

**ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ TERČ
VEGA/SIRIUS/POLARIS/ANTARES**

Pravidla jednotlivých her

BOWLING – G69

Je to velmi obtížná hra a hráči musí být zkušení. Opět se začíná zvolením čísla prvním hodem.

Zbyvajících dva

hody jsou k získávání skóre. Toto se opakuje v každém kole. Tedy v každém kole hráč nejdříve prvním hodem zvolí číslo a pak hází na segmenty tohoto čísla zbyvajících dvěma hody. Získává skóre podle tohoto klíče:

Segmenty zvoleného čísla - Body

Double - 9

Vnější single - 3

Triple - 10

Vnitřní single - 7

BASEBALL – G70

Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směrů. Každý hráč hází tři šipky za jednu směru. Pole je rozloženo takto:

single segment 1 metra

double segment 2 metry

triple segment 3 metry

střed domácí metla (Home run) - může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně. Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně. Display vpravo ukazuje hráči jednotlivé mety, runs a display uprostřed cíl vašich hodů. Display vpravo je rozdělen na dvě části. První část ukazuje mety, druhá runs.

STEEPLECHASE – G72

V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Přeběžkový běh začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček k číslu 5 a končí středem. Aby závod začal, musí hráč zasáhnout vnitřní segment čísla 20 a potom jednotlivá čísla. Jaký segment daného čísla je třeba trefit, ukazuje prostřední display, čárka u čísla nahore = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při přeběžkovém závodě připraveny překážky, které musí hráč překonat. Tyto čtyři překážky jsou na následujících číslech:

1. překážka - triple 13, 2. překážka - triple 17, 3. překážka - triple 8, 4. překážka - triple 5.

SHOW A PENNY – G73

Cílem této hry je zasáhnout č. 15 až 20 a střed. Single segment se počítá za 1 bod, double za 2 body a triple za 3 body. Každý hráč musí hodit na segmenty daného čísla a dosáhnout tří bodů v jednom kole aby mohl pokračovat na následujícím čísle v dalším kole.

NINE-DART CENTURY – G74

Cílem je dosáhnout nebo co nejvíce se přiblížit ke skóre 100 po třech kolech (9 hodů). Kdo přesáhne 100 je mimo hru.

GREEN VS. RED – G75

Hra je pouze pro dva hráče. Hráč č. 1 je černý a hráč č. 2 je červený. Hraje se pouze na double a triple. Hráč zasahuje černé double a triple od č. 1 ve směru hodinových ručiček. Hráč č. 2 zasahuje červené double a triple od č. 20 ve směru hodinových ručiček. Prostřední display ukazuje číslo, na které hráč hází. Když hráč zasáhne soupeřivou double nebo triple tak se mu tyto body odečítají. Kdo má nejvíce bodů po absolvování celého kruhu, vyhrává.

BIG SIX – G76

Tato hra dovoluje hráčům vyzvat soupeře, aby zasáhli cíl podle jejich výběru. Nicméně hráči si tuto výzvu musí zasloužit tím, že sami nejdříve musí trefit počáteční číslo 6. Před začátkem hry se hráči musí domluvit na počtu „životů“. Počet životů 3 až 7 se vybere tl. SELECT před začátkem hry. Během třech hodů musí hráč 1 trefit č. 6, aby ušetřil svůj život. Jinak její ztráta, což se označí křížkem přes jedno kolečko značící jeho život. Když hráč 1 trefí č. 6 prvním nebo druhým hodem mám možnost určit cíl pro svého soupeře. Takže hráč 2 musí nyní během tří hodů trefit tento cíl aby uchránil svůj život. Opět pokud se mu to nepovede, ztrácí život, naopak když se mu to povede prvním nebo druhým hodem má možnost vybrat cíl pro svého soupeře. Double, Triple jednotlivých čísel jsou těmi nejobtížnějšími cíli spolu s Bulleye. Vyhrává hráč, který má ještě nějaký život, když ostatní soupeři již všechny ztratili. U této hry svítí ATTEMPT.

Pravidla her jsou seřazeny podle stejného pořadí jako v terči. Pod číslem hry je zobrazena jednoduchá charakteristika.

301 – G01

Tato jedna z nejobtížnějších her se hraje tak, že se jednotlivé body odčítají od stanoveného základu, až hráč dosáhne přesné nuly (0). Je-li nula překročena, získává hráči počet bodů stejný jako před tímto kolem. Má-li např. hráč 32 bodů a trefí segmenty 20, 8, 10 (součet 38), hráč má opět 32 bodů a pokračuje další hráč. Při této hře se může zvolit funkce DOUBLE IN/DOUBLE OUT. DOUBLE IN - Double musí být zasazen, aby hra mohla začít. DOUBLE OUT - Double musí být zasazen, aby hra mohla skončit. DOUBLE IN a DOUBLE OUT - Double musí být zasazen, aby hra mohla začít i skončit. MASTER OUT - Double nebo Triple musí být zasazen, aby hra mohla skončit. DOUBLE IN a MASTER OUT - První zásah musí být Double a hráč musí zasáhnout Double nebo Triple, aby mohl hru ukončit. Funke DART OUT - Když hráč dosáhne skóre 160 a menší, terč mu touto funkcí nabídně možnosti, jak dosáhne nuly. Double je značen dvěma čárkami před číslem. Triple třemi čárkami. Tlačítkem SELECT můžete nastavit různé úrovně startu této hry, 401, 501, 601, 701, 801, a 901. Tyto hry se hrají stejně jako 301.

CRICKET – G08

Cílem této hry je otevřít všechna hraná čísla dříve než soupeř, zaznamenat co nejvíce bodů a čísla zase uzavřít. Otevřené číslo - číslo třikrát zasazené, nebo jednou triplem, nebo jednou doublem a jednou normálně. Zavřené číslo - číslo otevřené všemi hráči. Hraje se na čísla 15 až 20 a střed. Hráč vždy když je zasáhne za předpokladu, že soupeři toto číslo ještě neotevřeli. Počet získaných bodů na číslo odpovídá hodnotě čísla. Pokud všichni soupeři otevřeli stejné číslo, je toto číslo zavřené a nejde na něj již získávat body. Čísla mohou být otevřena a zavřena v jakémkoliv pořadí. Double a Triple platí normálně. Hra končí až jsou všechna čísla zavřena, tzn. když všichni hráči otevřeli všechna čísla. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší skóre. CRICKET se zobrazuje na displeji postupným rozsvěcením jednotlivých segmentů LED displeje.

NO-SCORE CRICKET – G09

Navolte Cricker tlačítkem GAME a zrnačnete tlač. SELECT. Tento CRICKET je bez skórování, tzn. vyhrává ten kdo první otevře všechna čísla. Jinak platí vše jak je popsáno u předchozí hry CRICKET.

SCRAM – G10 (Pouze pro dva hráče)

Tato hra je obdobou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají rozdílný úkol v každé části. V první části hra 1 otevírá čísla jako ve hře CRICKET (G02), hráč 2 se snaží zasáhnout ta čísla, která hráč 1 ještě nestavěl otevřít a tím získává body. První část hry končí, až když hráč 1 otevře všechna čísla. V druhé části se úlohy oběh. Nyní hráč 2 otevírá čísla a hráč 1 boduje na neotevřených číslech. Hra končí až hráč 2 otevře všechna čísla a tím hráč 1 už nemá na čem bodovat. Kdo získal více bodů, vyhrává.

CUT-THROAT CRICKET – G11

Hra se stejnými pravidly jako CRICKET (G02), s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Tato varianta hry CRICKET nabízí hráčům obrácenou psychologičtější myšlenku. Místo získávání co nejvíce bodů pro svůj prospěch, hráči získávají co nejvíce bodů pro soupeřivou neprospěch. Tuto hru si zamilují hlavně velmi soutěživí hráči.

ADVANCED CRICKET – G12

V této obtížné modifikaci hry CRICKET musí hráči otvírat čísla pomocí zásahů do Double a Triple. Double se počítají 1 krát a Triple 2 krát. Střed se počítá jako u normálního CRICKETU. Jinak platí vše jako pro standardní CRICKET. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

SHOOTER – G13

Tato hra testuje schopnost hráčů seskupit šipky dohromady do jednoho segmentu během každého kola. Počítac náhodně vybere segment, který musí hráči trefit na začátku každého kola. Vybraný segment je na prostředním display. Počítá se takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body. Když počítac vybere střed (Bulleye) jako segment, který se musí trefit, největší černý střed = 2 body, vnitřní červený = 4 body. Hráč s nejvíce body, vyhrává.

LIKVIDACE ODPADU

Staré elektrické přístroje z domácnosti:

Nechcete-li přístroj již dále používat, odevzdejte jej prosím na správném místě pro staré elektrické přístroje.

Staré přístroje nevyhazujte v žádném případě do nádob s netříděným odpadem.

Další pokyny k likvidaci:

Odevzdejte starý přístroj v takovém stavu, aby nebyla znesnadněna jeho pozdější recyklace nebo zhodnocení.

Baterie předem odstraňte a zabraňte poškození nádob obsahujících tekutiny.

Staré elektrické přístroje mohou obsahovat škodliviny. Při špatné manipulaci nebo při poškození přístroje může při jeho pozdější recyklaci dojít k poškození zdraví nebo znečištění vody či půdy

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

Nepokoušejte se nabíjet baterie pro jednorázové použití.

Nabíjecí baterie před nabíjením vyberte z přístroje.

Nabíjecí baterie nabíjejte jen pod dohledem dospělých.

Nepoužívejte současně baterie různých typů, nové a použité články.

Používejte jenom baterie stejného nebo srovnatelného typu.

Při vkládání baterií dávejte pozor na správnou polaritu.

Vybité baterie odstraňte.

Nabíjecí kontakty nezkratujte.

Výrobce :

Garlando S.p.A. - Via Regione Piemonte, 32

Zona Ind. D1 - 15068 Pozzolo Formigaro (AL) - ITALY

Tel. +39.0143.318500 - Fax +39.0143.318585

Dovozce do ČR:

TAB průmyslová a zábavní elektronika s.r.o.

Tečovská 37

763 02 Zlín

Vyrobeno v Číně

ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ TERČ VEGA/SIRIUS/POLARIS/ANTARES

NÁVOD K OBSLUZE