození ihned oznamte.



- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| 1 záchytný okruh | 14 tlačítko Power | 25 ukazatel Double Out |
| 2 jednoduchý okruh | 15 tlačítko Double/Miss | 26 ukazatel Master Out |
| 3 dvojnásobný okruh | 16 tlačítko Cybermatch | 27 dočasné skóre |
| 4 trojnásobný okruh | 17 tlačítko Game | 28 displej Cricket |
| 5 reproduktor | 18 tlačítko Quick-Pick | 29 segmenty Cricket |
| 6 tlačítko Start/Hold | 19 držák šípek | 30 externí reproduktor |
| 7 tlačítko Reset | 20 přihrádka / menu | 31 vypínač + napájení |
| 8 tlačítko Player/Page | 21 ukazatel skóre | |
| 9 tlačítko Bounce Out | 22 ukazatel hráče | |
| 10 tlačítko Ton/Sound | 23 ukazatel Hold | |
| 11 tlačítko Select | 24 ukazatel Double In | |
| 12 tlačítko Dart Out/Score | | |
| 13 tlačítko Game Guard | | |

FUNKCE TERČE

Tlačítko „POWER“:

Tlačítko POWER slouží k zapnutí a vypnutí zařízení.

Tlačítko „GAME“:

Tímto tlačítkem se vybírá požadovaná hra.

Tlačítko „SELECT“:

Pomocí tohoto tlačítka se nastavují různé stupně obtížnosti jednotlivých her.

Tlačítko „PLAYER/PAGE“:

Tímto tlačítkem se na začátku určuje počet hráčů. Po stisknutí tohoto tlačítka si může hráč navíc zobrazit také body ostatních hráčů. Tento terč umožňuje přehled až pro osm hráčů a jejich dosažené body.

Tlačítko „DOUBLE/MASTER OUT“:

Zde se u her „01“ (301/401 atd.) aktivuje funkce Double In / Double Out. Toto tlačítko se používá také k nahlášení šipky, která netrefila hrací pole. V takovém případě může hráč tlačítko stisknout, aby počítač zaznamenal chybně hozenou šipku.

MASTER OUT

Tato funkce pro hry „01“ umožňuje ukončit hru zásahem do dvojnásobného nebo trojnásobného segmentu a dosažením přesně nuly. Nazývá se „Master Out“, protože ukončení hry trojnásobným zásahem vyžaduje další dovednost. Funkci „Master Out“ lze zvolit opakovaným stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS, dokud se nerozsvítí kontrolka Master Out. Terč tuto funkci potvrdí také zvukovým signálem.

Tlačítko „SOUND SWITCH“:

Hlasitost zvukových signálů lze nastavit v 8 úrovních.

Multifunkční tlačítko „START/HOLD“:

Tímto tlačítkem se:

- a) spustí hra po výběru všech možností,
- b) přepne na dalšího hráče poté, co hráč hodil své tři šipky. Hra zůstává ve funkci „HOLD“ (pauza), dokud nejsou tři hozené šipky odstraněny a znovu stisknuto tlačítko „START“.

Tlačítko „GAME GUARD“

Funkce Game Guard uzamkne tlačítka terče během hry, aby zbloudilá šipka nemohla hru omylem vymazat. Funkci aktivujete jedním stisknutím tlačítka Game Guard po spuštění hry. Zvukový signál potvrdí, že je funkce aktivní.

Když je funkce Game Guard aktivní, jsou všechna ostatní tlačítka uzamčena. Funkce zabraňuje tomu, aby šipky, které netrefí terč a zasáhnou tlačítka, omylem ovlivnily hru. Funkci Game Guard lze kdykoli vypnout opětovným stisknutím tlačítka Game Guard.

Tlačítko „CYBERMATCH“

Toto tlačítko lze použít následovně: Před spuštěním hry lze stisknout tlačítko Cybermatch a hrát samostatně proti počítači terče. Zobrazí se úrovně hry C1 až C5, od nejnižší úrovně (C5) až po profesionální úroveň (C1). Hráč si může zvolit obtížnost soupeře opakovaným stisknutím tlačítka, dokud se nezobrazí požadovaná úroveň. Hráč tak může hrát sám proti počítači terče.

Tlačítko „DART OUT SCORE“:

Tuto funkci lze aktivovat pouze u her „01“. Pokud má hráč méně než 160 bodů, může pomocí tlačítka DART OUT získat návrhy, na která pole mířit a jak hodit tři šipky, aby dosáhl cíle. Pamatujte, že zásahy DOUBLE a TRIPLE se zobrazují dvěma nebo třemi čárkami vlevo od čísla. Pomocí funkce SCORE lze na velkém displeji zobrazit body jiného hráče.

Tlačítko „BOUNCE-OUT“:

Před hrou se můžete rozhodnout, zda se odražené šipky budou počítat, nebo ne. Pokud zvolíte „NE“, je nutné po takovém hodu stisknout tlačítko Bounce-Out, aby se dosažené body vymazaly.

Tlačítko „RESET“:

Zruší aktuální stav hry a spustí hru znovu od začátku.

Tlačítka Quick Pick Games:

Tato tlačítka okamžitě spustí hru uvedenou pod daným tlačítkem. Při velkém výběru her tohoto terče jde o jednoduchý způsob, jak rychle zahájit hru. Výchozí nastavení je pro 2 hráče.

OBSLUHA TERČE

1. Stisknutím tlačítka „POWER SWITCH“ zapnete šipkovou hru. Po zaznění krátké melodie můžete zvolit požadované možnosti.
2. Nejprve stiskněte tlačítko „GAME“ tolikrát, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná hra.
3. Poté stisknutím tlačítka „DOUBLE / MASTER OUT“ zapnete nebo vypnete funkci DOUBLE / MASTER OUT (toto tlačítko lze použít pouze u her 301-901). Tato funkce je volitelná a její význam je vysvětlen později v pravidlech hry.
4. Stisknutím tlačítka „PLAYER“ vyberte počet hráčů (1, 2 ... 16). Terč je přednastaven na dva hráče.
5. Stisknutím tlačítka Player zvolte počet hráčů (1, 2 ... 16) nebo stiskněte tlačítko Cybermatch a zvolte úroveň hry Cybermatch (úroveň 1-5).
6. Házejte šipky. Displej nad ukazatelem zásahu zobrazuje, kolik šipek ještě zbývá hodit.
7. Jakmile hráč hodí všechny tři šipky, ozve se krátký signál k odstranění šipek z terče (další hráč) a displej začne blikat. Poté můžete šipky z terče vyjmout. Stisknutím tlačítka „START“ se hra znovu aktivuje pro dalšího hráče. Elektronický hlas oznámí dalšího hráče a ukazatel hráče jej také zobrazí.

AKTUÁLNÍ UKAZATEL ZÁSAHU

Tento terč je vybaven aktuálním ukazatelem zásahu. Nachází se zcela vlevo na panelu displeje a používá se při více hráčích. Ukazatel zobrazí každý zásah bezprostředně po něm, a to až do hození další šipky.

Přihrádka na příslušenství

Na přední straně terče je 12 integrovaných držáků šipek a vysouvací přihrádka na náhradní hroty.

Připojení externích reproduktorů

K tomuto terči lze pro lepší zvuk připojit externí reproduktory. Přípojka je umístěna na pravé straně vpravo od LED displeje.

Použít lze pouze reproduktory se zesilovačem nebo vlastním napájením.

Rolovací zobrazení

Tento terč obsahuje rolovací zobrazení v oblasti displeje. Toto jedinečné zobrazení přináší do hry interaktivní prvek. Po zapnutí terče uvidíte vizuální efekty a uslyšíte dynamické zvukové efekty. Během „úvodní melodie“ displej zobrazuje seznam všech funkcí terče s několika speciálními efekty.

Rolovací zobrazení bude během hry hlavním zdrojem informací. Zobrazuje například:

- o název hry při výběru hry
- o bodovou hodnotu každé šipky během hry
- o zvláštní vizuální efekt při zásahu Bullseye
- o jméno aktuálního hráče (viz funkce zadávání textu)

Funkce zadávání textu

Tato funkce nastaví displej tak, aby zobrazoval jméno hráče, který je právě na řadě. Jména se zadávají následovně:

1. Vyberte hru, kterou chcete hrát, stisknutím tlačítka GAME nebo pomocí funkce Quick Pick.
2. Vyberte počet hráčů stisknutím tlačítka PLAYER/PAGE.
3. Položte šablonu pro zadávání textu přes tlačítka tak, aby všechny otvory šablony přesně seděly nad tlačítka. Šablona ukazuje různé funkce příslušných tlačítek v režimu zadávání textu.
4. Stiskněte tlačítka SET / ESC. Tím se aktivuje režim zadávání textu. Na displeji se zobrazí: 1:_
5. Zadejte jméno 1. hráče.

Každé tlačítka představuje několik písmen abecedy. Prvním stisknutím získáte první uvedené písmeno, dalším stisknutím druhé a dalším třetí. Šipkou doprava (-->) přejdete na další písmeno. Šipkou doleva můžete opravit předchozí písmeno.

Po zadání jména 1. hráče stiskněte šipku dolů a zadejte jméno 2. hráče. Displej zobrazí 2:_. Po zadání všech jmen stiskněte jednou SET/ESC a odstraňte šablonu. Poté stiskněte START a začněte hrát. Jméno hráče se zobrazí před jeho příslušným kolem.

PRAVIDLA HER

Na terči Karella Premium Silver jsou hry a možnosti předprogramovány. Níže najdete podrobný popis her v pořadí, v jakém se zobrazují na LED displeji. U každé hry je uvedeno její číslo. Upozornění: písmena mohou na displeji vypadat mírně odlišně.

HRA 301 (G01)

U této hry se body každého hodu odečítají od počátečního počtu bodů, dokud hráč nedosáhne přesně nuly („0“). Pokud se hráč svým hodem dostane pod 0, zásah se nepočítá a hráč zůstává na dosavadním počtu bodů. Potřebuje-li například 32 bodů k dosažení 0 a trefí 20, 8 a 10 (celkem 38) bodů, displej znovu zobrazí 32 bodů a hráč to musí zkusit v dalším kole.

V této hře lze zvolit funkci DOUBLE IN / DOUBLE OUT. Pro změnu zobrazení jednoduše stisknete tlačítko „DOUBLE“. Na displeji se zobrazí následující možnosti:

- DOUBLE IN: Pro zahájení odečítání bodů musí být zasaženo pole DOUBLE.
- DOUBLE OUT: Pro vítězství ve hře musí být zasaženo pole DOUBLE.
- DOUBLE IN A DOUBLE OUT: Každý hráč musí zasáhnout pole DOUBLE jak pro zahájení, tak pro ukončení hry.
- DOUBLE IN A MASTER OUT: První zásah musí být dvojnásobný segment.
- MASTER OUT: Pro ukončení hry musí být zasažen dvojnásobný nebo trojnásobný segment.

FUNKCE DART OUT (pouze u her „01“)

Terč Karella Premium Silver má speciální funkci DART OUT. Pokud má hráč méně než 160 bodů, může si tlačítkem DART OUT zobrazit návrhy, na které sektory zamířit třemi šipkami, aby vyhrál hru (musí dosáhnout přesně 0). Zásahy DOUBLES a TRIPLES jsou zobrazeny dvěma nebo třemi čárkami vlevo od každého čísla.

Další obtížnosti hry 301 jsou: 401 (hráči začínají s 401 body), 501 (hráči začínají s 501 body) a obdobně 601, 701, 801 a 901.

CRICKET (G02)

Cricket je strategická hra vhodná pro začátečníky i zkušené hráče. Hráči se snaží zasahovat pro sebe výhodná čísla a donutit soupeře mířit na méně výhodná pole.

První zásah /
Druhý zásah X
Třetí zásah (X)

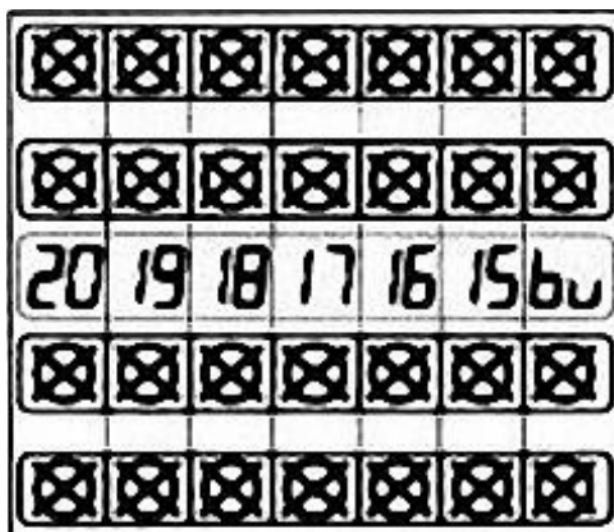
Cílem hry je uzavřít příslušná čísla pro soupeře a nasbírat co nejvíce bodů. Hraje se pouze s čísly 15 až 20 a s Bullseye. Každý hráč hází tři šípky. Pokud hráč zasáhne číslo třikrát, je toto číslo otevřeno. Od této chvíle lze na otevřeném číselném segmentu bodovat. Jakmile soupeř zasáhne stejný číselný segment také třikrát, segment se uzavře a nelze na něm dále získávat body.

Vyhrává hráč, který uzavře nejvíce segmentů a získá nejvyšší počet bodů. Pokud má hráč uzavřeno více čísel, ale zaostává v bodech, musí nadále zasahovat dosud otevřená čísla. Pokud rozdíl nedožene dříve, než soupeř uzavře zbývající segmenty, prohrává.

Hra trvá tak dlouho, dokud nejsou uzavřena všechna čísla. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů.

Jednotlivé herní údaje se zobrazují následovně: Každý segment má tři svítící pole, která znázorňují počet zásahů potřebných k otevření nebo uzavření segmentu. Při zásahu segmentu jedno světlo zhasne. Viz také níže uvedené znázornění LED displeje.

Uzavřené a otevřené sektory každého hráče se zobrazují na LED displeji. Při prvním zásahu čísla se objeví lomítko (/). Při druhém zásahu se objeví křížek (X) a při třetím zásahu křížek v kruhu ((X)). Třetím zásahem je segment otevřen, tzn. zásahy lze bodovat, dokud nebude sektor opět uzavřen. Reprodukční vždy oznámí, když je sektor otevřen nebo uzavřen. Oznámí také zásah, za který hráč získává body.



NO-SCORE-CRICKET (G02-1)

(Stiskněte tlačítko SELECT, když se na displeji zobrazí Cricket.)

Hra má stejná pravidla jako Cricket, body se však nepočítají. Cílem je jako první uzavřít co nejvíce sektorů (15 až 20 a Bullseye).

SCRAM - pouze pro 2 hráče (G03)

Tato hra je variantou Cricketu a skládá se ze 2 kol. Každý hráč má v jednotlivých kolech odlišný úkol. V prvním kole musí první hráč uzavřít sektory 15 až 20 tím, že každý sektor třikrát zasáhne. Úkolem druhého hráče je mezitím nasbírat na sektorech co nejvíce bodů. Ve druhém kole se úkoly vymění: druhý hráč uzavírá sektory a první sbírá body. Hra končí uzavřením posledního sektoru druhého kola. Vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

CUT-THROAT CRICKET (G04)

Hra má stejná pravidla jako Cricket. V tomto případě se však body po zahájení bodování připisují na konto soupeře. Cílem hry je mít na konci hry nejnižší počet bodů.

U této varianty je důležité svými zásahy bránit soupeři ve vítězství. Tato hra se bude líbit zejména soutěživým hráčům šipek.

ENGLISH CRICKET (G05)

(Pouze pro dva hráče.)

Tato hra je další variantou Cricketu a skládá se ze dvou kol. V každém kole sledují hráči odlišné cíle. V prvním kole se hráč č. 2 snaží zasahovat Bullseye - celkem jich musí zasáhnout devět, aby ukončil 1. kolo. Pozor: DOUBLE BULL (střed) se počítá jako dva zásahy Bullseye. Hráč č. 1 se mezitím snaží v kole získat co nejvíce bodů. DOUBLES a TRIPLES se počítají dvojnásobně, respektive trojnásobně. Aby hráč č. 1 získal body, musí v každém kole dosáhnout více než 40 bodů; počítají se pouze body nad 40.

Příklad: Pokud hráč č. 1 hodí v kole 20, 20 a 10, započítá se mu za toto kolo 10 bodů. Pokud hráč v kole dosáhne méně než 40 bodů, nezapočítá se mu nic. Jakmile hráč č. 2 zasáhne devět Bullseye, role se vymění. Hra končí po 2. kole, když hráč č. 1 zasáhne devět Bullseye. Vyhrává hráč s vyšším celkovým počtem bodů.

PICK IT CRICKET (G06)

Tato hra je velmi podobná běžnému Cricketu. Namísto tradičních segmentů používaných v běžném Cricketu (15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye) se používají segmenty, které náhodně vybere počítač. Hra poté probíhá se 6 vybranými segmenty a Bullseye. Jinak platí stejná pravidla jako u běžného Cricketu.

LOW PITCH CRICKET (G07)

Tato verze Cricketu používá segmenty s nižšími hodnotami. Hráči tedy musí uzavřít 1, 2, 3, 4, 5, 6 a Bullseye. Jinak platí pravidla běžného Cricketu.

ADVANCED CRICKET (G08)

V této obtížné variantě Cricketu musí hráči uzavřít segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a Bullseye pouze zásahy do Doubles a Triples. V této hře se Doubles počítají jednoduše a Triples dvojnásobně. Bullseye se počítá stejně jako ve standardním Cricketu. Vyhrává hráč, který jako první uzavře všechny segmenty a zároveň dosáhne nejvyššího počtu bodů.

SHOOTER (G09)

Tato hra prověřuje schopnost hráčů umístit více šipek v jednom kole do stejného segmentu. Počítač náhodně vybere segment, na který musí hráč házet. Body se počítají takto:

Jednoduchý segment = 1 bod

Dvojnásobný segment = 2 body

Trojnásobný segment = 3 body

Pokud počítač zvolí jako cíl Bullseye, vnější Bullseye se počítá za 2 body a vnitřní za 4 body. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

TRAP SHOOT (G10)

Tato verze střelby na cíl udržuje hráče v napětí. V každém kole počítač určí tři cíle, které musí hráč trefit. Cíle se zobrazují na pravé straně terče. Hráč se musí pokusit zasáhnout všemi třemi šipkami všechny tři cíle během 15 sekund. Každý zásah se počítá za jeden bod (maximálně tedy 3 body za kolo). První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává. Double a Triple segmenty jsou v této hře samostatnými cíli. Pokud má hráč trefit například jednoduché číslo a zasáhne Double, zásah se nepočítá.

BIG SIX (G11)

Tato hra umožňuje hráčům určovat cíl soupeřům. Nejprve si však hráči musí možnost volby cíle zasloužit tím, že zasáhnou aktuální cíl. Prvním cílem je jednoduchá 6.

Před začátkem hry se hráči dohodnou, kolik „životů“ každý má. Během tří hodů musí hráč 1 zasáhnout 6, aby si zachránil život. Jakmile tento cíl splní, určí další šipka cíl pro soupeře. Pokud se hráči 1 nepodaří cíl zasáhnout, ztrácí jeden život a také možnost vybrat další cíl. Hráč 2 se poté musí pokusit zasáhnout 6 atd. Singles, Doubles a Triples jsou v této hře samostatné cíle. Cílem je donutit soupeře ztrácet životy volbou obtížných cílů, např. Double Bullseye nebo Triple 20. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život.

OVERS (G12)

Cílem hry je získat třemi šipkami více bodů než předchozí hráč svými třemi šipkami. Před začátkem hry se hráči dohodnou, kolik životů každý má. Pokud hráč nezíská více bodů, ztrácí život. Pokud hodí stejný počet bodů jako předchozí hráč, ztrácí život také. Pravý LED ukazatel se rozsvítí pokaždé, když hráč ztratí život. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život.

UNDERS (G13)

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráči se v každém kole snaží dosáhnout méně bodů než v předchozím kole. Hra začíná na 180 bodech (nejvyšší možný počet). Pokud hráč dosáhne více bodů než předtím, ztrácí život. Každá šipka mimo segmenty i šipka, která vypadne, je penalizována 60 body. Vyhrává poslední hráč, kterému zůstane život.

COUNT-UP (G14)

Cílem hry je jako první dosáhnout určitého počtu bodů. Při výběru hry lze nastavit také cílový počet bodů. V každém kole se hráči snaží nasbírat co nejvíce bodů. Zásahy DOUBLE nebo TRIPLE zdvojnásobují, respektive ztrojnásobují hodnotu zasaženého sektoru. Například šipka v TRIPLE poli sektoru 20 se počítá jako 60 bodů. Body se sčítají a zobrazují na LED displeji.

Lze nastavit různé úrovně obtížnosti: COUNT-UP 400, 500, 600, 700, 800, 900 a 999. Pro výběr obtížnější varianty stiskněte tlačítko SELECT.

Každá z těchto variant se hraje stejně, jak je popsáno výše. Například u COUNT-UP 500 vyhrává první hráč, který dosáhne 500 bodů.

HIGH SCORE (G15)

Pravidla této hry jsou jednoduchá: každý hráč musí ve třech kolech (devět hodů šipkou) dosáhnout co nejvyššího počtu bodů. Hody DOUBLE se počítají dvojnásobně, hody TRIPLE trojnásobně.

Také u této hry existují různé obtížnosti, lze hrát 4, 5 ... až 14 kol. Každá varianta se hraje stejně jako výše, pouze s více koly. Například v „High Score 7 kol“ vyhrává hráč, který má po 7 kolech nejvyšší počet bodů.

ROUND-THE-CLOCK (G16)

Každý hráč musí postupně zasáhnout sektory 1 až 20. Každý hráč má v jednom kole tři šipky. Pokud například prvním hodem trefí správné číslo, smí druhou šipkou mířit na další číslo. Kdo jako první trefí 20, vyhrává. Displej ukazuje, který sektor má být zasažen jako další. Tento sektor musí být zasažen dříve, než lze pokračovat následujícím sektorem. Jakmile je daný sektor zasažen, displej zobrazí další číslo, na které se má mířit.

I zde existují další možnosti hry. Všechny se hrají podle stejných pravidel. Začíná se však na vyšším čísle, což zkracuje dobu hry.

ROUND-THE-CLOCK 5 - hra začíná v sektoru 5

ROUND-THE-CLOCK 10 - hra začíná v sektoru 10

ROUND-THE-CLOCK 15 - hra začíná v sektoru 15

Protože se v této hře dosažené body nesčítají, zásahy DOUBLE a TRIPLE se počítají pouze jako jeden zásah.

PRO HRÁČE, KTEŘÍ HLEDAJÍ DALŠÍ VÝZVU, JE DO HER NAPROGRAMOVÁNA DODATEČNÁ ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI:

Hráč smí zasahovat pouze příslušný DOUBLE sektor v pořadí od 1 do 20.

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 5 - hráč začíná v DOUBLE sektoru 5

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 10 - hráč začíná v DOUBLE sektoru 10

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 15 - hráč začíná v DOUBLE sektoru 15

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE - hráč smí zasahovat pouze příslušný TRIPLE sektor v pořadí od 1 do 20.

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 5 - hra začíná v TRIPLE sektoru 5

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 10 - hra začíná v TRIPLE sektoru 10

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 15 - hra začíná v TRIPLE sektoru 15

KILLER (G17)

V této hře své přátele možná ani nepoznáte. Hru lze hrát minimálně ve 2 hráčích, ale čím více hráčů se zapojí, tím je napínavější. Na začátku si každý hráč vybere číslo tak, že hodí šipku na cílový segment a trefí jej. LED displej v této chvíli zobrazí SEL. Číslo, které si každý hráč vybral, je po celou hru vedeno jako „jeho“ číslo. Dva hráči nesmí mít stejné číslo.

Jakmile si všichni hráči vyberou číslo, hra začíná. Prvním cílem je stát se „killerem“ tím, že zasáhnete Double segment svého čísla. Jakmile tento dílčí segment trefíte, jste po zbytek hry „killer“. Poté musíte „zabít“ ostatní hráče zásahy do jejich vybraných číselných segmentů. Vyhrává hráč, který „zůstane naživu jako poslední“. V této hře není neobvyklé, že se hráči spojí, aby vyřadili jednoho hráče ze hry.

Existují varianty např. se 7 životy, 8 životy ... až 14 životy. Každá varianta se hraje podle výše uvedených pravidel. Dále lze hrát varianty Doubles 3 životy, Doubles 5 životů a Doubles 7 životů. V těchto variantách můžete soupeře „zabít“ pouze zásahem DOUBLE segmentu v jeho číselném segmentu.

DOUBLE DOWN (G18)

Každý hráč začíná se 40 body. Cílem je získat co nejvíce bodů v aktivním sektoru. Hra začíná v sektoru 15. Pokud hráč 15 netrefí, jeho body se rozpůlí. Pokud hráč 15 trefí, přičte se mu 15 bodů k aktuálnímu skóre (zásahy DOUBLE a TRIPLE se počítají). V dalším kole se hraje v sektoru 16. Za každý zásah v tomto sektoru získá hráč 16 bodů ke svému celkovému skóre. Sektory se hrají postupně podle níže uvedené tabulky. Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

T | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | celkem

Hráč 1

Hráč 2

FORTY ONE (G19)

Hraje se podle pravidel standardní hry DOUBLE DOWN s jednou výjimkou: na konci hry se hraje dodatečné kolo, které se zobrazí na LED displeji. Každý hráč musí třemi pokusy dosáhnout 41 bodů (např. 20 + 20 + 1, 19 + 19 + 3 nebo DOUBLE 10 + DOUBLE 10 + 1 atd.). Toto kolo „41“ posouvá hru na vyšší obtížnost. Nezapomeňte: pokud kolo „41“ nezvládnete, Vaše celkové skóre se rozpůlí. Kolo „41“ je tedy skutečná výzva.

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

ALL FIVES (G20)

Během této hry jsou aktivní všechny sektory terče. V každém kole se třemi pokusy musí hráč dosáhnout čísla, které je dělitelné 5. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Pokud hráč např. trefí 10 + 10 + 5 (= 25), znamená to $25 : 5 = 5$ bodů. Pokud hráč po třech pokusech dosáhne čísla, které není dělitelné 5, nezíská žádné body. Je důležité, aby všechny tři šipky dopadly do aktivního sektoru. Pokud hráč například dvěma pokusy získá 10 bodů (dělitelné 5) a třetí šipkou zasáhne pasivní sektor, body nezíská. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 51 bodů. LED displej zobrazuje aktuální skóre.

Varianty této hry zahrnují 51, 61, 71, 81 a 91. Hrají se podle výše uvedených pravidel.

SHANGHAI (G21)

Hra začíná v sektoru 1 a končí v sektoru 20, případně v Bullseye. Každý hráč se musí snažit získat třemi šipkami v každém sektoru (od 1 do 20) co nejvíce bodů. DOUBLES a TRIPLES se počítají. Vítězí hráč, který má po dokončení posledního, 20. kola nejvyšší počet bodů.

Varianty:

SHANGHAI 5 - hra začíná v sektoru 5

SHANGHAI 10 - hra začíná v sektoru 10

SHANGHAI 15 - hra začíná v sektoru 15

T | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | celkem

Hráč 1

Hráč 2

Tato hra navíc nabízí obtížnější variantu: SUPER SHANGHAI. I u těchto variant platí stejná pravidla jako výše. Výjimkou je pravidlo, že je nutné zasahovat různé Doubles a Triples, které se zobrazují na LED displeji.

U SUPER SHANGHAI lze hrát tyto možnosti:
SUPER SHANGHAI 5 - hra začíná v sektoru 5
SUPER SHANGHAI 10 - hra začíná v sektoru 10
SUPER SHANGHAI 15 - hra začíná v sektoru 15

GOLF (G22)

Jde o šipkovou simulaci golfu. To, co golfisté označují jako jamky, jsou zde pole terče. Důležitý je pojem PAR. PAR znamená zasáhnout jamky (sektory 1-18) daným počtem „úderů“ (zde šipek). Cílem hry je zasáhnout kolo o 9-18 jamkách s co nejmenším počtem hodů. V „mistrovském kole“ jsou například nutné pouze tři pary. Pro postup na další jamku musíte třikrát zasáhnout sektor. Zásahy Double a Triple samozřejmě ovlivňují skóre. Například zásah Triple prvním hodem se počítá jako „Eagle“, tedy jako trefení jamky prvním hodem.

Aktivní hráč hází tak dlouho, dokud „jamku“ netrefí (tři šipky v jednom sektoru). Reprodukter oznámí příslušného hráče. Vyhrává hráč, který po dokončení 18. kola dosáhl nejméně „úderů“.

FOOTBALL (G23)

V této hře si každý hráč musí vybrat „své“ hřiště. To lze provést dvěma způsoby:

- a) hráč si vybere hřiště tím, že jej zasáhne hodem šipky,
- b) hráč si požadované hřiště zvolí ručně stisknutím příslušného tlačítka.

Jakmile je hřiště vybráno, je zároveň určena „linie“, kterou musíte zasahovat. Segment, který jste si vybrali, je startovní bod; protilehlé pole je cíl.

Pokud si hráč vybere například segment 20, startuje u 20 (vnější okruh) směrem k segmentu 3. „Hřiště“ je rozděleno do 11 různých segmentů, které je nutné zasahovat postupně.

V uvedeném příkladu postupuje hráč, který si vybral segment 20, takto:

Double segment 20 ... vnější jednoduchý segment ... Triple 20 ... vnitřní jednoduchý segment 20 ... vnější Bullseye ... vnitřní Bullseye ... vnější Bullseye ... vnitřní jednoduchý segment 3 ... Triple 3 ... vnější jednoduchý segment 3 ... a nakonec Double segment 3.

První hráč, který tuto posloupnost hodí, vyhrává. LED displej ukazuje segment, který má každý hráč právě zasáhnout.



BASEBALL (G24)

Stejně jako ve skutečném baseballu se hra skládá celkem z 9 „inningů“. Každý hráč má v jednom „inningu“ tři hody. Pole je znázorněno takto:

Dílčí segment Počet bodů

Jednoduchý segment jedna meta

Dvojnásobný segment dvě mety

Trojnásobný segment tři mety

Bullseye segment „Home Run“ (ten lze zkusit až třetí šipkou každého kola)

Cílem hry je získat v každém kole co nejvíce „runů“. Vyhrává hráč, který v této hře dosáhne nejvíce „runů“.

LED displej zobrazuje hráče na jednotlivých metách. První tři políčka vpravo od ukazatele šipek představují 1., 2. a 3. metu. Políčka na pravé straně ukazují celkový „run“ za kolo.

STEEPLECHASE (G25)

V této hře jde o to dokončit závod jako první. Překážkový běh začíná u segmentu 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček kolem terče až k segmentu 5, kde končí Bullseye. Abyste závod zvládli, musíte u jednotlivých číselných segmentů zasahovat vždy vnitřní jednoduchý sektor (oblast mezi Bullseye a Triple okruhem). Kromě toho jsou, stejně jako ve skutečném překážkovém závodě, připraveny překážky, které je nutné překonat.

Čtyři překážky jsou:

1. překážka: Triple 13
2. překážka: Triple 17
3. překážka: Triple 8
4. překážka: Triple 5

Vyhrává první hráč, který závod dokončí.

BOWLING (G26)

Tato šipková simulace bowlingu je výzvou pro každého hráče šipek. V této hře rozhoduje přesnost!

Hru začíná hráč 1. Segment („Alley“) se také zde vybírá stisknutím tlačítka výběru nebo hodem šipky. Jakmile je tento segment, tedy „Alley“, zvolen, má hráč ještě dvě zbývající šipky, kterými může přesnými zásahy získávat body („Pins“). Každý dílčí segment má jinou hodnotu:

Dílčí segment Počet bodů

Double 9 kuželek

Vnější jednoduchý 3 kuželky

Triple 10 kuželek

Vnitřní jednoduchý 7 kuželek

Další pravidla:

1. Maximální dosažitelný počet bodů v této bowlingové hře je 200.
2. Stejný jednoduchý segment nelze trefit ve stejném kole („frame“) a získat tím body; druhý takový zásah se hodnotí 0 body. Tip: Pokuste se v kole dosáhnout 10 bodů.
3. V jednom kole můžete získat 20 bodů, pokud dvakrát zasáhnete Triple segment.
4. Pokud v jednom kole podruhé zasáhnete Double segment, získáte za něj pouze 10 bodů.

CAR RALLYING (G27)

Tato hra se podobá výše popsanému překážkovému běhu. Výjimkou je možnost určit si vlastní závodní trať. Můžete zařadit tolik překážek, kolik chcete. Důležité je pouze to, aby trať měla 20 délek.

Před začátkem hry Vás LED displej vyzve k výběru trati („SEL“). Hráči se střídají a vybírají svou trať stisknutím tlačítek požadovaných segmentů. Mějte na paměti, že později musí být zasažen přesně vybraný dílčí segment. Pokud například vyberete vnitřní jednoduchý segment 20, musíte jej později skutečně trefit, abyste mohli postoupit. Na LED displeji je vnitřní jednoduchý segment zobrazen čárkou u spodního konce číslice 1, vnější jednoduchý segment čárkou u horního konce číslice 1.

Pokud je na trati překážka, znamená to vždy, že před pokračováním ve hře musí být zasaženo obtížnější číslo. I zde lze trať vytvořit tak jednoduchou nebo tak složitou, jak chcete. Jako překážky můžete zvolit libovolná pole na terči.

Po výběru trasy nebo závodní trati stisknete tlačítko „START“ a hra začne. První hráč, který trasu dokončí, vyhrává.

SHOVE A PENNY (G28)

I v této hře se míří pouze na čísla 15-20 a Bullseye. Hráči mohou mířit na kterékoli ze sedmi čísel. Jednoduché segmenty se počítají za jeden bod, Double segmenty za dva body a Triple segmenty za tři body. Pokud hráč u jednoho čísla dosáhne více než tří bodů, přebytečné body se přenášejí dalšímu hráči. Cílem hry je co nejrychleji vyplnit třibodové pole. První hráč, který ve všech segmentech dosáhne tří bodů, vyhrává.

NINE DART CENTURY (G29)

Pravidla této hry jsou jednoduchá. Každý hráč má tři kola (devět šipek), ve kterých se musí pokusit dosáhnout 100 bodů nebo se k nim co nejvíce přiblížit.

Pokud jsou na konci všichni hráči pod 100 body, vyhrává hráč, který je 100 bodům nejbližší. Hráč, který překročí 100 bodů, nemůže vyhrát, ledaže by jeho soupeři dosáhli ještě vyšších bodů. Pokud oba hráči překročí 100 bodů, vyhrává ten, kdo je 100 bodům nejbližší.

BLUE VS. RED (G30)

(pouze pro 2 hráče)

V této hře jde o dosažení vyššího počtu bodů než soupeř. Jeden hráč míří na modré DOUBLE a TRIPLE segmenty a také na vnější Bullseye, zatímco druhý hráč musí zasahovat odpovídající červená pole (vnitřní Bullseye se nepočítá).

Body se získávají, když hráč úspěšně zasáhne modrý nebo červený segment. Double segment se počítá dvojnásobně, Triple segment trojnásobně. Pokud je zasaženo nesprávné číslo ve vlastní barvě, počítá se zásah jako 0 bodů. Pokud zasáhnete barvu soupeře, zasažená hodnota se odečte od Vašeho celkového skóre.

Po zahájení hry začíná modrý hráč. Ten se poté snaží zasahovat pole terče ve směru hodinových ručiček. LED displej na začátku každého kola ukazuje číslo, které má být zasaženo.

Hra trvá 10 kol. Vyhrává hráč, který po 10 kolech dosáhne nejvyššího počtu bodů. Pamatujte, že v jednom kole lze bodovat pouze jeden DOUBLE a jeden TRIPLE segment.

GOLD HUNTING (G31)

V této hře je nutné najít „zlato“. Pokaždé, když získáte přesně 50 bodů v jednom kole (nebo násobek 50, například 100, 150 atd.), obdržíte jedno zlato. Protože honba za zlatem v lidech probouzí chamtivost, můžete zlato soupeřům také krást vždy, když dosáhnete 50 bodů.

Vyhrává hráč, který jako první získá veškeré zlato (jeho množství se volí předem).

CASINO A - FLUSH (G32)

Tato hra je inspirována kasinovou hrou. Prověří Vaše nervy a dovednosti, protože hrajete o body proti soupeři.

Celkový počet bodů, kterého je nutné na konci hry dosáhnout, si můžete zvolit stisknutím tlačítka „SELECT“. Lze vybrat: 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Stiskněte START a můžete začít hrát.

Terč zobrazuje číslo, které má být zasaženo. Sázka je vždy 10 bodů. Každý hráč však může na začátku jednotlivého kola svou sázku zvýšit (20, 30, 40 ... 90 bodů). Hráči obvykle sázejí více, pokud si jsou jisti, že cílové číslo zasáhnou. Pro změnu sázky stiskněte tlačítka „BOUNCE OUT“. Nová sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrátí na 10 bodů.

CASINO B - STRAIGHT (G33)

Tato hra je podobná hře CASINO A, má však navíc další herní prvek. I zde se hráči snaží jako první dosáhnout zvoleného celkového počtu bodů.

Cílový celkový počet bodů lze změnit stisknutím tlačítka „SELECT“. K dispozici jsou možnosti 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Poté stiskněte START a začnete hrát.

I zde terč ukazuje číslo, které má být zasaženo. Sázka začíná na 10 bodech. Každý hráč však může na začátku každého kola zvýšit sázku na 20, 30, 40 ... 90 bodů. Hráči obvykle sázejí více, pokud si jsou jisti, že cílové číslo zasáhnou. Pro změnu sázky stiskněte tlačítko „BOUNCE-OUT“. Nová sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrátí na 10 bodů.

Pro výhru sázky musíte zasáhnout aktuálně zobrazené číslo. Pokud prvním hodem zasáhnete SINGLE segment, považuje se to za „PUSH“ a nepočítá se. Pokud prvním hodem zasáhnete správný DOUBLE nebo TRIPLE segment, počítá se sázka jednou nebo dvakrát.

V tomto okamžiku přichází do hry dodatečný herní prvek. Namísto míření na stejný segment v každém kole musíte zasahovat další segmenty. Například pokud displej nejprve zobrazí segment 1, musíte zasáhnout segment 1, poté Bullseye a později segment 19. Na displeji se vždy zobrazí aktuální cílový segment.

Další dva hody v kole počítají jedno-, dvoj- nebo trojnásobek Vaší sázky (segment Bullseye nemá Triple segment). Displej zobrazuje počet úspěšných zásahů.

Pokud se Vám nepodaří v kole zasáhnout aktuálně aktivní segment, příslušná sázka se odečte z Vašeho celkového skóre. První hráč, který dosáhne zvoleného celkového počtu bodů, vyhrává.

CASINO C - 3-STAR (G34)

Tato verze kasinové hry je velmi obtížná, protože v každém kole musíte dosáhnout alespoň tří zásahů v aktivním segmentu, abyste mohli získat body. I zde jde o to jako první dosáhnout předem zvoleného celkového počtu bodů.

Celkový počet bodů lze stejně jako u ostatních verzí nastavit stisknutím tlačítka SELECT. Možnosti jsou 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Poté znovu stiskněte tlačítko „START“ a hra začne.

V této hře jsou aktivní pouze segmenty 15 až 20 a Bullseye. V každém novém kole se na displeji rozsvítí sázka. Každý hráč může na začátku kola zvýšit sázku na 20, 30, 40 ... 90 bodů. Hráči obvykle sázejí více, když si jsou jisti, že cílové číslo trefí. Pro změnu sázky stiskněte „BOUNCE OUT“. Nová sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrátí na 10 bodů.

Pokud chcete svou sázku vyhrát, musíte aktuálně aktivní segment (15 až 20 a Bullseye) zasáhnout třikrát, nebo zasáhnout Triple segment, abyste získali body a trojnásobnou hodnotu sázky. DOUBLES a TRIPLES se počítají dvoj- nebo trojnásobně. Pokud se hráči nepodaří třikrát zasáhnout stejný segment, sázka se odečte z jeho celkového skóre. Zásahy v rámci segmentů se navíc nepřenášejí do dalšího kola.

První hráč, který dosáhne zvoleného celkového počtu bodů, vyhrává.

ELIMINATION (G35)

(3 varianty)

Cílem hry je získat 3 šipkami vyšší počet bodů než předchozí soupeř. Každý hráč má 3 „životy“ (lze nastavit 3-5 životů tlačítkem SELECT). Pokud hráč nedosáhne vyššího skóre než soupeř před ním, ztrácí 1 život. Vítězem je hráč, kterému zůstanou životy.

HORSESHOES (G36)

(11 variant)

Toto je hra pro 2 hráče. Počítají se pouze segmenty 20 a 3. První hráč míří na segment 20, zatímco druhý hráč míří na segment 3. Bodování je následující:

- Triple okruh: 3 body
- Double okruh: 2 body
- Vnitřní jednoduché segmenty: 1 bod

Body se v herním kole započítávají pouze hráči s vyšším počtem bodů. Příklad: pokud hráč 1 získá 3 body a hráč 2 získá 1 bod, obdrží pouze hráč 1 za toto kolo 3 body. Pokud oba hráči dosáhnou stejného počtu bodů, nezíská body nikdo. Hráč, který jako první dosáhne 15 celkových bodů, vyhrává (lze nastavit 15-25 bodů tlačítkem SELECT).

BATTLEGROUND (G37)

(4 varianty)

Toto je hra pro 2 hráče. Cílem je eliminovat soupeřovy vojáky. Terč je rozdělen na dvě poloviny. Horní část (segmenty 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13) představuje hráče 1 - každý segment je jeden voják. Dolní část (segmenty 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8) představuje hráče 2. Každý hráč se snaží eliminovat soupeřovy vojáky. Voják je eliminován zásahem příslušného segmentu.

Zobrazení bodů vypadá následovně:

Horní řada zobrazuje vojáky hráče 2. Každý voják eliminovaný hráčem 1 je ze zobrazení skóre odstraněn. Totéž platí pro dolní řadu.

Existuje několik variant, které hru ztěžují:

- Varianta 1: Pro eliminaci vojáků se počítají pouze Double segmenty.
- Varianta 2: Pro eliminaci vojáků se počítají pouze Triple segmenty.
- Varianta 3: Po eliminaci všech soupeřových vojáků musí být eliminován soupeřův generál. Generála představuje Bullseye.

ADVANCED BATTLEGROUND (G38)

(1 varianta)

Tato hra je srovnatelná s hrou Battleground, obsahuje však více překážek. Hráči se navíc musí vyhýbat minám a soupeřovu poli. Double a Triple segmenty představují miny. Pokud hráč omylem zasáhne minu, ztrácí příslušného vojáka.

PAINTBALL (G39)

(3 varianty)

Tato hra je srovnatelná s Battlegroundem, ale kromě eliminace soupeřových vojáků nabízí další způsob vítězství. Hráči mohou obsadit soupeřovu vlajku a tím vyhrát hru. Pro obsazení soupeřovy vlajky musí být 3x zasaženo Double Bullseye. Single Bullseye se zde nepočítá. Pokud se Vám nepodaří zasáhnout Double Bullseye 3x během jednoho kola, úspěšné zásahy se započítají a v dalším kole můžete získat zbývající zásahy. Vítězem je hráč, který jako první zasáhne Double Bullseye 3x nebo eliminuje všechny soupeřovy vojáky.

Existují různé varianty, které hru ztěžují:

- Varianta 1: Pro eliminaci vojáků se počítají pouze Double segmenty a pro obsazení vlajky 3x Double Bullseye.
- Varianta 2: Pro eliminaci vojáků se počítají pouze Triple segmenty a pro obsazení vlajky 3x Double Bullseye.

CAT & MOUSE (G40)

(1 varianta)

Toto je hra pro 2 hráče. Je určena pro hráče se střední až pokročilou úrovní. Ve hře jsou dvě role (například kočka a myš). Cílem myši je dostat se zpět do svého úkrytu dříve, než ji kočka chytí. Současně musí kočka chytit myš dříve, než se myš vrátí do úkrytu.

Kočka začíná na segmentu 20 a postupuje ve směru hodinových ručiček. Nejprve musí být zasažen Double segment a poté jednoduchý segment. Myš začíná na segmentu 18 a postupuje proti směru hodinových ručiček. Také zde musí být nejprve zasažen Double segment a poté jednoduchý segment.

Pokud se kočka jako první vrátí k segmentu 20 (zde stačí Double segment 20), kočka vyhrává. Pokud myš zasáhne Double segment pole, na kterém se kočka právě nachází, vyhrává myš.

TIC-TAC-TOE (G41)

(1 varianta)

Toto je zábavná a jednoduchá hra pro 2 hráče. Cílem je mít tři X nebo 0 v jedné řadě (vodorovně, svisle nebo diagonálně). Segmenty potřebné pro tuto hru najdete v následujícím rozložení (B = Bullseye):

12 11 7

3 2 B

6 20 18

Aby hráč získal X nebo 0 v určitém segmentu, musí nejprve jeden z výše uvedených segmentů 3x zasáhnout (a tím jej „uzavřít“). Double segmenty se počítají jako dva zásahy a Triple segmenty jako tři zásahy. Příklad: hráč 1 zasáhne jednou Single 18, Double 18 a Single 7. Počítadlo skóre zobrazí u 18 X (nebo 0 podle toho, který hráč má které označení) a u 7 jednu značku, která ukazuje, že zde byl dosažen jeden zásah. Segment 18 je poté „uzavřen“ a v dalším průběhu hry se již nepočítá.

Menu her

G01	301 - 901	G22	Golf
G02	Cricket	G23	Football
G03	Scram	G24	Baseball
G04	Cut-Throat Cricket	G25	Steeplechase
G05	English Cricket	G26	Bowling
G06	Pick-It Cricket	G27	Car Rallying
G07	Low Pitch Cricket	G28	Shove a Penny
G08	Advanced Cricket	G29	Nine Dart Century
G09	Shooter	G30	Blue vs Red
G10	Trap Shoot	G31	Gold Hunting
G11	Big Six	G32	Casino A
G12	Overs	G33	Casino B
G13	Unders	G34	Casino C
G14	Count-Up	G35	Elimination
G15	High Score	G36	Horseshoes
G16	Round-the-Clock	G37	Battleground
G17	Killer	G38	Adv. Battleground
G18	Double Down	G39	Paintball
G19	Forty One	G40	Cat & Mouse
G20	All Fives	G41	Tic-Tac-Toe
G21	Shanghai		



karella[®]
professional Dart

WinSport, Dart + Sport + velkoobchod a maloobchod, Waldstraße 21, D-86517 Wehringen
Telefon: +49 (0)8234 90 49 30, fax: +49 (0)8234 90 23 83
E-mail: info@winsport.de, internet: www.winsport.de

LIKVIDACE STARÉHO ZAŘÍZENÍ

Tato elektronická šipková hra je označena v souladu se směrnicí EU 2002/96/ES o odpadních elektrických a elektronických zařízeních (WEEE). Zajistěte prosím řádnou likvidaci zařízení, aby se předešlo možným negativním dopadům na životní prostředí a zdraví, které by mohly vzniknout při nesprávné likvidaci starého zařízení.

Symbol na výrobku znamená, že tento výrobek nepatří do běžného domovního odpadu, ale musí být předán příslušnému obecnímu systému zpětného odběru elektrických a elektronických zařízení. Likvidace musí probíhat v souladu s platnými environmentálními předpisy pro nakládání s odpady.

Podrobnější informace o likvidaci a recyklaci tohoto výrobku získáte u příslušného obecního úřadu (odbor životního prostředí), u společnosti zajišťující likvidaci odpadu ve Vašem městě nebo u svého prodejce.