

ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠÍPKY

Číslo položky 881

[Používateľská príručka a pravidlá hry](#)



Ďakujeme, že ste si vybrali tento elektronický terč na šípky!

Obsah

1. Predstavenie výrobku
2. Inštalácia
 - 2.1 Pokyny na montáž
 - 2.2 Napájanie
3. Pravidlá bodovania
4. Návod na obsluhu
 - 4.1 Funkcie tlačidiel
 - 4.2 LCD displej
 - 4.3 Zoznam zvukov
5. Pravidlá hier: 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. Dôležité upozornenie

Varovanie: Z bezpečnostných dôvodov smú deti používať tento výrobok iba pod dohľadom dospeléj osoby.
Pozorne si prečítajte túto príručku a uschovajte ju na budúce použitie.

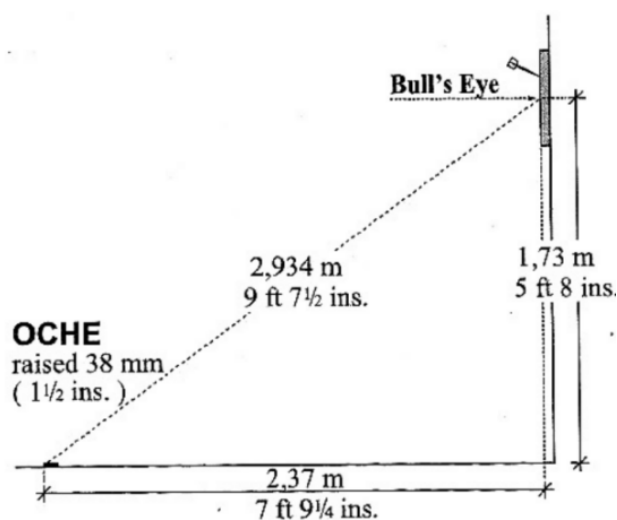
Kapitola 1: Predstavenie výrobku

- Rozmery výrobku: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Tento elektronický terč na šípky ponúka 25 hier so 157 možnosťami.
- Hry sa môže súčasne zúčastniť až 8 hráčov.
- Výrobok automaticky počíta skóre a oznamuje ho hlasovými hláseniami.

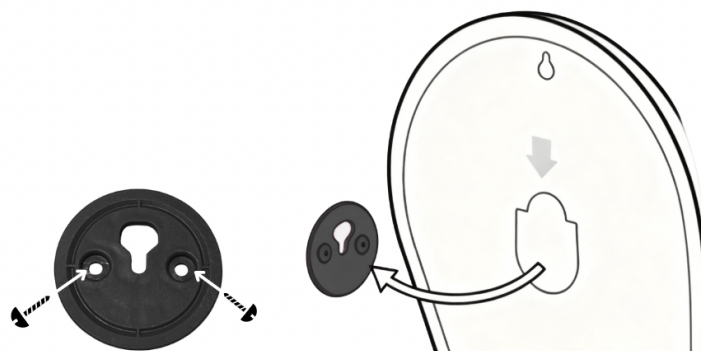
Kapitola 2: Inštalácia

2.1 Pokyny na montáž

- Výška: Stred bullseye musí byť vo výške 1,73 m od podlahy.
- Vzdialenosť od terča: Vodorovná vzdialenosť od prednej plochy terča po predný okraj čiary hodu musí byť 2,37 m.
- Zavesenie terča: Pripevnite držiak na stenu pomocou dvoch skrutiek. Ak skrutky nie sú ukotvené do nosnej konštrukcie steny, použite hmoždinky. Zavesíte terč na montážny držiak a skontrolujte, či pevne prilieha k stene.



Na obrázku „Bull's Eye“ označuje stred bullseye. „Oche raised 38 mm (1½ ins.)“ znamená, že čiara hodu je vyvýšená o 38 mm (1½ palca).

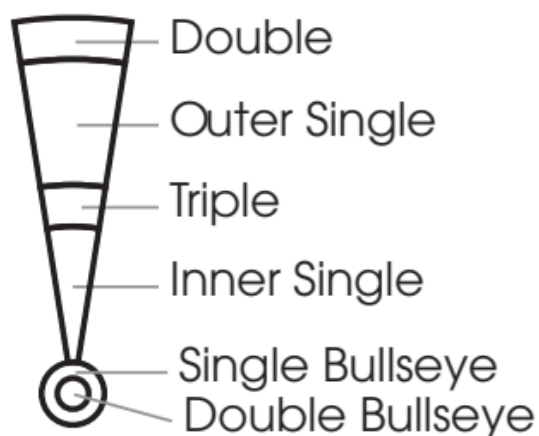


2.2 Napájanie

- Terč je navrhnutý na napájanie 3 batériami AAA s napätím 1,5 V (nie sú súčasťou balenia). Batérie vložte otvorením priehradky na zadnej strane.
- Napájať ho možno aj káblom USB-C (nie je súčasťou balenia).

Kapitola 3: Pravidlá bodovania

Segment	Body
Dvojitý kruh	Skóre × 2
Vonkajší jednoduchý kruh	Skóre × 1
Trojitý kruh	Skóre × 3
Vnútorý jednoduchý kruh	Skóre × 1
Jednoduchý bullseye	25 × 1 = 25
Dvojitý bullseye	25 × 2 = 50



Kapitola 4: Návod na obsluhu

4.1 Funkcie tlačidiel

Tlačidlo „GAME/POWER“

- Napájanie: Krátkym stlačením zapnete, podržaním vypnete. Po viac ako 10 minútach nečinnosti sa automaticky aktivuje režim spánku.
- Výber hry: Krátkym stlačením vyberiete hru G01 až G25.
- Ukončenie: Stlačením tohto tlačidla možno ukončiť hru.

Tlačidlo „OPTION/SCORE“

- Výber možnosti: Krátkym stlačením vyberiete možnosti.
- Kontrola skóre: Počas hry opakovaným stláčaním zobrazíte skóre jednotlivých hráčov. Ak 2 sekundy nestlačíte žiadne tlačidlo, displej sa automaticky vráti na bežné zobrazenie hry.

Tlačidlo „PLAYER/MISS“

- Výber počtu hráčov: Krátkym stlačením vyberiete hru pre jedného až 8 hráčov.

- Zaznamenanie minútia: Počas hry krátkym stlačením zaznamenáte 0 bodov za šípky, ktoré dopadnú mimo bodovacích oblastí.

Tlačidlo „HANDICAP/ELIMINATE“

- Handicap: Úpravou možností jednotlivých hier možno pre každého hráča nastaviť inú úroveň náročnosti. Niektoré hry nemajú funkciu handicapu.
- Zrušenie skóre: Počas hry možno zrušiť skóre šípky, ktorá už bola zaznamenaná, ale vypadla, pretože sa nezapichla pevne.

Tlačidlo „SOUND/DOUBLE“

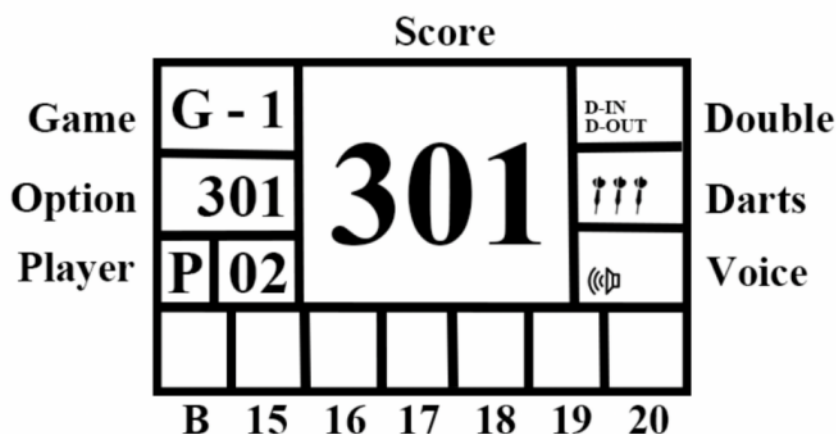
- Zvuk: Podržaním tlačidla na 3 sekundy zvuk zapnete alebo vypnete. Zobrazená ikona znamená, že zvuk je zapnutý; bez ikony je vypnutý.
- Double: Táto funkcia je účinná iba v hre „G01 Count Down“ a aktivuje režimy „Double In“ a „Double Out“.

Tlačidlo „START/NEXT“

- Štart: Po nastavení stlačením spustíte hru.
- Ďalší hráč: Počas hry stlačením prejdete na ďalšieho hráča.

4.2 LCD displej

LCD displej zobrazuje informácie o hre a skóre.



Popisy na obrázku: Score = skóre; Game = hra; Option = možnosť; Player = hráč; Double = dvojité; Darts = šípky; Voice = hlas; B = bullseye.

4.3 Zoznam zvukov

Č.	Zvuk	Opis	Typ zvuku
1	Zvukový efekt „Dididi“	Zvuk platného hodu v hre Cricket	Zvukový efekt
2	Zvuk rozbíjajúceho sa skla	Zvuk neplatného hodu	Zvukový efekt
3	Negatívny kovový zvuk	Zvuk stlačenia nesprávneho tlačidla	Zvukový efekt
4	Kovový zvuk	Zvuk stlačenia správneho tlačidla	Zvukový efekt
5	Výbuch	Upozornenie na bust, keď zostávajúce body klesnú pod nulu	Zvukový efekt
6	Triple	Oznámenie zásahu trojitého kruhu	Hlas
7	Double	Oznámenie zásahu dvojitého kruhu	Hlas
8	Bullseye	Oznámenie zásahu jednoduchého kruhu bullseye	Hlas
9	Dvojitý bullseye	Oznámenie zásahu dvojitého kruhu bullseye	Hlas
10	Ďalší hráč	Výzva na prechod k ďalšiemu hráčovi	Hlas
11	Víťaz	Oznámenie víťaza	Hlas

Kapitola 5: Pravidlá hier

G01 Count Down

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

Hráči začínajú s určeným počtom bodov a odpočítavajú body získané hodmi, až kým nedosiahnu presne nulu. Cieľom je dosiahnuť nulu ako prvý.

- Počiatkové skóre: Podľa zvolenej možnosti hráči začínajú s 301, 501, 601, 701, 801, 901 alebo 999 bodmi.
- Odpočítavanie bodov: V každom kole hráči hádžu tri šípky a získané body sa odpočítajú od aktuálneho súčtu.
- Bust: Ak hráč získa viac bodov, než mu zostáva do nuly, jeho kolo sa skončí a skóre sa vráti na hodnotu zo začiatku kola.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý zníži skóre presne na nulu.
- Handicap: Každý hráč môže pomocou tlačidla „HANDICAP/ELIMINATE“ nastaviť rôzne možnosti a aktivovať funkciu handicapu.
- Double: Režimy Double možno aktivovať tlačidlom „SOUND/DOUBLE“:
- Double In: Na začatie hry musí hráč zasiahnuť dvojité segment.
- Double Out: Na zníženie skóre presne na nulu musí hráč zasiahnuť dvojité segment. Ak po hode zostane menej než 1 bod, nastáva bust.
- Double In & Out: Na začatie aj ukončenie hry musí hráč zasiahnuť dvojité segment. Ak po hode zostane menej než 1 bod, nastáva bust.

G02 Count Up

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

Hráči začínajú od nuly a pripočítavajú body za hody, aby dosiahli cieľové skóre. Cieľom je ako prvý dosiahnuť vopred určené skóre.

- Cieľové skóre: Podľa zvolenej možnosti je to 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 alebo 900 bodov.
- Začiatok od nuly: Všetci hráči začínajú s nulovým skóre.
- Pripočítavanie bodov: V každom kole hráči hádžu tri šípky a body za každý zásah sa pripočítajú k celkovému skóre hráča.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí cieľové skóre.
- Handicap: Každý hráč môže tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“ nastaviť rôzne možnosti.

G03 Score Cricket (známa aj ako Standard Cricket)

Možnosti: E00, E20, E25

Hráči sa snažia uzavrieť určené čísla a následnými zásahmi získať čo najviac bodov. Cieľom je ako prvý uzavrieť všetky čísla a mať vyššie skóre než súper.

- Určené čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Uzavretie čísla: Číslo sa uzavrie po troch zásahoch. Jednoduchý zásah sa počíta ako jeden, dvojité ako dva a trojitý ako tri zásahy.
- Získavanie bodov: Po uzavretí čísla získava hráč body za ďalšie zásahy tohto čísla. Napríklad po uzavretí 20 má jednoduchá 20 hodnotu 20 bodov, dvojité 20 hodnotu 40 a trojitá 20 hodnotu 60. Keď všetci hráči uzavru rovnaké číslo, za toto číslo už nikto nezískava body.
- Víťazstvo: Po uzavretí všetkých čísel vyhráva hráč s najvyšším skóre.

- Rozdiely medzi možnosťami: E00 nemá určené poradie. Pri E20 sa začína tromi zásahmi čísla 20 a pokračuje sa 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye. Pri E25 sa začína tromi zásahmi bullseye a pokračuje sa 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť rôzne možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G04 Simple Cricket (známa aj ako No Score Cricket)

Možnosti: N00, N20, N25

Hráči sa snažia uzavrieť určené čísla, ale body sa nezaznamenávajú. Cieľom je ako prvý uzavrieť všetky čísla.

- Určené čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Uzavretie čísla: Na uzavretie treba tri zásahy; jednoduchý sa počíta za jeden, dvojité za dva a trojitý za tri.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý uzavrie všetky čísla.
- Rozdiely medzi možnosťami: N00 nemá poradie. Pri N20 sa začína číslom 20 a pokračuje sa 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye. Pri N25 sa začína bullseye a pokračuje sa 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť rôzne možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G05 Cut Throat Cricket

Možnosti: C00, C20, C25

Hráči uzatvárajú určené čísla a pripisujú body súperom. Cieľom je uzavrieť všetky čísla ako prvý a mať menej bodov než súper.

- Určené čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Uzavretie čísla: Na uzavretie treba tri zásahy; jednoduchý sa počíta za jeden, dvojité za dva a trojitý za tri.
- Pripisovanie bodov (pravidlo „Cut-Throat“): Po uzavretí čísla sa ďalšími zásahmi tohto čísla pripíšu body súperom, ktorí ho ešte neuzavreli. Súperovi, ktorý ho už uzavrel, sa značky nepridávajú.
- Víťazstvo: Po uzavretí všetkých čísel vyhráva hráč s najnižším skóre.
- Rozdiely medzi možnosťami: C00 nemá poradie; C20: 20, 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye; C25: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť rôzne možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G06 Killer Cricket

Možnosti: H00, H20, H25

Hráči uzatvárajú určené čísla a odoberajú súperom životy. Cieľom je ako prvý uzavrieť všetky čísla.

- Určené čísla: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- Uzavretie čísla: Číslo sa uzavrie po troch zásahoch. Jednoduchý sa počíta ako jeden, dvojité ako dva a trojitý ako tri.
- Odoberanie životov: Ak hráč uzavrie číslo viac než tromi zásahmi, môže odobrať život súperovi, ktorý ho ešte neuzavrel. Napríklad pri čísle 15 má hráč 1 jeden alebo dva zásahy a hráč 2 je na rade. Hráč 1 stratí život, ak hráč 2 uzavrie číslo viac než tromi zásahmi: buď už má jeden zásah a trafí trojitú 15, alebo už má dva zásahy a trafí dvojité či trojitú 15. Ak súper číslo už uzavrel, život nestratí. Ak má hráč 1 už tri zásahy, nie je ovplyvnený.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý uzavrie čísla 15 až 20 a bullseye.
- Rozdiely medzi možnosťami: H00 nemá poradie; H20: 20, 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye; H25: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť rôzne možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G07 Low Pitch Cricket

Možnosti: L00, L20, L25

Hra je podobná G03 Score Cricket, ale používajú sa čísla 1 až 6 a bullseye. Hráči uzatvárajú čísla a následnými zásahmi získavajú body.

- Určené čísla: 1, 2, 3, 4, 5, 6 a bullseye.
- Uzavretie čísla: Treba tri zásahy; jednoduchý sa počíta ako jeden, dvojité ako dva a trojitý ako tri.
- Získavanie bodov: Po uzavretí čísla 6 má jednoduchá 6 hodnotu 6 bodov, dvojité 12 a trojitá 18. Keď všetci hráči uzavru rovnaké číslo, body zaň sa už nezískavajú.
- Víťazstvo: Po uzavretí všetkých čísel vyhráva hráč s najvyšším skóre.
- Rozdiely medzi možnosťami: L00 nemá poradie; L20: 6, 5, 4, 3, 2, 1 a bullseye; L25: bullseye, 1, 2, 3, 4, 5 a 6.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G08 Round Clock

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

Hráči musia postupne zasiahnuť všetky čísla na terči. Na prechod k ďalšiemu číslu treba zasiahnuť aktuálny cieľový segment. Každý hráč hádže v kole tri šípky.

- Víťazstvo: Vyhráva hráč, ktorý dokončí všetky cieľové čísla.
- Rozdiely medzi možnosťami: 105, 110, 115 a 120 začínajú číslom 1 a pokračujú po 5, 10, 15 alebo 20; platia jednoduché, dvojité aj trojité kruhy. Pri možnostiach 205–220 platia iba dvojité kruhy a pri 305–320 iba trojité kruhy; postupnosť cieľov je rovnaká.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G09 Shoot Out

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

Hráči miera na cieľové číslo a odpočítavajú body od určeného počiatočného skóre. Cieľom je dosiahnuť nulu ako prvý.

- Počiatočné skóre: Možnosť udáva počiatočný počet bodov; napríklad -05 znamená 5 bodov.
- Cieľové číslo: Mierite na číslo, ktoré sa náhodne zobrazí na LCD displeji.
- Odpočítavanie: Jednoduché, dvojité aj trojité kruhy sa počítajú za 1 bod a odpočítajú sa od počiatočného skóre.
- Minutie: Ak hráč nehodí do 10 sekúnd, hod sa považuje za minútý.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý zníži počiatočné skóre na 0.
- Handicap: Každý hráč môže nastaviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G10 Shanghai

Možnosti: 101, 105, 110, 115

Hráči musia zasahovať čísla na terči v stanovenom poradí. Každé cieľové číslo možno skúsiť iba raz. Pri zásahu sa body pripočítajú; pri minutí hráč stráca možnosť znovu zasiahnuť túto oblasť.

- Víťazstvo: Vyhráva hráč, ktorý dokončí všetky ciele a získa najvyššie skóre.
- Rozdiely medzi možnosťami: 101 začína číslom 1, 105 číslom 5, 110 číslom 10 a 115 číslom 15; všetky pokračujú po číslo 20 a bullseye.

G11 Halve It

Možnosť: H12

Zasahujte cieľové čísla zobrazené na LCD displeji v tomto poradí:

- Najprv 12, 13 a 14; platia jednoduché, dvojité aj trojité kruhy.
- Potom dvojité kruhy ľubovoľného čísla.
- Následne 15, 16, 16; platia jednoduché, dvojité aj trojité kruhy.
- Potom trojité kruhy ľubovoľného čísla.
- Následne 18, 19 a 20; platia jednoduché, dvojité aj trojité kruhy.
- Nakoniec bullseye.

Body sa sčítavajú. Ak hráč v jednom kole minie všetky tri šípky na danom ciele, jeho skóre sa zníži na polovicu.

- Víťazstvo: Vyhráva hráč, ktorý dokončí všetky ciele a dosiahne najvyššie skóre.

G12 High Score

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

Hráči začínajú od nuly a pripočítavajú body za každý hod. Cieľom je dosiahnuť najvyššie skóre do konca hry. Počet kôl určujú zvolené možnosti. Všetci začínajú na nule a v každom kole hádžu tri šípky; body za zásahy sa pripočítajú k celkovému skóre.

- Víťazstvo: Po určenom počte kôl vyhráva hráč s najvyšším skóre.

G13 Over (známa aj ako Legs Over)

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

Hráči začínajú od nuly a pripočítavajú body za hody, aby prekročili cieľové skóre a udržali si životy. Cieľom je zostať posledným hráčom so životom.

- Počiatočné životy: Možnosti určujú počiatočný počet životov.
- Počiatočné skóre: LCD displej náhodne vygeneruje skóre pre hráčov.
- Cieľové skóre: LCD displej náhodne zobrazí cieľ. Keď hráč v kole dosiahne vyšší súčet, tento výsledok sa stane novým cieľom, ktorý treba prekonať.
- Pripočítavanie bodov: V každom kole hráči hodia tri šípky a sčítajú body.
- Strata života: Hráč musí dosiahnuť aspoň najvyššie skóre z predchádzajúcich kôl; inak stratí jeden život.
- Víťazstvo: Vyhráva posledný hráč, ktorému zostal život.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G14 Under (známa aj ako Legs Under)

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

Hráči začínajú od nuly a sčítavajú body za hody, ale na zachovanie životov musia zostať pod cieľovým skóre. Cieľom je zostať posledným hráčom so životom.

- Počiatočné životy: Možnosti určujú počiatočný počet životov.
- Počiatočné skóre: LCD displej náhodne vygeneruje počiatočné skóre.
- Cieľové skóre: Keď hráč v kole dosiahne nižší súčet, tento výsledok sa stane novým cieľom.
- Pripočítavanie bodov: V každom kole hráči hodia tri šípky a sčítajú body.
- Strata života: Hráč musí dosiahnuť najviac najnižšie skóre z predchádzajúcich kôl; inak stratí jeden život.
- Víťazstvo: Vyhráva posledný hráč, ktorému zostal život.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G15 Big-6

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

Hráči sa snažia zasiahnuť cieľový segment a zachovať si životy. Cieľom je zostať posledným hráčom so životom.

- Počiatkové životy: Možnosti určujú počiatkový počet životov.
- Prvý cieľ: Prvý hráč sa snaží zasiahnuť jednoduchý segment 6.
- Určenie nového cieľa: Každý hráč hádže v kole tri šípky.
- Ak prvý hráč zasiahne jednoduchú 6 prvou alebo druhou šípkou, tretou môže určiť cieľ pre súpera.
- Ak jednoduchú 6 zasiahne až tretou šípkou, súperom sa náhodne určí nové cieľové číslo.
- Ak jednoduchú 6 nezasiahne, stratí jeden život.
- Reťazová reakcia: Ďalší hráč musí zasiahnuť určený cieľ. Ak sa mu to podarí, stanoví nový cieľ pre nasledujúceho hráča.
- Strata života: Hráč stratí život, ak počas svojho kola minie určený cieľový segment.
- Víťazstvo: Vyhráva posledný hráč, ktorému zostal život.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G16 Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči si najprv určia farbu, na ktorú budú hádzať. Začínajú od nuly a body získavajú zásahom vlastnej farby alebo bullseye. Cieľom je ako prvý dosiahnuť vopred stanovené skóre.

- Referenčná farba: Referenčnou farbou je farba jednoduchého kruhu. Ak prvý hráč zasiahne napríklad číslo 20, jeho farba je modrá bez ohľadu na to, či zasiahol jednoduchý, dvojité alebo trojité kruhy.
- Farby hráčov: Prvý hráč hodí jednu šípkou a určí cieľovú farbu. Hráči s nepárnym číslom (1, 3, 5, 7) majú rovnakú farbu ako prvý hráč; hráči s párnym číslom (2, 4, 6, 8) majú druhú farbu. Ak hráč zasiahne bullseye, musí hádzať znova, aby určil farbu.
- Cieľové skóre: Podľa možnosti je to 100, 200, 300, 400 alebo 500 bodov.
- Začiatok od nuly: Všetci hráči začínajú s nulou.
- Pripočítavanie bodov: V každom kole hráč hodí tri šípky a body za každý zásah vlastnej farby pripočíta k celkovému skóre. Zásah súperovej farby body neprináša.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí cieľové skóre.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G17 Bonus Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči si určia cieľovú farbu. Začínajú od nuly a body získavajú zásahom vlastnej farby alebo bullseye. Zásahom súperovej farby sa body pripočítajú súperovi. Cieľom je prvý dosiahnuť vopred stanovené skóre.

- Referenčná a hráčska farba: Určujú sa rovnako ako v G16 Color.
- Cieľové skóre: Podľa možnosti 100, 200, 300, 400 alebo 500 bodov.
- Začiatok a pripočítavanie: Všetci začínajú od nuly; v každom kole hodia tri šípky a body za zásahy sa pripočítajú.
- Prenos bodov: Zásah súperovej farby pridá body do skóre súpera.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí cieľové skóre.

- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G18 Correctional Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Hráči si určia cieľovú farbu. Začínajú od nuly a body získavajú zásahom vlastnej farby alebo bullseye. Zásahom súperovej farby sa príslušné body odpočítajú z ich skóre. Cieľom je prvý dosiahnuť vopred stanovené skóre.

- Referenčná a hráčska farba: Určujú sa rovnako ako v G16 Color.
- Cieľové skóre: Podľa možnosti 100, 200, 300, 400 alebo 500 bodov.
- Začiatok a pripočítavanie: Všetci začínajú od nuly; v každom kole hodia tri šípky a body za zásahy pripočítajú.
- Odpočítanie bodov: Zásah súperovej farby odpočíta príslušné body z vlastného skóre.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí cieľové skóre.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G19 No Score Color

Možnosti: 003, 004, 005, 006, 007

Hráči si určia cieľovú farbu. Zásah vlastnej farby alebo bullseye pridáva život; zásah súperovej farby život odoberá. Cieľom je zostať posledným hráčom so životom.

- Referenčná a hráčska farba: Určujú sa rovnako ako v G16 Color.
- Počiatočné životy: Možnosti určujú počiatočný počet životov.
- Získanie/strata života: Každý hráč hádže v kole tri šípky. Zásah vlastnej farby alebo bullseye pridá jeden život; zásah súperovej farby jeden život odoberie.
- Víťazstvo: Vyhráva posledný hráč, ktorému zostal život.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G20 Free-Dart Color

Možnosti: 005, 010, 015, 020

Hráči si určia cieľovú farbu, začínajú od nuly a sčítavajú body za hody. Cieľom je dosiahnuť čo najvyššie skóre.

- Referenčná a hráčska farba: Určujú sa rovnako ako v G16 Color.
- Počet šípok: Možnosť určuje celkový počet šípok pre každého hráča.
- Začiatok a pripočítavanie: Všetci začínajú od nuly. V každom kole sa hádžu tri šípky a body za zásahy vlastnej farby sa pripočítajú. Zásah súperovej farby body neprináša.
- Víťazstvo: Vyhráva hráč s najvyšším skóre.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

G21 Shooting I

Každý hráč hodí tri šípky a body sa sčítajú. Hráč s najvyšším skóre v kole vyhráva toto kolo. Hra pokračuje, kým jeden hráč nevyhrá celkovo 7 kôl.

- Víťazstvo: Konečným víťazom je hráč, ktorý vyhrá 7 kôl.

G22 Shooting II

Každý hráč hodí tri šípky a body sa sčítajú. Hráč s najvyšším skóre v kole vyhráva toto kolo. Hra pokračuje, kým jeden hráč nevyhrá celkovo 7 kôl. Platné sú iba jednoduché, dvojité a trojité polia čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 a jednoduchý a dvojitý bullseye.

- Víťazstvo: Konečným víťazom je hráč, ktorý vyhrá 7 kôl.

G23 Shooting III

Každý hráč hodí tri šípky a body sa sčítajú. Hráč s najvyšším skóre v kole vyhráva toto kolo. Hra trvá iba sedem kôl.

- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý získa 4 víťazstvá v kolách.

G24 Shooting IV

Každý hráč hodí tri šípky a body sa sčítajú. Hráč s najvyšším skóre v kole vyhráva toto kolo. Hra trvá iba sedem kôl. Platné sú iba jednoduché, dvojité a trojité polia čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 a jednoduchý a dvojitý bullseye.

- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý získa 4 víťazstvá v kolách.

G25 Gotcha

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

Hráči začínajú od nuly a pripočítavajú body za hody, aby dosiahli cieľové skóre. „Gotcha“ nastane, keď súper dosiahne rovnaké skóre. Cieľom je ako prvý dosiahnuť vopred určené skóre.

- Cieľové skóre: Podľa možnosti je to 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 alebo 901 bodov.
- Začiatok od nuly: Všetci hráči začínajú s nulou.
- Pripočítavanie bodov: V každom kole hráči hodia tri šípky a body za každý zásah sa pripočítajú k celkovému skóre.
- Gotcha: Ak sa skóre hráča presne rovná skóre predchádzajúceho hráča, Gotcha sa podarí a skóre hráča, ktorý práve hádzal, sa vynuluje.
- Bust: Ak hráč získa viac bodov, než potrebuje na dosiahnutie cieľového skóre, nastáva bust a skóre sa vráti na hodnotu zo začiatku kola.
- Víťazstvo: Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne cieľové skóre presne.
- Handicap: Každý hráč môže upraviť možnosti tlačidlom „HANDICAP/ELIMINATE“.

Kapitola 6: Dôležité upozornenie

1. Počas prepravy alebo bežného používania sa môžu bodovacie segmenty terča dočasne zaseknúť a terč môže „zamrznúť“. V takom prípade sa automaticky aktivuje zabudovaná funkcia samodiagnostiky počítača e-BOARD. Terč vykoná samokontrolu, aby zistil, ktorý segment sa zasekol. Na displeji sa zobrazí chybové hlásenie s opisom „zamrznutého“ tlačidla alebo segmentu.

A. Podľa zobrazenia na displeji nájdite „zamrznutý“ segment.

B. Pevne tlačte na zaseknutý segment, kým sa neuvoľní a nezačne sa voľne pohybovať. Po uvoľnení segmentov by malo chybové hlásenie zmiznúť a terč by mal opäť fungovať normálne.



2. Táto hra je určená iba pre šípky s mäkkým hrotom. Nikdy nepoužívajte šípky s oceľovým hrotom ani dlhšie šípky s mäkkým hrotom (maximálna dĺžka: 2,5 cm).

3. Elektronické a mechanické súčasti potrebujú medzi hody čas na reakciu. Ak po sebe nasledujú dva hody príliš rýchlo, vytiahnite druhú šípku a hodte znova, aby sa skóre zaznamenalo správne.

4. Nehádzte šípky nadmernou silou. Príliš silné hody často spôsobujú lámanie hrotov a nadmerné opotrebovanie terča.

Užitočný tip: Aby sa hroty šípok neuvoľnili, pri vyťahovaní šípku otočte doprava (v smere hodinových ručičiek). Šípka sa tak ľahšie vytiahne a hrot vydrží dlhšie.

