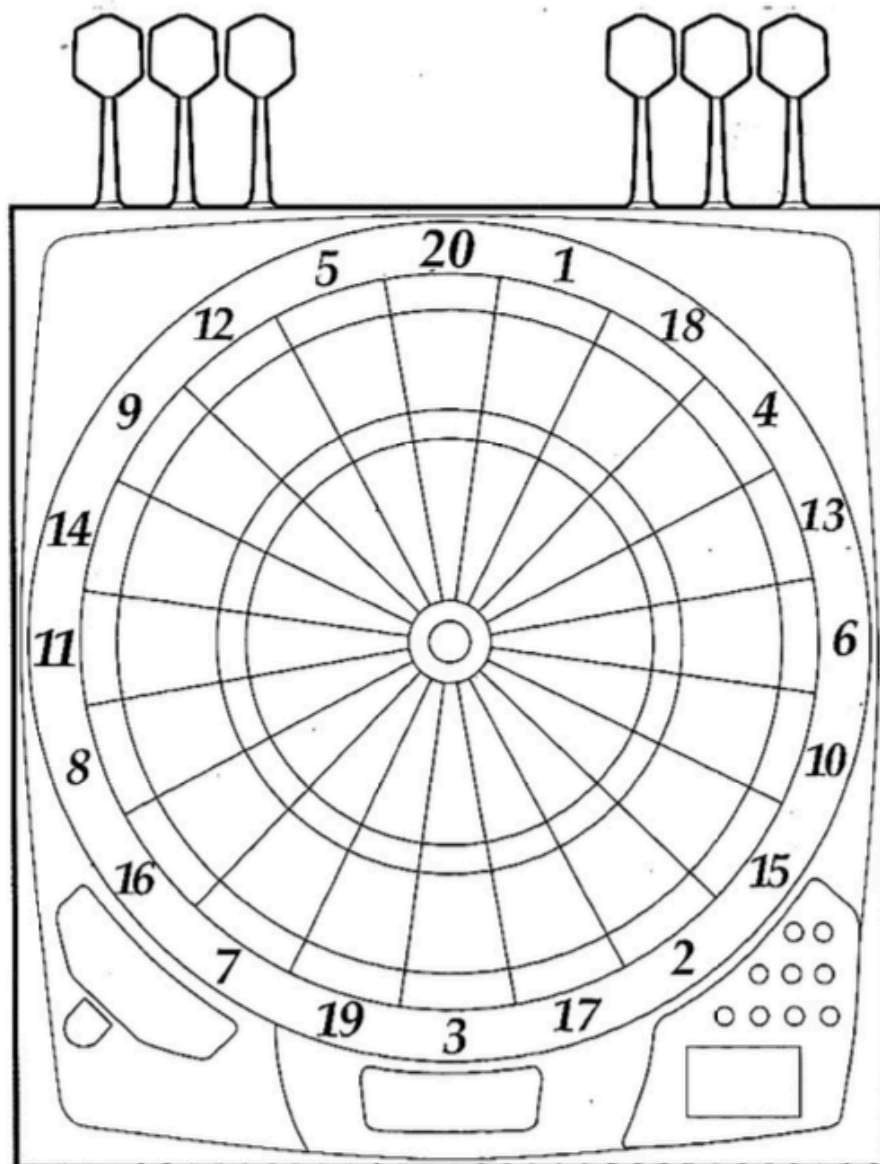


WORLD CHAMPION

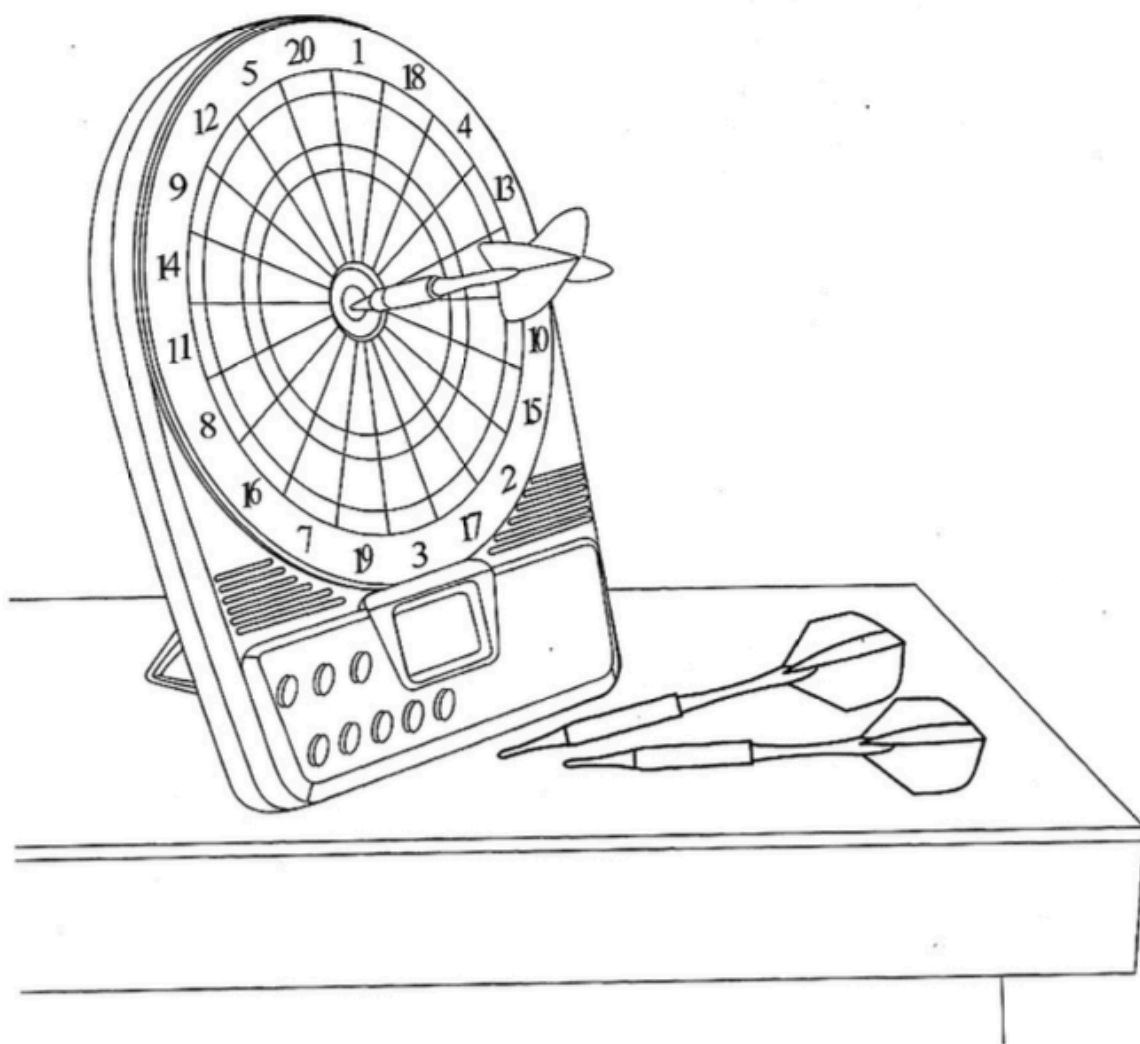


**ELEKTRONICKÝ
TERČ NA ŠIPKY**

No.189 / No.289 / No.489

Uživatelská příručka a návod ke hře

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronický
terč na šipky
Uživatelská příručka a návod ke hře**

Děkujeme, že jste si zakoupili elektronický terč na šipky M.Y.

Varování:

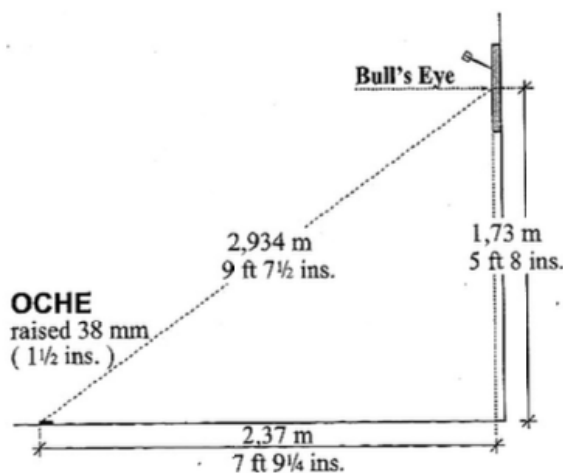
Tento terč není hračka a měl by být používán pouze pod dohledem kompetentní dospělé osoby. Po skončení hry zajistěte, aby byly šípky bezpečně uloženy a mimo dosah malých dětí.

Vlastnosti produktu

- LCD obrazovka
- Modré LCD podsvícení
- Automaticky počítá skóre
- Elektronické zvuky při zásahu terče šipkou
- 18 her s mnoha úrovněmi a možnostmi
- Maximálně 8 hráčů
- Automatické vypnutí po 30 minutách po ukončení hry

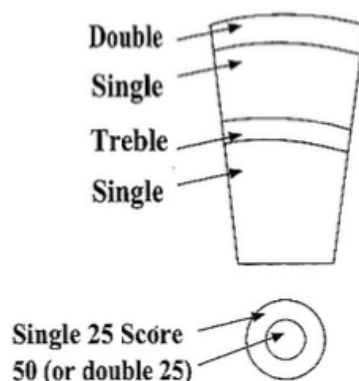
Standardní nastavení

Vyberte místo na stěně s přibližně 3 metry volného prostoru vpředu a zavěste terč ve výšce 1,73 metru od podlahy ke středu (Bull's Eye). Hráči by měli při házení šipek stát ve vzdálenosti 2,37 metru (odhodová čára - ocche) od terče. (Viz obrázek)



Bodovací systém

Segment	Výsledek
Jednoduché segmenty	Skóre X1
Dvojité segmenty (Double)	Skóre X2
Trojité segmenty (Treble)	Skóre X3
Vnitřní prstenec	1 X 25
Střed (Bull's Eye)	50 (25X2)



Definice tlačítek

1. Stiskněte tlačítko "POWER" a hra po zaznění zvuku přejde do normálního pracovního stavu.
2. Pomocí tlačítka "GAME" vyberte hry (G01-G18). Tlačítko "GAME" může také ukončit hru a vrátit se do původního stavu.
3. Tlačítko "OPTION" lze použít k výběru podvarianty hry (G01-G18).
4. Pomocí tlačítka "PLAYER" zvolte počet hráčů před zahájením hry, výchozí hodnota je 2.
5. Tlačítko "HANDICAP" (slouží k výběru obtížnosti hry). Například pokud 4 hráči hrají hru "G01" současně, hráč jedna může zvolit 800, hráč dva 200, hráč tři 500 a hráč čtyři 300.
6. Tlačítko "LIGHT" (slouží k zapnutí nebo vypnutí podsvícení LCD).
7. Tlačítko "DOUBLE IN/OUT" se používá pouze pro G02, podrobnosti naleznete v návodu k obsluze hry.
8. Tlačítko "SOUND" slouží k výběru zvuku nebo ztlumení.
9. Tlačítko "ELIMINATE" slouží k vymazání nebo obnovení skóre aktuální šipky. 10. Tlačítko "START/NEXT" slouží ke spuštění hry a přepnutí na dalšího hráče. Zvuková indikace

"Laser" Tento zvuk zazní při zásahu jednoduchého segmentu.

"Double" Toto hlášení zazní při zásahu dvojitého segmentu.

"Treble" Toto hlášení zazní při zásahu trojitého segmentu. "Bull's

Eye" Toto hlášení zazní při zásahu středu.

"Ye" Toto hlášení zazní při zásahu "cílového" segmentu. "SORRY"
Toto hlášení zazní při zásahu "necílového" segmentu. Návod k
obsluze her

1. Skóre každého hráče se bude odečítat od nastaveného skóre za každý zásah. První hráč, který dosáhne skóre 0, je vítězem.
2. Hráči si mohou vybrat různé herní režimy pomocí tlačítka "DOUBLE IN/OUT". (Viz obrázek níže)

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Když je zobrazeno "Double out", znamená to, že hru lze ukončit pouze hozením dvojitého segmentu - pokud je však po hození jedné, dvou nebo tří šipek skóre 1 nebo nižší než 0, znamená to "bust" (přehození) a hráči se nezapočítá žádné skóre, vrátí se ke skóre, se kterým začínal, a zazní hlášení "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Když je zobrazeno "Double in" a "Double out", znamená to, že hra musí začít i skončit hozením dvojitého segmentu.

	Score					
Game	G 02		501			
Option	5 0 1					
Player	P 8	→→→				
Double in	==	↵				
Double out						
	20	19	18	17	16	15 B

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Znamená zasáhnout jakýkoli bodovaný segment pro získání bodů.
2. 5 Zasáhněte bodované segmenty od 1 do 5 v pořadí.
3. 10 Zasáhněte bodované segmenty od 1 do 10 v pořadí.
4. 15 Zasáhněte bodované segmenty od 1 do 15 v pořadí.
5. 20 Zasáhněte bodované segmenty od 1 do 20 v pořadí. Po zvolení jedné z výše uvedených úrovní by měl hráč házet šipky do segmentu na základě daného pokynu - po každém hození bude indikován další segment a zazní hlášení "Yes" nebo "Sorry".

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Znamená, že pro získání bodů můžete zasáhnout pouze dvojité (double) segmenty.
2. "205" Zasáhněte segmenty od 1 do 5
5. "210" Zasáhněte segmenty od 1 do 10. "215" Zasáhněte segmenty od 1 do 15. "220" Zasáhněte segmenty od 1 do 20.

3. Hráč by měl házet šipky do segmentu podle pokynů. Pokud je zasažen správný segment, bude indikován další segment a uslyšíte "Yes" nebo "Sorry".

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) Znamená, že pro získání bodů lze zasáhnout pouze trojitě (triple) segmenty. 305 Zasáhněte segmenty od 1 do 5. 310 Zasáhněte segmenty od 1 do 10. 315 Zasáhněte segmenty od 1 do 15. 320 Zasáhněte segmenty od 1 do 20.
2. Hráč by měl házet šipky do segmentu podle pokynů. Pokud je zasažen správný segment, bude indikován další segment a uslyšíte "Yes" nebo "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

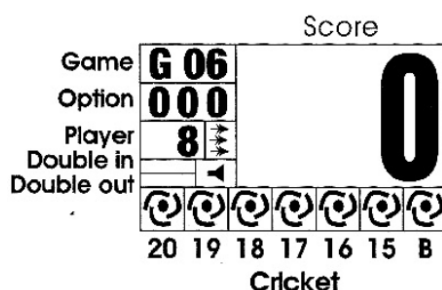
1. Platí pouze při zásahu 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo středu (bull's-eye).
2. Vítězem je hráč, který jako první zasáhne všechny výše uvedené segmenty třikrát.

Zásah jednoduchého segmentu - počítá se jednou. Zásah dvojitého segmentu - počítá se dvakrát. Zásah trojitého segmentu - počítá se třikrát.

3. "000" - Můžete zasáhnout jakýkoli segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Tyto segmenty lze zasáhnout v libovolném pořadí.

"020" - Musíte nejprve zasáhnout 20 třikrát, poté pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a středem v pořadí. "025" - Musíte nejprve zasáhnout střed třikrát, poté pokračovat s 15, 16, 17, 18, 19, 20 v pořadí.

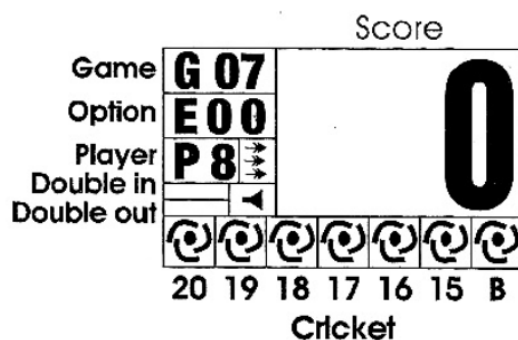
4. Každý segment má tři indikátory "^". Při jednom zásahu se rozsvítí jeden "^". Když se rozsvítí všechny "^", hra končí. (Viz obrázek níže.)



5. Vítězem je hráč, který jako první rozsvítí všechny "^^".

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Platí pouze při zásahu 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo středu (bull's-eye).
2. Vítězem je hráč, který jako první zasáhne všechny výše uvedené segmenty třikrát. Zásah jednoduchého segmentu – počítá se jednou. Zásah dvojitého segmentu – počítá se dvakrát. Zásah trojitého segmentu – počítá se třikrát.
3. "E00" - Můžete zasáhnout jakýkoli segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Segmenty lze zasáhnout v libovolném pořadí. "E20" - Musíte nejprve zasáhnout segment 20 třikrát, poté pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a středem v pořadí. "E25" - Musíte nejprve zasáhnout střed třikrát, poté pokračovat s 15, 16, 17, 18, 19, 20 v pořadí.
4. Každý segment má tři indikátory "^^". Při jednom zásahu se rozsvítí jeden "^^".
5. Každý bodovaný segment je otevřený a může skórovat až poté, co jej každý hráč zasáhne 3krát, ale bude uzavřen a nelze v něm skórovat, pokud jej všichni hráči zasáhnou 3krát.
6. Každý hráč se musí pokusit zasáhnout bodovaný segment 3krát, aby přešel do stavu "open" (otevřeno) a mohl začít skórovat.
7. Než soupeři dokončí 3 zásahy k otevření bodovaného segmentu, může hráč pokračovat v zasahování jiného pro něj "otevřeného" segmentu, aby získal vyšší skóre.
8. Poté, co všichni hráči dokončí 3 zásahy stejného bodovaného segmentu, bude tento segment uzavřen a nelze v něm znovu skórovat. Hráči by si měli vybrat jiný bodovaný segment pro získávání bodů.
9. Vítězem je hráč, který jako první uzavře všechny určené bodované segmenty s nejvyšším skóre, nebo hráč s nejvyšším skóre po uzavření všech segmentů. (Viz obrázek níže.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Platí pouze při zásahu 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo středu (bull's-eye).

2. Vítězem je hráč, který jako první zasáhne všechny výše uvedené segmenty třikrát.

Zásah jednoduchého segmentu – počítá se jednou. Zásah dvojitého segmentu – počítá se dvakrát. Zásah trojitého segmentu – počítá se třikrát.

3. "C00" - Můžete zasáhnout jakýkoli segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Segmenty lze zasáhnout v libovolném pořadí. "C20" - Musíte nejprve zasáhnout 20 třikrát, poté pokračovat s 19, 18, 17, 16, 15 a středem v pořadí. "C25" - Musíte nejprve zasáhnout střed třikrát, poté pokračovat s 15, 16, 17, 18, 19, 20 v pořadí.

4. Každý segment má tři indikátory "^". Při jednom zásahu se rozsvítí jeden "^".

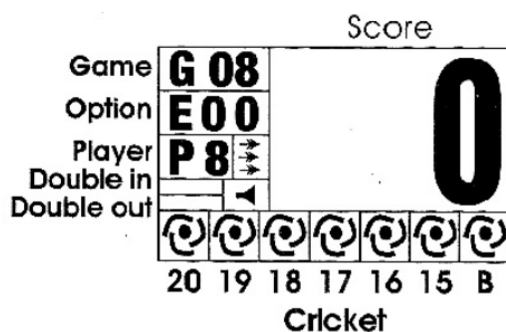
5. Každý bodovaný segment je otevřený a lze v něm skórovat poté, co jej každý hráč zasáhne 3krát, ale bude uzavřen a nelze v něm skórovat, pokud jej všichni hráči zasáhnou 3krát.

6. Body získané aktuálním hráčem budou přičteny ke skóre všech soupeřů.

7. Každý hráč se musí pokusit zasáhnout bodovaný segment 3krát, aby mohl přejít do stavu "open" a následně skórovat.

8. Než soupeři dokončí 3 zásahy k otevření bodovaného segmentu, může hráč pokračovat v zasahování jiných "otevřených" segmentů, aby soupeři získali vyšší skóre.

9. Poté, co všichni hráči dokončí 3 zásahy stejného bodovaného segmentu, bude tento segment uzavřen a nelze v něm znovu skórovat. Hráči by si měli vybrat jiný bodovaný segment pro získávání bodů. 10. Vítězem je hráč, který uzavře všechny určené bodované segmenty s nejnižším skóre, nebo hráč s nejnižším skóre po uzavření všech segmentů. (Viz obrázek níže.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Jako vybrané skóre lze zvolit (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
2. Hráč by měl zasahovat číselné segmenty od 1 do 18 v pořadí. (Zásah 1 prvním hodem, 2 druhým hodem atd.). Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" pro zásah nebo "Sorry" pro minutí.
3. Hráč by se měl snažit získat co nejnížší skóre. Pokud tři šipky v kole minou, znamená to "špatnou šipku" a přičte se 5 bodů. Pokud je zasažen trojitý segment, uděluje se 1 bod (Eagle dart). Pokud je zasažen dvojitý segment, udělují se 2 body (Bird dart). Pokud je zasažen jednoduchý segment, udělují se 3 body. K dokončení kola můžete použít kteroukoli ze 3 šipek, ale k výpočtu skóre se použije pouze poslední šipka.
4. Pokud zasáhnete jednoduchý segment první šipkou a získáte 3 body, můžete se rozhodnout přejít do dalšího kola. Pokud však chcete získat nižší skóre, můžete pokračovat v házení. Pokud však oba poslední 2 hody minou, získáte nakonec 5 bodů.
5. Hráč, který dosáhne nebo překročí vybrané skóre, bude ze hry vyřazen. Když zbude pouze jeden hráč, tento hráč je vítězem. Nebo pokud je dokončeno všech 18 kol, vítězem je hráč s nejnižším skóre.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Číselné segmenty budou počítačem zobrazovány automaticky, vítězem je hráč, který jako první zasáhne všechny určené číselné segmenty 3krát. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes", pokud je zasažen, nebo "Sorry", pokud minete.
2. 132 - Zásahy v pořadí segmentů 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 - Zásahy v pořadí segmentů 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 - Zásahy v pořadí segmentů 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 - Zásahy v pořadí segmentů 19, 10, 18, 5, 1.
6. Hráč musí zasáhnout číselný segment třikrát a poté může pokračovat na další číselný segment. Zásah jednoduchého segmentu se počítá jednou. Zásah dvojitého segmentu se počítá dvakrát. Zásah trojitého segmentu se počítá třikrát.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Volba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená původní hodnotu životů hráče.
2. Každý hráč má na začátku základní hodnotu životů. Když hráč nemá žádný život, vypadává ze hry. První hráč musí zasáhnout číselný segment, který je náhodně určen.
3. Pokud hráč zasáhne cíl první nebo druhou šipkou, může si vytvořit nový cíl pomocí třetí šipky. Pokud hráč zasáhne cíl s použitím všech tří šipek nebo nemůže vytvořit nový efektivní cíl, bude nový cíl náhodně určen pro dalšího hráče. Pokud tento hráč nemůže zasáhnout cíl třemi šipkami, ztratí bod a tento cíl bude muset zasáhnout další hráč. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" při zásahu nebo "Sorry" při minutí.
4. Zásah je platný, pokud je zasažena jakákoli část cílového číselného segmentu, bez ohledu na to, zda jde o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý segment.
5. Když zbývá pouze jeden hráč, který má životy, hra končí a tento hráč je vítězem.

G12 Big Little Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Volba (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená původní hodnotu životů hráče.
2. Každý hráč má na začátku základní hodnotu životů. Když hráč nemá žádný život, vypadává ze hry. První hráč, který je na řadě, musí zasáhnout náhodně určený číselný segment "target".
3. Pokud hráč zasáhne cíl první nebo druhou šipkou, může si vytvořit nový cíl pomocí třetí šipky. Pokud hráč zasáhne cíl s použitím všech tří šipek nebo nemůže vytvořit nový a efektivní cíl, bude nový cíl náhodně určen pro dalšího hráče. Pokud tento hráč nemůže zasáhnout cíl třemi šipkami, ztratí bod a tento cíl bude muset zasáhnout další hráč. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" nebo "Sorry".
4. Zásah je platný pouze při zasažení stejné bodované sekce cílového číselného segmentu.

5. Když zbývá pouze jeden hráč, který má životy, hra končí a tento hráč je vítězem.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Volba (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.
2. Při vstupu do hry se v oknech skóre zobrazí "SEL" (Select), což hráči říká, aby si vybral bodovaný segment pro sebe. První bodovaný segment zasažený hráčem je zvolen jako jeho segment. Poté stiskněte tlačítko "NEXT", aby si další hráč mohl vybrat svůj bodovaný segment. Poté, co si všichni hráči vybrali své bodované segmenty, hra začíná.
3. Poté, co si všichni hráči vyberou své bodované segmenty, mohou začít házet. Teprve poté, co hráč zasáhne svůj vlastní bodovaný segment, se může stát zabijákem (killer) pro zbytek hry.
4. Když je bodovaný segment hráče zasažen soupeřem, který je zabijákem, bude tomuto hráči odebrán bod. Body životů jsou zobrazeny přímo na obrazovce. Každý hráč si může skóre prohlédnout stisknutím tlačítka "SCORES".
5. Pokud se hráč stal "zabijákem" a zasáhne svůj vlastní cílový segment, přestane být "zabijákem" a jeden bod mu bude odečten z jeho životů.
6. Zabiják by se měl snažit odebírat body soupeřům zasahováním jejich bodovaných segmentů.
7. Pokud je cílový segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" nebo "Sorry".
8. Volba (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že hráč se může stát zabijákem při zásahu vybraného číselného segmentu bez ohledu na to, zda jde o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý segment.
9. Když zbývá pouze jeden hráč, který má životy, hra končí a tento hráč je vítězem.
10. Hru by měli hrát více než 2 hráči.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Volba (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.
2. Při vstupu do hry se v oknech skóre zobrazí "SEL" (Select), aby

napovědělo hráči, aby si vybral bodovaný segment pro sebe. První bodovaný segment zasažený hráčem je zvolen jako jeho segment. Poté stiskněte tlačítko "NEXT", aby si další hráč vybral svůj bodovaný segment. Poté, co si všichni hráči vybrali své bodované segmenty, může hra začít.

3. Poté, co si všichni hráči vyberou bodované segmenty, mohou začít házet. Teprve poté, co hráč zasáhne svůj vlastní bodovaný segment, se může stát zabijákem pro zbytek hry.

4. Když je bodovaný segment hráče zasažen soupeřem zabijákem, bude tomuto hráči odebrán bod. Body životů jsou zobrazeny přímo na obrazovce. Každý hráč si může skóre prohlédnout stisknutím tlačítka "SCORES".

5. Pokud se hráč stal "zabijákem" a zasáhne své vlastní cílové segmenty, přestane být zabijákem a jeden bod mu bude odečten z jeho životů.

6. Zabiják by se měl snažit odebírat body soupeřům zasahováním jejich bodovaných segmentů.

7. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" nebo "Sorry".

8. Volba (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že hráč se může stát zabijákem pouze při zásahu vybraného číselného segmentu ve dvojité (double) sekci.

9. Když zbývá pouze jeden hráč, který má životy, hra končí a tento hráč je vítězem. 10. Hru by měli hrát více než 2 hráči.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Volba (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.

2. Při vstupu do hry se v oknech skóre zobrazí "SEL" (Select), což hráči říká, aby si vybral bodovaný segment pro sebe. První bodovaný segment zasažený hráčem je zvolen jako jeho segment. Poté stiskněte tlačítko "NEXT", aby si další hráč vybral svůj bodovaný segment. Poté, co si všichni hráči vybrali své bodované segmenty, hra může začít.

3. Poté, co si všichni hráči vyberou své bodované segmenty, mohou začít házet. Teprve poté, co hráč zasáhne svůj bodovaný segment, se může stát zabijákem pro zbytek hry.

4. Když je bodovaný segment hráče zasažen zabijákem, bude tomuto hráči odečten bod. Body životů jsou zobrazeny přímo na obrazovce. Každý hráč si může skóre prohlédnout stisknutím tlačítka "SCORES".
5. Pokud se hráč stal "zabijákem" a zasáhne svůj vlastní cíl, přestane být zabijákem a ztratí jeden život z tohoto skóre.
6. Zabiják by se měl snažit odebírat body soupeřům zasahováním jejich bodovaných segmentů.
7. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" nebo "Sorry".
8. Volba (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, že hráč se může stát zabijákem pouze při zásahu vybraného číselného segmentu v trojité (triple) sekci.
9. Když zbývá pouze jeden hráč, který má životy, hra končí a tento hráč je vítězem. 10. Hru by měli hrát více než 2 hráči.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Volba (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.
2. Hráči je náhodně přidělen číselný segment k zasažení. Hráč jej musí zasáhnout do deseti sekund, jinak bude tento pokus odebrán. Pokud je segment zasažen, bude indikován další segment a zazní "Yes" nebo "Sorry".
3. Každý zásah, který trefí "cílový" segment (jednoduchý, dvojitý nebo trojitý), sníží skóre o jeden bod.
4. Vítězem je hráč, jehož body byly jako první sníženy na 0.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Volba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.
2. Hráč by se měl snažit dosáhnout vyššího nebo stejného skóre, než bylo předchozí nejvyšší skóre dosažené v jednom kole. Pokud hráč dosáhne nižšího skóre, než byl předchozí součet tří šipek, je mu odebrán jeden (Life - život). Poslední hráč, kterému zbude (Life), je vítězem.
3. Hráči nesmějí mazat body. Pokud hráč stiskne

tlačítko START přímo nebo žádná z jeho šipek nezasáhne segmenty, ztratí také jeden (Life).

4. Hráč bude vyřazen, když je počet jeho životů 0, a jako připomínka zazní zvuk.

5. Když zbude pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč je vítězem.

6. Hru by měli hrát více než 2 hráči.

5. Když zbude pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč je vítězem.

6. Hru by měli hrát více než 2 hráči.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Volba (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) znamená počáteční hodnotu životů hráče.

2. Cílem je překonat nejnižší součet tří šipek. Pokud je součet tří šipek vyšší než rekord, je hráči odebrán jeden (Life). Poslední hráč, kterému zbude (Life), je vítězem.

3. Hráči nesmějí mazat body. Pokud hráč stiskne tlačítko START přímo nebo žádná šipka nezasáhne segmenty, ztratí také jeden (Life).

4. Hráč bude vyřazen, když je počet jeho životů 0, a jako připomínka zazní zvuk.

5. Když zbude pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč je vítězem.

6. Hru by měli hrát více než 2 hráči.