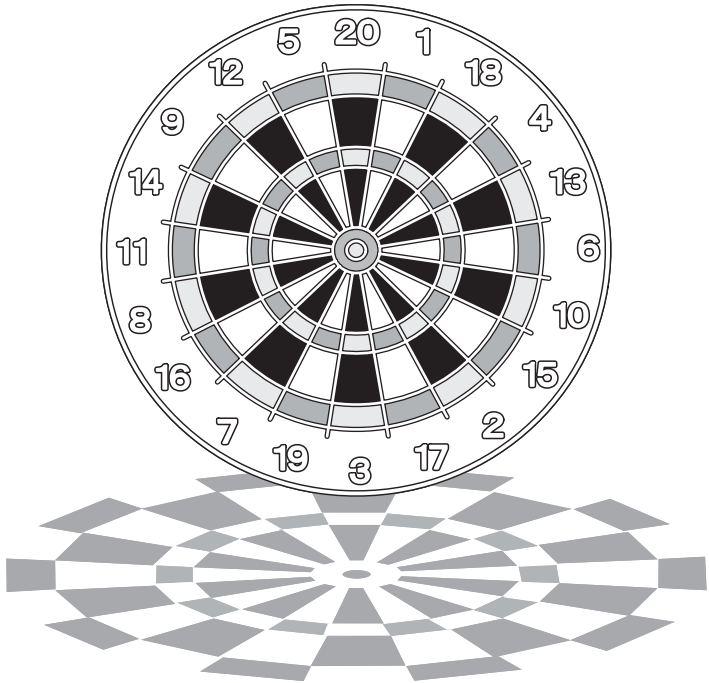


Soft-Tip

ELECTRONIC DART GAME

LCD



21 Games

Harrows

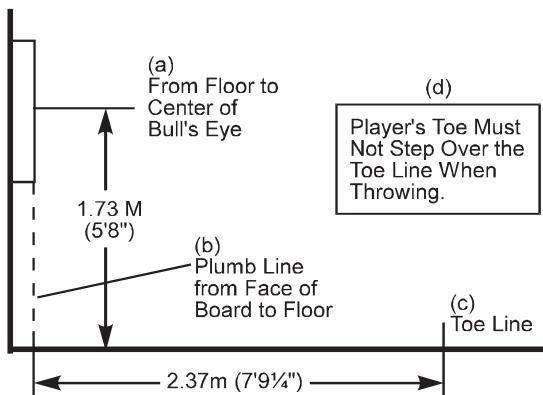
DARTS TECHNOLOGY

OBSAH

Montážní pokyny	2
Popisy	11-12

Pokyny pro instalaci

1. Na umístění elektronického terče si vyberte vhodné místo. "Startovní čára" je 2,37 m od čelní plochy terče a střed terče 1,73 m od podlahy.
2. Namontujte terč na stěnu za použití dodaných montážních šroubů.
3. Vložte do terče 3 baterie „AA“, každou o napětí 1,5 voltů. Nyní jste připraveni hrát.



- a) Od podlahy do středu Bull's Eye (středu terče)
- b) Svislice od čelní plochy terče k podlaze
- c) Startovní čára
- d) Při házení hráč nesmí špičkami nohou překročit startovní čáru.

ELEKTRONICKÝ TERČ **HARROWS - ELEKTRO-180**

Dějiny „hry v šipky“ mají svůj původ již před mnoha sty lety. Říkalo se, že sám Jindřich VIII Anglický a Karel VI Francouzský rádi hráli „v šipky“. Hra se pravděpodobně vyvinula z takových disciplín, jako je střelba lukem a hod oštěpem; moderní verze „hry v šipky“ je ale úzce spojena s tradičními anglickými hospodami. Zasáhnout šipkou střed terče (takzvané Bull's Eye (býčí oko)), bylo považováno až do našeho století za trefu štěstěny. Až v roce 1908 se hospodskému z Leedsu podařilo přesvědčit anglické soudy o opaku tím, že prokázal svou výjimečnou přesnost v hodů na cíl. Od té doby se „hra v šipky“ těší na celém světě nesmírné oblibě. V každé zemi se na celém světě konají soutěže v házení šipek a miliony lidí používají ve svém volném čase „hru v šipky“ jako napínavou a zábavnou činnost.

Použití nejmodernější elektroniky ještě napomohlo zvýšit radost ze hry. K tradičním hrám bylo možné přidat nové a napínavé hry, počítání bylo zautomatizováno a elektronicky zobrazované herní typy pomáhají nezkušenému hráči. Mladí mohou hrát proti seniorům, ženy proti mužům. „Hra v šipky“ vždy sblíží dobré přátele. A tak ani nepřekvapuje, že – jak velí tradice – správná „hra v šipky“ vždy začíná a končí podáním ruky.

UPOZORNĚNÍ: ELEKTRONICKÝ TERČ NENÍ ŽÁDNÁ HRAČKA PRO DĚTI. DĚTI SMĚJÍ HRÁT ŠIPKY POUZE POD DOZOREM DOSPĚLÝCH. HRA OBSAHUJE MALÉ ČÁSTI, A JE PROTO PRO DĚTI MLADŠÍ 3 LET NEVHODNÁ. PŘEČTĚTE SI, PROSÍM, PEČLIVĚ NÁVOD K POUŽITÍ. SPRÁVNÉ ZACHÁZENÍ S ŠIPKAMI A TERČEM ZABRAŇUJE MOŽNÝM ZRANĚNÍM A POŠKOZENÍM TERČE PŘI HŘE. .

Vyjměte elektronický terč z obalu a seznámte se s funkcemi a obslužnými prvky před zahájením hry. Pokud Vám bude připadat, že funkce hry není bezvadná, podívejte se, prosím, nejprve do kapitoly PŘÍPADNÉ PORUCHY A JEJICH ODSTRAŇOVÁNÍ v tomto návodu, kde najdete pomoc a naleznete řešení.

SPRÁVNÁ PÉČE O TERČ

DŮLEŽITÝ POKYN! Tento elektronický terč se **vylučně hodí pro používání šipek s plastovým výměnným hrotem (Soft-Tip)**. Používání šipek s ocelovým hrotem způsobuje nenapravitelné poškození terče.

- ⇒ **Při správném postavení a správné vzdálenosti není třeba pro hod používat velkou sílu.** Doporučená váha šipky s plastovým hrotem (Soft-Tip) je 14-18 gramů (viz TIPY A HERNÍ TECHNIKA)
- ⇒ **Používejte pouze vhodné náhradní hroty.** Nedoporučujeme používat pro elektronické terče dlouhé hroty, často se ohýbají a snadno se zlomí. (Odstraňování zlomeného hrotu z terče – podrobněji viz kapitola PŘÍPADNÉ PORUCHY A JEJICH ODSTRAŇOVÁNÍ.)
- ⇒ **Terč nevystavujte žádným extrémním povětrnostním podmínkám nebo nadměrným teplotám.**
- ⇒ **Chraňte terč před vodou, vlhkostí.**
- ⇒ **Terč čistěte vlhkým kusem látky nebo jemným čistícím prostředkem.**

TIPY A HRACÍ TECHNIKA

TIP 1: Správné postavení hráče k terči - ruka, loket, rameno, boky a noha jsou v jedné přímce. Pravák otočí pravou polovinu svého těla směrem k terči. Opírá se o svou pravou nohu, lehce se vykloní směrem k terči a drží rovnováhu levou nohou. Leváci postupují zrcadlově.

TIP 2: Hod je veden z lokte. Tělo se přitom téměř nepohybuje a pouze ruka, kloub ruky a předloktí provádějí hod. Přitom se předloktí vrátí zpět a plynulým pohybem směrem dopředu je šipka hozena k terči. Jakmile šipka vylétne z ruky, pohyb je veden dále, aby ukazováček ruky, kterou se vrhá, ukazoval na terč.

TIP 3: Odstraňování šipek z terče není složité, šipku vytáhneme lehkým otáčivým pohybem (doprava).

TIP 4: Cvičit – cvičit – cvičit! Pravidelný trénink z Vás udělá dobrého hráče.

ZAPNUTÍ TERČE

Tento elektronický terč je napájen 3 bateriemi "AA" nebo "UM-3", z nichž každá má napětí 1,5 Voltů. Terč má jedinečnou funkci **Sleep/Wake-up**. Po vložení baterií na displeji se objeví čas. Po stisknutí tlačítka GAME se terč nastaví do herního režimu (*Game*). Je-li terč ponechán po dobu delší než 5 minut neaktivní, přejde do klidového režimu "*Sleep*". V klidovém režimu je všechno vypnuto kromě hodin. Terč si bude pamatovat stav hry, kde byla přerušena. Je-li znovu stisknuto tlačítko GAME, hra je obnovena.

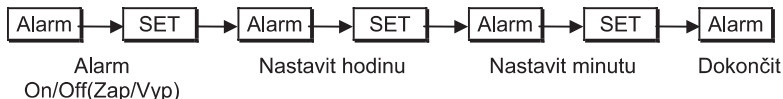
START

NASTAVENÍ ČASU A ALARMU

Nastavení času:



Nastavení alarmu:



PŘEPÍNÁNÍ MEZI ČASEM A HROU

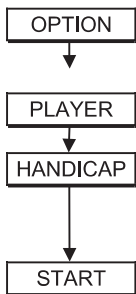
Stiskněte odpovídající tlačítka pro přepínání mezi různými režimy. (Zapnete-li napájení poprvé, všimněte si, že stisknutí tlačítka GAME (HRA) Vám přímo vyvolá režim *Game Setup* (Nastavení hry).



GAME SETUP (NASTAVENÍ HRY)



Stiskněte toto tlačítko pro výběr jedné z herních skupin. První volby ze skupiny se objeví na displeji.



Stiskněte toto tlačítko pro zvolení další volitelné možnosti ve skupině. Hry jsou označeny kódy. Zkontrolujte si v **TABULCE 1**, které hry jsou k dispozici.

Stisknutím tohoto tlačítka zvolíte počet hráčů. Pokud svítí ukazatel každého kola, znamená to, že hráč je vybrán.

Přejete-li si, můžete si nastavit stupeň obtížnosti hry pro každého hráče jinak. Po každé volbě hráče stiskněte toto tlačítko, abyste změnilí stupeň obtížnosti. Každým stisknutím tohoto tlačítka se změni úroveň o jeden krok (viz **TABULKA 1**).

Po dokončení herního nastavení stiskněte tlačítko HOLD/START – pro začátek hry.

Příklad:

1. Stiskněte GAME a poté OPTION, abyste si zvolili hru 501.
2. Zvolte si Player (Hráče) č. 1 a poté stiskněte dvakrát HANDICAP, abyste nastavili počáteční bod na "701", neboť Player č. 1 (Hráč č. 1) je lepším hráčem.
3. Zvolte si Player (Hráče) č. 2. Skóre Hráče č. 2 ukazuje jako počáteční stav "501".
4. Zvolte si Player (Hráče) č. 3, začátečníka a poté několikrát stiskněte HANDICAP, abyste nastavili počáteční stav na "301".
5. Předpokládáme-li, že se hry účastní pouze tři hráči, stiskněte poté tlačítko HOLD/START, abyste zahájili hru.

TABULKA 1: Výběr hry a seznam handicapů (stupeň obtížnosti)

GAME HRA	OPTION VOLBA		HANDICAP HANDICAP	
	Sku- pina	Kód	Hra v šípky	Rozsah
_01	301 501 601 701 801 901 100 1	301 501 601 701 801 901 1001	301 až 1001 301 až 1001 301 až 1001 301 až 1001 301 až 1001 301 až 1001 301 až 1001	změna o 100 bodů změna o 100 bodů změna o 100 bodů změna o 100 bodů změna o 100 bodů změna o 100 bodů změna o 100 bodů
Rc	Rc S_0 SH 1-2	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It	č. 1 až 9 0 až 9 bodů č. 1 až 9 0 až 950 bodů	o 1 číslo přidat 1 bod o 1 číslo přidat 50 bodů
Cu2	Cu2 Cu4 Cu6	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600	0 až 150 bodů 0 až 350 bodů 0 až 550 bodů	přidat 50 bodů přidat 50 bodů přidat 50 bodů

	<i>Cu8</i> <i>Cu0</i> <i>Hi</i>	Count Up 800 Count Up 1000 High Score	0 až 750 bodů 0 až 950 bodů 0 až 500 bodů	přidat 50 bodů přidat 50 bodů přidat 50 bodů
<i>O⁻</i>	<i>O⁻</i> <i>U⁻</i> <i>b-6</i>	Overs Unders Big-6	3 až 7 životů 3 až 7 životů 3 až 7 životů	přidat 1 život přidat 1 život přidat 1 život
<i>Cri</i>	<i>Cri</i> <i>No</i> <i>Cut</i>	Cricket - (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25	(viz Poznámka) (viz Poznámka) (viz Poznámka)
<p>Poznámka: "0": žádné zvláštní pořadí. "20": je třeba uzavřít čísla od 20, 19, 18, 17, 16, 15 k Bull (středu terče). "25": je třeba uzavřít čísla od Bull (od středu terče), 15, 16, 17, 18, 19 k 20.</p>				

ZVLÁŠTNÍ FUNKCE

DOUBLE

Pro hru 301-1001 si můžete vybrat dodatečná nastavení, aby hra byla ještě náročnější (viz PRAVIDLA JENOTLIVÝCH HER). Toto nastavení můžete kdykoliv před hrou nebo během ní změnit, aby méně zručný hráč měl výhodu. Nastavení, která jsou k dispozici, uvádíme zde:

Open In / Open Out	Double In (DI) / Open Out
Open In / Double Out (DO)	Double In (DI) / Double Out (DO)
Open In / Master Out (MO)	Double In (DI) / Master Out (MO)

SOLITAIRE

Stiskem tohoto tlačítka zapnete funkci automatické změny hráče. Jestliže terč zaznamená 3 hody, počítač automaticky změní hráče. Tato funkce je ideální pro samotného hráče s více než 3 šipkami, který se chce procvíčit. *Tato funkce platí pouze po začátek hry.*

SOUND

Zapněte nebo vypněte reproduktor. Je-li zvuk zapnut, na displeji se objeví značka reproduktoru.

HOLD

Během hry po stisknutí tlačítka HOLD/START dojde k přestávce ve hře. Tato funkce je za příznivých okolností užitečná k tomu, aby se předešlo náhodné změně skóre při odstraňování šipek z terče. Novým stisknutím tohoto tlačítka se hra opět obnoví.

RESET

Stisknutí tohoto tlačítka způsobí přerušeni a vyvolá nastavovací režim. Můžete si vybrat, zda změňte nastavení, nebo můžete jednoduše stisknout tlačítko START, abyste hráli tu stejnou hru znovu od počátku. Dvojí stisknutí tlačítka RESET vymaže nastavení HANDICAPu (stupně obtížnosti).

SCORES

Stiskněte toto tlačítko, abyste kdykoliv během hry viděli výsledky ostatních hráčů. Hra se při prohlížení skóre přeruší.

POZOR: Po kontrole skóre, *hráč musí projít displejem, dokud se nevrátí do zobrazení Aktuálního skóre hráče a nezazní "pípnutí". Jinak je terč v přestávkovém režimu a segmenty nemohou*

zaznamenávat výsledek. (viz část PŘÍPADNÉ PORUCHY A JEJICH
ODSTRAŇOVÁNÍ – “Nejsou zaznamenávány výsledky hry”).

ZPŮSOB HRY

1. P1, P2 atd. udávají, který hráč je na řadě. Každý hráč má právo hodit v jednom kole 3 šipky. Tři malé značky nad skóre na displeji zobrazují, kolik hodů v kole ještě zbývá.
2. Tento „chytrý“ terč může sledovat výsledky a automaticky odhalovat cíl. Zásah do jednoduchého, dvojitého nebo trojitého kruhu je značen „prekursorem“ před číslicemi. Jednoduchý zásah je zobrazen pomocí spodní čárky, například “_18” udává jednoduchou 18. Dvojitý zásah je značen 2 čárami, jako “=18”. Trojitý zásah označují 3 čáry. Jednoduchý Bull's Eye (střed terče) je udáván svou jmenovitou hodnotou - “25”.
3. Dříve než budete házet další šipky, vždy počkejte, dokud terč nepřestane vydávat signál.
4. Po skončení jednoho kola se terč automaticky přepne do režimu Hold (Zastavení), pokud jste nezapnuli funkci Solitaire. Vytáhněte šipky z terče a abyste mohli ve hře pokračovat - stiskněte tlačítko PLAYER.
5. Hra končí tehdy, když je určeno konečné umístění všech hráčů. Použijte tlačítko PLAYER nebo tlačítko SCORE, abyste si prohlédli konečné umístění každého hráče a konečný výsledek hry.

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

301-1001

Tato nejoblíbenější hra se hraje ve většině ligových utkáních a na turnajích. Každý hráč hru začíná s 301 body (501, 601, ... atd.). Na konci kola každého hráče je součet tří hrozených šipek odečten od jeho skóre. Hráč, který přesně dosáhne nuly jako první, vyhrává. Hra může pokračovat, dokud nebude určeno 2., 3. a 4. místo.

Busting Rule (Pravidlo o překročení): Pokud hráč překročí počet bodů (skóre) potřebné k tomu, aby přesně dosáhl nuly, je kolo považováno za “Bust” a výsledek se vrátí zpět k výsledku před započítáním tohoto kola.

Abyste učinili hru ještě náročnější, můžete použít tlačítko DOUBLE pro stanovení dodatečných omezení týkajících se toho, jak hru začínat a končit. Na výběr máte tyto možnosti:

Open In: Zaznamenávání výsledku začíná, když je zasaženo jakékoliv číslo.

Open Out: Hráč ukončí hru tehdy, pokud zasáhne číslo, které snižuje skóre přesně na nulu.

Double In: Aby mohl hráč začít, musí se strefit do čísla ve dvojitěm kruhu nebo do dvojitěho Bull's Eye (středu terče). Pokud nebude splněna tato podmínka, žádný výsledek se počítat nebude.

Double Out: Aby hráč vyhrál, musí zasáhnout dvojitý nebo trojitý kruh nebo dvojitý Bull's Eye (střed terče), který sníží skóre přesně na nulu. Skóre, kdy hráči zbývá “1”, bude platit za BUST.

Master Out: Aby hráč vyhrál, musí zasáhnout dvojité kruh, dvojité Bull's Eye (střed terče), nebo trojitý kruh, který sníží skóre přesně na nulu. Zbývající výsledek "1" bude platit za BUST.

ROUND THE CLOCK

Hráč se snaží zasáhnout čísla od 1 do 20 popořadě. Je-li číslo zasaženo, hra postoupí k házení na další číslo. Hráč, který dosáhne a zasáhne 20 jako první, vyhrává. Zásahy do dvojitého a trojitého kruhu jsou hodnoceny stejně jako jednoduché zásahy, počítají se jako jeden zásah.

SHOOT-OUT

Tato hra byla vynalezena za pomoci „chytré“ elektroniky a je více vzrušující než *Round-The-Clock*. Počítač, který je připojen k terči vybírá cíl náhodně. Na hod šípkou máte 10 vteřin. Zásah do terče se počítá za 1 bod. Zásah do dvojitého a trojitého kruhu jsou považovány jako zásah do jednoduchého kruhu. Pokud vyprší limit 10 vteřin, terč vychází z toho, že hod byl proveden, a nezdařil se. Cíl se po každém hodu obnovuje. Hráč, který nasbírá jako první 15 bodů, vyhrává.

SHANGHAI

Tato hra se podobá hře *Round-The-Clock*, ale s tím rozdílem, že výsledky se sčítají dohromady a hra je omezena na 7 kol nebo 21 hodů šípkami. Hráč začíná s číslem 1 a pokračuje až k číslu 20 a k Bull's Eye (středu terče). Nepočítá se žádný zásah, který není proveden ve správném pořadí. Zásah do dvojitého nebo trojitého kruhu číselného pole se počítá jako 2-násobek, případně 3-násobek odpovídajícího čísla. Příklad: Zásah do dvojité 3 (trojky) se počítá jako $2 \times 3 = 6$ bodů. Vyhrává ten hráč, který na konci 7. kola dokázal nashromáždit nejvíce bodů.

HALVE-IT

Každý hráč začíná hru hodem na číslo 12, dále 13 a 14, poté na jakékoliv dvojité kruhy, 15, 16 a 17, na jakékoliv libovolné trojité kruhy, potom na 18, 19 a 20 a na Bull's Eye (střed terče). Každý hráč hází své tři šípky na stejné číslo a postoupí potom k vyššímu číslu v dalším kole. Zásah do dvojitého nebo trojitého kruhu zdvojnásobuje/ztrojnásobuje počet bodů. Pokud hráč v jednom kole zcela mine specifický cíl (nezdaří se mu všechny tři hody), snižuje se počet jeho bodů na polovinu. Čím více bodů jste nashromáždili, tím citelnější je ztráta. Vyhrává ten hráč, který na konci hry nashromáždil nejvíce bodů.

COUNT-UP

Toto je jednoduchá hra, kterou může hrát každý. Cílem je porazit ostatní hráče dosažením nastavené hodnoty jako první. Nastavitelné hodnoty jsou: 200, 400, 600, 800 a 1000. Každý hráč se tedy snaží ve svých kolech dosáhnout co nejvyššího počtu bodů a celkový konečný počet bodů může být vyšší než přednastavené skóre.

HIGH SCORE

Hra se hodně podobá hře *Count-Up*, ale s tím rozdílem, že hra končí již po 7. kole. Vyhrává ten hráč, který nashromáždí nejvyšší celkový počet bodů.

OVERS

Je to jednoduchá a rychlá hra. Hráč by se měl snažit dosáhnout vyššího výsledku, než byl předchozí nejvyšší výsledek, který byl dosažen v posledním kole, nebo stejného výsledku. Pokud hráč dosáhne menšího počtu bodů, než je rekordní součet tří hodů šípkou, je mu odebrán jeden "život".

Standardně má každý hráč k dispozici 3 "životy". Tlačítkem HANDICAP (stupeň obtížnosti) je ale možno zvýšit počet životů hráče až na 7. Vyhrává ten hráč, který jako poslední zůstává ve hře „živý“.

UNDERS

Tato hra se podobá hře *Overs*, ale s tím rozdílem, že zde je cílem překonat nejnižší rekordní součet tří hodů šípkou. Pokud je dosažený výsledek (skládá se ze součtu tří výsledků hodu šípkou) vyšší než zaznamenaný výsledek, škrtá se hráči jeden "život". Nezdařený pokus, zásah mimo obor hodnocení, nebo odražená šípka (tj. bylo stisknuto tlačítko BOUNCE OUT) se trestá 60 body (3 x 20 bodů, nejvyšší možný výsledek při jednom hodu šípkou). Vyhrává hráč, který jako poslední zůstává ve hře „živý“.

BIG-6

Hráči se snaží získat šanci vybrat příští cíl tím, že nejprve zasáhnou aktuální cíl. Jednoduchá 6 (šestka) je prvním cílem, když hra začíná. Během svých třech hodů musí hráč trefit cíl jednou, aby ušetřil své "životy". Pokud se mu zásah podaří již při prvním nebo druhém hodu, má hráč šanci vybrat si jedním hodem další cíl. Jednoduché, dvojité nebo trojitě kruhy se všechny považují za rozdílné cíle. Správnou strategií zde je vyhledat pro ostatní hráče co možná nejtěžší cíl, například „trojitou 20“ nebo „dvojitý kruh Bull's Eye“. Vyhrává hráč, který jako poslední zůstává ve hře „živý“.

CRICKET

Cricket je v Evropě a v USA velmi oblíbenou hrou. Hráči používají obrannou nebo útočnou taktiku v závislosti na stavu hry. V jakémkoliv okamžiku během hry se může každý hráč snažit o to, aby zvýšil svůj počet bodů nebo aby v tom jiným hráčům zabránil.

Hra se hraje s čísly od 15 do 20 a s Bull's Eye. Každý hráč musí zasáhnout číslo třikrát, aby ho mohl "zavřít" (CLOSE). Zásah do čísla v jednoduchém kruhu se počítá jako 1 značka, do dvojitého kruhu se zásah počítá jako 2 značky, v trojitě kruhu jako 3 značky. Poté, co je číslo uzavřeno (třemi trojitými zásahy nebo například jedním zásahem ve trojitě zóně), jsou další „značky“ přeměněny ve výsledky, jež se rovnají číslu. Nicméně pokud je nějaké číslo uzavřeno všemi hráči (ALL CLOSED), není již pak k dispozici pro sbírání dalších bodů. Vyhrává ten hráč, který vykazuje nejvyšší počet bodů a uzavřel všechna čísla jako první. Při rovnosti bodů vyhrává hráč, který uzavřel čísla jako první.

Strategie, kterou je třeba použít, může být velmi rozdílná, pokud se hra hraje s tím omezením, že každé číslo musí být „uzavřeno“ v určitém pořadí. Tlačítkem HANDICAP je možno provést tyto obměny: hrát "20 dolů na 15" a potom „Bull“ nebo "Bull" a potom od „15 do 20“. Čísla potom musí být uzavřena v odpovídajícím pořadí. Sami uvidíte rozdíl, až si tímto způsobem zahrajete několik her.

POZNÁMKA: Zvláštní poznámky o displeji cricketu najdete v kapitole POPISEY.

NO SCORE CRICKET

Je to zjednodušená verze hry *Cricket*, při níž je cílem „uzavřít“ všechna čísla co nejdříve. Zasažení nějakého "uzavřeného" čísla není hodnoceno.

CUT THROAT CRICKET

Jde o obrácenou verzi hry *Cricket*, pokud jde o skóre. Hra je preferována většinou třemi hráči. Dva hráči se přitom mohou spojit a třetího vyřadí předtím, než mezi sebou svedou zápas o vítězství.

Poté, co je číslo uzavřeno, je další zásah pro skóre připsán k výsledkům protivníkům. Při této hře prohrává hráč s nejvyšším souhrnným počtem bodů. Hráči, jehož číslo bylo uzavřeno, nebude připsán žádný výsledek. Vyhrává ten hráč, který má nejnižší počet bodů a jenž uzavřel všechna čísla jako první. Pokud hráč uzavřel všechna čísla jako první, ale má také vyšší počet bodů, musí se dále strefovat, aby navýšil počty bodů ostatních hráčů nad svůj počet bodů, nebo aby tento počet byl stejný jako jeho skóre. A proto je zde nejlepší strategií uzavřít všechna čísla co nejrychleji, aby Vám ostatní nemohli dávat body, a přitom si současně zachovat možnost dávat body ostatním hráčům.

KILLER CRICKET

Je to podobná hra jako *No Score Cricket*, má ale další stupeň obtížnosti. Když je číslo uzavřeno, dostane hráč příležitost dalšími zásahy do stejného čísla zrušit dosažené zásahy protihráčů. Pokud ovšem protivník číslo také uzavřel, nebudou tomuto hráči žádné zásahy odebrány. Všimněte si, že místo aby se při každém kladném zásahu světlo rozsvítilo, při každém kladném zásahu dojde v Tabulce výsledků cricketu k vypnutí světla.

Vyhrává ten hráč, který uzavře všechna čísla jako první.

Příklad: Hráč č. 1 má tedy 1 zásah u čísla 19 (1 světlo je tedy vypnuto), hráč č. 2 má dva zásahy (2 světla zhasla) a hráč č. 3 již číslo 19 uzavřel (3 světla jsou vypnuta). A nyní přichází hráč č. 4 a strefí se do trojité 19, a tím rovněž uzavře číslo 19. Hráč č. 4 pak zacílí a zasáhne znovu jednoduchou 19. v důsledku toho hráč č. 1 a č. 2 se vrací o jedno světlo na 19 a hráče č. 3 není postižen. Což znamená, že hráči č. 1 a č. 2 jsou vráceni zpět o 1 zásah před uzavřením 19.

PŘÍPADNÉ PORUCHY A JEJICH ODSTRAŇOVÁNÍ

Terč nereaguje, terč je bez el. napětí Zkontrolujte, zda jsou baterie správně instalovány nebo zda je napětí baterií nízké nebo zda nejsou vybité.

Nejsou zaznamenávány žádné výsledky hry Zkontrolujte a zjistěte, zda je hra v režimu Nastavení nebo v režimu Zastavení nebo uprostřed kontroly výsledků. Stiskněte tlačítko START/HOLD, abyste viděli, zda se hra začne hrát. Pokud ne, stiskněte tlačítko SCORE, dokud neuslyšíte "Pípnutí", aby došlo k uvolnění pauzy.

Můžete také zkontrolovat, zda nejsou zablokovány výsledkové segmenty nebo funkční tlačítka.

Zablokovaný segment nebo tlačítko Během dopravy nebo i za normálního provozu terče se může stát, že se segmenty či tlačítka dočasně zablokují. Pokud takováto situace nastane, přestane veškeré automatické zaznamenávání výsledků. Zazní varovný signál a displej začne blikat a udává zablokované číslo. Jemné vytažení šipky v segmentu nebo posouvání segmentu na obě strany lehkým tlakem prstu uvolní

za normálních okolností segment. Ve hře je pak možno pokračovat (na počítání výsledků to nebude mít vliv). Zablokované funkční tlačítko může také vést k "zamrzlému" terči. Blikající displej udává "-F-" a vydává varovný signál. Použijte opatrně stejný postup, abyste uvolnili zablokované tlačítko.

Odstranění ulomených šipkových hrotů

Pokud se hrot šipky ulomí a zůstane v terči, pokuste se jej opatrně vytáhnout vhodnými kleštěmi. Pokud by se hrot ulomil tak krátce, že už téměř nevyčnívá z povrchu segmentu, můžete jej prostrčit otvorem dovnitř do terče. Měkký hrot nepoškodí elektronický obvod, jenž se nachází za segmentem. Pro tento postup nicméně doporučujeme, abyste používali originální plastový hrot pro prostrčení zlomeného hrotu. Buďte opatrní, na tuto práci nepoužívejte žádný špičatý kovový předmět. Špičatý předmět může způsobit poškození, je-li veden příliš hluboko do terče. Dbejte, prosím, na toto: čím je šipka těžší, tím větší je pravděpodobnost, že se plastový hrot zlomí.

Kolísání proudu nebo elektromag- netická rušení

Za extrémních situacích elektromagnetického rušení může elektronika terče chybovat nebo přestane pracovat. Uvádíme příklady takových situací: velké bouřky, přepětí v síti, nedostatečné napětí nebo postavení terče příliš blízko elektrických motorů nebo mikrovlnných přístrojů. Pro obnovení normálního provozu hry odstraňte na krátkou chvíli baterie a opět je vložte do terče. A přitom samozřejmě zajistěte, aby příčina poruchy byla odstraněna.

POPIS TERČE

- 1) **Single** : Zásah se počítá jen jednou.
- 2) **Double** : Úzký vnější kruh terče – dvojnásobek čísla ve výseku.
- 3) **Triple** : Úzký vnitřní - prostřední kruh terče – trojnásobek čísla ve výseku.
- 4) **Bull's Eye (střed terče)**: Vnější střed terče je 25 bodů, vnitřní střed terče je 50 bodů (dvojnásobek).
- 5) **Asfalt (hrana terče)**: bezbodová část terče, zachytává šipky, které minuly segmenty (skórovací plochu).
- 6) **Skóre hráče**: střídavě se zobrazuje:
 - (i) *301-1001, Count-Up, High Score, Cricket, No Score & Cut Throat Cricket*: Zasažené číslo → Kumulativní skóre.
 - (ii) *Round the Clock*: Cílové číslo → Zasažené číslo.
 - (iii) *Shoot-Out*: Cílové číslo → Zasažené číslo → Kumulativní skóre.
- 7) **Ukazatel pořadí hráčů (P1, P2, ...P8)**: Zobrazuje, který z hráčů je na řadě.
- 8) **Ukazatel hodů šipkou**: Zobrazuje, kolik hodů ještě v kole zbývá.
- 9) **Cricket Score Board (Tabulka výsledků cricketu)**: Udává značení čísel cricketu, jednu značku pro jeden "Zásah".
- 10) **Cricket Summary Marks (Souhrné značky cricketu)**:

- (i) *Cricket & No Score Cricket*: Udává, že všichni protivníci uzavřeli číslo.
- (ii) *Cut Throat Cricket*: Udává, že jeden nebo více soupeřů uzavřeli číslo.

Příklad: (Viz zobrazení) pro Player (Hráče) 1,

(a) Kumulativní skóre = 20.

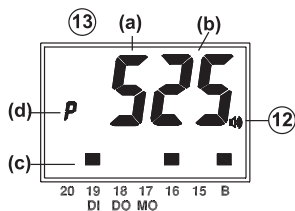
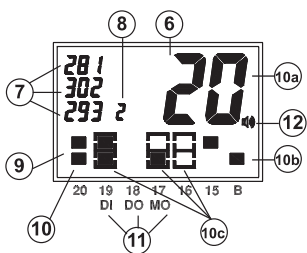
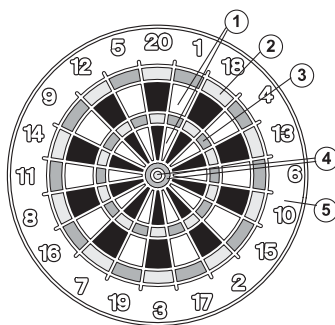
(b) Značení cricketu: **#20** → 3 zásahy, **#19** → 3 zásahy, **#18** → žádný, **#17** → 1 zásah, **#16** → žádný, **#15** → 2 zásahy, **Bull** → 1 zásah.

(c) Cricket Summary Marks (Souhrnné značení cricketu): **#19**, **#17** and **#16**.

11) **Zobrazení Double In (DI), Double Out (DO) a Master Out (MO)**.

12) **Ukazatel reproduktoru:** (i) udává zvuk zapnut, (ii) udává alarm zapnut.

13) **Čas:** (a) hodina, (b) minuta, (c) vteřina, (d) odpoledne



Tento výrobek odpovídá požadavkům směrnice 89/336/EEC Evropské unie a má označení CE.

Harrows

DARTS TECHNOLOGY

Part No.: 0432Z97010A01-A1
Made in Malaysia (09/06)

w w w . h a r r o w s d a r t s . c o m