

Funkcie terča na šípky

Vypínač/tlačidlo **POWER** - Uistite sa, či je adaptér nasunutý do otvoru na terči. Stlačením sieťového vypínača **POWER** terč zapnete alebo vypnete.

Tlačidlo **START/NEXT PLAYER** - Toto multifunkčné tlačidlo sa používa na:

- ZAPNUTIE hry po zvolení všetkých možností.
- Medzi jednotlivými kolami dajte terč do stavu **NEXT PLAYER** (ĎALŠÍ HRÁČ), čo hráčovi umožní terč odstrániť z cieľovej oblasti.
- Ďalší hráč

Tlačidlo **BOUNCE OUT** - Pred hraním sa rozhodnite, či chcete počítať alebo nie aj šípky, ktoré sa neudržali v terči („odskočili“). Ak nie, jednoducho stisnite tlačidlo **BOUNCE OUT** hneď potom, čo sa objaví pre odočítanie zaregistrovaného skóre

Tlačidlo **SOUND** – Nastaviteľný zvuk od 0-7 (8 úrovní).

Tlačidlo **DOUBLE/MISS** – Toto tlačidlo sa používa pre aktiváciu Double In/Double Out a Master Out pre hry „01“. Táto funkcia sa aktivuje iba u 301, 401, atď. Funkcia **MISS** je aktívna počas akejkoľvek hry. Stisnite tlačidlo pre registráciu „netrafenej“ šípky. Hráč môže tlačidlo stisnúť, keď šípka pristane mimo cieľ a počítač tak zaregistruje hodenú šípku.

Tlačidlo **PLAYER/PAGE** – Toto tlačidlo sa používa pri štartu každej hry pre zvolenie počtu hráčov. Toto tlačidlo takisto hráčom umožňuje vidieť skóre ostatných hráčov, aj keď nie je na displeji aktívne

Tlačidlo **GAME** – Stisnite pre prechádzanie menu s hrami a pre zvolenie hry.

Tlačidlo **SELECT** – Stlačte pre voľbu rôznych ťažkostí hry. Veľa hier má viacero nastavení ťažkostí, ktoré je možné týmto tlačidlom nastaviť

CYBERMATCH - Hrať proti počítaču. Stlačte a podržte tlačidlo pre listovanie piatich rôznych úrovniach."

Úrovně Cybermatch:

- Úroveň 1 Profesionál
- Úroveň 2 Expert
- Úroveň 3 Pokročilý
- Úroveň 4 Stredne pokročilý
- Úroveň 5 Začiatkový

Keď hra začne:

Začína „ľudský“ hráč. Po prvom hode vytiahnete šípku z terča, stisnete na **START** a **PREJDITE** na nasujúceho hráča (CyberMatch). Skontrolujte, že sa skóre súpera CyberMatch na displeji správne znázornilo. Úsek, na ktorý súper CyberMatch mierí, je znázornený aktívnym znázornením terča (kontrolka pokusu blízka). Potom aktívne znázornenie ukazuje výšek, do ktorého sa

súper CyberMatch skutočne trafil (kontrolka ukazujúca výšok blízka).

Keď súper CyberMatch dohrá, terč sa automaticky vynuluje pre „ľudského“ hráča. Hra pokračuje, kým jeden z hráčov nevyhrá. Veľa šťastia!

Elektronické ovládanie terča

1. Ak chcete terč zapnúť, stlačte **POWER**.
2. Stlačte tlačidlo **GAME**, pokiaľ sa nezobrazí požadovaná hra.
3. Stisnite tlačidlo **DOUBLE** (voľiteľné) pre začiatok a/alebo zakončenie na double alebo Master Out (používa sa iba pri hrách 301 - 901). To je vysvetlené v odseku pravidiel hry.
4. Stisnite tlačidlo **PLAYER** pre zvolenie počtu hráčov (1, 2 ... 16). Vychodzie nastavenie odpovedá 2 hráčom. Alebo zvolte funkciu Cybermatch stisnutím tlačidla **CYBERMATCH**.
5. Stlačte tlačidlo **START/NEXT PLAYER** (červené), čím aktivujete hru a začnete hrať.
6. Vrhánie šípok: Keď hodíte všetky 3 šípky, hlasová správa oznámi „Vyberte šípky“ a skóre zblízka. Šípky teraz môžete vybrať, pričom nebude elektronické skóre ovplyvnené. Keď vyberete všetky šípky z hracej plochy, stisnite tlačidlo **START**, aby mohol hrať nasujúci hráč. Hlasová správa oznámi, ktorý hráč je na rade. Svetlo ukazovateľa sa taktiež rozsvieti a ukáže, ktorý hráč je na rade.

HRA 1 : 301

Táto hra sa hrá tak, že sa skóre každej šípky odočíta od počiatočného počtu (301), pokiaľ hráč nedosiahne 0 (nulu). Keď jeden z hráčov nulu prekročí, je hod neplatný („Bust“) a skóre sa vráti tam, kde bolo na začiatku tohto kola. Napríklad, ak jeden z hráčov potrebuje 32 pre zakončenie hry a hodí 20, 8, a 10 (celkom 38), skóre sa vráti v ďalšom kole na 32. Počas hry môžete zvoliť možnosť dabl dnu / dabl von (dabl von sa používa najčastejšie).

- Dabl dnu - Dabl musíte trafiť skôr, ako sa body odočítajú od celkového množstva.

Inými slovami, hráč začne získavať body iba vtedy, keď sa mu podarí dabl.

- Dabl von - Dabl musíte trafiť pre zakončenie hry. To znamená, že pre zakončenie hry musíte trafiť súde číslo.
- Dabl dnu a Dabl von – Dabl musí trafiť každý hráč pre
- Master Out – Musíte trafiť double alebo triple pre zakončenie hry.

HRA 2 : CRICKET (G02)

Predmetom hry Cricket je uzamknúť odpovedajúce čísla skôr ako súper a pritom si udržať čo najvyšší počet bodov.

Hrá sa iba na výšky od 15 do 20 a na interiér a exteriér bull. Každý hráč musí trafiť každé číslo 3krát, aby výšek otvoril. Hráč vyhráva množstvo bodov otvoreného výšku každý raz, keď sa šípkou do tohto výšku trafi pod podmienkou, že súper výšek nezatvoril. Trafiť dabl sa počíta ako dva hody a tripl ako 3 hody. Čísla sa môžu otvárať alebo zatvárať v hociakom poradí. Číslo je zatvorené vtedy, keď ostatný hráč

trafia otvorený výšek 3krát. Keď je niektoré číslo zatvorené, žiaden hráč nesmie toto číslo trafiť po zbytok celej hry.

Víťaz – Tím, ktorý zatvorí všetky čísla ako prvý a ktorý nasbiera čo najväčšie množstvo bodov, víťazí. Ak niektorý hráč zatvorí všetky čísla, ale nedosiahne najvyššieho počtu bodov, musí pokračovať a trafovať sa do otvorených čísel. Ak hráč nedoženie body skôr, ako súper zavre všetky čísla, vyhráva súper. Hra pokračuje dovtedy, kým sú všetky výšky zatvorené - víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyššieho skóre.

HRA 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Stisnite tlačidlo **SELECT**, keď je **Cricket** na displeji) Tie isté pravidlá ako štandardný Cricket, okrem bodovania. Cieľom tejto verzie je byť prvým, kto jednoducho „zatvorí“ všetky odpovedajúce čísla (15 až 20 a bullseye). Poznámka: LCD modely majú hry cricket a no-score cricket ako oddelené hry, ale modely majú tieto hry ako 1.

Zobrazenie bodovania:

/	X	⊗
1 st Mark	2 nd Mark	3 rd Mark

HRA 3 : SCRAM

Táto hra je variantou hry Cricket. Hra sa hrá na dve kola. V každom kole majú hráči odlišný cieľ. V 1. kole sa snaží hráč 1 „zatvoriť“ (trafiť 3krát v každom výseku – od 15 do 20 a bull). Hráč 2 sa zatiaľ snaží nasbierať čo najviac bodov vo výsekoch, ktoré prvý hráč ešte nezatvoril. Keď hráč 1 zatvorí všetky výšky, 1. kolo končí. V 2. kole sa role hráčov vymenia. Hráč 2 sa snaží zatvoriť všetky výšky a hráč 1 sa snaží nasbierať čo najviac bodov. Hráč, ktorý dosiahne najvyššieho počtu bodov, víťazí.

HRA 4 : CUT-THROAT CRICKET

Ide o tie isté pravidlá ako pri štandardnej hre Cricket, okrem toho, že sa získané body pričítajú k bodom súpera (súperov). Cieľom hry je skončiť s čo najnižším počtom bodov.

HRA 5: ANGLICKÝ CRICKET (Iba pre 2 hráče)

Táto hra je ďalšou verziou hry Cricket, ktorá vyžaduje presné vrhание šípok. Hra sa hrá na dve kola. V každom kole majú hráči iný cieľ. Počas prvého kola sa hráč 2 snaží trafiť bullseyes – s tým, že potrebuje 9 na dokončenie kola 1. Double bull (červený stred) sa počíta ako 2 skóre. Každý vrh, ktorý netrafi bullseye sa započíta k bodom hráča 1. Napríklad, keď hráč 2 hodí 20, single bullseye, a 7, hráč 2 si odočte bullseye z 9 a 27 bodov sa pričíta k celkovému počtu bodov hráča 1. Hráč 2 sa musí trafiť presne do bullseye! Počas tohto prvého kola sa hráč 1 snaží získať čo najviac bodov. U double a triple sa ich hodnota počíta 2x a 3x. V každom prípade musí hráč 1 získať viac ako 40 bodov v každom kole (3 hody), aby mal viac bodov ako hráč 2. Do celkového skóre sa počítajú iba body nad 40. Hráč 1 musí predviesť presnosť vrhania, pričom nesmie trafiť bullseyes počas prvého kola, pretože body hráča 1 za bullseye sa neodpočítajú z potrebného skóre hráča 2 9 bullseyes. Keď hráč 2

POĎME SI SPOLU ZAHRAŤ ŠÍPKY !

Tu sú pravidlá:



dosiahne cieľa 9 bullseyes, role sa v druhom kole vymenia.

HRA 6: POKROČILÝ CRICKET

Táto ťažká verzia bola vytvorená pre skúsených hráčov. Hráč musí zatvoriť výseče (20, 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye) **využitím triple a double!** V tejto hre sa výseče double počítajú ako 1x čísla a výseče triple sa počítajú 2x čísla. Skórovanie bullseye je také isté ako u štandardnej hry cricket. Prvý hráč, ktorý zatvorí čísla a dosiahne najväčšieho počtu bodov, vyháva.

HRA 7: SHOOTER

Táto náročná hra testuje schopnosti hráča pre umiestnenie šípok do jednej výseče počas každého kola hry. Počítač náhodne zvolí výseč, do ktorej hráči musia strieľať na začiatku každého kola – je označená blikajúcim svetlom na displeji.

Vyhodnocovanie je nasujúce:

Single výseč = 1 Bod
Double výseč = 2 Body
Triple výseč = 3 Body
Single Bullseye = 4 Body.

Keď počítač zvolí, že hráči musia trafiť dvojité Bullseye, počítajú sa vonkajší bull za 2 body a vnútorný za 4 body. Hráč, ktorý má na konci hry najviacej bodov, vyháva. Poznámka: počet kol je možné nastaviť.

HRA 8: BIG SIX

V tejto hre hráči súperia o to, kto trafi cieľ zadaný súperom. Hra sa podobá známej basketbalovej hre „HORSE“; ale hráči musia **získať** šancu zvoliť násujúci cieľ pre súpera tak, že sa trafi do aktuálneho cieľa ako prvý.

Single 6 je prvý cieľ pri začiatku hry. Pred začiatkom hry sa musia hráči dohodnúť na počtu životov, ktoré sa vyberú stisnutím tlačidla **SELECT**. Počas troch vrhov musí hráč 1 trafiť 6, aby si „zachránil“ život. Ak šípka trafi cieľ, ďalší šípka určuje cieľ pre súpera. Ak sa hráčovi 1 nepodarí trafiť cieľ 3 šípkami, stráca život a šancu určiť ďalší cieľ pre hráča 2. Hráč 2 strieľa na single 6, ktorú hráč 1 minul – a ak sa strafi, môže hádzať na ďalšiu výseč v ďalšom kole. Single, double a triple sú v tejto hre oddelené cieľe.

Cieľom hry je donútiť súpera k tomu, aby stratil život tým, že mu zvolíte ťažké cieľe ako napríklad „Double Bullseye“ alebo „triple 20“ Hráč, ktorému ostane život, vyháva. Poznámka: počet životov môžete nastaviť.

HRA 9: OVERS

Cieľom tejto hry je jednoducho nahrat' viac bodov („prehráť“) ako je súčet troch predchádzajúcich šípok. Pred začiatkom hry si hráči zvolia počet životov stlačením tlačidla **SELECT**. Keď sa hráčovi nepodarí „prehráť“ jeho predchádzajúce skóre, stráca život. Keď hráč „vyrovná“ celkové skóre troch šípok, taktiež stráca život. Displej na pravej strane sa rozsvieti raz pre každý stratený život. Hráč, ktorému ostane život, vyháva. Poznámka: počet životov môžete nastaviť.

HRA 10: UNDERS

Táto hra je opakom „Overs“. Hráč musí nahrat' menej bodov („Under“) ako jeho vlastné skóre z predchádzajúcej hry. Hra začína na 180 (najvyšší

celkové možné skóre), keď hráč trafi viacere ako predchádzajúci súčet, stráca život. Každá šípka, ktorá sa dostane mimo hraciu zónu, vrátenie bounce outs, bude penalizovaná 60 bodmi, ktoré sa pričítu k vášmu skóre. To sa pričíta na konci kola, keď stisnete tlačidlo „START/HOLD“. Hráč, ktorému ostane život, vyháva. Poznámka: počet životov môžete nastaviť.

HRA 11 : COUNT- UP

Cieľom tejto hry je stať sa prvým hráčom, ktorý dosiahne stanoveného počtu bodov (400, 500...). Celkový počet bodov sa stanoví pri výbere hry. Kumulatívne body pre každého hráča sa zobrazujú na displeji v priebehu hry.

HRA 12: HIGH SCORE

Pravidlá tejto kompetitívnej hry sú jednoduché – Získať čo najviacej bodov v troch koloch (deväť šípok). Double a triple sa počítajú 2x 3x hodnoty výseče. Počet kol môžete nastaviť.

HRA 13 : ROUND-THE-CLOCK

Každý hráč sa snaží v poradí získať body u každého čísla od 1 do 20 a v bull. Každý hráč hádza 3 šípky v každom kole. Ak sa šípka trafi do správneho čísla, snaží sa trafiť nasujúce číslo. Prvý hráč, ktorý dosiahne 20, víťazí.

Na displeji sa znázorní výsek, ktorý musíte šípkou trafiť U tejto hry máte možnosť voľby z niekoľkých úrovni. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

ROUND-THE-CLOCK 5 – Hra začína na výseku č. 5

ROUND-THE-CLOCK 10

ROUND-THE-CLOCK 15

ROUND-THE-CLOCK Double 1

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Hra začína dablom 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Hráč musí trafiť tripla v každom výseku, pričom začína na 1 a poporade pokračuje až na 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Hra začína triplom 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15

HRA 14 : KILLER

U tejto hry poznáte svojich skutočných priateľov. Môžu ju hrať aj dva hráči. Na začiatku si musí každý hráč zvoliť svoje číslo hodom šípky na terč. Displej LCD označí „SEL“ na tomto mieste. Hráčovi je pridelené číslo, ktoré mu ostane počas celej hry. Dva hráči nemôžu mať to isté číslo. Hra začína, akonáhle má každý hráč svoje číslo.

Prvým cieľom je umiestniť sa ako „Killer“ (Zabiják) tak, že trafiť výsek dabl svojho čísla. Keď trafiť svoj dabl, stávate sa „Killer“ (zabijákom) po zbytok celej hry. Vaším cieľom je „zabiť“ vašich súperov tak, že sa snažíte trafiť ich čísla výseku, kým neprídu o všetky „životy“. Víťazom sa stáva hráč, ktorému ostal život.

Poznámka: počet životov môžete nastaviť. Pre tých, ktorí si želajú väčšiu výzvu, existujú tri ďalšie nastavenia obtížnosti: Double 3 životy, Double 5

životov a Double 7 životov. V týchto hrách môžete „Zabiť“ súperov tak, že trafiť double ich výseče.

HRA 15 : DOUBLE-DOWN

Každý hráč začína hru so 40 bodmi. Cieľom je získať čo najviacej bodov tým, že sa trafiť do prebiehajúceho výseku. V prvom kole musí hráč trafiť výsek 15. Ak sa na 15 netrafi, je skóre znížené o polovinu. Ak sa do niektorých 15 trafi, bude každá 15 pričítaná k začiatočnému počtu bodov. Budúci kolo hráči hádže na 16 segmentu a hity sú pridané do nového kumulatívne bodov celkom. Opäť platí, že ak nebudú registrované hity, celková bod je znížiť na polovicu.

Každý hráč hodí k číslam sekvencií 15,16, D, 17,18, 19,20, T. B. Hráč, ktorý dokončí hru s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom.

D : Akýkoľvek dabl

T : Akýkoľvek tripl

B : Bulleyes

HRA 16 : FORTYONE

Táto hra sa hrá podľa podobných pravidiel ako Double Down okrem dvoch výnimok. Táto hra sa riadi podobnými pravidlami ako štandardné dvojité dole, ako je popísané vyššie s dvoma výnimkami. Po prvé, miesto aby šiel od 15 do 20 a terč, sekvencie je obrátený, ktorá bude uvedená na displeji. (20,19, D, 18,17, T, 16,15,41, B) Po druhé, ďalšie kolo sa započítavajú do konca, v ktorom hráči musia pokúsiť streliť tri hity, ktoré pridávajú až 41 bodov (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1: atď.). Tento "41" koleso pridáva ďalšiu úroveň obtížnosti k hre. Nezapadnite, že skóre hráčova je znížiť na polovicu, ak nie úspešný, takže "41" koleso je celkom výzva!

41 = kolo "41"

HRA 17 : ALL FIVES

Pri každom hode musí každý hráč hodiť celkový počet bodov deliteľný 5. Bod sa počíta každých „päť“. Napríklad 10, 10, 5 = 25. 25 je deliteľné 5, tento hráč získava 5 bodov (5 x 5 = 25). Ak hráč trafi 3 šípkami celkové množstvo, ktoré nie je deliteľné 5, nezískava žiaden bod. Posná šípka každého kola musí mimoto trafiť výsek. V prípade, že hráč hodi tretiu šípku a mine terč, nezískava žiaden bod a to aj v prípade, že je súčet z prvých dvoch hodov deliteľný 5. To hráčovi bráni „pokaziť“ tretí hod, ak sú dva predchádzajúce správne. Prvý hráč, ktorý dosiahne päťdesiat a (51) „päť“, víťazí.

HRA 18 : SHANGHAI

Každý hráč musí „obehnúť“ terč poporade od 1 do 20. Hráči začínajú na čísle 1 a hádzú 3 šípky. Cieľom je nahrat' čo najviacej bodov pri každom hode. Dably a triply sa započítavajú do skóre. Hráč, ktorý po skončení dvadsiatich výsekov dosiahne najvyššieho skóre, víťazí. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie. SHANGHAI 1 – Hra začína v 1. segmente SHANGHAI 5 - SHANGHAI 10 –

SHANGHAI 15 –"

– Hra začína na výseku č. 5 ; 10 ; 15

Super Shanghai je ešte ťažší. Hra má iba 7 kôl. Toto pravidlo je podobné ako je opísané vyššie s tou výnimkou, že špeciálne cieľe treba zasiahnuť 3 šípkami, inak bude skóre nulové.

- SUPER SHANGHAI 1 – Hra začína v 1. segmente, končí v 7. segmente. Špeciálne cieľe sú 3 a 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Hra začína v 5. segmente, končí v 11. segmente. Špeciálne cieľe sú 7 a 9.
- SUPER SHANGHAI 10 – Hra začína v 10. segmente, končí v 16. segmente. Špeciálne cieľe sú 12 a 14.
- SUPER SHANGHAI 15 - Hra začína v 15. segmente, končí v 25. segmente. Špeciálne cieľe sú 17 a 19.

HRA 19 : GOLF

Cieľom je skončiť s čo najnižším skóre. Cieľ šampionátu spočíva v trafení sa 3krát do každého výseku (diery) od 1 do 18.

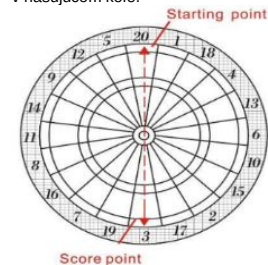
Každý výsek musíte trafiť 3krát, aby ste mohli postúpiť na nasujúci. Výsek je možné zakončiť jedným hodom trafením sa na tripl.

Aktívny hráč pokračuje v hádzaní šípok, kým 3krát netrafi prebiehajúci výsek. Hlasová správa ohlásí hráča, ktorý je na rade.

HRA 20 : FOOTBALL

Cieľom hry je prejsť celý „terén“ (terč), pričom musíte trvať jeden výsek za druhým.

V prvom rade zvolte „herný terén“ každého hráča. Každý hráč preto hodí šípku, alebo stisne na jeden výsek na terči. Zvolený výsek sa stáva vašim štartovým bodom na terči a musíte skončiť presne oproti, pričom je nutné trafiť 11 výsekov. Na displeji LCD sa ukladá váš postup a ukazuje sa výsek, ktorý musíte trafiť v nasujúcom kole.



HRA 21: BASEBALL

Táto šípková verzia baseballu vyžaduje zručnosť. Ako v skutočnej hre, celá hra spočíva v 9 smenách. Každý hráč vrhá 3 šípky v každej smene. Pole je znázornené na obrázku.

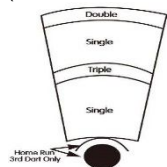
Výsok

Výseče single
základ
Výseče double
základy
Výseče triples
základy

výseče

"Single" – jeden
"Double" – dva
"Triple" – tri

Bullseye "Home Run"
(môžete trafiť iba tretou šípkou v každom kole)



Cieľom tejto hry je dosiahnuť toľko run, koľko je pri každej smene možné. Hráč, ktorý má na konci hry najviac run, vyhráva.

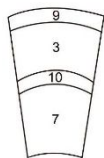
HRA 22: STEEPLECHASE

Cieľom tejto hry je byť prvým hráčom, ktorý skončí „závod“ ako prvý, kto prešiel celú „dráhu“. Dráha začína výškom 20 a ide po smeru hodinových ručičiek okolo dráhy až po výšok 5 a končí na bull. Jednoduché, však? Zabudli sme upresniť, že u každého čísla musíte trafiť vnútorný simpl, aby ste dráhu mohli prejsť. Ide o časť medzi bull a triplom. A takisto ako u skutočného steeplechase nájdete na celej dráhe prekážky. Štyry prekážky nájdete na nasujúcich miestoch:

- 1. prekážka Tripl 13
 - 2. prekážka Tripl 17
 - 3. prekážka Tripl 8
 - 4. prekážka Tripl 5
- Prvý hráč, ktorý dráhu skončí a dosiahne bull, víťazí.

HRA 23 : BOWLING

Svoju „dráhu“ si musíte vybrať buď hodom šípkou alebo manuálne stisnutím jedného výseku podľa vášho výberu. Keď je dráha zvolená, máte k dispozícii dve šípky pre získanie bodov (alebo na porážení kužielok). Každý výsek vašej „dráhy“ odpovedá určitému počtu kužielok:



Výsek	Skóre
Dabl	9 kužielok
Vonkajší simpl	3 kužielky
Tripl	10 kužielok
Vnútorný simpl	7 kužielok

Táto hra má niekoľko pravidiel:

- Ideálne skóre hry je 200 v tejto verzii bowlingu.
- Nemôžete trafiť dvakrát tu istú single v tom istom „rámcí“ (kole). Na druhý raz sa počíta nula bodov. **Tip:** Snáďte sa trafiť každý single pre dosiahnutie 10 bodov v rámci.
- Môžete hrať 20 bodov v „rámcí“, ak sa trafíte do triple výseče dvakrát.
- Ak vaša prvá šípka trafi Double výseč, druhá tiež Double a tretia ktorúkoľvek výseč, získate 10 kužielok (bodov) za toto kolo.
- Ak prvá šípka trafi výseč Double, druhá vonkajšiu alebo vnútornú Single výseč a tretia trafi Double, kolo vám prinesie iba 9 bodov.
- Ak prvá šípka trafi výseč Double, druhá Triple a tretia Double, získavate celkom 19 bodov.

HRA 24: CAR RALLYING

Táto hra sa podobá dosiahom okrem toho, že si sami môžete zvoliť svoj závodný okruh. Môžete si nastaviť toľko prekážok, koľko si želáte. Okruh musí mať 20 dĺžok. Pred začiatkom hry vám displej ponúkne voľbu závod („SEL“). Hráči musia alternovať zvolené výseče stlačením na špecifickú výseč podľa vašej voľby. Poznámka: Musíte trafiť tu výseč, ktorú ste zvolili, aby ste sa mohli pohybovať. Ak ste zvolili vnútorný single 20, pak musíte vnútornú single zónu počas závodu trafiť. Displej určí vnútorný single s linkou vedľa 1, vonkajší single sa ukáže s linkou vedľa hornej časti 1. Prekážky spočívajú v zasiahnutí ťažkého čísla pred pokračovaním v závode. Trasu môžete vytvoriť ťažku alebo ľahkú a môžete sa pohybovať kedykoľvek po terčí. Po zvolení trasy stisnete START pre začiatok. Prvý hráč, ktorý závod dokončí, vyhráva.

HRA 25 : SHOVE A PENNY

Používajú sa iba čísla 15 až 20 a bull. Simply sú za 1 bod, dably za 2 body a triply za 3 body. Každý hráč musí trafiť body v poradí a získať 3 body v každom výseku, aby moholo pokračovať ďalej. Ak hráč trafi viac ako 3 body na jednom čísle, budú body navyše prítčané nasujúcemu hráčovi. Prvý hráč, ktorý nahrá 3 body vo všetkých výsekoch (15 až 20 a bull), vyhráva.

HRA 26 : NINE-DART CENTURY

Cieľom hry je nahráť 100 bodov, alebo sa k nim čo najviac priblížiť počas 3 kol (9 šípiek). Keď prekonáte 100 bodov, prehráli ste, neprehráte iba v prípade, že prekročili všeci ostatní. V takom prípade vyhráva hráč, ktorý je bližšie k 100 (hráč, ktorého skóre pod 100 je nižšie).

HRA 27: GREEN VS. RED (iba pre 2 hráče)

Táto hra je pretekom okolo terča, pričom trafenie double a triple vám prinesie víťazstvo. Hráč 1 je „zelený“ (1,4,6,15,17,19,16,11,9,5,B) a 2. hráč je „červený“ (20,12,14,8,7,3,2,10,13,18,B). Hráč 1 striela iba na double a triple zelenej fraby a postupuje po terčí v smeru hodinových ručičiek. Hráč 2 začína na 20 a pokračuje proti smeru hodinových ručičiek, trafiaje sa do červených polí (dočasné skóre ukazuje, ktorú výseč musíte trafiť). Poznámka: maximum double a triple toho istého čísla je možné trafiť v jednom kole. Trafenie zlého čísla (súperova farba) **odočte** tento počet bodov z vášho skóre – buďte opatrní. Hráč s najvyšším počtom bodov po skončení hry vyhráva.

HRA 28: GOLD HUNTING

Cieľom tejto hry je nájsť „zlato“. Za každých 50 bodov získavate zlato. Zlato získate iba v prípade, že ste dosiahli presne 50 bodov alebo ich násobok (100, 150, atď.). Hráč, ktorý dosiahne zvoleného počtu bodov ako prvý, víťazí.

HRA 29: ELIMINATION

Cieľom hry je „vyradiť“ vášho súpera. Pravidlá sú veľmi jednoduché. Každý hráč musí zasiahnuť vyšší počet bodov tromi šípkami ako hráč pred ním. Každý hráč začína s tromi životy. Ak sa hráči nepodari zasiahnuť viac bodov ako hráč pred ním, stráca život. Pri remíze

tiež stráca život. Víťazom je posný hráč sa životom v hre. Poznámka: Môžete upraviť počet životov.

HRA 30: HORSESHOES

Táto hra pre dvoch hráčov používa segmenty 20 a 3 pre reprezentáciu dvoch konských podkov. Hráč 1 bude mieriť na segment 20 a hráč 2 bude mieriť na segment 3. Body sa sčítavajú za bicykel. Prvý hráč, ktorý dosiahne 15 bodov, je víťaz.

Body sú nasovné:

KRUH trojnásobku = 3 body
VNÚTORNÉ SEGMENT jednonásobku (Trojuholník) = 1 bod
KRUH dvojnásobku = 2 body
VONKAJŠÍ KRUH jednonásobku (obdĺžnik) = 0 bodov

Body sa započítajú iba tímu s vyšším počtom bodov v rámci kola. Napríklad, ak hráč 1 získa 3 body, a hráč 2 získa 1 bod, iba hráč 1 získa za toto kolo 3 body. Kolesá budú pokračovať do dosiahnutia 15 bodov. Poznámka: Môžete upraviť konečný počet bodov.

Údržba elektronického terča

- Nikdy na tomto terčí nepoužívajte šípky s kovovým hrotom.
- Pri hádzaní šípkami nevynakladajte príliš veľkú silu. Hrozi, že sa hroty šípiek zlomia a terč sa rýchlo opotrebi.
- Pri vyberaní z terča šípkou otáčajte po smeru hodinových ručičiek.
- Používajte iba adaptér A/C dodaný s terčom. Použitie nevhodného adaptéru môže spôsobiť elektrický šok a poškodiť elektronické obvody.
- Terč sa nesmie dostať do štyku s kvapalinami. Nepoužívajte čistiace spreje alebo čistiace prostriedky obsahujúce amoniak či iné chemikálie, ktoré by mohli výrobok poškodiť.

Dôležité poznámky

Zablokovaný výsek

Niektorý výsek sa môže zabokovať, keď sa šípka zasekne v mieste, ktoré oddeľuje dva výseky. Ak sa to stane, hra sa preruší a na LCD displeji sa objaví číslo výseku, ktorý je zaseknutý. Pre uvoľnenie výseku jednoducho vytiahnete šípkou alebo zlomený hrot z výseku. Ak problém pretrváva, skúste výsekom zahýbať, kým sa neodblokuje. Hra bude pokračovať tam, kde bola prerušená.

Zlomené hroty

Môže sa stať, že sa hrot zlomí a ostane zablokovaný vo výseku. Skúste ho vytiahnuť pomocou klieští alebo pinzety tak, že ho uchopíte za koniec, ktorý vyčníva a vytiahnete ho z výseku. Ak to nie je možné, môžete hrot skúsiť vytiahnuť na zadnej strane výseku. Použite kliniec menší ako je diera a posuňte mierne hrot, kým nespadne na druhú stranu. Dajte pozor, aby ste netlačili príliš ďaleko, mohlo by to poškodiť obvody umiestnené v zadnej strane výseku.

Vôbec nevádi, keď sa hroty zlomia. Keď hrájete so šípkami s mäkkým hrotom, je to normálne. Aby sme

vám umožnili čo najdlhšie a bezstarostne hrať, dodávame náhradnú sadu hrotov.

Šípky

U tohto terča sa neodporúča použitie šípiek vážiacich viac ako 17 gramov.

Čistenie elektronických šípiek

Odporúča sa pravidelne čistiť terč od prachu pomocou navlhčenej handričky. V prípade potreby možno použiť jemný čistiaci prostriedok. Je zakázané používať brusné čistiace prostriedky alebo prostriedky obsahujúce amoniak, ktoré by výrobok mohli poškodiť. Dajte pozor, aby sa kvapalina nedostala do terča, mohlo by to spôsobiť nenapraviteľné škody, ktoré nie sú kryté zárukou.