

Elektronický šipkový terč Karella CB-90

CB-90



NÁVOD K OBSLUZE · ČESKÝ PŘEKLAD

Číslo výrobku: 8072.01

Stav originálu: listopad 2025

Výrobce: WINSPORT GmbH & Co. KG, Waldstraße 21, DE-86517 Wehringen, Německo · www.winsport.de · Vyrobeno v ČR ·
WEEE: DE 91046067

Úplný překlad německé jazykové části návodu (originál str. 1-19). Označení ovládacích tlačítek a názvů her zůstává zachováno.

Úvod a důležitá upozornění

Blahopřejeme vám k zakoupení šipkového automatu Karella CB-90. Před montáží a používáním zařízení si pozorně přečtěte tento návod k obsluze a uschovejte jej.

POZOR: Toto sportovní zařízení je určeno výhradně pro soukromé použití. Při jakémkoli komerčním použití nebo použití v rozporu s určením výrobku zanikají podle výrobce veškeré nároky ze záruky.

Výrobce: WINSPORT GmbH & Co. KG · Waldstraße 21 · DE-86517 Wehringen · Německo. Kontakt: www.winsport.de · info@winsport.de · +49 8234 90493-0. Registrační číslo WEEE: DE 91046067.

Obsah balení a popis terče

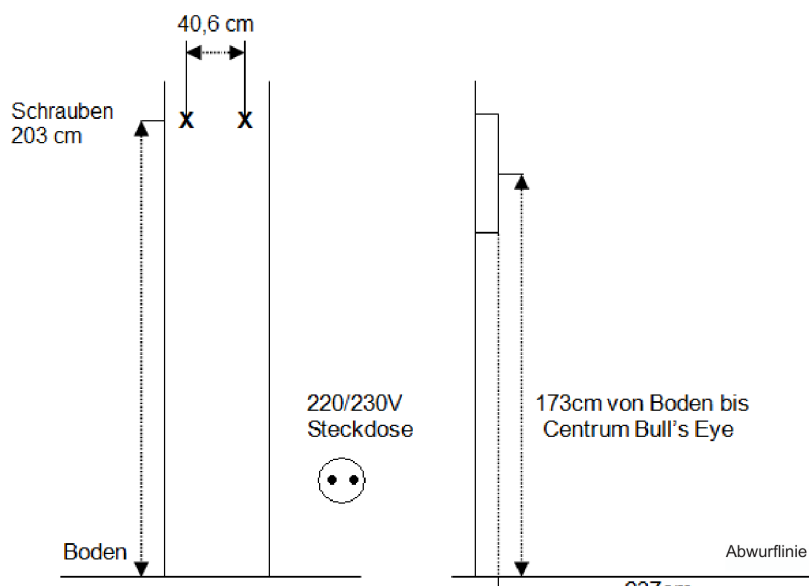


Opatrně vybalte svůj nový elektronický terč na šipky s plastovými hroty CB-90 a zkontrolujte úplnost dodávky. Balení obsahuje: 1 elektronický terč; balení náhradních plastových hrotů; 12 šipek; návod k obsluze; síťový adaptér 5 V DC, 1,0 A.

POPIS PRVKŮ: 1 vnější prstenec; 2 jednoduché segmenty; 3 dvojité segmenty; 4 trojitě segmenty; 5 vnější střed (Bull's Eye) = 25 bodů; 6 vnitřní střed (Double Bull's Eye) = 50 bodů; 7 reproduktor; 8 tlačítko START/HOLD; 9 displej; 10 tlačítko SELECT; 11 tlačítko GAME; 12 tlačítko PLAYER/PAGE; 13 tlačítko CYBERMATCH; 14 tlačítko RESET; 15 tlačítko BOUNCE OUT; 16 tlačítko DART OUT/SCORE; 17 tlačítko DOUBLE/MISS; 18 tlačítko SOUND; 19 tlačítko GAME/GUARD; 20 tlačítko POWER; 21 zásuvka pro připojení adaptéru.

Montáž, napájení a ochranná fólie

Wartscheiden mit den Schrauben ausrichten. Die Schrauben müssen eventuell nachgezogen werden, bis die Scheibe gut an der Wand anliegt.



Terč zavěste na místě, kde je k házení k dispozici prostor alespoň 3 metry. Při hodu stůjte za pomyslnou odhodovou čarou vzdálenou 2,37 m od přední plochy terče. Střed terče (Bull's Eye) musí být ve výšce 1,73 m nad podlahou (oficiální turnajová výška).

Pro montáž ve správné výšce označte na stěně první bod ve výšce 203 cm nad podlahou. Druhý bod vyznačte ve stejné výšce, 40,6 cm od prvního. Do obou značek upevněte šrouby. Zohledněte charakter a materiál stěny, na kterou terč montujete. Šrouby musí být zašroubovány co nejrovněji, aby terč visel rovně. Nasadte otvory na zadní straně terče na šrouby. Případně šrouby dotáhněte, dokud terč dobře nepřiléhá ke stěně.

NAPÁJENÍ: Elektronický terč CB-90 je napájen adaptérem 5 V DC, 1,0 A. Konektor adaptéru zapojte do zásuvky na pravé straně terče a síťovou zástrčku do elektrické zásuvky. Ujistěte se, že napájecí napětí odpovídá napětí vaší elektrické sítě.

OCHRANNÁ FÓLIE DISPLEJE: Displej je proti poškrábání během dopravy chráněn průhlednou fólií. Pro lepší viditelnost doporučujeme před první hrou fólii sejmout: nadzvedněte ji v rohu, stáhněte a zlikvidujte.

Funkce tlačítek

POWER: Zapnutí a vypnutí zařízení.

START/HOLD: Víceúčelové tlačítko; spustí hru po výběru všech možností a přepne na dalšího hráče po skončení kola. Mezi koly přejde terč do režimu HOLD, aby bylo možné odstranit šipky z terče.

SELECT: Nastavení různých stupňů obtížnosti jednotlivých her.

GAME/GUARD: Procházení nabídky her na displeji. Během hry lze aktivovat zámek tlačítek, aby chybný zásah funkčního tlačítka omylem nesmazal hru. Po zahájení hry jednou stisknete GAME/GUARD; aktivaci oznámí zvukový signál. Ostatní tlačítka budou uzamčena. Dalším stisknutím GAME/GUARD zámek kdykoli vypnete.

PLAYER/PAGE: Nastavení počtu hráčů při zahájení hry a zobrazení skóre hráčů, kteří nejsou právě vidět na aktivním displeji. Terč ukládá skóre až 16 hráčů. Tímto tlačítkem lze zobrazovat výsledky ostatních.

CYBERMATCH: Zapnutí hry proti počítači. Podržením tlačítka postupně volíte jednu z pěti obtížností: C1 profesionál; C2 expert; C3 pokročilý; C4 začátečník II; C5 začátečník I.

RESET: Vymazání aktuálního skóre a návrat na začátek hry.

BOUNCE OUT: Před hrou rozhodněte, zda se mají počítat šipky, které se v terči neudrží a odrazí se. Nemají-li se počítat, stiskněte po pádu šipky tlačítko BOUNCE OUT a odečtete zaregistrované body.

DOUBLE/MISS: Aktivace funkcí Double In / Double Out u her řady „01“ (301, 401 atd.). Tlačítkem rovněž zaznamenáte hod, který minul bodovací plochu. U her „01“ lze opakovaným stisknutím aktivovat MASTER OUT: hru lze ukončit zásahem dvojitého nebo trojitého pole, který přesně sníží skóre na nulu. Rozsvítí se indikátor MASTER OUT a výběr potvrdí zvukový signál.

SOUND: Nastavení hlasitosti zvukových signálů v osmi stupních.

DART OUT/SCORE: DART OUT se používá pouze u her „01“. Při zbývajícím skóre nižším než 160 bodů nabídne kombinaci zásahů pro dokončení hry třemi šipkami. Dvojitě a trojitě zásahy jsou na displeji označeny dvěma nebo třemi čárkami vlevo od čísla. Funkce SCORE zobrazí na velkém displeji skóre jiného hráče.

Zahájení hry, displej a demonstrační režim

1. Tlačítkem POWER zapněte terč. Během autotestu displeje zazní melodie.
2. Opakovaně stiskněte GAME, dokud se neobjeví požadovaná hra (viz přehled her).
3. Tlačítkem PLAYER/PAGE nastavte počet hráčů (1–16). Výchozí nastavení jsou dva hráči.
4. Tlačítkem DOUBLE nastavte Double nebo Master Out (pouze hry X01).
5. Tlačítkem CYBERMATCH případně zvolte obtížnost hry proti počítači (1–5).
6. Červeným tlačítkem START/HOLD hru spusťte.
7. Házejte šipky. Ukazatel zbývajících šipek je vpravo od skóre. Po třech hodech zazní hlasové hlášení „Next Player“ a skóre bliká. Vyjměte šipky a tlačítkem START přepněte na dalšího hráče. Hlasové hlášení oznámí, kdo je na řadě.

ZOBRAZENÍ SKÓRE: CB-90 má několik zobrazovacích polí. Uprostřed je hlavní zobrazení skóre aktuálního hráče, vlevo čtyři LED ukazatele pro celkem až 16 hráčů a vpravo LED ukazatele pro hry Cricket.

DEMO REŽIM: Chcete-li přehrát hlasové a zvukové funkce, (1) zapněte terč POWER; (2) počkejte na úvodní melodii; (3) jednou stiskněte GAME; (4) čtyřikrát rychle po sobě stiskněte BOUNCE OUT; (5) režim vypnete libovolným tlačítkem.

SPRÁVNÉ POUŽÍVÁNÍ: Nikdy nepoužívejte šipky s kovovými hroty: vážně poškozují elektroniku terče. Neházejte nadměrnou silou; hroty se pak častěji poškozují a terč rychleji opotřebovává. Při vyjímání otáčejte šipkami ve směru hodinových ručiček, aby šly snáze vytáhnout a hroty déle vydržely. Používejte výhradně přiložený síťový adaptér; nesprávný adaptér může způsobit úraz elektrickým proudem a poškodit elektronické obvody. Nevylévejte na terč tekutiny a nepoužívejte sprejové, čpavkové ani agresivní chemické čisticí prostředky.

Pravidla her - úvod a G01

Elektronický terč obsahuje předprogramované hry s různými možnostmi nastavení. Pravidla následujících her jsou uvedena v pořadí, v jakém se zobrazují při procházení nabídky. Každá hra má své číslo.

G01 - COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901: V této oblíbené turnajové i hospodské hře se skóre každé šipky odečítá od výchozí hodnoty (například 301), dokud hráč nedosáhne přesně nuly. Pokud se hráč dostane pod nulu, jde o přehoz („Bust“) a skóre se vrátí na hodnotu z počátku kola. Příklad: hráči chybí 32

bodů, ale hodí 20, 8 a 10 (celkem 38); další kolo opět začíná s 32 body.

Volit lze možnosti Double In a Double Out (nejčastěji se hraje Double Out). DOUBLE IN: Body se začínou odečítat až poté, co hráč trefí dvojité pole. DOUBLE OUT: Hru lze ukončit jen dvojitým polem, takže před závěrečným hodem musí zbývat sudý počet bodů. DOUBLE IN A DOUBLE OUT: Dvojitým polem se musí zahájit i ukončit bodování. DOUBLE IN A MASTER OUT: Hráč musí začít dvojitým polem a skončit dvojitým nebo trojitým polem. MASTER OUT: Poslední hod musí zasáhnout dvojité nebo trojité pole.

DART OUT: Pokud v některé z her „01“ zbývá méně než 160 bodů, tlačítko DART OUT poradí, na které sektory mířit třemi šípkami, aby hráč dosáhl přesně nuly. Dvojnásobky a trojnásobky jsou označeny dvěma nebo třemi čárkami vlevo od čísla.

Další varianty jsou 401, 501, 601, 701, 801 a 901. Vybírají se tlačítkem SELECT; pravidla jsou shodná s 301, mění se pouze výchozí skóre.

G02 až G04 – Cricket

ist ein Segment „geöffnet“, es ertönt „OPEN“. Trifft der Spieler
Zeitpunkt kann man über die Player-Taste die Punktestände

G02 – CRICKET: Strategická hra pro začátečníky i zkušené hráče. Cílem je dříve než soupeř uzavřít příslušná čísla a současně získat nejvyšší skóre. Používají se pouze čísla 15–20 a vnější i vnitřní střed. Pro otevření čísla jej hráč musí zasáhnout třikrát. Poté každý další zásah otevřeného čísla přináší odpovídající body, pokud je soupeř ještě neuzavřel. Dvojitě pole se počítá jako dva zásahy, trojitě jako tři. Čísla lze otevírat a uzavírat v libovolném pořadí. Jakmile příslušné číslo zasáhnou třikrát i soupeři, je uzavřeno a nikdo z něj další body nezíská.

VÍTĚZSTVÍ: Vyhrává hráč, který uzavřel všechna čísla a má nejvyšší celkové skóre. Pokud je první v uzavření čísel, ale ztrácí na body, musí pokračovat ve skórování otevřených čísel. Když ztrátu nedožene dříve, než soupeři uzavrou svá čísla, vítězí soupeř. Hra pokračuje až do uzavření všech segmentů; rozhoduje nejvyšší skóre.

DISPLEJ CRICKET: Každý segment má tři světelné značky ukazující zbývající zásahy potřebné k otevření či uzavření. Při zásahu jedna rozsvícená čárka zhasne. Po třetím zásahu zazní „OPEN“, při dalším zásahu „SCORE“. Tlačítkem PLAYER můžete sledovat skóre hráčů.

NO-SCORE CRICKET: Shodná pravidla jako Cricket, ale body se nesčítají. Cílem je jako první uzavřít všechna příslušná čísla (15–20 a Bull's Eye).

G03 – SCRAM (pouze dva hráči): Varianta Cricketu se dvěma koly a rozdílnými úlohami. V prvním kole se hráč 1 snaží uzavřít všechna čísla 15–20 a Bull's Eye (tři zásahy na segment), zatímco hráč 2 získává body v dosud neuzavřených segmentech. Po uzavření všech segmentů hráčem 1 první kolo končí. V druhém kole se role vymění. Hra končí po uzavření všech segmentů hráčem 2; vítězí vyšší součet bodů.

G04 – CUT-THROAT CRICKET: Základní pravidla Cricketu zůstávají, ale bodové zisky se připisují na účet soupeře. Cílem je dokončit hru s co nejnižším skóre. Na rozdíl od běžného Cricketu tedy soupeři přidáváte body a zhoršujete jeho postavení. Tato varianta je zvláště vhodná pro soutěživé hráče.

G05 až G10

G05 – ENGLISH CRICKET: Další varianta Cricketu na dvě kola. V prvním kole hráč 2 zasahuje střed: potřebuje celkem devět zásahů, přičemž vnitřní Double Bull's Eye se počítá za dva. Hráč 1 mezitím získává co nejvíce bodů; dvojitá a trojitá pole mají dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotu. V každé sérii tří hodů musí překročit 40 bodů, protože se započítá jen rozdíl nad 40 (například 45 přinese 5 bodů). Při skóre nižším než 40 nezíská nic. Po devíti zásazích středu hráčem 2 se úlohy vymění. Hra končí, až hráč 1 zasáhne devět středů. Vyšší celkové skóre vyhrává.

G06 – ADVANCED CRICKET: Náročnější Cricket: čísla 20, 19, 18, 17, 16, 15 a střed je nutné uzavřít výhradně zásahy dvojitých nebo trojitých polí. Dvojitě pole se počítá jako jeden zásah, trojitě jako dva. Vyhrává hráč, který jako první uzavře všechny segmenty a má nejvyšší skóre.

G07 – SHOOTER: Hra prověřuje schopnost opakovaně zasáhnout stejný segment. Počítač náhodně vybere cíl. Jednoduché pole znamená 1 bod, dvojitě 2 body, trojitě 3 body. Pokud počítač vybere Bull's Eye, vnější střed má hodnotu 2 body a vnitřní 4. Vítězí nejvyšší součet.

G08 – BIG SIX: Hráči určují cíl svým soupeřům, ale možnost volby si musí zasloužit zásahem aktuálního cíle. Prvním cílem je jednoduchá šestka. Předem se dohodne počet životů. Hráč 1 musí během tří hodů trefit šestku, aby nepřišel o život; podaří-li se mu to, jeho další šipka určuje cíl pro soupeře. Pokud cíl netrefí, ztrácí život i právo určit další cíl. Hráč 2 následně míří na šestku a hra pokračuje. Jednoduchá, dvojitá a trojitá pole se považují za samostatné cíle. Smyslem je soupeři zvolit obtížný cíl, například Double Bull's Eye nebo Triple 20, aby ztrácel životy. Poslední hráč se zbývajícím životem vítězí.

G09 – OVERS: Každý hráč se musí třemi šipkami dostat na vyšší skóre než hráč před ním. Před začátkem se určí počet životů (kol). Pokud získá stejně nebo méně bodů, ztrácí život. Pravý LED displej při ztrátě života jednou blikne. Vyhrává poslední hráč se zbývajícím životem.

G10 – UNDERS: Opak hry OVERS; hráč musí získat méně bodů než jeho předchůdce. Začíná se nejvyšším možným skóre 180. Pokud hráč překročí skóre předchozího hráče, ztrácí život. Každá šipka mimo bodovací segmenty nebo spadlá šipka znamená penalizaci 60 bodů. Vyhrává poslední hráč, kterému zbývá život.

G11 až G13

G11 – COUNT-UP 300: Cílem je jako první dosáhnout předepsaného skóre 300 bodů. Cílovou hodnotu nastavíte při výběru varianty. Každý hráč získává v kole co nejvíce bodů; dvojitá a trojitá pole násobí hodnotu segmentu dvěma nebo třemi (Triple 20 = 60 bodů). Displej průběžně zobrazuje celkové výsledky. Další varianty používají stejná pravidla s cílem 400, 500, 600, 700, 800, 900 nebo 999 bodů.

G12 – HIGH SCORE: Vyhrává hráč s nejvyšším skóre za tři kola (devět šipek). Zásahy dvojitých a trojitých polí se násobí dvěma a třemi. Dále lze zvolit varianty na 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 nebo 14 kol; pravidla zůstávají stejná.

G13 – ROUND-THE-CLOCK: Hráči postupně zasahují čísla 1 až 20 a Bull's Eye. Každý má za kolo tři šipky. Po zásahu aktuálního čísla pokračuje na následující. Displej ukazuje požadovaný segment; dokud jej hráč netrefí, zůstává cílem. Podle základního popisu vítězí hráč, který jako první dosáhne čísla 20. Varianty 5, 10 a 15 začínají příslušným číslem. Protože se nescítají body, běžné dvojitě a trojitě zásahy jsou považovány za jednoduchý zásah čísla.

Obtížnější varianty: ROUND-THE-CLOCK DOUBLE vyžaduje postupně dvojitá pole 1–20; DOUBLE 5, DOUBLE 10 a DOUBLE 15 začínají dvojitým polem 5, 10 či 15. ROUND-THE-CLOCK TRIPLE vyžaduje postupně trojitá pole 1–20; TRIPLE 5, TRIPLE 10 a TRIPLE 15 začínají trojitým polem 5, 10 či 15.

G14 až G17

G14 – KILLER: Hra pro dva či více hráčů, s více účastníky je napínavější. Každý hráč si na začátku určí vlastní číslo hodem na terč; LED zobrazí „SEL“. Zvolené číslo si ponechá po celou hru a žádní dva hráči nesmějí mít stejné. Nejprve musí hráč zasáhnout dvojité pole svého čísla a stát se „zabijákem“ (Killer). Poté zasahuje čísla soupeřů a odebírá jim životy. Vyhrává poslední hráč se zbývajícím životem. Hráči mohou také uzavírat spojenectví a společně vyřadit silného soupeře.

G15 – DOUBLE DOWN: Každý začíná se 40 body. V každém kole musí zasáhnout právě aktivní segment. Nejprve číslo 15: každý zásah 15 se přičte ke skóre (dvojitě a trojitě pole odpovídajícím násobkem); bez zásahu se dosavadní skóre sníží na polovinu. Další kolo je číslo 16 a tak dále podle tabulky: 15 – 16 – libovolné DOUBLE – 17 – 18 – libovolné TRIPLE – 19 – 20 – Bull's Eye – celkem. Na displeji je vidět požadovaný segment. Vyhrává nejvyšší skóre na konci hry.

G16 – DOUBLE DOWN 41: Stejná pravidla jako Double Down, ale pořadí čísel 15–20 je obrácené. Navíc přibývá zvláštní kolo, v němž musí hráč třemi šípkami přesně získat 41 bodů, například 20+20+1, 19+19+3 nebo D10+D10+1. Pokud to nezvládne, skóre se sníží na polovinu. Pořadí kol: 20 – 19 – DOUBLE – 18 – 17 – TRIPLE – 16 – 15 – 41 – Bull's Eye – celkem.

G17 – ALL FIVES: Boduje se celá plocha. Součet tří šípek za jedno kolo musí být dělitelný pěti; každých pět bodů znamená jeden herní bod. Například 10+10+5=25 přináší 5 herních bodů. Pokud součet dělitelný pěti není, kolo je bez bodů. Poslední šípka musí zasáhnout bodovací segment. Pokud třetí šípka dopadne na vnější prstenec nebo mine celý terč, hráč nedostane body, ani když součet prvních dvou hodů byl dělitelný pěti. Toto pravidlo zabraňuje úmyslnému vynechání třetího hodu. V základní variantě vítězí první hráč s 51 „pětkami“. Displej průběžně zobrazuje skóre. Varianty ALL FIVES 61, 71, 81 a 91 mění cílový počet bodů.

G18 až G20

G18 – SHANGHAI: Hráči procházejí čísla 1–20 v pořadí. Začínají na jedničce a v každém kole házejí tři šípky, aby na právě hraném čísle získali co nejvíce bodů. Zásahy dvojitých a trojitých polí se započítávají. Po odehrání dvaceti čísel vyhrává nejvyšší skóre. Varianty SHANGHAI 5, SHANGHAI 10 a SHANGHAI 15 začínají na čísle 5, 10 nebo 15.

G19 – GOLF: Simulace golfu na šipkovém terči. Cílem je dokončit 9 nebo 18 „jamek“ s co nejnižším skóre. Všechny jamky mají par 3; devítijamkové hřiště má par 27 a osmnáctijamkové par 54. Používají se čísla 1–18, každé představuje jednu jamku. Pro postup k další jamce jsou potřeba tři zásahy daného čísla. Dvojitá a trojitá pole mohou snížit počet potřebných „úderů“. Zásah trojitého pole první šípkou je „Eagle“ a jamka je dokončena jedním úderem. Aktivní hráč hází, dokud nemá tři zásahy aktuální jamky. Hlasový výstup oznamuje hráče na řadě; dodržujte pořadí. Varianty: GOLF 9 jamek a GOLF 18 jamek.

G20 – FOOTBALL: Nejprve si každý hráč zvolí „hřiště“ hozením šípky nebo dotykem segmentu prstem. Zvolený segment je výchozí na trase přes Bull's Eye až na protilehlou stranu. Například ze segmentu 20 se postupuje od dvojité 20 k dvojité 3. Hřiště tvoří 11 po sobě jdoucích částí: Double 20 – vnější Single 20 – Triple 20 – vnitřní Single 20 – vnější Bull's Eye – vnitřní Bull's Eye – vnější Bull's Eye – vnitřní Single 3 – Triple 3 – vnější Single 3 – Double 3. Kdo jako první dokončí celou trasu, vyhrává. LCD ukazuje aktuální pozici a následující cíl.

G21 až G23

G21 – BASEBALL (9 směn): Tato šipková podoba baseballu vyžaduje zručnost. Hra má devět směn („innings“) a každý hráč ve směně hází tři šipky. Jednoduchý segment znamená jednu metu („single“), dvojitý dvě mety („double“), trojitý tři mety („triple“). Bull’s Eye znamená „home run“, o který se lze pokusit pouze třetí šipkou ve směně. Cílem je získat v každé směně co nejvíce dobů. Vítězí hráč s největším počtem dobů po skončení hry.

G22 – STEEPLECHASE: Závod s překážkami. Cílem je jako první dokončit dráhu, která vede od čísla 20 po směru hodinových ručiček k číslu 5 a končí Bull’s Eye. Pro postup se musí zasáhnout vnitřní jednoduché pole každého čísla, tedy oblast mezi středem terče a trojitým prstencem. Cestou stojí čtyři „překážky“, které je nutné zdolat: 1. Triple 13; 2. Triple 17; 3. Triple 8; 4. Triple 5. Vyhrává první hráč, který dokončí trasu a zasáhne Bull’s Eye.

G23 – BOWLING: Obtížná hra vyžadující přesnost. Hráč 1 si nejprve vybere „dráhu“ zásahem šipkou nebo stisknutím požadovaného segmentu prstem. Na získání bodů či shoení kuželek mu pak zbývají dvě šipky. Na zvolené dráze platí: DOUBLE = 9 kuželek; vnější SINGLE = 3 kuželky; TRIPLE = 10 kuželek; vnitřní SINGLE = 7 kuželek.

Zvláštní pravidla: (1) dokonalé skóre v této variantě je 200 bodů; (2) v jednom kole nelze dvakrát zasáhnout stejné jednoduché pole, druhý zásah má nulu; doporučuje se trefit oba různé jednoduché segmenty, abyste získali 10 bodů za kolo; (3) při dvou zásazích trojitěho pole je možné získat 20 bodů za kolo; (4) zasáhnete-li dvojitě pole druhou šipkou, získáte 10 bodů pouze tehdy, pokud první šipka také zasáhla dvojitě pole; jinak získáte při druhém zásahu dvojitěho pole celkem 9 bodů.

G24 až G28

G24 – CAR RALLYING: Podobné hře Steeplechase, ale vlastní dvacetidílnou trať si vytvoříte sami. Můžete přidat libovolný počet překážek. Před hrou LED zobrazí „SEL“ a vyzve k volbě trati. Hráči střídavě vyznačí její dílčí segmenty stisknutím terče. Při hře musí být zasažen přesně vybraný podsegment. Zvolíte-li například vnitřní jednoduchou 20, musíte později trefit právě tu. Na LED se vnitřní jednoduché pole označuje čárkou u dolního konce číslce 1; vnější jednoduché pole čárkou u horního konce. Překážky představují náročné cíle, bez jejichž zásahu nelze pokračovat. Trať může být jednoduchá nebo velmi obtížná; překážkou může být kterékoli pole.

G25 – SHOVE A PENNY: Používají se pouze čísla 15–20 a Bull’s Eye. Jednoduché segmenty mají hodnotu 1, dvojitě 2 a trojitě 3 body. Hráči postupně zasahují každé číslo, dokud na něm nezískají tři body, a poté pokračují k dalšímu. Pokud v jednom segmentu získají více než tři body, přebytek se předá dalšímu hráči. Vítězí první hráč, který získá tři body na všech segmentech 15–20.

G26 – NINE-DART CENTURY: Během tří kol (devíti šipek) je třeba dosáhnout 100 bodů nebo se této hodnotě co nejvíce přiblížit. Dvojitá a trojitá pole se počítají dvojnásobně a trojnásobně. Překročení 100 bodů je „Bust“ a hráč prohrává, pokud ovšem hranici nepřekročí všichni hráči; v takovém případě vítězí ten, kdo je stovce nejbližší.

G27 – BLAU GEGEN ROT / MODŘÍ PROTI ČERVENÝM (podle originálu pouze tři hráči): Závod kolem terče o co nejvíce dvojitých a trojitých zásahů. Hráč 1 je „modrý“, hráč 2 „červený“. První zasahuje pouze modrá dvojitá a trojitá pole a postupuje po směru hodinových ručiček. Druhý začíná na 20 a postupuje proti směru hodinových ručiček po červených polích. Displej ukazuje následující cíl. V jednom kole lze na daném čísle zaznamenat maximálně jeden dvojitý a jeden trojitý zásah. Zásah chybného čísla v soupeřově barvě vede k odečtení bodů. Vyhrává nejvyšší skóre.

G28 – GOLD HUNTING: Hledání „zlata“. Pokaždé, když hráč získá přesně 50 bodů nebo jejich násobek, získá jeden kus zlata. Za dalších 50 bodů může také ukrást zlato některému ze soupeřů. Vyhrává první hráč, který získá předem stanovené množství zlata.

G29 až G31 - Casino

G29 - CASINO-A FLUSH: Hra připomínající kasino, ve které sážíte body a snažíte se předstihnout soupeře. Pomocí SELECT nastavíte cílové skóre 260, 310, 360, 410, 460, 510 nebo 560 bodů. Po stisknutí START ukáže terč číslo, které máte zasáhnout. Základní sázka je 10 bodů, ale na začátku každého kola ji hráč může zvýšit na 20, 30 až 90 bodů. Sázka se mění tlačítkem BOUNCE OUT a její výše se zobrazí na displeji. Na začátku dalšího kola se automaticky vrátí na 10 bodů. Vyhrává první hráč, který dosáhne cílového skóre.

G30 - CASINO-B STRAIGHT: Podobné Casino-A, ale přibývá další herní prvek. Cílové skóre se pomocí SELECT volí ze 260, 310, 360, 410, 460, 510 a 560. Po START terč ukazuje požadované číslo. Základní sázka je 10 bodů a tlačítkem BOUNCE OUT ji lze zvýšit na 20–90; před každým kolem se resetuje na 10. K výhře sázky je nutno zasáhnout právě zobrazené číslo. Pokud první šipka zasáhne jednoduché pole, platí to jako „PUSH“ a nezapočítává se. První hod do dvojitého nebo trojitého pole násobí sázku dvěma, respektive třemi. Vyhrává hráč, který nejdříve dosáhne cíle.

G31 - CASINO-C 3 STAR: Velmi těžká varianta: v každém kole musíte aktivní segment zasáhnout třikrát, abyste bodovali. Stejně jako u ostatních Casino her se SELECT nastaví cílová hodnota 260, 310, 360, 410, 460, 510 nebo 560 bodů. Po START se na terči ukáže cíl. Sázka začíná na 10 bodech, lze ji před kolem pomocí BOUNCE OUT zvýšit na 20–90 a každým novým kolem se obnoví na 10. Pro výhru sázky je potřeba třikrát trefit zobrazené číslo nebo jednou jeho trojitě pole. Pokud třetí zásah v daném kole chybí, hráč sázku i vsazené body ztrácí; dílčí zásahy se do dalšího kola nepřenášejí. První hráč s cílovým skóre vítězí.

G32 až G36

G32 - ELIMINATION (3 varianty): Cílem je vyřadit soupeře. Každý musí třemi šipkami získat více bodů než předchozí hráč. Všichni začínají se třemi životy. Pokud hráč získá méně bodů než hráč před ním, ztrácí život. Vyhrává poslední přeživší. Tlačítkem SELECT lze nastavit čtyři nebo pět životů.

G33 - HORSESHOES: Hra pro dva hráče s čísly 20 a 3 představujícími dvě podkovy. Hráč 1 míří na segmenty 20, hráč 2 na segmenty 3. Za kolo se sčítají body: TRIPLE = 3, DOUBLE = 2, SINGLE = 1. Body za dané kolo získává pouze hráč, který jich dosáhl více. Například při skóre 3:1 získá hráč 1 tři body a druhý žádné. Základní cíl je 15 bodů; SELECT umožňuje zvýšit vítězný skóre na hodnoty 15–25.

G34 - BATTLEGROUND (4 varianty): Hra pro dva. Terč se rozdělí na dvě poloviny bojového pole. Vyhrává ten, kdo jako první zasáhne všechna soupeřova pole, v libovolném pořadí. Hráč 1 představuje horní armádu a útočí na spodní segmenty 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8. Hráč 2 představuje spodní armádu a útočí na horní segmenty 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13. Zásah vlastního pole znamená jeho ztrátu. Horní řada Cricket displeje zobrazuje armádu hráče 1, druhá řada armádu hráče 2. Po zásahu pole odpovídající světlo zhasne a displej ukazuje zbývající cíle. Varianty: BATTLEGROUND DOUBLES – vojáky vyřazují jen dvojité segmenty; BATTLEGROUND TRIPLES – jen trojitě; BATTLEGROUND WITH GENERALS – po vyřazení všech soupeřových vojáků musíte vyřadit také generála, kterého představuje Bull's Eye.

G35 - ADVANCED BATTLEGROUND: Stejně jako Battleground, ale na soupeřově polovině jsou „miny“ v dvojitých a trojitých segmentech. Když hráč zasáhne soupeřovo dvojité či trojitě pole, přijde o vlastní segment na protilehlé straně. Například zásah Triple 6 způsobí ztrátu vlastního segmentu 11. Každá mina se pro jeden segment může aktivovat jen jednou.

G36 - PAINTBALL (3 varianty): Podobné Battleground, ale vítězství lze dosáhnout také ukořistěním soupeřovy vlajky. K tomu je třeba dvakrát zasáhnout vnitřní Double Bull's Eye; jednoduchý zásah Bull's Eye se nepočítá. Zásahy Double Bull's Eye se během hry sčítají. Vítězí ten, kdo jako první zlikviduje všechny soupeřovy segmenty nebo získá vlajku. PAINTBALL DOUBLES: vlajka vyžaduje tři zásahy Double Bull's Eye, případně lze soupeřovy segmenty vyřadit zásahy jejich dvojitých polí. PAINTBALL TRIPLES: vlajka rovněž vyžaduje tři

Double Bull's Eye, případně lze soupeřovy segmenty vyřadit trojitými poli.

G37 a G38 - závěrečné hry

Scram	G22	Steeplechase
Cut-Throat Cricket	G23	Bowling
English Cricket	G24	Car racing
Advanced Cricket	G25	Shove a penny
Shooter	G26	Nine dart century
Big Six	G27	Blau gegen Rot
Overs	G28	Gold hunting
Unders	G29	Casino-A – Flush
Count-Up	G30	Casino-B – Straight
High Score	G31	Casino-C – 3 Star
Round The Clock	G32	Elimination

G37 – KATZ & MAUS / KOČKA A MYŠ: Hra pro dva středně pokročilé až pokročilé hráče. Jeden je myš, druhý kočka. Myš se musí vrátit do úkrytu dříve, než ji kočka chytí. Kočka se snaží myš chytit ještě před návratem. Myš začíná na segmentu 20 a pokračuje po směru hodinových ručiček; u každého čísla musí nejprve zasáhnout dvojité a pak jednoduché pole. Kočka začíná na segmentu 18 a postupuje proti směru hodinových ručiček; u každého čísla jí stačí dvojité pole. Pokud se myš jako první vrátí na segment 20 (stačí zde dvojité pole), vyhrává. Pokud kočka zasáhne dvojité pole čísla, na kterém právě stojí myš, vítězí kočka.

G38 – TIC-TAC-TOE / PÍŠKOVORKY: Jednoduchá hra pro dva, cílem jsou tři symboly X nebo O v jedné řadě – vodorovně, svisle či úhlopříčně. Potřebné segmenty jsou vyznačeny na původním schématu. Aby hráč získal svůj symbol, musí příslušný segment zasáhnout třikrát a tím jej uzavřít; dvojité pole znamená dva zásahy a trojitě tři. Příklad: hráč 1 zasáhne jednou jednoduchou 18, jednou dvojitou 18 a jednou jednoduchou 7. Počítadlo vyznačí u 18 symbol X (nebo O podle hráče) a u 7 jeden dílčí zásah. Segment 18 je poté uzavřen a ve zbývajícím hře již neboduje.

Přehled her

G01 301-901 | G02 Cricket | G03 Scram | G04 Cut-Throat Cricket | G05 English Cricket | G06 Advanced Cricket | G07 Shooter | G08 Big Six | G09 Overs | G10 Unders | G11 Count-Up | G12 High Score | G13 Round-The-Clock | G14 Killer | G15 Double Down | G16 Forty One | G17 All Fives | G18 Shanghai | G19 Golf | G20 Football | G21 Baseball | G22 Steeplechase | G23 Bowling | G24 Car Racing | G25 Shove a Penny | G26 Nine Dart Century | G27 Modří proti červeným | G28 Gold Hunting | G29 Casino-A Flush | G30 Casino-B Straight | G31 Casino-C 3 Star | G32 Elimination | G33 Horseshoes | G34 Battleground | G35 Advanced Battleground | G36 Paintball | G37 Kočka a myš | G38 Tic-Tac-Toe.

Důležité pokyny, údržba a čištění

VYJÍMÁNÍ ŠIPEK: Při vytahování otáčejte šipkami ve směru hodinových ručiček. Snáze se uvolní a plastové hroty déle vydrží.

ZAKLÍNĚNÝ SEGMENT: Občas se může bodovací segment při zásahu zaklínit. Hra se pozastaví a displej signalizuje zablokované pole. Vytáhněte šipku nebo ulomený hrot. Pokud to nepomůže, segmentem lehce pohybujte, dokud se neuvolní. Hra bude pokračovat od okamžiku přerušení.

ULOMENÉ HROTY: Může se stát, že se plastový hrot ulomí a zůstane v terči. Pokuste se jej opatrně vytáhnout kleštěmi nebo pinzetou. Pokud to nejde, lze jej zkusit zatlačit skrz segment dozadu. Použijte například tupý hřebík tenčí než otvor v segmentu a hrot opatrně zatlačte, aby propadl na druhou stranu. Netlačte silou, mohli byste poškodit elektroniku. Tento drobný zásah provádějte výhradně s odpojeným síťovým adaptérem. Občasné ulomení plastového hrotu je běžné. V balení jsou náhradní hroty; při nákupu vlastních ověřte, že odpovídají dodaným.

ŠIPKY: Používejte výhradně šipky lehčí než 18 g. Dodaných 12 šipek má každá hmotnost 12 g a běžné plastové hroty. Šipky jsou spotřebním materiálem a podle návodu nejsou součástí záruky. Další lze zakoupit ve specializovaném obchodě.

ČIŠTĚNÍ: Čistěte prachovkou nebo mírně navlhčeným hadříkem. V případě potřeby lze použít jemný čisticí prostředek. Agresivní přípravky a prostředky obsahující čpavek mohou terč poškodit, proto je nepoužívejte. Zamezte vniknutí jakýchkoli kapalin na terč nebo dovnitř.

Záruční podmínky a likvidace

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY: Platí aktuální zákonné záruční podmínky. Objednávky náhradních dílů a požadavky na opravu zasílejte výhradně písemně s dokladem o koupi a číslem požadovaného dílu na místo nákupu nebo přímo výrobci.

WINSPORT GmbH & Co. KG · Waldstraße 21 · DE-86517 Wehringen · Německo · info@winsport.de · +49 8234 90493-0 · WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067.

LIKVIDACE: Toto elektrické zařízení se po skončení životnosti nesmí vyhazovat do běžného komunálního odpadu. Zajistěte řádnou likvidaci zařízení i všech jeho součástí, aby se předešlo nepříznivým dopadům na životní prostředí a zdraví při nesprávné likvidaci. Symbol na výrobku znamená, že patří do příslušného místního systému zpětného odběru použitých elektrických a elektronických zařízení, nikoli do běžného odpadu. Postupujte podle platných předpisů o nakládání s odpady. Bližší informace o likvidaci a recyklaci poskytne obecní úřad, příslušný odbor životního prostředí, místní svazová společnost nebo prodejce.