fotbáčky.eu

KARELLA CB – 50

Návod k použití

Krabice s terčem obsahuje : elektronický terč
síťový adaptér
12 šipek s náhradními hroty
návod

Umístění terče : Pověste terč 173 cm vysoko, kde je umístěn střed terče tzv. „Bulleye „. Křížky označují prolisy zezadu terče pro závěsné šrouby. Pokud chcete zavěsit terč bezpečněji použijte pro zavěšení terče 4 šrouby jdoucí skrz terč na čtyřech místech v černém kruhu s čísly. Vzdálenost házecí čáry je 237 cm od přední plochy terče.

Síťový adaptér : Adaptér je na 220 V, konektor na konci kablíku zastrčte do zdířky na pravém boku terče dole.

POZOR – používejte pouze adaptér dodávaný s terčem !

TALČÍTKA A JEJICH FUNKCE

POWER – červené tlačítko pro vypnutí a zapnutí terče.
GAME – výběr hry
SELECT – výběr různé úrovně obtížnosti v rámci dané hry.

PLAYER / PAGE – volba počtu hráčů. Také tímto tlačítkem možno zjistit skóre protihráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 16 hráčů.

DOUBLE / MISS – pro funkce „Double in / out „ při hře 01, tj. 301, 401,…. Také se toto tl.používá při odečtu hodu mimo hrací plochu.

MASTER OUT – může být vybrán několikerým zmáčknutím Double / miss dokud svítí indikátor Master out. Terč ohlásí tento výběr hlasovým doprovodem.

MASTER OUT – tento konec hry pro 01 nařizuje zásah double nebo triple k dosažení nuly.

SOUND – umožňuje nastavení 7 úrovní hlasitosti doprovodného zvuku nebo zvuk vypnout.

START / HOLD – toto tlačítko má několik funkcí :
- start hry když jsou všechny volby nastaveny
- podržet terč ve stavu HOLD, kdy je možno vyjmout šipky z terče aniž by manipulaci se šipkami terč zaznamenal jako zásah.

GAME GUARD – toto tlačítko zaklíčuje všechny údaje takže během hry šipka, která trefí některé tlačítko, ho nemůže aktivovat. Tuto funkci navolte po odstartování hry.

CYBERMATCH – možnost hrát proti počítači v terči. Zmáčknete před začátkem hry, uvidíte úrovně C1(profi) až C (začátečník). Žádnou úroveň nastavíte několikerým zmáčknutím tohoto tlačítka.

DART OUT/ SCORE – pro hru 01 (301, 401 atd.). Jestliže hráč dosáhne skóre pod 160, může zmáčknout a držet toto tl. a dostane návrh jak třemi hody ukončit hru. Nutnost hodit double a trple je značen vodorovnými čárkami před číslem.

BOUNCE OUT – rozhodněte před hrou jestli chcete nebo nechcete aby byly počítány zásahy při kterých nezůstanou šipky v terči. Jestliže nechcete tyto zásahy počítat zmáčněte toto tlačítko ihned po každém zásahu kdy šipka nezůstane v terči a skóre se vrátí zpět k hodnotě před tímto hodem.

RESET – nuluje skóre a vrací hru na začátek.

OBSLUHA TERČE

1. Tlačítkem POWER zapněte terč. Nechte odeznít úvodní melodii během které se terč sám otestuje.
2. Tlačítkem GAME navolte žádanou hru.
3. Tlačítkem DOUBLE můžete navolit povinný začátek nebo konec hry zásahem double segmentu. Pouze pro hry 301 – 901.
4. Tlačítkem PLAYER zvolte počet hráčů. Nebo zmáčněte CYBERMATCH a vyberte úroveň C1 až C5.
5. Tlačítkem START/HOLD aktivujte hru a začněte hrát.
6. Házejte šipky (3 na jedno kolo).

- Nahoře uprostřed terče je display ukazující jednotlivé zásahy. Tečky nad čísly v tomto display ukazují kolik je třeba hodit šipek. Double a triple je značen vodorovnými čárkami před číslem, které bylo zasaženo. Hodnota zásahu zůstává až do hození další šipky.
- Po hození všech tří šipek v jednom kole se ozve povel REMOVE DARTS a ukáže se celkové skóre na display vlevo. Nyní mohou být šipky vyndány bez toho aby terč reagoval změnou skóre.
- Po vyjmutí šipek zmáčkněte START, ozve se číslo hráče, který je na řadě. Také se rozsvítí jeho číslo a ve stejné řadě se objeví jeho skóre.

HLAVNÍ ZÁSADY PŘI POUŽÍVÁNÍ TERČE

1. Nikdy nepoužívejte ocelové hroty u šipek.
2. Házejte šipky uvolněně, nepoužívejte nadměrného švihu a síly při házení šipek. Prudkým házením trpí hroty šipek a segmenty terče.
3. Při vyjímání šipek s nimi pootočte ve směru hodinových ručiček, lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Používejte jen síťový adaptér dodaný s terčem.
5. Dbejte aby terč nebyl polit tekutinou, nepoužívejte spray čističe nebo čističe obsahující čpavek nebo podobné ostré chemikálie.

DISPLAY PRO CRICKET

Tento terč je vybaven samostatným display pro hru CRICKET. Každý hráč má svůj řádek s hodnotami segmentů, které musí třikrát zasáhnout a tím tzv. ukončit tuto hodnotu. Každá hodnota má tři světla. Při zasažení hodnoty 15 až 20 nebo B (střed, BULLEYE) se rozsvítí jedno ze tří světel k dané hodnotě segmentu. Ukončí-li jakýkoliv hráč danou hodnotu, ostatním hráčům se na této hodnotě rozsvítí horní oblouček. Double a Triple platí.

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

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

301 G01 STD 301 2 P

Tato jedna z nejpopulárnějších her se hraje tak, že se jednotlivé hody odčítají od stanoveného základu až hráč dosáhne přesné nuly. Je-li nula překročena, zůstává 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 zasažen aby hra mohla začít.
DOUBLE OUT – Double musí být zasažen aby hra mohla skončit.
DOUBLE IN a DOUBLE OUT – Double musí být zasažen aby hra mohla začít i skončit.

MASTER OUT – Double nebo Triple musí být zasažen 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.

Funkce DART OUT – Když hráč dosáhne skóre 160 a menší, terč mu touto funkcí nabídne možnosti jak dosáhne nulu. Double je značen dvěmi 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 G02 Cri Std 2 P

Cílem této hry je otevřít všechna hraná čísla dříve než soupeř, zaznamenat co nejvíce bodů a čísla zase uzavřít.
Otevřené číslo – číslo třikrát zasažené, 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 musí zasáhnout každé hrané číslo 3 krát aby bylo otevřené. Na otevřené číslo získává hráč body 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 nelze na něj již získávat body. Čísla mohou být otevírána a zavírána v jakémkoliv pořadí. Double a Triple platí normálně.

Hra končí až jsou všechna čísla zavřená, 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 G02 Cri nc 2 P

Navolte CRICKET tlačítkem GAME a zmáčkněte 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 G03 Scr 1 – 1
(pouze pro dva hráče)

Tato hra je obdobou hry CRICKET . Hra má dvě části. Hráči mají rozdílný úkol v každé části. V první části hráč 1 otevírá čísla jako ve hře CRICKET (G02), hráč 2 se snaží zasáhnout ta čísla, která hráč 1 ještě nestačil otevřít a tím získává body. První část hry končí až když hráč 1 otevře všechna čísla.

V druhé části se úlohy otočí. 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 ne čem bodovat. Kdo získal více bodů, vyhrává.

CUT-THROAT CRICKET G04 Cut Cri 2 P

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 psychologii myšlení. Místo získávání co nejvíce bodů pro svůj prospěch, hráči získávají co nejvíce bodů pro soupeřův neprospěch.
Tuto hru si zamilují hlavně velmi soutěživí hráči.

ENGLISH CRICKET G05 ENG 1-1

pouze pro dva hráče
Tato hra je další variantou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají různé úkoly v každé části. V první části hráč 2 se snaží 3 krát otevřít střed. Co to znamená otevřít číslo (zde střed) se dočtete ve hře CRICKET. Hráč 1 se v první části snaží dosáhnout co nejvíce bodů. Ale pozor ! Hráč 1 musí v každém kole zasáhnout součet tří hodů větší než 40 a pouze body nad 40 se započítávají do hry. Když hráč 2,3 krát otevře střed tak se úkoly otočí. Když v druhé části hráč 1 dosáhl 3 krát otevření středu, hra končí. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

ADVANCED CRICKET G06 Acr 2 P

V této obtížné modifikaci hry CRICKET musí hráči otevírat 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 G07 Sho 6 2 P

Tato hra testuje schopnost hráčů seskupit šipky dohromady do jednoho segmentu během každého kola. Počítač náhodně vybere segment, který musí hráči trefit na začátku každého kola. Vybraný segment je na prostředním displeji.
Počítá se takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body.

Když počítač vybere střed (Bulleye) jako segment, který se musí trefit, vnější černý střed = 2 body, vnitřní červený = 4 body. Hráč s nejvíce body vyhrává.

BIG SIX G08 bSi 3 2 P

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 jej ztrácí, což se označí křížkem přes jedno kolečko značící jeho životy. Když hráč 1 trefí č.6 prvním nebo druhým hodem má 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. Vyhraje hráč, který má ještě nějaký život, když ostatní soupeři již všechny ztratili.
U této hry svítí ATTEMPT.

OVERS G09 Our 3 2 P

Při této hře musí hráč během každých tří hodů trefit více než v jeho předchozím kole, jinak ztrácí život. Počet životů 3 až 7 se zvolí tl. SELECT před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na displeji kolečky. Při ztrátě životu se kolečko přeškrtne dvěmi světelnými čárkami.Poslední hráč s životem vyhrává.

UNDERS G10 Und 3 2 P

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráč musí hodit méně než v jeho předchozím kole, jinak ztrácí život.Každé kolo jako při každé hře, jsou tři šipky. Hra začíná s nejvyšším možným skóre 180. Každá šipka, která nedopadne do terče nebo se odrazí je penalizována 60 body. Poslední hráč s životem vyhrává.

COUNT UP G11 CUP 300 2 P

Úkolem při této hře je dosáhnout určeného počtu bodů. Tento počet stanovíme před hrou pomocí tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Kolo jsou tři hody. Double a Triple platí normálně. Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanovené hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

HIGH SCORE G12 HSC 3r 2 P

Hra je podobná jako ta předchozí. Opět je nutné dosáhnout co nejvyššího bodového zisku. Při této hře si volíme počet kol. Základ jsou tři kola, tj. 9 hodů. Před začátkem hry si tl. SELECT volíme jiný počet kol této hry, a to od 4 až do 14. Hráč, který během určeného počtu kol získá co nejvíce bodů, vyhrává.

ROUND-THE-CLOCK G13 ron r l 2 P

Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí od 1 do 20. Kolo má tři hody. Double a Triple zde platí jako normální zásah, protože zde se nehraje na výši skóre. Prostřední displej ukáže každému hráči jaké číslo má trefit. Dokud toto číslo netrefí nemůže pokračovat na čísle vyšším. Po zásahu správného čísla ihned následuje snaha trefit další vyšší číslo.
Vyhrává ten kdo první dosáhne č. 20. Při této hře svítí ATTEMPT.

U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti :
ROUND THE CLOCK 5 – hra začíná od čísla 5.
ROUND THE CLOCK 10 – hra začíná od čísla 10.
ROUND THE CLOCK 15 – hra začíná od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE – hra se hraje pouze na zásahy double segmentů čísel 1 až 20.
ROUND THE CLOCK TRIPLE – hra se hraje pouze na zásahy triple segmentů 1 až 20.

Opět i hry s modifikací DOUBLE a TRIPLE lze hrát od čísla 5, 10, 15.

KILLER G14 HiL =3 2 P

Tuto hru je nejlépe hrát ve více hráčích, i když ji mohou hrát také pouze dva hráči. Na začátku hry si musí každý hráč nejdříve zvolit svoje číslo tím, že hodí šipku do terče. Toto číslo je hráči přidělené po celou hru. Terč tuto fázi indikuje údajem SEL na displeji. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Když každý hráč má svoje číslo, hra může začít.

Váš první úkol je stát se „ Killer“ tím, že trefíte double vašeho čísla. „ Killer“ zůstáváte po celou hru. Nyní se snažíte zasáhnout double čísla přidělená soupeřům a tím je připravujete o životy. Vyhrává hráč s posledním životem.

Život je znázorněn vpravo rozsvíceným kolečkem. Při ztrátě života se toto kolečko přeškrtne. V základní verzi je tato hra nastavená tak, že pro vyřazení vašeho protihráče musíte trefovat double jeho čísla. Toto je znázorněno v záhlaví hry dvěmi vodorovnými čárkami před č. 3 což je počet životů. V této verzi lze navolit počet životů 3, 5, 7.
Dále však je možno tuto hru hrát lehčeji tak, že tl. SELECT najděte verze kde tyto vodorovné čárky před počtem životů zmizí. V tomto nastavení hry můžete trefovat i základní segmenty pro ztrátu soupeřova života. Lze samozřejmě trefit i double nebo triple soupeřova čísla a pak soupeř ztratí dva nebo tři životy najednou. Zde můžete nastavit od 7 až do 14 životů.

DOUBLE DOWN G15 don 2 P

Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná na čísle 15, které musí hráč trefit alespoň jedním hodem. Tím se mu přičte 15 bodů. Jestliže ani jedním hodem ze tří hráč netrefí č. 15 pak ztrácí polovinu skóre. Pokud však trefí č. 15 vícekrát, tolikrát se mu č. 15 přičte k celkovému skóre. Pokud hráč uspěje v předchozím kole, pokračuje v dalším kole č. 16 podle stejných zásad. Uspěje-li na č. 16 pokračuje v dalším kole atd. Pokud v jakémkoliv kole hráč neuspěje, tak se mu vždy odpočítá polovina skóre. Ke skóre se tudíž přičítá v každém kole pouze předepsané číslo, nebo jakýkoliv double/triple pokud je pčedepsán.

Vyhrává hráč, který absolvoval všechna kola a získal nejvíce bodů.

Zde jsou čísla, která je nutno trefit v jednotlivých kolech, aby hráč postoupil do dalšího kola :
15, 16, Double, 17, 18, Triple, 19, 20, Bulleye, střed.

DOUBLE DOWN 41 G16 F41 2 P

Tato hra má podobná pravidla jako standardní DOUBLE DOWN, jak jsou popsaná v předchozí hře. Rozdíl je v tom, že kola jsou v opačném pořadí, tj. : 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Další změna je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí třemi hody dosáhnout součet 41, (např. 20+20+1, atd.) jinak se skóre opět půlí. Končí se házením na střed (B=BULLEYE).

ALL FIVES G17 ALL 51 2 P

V každém kole (3 šipky) musí hráč naházet součet dělitelný 5. Kolikrát je jeho součet dělitelný 5 tolik bodů získává, např. hody 9+7+4=20:5=4 body do celkového skóre. Hráč musí zasáhnout aktivní segmenty všemi třemi šipkami. Zamezí se tím „ chytračení“, když dva hody jsou dělitelné 5 a hráč má obavu jestli se i třetí hod povede. Jestliže součet není dělitelný 5 tak si hráči nepočítají žádné body. Kdo první dosáhne skóre 51, vyhrává.
Tl. SELECT před startem hry se můžou nastavit další varianty 61, 71, 81, 91.

SHANGHAI G18 Shi 1 2 P

Každý hráč musí projít postupně všemi čísly od 1 do 20 a nakonec střed. Vždy se počítají pouze body získané zásahem platného čísla pro dané kolo. V prvním kole musí hráč házet na č. 1, pokud jej zasáhne jednou má jeden bod, pokud dvakrát má dva body atd. V dalším kole hráč hází na č. 2. Pokud jej zasáhne třikrát, získá šest bodů do celkového skóre. Aby hráč postoupil do dalšího kola, musí trefit předepsané číslo alespoň jednou. Předepsané číslo vidíme na středním displeji.

tl. SELECT se můžou vybrat další varianty :
SHANGAI 5 – hra začíná od segmentu č. 5
SHANGAI 10 – hra začíná od č. 10
SHANGAI 15 – hra začíná od č. 15

GOLF G19 Gol 9H 2 P

Cílem této hry je projít 9 „jamek“ (čísla od 1 do 9) s co nejnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasáhnout třikrát. Pak pokračuje na dalším čísle. Vyhrává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhneme-li dané číslo triplem je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

FOTBAL G20 Fot 2 P

První věc je vybrat pro každého hráče jeho hřiště. Buď šipkou nebo mechanickým zmáčknutím segmentu.

Je jedno jaké číslo to bude, ale jakmile je toto číslo dané stává se vaším startovním bodem a musíte projít všechny segmenty od double tohoto čísla skrz střed až po double čísla protilehlého, je to celkem 11 segmentů a musí být zasaženy v pořadí jak jdou za sebou. Např. váš výchozí bod je číslo 20. Začínáte na double 20, dále zákl. segment 20 vnější, triple 20, zákl. segment 20 vnitřní, vnější střed, zákl. segment 3 vnitřní, triple 3, zákl. segment 3 vnější, double3. Kdo tuto cestu projde jako první, vyhrává.

BASEBAL G21 bAS 6 2 P

Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směn. Každý hráč hází tři šipky za jednu směnu. Pole je rozloženo takto :
single segment 1 meta
double segment 2 mety
triple segment 3 mety
střed domácí meta(Home run) – může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně.
Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně. Displej vpravo ukazuje hráči jednotlivé mety, runs a displej uprostřed cíl vašich hodů.Displej vpravo je rozdělen na dvě části. První část ukazuje mety, druhá runs.

STEEPLECHASE G22 Hor 2 P

V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Překážkový 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 displej, čárka u čísla nahoře = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při překážkovém 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.

ELIMINATION G23 ELI 3 2 P

Cílem hry je „eliminovat“ své protivníky. Pravidla jsou velice jednoduchá. Každý hráč musí naházet větší součet zásahů svých 3 šipek než jeho protihráč před ním. Každý hráč začíná se třemi „životy“.Pokud hráč nedosáhne vyššího skóre, nežli hráč před ním, ztrácí jeden život. Shodné skóre znamená také ztrátu jednoho „života“. Vítězí hráč, kterému zbyl alespoň jeden život. Tlačítkem SELECT je možné změnit počet „životů“ na 4 nebo 5.

HORSESHOES G24 HSH 15 1-1
(podkovy)
Tato hra je určena pro dva hráče(popř. dva týmy), kteří využívají při hře pouze dva segmenty „20“ a „3“, představující dvě koní podkovy. Hráč 1 hraje na číslo „20“ a hráč 2 hraje na číslo „3“.

Body se načítávají vždy za celé jedno kolo. První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává.
Bodování je následující :
triple kroužek = 3 body
double kroužek = 2 body
trojúhelník, lichoběžník = 1 bod

Při hře na týmy boduje vždy jen ten hráč, který získal v daném kole nejvíce bodů. Hraje se, dokud některý z týmů nezíská 15 bodů.
Tlačítkem SELECT před započetím vlastní hry je možno nastavit hru na 15-25 bodů.

BATTLEGROUND G25 BAT SIN 1-1

V této hře pro dva hráče představuje terč bitevní pole rozdělený na dvě poloviny. Hráč, který zasáhne všechny segmenty(vojáky) protivníka, vyhrává. Segmenty nemusejí být zasaženy postupně za sebou, jak jsou na terči.
Hráč číslo 1 je „horní“ armáda a hází na dolní polovinu terče, tj. segmenty 6,10,15,2,17,3,19,7,16,8
Hráč číslo 2 je „dolní“ armáda a hází na horní polovinu terče, tj. segmenty 11,14,9,12,5,20,1,18,4,13
Tlačítkem SELECT před započetím vlastní hry je možno nastavit pouze na segmenty double nebo triple.

ADVANCED BATTLEGROUND G26 ADB --- 1-1

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry. Nyní však bitevní pole obsahuje miny, které představují segmenty triple a double na poli soupeře. Hráč, který zasáhne double nebo triple segment na poli protivníka, přichází o svého vojáka. Např. pokud hráč 1 zasáhne chybně triple u čísla „6“, ztrácí svého hráče pod číslem „11“. Mina se přitom aktivuje pouze prvním zásahem v každé hře.

PAINTBALL G27 PBA SIN 1-1

Tato hra je podobná hře „battleground“ a je to její herní varianta. Stejně jako při skutečné hře PAINTBALL, hráči mohou také získat prapor soupeřova týmu, čímž také vítězí. Pro získání praporu je třeba dvakrát zasáhnout double bullseye. Zásah do single bullseye se nepočítá a naopak se počítá pouze jeden zásah double bullseye v jednom kole. Takže pro získání praporu je třeba zasáhnout „double bullseye“ ve dvou kolech. Vyhrává hráč, který vyřadí všechny vojáky soupeře nebo získá jeho prapor.
Tlačítkem SELECT před započetím vlastní hry je možno nastavit vyšší obtížnost :
PAINTBALL DOUBLES hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat Double segmenty
PAINTBALL TRIPLES hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat Triple segmsnty

Důležitá upozornění

ZASEKNUTÉ SEGMENTY

Občas šipka způsobí, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. Když se to stane, hra se přeruší a displej indikuje zaseknutý displej.
K uvolnění segmentu je třeba vyndat šipku nebo ulomený hrot. Pokud to nepomůže, je třeba vyviklat segment dokud nebude volný.

ULOMENÉ HROTY

Občas se hrot ulomí a zůstane zapíchnutý v segmentu. Zkuste ho vyjmout pomocí pinzety.
UPOZORNĚNÍ : Nikdy se nesnažte hrot silou zatlačit dovnitř terče, může dojít k poškození folie, která snímá zásahy terče !

Nebuďte znepokojeni pokud se hrot ulomí. Je to normální jev při hraní šipek.
Používejte hroty stejné délky jakou mají hroty na šipkách dodávaných s terčem (tedy krátké)!

ŠIPKY
Nepoužívejte šipky těžší než 18g. Šipky dodávané s terčem jsou 10g.

ČIŠTĚNÍ TERČE
K čištění nepoužívejte drsné čistící prostředky nebo čističe obsahující čpavek. Nejlépe je občas terč otřít vlhkým hadříkem. Vyvarujte se polití terče jakoukoliv tekutinou.