

# Elektronický šipkový terč CB-50



CZ Návod k obsluze

**karella**®  
*professional Dart*

**Art. č. 8072.03**

Stav: únor 2026

Výrobce: WINSPOORT GmbH & Co. KG | Waldstraße 21 DE-86517 | Wehringen | www.winsport.de | Vyrobeno v ČR |  
Reg. č. WEEE: DE 91046067

## CZ - strana 2

**Blahopřejeme Vám k zakoupení elektronického šipkového terče Karella CB-50.**

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

## Upozornění

Tento sportovní výrobek je určen výhradně pro soukromé použití. Při komerčním použití nebo při jakémkoli používání, které neodpovídá určení výrobku, zanikají veškeré nároky ze záruky.

Výrobce  
WINSPORT GmbH & Co. KG  
Waldstrasse 21  
DE-86517 Wehringen  
Germany

Kontakt  
[www.winsport.de](http://www.winsport.de)  
[info@winsport.de](mailto:info@winsport.de)  
+49 8234 90493-0

**Reg. č. WEEE: DE 91046067**

## Obsah balení

Opatrně vybalte svůj nový elektronický softvový šipkový terč CB-50 a zkontrolujte, zda jsou v balení všechny součásti. Dodávka obsahuje následující komponenty:

- 1 elektronický šipkový terč
- náhradní balení softvových hrotů
- 12 šipek
- návod k obsluze
- síťový adaptér 5 V DC, 1,0 A

## Rozložený náčrt

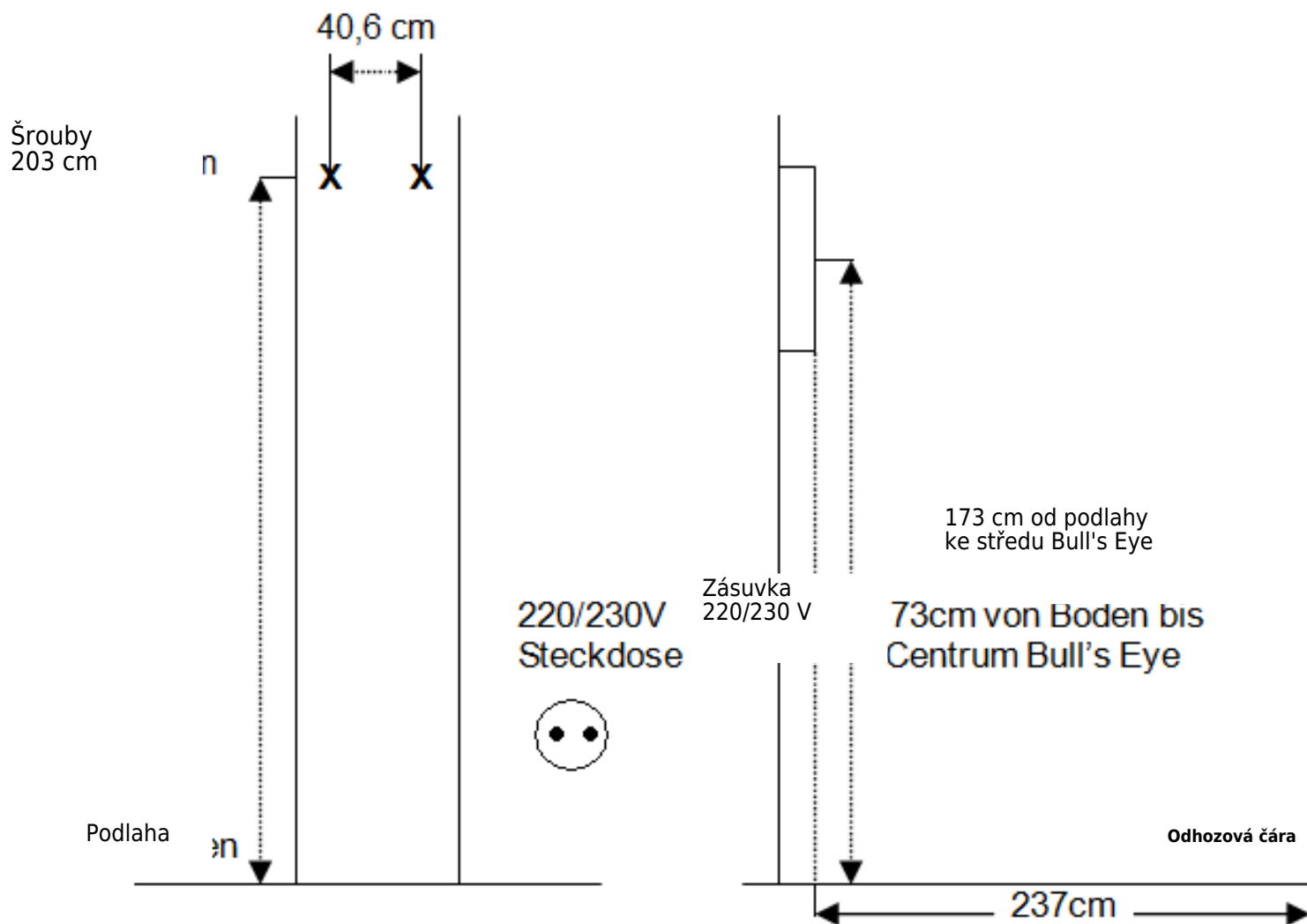


- 1 vnější prsteneček
- 2 jednoduché segmenty
- 3 dvojitě segmenty
- 4 trojitě segmenty
- 5 Bull's Eye = 25 bodů
- 6 Double Bull's Eye = 50 bodů
- 7 reproduktor
- 8 tlačítko START/HOLD
- 9 displej
- 10 tlačítko SELECT
- 11 tlačítko GAME

- 12 tlačítko PLAYER/PAGE
- 13 tlačítko CYBERMATCH
- 14 tlačítko RESET
- 15 tlačítko BOUNCE OUT
- 16 tlačítko DART OUT/SCORE
- 17 tlačítko DOUBLE/MISS
- 18 tlačítko START/HOLD
- 19 tlačítko GAME/GUARD
- 20 tlačítko POWER
- 21 zdířka pro připojení adaptéru

## Montáž

Zavěste šipkový terč na místo, kde je pro házení k dispozici vzdálenost alespoň 3 metry. Při házení byste měli stát za pomyslnou čarou, která je od přední plochy terče vzdálena 2,37 m. Střed terče (Bull's Eye) by měl být ve výšce 1,73 m od podlahy (oficiální turnajová výška). Aby byl terč namontován ve správné výšce, vyznačte na stěně bod ve výšce 203 cm od podlahy. Poté vyznačte druhý bod ve stejné výšce ve vzdálenosti 40,6 cm od prvního bodu. Do těchto dvou značek nyní upevněte šrouby. Zohledněte prosím konkrétní vlastnosti stěny, na kterou bude terč montován. Dbejte na to, aby byly šrouby zašroubovány co nejrovněji, aby terč později visel rovně. Zavěste terč tak, že otvory na zadní straně terče nasadíte na šrouby. Šrouby může být nutné dotáhnout, dokud terč pevně nedoléhá ke stěně.



### Připojení k napájení

Elektronický softový šipkový terč CB-50 je napájen adaptérem 5 V DC, 1,0 A. Zapojte konektor adaptéru do zdíčky na pravé straně terče a síťovou zástrčku do zásuvky. Ujistěte se, že napětí odpovídá Vaší domácí elektrické síti.

### Ochranná fólie displeje

Displej Vašeho elektronického šipkového terče je během přepravy chráněn průhlednou ochrannou fólií proti poškrábání. Doporučujeme fólii před první hrou sejmout, aby byla oblast displeje lépe čitelná. Fólii odstraňte tak, že ji nadzvednete v jednom rohu, stáhnete a zlikvidujete.

# Funkce

## **Tlačítko POWER: zapnutí a vypnutí zařízení.**

Tlačítko START/HOLD: pomocí tohoto multifunkčního tlačítka lze provádět tyto funkce:

- **SPUŠTĚNÍ hry po výběru všech požadovaných voleb.**
- PŘECHOD na dalšího hráče, když hráč dokončí své kolo. Mezi jednotlivými koly přejde terč do režimu HOLD, aby bylo možné vyjmout šipky z terče.

## **Tlačítko SELECT: slouží k nastavení různých stupňů obtížnosti jednotlivých her.**

Tlačítko GAME/GUARD: tímto tlačítkem lze procházet herní menu na displeji. Zároveň lze během hry aktivovat zámek tlačítek, aby šipka, která minula terč, nemohla při náhodném zásahu některého funkčního tlačítka hru vymazat. Pro aktivaci stiskněte po spuštění hry jednou tlačítko GAME/GUARD. Zazní zvukový signál, který potvrzuje aktivaci. Po dobu aktivace jsou všechna ostatní tlačítka zablokována. Funkci GAME/GUARD lze kdykoli vypnout opětovným stisknutím tlačítka GAME/GUARD.

Tlačítko PLAYER/PAGE: slouží k zadání počtu hráčů na začátku hry. Dále lze tímto tlačítkem vyvolat skóre ostatních hráčů, kteří nejsou zobrazeni na aktivním displeji. Terč může ukládat body až pro 16 hráčů. V případě potřeby lze tímto tlačítkem zobrazit bodový stav ostatních hráčů.

Tlačítko CYBERMATCH: aktivuje funkci Cybermatch, ve které můžete hrát proti počítači. Podržetím tlačítka můžete procházet 5 různých úrovní obtížnosti. Úrovně obtížnosti Cybermatch:

**Úroveň 1 (C1) profesionál**

**Úroveň 2 (C2) expert**

**Úroveň 3 (C3) pokročilý**

**Úroveň 4 (C4) začátečník II**

**Úroveň 5 (C5) začátečník I**

Tlačítko RESET: tímto tlačítkem lze vymazat aktuální bodový stav a vrátit se na začátek hry.

Tlačítko BOUNCE OUT: před hrou určete, zda se mají počítat šipky, které v terči nezůstávají zaseknuté (tzv. bounce-out). Pokud se tyto šipky počítat nemají, stiskněte po pádu šipky tlačítko BOUNCE OUT, aby se registrované body opět odečetly.

Tlačítko DOUBLE/MISS: slouží k aktivaci funkce Double In/Double Out u her řady 01. Tato funkce je aktivní pouze tehdy, pokud byly zvoleny hry 301, 401 atd. Stiskněte tlačítko také tehdy, když chcete zaznamenat šipku, která minula cílovou oblast. Tlačítkem DOUBLE/MISS lze aktivovat také funkci MASTER OUT. Tato funkce u her 01 umožňuje hráčům ukončit hru zásahem dvojitého nebo trojitého segmentu a dosažením nuly. Stiskněte tlačítko DOUBLE/MISS tolikrát, dokud se nerozsvítí kontrolka MASTER OUT. Výběr je potvrzen také zvukovým signálem.

## **Tlačítko SOUND: regulace hlasitosti zvukových signálů v 8 stupních.**

Tlačítko DART OUT/SCORE: lze aktivovat pouze u her 01. Má-li hráč méně než 160 bodů, může si tímto tlačítkem zobrazit návrhy, na která pole mířit, aby měl nejlepší šanci na výhru, resp. jak má hodit své tři šipky, aby dosáhl cíle. Upozorňujeme, že zásahy DOUBLE a TRIPLE se zobrazují dvěma nebo třemi čárkami vlevo od čísla. Funkce SCORE umožňuje na velkém displeji zobrazit body jiného hráče.

# Spuštění hry

1. Stisknutím tlačítka POWER zapnete terč. Během samočinného testu displeje zazní melodie.
2. Stiskněte tlačítko GAME, dokud se nezobrazí požadovaná hra (viz herní menu).
3. Stisknutím tlačítka PLAYER/PAGE vyberte počet hráčů (1-16). Výchozí nastavení jsou 2 hráči.
4. Stisknutím tlačítka DOUBLE nastavte Double nebo Master Out (pouze u her X01).
5. Stisknutím tlačítka CYBERMATCH zvolte úroveň hry Cybermatch (úroveň 1 až 5).
6. Stisknutím tlačítka START/HOLD (červené) hru aktivujte.
7. Hodte šípky. Ukazatel šipek se nachází vpravo od ukazatele skóre. Počet zobrazených šipek udává, kolik hodů aktivnímu hráči ještě zbývá. Po odhození všech 3 šipek zazní hlasové hlášení „Next Player“ a skóre začne blikat. Jakmile jsou všechny šípky vyjmuty z terče, stiskněte tlačítko START pro přechod na dalšího hráče. Hlasové hlášení oznámí, který hráč je na řadě.

## Ukazatel aktuálního skóre

CB-50 je vybaven celkem 4 LED displeji. Na displejích se zobrazují aktuální skóre až 16 hráčů. Na těchto displejích se zobrazuje také ukazatel Cricket.

## Demo režim

Chcete-li si poslechnout všechny hlasové a zvukové funkce Vašeho terče, postupujte následovně:

1. Zapnete terč tlačítkem POWER.
2. Vyčkejte, až zazní úvodní melodie.
3. Stiskněte 1x tlačítko GAME.
4. Stiskněte 4x rychle za sebou tlačítko BOUNCE OUT.
5. Funkci opět vypnete stisknutím libovolného tlačítka.

## Správné zacházení s elektronickým šipkovým terčem

- U tohoto terče nikdy nepoužívejte šípky s kovovými hroty. Kovové hroty způsobí vážné poškození elektronického obvodu a naruší funkci terče.
- Při házení nepoužívejte nadměrnou sílu. Při příliš tvrdém házení se hroty často poškozují a terč se rychleji opotřebovává.
- Při vytahování šipek z terče jimi otáčejte ve směru hodinových ručiček. Snáze se vytáhnou a hroty déle vydrží.
- Používejte výhradně dodaný síťový adaptér. Použití nesprávného adaptéru může vést k úrazu elektrickým proudem a poškození elektronických obvodů.
- Zabraňte rozlití kapalin na terč. Nepoužívejte čisticí spreje ani čističe s amoniakem nebo agresivními chemikáliemi.

## Pravidla her

Elektronický šipkový terč je předprogramován s hrami a různými herními možnostmi. Pravidla jednotlivých her jsou níže podrobně popsána. Pořadí odpovídá zobrazení na displeji při procházení her. U každé hry je uvedeno číslo hry.

G01 = hra 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

V této oblíbené turnajové a hospodské hře se každý hod odečítá od počáteční hodnoty (301), dokud hráč nedosáhne přesně čísla 0 (nula). Pokud hráč přejde pod nulu, považuje se to za chybu („Bust“) a skóre se vrátí na stav ze začátku tohoto kola. Příklad: hráč potřebuje 32 bodů k dosažení nuly a hodí 20, 8 a 10 (celkem 38), do dalšího kola vstupuje znovu se skóre 32.

U této hry lze hrát s volbou Double In nebo Double Out (Double Out je nejčastěji volená varianta).

Double In - Než se začnou body odečítat z celkového skóre, musí být zasaženo dvojitě pole. Jinými slovy, počítání bodů začne až po zásahu dvojitěho prstence.

Double Out - K ukončení hry musí být zasaženo dvojitě pole. To znamená, že pro ukončení hry je zapotřebí sudé číslo.

Double In a Double Out - Každý hráč musí zasáhnout dvojitě pole, aby mohl hru zahájit i ukončit.

Double In a MASTER Out - Každý hráč musí zasáhnout dvojitě pole pro zahájení hry a dvojitě nebo trojitě pole pro její ukončení.

MASTER Out - Každý hráč musí pro ukončení hry zasáhnout dvojitě nebo trojitě pole.

DART-Out - Terč má pro hry 01 speciální funkci DART-OUT. Má-li hráč méně než 160 bodů, může si tlačítkem DART-OUT zobrazit návrhy, na které sektory má mířit svými třemi šípkami, aby hru vyhrál (musí skončit přesně na 0!). DOUBLE a TRIPLE se zobrazují příslušnými 2 nebo 3 čárkami vlevo od každého čísla.

**K dispozici jsou další stupně obtížnosti hry 301:**

**401 - počáteční hodnota je 401**

**501 - počáteční hodnota je 501**

**601 - počáteční hodnota je 601**

**701 - počáteční hodnota je 701**

**801 - počáteční hodnota je 801**

**901 - počáteční hodnota je 901**

Tyto herní varianty zvolíte stisknutím tlačítka SELECT. Každá z těchto variant se hraje stejně jako 301. Rozdíl spočívá v tom, že se začíná s jiným počátečním skóre.

#### G02 = hra 2 = CRICKET

Cricket je strategická hra vhodná jak pro zkušené hráče, tak pro začátečníky. Hráči házejí na čísla, která jim nejlépe vyhovují, a mohou soupeře nutit házet na čísla pro něj méně výhodná. Cílem Cricketu 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 číslo zasáhnout 3x, aby si tento segment „otevřel“ pro bodování. Hráč poté získává body pokaždé, když šípkou zasáhne tento „otevřený“ segment, pokud jej soupeř ještě neuzavřel. Zásah dvojitého prstence se počítá jako 2 zásahy, zásah trojitého prstence jako 3 zásahy. Číslo lze otevírat nebo zavírat v libovolném pořadí. Číslo je „uzavřeno“, když druhý hráč / ostatní hráči zasáhnou otevřený segment třikrát. Jakmile je číslo „uzavřeno“, žádný hráč již na něm nemůže bodovat.

#### Vítězství

Vítězem je ten, kdo jako první uzavře všechna čísla a současně má nejvyšší celkové skóre. Pokud hráč uzavře všechna čísla jako první, ale bodově zaostává, musí pokračovat v házení na „otevřená“ čísla. Pokud nestihne bodovou ztrátu dohnat dříve, než soupeři uzavřou všechna čísla, vyhrává protistrana. Hra pokračuje, dokud nejsou všechny segmenty uzavřeny - vítězí hráč s nejvyšším skóre.

#### Zobrazení bodů při hře Cricket

Počítání bodů v Cricketu je snadno pochopitelné. Každý segment má tři světelné indikátory, které ukazují potřebné zásahy pro „otevření“ nebo „uzavření“ tohoto segmentu. Po zásahu segmentu zhasne svítící čárka na LED displeji a tím ukazuje zbývající počet zásahů potřebných k „otevření“ nebo „uzavření“ segmentu. Nákres LED displejů najdete níže.



Po třetím zásahu je segment „otevřen“ a zazní hlášení „OPEN“. Zasáhne-li hráč segment znovu, zazní „SCORE“. Od této chvíle lze tlačítkem Player zobrazovat bodové stavy jednotlivých hráčů.

#### NO-SCORE CRICKET

Platí stejná pravidla jako u standardního Cricketu, ale nepočítají se body. Cílem této varianty je jednoduše být prvním hráčem, který „uzavře“ všechna příslušná čísla (15 až 20 a Bullseye).

#### G03 = hra 3 = SCRAM (pouze pro 2 hráče)

Tato hra je variantou Cricketu. Skládá se ze dvou kol. V každém kole mají hráči jiný cíl. V 1. kole se hráč 1 snaží „uzavírat“ segmenty (3 zásahy na segment - 15 až 20 a Bullseye). Současně se hráč 2 snaží nasbírat co nejvíce bodů v segmentech, které druhý hráč ještě neuzavřel. Jakmile hráč 1 uzavře všechny segmenty, 1. kolo končí. V 2. kole se role hráčů vymění. Hráč 2 se nyní snaží uzavřít všechny segmenty, zatímco hráč 1 sbírá body. Hra končí po skončení 2. kola (hráč 2 uzavře všechny segmenty). Vyhrává hráč s nejvyšším celkovým skóre.

#### G04 = hra 4 = CUT-THROAT CRICKET

Základní pravidla jsou stejná jako u standardního Cricketu, ale body se od začátku bodování přičítají k celkovému skóre soupeře. Cílem je ukončit hru s co nejnižším počtem bodů. Tato varianta Cricketu přináší novou psychologii. Nejde o zvyšování vlastního skóre

a postup vpřed jako u standardního Cricketu; ve variantě Cut-Throat můžete body zároveň soupeře stále více zatlačovat dozadu. Silně soutěživí hráči si tuto variantu zamilují!

#### G05 = hra 5 = ENGLISH CRICKET

Tato hra je další variantou CRICKETU. Skládá se ze dvou kol. V obou kolech mají hráči rozdílné cíle. V prvním kole se hráč č. 2 snaží zasahovat Bullseye. Musí jich zasáhnout celkem devět, aby ukončil 1. kolo. DOUBLE BULL'S EYE se přitom počítá jako dva zásahy. Mezitím se hráč č. 1 snaží získat co nejvíce bodů. Dvojitě a trojitě segmenty se počítají dvojnásobně a trojnásobně. Hráč č. 1 však musí v každém kole dosáhnout alespoň 40 bodů, protože se počítají pouze body nad 40 bodů (celkové skóre po třech hodech 45 = 5 bodů). Pokud je celkové skóre po třech hodech pod 40 bodů, nepřičítá se žádný bod. Jakmile hráč č. 2 zasáhne devět Bullseye, úkoly obou hráčů se vymění. Hra končí po skončení 2. kola, tj. když hráč č. 1 zasáhne devět Bullseye. Vyhrává hráč s nejvyšším celkovým skóre.

#### G06 = hra 6 = ADVANCED CRICKET

V této obtížné variantě CRICKETU musí hráči „uzavřít“ segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a Bullseye tím, že zasahují výhradně dvojitě a trojitě segmenty. Dvojitě segmenty se přitom počítají jednoduše a trojitě segmenty dvojnásobně. Vyhrává hráč, který jako první uzavře všechny segmenty a dosáhne nejvyššího skóre.

#### G07 = hra 7 = SHOOTER

Tato hra prověřuje schopnost hráčů umístit několik šipek v jednom kole do jednoho segmentu. Počítač náhodně vybere segment, který má být zasažen. Body se počítají následovně:

Jednoduchý segment = 1 bod

Dvojitý segment = 2 body

Trojitý segment = 3 body

Pokud počítač vybere Bullseye, vnější Bull se počítá za 2 body a vnitřní za 4 body. Hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry je vítězem.

#### G08 = hra 8 = BIG SIX

Tato hra umožňuje hráčům určovat cíl soupeřům. Hráči si však musí možnost vybrat cíl nejprve zasloužit tím, že zasáhnou aktuální cíl. Prvním cílem je single 6. Před začátkem hry se hráči musí dohodnout, kolik „životů“ má každý hráč. Během tří hodů musí hráč 1 zasáhnout „6“, aby zachránil svůj život. Jakmile tohoto cíle dosáhne, další šipka určí cíl soupeře. Pokud hráč 1 cíl nezasáhne, ztrácí jeden život a zároveň možnost vybrat další cíl. Hráč 2 se poté musí snažit zasáhnout „6“ atd. Jednoduché, dvojitě a trojitě segmenty jsou v této hře samostatnými cílovými segmenty. Cílem je vybírat takové cílové segmenty, které soupeř obtížně zasáhne (např. „Double Bull's Eye“ nebo „Triple 20“), aby ztrácel své „životy“. Vyhrává hráč, kterému jako poslednímu zůstanou „životy“.

#### G09 = hra 9 = OVERS

V této hře musí každý hráč třemi hody získat více bodů než předchozí hráč. Před začátkem hry se určí počet „životů“ resp. kol. Pokud hráč získá méně nebo stejný počet bodů jako jeho předchůdce, ztrácí jeden „život“. LED displej na pravé straně při každém ztraceném životě jednou blikne. Vyhrává hráč, kterému jako poslednímu zůstanou „životy“.

#### G10 = hra 10 = UNDERS

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráči musí získat méně bodů než jejich předchůdci. Hra začíná nejvyšším možným skóre (180 bodů). Pokud hráč získá více bodů než jeho předchůdce, ztrácí jeden „život“. Každá šipka mimo segmenty a také spadlá šipka se trestá 60 body. Vyhrává poslední hráč, kterému ještě zbývá život.

### G11 = hra 11 = COUNT-UP

Cílem hry je jako první dosáhnout stanoveného celkového skóre (300). Celkové skóre se určuje při výběru hry. Každý hráč se v každém kole snaží získat co nejvíce bodů. U dvojitých a trojitých polí se číselná hodnota jednotlivých segmentů počítá dvojnásobně nebo trojnásobně. Pokud například šipka dopadne do segmentu triple 20, znamená to 60 bodů. Celkové skóre každého hráče se v průběhu hry zobrazuje na displeji. Další varianty hry jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze celkové skóre podle posledního čísla.

COUNT-UP 400    COUNT-UP 800  
COUNT-UP 500    COUNT-UP 900  
COUNT-UP 600    COUNT-UP 999  
COUNT-UP 700

## G12 = hra 12 = High Score

Pravidla této soutěžní hry jsou jednoduchá. Vítěz musí ve třech kolech (devět šipek) naházet nejvíce bodů. U dvojitých a trojitých polí se započítává dvojnásobek, resp. trojnásobek bodové hodnoty příslušného segmentu. Další herní varianty jsou uvedeny níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze počet kol, který je označen posledním číslem.

High Score - 4 kola    High Score - 10 kol  
High Score - 5 kol    High Score - 11 kol  
High Score - 6 kol    High Score - 12 kol  
High Score - 7 kol    High Score - 13 kol  
High Score - 8 kol    High Score - 14 kol  
High Score - 9 kol

### G13 = hra 13 = ROUND-THE-CLOCK

Každý hráč se snaží postupně bodovat na každém čísle od 1 do 20 a na Bullseye. Každý hráč hází v jednom kole 3 šipky. Je-li zasaženo správné číslo, pokouší se hráč zasáhnout následující číslo. Vítězí hráč, který jako první dosáhne čísla 20. Displej ukazuje, na který segment se má házet. Hráč musí mířit na daný segment tak dlouho, dokud jej nezasáhne. Displej pak ukáže další segment, na který je třeba mířit.

Pro tuto hru lze nastavit mnoho stupňů obtížnosti. Ve všech variantách platí stejná pravidla s následujícími rozdíly:

ROUND-THE-CLOCK 5 - hra začíná segmentem číslo 5  
ROUND-THE-CLOCK 10 - hra začíná segmentem číslo 10  
ROUND-THE-CLOCK 15 - hra začíná segmentem číslo 15

Protože se v této hře nevede bodové skóre, počítají se dvojitě a trojitě prstence jako jednoduchá čísla. Pro ty, kteří mají rádi výzvy, jsou připraveny další stupně obtížnosti:

ROUND-THE-CLOCK Double - hráči musí v pořadí 1 až 20 zasáhnout v každém segmentu dvojitě pole.  
ROUND-THE-CLOCK Double 5 - hra začíná dvojitým segmentem 5.  
ROUND-THE-CLOCK Double 10 - hra začíná dvojitým segmentem 10.  
ROUND-THE-CLOCK Double 15 - hra začíná dvojitým segmentem 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple - hráči musí v pořadí 1 až 20 zasáhnout v každém segmentu trojitým prstencem.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - hra začíná trojitým segmentem 5.  
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - hra začíná trojitým segmentem 10.  
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - hra začíná trojitým segmentem 15.

#### G14 = hra 14 = KILLER

V této hře se ukáže, kdo jsou Vaši skuteční přátelé. Hru lze hrát i ve dvou, ale čím více hráčů hraje, tím je napínavější. Na začátku musí každý hráč vybrat své číslo tak, že hodí šipku do cílové oblasti. Na LED displeji se zobrazí hlášení „SEL“. Každý hráč si přidělené číslo ponechá po celou dobu hry. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má každý hráč číslo, hra začíná. Prvním cílem je stát se „killerem“ zásahem dvojitého prstence svého čísla. Pokud se to podaří, zůstáváte „killerem“ po zbytek hry. Dalším cílem je „zabít“ soupeře, tj. zasahovat jejich segment tak dlouho, dokud neztratí všechny „životy“. Vítězí poslední hráč, kterému ještě zbyvá život. Lze se také spojit do „týmu“ a pokusit se vyřadit ze hry silnějšího hráče.

## G15 = hra 15 = DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná hru se 40 body. Cílem je zasáhnout co nejvícekrát aktivní segment aktuálního kola. V prvním kole musí hráč házet na segmenty 15. Pokud nezasáhne žádný segment 15, jeho skóre se sníží na polovinu. Pokud segmenty 15 zasáhne, každá 15 (dvojitě a trojitě prstence se počítají odpovídajícím způsobem) se přičte k počátečnímu celkovému skóre. V dalším kole hráči házejí na segment 16 a zásahy se přičítají k novému kumulativnímu skóre. Pokud nejsou zaznamenány žádné zásahy, celkové skóre se opět sníží na polovinu. Každý hráč postupně hází na čísla uvedená v následující tabulce (displej ukazuje aktivní segment, na který se má házet). Vítězí hráč, který hru ukončí s nejvyšším skóre.

Jakékoli dvojitě pole

Jakékoli trojitě pole

Bullseye

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

#### G16 = hra 16 = DOUBLE DOWN 41

Tato hra probíhá podle stejných pravidel jako Double Down, se dvěma výjimkami. Zaprvé se nehází v pořadí 15 až 20 a Bullseye, ale v opačném pořadí, které je zobrazeno na LED displeji. Zadruhé je na konci hry doplňkové kolo, ve kterém se hráči musí pokusit trefit tři zásahy s celkovou hodnotou 41 bodů (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 atd.). Toto kolo „41“ přidává hře další obtížnost. Pamatujte, že skóre hráče se sníží na polovinu, pokud se mu to nepodaří - kolo „41“ je tedy skutečnou výzvou!

Jakékoli dvojitě pole

Jakékoli trojitě pole

kolo 41

Bullseye

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

#### G17 = hra 17 = ALL FIVES

V této hře je ve hře celý terč (všechny segmenty jsou aktivní). V každém kole (3 šipky) musí hráči dosáhnout celkového skóre dělitelného 5. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Příklad: 10, 10, 5 = 25. 25 je pětkrát dělitelné 5, hráč tedy získá 5 bodů (25 : 5 = 5). Pokud hráč třemi šipkami nahází skóre, které není dělitelné 5, nezíská žádný bod. Kromě toho musí poslední šipka v každém kole dopadnout do segmentu. Pokud hráč hodí třetí šipku a ta dopadne do oblasti vnějšího prstence (nebo terč zcela mine), nezíská žádné body, i když prvními dvěma šipkami naházel skóre dělitelné 5. Tím se zabrání tomu, aby hráč

třetí hod záměrně minul, pokud byly jeho první dva hody dobré. Vítězí první hráč, který dosáhne celkem padesáti jedné (51) „pětky“. Na LCD displeji se vždy zobrazuje bodový stav.

Další varianty hry jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze celkové skóre potřebné k vítězství, uvedené posledním číslem.

ALL FIVES - 61

ALL FIVES - 71

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

## **G18 = hra 18 = SHANGHAI**

Každý hráč se musí postupně propracovat po terči od 1 do 20. Hráči začínají číslem 1 a házejí 3 šipky. Cílem je v každém kole třemi šipkami získat co nejvíce bodů. Dvojitá a trojitá pole se také počítají do skóre. Vítězí hráč, který po odehrání dvaceti segmentů dosáhne nejvyššího skóre. Další varianty hry jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze startovní segment podle čísla uvedeného za názvem hry.

### **SHANGHAI 5 (G53) - hra začíná segmentem 5**

### **SHANGHAI 10 (G54) - hra začíná segmentem 10**

### **SHANGHAI 15 (G55) - hra začíná segmentem 15**

## **G19 = hra 19 = GOLF**

Tato hra je simulací golfové hry na šipkovém terči. Cílem je dokončit kolo o 9 nebo 18 „jamkách“ s nejnižším skóre. Mistrovské „golfové hřiště“ se skládá výhradně z jamek par 3, což dává par 27 pro 9 jamek a par 54 pro 18 jamek.

Používají se segmenty 1 až 18, přičemž každé číslo představuje jednu „jamku“. Než můžete přejít na další jamku, musíte v každé jamce zaznamenat 3 zásahy. Dvojitá a trojitá prstence samozřejmě ovlivňují Vaše skóre, protože umožňují dokončit jamku menším počtem „úderů“. Pokud hráč například prvním hodem na „jamku“ zasáhne trojitý prstec, nazývá se to „Eagle“ a hráč dokončil tuto jamku jedním „úderem“.

Upozornění: aktivní hráč hází šipky, dokud nezaznamená 3 zásahy na aktuální jamce. Hlasové hlášení oznamuje, který hráč je na řadě. Dávejte pozor, abyste házeli ve správném pořadí.

Další varianty hry jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze počet hraných jamek.

GOLF - 9 jamek - s 9 jamkami (koly)

GOLF - 18 jamek - s 18 jamkami (koly)

### **G20 = hra 20 = FOOTBALL**

U této hry byste si raději měli nasadit ochrannou helmu! Nejprve musí být pro každého hráče vybráno „hřiště“. K tomu buď hodíte šipku, nebo prstem stisknete segment. Volba je na Vás, ale segment, který si vyberete, bude Vaším startovním segmentem, ze kterého budete postupovat až k Bullseye a přes něj na druhou stranu Bullseye. Pokud si například vyberete segment 20, začnete na dvojitém prstenci 20 (vnější prstec) a pokračujete až k dvojitému prstenci 3. „Hřiště“ se skládá z 11 jednotlivých segmentů, které je nutné zasáhnout po sobě. Zůstaneme-li u výše uvedeného příkladu, musíte šipky postupně hodit do těchto segmentů:

Double 20 ... vnější single 20 ... triple 20 ... vnitřní single 20 ... vnější prstec Bullseye ... vnitřní prstec Bullseye ... vnější prstec Bullseye ... vnitřní single 3 ... triple 3 ... vnější single 3 ... a nakonec double 3.

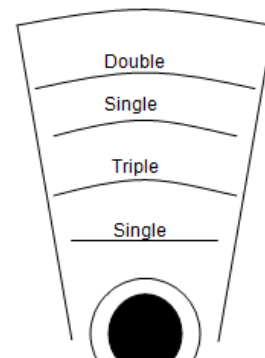
Vítězí ten, kdo se dostane tak daleko jako první. LCD displej ukazuje, kde se nacházíte a na který segment máte házet dále.

G21 = hra 21 = BASEBALL - 9 směn

U této šipkové verze baseballu je potřeba velká šikovnost. Stejně jako ve skutečném baseballu se kompletní hra skládá z 9 „směn“ (kol). Každý hráč hází v každé „směně“ 3 šipky. Pole je uspořádáno podle obrázku.

Segment	Výsledek
Jednoduché segmenty	SINGLE = jeden = jedna „base“
Dvojitý segment	DOUBLE = dvojitý = dvě „base“
Trojité segment	TRIPLE = trojitý = tři „base“
Bullseye	= „Home Run“ (lze se o něj pokusit pouze třetí šipkou v každém kole)

Cílem hry je získat v každé „směně“ co nejvíce doběhů.  
Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce doběhů.



G22 = hra 22 = STEEPLECHASE

Cílem této hry je jako první dokončit „závod“, tedy jako první dokončit svou „dráhu“. Dráha začíná na segmentu 20 a vede po směru hodinových ručiček kolem terče až k segmentu 5, aby skončila Bullseye. Zní to jednoduše? Jeden detail však chybí: pro postup po trati musíte zasáhnout vnitřní jednoduchý segment každého čísla. To je oblast mezi Bullseye a trojitým prstencem. Stejně jako ve skutečném překážkovém běhu musíte i zde překonat překážky. Tyto čtyři překážky se nacházejí v následujících segmentech:

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

**Kdo jako první proběhne celou trať a zasáhne Bullseye, vyhrává závod.**

G23 = hra 23 = ELIMINATION (3 varianty)

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

## G24 = hra 24 = HORSESHOES

V této hře pro 2 hráče se používají pouze segmenty 2 a 3, které představují dvě podkovy. Hráč 1 míří na segmenty 2, hráč 2 na segmenty 3. Body se počítají za každé kolo. Hráč, který jako první dosáhne 15 bodů, je vítězem. Bodování ve hře HORSESHOES je následující:

Trojité segment: 3 body

Dvojitý segment: 2 body

Jednoduchý segment: 1 bod

Body se připisují pouze hráči s vyšším skóre v daném kole. Příklad: hráč 1 získá v kole celkem 3 body, hráč 2 pouze 1 bod. Za toto kolo se připsí 3 body pouze hráči 1.

Hráč, který jako první dosáhne 15 bodů, vyhrává hru.

Úroveň obtížnosti: pro ztížení hry lze počet bodů potřebných k vítězství zvýšit na 15-25 bodů. Před začátkem hry stiskněte tlačítko SELECT.

G25 = hra 25 = BATTLEGROUND (4 varianty)

V této hře pro 2 hráče je šipkový terč rozdělen na „bojiště“ se dvěma polovinami. Hráč, který jako první zasáhne všechny segmenty na soupeřově straně, vyhrává. Segmenty lze zasahovat v libovolném pořadí. Hráč 1 je „horní armáda“ a hází šipky na spodní segmenty (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8). Hráč 2 je „dolní armáda“ a míří na horní segmenty (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). Zasáhne-li hráč segment na vlastní straně, ztrácí jej.

<b>3</b>	<b>19</b>	<b>7</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>General</b>	<b>Flag</b>
x	x	x	x	x	○	⊗
<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>17</b>		
<b>20</b>	<b>1</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>13</b>	<b>General</b>	<b>Flag</b>
x	x	x	x	x	○	⊗
<b>11</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>5</b>		

Horní CRICKET displej zobrazuje „armádu“ hráče 1, „armáda“ hráče 2 se zobrazuje ve druhém řádku. Pokaždé, když je segment zasažen, příslušná kontrolka na displeji zhasne. Podle displeje hráči poznají, které segmenty je ještě třeba zasáhnout. Existují různé varianty, které hru ztěžují: Battleground Doubles: k eliminaci vojáků se počítají pouze dvojité segmenty. Battleground Triples: k eliminaci vojáků se počítají pouze triple segmenty. Battleground with generals: po eliminaci všech soupeřových vojáků je třeba eliminovat soupeřova generála. Bullseye zde představuje generála.

G26 = hra 26 = ADVANCED BATTLEGROUND

Pravidla jsou stejná jako u BATTLEGROUND, ale na „bojišti“ jsou navíc „pozemní miny“. Nacházejí se na dvojitých a trojitých segmentech soupeřovy poloviny. Pokud hráč zasáhne soupeřův dvojitý nebo trojitý segment, ztrácí svůj vlastní segment na protilehlé straně. Příklad: hráč zasáhne triple prsteneček čísla 6, ztrácí svůj segment 11. Mina může být na každém segmentu spuštěna pouze jednou.

G27 = hra 27 = PAINTBALL (3 varianty)

Tato hra je velmi podobná BATTLEGROUND, ale existuje jiný způsob, jak „boj“ vyhrát. Stejně jako ve skutečném paintballu vyhrává ten, kdo dokáže ukořistit soupeřovu vlajku. K ukořistění vlajky je nutné dvakrát zasáhnout Double Bull's Eye. Jednoduché zásahy Bull's Eye se nepočítají. Zásahy Double Bull's Eye se během hry sčítají. Vítězí ten, kdo jako první buď zasáhne všechny soupeřovy segmenty, nebo ukořistí soupeřovu vlajku.

Úrovně obtížnosti:

PAINTBALL DOUBLES:

Hráči musí buď třikrát zasáhnout Double Bull's Eye, aby ukořistili soupeřovu vlajku, nebo vyřadit soupeřovy segmenty zásahem dvojitých segmentů.

PAINTBALL TRIPLES:

Hráči musí buď třikrát zasáhnout Double Bull's Eye, aby ukořistili soupeřovu vlajku, nebo vyřadit soupeřovy segmenty zásahem trojitých segmentů.

## Přehled her

Č.	Název hry	Č.	Název hry
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

## Důležitá upozornění

### Tipy pro vytahování šipek

Při vytahování šipek z terče jimi otáčejte ve směru hodinových ručiček. Snáze se vytáhnou a hroty déle vydrží.

### Zaseknutý segment

Čas od času se může stát, že se segment po hodu zasekne. Pokud k tomu dojde, hra se pozastaví a displej zobrazí, že je segment zaseknutý. Segment uvolníte jednoduše vytáhnutím šipky nebo ulomeného hrotu ze segmentu. Pokud tím problém neodstraníte, segmentem lehce zakývejte, dokud se neuvolní. Hra pak pokračuje ze stavu, ve kterém byla přerušena.

### Ulomené hroty šipek

Občas se může hrot ulomit a zůstat zaseknutý v segmentu. Pokuste se ulomený hrot uchopit kleštěmi nebo pinzetou a opatrně jej vytáhnout. Pokud to nepůjde, můžete se pokusit vytlačit hrot segmentem dozadu. Použijte například tupý hřebík menší než otvor v segmentu a opatrně zatlačte ulomený hrot dozadu, dokud nevypadne na druhé straně.

Netlačte příliš silně, abyste nepoškodili elektronické části za segmentem. Tuto malou „opravu“ provádějte při vytažení síťové zástrčky! Je zcela běžné, že plastové hroty šipek občas prasknou. Součástí balení jsou náhradní hroty. Použijete-li vlastní náhradní hroty, ujistěte se, že přesně odpovídají dodaným hrotům.

### Šípky

Pro tuto šípkovou hru používejte pouze šípky, které váží méně než 18 gramů. Přiložené sady šipek váží každá 12 gramů a mají běžné plastové hroty. Součástí balení jsou náhradní hroty a 12 šipek. Upozorňujeme, že šípky nad rámec dodávky nejsou součástí záruky, protože se jedná o spotřební materiál. V případě potřeby lze šípky dokoupit ve specializovaném obchodě.

### Čištění

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

### Záruční podmínky

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

### Výrobce

WINSPORT GmbH & Co. KG  
Waldstrasse 21  
DE-86517 Wehringen  
Germany  
info@winsport.de  
+49 8234 90493-0  
Reg. č. WEEE: DE 91046067



### Pokyny k likvidaci

Tento elektrospotřebič nesmí být po skončení své životnosti likvidován společně s domovním odpadem. Zajistěte prosím řádnou likvidaci zařízení i všech souvisejících komponentů, 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 do příslušného komunálního systému zpětného odběru elektrozařízení a elektronických zařízení.

Likvidace musí probíhat v souladu s platnými ekologickými předpisy pro nakládání s odpady. Podrobnější informace o likvidaci a recyklaci tohoto výrobku získáte u svého obecního úřadu (odbor životního prostředí), u společnosti zajišťující svoz odpadu ve Vašem městě nebo u svého prodejce.

