

WORLD CHAMPION

ELEKTRONICKÝ ŠIPIČKOVÝ TERČ

Item No. 189 / 289 / 489

Používateľská príručka a pravidlá hry

Ďakujeme vám, že ste si vybrali elektronický šipičkový terč!

Varovanie: Z bezpečnostných dôvodov musia byť deti pod dohľadom dospelých pri používaní tohto produktu. Pozorne si prečítajte túto príručku a uschovajte si ju pre budúce použitie.

Časť 1: Popis produktu

Rozmery produktu: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Tento elektronický špičkový terč ponúka 18 hier so 157 možnosťami.
- Až 8 hráčov môže súčasne sa zúčastniť na hre.
- Tento produkt poskytuje automatické bodovanie s hlasovým oznamovaním.
- LCD obrazovka s modrým podsvietením.
- Automatické vypnutie po 30 minútach nečinnosti.

Časť 2: Inštalácia

2.1 Inštrukcie na montáž

Výška: Stred terča by mal byť vo výške 5 stôp 8 palcov (1,73 metra) od podlahy.

Vzdialenosť: Vodorovná vzdialenosť od povrchu terča k čiare hodu by mala byť 7 stôp 9-1/4 palca (2,37 metra).

2.2 Inštalácia napájania

Zariadenie je navrhnuté na napájanie z 3 x 1,5V "AA" batérií (nie sú súčasťou). Priestor pre batérie sa dá otvoriť zozadu pre ich inštaláciu.

Časť 3: Pravidlá bodovania

Terč je rozdelený na bodovacie segmenty. Vonkajší kruh sa počíta dvojnásobne, vnútorný kruh sa počíta trojnásobne a stred terča sa počíta tak, ako je zobrazené na terči. Body sa vypočítavajú automaticky elektronickým systémom.

Časť 4: Návod na obsluhu

4.1 Funkcie tlačidiel

1. Stlačte tlačidlo "POWER" a hra prejde do normálneho pracovného stavu po tom, čo počujete zvuk.
2. Použite tlačidlo "GAME" na výber hier (G01-G18). Tlačidlo "GAME" môže tiež ukončiť hru a vrátiť sa do pôvodného stavu.
3. Tlačidlo "OPTION" sa môže použiť na výber podhry v rámci hry (G01-G18).
4. Použite tlačidlo "PLAYER" na výber počtu hráčov pred hrou, predvolená hodnota je 2.
5. Tlačidlo "HANDICAP" (používa sa na výber obtiažnosti hry). Napríklad, ak 4 hráči hrajú hru "G01" súčasne, hráč jeden si môže vybrať 800, hráč dva 200, hráč tri 500 a hráč štyri 300.
6. Tlačidlo "LIGHT" (používa sa na zapnutie alebo vypnutie podsvietenia LCD).
7. Tlačidlo "DOUBLE IN/OUT" sa používa len pre G02, podrobnosti nájdete v pokynoch k hre.
8. Tlačidlo "SOUND" sa používa na výber zvuku alebo stlmenia.
9. Tlačidlo "ELIMINATE" sa používa na vymazanie alebo obnovenie skóre aktuálnej šípky.
10. Tlačidlo "START/NEXT" sa používa na spustenie hry a prechod na ďalšieho hráča.

4.2 Zoznam zvukov

1. "Laser" - Tento zvuk zaznie, keď je zasiahnutý jednoduchý bodovací segment.
2. "Double" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý dvojnásobný segment.
3. "Treble" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý trojnásobný segment.
4. "Bull's Eye" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý stred terča.
5. "Too High" - Toto oznámenie zaznie, keď sa skóre zníži na 0 alebo sa rovná 1, a používa sa len v hre "G02".
6. "Score" - Toto oznámenie zaznie, keď hráč získa body, používa sa len v hrách "G05" a "G06".
7. "Close" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý segment, ktorý ukončí hru.
8. "Open" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý segment, ktorý otvorí alebo začne hru.
9. "Winner" - Toto oznámenie zaznie, keď je dosiahnutý víťazný bod!
10. "NEXT PLAYER" - Toto oznámenie zaznie, aby naznačilo, že sa má stlačiť tlačidlo START/NEXT, pretože predchádzajúci hráč hodil svoje 3 šípky.
11. "Yes" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý "cieľový" segment.

12. "Sorry" - Toto oznámenie zaznie, keď je zasiahnutý "necieľový" segment.

Časť 5: Vysvetlenie hier

G01 Narastanie (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Skóre každého hráča sa akumuluje od 0 za každé zasiahnutie. Prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí určené skóre, je víťaz.

G02 Odpočítavanie (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Skóre každého hráča sa znižuje z nastaveného skóre za každé zasiahnutie. Prvý hráč, ktorý dosiahne skóre 0, je víťaz.

Hráči si môžu vybrať rôzne herné režimy pomocou tlačidla "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Keď sa zobrazí "Double in", znamená to, že hra môže začať len zasiahnutím dvojnásobku.

Double out: Keď sa zobrazí "Double out", znamená to, že hra môže skončiť len zasiahnutím dvojnásobku. Ak po hode jednej, dvoch alebo troch šípok je skóre 1 alebo pod 0, znamená to "bust" a hráč nemôže zaregistrovať žiadne skóre a vráti sa k skóre, s ktorým začal, a zaznie oznámenie "Too High!".

Double in/out: Keď sa zobrazí "Double in" aj "Double out", hra musí začať aj skončiť zasiahnutím dvojnásobku.

G03 Kruhové hodiny (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Znamená zasiahnuť ľubovoľný bodovací segment pre získanie bodov.

5: Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 5 v poradí.

10: Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 10 v poradí.

15: Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 15 v poradí.

20: Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 20 v poradí.

Po výbere jednej z úrovní by mal hráč hádzať šípky do segmentu na základe daných pokynov. Po každom hode bude uvedený ďalší segment a dostanete pokyn "Yes" alebo "Sorry".

G04 Kruhové hodiny-Dvojnásobok (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Znamená, že body sa dajú získať len zasiahnutím dvojnásobného segmentu.

205: Segmenty 1-5. 210: 1-10. 215: 1-15. 220: 1-20.

Hráč by mal hádzať šípky do segmentu podľa pokynov. Ak je zasiahnutý správny segment, bude uvedený ďalší a počujete "Yes" alebo "Sorry".

G05 Kruhové hodiny-Trojnásobok (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Znamená, že body sa dajú získať len zasiahnutím trojnásobného segmentu.

305: Segmenty 1-5. 310: 1-10. 315: 1-15. 320: 1-20.

Hráč by mal hádzať šípky do segmentu podľa pokynov. Ak správne, ďalší segment je uvedený s "Yes" alebo "Sorry".

G06 Jednoduchý kriket (000, 020, 025)

Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stredu terča.

Hráč, ktorý prvý zasiahne všetky vyššie uvedené segmenty trikrát, je víťaz.

Jednoduché zasiahnutie - počíta sa raz. Dvojnásobok - dvakrát. Trojnásobok - trikrát.

"000" - Zasiahnite ľubovoľný segment 15-20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.

"020" - Najprv zasiahnite 20 trikrát, potom 19, 18, 17, 16, 15, stred terča v poradí.

"025" - Najprv zasiahnite stred terča trikrát, potom 15, 16, 17, 18, 19, 20 v poradí.

Každý segment má tri indikátory. Pri jednom zasiahnutí sa jeden zapne. Keď sa všetky rozsvietia, hra sa skončila.

G07 Bodový kriket (E00, E20, E25)

Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stredu terča.

Prvý, kto zasiahne všetky segmenty trikrát, je víťaz.

Jednoduché - raz. Dvojnásobok - dvakrát. Trojnásobok - trikrát.

"E00" - Ľubovoľný segment 15-20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.

"E20" - Najprv zasiahnite 20 trikrát, potom 19, 18, 17, 16, 15, stred terča v poradí.

"E25" - Najprv zasiahnite stred terča trikrát, potom 15, 16, 17, 18, 19, 20 v poradí.

Každý segment má tri indikátory. Pri jednom zasiahnutí sa jeden zapne.

Každý segment je otvorený a môže prinášať body až po 3 zasiahnutiach každého hráča. Zatvorí sa, keď všetci hráči zasiahnu 3-krát.

Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť segment 3-krát, aby dosiahol "otvorený" stav a začal získať body.

Kým súper nedokončí 3 zasiahnutia, hráč môže pokračovať v zasahovaní iných "otvorených" segmentov pre vyššie skóre.

Keď všetci hráči zasiahnu rovnaký segment 3-krát, zatvorí sa. Vyberte iný segment.

Prvý, kto zatvorí všetky určené segmenty s najvyšším skóre, alebo s najvyšším skóre po zatvorení všetkých, je víťaz.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stred terča.

Prvý, kto zasiahne všetky segmenty trikrát, je víťaz.

Jednoduché - raz. Dvojnásobok - dvakrát. Trojnásobok - trikrát.

"C00" - Ľubovoľný segment 15-20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.

"C20" - Najprv zasiahnite 20 trikrát, potom 19, 18, 17, 16, 15, stred terča v poradí.

"C25" - Najprv zasiahnite stred terča trikrát, potom 15, 16, 17, 18, 19, 20 v poradí.

Každý segment má tri indikátory. Pri jednom zasiahnutí sa jeden zapne.

Každý segment je otvorený a môže prinášať body po 3 zasiahnutiach každého hráča. Zatvorí sa, keď všetci hráči zasiahnu 3-krát.

Body, ktoré získal aktuálny hráč, sa pridajú k skóre všetkých súperov.

Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť segment 3-krát, aby dosiahol "otvorený" stav.

Kým súper nedokončí 3 zasiahnutia, hráč môže pokračovať v zasahovaní iných "otvorených" segmentov, aby súperom dal vyššie skóre.

Keď všetci hráči zasiahnu rovnaký segment 3-krát, zatvorí sa.

Prvý, kto zatvorí všetky určené segmenty s najnižším skóre, alebo s najnižším skóre po zatvorení všetkých, je víťaz.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sa môže vybrať ako zvolené skóre.

Hráč by mal zasahovať číselné segmenty od 1 do 18 v poradí. Ak zasiahne, bude uvedený ďalší segment a dostanete "Yes" za zásah alebo "Sorry" za minenie.

Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť čo najnižšie skóre. Ak všetky tri šípky v ťahu minú, znamená to "zlý šíp" a pripočítajú sa 3 body. Pri zasiahnutí trojnásobku 1 bod (Eagle). Pri dvojnásobku 2 body (Birdie). Pri jednoduchom 3 body. Na výpočet skóre sa použije len posledná šípka.

Ak zasiahnete jednoduchý segment prvou šípkou a získate 3 body, môžete sa rozhodnúť prejsť na ďalší ťah. Ale ak chcete nižšie skóre, môžete pokračovať. Ak oba posledné 2 hody minú, dostanete 5 bodov.

Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí zvolené skóre, bude vyradený. Keď zostane jeden hráč, tento hráč je víťaz, alebo po dokončení všetkých 18 ťahov je víťazom hráč s najnižším skóre.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Číselné segmenty budú zobrazené počítačom automaticky. Hráč, ktorý prvý zasiahne všetky určené číselné segmenty 3-krát, je víťaz. Ak zasiahne, bude uvedený ďalší segment a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

132 - Postupnosť: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Postupnosť: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Postupnosť: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Postupnosť: 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč musí zasiahnuť číselný segment trikrát pred prechodom na ďalší. Jednoduché - raz. Dvojnásobok - dvakrát. Trojnásobok - trikrát.

G11 Veľký-malý: Jednoduchý (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Možnosť znamená pôvodnú hodnotu života hráča.

Každý hráč má na začiatku základnú hodnotu života. Keď hráč nemá hodnotu života, vypadne. Prvý hráč musí zasiahnuť číselný segment, ktorý je náhodne zadáný.

Ak hráč môže zasiahnuť cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže vytvoriť nový cieľ tretou šípkou. Ak hráč zasiahne cieľ všetkými tromi šípkami alebo nemôže vytvoriť nový efektívny cieľ, nový cieľ bude náhodne zadáný pre ďalšieho hráča. Ak tento hráč nemôže zasiahnuť cieľ tromi šípkami, jeden bod sa stratí a tento cieľ bude zasahovať ďalší hráč. Ak je segment zasiahnutý, ďalší segment bude uvedený a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Platný je zásah, ak je zasiahnuté ktorékoľvek miesto cieľového číselného segmentu, bez ohľadu na to, či ide o jednoduchý, dvojnásobný alebo trojnásobný segment.

Keď zostane len jeden hráč s hodnotou života, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

G12 Veľký-malý: Ťažký (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Možnosť znamená pôvodnú hodnotu života hráča.

Každý hráč má základnú hodnotu života. Keď hráč nemá hodnotu života, vypadne. Prvý hráč musí zasiahnuť číselný segment, ktorý je náhodne zadáný.

Ak hráč môže zasiahnuť cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže vytvoriť nový cieľ tretou šípkou. Ak hráč zasiahne cieľ všetkými tromi šípkami alebo nemôže vytvoriť nový efektívny cieľ, nový cieľ bude náhodne zadáný pre ďalšieho hráča. Ak tento hráč nemôže zasiahnuť cieľ tromi šípkami, jeden bod sa stratí a tento cieľ bude zasahovať ďalší hráč. Ak je segment zasiahnutý, dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Platí len pri zasiahnutí rovnakej bodovacej časti cieľového číselného segmentu.

Keď zostane len jeden hráč s hodnotou života, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

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

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Pri vstupe do hry okná skóre ukazujú "SEL" (Select) pre povedanie hráčovi, aby si vybral bodovací segment. Prvý zasiahnutý segment je vybraný. Potom stlačte "NEXT" tlačidlo. Po tom, čo si všetci hráči vyberú, hra začína.

Potom, čo si všetci hráči vyberú svoje segmenty, môžu začať hádzať. Až po zasiahnutí vlastného segmentu sa môže stať zabijakom počas celej hry.

Keď je segment hráča zasiahnutý zabijakom súpera, jeden bod sa odoberie. Body života sa zobrazujú na obrazovke. Každý hráč si môže skóre skontrolovať stlačením tlačidla "SCORES".

Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoj cieľový segment, už nebude "zabijakom" a jeden bod sa odoberie.

Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom zasahovaním ich segmentov.

Ak je cieľový segment zasiahnutý, ďalší segment bude uvedený a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Možnosť znamená, že hráč sa môže stať zabijakom pri zasiahnutí vybraného číselného segmentu, bez ohľadu na to, či ide o jednoduchý, dvojnásobný alebo trojnásobný segment.

Keď zostane len jeden hráč s hodnotou života, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

Hru by malo hrať viac ako 2 hráči.

G14 Zabijak-Dvojnásobok (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Pri vstupe do hry okná skóre ukazujú "SEL" (Select). Prvý zasiahnutý segment je vybraný. Potom stlačte "NEXT" tlačidlo. Po tom, čo si všetci hráči vyberú, hra začína.

Potom, čo si všetci hráči vyberú svoje segmenty, môžu začať hádzať. Až po zasiahnutí vlastného segmentu sa môže stať zabijakom.

Keď je segment hráča zasiahnutý zabijakom súpera, jeden bod sa odoberie.

Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoj cieľový segment, už nebude zabijakom a jeden bod sa odoberie.

Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom.

Ak je segment zasiahnutý, ďalší segment bude uvedený a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Možnosť znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len pri zasiahnutí vybraného číselného segmentu s dvojnásobnou časťou.

Keď zostane len jeden hráč s hodnotou života, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

Hru by malo hrať viac ako 2 hráči.

G15 Zabijak-Trojnásobok (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Pri vstupe do hry okná skóre ukazujú "SEL" (Select). Prvý zasiahnutý segment je vybraný. Potom stlačte "NEXT" tlačidlo. Po tom, čo si všetci hráči vyberú, hra začína.

Potom, čo si všetci hráči vyberú svoje segmenty, môžu začať hádzať. Až po zasiahnutí vlastného segmentu sa môže stať zabijakom.

Keď je segment hráča zasiahnutý zabijakom, jeden bod sa odoberie.

Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoj cieľ, už nebude zabijakom a stratí jeden život.

Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom.

Ak je segment zasiahnutý, ďalší segment bude uvedený a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Možnosť znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len pri zasiahnutí vybraného číselného segmentu s trojnásobnou časťou.

Keď zostane len jeden hráč s hodnotou života, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

Hru by malo hrať viac ako 2 hráči.

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

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Číselný segment je náhodne zadán pre hráča, aby zasiahli. Hráč ho musí zasiahnuť do desiatich sekúnd, inak sa zásah zruší. Ak je segment zasiahnutý, ďalší segment bude uvedený a dostanete "Yes" alebo "Sorry".

Každý zásah do "cieľového" segmentu (jednoduchý, dvojnásobný alebo trojnásobný) zníži body o jedno.

Hráč, ktorého body sa znížia na 0 ako prvý, je víťaz.

G17 Nohy nad (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť vyššie alebo rovnaké skóre ako predchádzajúce najvyššie skóre v ťahu. Keď hráč dosiahne menej ako predchádzajúci troj šípkový súčet, jeden (život) sa odoberie. Posledný hráč, ktorému zostane (život), je víťaz.

Hráčom nie je dovolené mazať body. Ak hráč stlačí tlačidlo START priamo alebo žiadna šípka nezasiahne segmenty, stratí tiež jeden (život).

Hráč je vyradený, keď jeho počet životov je 0 a zaznie zvuk.

Keď zostane jeden hráč, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

Hru by malo hrať viac ako 2 hráči.

G18 Nohy pod (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Možnosť znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

Cieľom je prekonať najnižšie skóre troch šípok spolu. Keď je súčet troch šípok vyšší ako rekord, jeden (život) sa odoberie. Posledný hráč, ktorému zostane (život), je víťaz.

Hráčom nie je dovolené mazať body. Ak hráč stlačí tlačidlo START priamo alebo žiadna šípka nezasiahne segmenty, stratí tiež jeden (život).

Hráč je vyradený, keď jeho počet životov je 0 a zaznie zvuk.

Keď zostane jeden hráč, hra sa skončila a tento hráč je víťaz.

Hru by malo hrať viac ako 2 hráči.