

Elektronický šipkový terč Karella

CB-90



CZ Návod k obsluze

karella[®]

professional Dart

Art.-Nr. 8072.01

Stav: listopad 2025

Výrobce: WINSPORT GmbH & Co. KG. | Waldstraße 21 DE-86517 | Wehringen | www.winsport.de | Vyrobena v ČLR | WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Gratulujeme ke koupi elektronického šipkového terče Karella CB 90.

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

Upozornění

CZ

Toto sportovní vybavení je určeno výhradně pro soukromé použití. Při komerčním použití nebo jakémkoli používání v rozporu s určením 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

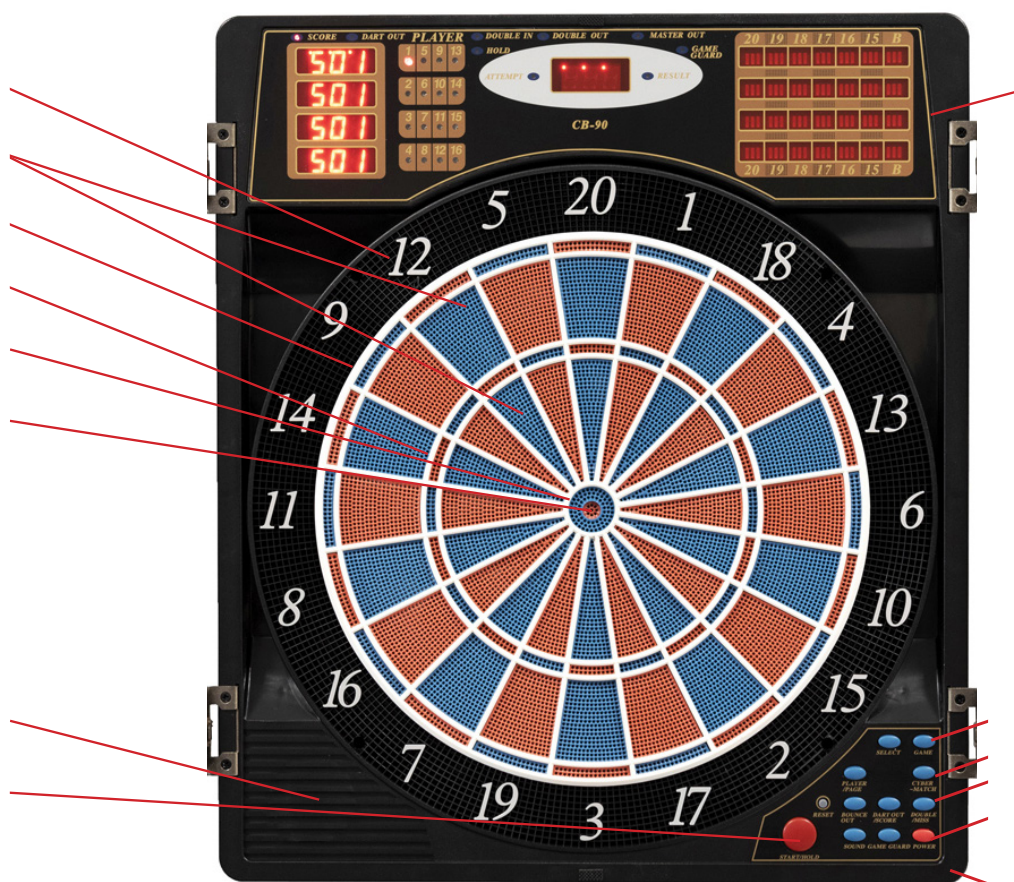
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Rozsah dodávky

Opatrně vybalte svůj nový elektronický softvový šipkový terč CB-90 a zkontrolujte, zda jsou obsaženy všechny komponenty. Dodávka obsahuje následující položky:

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

Rozložený náčrt

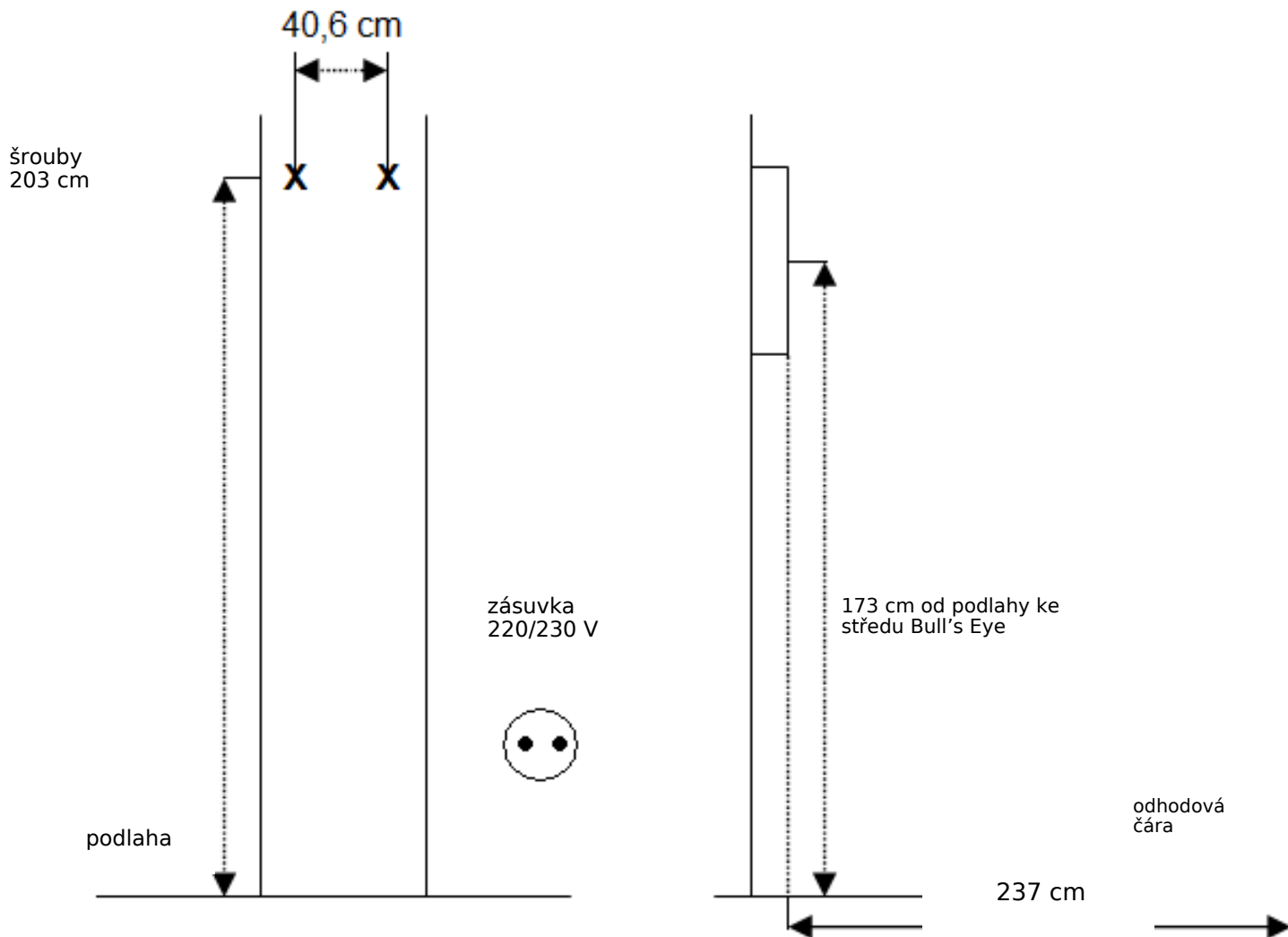


- 1 vnější kruh
- 2 jednoduché segmenty
- 3 dvojité segmenty
- 4 trojité segmenty
- 5 Bull's Eye = 25 bodů
- 6 Double Bull's Eye = 50 bodů
- 7 reproduktor
- 8 tlačítko START/HOLD
- 9 displej
- 10 tlačítko SELECT
- 11 tlačítko GAME

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

Montáž

Zavěste šipkový terč na místo, kde je pro hod k dispozici vzdálenost alespoň 3 metry. Při házení stůjte za pomyslnou odhodovou čarou vzdálenou 2,37 m od přední plochy terče. Střed terče (Bull's Eye) má být 1,73 m nad podlahou (oficiální turnajová výška). Pro montáž terče ve správné výšce označte na stěně bod ve výšce 203 cm od podlahy. Poté označte druhý bod ve stejné výšce ve vzdálenosti 40,6 cm od prvního bodu. Do těchto dvou značek je nyní nutné umístit 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 jeho zadní straně vyrovnáte se šrouby. Šrouby může být nutné dotáhnout, dokud terč nebude dobře přiléhat ke stěně.



Připojení k elektrické síti

Elektronický softový šipkový terč CB-90 je napájen adaptérem 5 V DC, 1,0 A. Zasuňte konektor adaptéru do zdířky na pravé straně terče a síťovou zástrčku do zásuvky. Ujistěte se, že napětí odpovídá napětí vaší domácí elektrické přípojky.

Ochranná fólie displeje

Displej vašeho elektronického šipkového terče je během přepravy chráněn transparentní ochrannou fólií proti poškrábání. Doporučujeme ji před první hrou odstranit, aby byla oblast displeje lépe viditelná. Fólii v jednom rohu nadzvedněte, stáhněte a zlikvidujte.

Funkce

Tlačítko POWER: zapnutí a vypnutí zařízení.

Tlačítko START/HOLD: tímto multifunkčním tlačítkem lze provádět následující funkce:

- SPUŠTĚNÍ hry po zvolení všech požadovaných možností.
- PŘECHOD k dalšímu hráči, jakmile hráč dokončí své kolo. Mezi koly přejde terč do režimu HOLD, aby bylo možné vyjmout šipky z cílové plochy.

Tlačítko SELECT: pomocí tohoto tlačítka se nastavují různé stupně obtížnosti jednotlivých her.

Tlačítko GAME/GUARD: tímto tlačítkem lze listovat herním menu na displeji. Zároveň lze během hry aktivovat zámek tlačítek, aby šipka, která mine cíl a omylem zasáhne některé funkční tlačítko, nemohla vymazat hru. Funkci aktivujete jedním stisknutím tlačítka GAME/GUARD po spuštění hry. Zvukový signál potvrdí, že je funkce aktivní. Po dobu aktivace jsou všechna ostatní tlačítka uzamčena. Funkci GAME/GUARD lze kdykoli vypnout opětovným stisknutím tlačítka GAME/GUARD.

Tlačítko PLAYER/PAGE: slouží k zadání počtu hráčů při zahájení hry. Tímto tlačítkem lze také zobrazit skóre ostatních hráčů, kteří nejsou aktuálně zobrazeni na aktivním displeji. Terč může ukládat body až 16 hráčů. Podle potřeby tak lze zobrazit skóre zbývajících hráčů.

Tlačítko CYBERMATCH: aktivuje funkci Cybermatch, při které můžete hrát proti počítači. Podržením tlačítka lze listovat pěti různými stupni obtížnosti. Stupně obtížnosti Cybermatch:

Stupeň 1 (C1) Profesionál

Stupeň 2 (C2) Expert

Stupeň 3 (C3) Pokročilý

Stupeň 4 (C4) Začátečník II

Stupeň 5 (C5) Začátečník I

Tlačítko RESET: tímto tlačítkem lze vymazat aktuální skóre a vrátit hru na začátek.

Tlačítko BOUNCE OUT: před hrou určete, zda se mají počítat šipky, které v terči nezůstanou, tzv. bounce-outy. Pokud se tyto šipky počítat nemají, stiskněte po vypnutí šipky tlačítko BOUNCE OUT, aby se zaregistrované body opět odečetly.

Tlačítko DOUBLE/MISS: slouží k aktivaci funkce Double In/Double Out u her „01“. Funkce je aktivní pouze u her 301, 401 atd. Tlačítko stiskněte také tehdy, chcete-li zaznamenat šipku, která minula cílovou plochu. Tlačítkem DOUBLE/MISS lze aktivovat i funkci MASTER OUT. Tato funkce u her „01“ umožňuje ukončit hru zásahem do dvojitého nebo trojitého segmentu a tím dosažením nuly. Stiskněte tlačítko DOUBLE/MISS tolikrát, dokud se nerozsvítí indikátor MASTER OUT. Volbu potvrdí také zvukový signál.

Tlačítko SOUND: regulace hlasitosti zvukových signálů v 8 úrovních.

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

Zahájení hry

1. Stiskněte tlačítko POWER pro zapnutí terče. Během samočinného testu displeje zazní melodie.
2. Stiskněte tlačítko GAME, dokud se nezobrazí požadovaná hra (viz herní menu).
3. Stisknutím tlačítka PLAYER/PAGE zvolte počet hráčů (1-16). Výchozí nastavení jsou 2 hráči.
4. Stisknutím tlačítka DOUBLE nastavte Double nebo MasterOut (pouze u her X01).
5. Stisknutím tlačítka CYBERMATCH zvolte úroveň hry Cybermatch (Level 1 až 5).
6. Stisknutím tlačítka START/HOLD (červené) hru aktivujte.
7. Házejte šipky. 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 bliká. Jakmile jsou všechny šipky z terče odstraněny, stiskněte START pro přechod k dalšímu hráči. Hlasové hlášení oznámí, který hráč je na řadě.

Ukazatel aktuálního skóre

CB-90 má několik zobrazovacích oblastí. Uprostřed je hlavní ukazatel stavu hry pro aktuálního hráče, vlevo jsou 4 LED displeje pro celkem až 16 hráčů a vpravo odpovídající LED indikátory pro Cricket.

Demo režim

Chcete-li si poslechnout všechny hlasové a zvukové funkce své šipkové sady, postupujte takto:

1. Zapněte šipkovou sadu tlačítkem POWER.
2. Počkejte, 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 šipky s kovovými hroty. Kovové hroty způsobují vážné poškození elektroniky a zhoršují funkci terče.
- Při házení nepoužívejte nadměrnou sílu. Při příliš tvrdém hodu se hrot často poškodí a terč se rychleji opotřebuje.
- Při vytahování šipek z terče je otáčejte ve směru hodinových ručiček. Půjdou snáze vytáhnout a hroty déle vydrží.
- Používejte výhradně dodaný síťový adaptér. Použití nesprávného adaptéru může způsobit úraz elektrickým proudem a poškození elektronických obvodů.
- Zabraňte rozlití tekutin na terč. Nepoužívejte sprejové čističe ani čističe s amoniakem nebo agresivními chemikáliemi.

Pravidla hry

Elektronický šipkový terč je předprogramován s hrami a různými herními možnostmi. Pravidla jednotlivých her jsou dále podrobně popsána. Pořadí odpovídá zobrazení na displeji při listování hrami. 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 zásah odečítá od startovní hodnoty (301), dokud hráč nedosáhne přesně 0 (nula). Pokud hráč hodnotu nula překročí, počítá se to jako neplatný hod („Bust“) a skóre se vrací na stav na začátku tohoto kola. Příklad: Hráč potřebuje 32 bodů k dosažení nuly a hodí 20, 8 a 10 (celkem 38). Do dalšího kola pokračuje opět se skóre 32.

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

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

Double Out - Pro ukončení hry musí být zasaženo dvojité pole. To znamená, že k ukončení hry je zapotřebí sudé číslo.

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

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

MASTER Out - Každý hráč musí zasáhnout dvojité nebo trojitě pole, aby mohl hru ukončit.

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

K dispozici jsou další stupně obtížnosti hry 301:

401 - startovní hodnota je 401

501 - startovní hodnota je 501

601 - startovní hodnota je 601

701 - startovní hodnota je 701

801 - startovní hodnota je 801

901 - startovní hodnota je 901

Pro výběr těchto herních variant stiskněte tlačítko SELECT. Každá z těchto variant se hraje stejně jako 301. Rozdíl je pouze v jiné výchozí hodnotě bodů.

G02 = Hra 2 = 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 čísla, která mu vyhovují méně. Cílem Crickettu je „zavřít“ všechna příslušná čísla dříve než soupeř a zároveň dosáhnout nejvyššího skóre.

Používají se pouze čísla 15 až 20 a vnitřní/vnější Bullseye. Každý hráč musí číslo zasáhnout třikrát, aby tento segment „otevřel“ pro bodování. Poté hráč získá body pokaždé, když do tohoto „otevřeného“ segmentu hodí šipku, pokud jej soupeř ještě nezavřel. Zásah dvojitého prstence se počítá jako 2 zásahy, trojitý prstenec jako 3 zásahy. Číslo lze otevírat i zavírat v libovolném pořadí. Číslo je „zavřené“, když druhý hráč nebo ostatní hráči otevřený segment třikrát zasáhnou. Jakmile je číslo zavřeno, nemůže v něm už žádný hráč získávat body.

Vítězství

Vítězem je ten, kdo jako první zavře všechna čísla a má nejvyšší celkové skóre. Pokud hráč zavře všechna čísla jako první, ale bodově zaostává, musí pokračovat v bodování na „otevřených“ číslech. Pokud bodový rozdíl nedožene dříve, než soupeři zavřou všechna čísla, vyhrává druhá strana. Hra pokračuje, dokud nejsou všechny segmenty zavřeny; vítězí hráč s nejvyšším skóre.

Zobrazení bodů při hře Cricket

Počítání bodů v Crickettu je snadno pochopitelné. Každý segment má tři světelné indikátory, které zobrazují potřebné zásahy k „otevření“ nebo „zavření“ segmentu. Když je segment zasažen, jeden svítící pruh na LED displeji zhasne a ukáže zbývající počet zásahů nutných k „otevření“ nebo „zavření“ segmentu. Nákres LED displejů je uveden níže.

20	19	18	17	16	15	B
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III

Po třetím zásahu je segment „otevřen“ a zazní „OPEN“. Pokud hráč segment zasáhne znovu, zazní „SCORE“. Od tohoto okamžiku lze tlačítkem Player zobrazovat skóre jednotlivých hráčů.

NO-SCORE CRICKET

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

G03 = Hra 3 = SCRAM (pouze pro 2 hráče)

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

G04 = Hra 4 = CUT-THROAT CRICKET

Platí stejná základní pravidla jako u standardního Crickettu, ale body se po začátku bodování přičítají k celkovému skóre soupeře. Cílem je ukončit hru s co nejmenším počtem bodů. Tato varianta Crickettu přináší novou psychologii. Nejde o to navyšovat vlastní skóre

a dostat se co nejdál jako u standardního Crickettu. V Cut-Throat můžete pomocí bodů zároveň posouvat soupeře stále více dozadu.

Silně soutěživí hráči si tuto variantu zamilují!

G05 = Hra 5 = ENGLISH CRICKET

Tato hra je další variantou Crickettu. 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 počítá jako dva zásahy. Hráč č. 1 se mezitím 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 (celkový součet po třech hodech 45 = 5 bodů). Pokud je celkový součet po třech hodech pod 40 body, nepřičítá se žádný bod. Jakmile hráč č. 2 zasáhne devět Bullseye, úlohy se vymění. Hra končí po skončení 2. kola, tj. jakmile hráč č. 1 zasáhne devět Bullseye. Vyhrává hráč s nejvyšším celkovým skóre.

G06 = Hra 6 = ADVANCED CRICKET

V této obtížné variantě Crickettu musí hráči „zavřít“ segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a Bullseye výhradně zásahem do dvojitých a trojitých segmentů. Dvojitě segmenty se počítají jako jeden zásah a trojitě segmenty jako dva zásahy. Vyhrává hráč, který jako první zavře všechny segmenty a dosáhne nejvyššího skóre.

G07 = Hra 7 = SHOOTER

Tato hra testuje schopnost hráčů umístit v jednom kole více šipek do jednoho segmentu. Počítač náhodně vybírá segment, který je třeba zasáhnout. Body se počítají takto:

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. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

G08 = Hra 8 = BIG SIX

Tato hra umožňuje spoluhráčům určovat cíl soupeře. Hráči si však musí právo vybrat cíl zasloužit tím, že zasáhnou aktuální cíl. Prvním cílem je single 6. Před začátkem hry se hráči dohodnou, kolik „životů“ má každý hráč. Hráč 1 musí během tří hodů zasáhnout „6“, aby si zachránil život. Jakmile tento cíl splní, další šipka určí cíl soupeře. Pokud hráč 1 tento cíl nezasáhne, ztrácí jeden život a také možnost zvolit další cíl. Hráč 2 se pak snaží zasáhnout „6“ a tak dále. Jednoduché, dvojitě a trojitě segmenty se v této hře považují za samostatné cílové segmenty. Cílem hry je volit takové cíle, které soupeř těžko zasáhne (např. „Double Bull's Eye“ nebo „Triple 20“), aby ztrácel své „životy“. Vyhrává hráč, který má jako poslední ještě nějaký „život“.

G09 = Hra 9 = OVERS

V této hře musí každý hráč třemi hody dosáhnout vyššího počtu bodů než předchozí hráč. Před začátkem hry se určí počet „životů“ nebo kol. Pokud hráč dosáhne méně nebo stejně bodů jako jeho předchůdce, ztratí jeden „život“. LED displej na pravé straně jednou blikne za každý ztracený život. Vyhrává hráč, který má jako poslední ještě „život“.

G10 = Hra 10 = UNDERS

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráči musí dosáhnout méně bodů než jejich předchůdci. Hra začíná nejvyšším možným skóre (180 bodů). Pokud hráč dosáhne více bodů než jeho předchůdce, ztratí jeden „život“. Každá šipka mimo segmenty a také vypadlé šipky se trestají 60 body. Vyhrává poslední hráč, kterému zbývá život.

G11 = Hra 11 = COUNT-UP 300

Cílem hry je dosáhnout jako první předem stanoveného celkového skóre (300). Celkové skóre se určuje výběrem hry. Každý hráč se v každém kole snaží získat co nejvíce bodů. U dvojitých a trojitých polí se číselná hodnota příslušných segmentů počítá dvojnásobně nebo trojnásobně. Pokud například šipka dopadne do trojitého segmentu 20, znamená to 60 bodů. Celkové skóre každého hráče se v průběhu hry zobrazuje na displeji. Další herní varianty jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze cílové 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) hodit nejvíce bodů. U dvojitých a trojitých polí se započítává dvojnásobná, resp. trojnásobná hodnota příslušného segmentu. Další herní varianty jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze počet kol podle posledního čísla.

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 v Bullseye. Každý hráč hází v jednom kole 3 šipky. Pokud zasáhne správné číslo, snaží se trefit následující číslo. Vítězí první hráč, který dosáhne čísla 20. Displej ukazuje, na který segment se má házet. Hráč musí mířit na daný segment tak dlouho, dokud jej nezasáhne. Poté displej zobrazí další segment, na který je třeba mířit.

U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti. U každé hry 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, dvojitě a trojitě prstence se počítají jako jednoduchá čísla. Pro hráče, kteří mají rádi výzvy, je připraveno několik dalších úrovní obtížnosti:

ROUND-THE-CLOCK Double - hráči musí v každém segmentu v pořadí 1 až 20 zasáhnout 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 každém segmentu v pořadí 1 až 20 zasáhnout 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

U této hry se ukáže, kdo jsou vaši skuteční přátelé. Lze ji hrát i ve dvou, ale čím více hráčů se zapojí, tím je napínavější. Na začátku si každý hráč zvolí své číslo hozením šipky do cílové plochy. Na LED displeji se zobrazí „SEL“. Každý hráč si přidělené číslo ponechává po celou dobu hry. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má každý hráč své číslo, hra začíná. Prvním cílem je prokázat se jako „Killer“ zásahem do dvojitého prstence vlastního čísla. Pokud se to podaří, zůstáváte po zbytek hry „Killerem“. Dalším cílem je „zabít“ soupeře, tj. zasahovat jejich číslo segmentu tak dlouho, dokud neztratí všechny „životy“. Vítězí poslední hráč, kterému zbývá život. Lze se také spojit do „týmu“ a pokusit se vyřadit silnějšího hráče.

G15 = Hra 15 = DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná se 40 body. Cílem je v aktuálním kole zasáhnout aktivní segment co nejvícekrát. V prvním kole hráč hází na segmenty 15. Pokud žádný segment 15 nezasáhne, jeho skóre se sníží na polovinu. Pokud 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 zaregistrovány 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 je třeba házet). Vítězí hráč, který hru dokončí s nejvyšším počtem bodů.

	každé dvojité pole				každé 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. Za prvé se nehází v pořadí od 15 do 20 a Bullseye, ale v opačném pořadí, jak ukazuje LED displej. Za druhé je ke konci hry přidáno doplňkové kolo, ve kterém se hráči musí pokusit třemi zásahy dosáhnout celkem 41 bodů (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 atd.). Toto kolo „41“ přidává hře další stupeň obtížnosti. Nezapomeňte, že skóre hráče se sníží na polovinu, pokud úkol nesplní; kolo „41“ je tedy skutečnou výzvou!

	každé dvojité pole				každé 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 v provozu celý terč (všechny segmenty jsou aktivní). 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 5, hráč získá 5 bodů (25 : 5 = 5).

Pokud hráč třemi šípkami hodí skóre, které není dělitelné 5, nezíská žádný bod. Navíc musí poslední šipka v každém kole dopadnout do segmentu. Pokud hráč hodí třetí šipku do vnějšího kruhu nebo terč zcela mine, nezíská žádné body, i když prvními dvěma šípkami dosáhl skóre dělitelného 5. Tím se zabrání tomu, aby hráč

záměrně minul třetím hodem, když jeho první dva hody byly dobré. Vítězem je první hráč, který dosáhne celkem jednapadesáti (51) „pětek“. Na LCD displeji se vždy zobrazuje skóre.

Další herní varianty jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze celkové skóre potřebné k vítězství podle posledního čísla.

ALL FIVES - 61

ALL FIVES - 71

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

G18 = Hra 18 = SHANGHAI

Každý hráč musí postupně projít čísla 1 až 20 na terči. Hráči začínají číslem 1 a házejí 3 šipky. Cílem je v každém kole třemi šipkami získat co nejvíce bodů. Dvojitá a trojitá pole se do skóre také započítávají. Vítězí hráč, který po projití dvaceti segmentů dosáhl nejvyššího skóre. Další herní varianty jsou popsány níže. Pravidla jsou stejná, liší se pouze startovní segment podle čísla 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 golfu 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 znamená par 27 u 9 jamek a par 54 u 18 jamek.

Používají se segmenty 1 až 18, přičemž každé číslo představuje jednu „jamku“. Než lze postoupit na další jamku, je třeba na každé jamce dosáhnout 3 zásahů. Dvojitě a trojitě prstence samozřejmě ovlivňují skóre, protože umožňují dokončit jamku s nižším počtem „úderů“. Pokud hráč například prvním hodem na „jamku“ zasáhne trojitý prsteneček, nazývá se to „Eagle“ a hráč dokončil jamku jedním „úderem“.

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

Další herní varianty 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 přílbu! Nejprve se pro každého hráče vybere „hřiště“. To lze provést buď hodem šipky, nebo stisknutím segmentu prstem. Způsob volby je na vás, ale vybraný segment bude vaším startovním segmentem při hře směrem k Bullseye a dále na druhou stranu Bullseye. Pokud si například vyberete segment 20, začnete na dvojitém prstenci 20 (vnější prsteneček) a pokračujete až k dvojitému prstenci 3. „Hřiště“ tvoří 11 jednotlivých segmentů, které je nutné zasáhnout postupně. V našem příkladu je tedy třeba házet šipky postupně do těchto segmentů:

Dvojitá 20 ... vnější jednoduchá 20 ... trojitá 20 ... vnitřní jednoduchá 20 ... vnější kruh Bullseye ... vnitřní kruh Bullseye ... vnější kruh Bullseye ... vnitřní jednoduchá 3 ... trojitá 3 ... vnější jednoduchá 3 ... a nakonec dvojitá 3.

Kdo se takto dostane jako první až na konec, vítězí. LCD displej ukazuje, kde se nacházíte a na který segment máte házet příště.

G21 = Hra 21 = BASEBALL - 9 směn

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

Segment - výsledek

Jednoduché segmenty SINGLE = single = jedna „base“

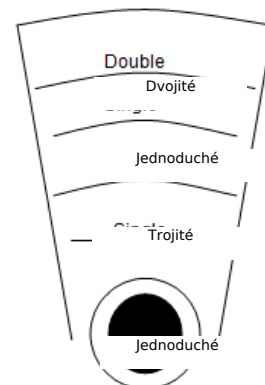
Dvojitý segment DOUBLE = double = dvě „base“

Trojité segment TRIPLE = triple = 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 běhů.

Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce běhů.



G22 = Hra 22 = STEEPLECHASE

Cílem hry je dokončit „závod“ jako první, tedy jako první projít svou „dráhu“. Dráha začíná na segmentu 20 a vede ve směru hodinových ručiček kolem terče až k segmentu 5, kde končí zásahem Bullseye. Zní to jednoduše? Chybí ještě maličkost: pro postup po trati musíte zasáhnout vnitřní jednoduchý segment každého čísla. To je oblast mezi Bullseye a trojitým prstencem. Stejně jako při skutečném překážkovém běhu musíte i zde překonat překážky. Tyto čtyři překážky jsou v následujících segmentech:

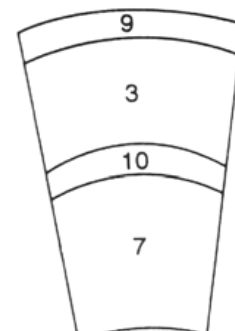
1. překážka: trojitá 13
2. překážka: trojitá 17
3. překážka: trojitá 8
4. překážka: trojitá 5

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

G23 = Hra 23 = BOWLING

Bowling na šipkovém terči je skutečná výzva! Je to obtížná hra, ve které musíte být velmi pozorní, abyste dosáhli dobrého skóre. Hráč č. 1 začíná. Svou „dráhu“ si musíte vybrat buď hozením šipky, nebo stisknutím požadovaného segmentu prstem. Po výběru dráhy vám zbývají ještě 2 šipky, kterými můžete získat body nebo „srazit kuželek“. Každý jednotlivý segment ve vaší „dráze“ má určitou hodnotu kuželek nebo bodů:

Segment	Hodnota
Dvojitý	9 kuželek
Vnější jednoduchý	3 kuželek
Trojité	10 kuželek
Vnitřní jednoduchý	7 kuželek



U této hry je třeba dodržet několik pravidel:

1. U této verze bowlingu je perfektní hra za 200 bodů.
2. V rámci jednoho kola nemůžete dvakrát zasáhnout stejný jednoduchý segment. Druhý zásah se počítá jako nula bodů. Tip: Pokuste se zasáhnout každý jednoduchý segment, abyste v kole získali 10 bodů.
3. Dvacet bodů za kolo můžete získat, pokud dvakrát zasáhnete trojitý segment.
4. Pokud druhou šipkou zasáhnete dvojitý segment, získáte 10 bodů pouze tehdy, pokud jste už prvním hodem zasáhli dvojitý segment. Pokud tomu tak není, získáte při zásahu dvojitého segmentu druhou šipkou celkem 9 bodů.

G24 = Hra 24 = CAR RALLYING

Tato hra se podobá výše popsané hře „Steeplechase“. Rozdíl je v tom, že si můžete sami určit závodní trať. Můžete také zařadit tolik překážek, kolik chcete. Důležité je pouze to, aby trať měla 20 úseků. Před začátkem hry vás LED displej vyzve k výběru tratě („SEL“ = select = vybrat). Hráči se poté střídají a volí svou trať stisknutím polí požadovaných segmentů. Upozorňujeme, že později musí být zasažen přesně vybraný dílčí segment. Pokud například vyberete vnitřní jednoduchý segment 20, musíte jej později také zasáhnout, abyste mohli pokračovat. Na LED displeji se vnitřní jednoduchý segment zobrazí čárkou vedle spodního konce číslice 1. Vnější jednoduchý segment by se při výběru zobrazil čárkou vedle horního konce číslice 1. Přítomnost překážky vždy znamená, že je třeba zasáhnout obtížné číslo, než může hra pokračovat. I zde si můžete trať vytvořit tak jednoduchou nebo složitou, jak chcete. Jako překážky lze vybrat libovolné pole na terči.

G25 = Hra 25 = SHOVE A PENNY

Používají se pouze čísla 15 až 20 a Bullseye. Jednoduché segmenty mají hodnotu 1 bod, dvojité 2 body a trojitě 3 body. Každý hráč musí postupně házet na čísla s cílem dosáhnout v každém segmentu 3 bodů, aby mohl pokračovat dál. Pokud hráč v některém segmentu získá více než 3 body, přebytečné body se předají dalšímu hráči. Vítězí první hráč, který získá 3 body ve všech segmentech (15-20).

G26 = Hra 26 = NINE-DART CENTURY

V této hře se musíte pokusit hodit ve 3 kolech (9 šípkách) 100 bodů nebo se této hodnotě co nejvíce přiblížit. Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako dvojnásobek nebo trojnásobek své hodnoty. Pokud hráč hodí více než 100 bodů, počítá se to jako „Bust“ a prohrává, ledaže by všichni hráči překročili 100 bodů. V takovém případě vyhrává ten, kdo je číslu 100 nejbližší.

G27 = Hra 27 = MODRÁ PROTI ČERVENÉ (pouze pro 3 hráče)

Tato hra je závodem kolem terče, ve kterém vyhrává ten, kdo zasáhne nejvíce dvojitých a trojitých segmentů. Hráč 1 je „modrý“ a hráč 2 je „červený“. Hráč 1 hází pouze na modré dvojitě a trojitě segmenty a postupuje po směru hodinových ručiček kolem terče. Hráč 2 začíná na čísle 20 a postupuje proti směru hodinových ručiček, přičemž hází pouze na červené segmenty (při zobrazení skóre je uveden také segment, na který se má házet příště). Poznámka: V jednom kole lze zasáhnout maximálně jeden dvojitý a jeden trojitý segment stejného čísla. Zásah špatného čísla (barvy soupeře) se navíc odečte z vašeho bodového konta - buďte tedy opatrní! Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

G28 = Hra 28 = GOLD HUNTING

V této hře je třeba hledat „zlato“. Pokaždé, když dosáhnete přesně 50 bodů nebo jejich násobku, získáte jedno „zlato“. Lov zlata však v lidech přirozeně probouzí chamtivost, a proto můžete ostatním hráčům zlato ukrást pokaždé, když dosáhnete 50 bodů. Vítězí hráč, který jako první získá všechno zlato (jeho množství se vybírá předem).

G29 = Hra 29 = CASINO-A FLUSH

Tato hra napodobuje kasino. Prověří vaše nervy i schopnosti, protože hrajete o body, abyste porazili soupeře. Celkové skóre, kterého je nutné na konci hry dosáhnout, si můžete zvolit tlačítkem SELECT. K dispozici jsou možnosti: 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Stisknete tlačítko Start a můžete začít hrát. Terč zobrazuje číslo, které je třeba zasáhnout. Sázka je vždy 10 bodů. Každý hráč však může na začátku jednotlivého kola svou sázku zvýšit (20, 30, ... 90 bodů). Hráči obvykle sází více, když si jsou jisti, že zadané číslo zasáhnou. Chcete-li změnit výši sázky, stisknete tlačítko BOUNCE OUT. Sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrací na 10 bodů. Vítězí hráč, který jako první dosáhne zadaného skóre.

G30 = Hra 30 = CASINO-B STRAIGHT

Tato hra je podobná hře Casino-A, ale obsahuje další herní prvek. I zde se hráči snaží jako první dosáhnout cílového skóre. Celkové skóre, kterého je nutné na konci hry dosáhnout, si můžete zvolit tlačítkem SELECT. K dispozici jsou možnosti: 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Stiskněte tlačítko Start a můžete začít hrát. Terč zobrazuje číslo, které je třeba zasáhnout. Sázka je vždy 10 bodů. Každý hráč však může na začátku jednotlivého kola svou sázku zvýšit (20, 30, ... 90 bodů). Hráči obvykle sází více, když si jsou jisti, že zadané číslo zasáhnou. Chcete-li změnit výši sázky, stiskněte tlačítko BOUNCE OUT. Sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrací na 10 bodů. Abyste sázku vyhráli, musíte zasáhnout právě zobrazené číslo. Pokud prvním hodem zasáhnete jednoduchý segment, považuje se to za „PUSH“ a nepočítá se. Pokud prvním hodem zasáhnete dvojitý nebo trojitý segment, vaše sázka se počítá dvojnásobně nebo trojnásobně. Vítězí hráč, který jako první dosáhne zadaného skóre.

G31 = Hra 31 = CASINO-C 3 Star

Tato varianta kasina je velmi obtížná, protože v každém kole musí být aktivní segment zasažen třikrát, aby bylo možné získat body. Cílem hry je i zde jako první dosáhnout vybraného skóre. Celkové skóre, kterého je nutné na konci hry dosáhnout, si můžete zvolit tlačítkem SELECT. K dispozici jsou možnosti: 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Stiskněte tlačítko Start a můžete začít hrát. Terč zobrazuje číslo, které je třeba zasáhnout. Sázka je vždy 10 bodů. Každý hráč však může na začátku jednotlivého kola svou sázku zvýšit (20, 30, ... 90 bodů). Hráči obvykle sází více, když si jsou jisti, že zadané číslo zasáhnou. Chcete-li změnit výši sázky, stiskněte tlačítko BOUNCE OUT. Sázka se zobrazí na displeji. Na začátku každého kola se sázka automaticky vrací na 10 bodů. Abyste sázku vyhráli, musíte zobrazené číslo zasáhnout třikrát nebo trefit odpovídající trojitý segment. Pokud segment není v jednom kole zasažen třikrát, hráč sázku prohrává a vsazené body propadají. Ani dosažené zásahy v tomto segmentu se nepřenesují do dalšího kola. Vítězí hráč, který jako první dosáhne zadaného skóre.

G32 = Hra 32 = 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“. Vítězem je ten, kdo má jako poslední ještě „život“. Chcete-li změnit počet „životů“ na 4 nebo 5, stiskněte tlačítko SELECT.

G33 = Hra 33 = HORSESHOES

V této hře pro 2 hráče se používají pouze segmenty 20 a 3, které představují dvě podkovy. Hráč 1 míří na segmenty 20, hráč 2 na segmenty 3. Body se počítají za kolo. Vítězí hráč, který jako první dosáhne 15 bodů. Skóre ve hře HORSESHOES se počítá takto:

Trojité segment: 3 body

Dvojitý segment: 2 body

Jednoduchý segment: 1 bod

Body se připisují pouze hráči s nejvyšším skóre v kole. Příklad: Hráč 1 získá v kole celkem 3 body, hráč 2 pouze 1 bod.

Pouze hráč 1 se za toto kolo připíše 3 body. Hráč, který jako první dosáhne 15 bodů, vyhrává.

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

G34 = Hra 34 = BATTLEGROUND (4 varianty)

V této hře pro 2 hráče je 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). Pokud hráč zasáhne segment na vlastní straně, ztrácí jej.

3	19	7	16	8	Generál	Vlajka
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	Generál	Vlajka
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

Horní displej CRICKET zobrazuje „armádu“ hráče 1, „armáda“ hráče 2 je zobrazena ve druhém řádku. Pokaždé, když je segment zasažen, odpovídající světlo na displeji zhasne. Z displeje hráči poznají, které segmenty je ještě třeba zasáhnout. Existuje několik variant, které hru ztěžují: Battleground Doubles: k eliminaci vojáků se počítají pouze dvojité segmenty. Battleground Triples: k eliminaci vojáků se počítají pouze trojitě segmenty. Battleground with generals: po eliminaci všech soupeřových vojáků je nutné eliminovat soupeřova generála. Generála zde představuje Bullseye.

G35 = Hra 35 = ADVANCED BATTLEGROUND

Pravidla jsou stejná jako u BATTLEGROUND, ale na „bojišti“ jsou navíc „nášlapné miny“. Nacházejí se na dvojitých a trojitých segmentech v soupeřově polovině. Pokud hráč zasáhne dvojitý nebo trojitý segment soupeře, ztratí svůj vlastní segment na protilehlé straně. Příklad: hráč zasáhne trojitý prstenec čísla 6, a proto ztrácí svůj segment 11. Mina může být v každém segmentu spuštěna pouze jednou.

G36 = Hra 36 = PAINTBALL (3 varianty)

Tato hra je velmi podobná BATTLEGROUND, ale nabízí jiný způsob, jak „boj“ vyhrát. Stejně jako ve skutečném paintballu vyhráváte hru, pokud se vám podaří dobýt soupeřovu vlajku. Pro dobytí vlajky je nutné dvakrát zasáhnout Double Bull's Eye. Zásahy jednoduchého Bull's Eye se nepočítají. Zásahy Double Bull's Eye se během hry sčítají. Vítězí ten, kdo jako první buď zasáhne všechny segmenty soupeře, nebo dobude soupeřovu vlajku.

Stupně obtížnosti:

PAINTBALL DOUBLES:

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

PAINTBALL TRIPLES:

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

G37 = Hra 37 = KOČKA A MYŠ

Toto je hra pro 2 hráče. Je určena pro hráče se středně pokročilou až pokročilou úrovní. Ve hře jsou dvě role (kočka a myš). Cílem myši je dostat se zpět do úkrytu dřívě, než ji kočka chytí. Zároveň musí kočka chytit myš dřívě, než se myš vrátí do svého úkrytu. Myš začíná segmentem 20 a poté postupuje po směru hodinových ručiček

dále. Nejprve musí zasáhnout „DVOJITÝ“ segment a poté „JEDNODUCHÝ“ segment. Kočka začíná segmentem 18 a postupuje proti směru hodinových ručiček. Kočka musí zasáhnout pouze příslušný „DVOJITÝ“ segment. Pokud se myš jako první vrátí k segmentu 20 (zde stačí „DVOJITÝ“ segment), vyhrává myš. Pokud kočka zasáhne dvojitý segment pole, na kterém se myš právě nachází, vyhrává kočka.

G38 = Hra 38 = TIC-TAC-TOE

Toto je zábavná a jednoduchá hra pro dva hráče. Cílem hry je mít tři X nebo 0 v řadě (vodorovně, svisle nebo diagonálně). Segmenty potřebné pro tuto hru najdete v následujícím nákresu.

Aby hráč získal X nebo 0 v některém segmentu, musí nejprve jeden z výše uvedených segmentů třikrát zasáhnout (a tím jej zavřít). „DVOJITÉ“ segmenty se počítají jako dva zásahy a „TROJITÉ“ segmenty jako tři zásahy. Příklad: Hráč 1 zasáhne 1x jednoduchou 18, 1x dvojitou 18 a 1x jednoduchou 7. Počítadlo bodů zobrazí u 18 X (nebo 0 - podle toho, který hráč má jaké označení) a jednu značku u 7 (aby bylo vidět, že zde již byl dosažen jeden zásah). Segment 18 je poté „zavřený“ a v dalším průběhu hry se již nepočítá.

12	20	18
11	B	6
7	3	2

Přehled her

Č.	Název hry	Č.	Název hry
G01	301-901	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeplechase
G04	Cut-Throat Cricket	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Automobilový závod
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooter	G26	Nine Dart Century
G08	Big Six	G27	Modrá proti červené
G09	Overs	G28	Gold Hunting
G10	Unders	G29	Casino-A - Flush
G11	Count-Up	G30	Casino-B - Straight
G12	High Score	G31	Casino-C - 3 Star
G13	Round-The-Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Podkovy
G15	Double Down	G34	Battleground
G16	Forty One	G35	Advanced Battleground
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Kočka a myš
G19	Golf	G38	Tic-Tac-Toe

Důležité pokyny

Tipy pro vytahování šipek

Při vytahování šipek z terče je otáčejte ve směru hodinových ručiček. Půjdou pak snáze vytáhnout a hroty déle vydrží.

Zaseknutý segment

Čas od času se může stát, že se segment při hodů zasekne. Pokud k tomu dojde, hra se přeruší a displej ukáže, že je segment zaseknutý. Pro uvolnění segmentu jednoduše vytáhněte šipku nebo zlomený hrot šipky ze segmentu. Pokud tím problém nevyřešíte, segmentem lehce zakývejte, dokud se opět neuvolní. Hra pokračuje ve stavu, ve kterém byla přerušena.

Zlomené hroty šipek

Občas se může hrot zlomit a zůstat zaseknutý v segmentu. Pokuste se zlomený hrot uchopit kleštěmi nebo pinzetou a opatrně jej vytáhnout. Pokud to nepůjde, můžete se pokusit protlačit hrot skrz segment na zadní stranu. Použijte například tupý hřebík menší než otvor v segmentu a opatrně zatlačte zlomený hrot dozadu, dokud na druhé straně nevypadne.

Netlačte příliš silně, abyste nepoškodili elektronické součásti za segmentem. Tuto drobnou „opravu“ provádějte pouze při vytažené síťové zástrčce! Je zcela běžné, že plastové hroty šipek někdy prasknou. Součástí šipkové sady jsou náhradní hroty. Pokud používáte vlastní náhradní hroty, ujistěte se, že přesně odpovídají přiloženým hrotům.

Šipky

Pro tuto šipkovou hru používejte pouze šipky s hmotností nižší než 18 gramů. Přiložené sady šipek váží každá 12 gramů a mají běžné plastové hroty. Součástí hry jsou náhradní hroty a 12 šipek. Upozorňujeme, že šipky nejsou zahrnuty do záruky, protože se jedná o spotřební zboží. 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. Agresivní čisticí prostředky nebo prostředky s obsahem amoniaku však mohou šipkovou sadu poškodit a nesmějí se používat. Zabraňte vniknutí tekutin na terč a do terče, protože by mohly způsobit trvalé poškození.

Podmínky záruky

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

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



Pokyny k likvidaci

Tento elektrický spotřebič nesmí být po skončení své životnosti likvidován spolu s domovním odpadem. Zajistěte prosím řádnou likvidaci zařízení i všech souvisejících součástí, aby se zabránilo možným negativním dopadům na životní prostředí a zdraví, které by mohly vzniknout při neodborné likvidaci starého zařízení.

Symbol na výrobku znamená, že tento výrobek nepatří do běžného domovního odpadu, ale musí být předán do příslušného obecního systému zpětného odběru elektrických a elektronických zařízení. Likvidace musí být provedena v souladu s platnými environmentálními předpisy pro nakládání s odpady. Podrobnější informace o likvidaci a recyklaci tohoto výrobku získáte u příslušných obecních institucí (odbor životního prostředí), u společnosti zajišťující svoz odpadu ve vašem městě nebo u svého prodejce.

