

ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ TERČ

Číslo položky 881

[Uživatelská příručka a pravidla hry](#)



Děkujeme, že jste si vybrali tento elektronický šipkový terč!

Obsah

1. Představení výrobku
2. Instalace
 - 2.1 Pokyny k montáži
 - 2.2 Napájení
3. Pravidla bodování
4. Ovládání
 - 4.1 Funkce tlačítek
 - 4.2 LCD displej
 - 4.3 Seznam zvuků
5. Pravidla her: G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Důležité upozornění

Varování: Z bezpečnostních důvodů smějí děti tento výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Přečtěte si pozorně tuto příručku a uschovejte ji pro budoucí použití.

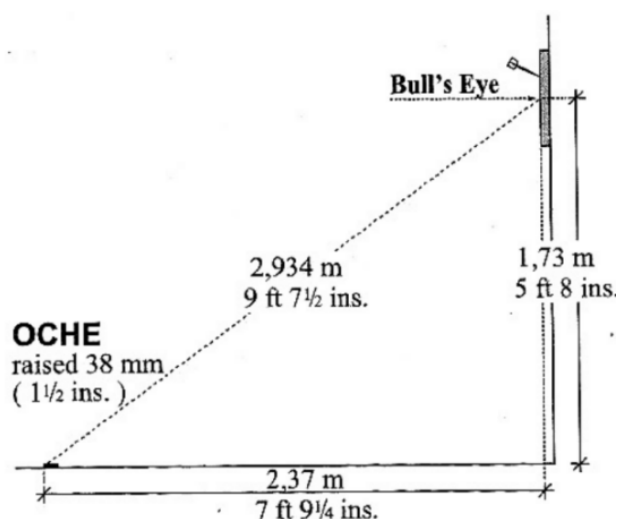
Oddíl 1: Představení výrobku

- Rozměry výrobku: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Tento elektronický šipkový terč nabízí 25 her se 157 možnostmi.
- Současně může hrát až 8 hráčů.
- Výrobek automaticky počítá skóre a oznamuje je hlasovými zprávami.

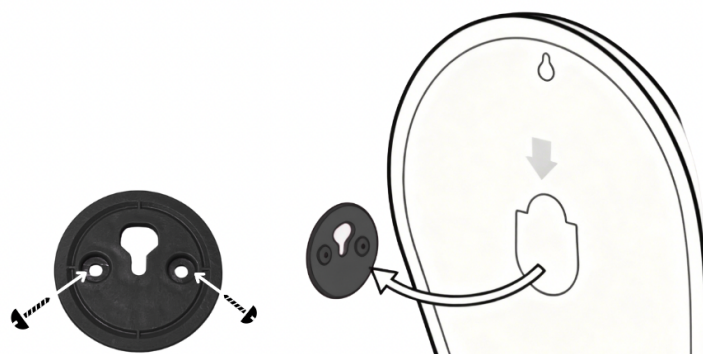
Oddíl 2: Instalace

2.1 Pokyny k montáži

- Výška: Střed bullseye musí být 1,73 m nad podlahou.
- Vzdálenost od terče: Vodorovná vzdálenost od přední plochy terče k přední hraně odhodové čáry musí být 2,37 m.
- Zavěšení terče: Připevněte držák ke stěně pomocí dvou šroubů. Pokud šrouby nejsou umístěny do nosného sloupku, použijte hmoždinky. Zavěste terč na montážní držák a zkontrolujte, zda pevně přiléhá ke stěně.



V obrázku „Bull's Eye“ označuje střed bullseye. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)“ znamená, že odhodová čára je vyvýšená o 38 mm (1 1/2 palce).

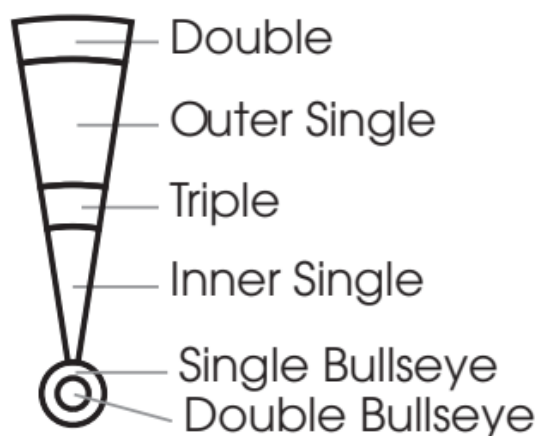


2.2 Napájení

- Terč je napájen 3 bateriemi AAA 1,5 V (nejsou součástí balení). Baterie vložte otevřením přihrádky na zadní straně.
- Terč lze napájet také kabelem USB-C (není součástí balení).

Oddíl 3: Pravidla bodování

Segment	Body
Dvojitý kruh	Skóre × 2
Vnější jednoduchý kruh	Skóre × 1
Trojitý kruh	Skóre × 3
Vnitřní jednoduchý kruh	Skóre × 1
Jednoduchý bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dvojitý bullseye	$25 \times 2 = 50$



Oddíl 4: Ovládání

4.1 Funkce tlačítek

Tlačítko „GAME/POWER“

- Napájení: Krátkým stisknutím terč zapnete; podržením tlačítka jej vypnete. Po více než 10 minutách nečinnosti se automaticky aktivuje režim spánku.
- Výběr hry: Krátkým stisknutím vyberete hru G01 až G25.
- Ukončení: Hru lze ukončit stisknutím tohoto tlačítka.

Tlačítko „OPTION/SCORE“

- Výběr možností: Krátkým stisknutím vyberete možnosti.
- Kontrola skóre: Během hry opakovaným stisknutím zobrazíte skóre všech hráčů. Pokud po dobu 2 sekund nestisknete žádné tlačítko, displej se automaticky vrátí k běžnému zobrazení hry.

Tlačítko „PLAYER/MISS“

- Výběr počtu hráčů: Krátkým stisknutím zvolíte hru jednoho hráče nebo až 8 hráčů.
- Záznam minutí: Během hry krátkým stisknutím zaznamenáte 0 bodů za šípky, které dopadnou mimo bodovací oblasti.

Tlačítko „HANDICAP/ELIMINATE“

- Handicap: Pomocí tlačítka lze změnou možností jednotlivých her nastavit každému hráči jinou obtížnost. Některé hry funkci handicapu nemají.
- Odečtení skóre: Během hry mohou hráči zrušit skóre šípky, která již byla zaznamenána, ale nezůstala pevně zapíchnutá a vypadla.

Tlačítko „SOUND/DOUBLE“

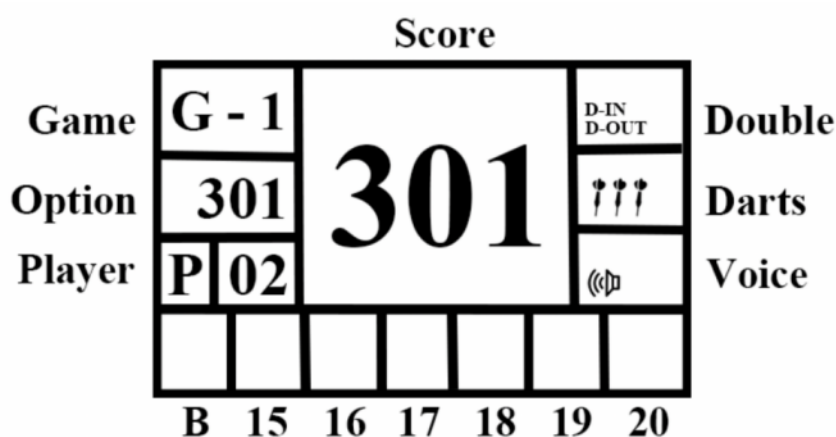
- Zvuk: Podržením tlačítka po dobu 3 sekund zvuk zapnete nebo vypnete. Zobrazená ikona zvuku znamená, že zvuk je zapnutý; pokud ikona chybí, je vypnutý.
- Double: Tato funkce platí pouze pro „G01 Count Down“ a aktivuje režimy „Double In“ a „Double Out“.

Tlačítko „START/NEXT“

- Start: Po dokončení nastavení stisknutím tlačítka zahájíte hru.
- Další: Během hry stisknutím přejdete na dalšího hráče.

4.2 LCD displej

LCD displej zobrazuje informace o hře a skóre.



Popisky v obrázku: Score = skóre; Game = hra; Option = možnost; Player = hráč; Double = double; Darts = šípky; Voice = hlas; B = bullseye.

4.3 Seznam zvuků

Č.	Zvuk	Popis	Typ zvuku
1	Zvukový efekt „Dididi“	Zvuk platného hodu ve hře Cricket	Zvukový efekt
2	Rozbité sklo	Zvuk neplatného hodu	Zvukový efekt
3	Záporný kovový zvuk	Zvuk při stisknutí nesprávného tlačítka	Zvukový efekt
4	Kovový zvuk	Zvuk při stisknutí správného tlačítka	Zvukový efekt
5	Výbuch	Upozornění na bust, když zbývající skóre klesne pod nulu	Zvukový efekt
6	Triple	Šipka zasáhne trojitý kruh	Hlas
7	Double	Šipka zasáhne dvojité kruh	Hlas
8	Bullseye	Šipka zasáhne jednoduchý kruh bullseye	Hlas
9	Dvojitý bullseye	Šipka zasáhne dvojitý bullseye	Hlas
10	Další hráč	Oznamuje, že je na řadě další hráč	Hlas
11	Vítěz	Oznamuje vítěze	Hlas

Oddíl 5: Pravidla her

G01 Count Down

Možnosti: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Hráči začínají s určeným počtem bodů a odečítají body získané hody, dokud nedosáhnou přesně nuly. Cílem je dosáhnout nuly jako první.

- Počáteční skóre: Podle zvolené možnosti začínají hráči s 301, 501, 601, 701, 801, 901 nebo 999 body.
- Odečítání bodů: Každý hráč hází v každém kole třemi šipkami. Získané body se odečítají od jeho aktuálního součtu.
- Bust: Pokud hráč získá více bodů, než je potřeba k dosažení nuly, jeho kolo končí a skóre se vrátí na hodnotu ze začátku kola.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne přesně nuly.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.
- Double: Hráč může tlačítkem „SOUND/DOUBLE“ aktivovat režim Double:
- Double In: Hráč musí zasáhnout dvojité segment, aby hru zahájil.
- Double Out: Hráč musí zasahovat dvojité segmenty, aby snížil skóre přesně na nulu. Pokud hod sníží skóre pod 1, nastává bust.
- Double In & Out: Hráč musí zasáhnout dvojité segmenty, aby hru zahájil i ukončil. Pokud hod sníží skóre pod 1, nastává bust.

G02 Count Up

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Hráči začínají na nule a přičítají body získané hody, dokud nedosáhnou cílového skóre. Cílem je jako první dosáhnout předem stanoveného cíle.

- Cílové skóre: Podle zvolené možnosti je cílem 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 nebo 900 bodů.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v každém kole třemi šipkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre hráče.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne cílového skóre nebo jej překročí.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G03 Score Cricket (také: Standard Cricket)

Možnosti: E00, E20, E25

Hráči se snaží zavřít určená čísla a dalšími zásahy získat co nejvíce bodů. Cílem je jako první zavřít všechna čísla a mít více bodů než soupeř.

- Určená čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Zavření čísla: Určené číslo je zavřené po třech zásazích. Jednoduchý zásah se počítá jako jeden, double jako dva a triple jako tři zásahy.
- Získávání bodů: Po zavření čísla může hráč dalšími zásahy tohoto čísla získávat body. Například jednoduchý zásah čísla 20 znamená 20 bodů, double 40 a triple 60. Jakmile stejné číslo zavrou všichni hráči, nelze za něj dále získávat body.

- Vítězství: Po zavření všech čísel vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
- Rozdíly mezi 3 možnostmi:
- E00: Není nutné dodržet pevné pořadí.
- E20: Začněte třemi zásahy čísla 20 a poté postupně zasahujte 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
- E25: Začněte třemi zásahy bullseye a poté postupně zasahujte 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G04 Simple Cricket (také: No Score Cricket)

Možnosti: N00, N20, N25

Hráči se snaží zavřít určená čísla, ale skóre se na výsledkové tabuli nezaznamenává. Cílem je jako první zavřít všechna čísla.

- Určená čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Zavření čísla: Určené číslo je zavřené po třech zásazích. Jednoduchý zásah se počítá jako jeden, double jako dva a triple jako tři zásahy.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který zavře všechna čísla.
- Rozdíly mezi 3 možnostmi:
- N00: Není nutné dodržet pevné pořadí.
- N20: Začněte třemi zásahy čísla 20 a poté postupně zasahujte 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
- N25: Začněte třemi zásahy bullseye a poté postupně zasahujte 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G05 Cut Throat Cricket

Možnosti: C00, C20, C25

Hráči se snaží zavřít určená čísla a přidělovat body soupeřům. Cílem je jako první zavřít všechna čísla a mít méně bodů než soupeři.

- Určená čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Zavření čísla: Určené číslo je zavřené po třech zásazích. Jednoduchý zásah se počítá jako jeden, double jako dva a triple jako tři zásahy.
- Přidělování bodů (pravidlo „Cut-Throat“): Jakmile hráč zavře číslo, dalšími zásahy tohoto čísla přiděluje body soupeřům, kteří je ještě nezavřeli. Soupeři, kteří číslo již zavřeli, nezískají další značky.
- Vítězství: Po zavření všech čísel vyhrává hráč s nejnižším skóre.
- Rozdíly mezi 3 možnostmi:
- C00: Není nutné dodržet pevné pořadí.
- C20: Začněte třemi zásahy čísla 20 a poté postupně zasahujte 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
- C25: Začněte třemi zásahy bullseye a poté postupně zasahujte 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G06 Killer Cricket

Možnosti: H00, H20, H25

Hráči se snaží zavřít určená čísla a odebrat soupeřům životy. Cílem je jako první zavřít všechna čísla.

- Určená čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Zavření čísla: Určené číslo je zavřené po třech zásazích. Jednoduchý zásah se počítá jako jeden, double jako dva a triple jako tři zásahy.
- Odebírání životů: Pokud hráč zavřel číslo více než třemi zásahy, může odebrat život soupeřům, kteří číslo ještě nezavřeli. Příklad pro číslo 15: hráč 1 má jeden nebo dva zásahy a je na tahu hráč 2. Hráč 1 ztratí život, pokud hráč 2 zavře číslo více než třemi zásahy v některé z těchto situací:
 - Hráč 2 již má jeden zásah a trefí triple 15 (tři zásahy).
 - Hráč 2 již má dva zásahy a trefí double 15 (dva zásahy) nebo triple 15 (tři zásahy).

Pokud soupeř číslo také zavřel, žádný život se neodebere. Pokud má hráč 1 již tři zásahy, není ovlivněn.

- Vítězství: Vyhrává první hráč, který zavře čísla 15 až 20 a bullseye.
- Rozdíly mezi 3 možnostmi:
 - H00: Není nutné dodržet pevné pořadí.
 - H20: Začněte třemi zásahy čísla 20 a poté postupně zasahujte 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
 - H25: Začněte třemi zásahy bullseye a poté postupně zasahujte 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G07 Low Pitch Cricket

Možnosti: L00, L20, L25

Hráči se snaží zavřít určená čísla a dalšími zásahy získat co nejvíce bodů. Cílem je jako první zavřít všechna čísla a mít více bodů než soupeř. Tato hra se podobá G03 Score Cricket, ale používá čísla 1 až 6 a bullseye.

- Určená čísla: 1, 2, 3, 4, 5, 6 a bullseye.
- Zavření čísla: Určené číslo je zavřené po třech zásazích. Jednoduchý zásah se počítá jako jeden, double jako dva a triple jako tři zásahy.
- Získávání bodů: Po zavření čísla může hráč dalšími zásahy tohoto čísla získat body. Například jednoduchý zásah čísla 6 znamená 6 bodů, double 12 a triple 18. Jakmile stejné číslo zavrou všichni hráči, nelze za něj dále získávat body.
- Vítězství: Po zavření všech čísel vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
- Rozdíly mezi 3 možnostmi:
 - L00: Není nutné dodržet pevné pořadí.
 - L20: Začněte třemi zásahy čísla 6 a poté postupně zasahujte 5, 4, 3, 2, 1 a bullseye.
 - L25: Začněte třemi zásahy bullseye a poté postupně zasahujte 1, 2, 3, 4, 5 a 6.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G08 Round Clock

Možnosti: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Hráči musí zasahovat jednotlivá čísla na terči ve správném pořadí. Vyhrává první hráč, který zasáhne všechna čísla. Každý hráč hází v každém kole třemi šípkami, ale na další číslo může přejít až po zásahu segmentu aktuálního cílového čísla.

- Vítězství: Vyhrává hráč, který zasáhne všechna cílová čísla.
- Rozdíly mezi možnostmi:

- 105, 110, 115, 120: Pořadí začíná číslem 1 a pokračuje postupně do 5, 10, 15, respektive 20. Platí jednoduché, dvojité i trojitě kruhy.
- 205, 210, 215, 220: Pořadí začíná číslem 1 a pokračuje postupně do 5, 10, 15, respektive 20. Platí pouze dvojité kruhy.
- 305, 310, 315, 320: Pořadí začíná číslem 1 a pokračuje postupně do 5, 10, 15, respektive 20. Platí pouze trojitě kruhy.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G09 Shoot Out

Možnosti: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Hráči se snaží zasáhnout cílové číslo a odečítat body od předem stanoveného počátečního skóre. Cílem je jako první dosáhnout nuly.

- Počáteční skóre: Možnosti určují počáteční skóre. Například -05 znamená 5 bodů.
- Cílové číslo: Hráči se snaží zasáhnout cílové číslo, které se náhodně zobrazí na LCD displeji.
- Odečítání bodů: Jednoduchý, dvojitý i trojitý kruh se počítá jako 1 bod a odečítá se od počátečního skóre.
- Minutí: Pokud hráč nehodí do 10 sekund, hod se považuje za minutí.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který sníží počáteční skóre na 0.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G10 Shanghai

Možnosti: 101, 105, 110, 115

Hráči musí zasahovat jednotlivá čísla na terči ve správném pořadí. Vyhrává první hráč, který zasáhne všechna čísla a získá nejvyšší skóre. Každé cílové číslo lze zkusit pouze jednou. Zásah cílového čísla přidá body; při minutí již nelze danou oblast zkusit znovu.

- Vítězství: Vyhrává hráč, který zasáhne všechna cílová čísla a získá nejvyšší skóre.
- Rozdíly mezi možnostmi:
- 101: Pořadí začíná číslem 1 a pokračuje až k číslu 20 a bullseye.
- 105: Pořadí začíná číslem 5 a pokračuje až k číslu 20 a bullseye.
- 110: Pořadí začíná číslem 10 a pokračuje až k číslu 20 a bullseye.
- 115: Pořadí začíná číslem 15 a pokračuje až k číslu 20 a bullseye.

G11 Halve It

Možnost: H12

Hráči musí zasahovat cílová čísla zobrazená na LCD displeji. Pořadí je následující:

- Nejprve 12, 13 a 14; platí jednoduché, dvojité i trojitě kruhy.
- Poté dvojité kruhy libovolného čísla.
- Následně 15, 16, 16; platí jednoduché, dvojité i trojitě kruhy.
- Poté trojitě kruhy libovolného čísla.
- Následně 18, 19 a 20; platí jednoduché, dvojité i trojitě kruhy.
- Nakonec bullseye.

V této hře se body přičítají. Pokud hráč v jednom kole mine cíl všemi třemi šípkami, jeho skóre se sníží na polovinu.

- Vítězství: Vyhrává hráč, který zasáhne všechna cílová čísla a získá nejvyšší skóre.

G12 High Score

Možnosti: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Hráči začínají na nule a přičítají body za každý hod. Cílem je mít na konci hry nejvyšší skóre. Zvolená možnost určuje počet kol. Všichni hráči začínají s nulovým skóre. Každý hráč hází v každém kole třemi šípkami a body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre.

- Vítězství: Po nastaveném počtu kol vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

G13 Over (také: Legs Over)

Možnost: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Hráči začínají na nule a sčítají body za hody, aby překonali cílové skóre a udrželi si životy. Cílem je zůstat jako poslední s alespoň jedním životem.

- Počáteční počet životů: Možnosti určují počet životů hráčů na začátku.
- Počáteční skóre: Na LCD displeji se náhodně vygeneruje skóre hráčů.
- Cílové skóre: Na LCD displeji se náhodně vygeneruje skóre. Jakmile hráč v kole dosáhne vyššího součtu, stane se novým cílovým skóre, které se ostatní snaží překonat.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šípkami a získané body sečte.
- Ztráta života: Každý hráč se musí pokusit dosáhnout skóre stejného nebo vyššího, než je nejvyšší skóre dosažené v předchozím kole. Jinak ztrácí život.
- Vítězství: Vyhrává poslední hráč, kterému zůstal život.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G14 Under (také: Legs Under)

Možnost: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Hráči začínají na nule a sčítají body za hody, ale pro zachování životů musí zůstat pod cílovým skóre. Cílem je zůstat jako poslední s alespoň jedním životem.

- Počáteční počet životů: Možnosti určují počet životů hráčů na začátku.
- Počáteční skóre: Na LCD displeji se hráčům náhodně vygeneruje skóre.
- Cílové skóre: Jakmile hráč v kole dosáhne nižšího součtu, stane se tato hodnota novým cílovým skóre pro ostatní.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šípkami a získané body sečte.
- Ztráta života: Každý hráč se musí pokusit dosáhnout skóre stejného nebo nižšího, než je nejnižší skóre dosažené v předchozím kole. Jinak ztrácí život.
- Vítězství: Vyhrává poslední hráč, kterému zůstal život.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G15 Big-6

Možnosti: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Hráči se snaží zasáhnout cílový segment, aby si zachovali životy. Cílem je zůstat jako poslední s alespoň jedním životem.

- Počáteční počet životů: Možnosti určují počet životů hráčů na začátku.
- První cíl: První hráč se snaží zasáhnout jednoduchý segment čísla 6.
- Nastavení nového cíle: Každý hráč hází v kole třemi šípkami.
- Pokud první hráč zasáhne jednoduchý segment čísla 6 prvním nebo druhým hodem, může třetí šípkou určit cíl pro soupeře.
- Pokud první hráč zasáhne jednoduchý segment čísla 6 až třetím hodem, soupeřům se náhodně vygeneruje nové cílové číslo.
- Pokud první hráč jednoduchý segment čísla 6 nezasáhne, ztrácí život.
- Domino efekt: Další hráč musí zasáhnout jemu určený cíl. Pokud se mu to podaří, určí nový cíl pro následujícího hráče.
- Ztráta života: Hráč ztrácí život, pokud během kola mine přidělený cílový segment.
- Vítězství: Vyhrává poslední hráč, kterému zůstal život.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G16 Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči nejprve určí barvu, na kterou budou házet. Začínají na nule a přičítají body za zásahy vlastní barvy nebo bullseye. Cílem je jako první dosáhnout předem stanoveného cílového skóre.

- Referenční barva: Referenční barvou je barva jednoduchého kruhu. Pokud například první hráč zasáhne číslo 20, barva je modrá bez ohledu na to, zda šlo o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý zásah.
- Barvy hráčů: První hráč hodí šípkou a určí cílovou barvu. Hráči s lichým číslem (1, 3, 5, 7) mají stejnou barvu jako první hráč. Hráči se sudým číslem (2, 4, 6, 8) mají jinou barvu. Pokud hráč zasáhne bullseye, musí hodit znovu a určit barvu.
- Cílové skóre: Podle zvolené možnosti je cílem 100, 200, 300, 400 nebo 500 bodů.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v každém kole třemi šípkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre. Zásahy barvy soupeře nepřinášejí body.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne cílového skóre nebo jej překročí.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G17 Bonus Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči nejprve určí barvu, na kterou budou házet. Začínají na nule a přičítají body za zásahy vlastní barvy nebo bullseye. Pokud hráč zasáhne barvu soupeře, body se přičtou ke skóre tohoto soupeře. Cílem je jako první dosáhnout předem stanoveného cílového skóre.

- Referenční barva: Referenční barvou je barva jednoduchého kruhu. Pokud například první hráč zasáhne číslo 20, barva je modrá bez ohledu na to, zda šlo o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý zásah.
- Barvy hráčů: První hráč hodí šípkou a určí cílovou barvu. Hráči s lichým číslem (1, 3, 5, 7) mají stejnou barvu jako první hráč. Hráči se sudým číslem (2, 4, 6, 8) mají jinou barvu. Pokud hráč zasáhne bullseye, musí hodit znovu a určit barvu.

- Cílové skóre: Podle zvolené možnosti je cílem 100, 200, 300, 400 nebo 500 bodů.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šípkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre.
- Předávání bodů: Pokud hráč zasáhne barvu soupeře, body se přičtou ke skóre tohoto soupeře.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne cílového skóre nebo jej překročí.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G18 Correctional Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči nejprve určí barvu, na kterou budou házet. Začínají na nule a přičítají body za zásahy vlastní barvy nebo bullseye. Pokud hráč zasáhne barvu soupeře, příslušné body se od jeho skóre odečtou. Cílem je jako první dosáhnout předem stanoveného cílového skóre.

- Referenční barva: Referenční barvou je barva jednoduchého kruhu. Pokud například první hráč zasáhne číslo 20, barva je modrá bez ohledu na to, zda šlo o jednoduchý, dvojité nebo trojitý zásah.
- Barvy hráčů: První hráč hodí šípkou a určí cílovou barvu. Hráči s lichým číslem (1, 3, 5, 7) mají stejnou barvu jako první hráč. Hráči se sudým číslem (2, 4, 6, 8) mají jinou barvu. Pokud hráč zasáhne bullseye, musí hodit znovu a určit barvu.
- Cílové skóre: Podle zvolené možnosti je cílem 100, 200, 300, 400 nebo 500 bodů.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šípkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre.
- Ztráta bodů: Pokud hráč zasáhne barvu soupeře, příslušné body se odečtou.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne cílového skóre nebo jej překročí.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G19 No Score Color

Možnosti: 003, 004, 005, 006, 007

Hráči nejprve určí barvu, na kterou budou házet. Za zásah vlastní barvy nebo bullseye získají život; za zásah barvy soupeře život ztrácejí. Cílem je zůstat jako poslední s alespoň jedním životem.

- Referenční barva: Referenční barvou je barva jednoduchého kruhu. Pokud například první hráč zasáhne číslo 20, barva je modrá bez ohledu na to, zda šlo o jednoduchý, dvojité nebo trojitý zásah.
- Barvy hráčů: První hráč hodí šípkou a určí cílovou barvu. Hráči s lichým číslem (1, 3, 5, 7) mají stejnou barvu jako první hráč. Hráči se sudým číslem (2, 4, 6, 8) mají jinou barvu. Pokud hráč zasáhne bullseye, musí hodit znovu a určit barvu.
- Počáteční počet životů: Možnosti určují počet životů hráčů na začátku.
- Získávání a ztráta životů: Každý hráč hází v každém kole třemi šípkami. Zásah vlastní barvy nebo bullseye přidá život. Zásah barvy soupeře život odebere.
- Vítězství: Vyhrává poslední hráč, kterému zůstal život.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G20 Free-Dart Color

Možnosti: 005, 010, 015, 020

Hráči nejprve určí barvu, na kterou budou házet. Začínají na nule a sčítají body ze svých hodů. Cílem je dosáhnout nejvyššího skóre.

- Referenční barva: Referenční barvou je barva jednoduchého kruhu. Pokud například první hráč zasáhne číslo 20, barva je modrá bez ohledu na to, zda šlo o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý zásah.
- Barvy hráčů: První hráč hodí šipkou a určí cílovou barvu. Hráči s lichým číslem (1, 3, 5, 7) mají stejnou barvu jako první hráč. Hráči se sudým číslem (2, 4, 6, 8) mají jinou barvu. Pokud hráč zasáhne bullseye, musí hodit znovu a určit barvu.
- Počet šipek: Možnosti určují celkový počet šipek na hráče.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šipkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre. Zásahy barvy soupeře body nepřinášejí.
- Vítězství: Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

G21 Shooting I

Každý hráč hodí třemi šipkami a body se sečtou. Hráč s nejvyšším skóre v kole toto kolo vyhrává. Hra pokračuje, dokud jeden hráč nevyhraje celkem 7 kol.

- Vítězství: Konečným vítězem je hráč, který vyhraje 7 kol.

G22 Shooting II

Každý hráč hodí třemi šipkami a body se sečtou. Hráč s nejvyšším skóre v kole toto kolo vyhrává. Hra pokračuje, dokud jeden hráč nevyhraje celkem 7 kol. Platí pouze jednoduché, dvojitě a trojitě oblasti čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 a jednoduchý i dvojitý bullseye.

- Vítězství: Konečným vítězem je hráč, který vyhraje 7 kol.

G23 Shooting III

Každý hráč hodí třemi šipkami a body se sečtou. Hráč s nejvyšším skóre v kole toto kolo vyhrává. Hra však trvá pouze sedm kol.

- Vítězství: Vyhrává první hráč, který zvítězí ve 4 kolech.

G24 Shooting IV

Každý hráč hodí třemi šipkami a body se sečtou. Hráč s nejvyšším skóre v kole toto kolo vyhrává. Hra trvá pouze sedm kol. Platí pouze jednoduché, dvojitě a trojitě oblasti čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 a jednoduchý i dvojitý bullseye.

- Vítězství: Vyhrává první hráč, který zvítězí ve 4 kolech.

G25 Gotcha

Možnosti: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Hráči začínají na nule a přičítají body za své hody, aby dosáhli cílového skóre. „Gotcha“ nastane, když soupeř dosáhne stejného skóre. Cílem je jako první dosáhnout předem stanoveného cílového skóre.

- Cílové skóre: Podle zvolené možnosti si hráči vyberou cíl 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 nebo 901.
- Začátek od nuly: Všichni hráči začínají s nulovým skóre.
- Přičítání bodů: Každý hráč hází v kole třemi šipkami. Body za každý zásah se přičítají k celkovému skóre.

- Gotcha: Pokud je skóre hráče přesně stejné jako skóre předchozího hráče, Gotcha se podaří a skóre daného hráče se vrátí na nulu.
- Bust: Pokud hráč získá více bodů, než je potřeba k dosažení cílového skóre, nastává bust a skóre se vrátí na hodnotu ze začátku kola.
- Vítězství: Vyhrává první hráč, který dosáhne přesně cílového skóre.
- Handicap: Každý hráč může pomocí tlačítka „HANDICAP/ELIMINATE“ nastavit vlastní možnosti a aktivovat funkci handicapu.

Oddíl 6: Důležité upozornění

1. Během přepravy nebo běžného používání se mohou bodovací segmenty terče dočasně zaseknout a terč může „zamrznout“. V takovém případě se automaticky aktivuje funkce vlastní diagnostiky počítače e-BOARD. Terč provede samočinný test, aby zjistil, který segment je zaseknutý. Na displeji se zobrazí chybové hlášení s popisem „zamrzlého“ tlačítka nebo segmentu.

A. Podle hlášení na displeji najděte „zamrzlý“ segment.

B. Pevně zatlačte na „zamrzlý“ segment, dokud se neuvolní a neobnoví se jeho běžný pohyb. Po uvolnění zaseknutých segmentů chybové hlášení zmizí a terč bude opět fungovat normálně.



2. Tato hra je určena pouze pro šipky s měkkým hrotem. Nikdy nepoužívejte šipky s ocelovým hrotem ani delší softtipové hroty (maximální délka: 2,5 cm).

3. Mezi hody je nutná doba odezvy elektronických a mechanických součástí. Pokud po sobě následují dva hody příliš rychle, vyjměte druhou šipku a hodte znovu, aby se skóre správně zaznamenalo.

4. Neházejte šipky nadměrnou silou. Příliš silný hod často způsobí zlomení hrotů a nadměrné opotřebení terče.

Užitečný tip: Při vyjímání šipku otáčejte doprava (ve směru hodinových ručiček), aby se hrot neuvolnil. Šipku tak vyjmete snadněji a hrot déle vydrží.

