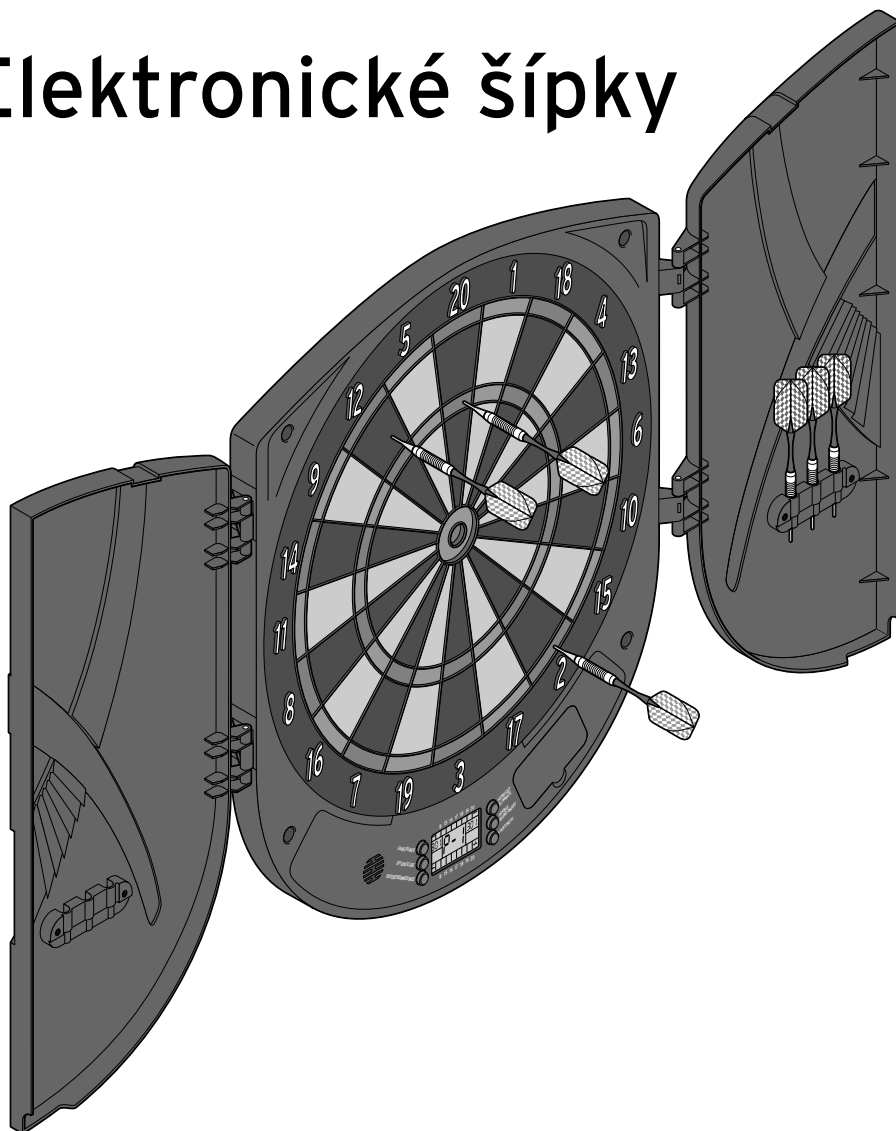


Elektronické šípky



Vážení zákazníci!

Elektronické šípky sú skvelou zábavou pri stretnutí s priateľmi!

S vaším novým elektronickým terčom sa teraz môže súčasne hrať až 8 hráčov, príp. 4 tímy. 26 hier s množstvom variácií a hier proti počítaču zabezpečí dlhotrvajúcu radosť z hry. Priebeh hry je sprevádzaný anglicky hovorenými hláseniami, skóre sa zobrazuje na integrovanom displeji.

Vstavané držiaky na šípky (v uzatvárateľnom kryte) sa postarajú o priestorovo úsporné uschovanie hracích šípok. Želáme vám veľa zábavy pri hre.

Váš tím Tchibo



www.tchibo.sk/navody

Obsah

3 Bezpečnostné pokyny	19 G-7 - Killer Cricket
6 Prehľad (obsah balenia)	19 G-8 - Low Pitch Cricket
8 Uvedenie do prevádzky	19 G-9 - Round the clock
8 Vybalenie	20 G-10 - Shoot Out
8 Montáž na stenu	21 G-11 - Shang Hai
9 Prevádzka zo siete alebo prevádzka na batérie	21 G-12 - Halve It
10 Skladanie šípok	21 G-13 - High Score
11 Základné ovládanie	22 G-14 - Legs Over
12 Všeobecný priebeh hry	22 G-15 - Legs Under
13 Hry proti počítaču (CYBERMATCH)	23 G-16 - Big6
14 Zmena stupňa obťažnosti hry (DOUBLE)	23 G-17 - Score Color
15 Prehľad hier	24 G-18 - Bonus Color
16 Hry a varianty	24 G-19 - Correctional Color
16 G-1 - Count Down	24 G-20 - No Score Color
16 G-2 - Count Down Team	25 G-21 - Free Dart Color
17 G-3 - Count Up	25 G-22 - Shooting I
17 G-4 - Standard Cricket	25 G-23 - Shooting II
18 G-5 - No Score Cricket	25 G-24 - Shooting III
18 G-6 - Cut Throat Cricket	26 G-25 - Shooting IV
	26 G-26 - Gotcha
	27 Reset
	27 Technické údaje
	28 Likvidácia
	28 Záruka

Bezpečnostné upozornenia



Pozorne si prečítajte bezpečnostné upozornenia a výrobok používajte len podľa opisu v tomto návode, aby nedopatrením nedošlo k poraneniám alebo škodám.

Uschovajte si tento návod na neskoršie použitie. Ak výrobok postúpите inej osobe, musíte jej odovzdať aj tento návod.

Účel použitia

Elektronický terč je určený na súkromné použitie. Nie je vhodný na komerčné používanie v herniach, pohostinstvách a pod.

Prístroj používajte len pri miernych klimatických podmienkach.

NEBEZPEČENSTVO pre deti a osoby s obmedzenou schopnosťou obsluhovať prístroje

- Tento prístroj nesmú používať deti ani osoby, ktoré ho v dôsledku svojich fyzických, zmyslových alebo duševných schopností či nedostatočných skúseností alebo neznalostí nie sú schopné bezpečne používať. Majte deti pod dohľadom, aby ste zabezpečili, že sa s prístrojom nebudú hrať.
- Výrobok nie je detská hračka! Je určený len na používanie pod dohľadom dospelých. Drobné časti, ktoré sa dajú prehltnúť a obalový materiál uchovávajte mimo dosahu detí. Okrem iného hrozí nebezpečenstvo udusenía!

- Hroty šípok pre tento terč nie sú veľmi ostré. Napriek tomu môžu spôsobiť poranenia, ak sa dostanú do oka alebo iných častí tela.

Deti udržiavajte v dostatočnej vzdialenosti.

Ak používate prístroj s batériami, rešpektujte:

- Prehltnutie batérií môže byť životu nebezpečné. Batérie preto uschovávajú mimo dosahu detí. Ak dôjde k prehltnutiu batérie, okamžite privolajte zdravotnícku pomoc.

VAROVANIE pred poraneniami

- Nikdy nehádzte šípky na osoby alebo domáce zvieratá.
- Spoluhráči a diváci sa musia vždy zdržiavať za osobou, ktorá hádže šípky.

Keď pripájate prístroj so sieťovým adaptérom na elektrickú sieť, dbajte na to:

- Prípojné vedenie umiestnite tak, aby sa oň nikto nepotkol.

Ak používate prístroj s batériami, rešpektujte:

- Ak dôjde k vytečeniu batérie, zabráňte kontaktu s pokožkou, očami a sliznicami. Postihnuté miesta prípadne opláchnite vodou a okamžite vyhľadajte lekára.

NEBEZPEČENSTVO zásahu elektrickým prúdom

- Neponárajte prístroj do vody ani iných kvapalín, pretože inak hrozí nebezpečenstvo zásahu elektrickým prúdom.
- Nedotýkajte sa prístroja vlhkými rukami a nepoužívajte ho v exteriéri alebo v priestoroch s vysokou vlhkosťou vzduchu.
- Zapojte prístroj iba do zásuvky nainštalovanej podľa predpisov, ktorej sieťové napätie sa zhoduje s technickými údajmi prístroja.
- Najprv vždy pripojte prípojný kábel na elektronický terč a až potom zapojte sieťový adaptér do zásuvky. Vždy najprv vytiahnite sieťový adaptér zo zásuvky a až potom prípojný kábel z terča.
- Neuvádzajte prístroj do prevádzky pri viditeľných poškodeniach na samotnom prístroji, sieťovom adaptéri alebo prípojnom kábli.
- Sieťový adaptér vytiahnite zo zásuvky ...
 - ... pri poruchách počas prevádzky,
 - ... po použití a
 - ... pri búrke.Pritom ťahajte vždy za sieťový adaptér, nie za prípojný kábel.
- Na úplné odpojenie prístroja od napájania vytiahnite sieťový adaptér zo zásuvky.

- Ak sa sieťový adaptér používa na odpojenie od napájania, musí byť sieťový adaptér vždy dobre prístupný. Prípojný kábel uložte tak, aby ste sa oň nepotkávali.
- Prípojný kábel sa nesmie ohýbať ani pritláčať. Chráňte prípojný kábel pred horúcimi povrchmi a ostrými hranami.
- Nevykonávajte na výrobku žiadne zmeny. Používajte výlučne pribalený sieťový adaptér. Opravy prístroja alebo sieťového adaptéra zverte len špecializovanej opravovni. Neodborné opravy môžu vážne ohroziť používateľa.

VAROVANIE pred požiarom

- Nekladte na prístroj alebo bezprostredne vedľa neho žiadne zdroje otvoreného ohňa, ako sú napr. horiace sviečky a pod.
- Prístroj neprikrývajte novinami, obrusmi, záclonami a pod. Okolo prístroja udržiavajte voľný odstup minimálne 5 cm. Inak hrozí prehriatie prístroja.

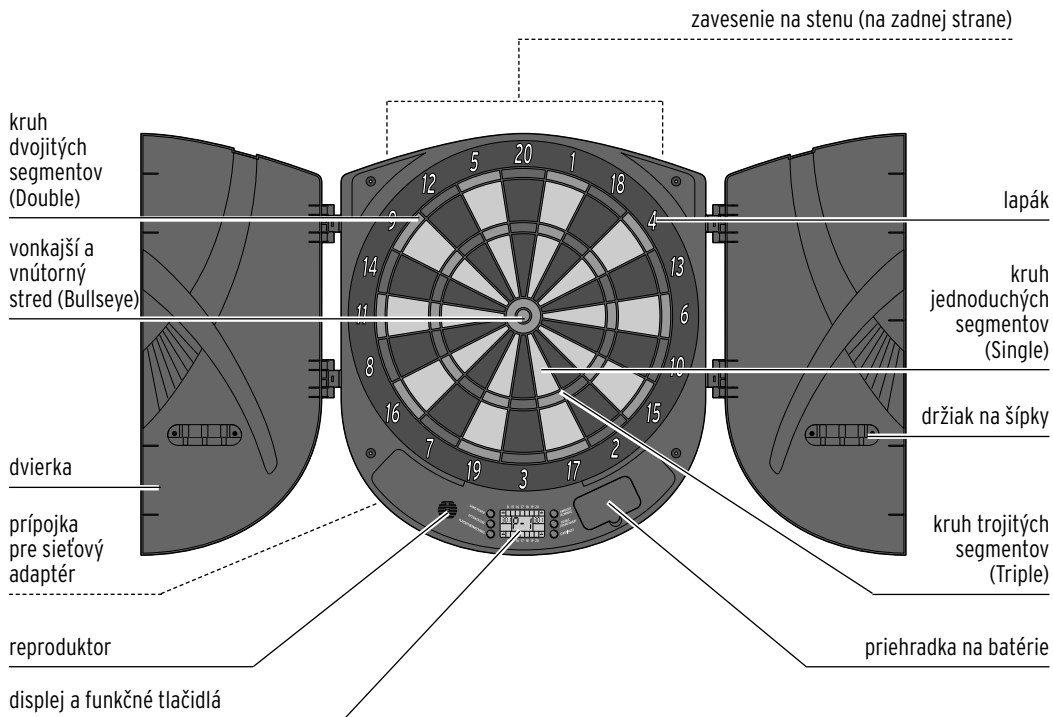
POZOR - Vecné škody

- Používajte len hroty šípok, ktoré sú vhodné pre tento elektronický terč. V žiadnom prípade nepoužívajte hroty šípok z kovu.
- Nepoužívajte dodané šípky pre iné terče alebo iné hry. Hroty sa môžu zlomiť.
- Používajte len šípky, ktoré vážia maximálne 18 gramov.
- Hádzajte podľa možností bez veľkého vynakladania sily. Pri príliš silno hodených šípkach hrozí nebezpečenstvo odlomenia hrotov šípok alebo poškodenia terča.
- Priložený montážny materiál (skrutky a hmoždinky) je vhodný pre štandardne pevné murivo. Pred namontovaním na stenu sa v špecializovanej predajni informujte o montážnom materiáli vhodnom pre vašu stenu a v prípade potreby ho vymeňte. Uistite sa, že na mieste vŕtania dier sa nenachádzajú žiadne potrubia ani vodiče!
- Zaveste terč v dostatočnom odstupe od zdrojov tepla ako napr. rúry na pečenie.
- Na čistenie nepoužívajte ostré chemikálie, agresívne ani abrazívne čistiace prostriedky.
- Ak v terči zostane zapichnutý hrot šípky alebo iný predmet, môže dôjsť na displeji k chybovému hláseniu. Chybové hlásenie zmizne, ak zapichnutý predmet z terča odstránite.

Ak používate prístroj s batériami, rešpektujte:

- Pozor! Batérie môžu vybuchnúť, ...
 - ... ak sa nesprávne založia. Pri vkladaní batérií dbajte preto na správnu polaritu (+/-).
 - ... ak sú vystavené silnej horúčave alebo extrémne nízkemu tlaku vzduchu. Výrobok preto používajte len v miernych klimatických podmienkach.
 - ... pri dobíjaní, rozoberaní, hádzaní do ohňa alebo skratovaní.
- Pozor! Pri vložení nesprávneho typu batérie hrozí nebezpečenstvo explózie. Používajte len rovnaký alebo rovnocenný typ batérie (pozri „Technické údaje“).
- Chráňte prístroj, príp. batérie pred intenzívnym teplom (napr. priame slnečné žiarenie, oheň a pod.).
- Vyberte batérie z výrobku po ich vybití alebo pred dlhším nepoužívaním výrobku. Takto zabránite škodám, ktoré môžu vzniknúť pri vytečení batérií.
- Vždy vymieňajte všetky batérie. Nekombinujte staré a nové batérie, rôzne typy a značky batérií alebo batérie s rôznou kapacitou.
- Pred vložením vyčistite v prípade potreby kontakty batérií a prístroja. Nebezpečenstvo prehriatia!

Prehľad (obsah balenia)



Funkčné tlačidlá

GAME/POWER

tlačidlo zap./vyp. / výber hry

OPTION/SCORE

nastavenie variantov hry /
nahliadnutie skóre

PLAYER/CYBERMATCH/MISS

zadanie počtu hráčov /
aktivácia počítačového
protihráča /registrácia
chybného hodu

HANDICAP/ELIMINATE

zmena stupňa obťažnosti
pre jednotlivého hráča /
vymazanie posledného
hodu

DOUBLE/ SOUND ON/OFF

nastavenie
variantov Double /
zapnutie/vypnutie
zvuku

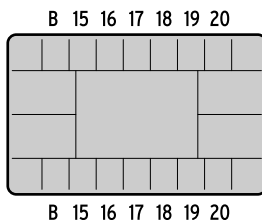
HANDICAP
/ELIMINATE

DOUBLE
/SOUND ON/OFF

START/NEXT

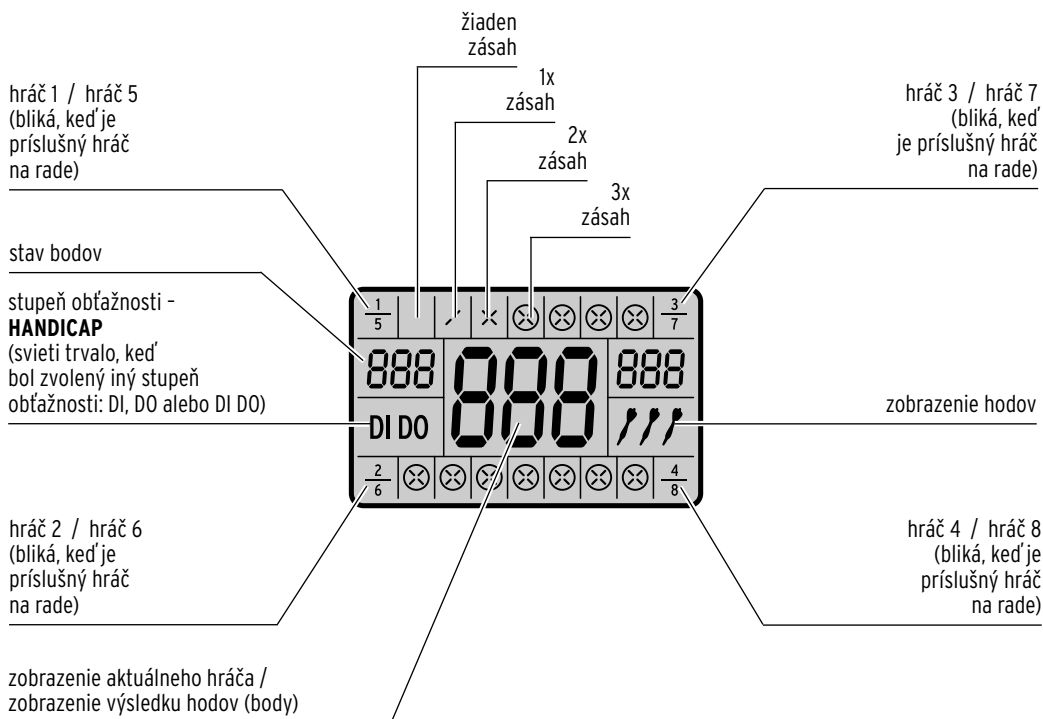
START/NEXT

začiatok hry /
zmena hráčov



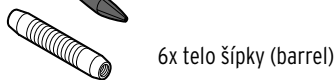
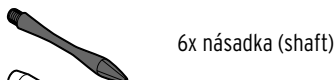
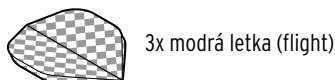
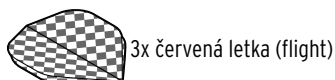
Displej

svieti pri hrách, pri ktorých musí byť jeden segment zasiahnutý napr. 3 x



Príslušenstvo

Pre šípky



Pre montáž na stenu



Pre napájanie



Uvedenie do prevádzky

Vybalenie



NEBEZPEČENSTVO pre deti - Nebezpečenstvo ohrozenia života udusením/prehltnutím

- Drobné časti, ktoré sa dajú prehltnúť a obalový materiál uchovávajújte mimo dosahu detí. Okrem iného hrozí nebezpečenstvo udusenía!

- ▷ Vyberte terč a príslušenstvo opatrne z obalu.
- ▷ Úplne odviňte prípojný kábel sieťového adaptéra.

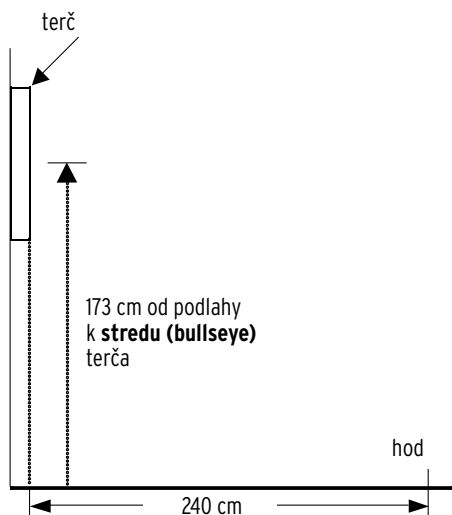
Montáž na stenu

POZOR - Vecné škody

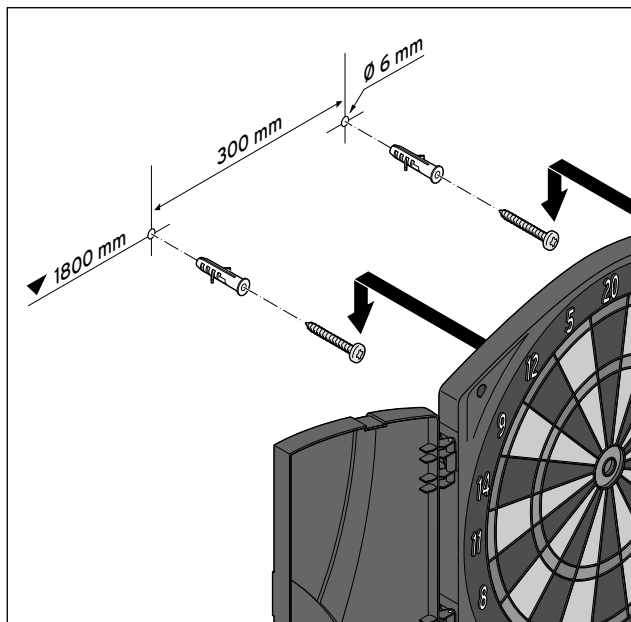
- Dodržiavajte správnu montáž pri zavesení na stenu:
 - dostatočná zaťažiteľnosť steny (cca 5 kg na skrutku),
 - správny odstup a upevnenie skrutiek,
 - použitie vhodných hmoždiniek a skrutiek.

Pred montážou na stenu sa informujte v špecializovanom obchode, aký montážny materiál je vhodný pre vašu stenu.

- Uistite sa, že na mieste vŕtania dier sa nenachádzajú žiadne potrubia ani vodiče!



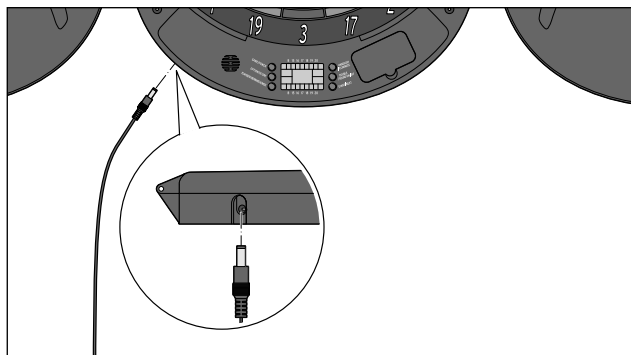
- Vyberte miestnosť s dostatočnou voľnou plochou na hádzanie šípok. Čiara hodu by mala byť cca 240 cm pred terčom. Počítajte s voľným priestorom za čiarou hodu cca 125 cm.
- Stred terča by mal byť vo výške cca 173 cm nad podlahou.
- Ak chcete prevádzkovať terč so sieťovým adaptérom, zavesťe ho v blízkosti zásuvky.



1. Označte na stene výšku a vzdialenosť vŕtaných dier, na zavesenie na stenu.
2. Vyvŕtajte dve diery do steny.
3. Zastrčte hmoždinky do dier a zaskrutkujte skrutky do hmoždiniek. Nechajte hlavy skrutiek vyčnievať cca 1 cm zo steny.
4. Zaveste terč na hlavy skrutiek a potiahnite ho trochu nadol, aby sa bezpečne zavesil.

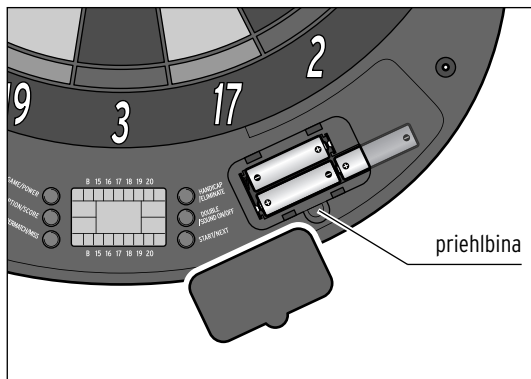
Prevádzka zo siete alebo prevádzka na batérie

Prevádzka zo siete



1. Zastrčte prípojnú zástrčku kábla sieťového adaptéra do prípojky na prístroji.
2. Zapojte sieťový adaptér do dobre dostupnej zásuvky.

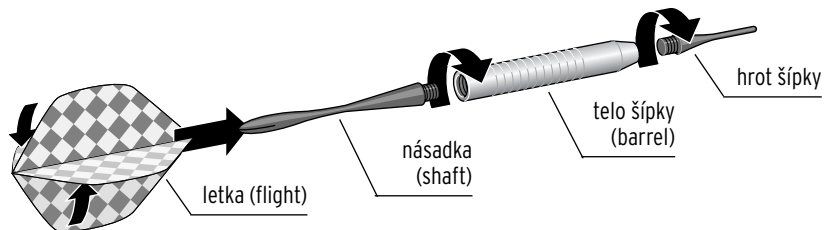
Prevádzka na batérie



Batérie sú súčasťou dodávky. Potrebný počet a typ je uvedený v kapitole „Technické údaje“.

1. Siahnite do priehlbiny a nadvihnite kryt priehradky na batérie trochu nahor.
2. Batérie založte podľa obrázka v priehradke na batérie.
3. Založte naspäť kryt priehradky na batérie a zatlačte ho nadol. Musí sa počuteľne a citelne zaistiť.

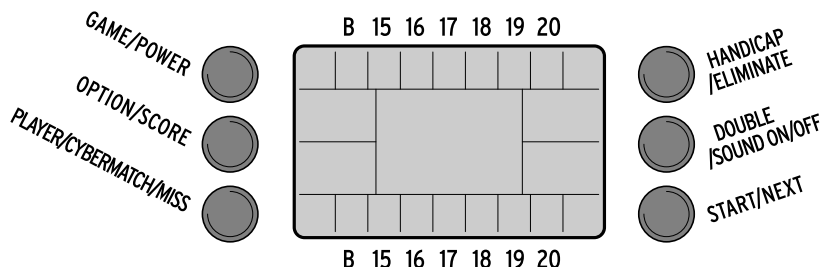
Skladanie šípok



1. Naskrutkujte na kónicky sa zbierajúce ukončenie tela šípky (barrel) hrot šípky.
2. Naskrutkujte násadku (shaft) na zadné ukončenie tela šípky (barrellu).
3. Vyklopte krídla letky (flights), vždy v 90° uhle od seba.
4. Zasuňte ostrý koniec letky (flight) do drážky násadky (shaft).

Základná obsluha

Funkčné tlačidlá



GAME/POWER - výber hry / zapnutie/vypnutie terča

- ▷ Stlačte tlačidlo **GAME/POWER** ...
 - ... 1x krátko, aby ste zapli terč.
 - ... príp. viackrát, aby ste prepínali medzi rôznymi hrami.
 - ... 1x krátko, aby ste ukončili prebiehajúcu hru.
 - ... a podržte stlačené cca 3 sekundy, aby ste vypli terč.

OPTION/SCORE - výber variantu hry / zobrazenie stavu bodov

- ▷ Stlačte tlačidlo **OPTION/SCORE** ...
 - ... **pred začiatkom hry** príp. viackrát, aby ste nastavili iný variant hry.
 - ... **počas hry** 1x krátko, aby ste si nechali na displeji zobraziť aktuálny stav bodov. Po cca 3 sekundách bude hra pokračovať.

PLAYER/CYBERMATCH/MISS - počet hráčov / počítačový protihráč / chybný hod

- ▷ Stlačte tlačidlo **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** ...
 - ... **pred začiatkom hry**, príp. viackrát, aby ste nastavili počet hráčov **1-P** (1 hráč) až **8-P** (8 hráčov) alebo na aktiváciu hry proti počítaču **C-1** (1 počítačový protihráč, profesionál) až **C-5** (počítačový protihráč, začiatovník).
 - ... **počas hry** 1x krátko, keď šípka počas hry netrafila, príp. nezostala zapichnutá. Hod sa zaregistruje bez počtu bodov.

HANDICAP/ELIMINATE - nastavenie hendikepu pre hráča / vymazanie bodov

▷ Stlačte tlačidlo **HANDICAP/ELIMINATE ...**

... **pred začiatkom hry**, príp. viackrát, aby ste zmenili stupeň obťažnosti/hendikep individuálne pri viacerých hráčoch (dostupné len pri vybraných hrách, pozri tabuľku „Prehľad hier“).

... **počas hry** 1x krátko, aby ste vymazali počet bodov posledného hodu hry.

DOUBLE/SOUND ON/OFF - výber variantu Double / zapnutie/vypnutie zvuku

▷ Stlačte tlačidlo **DOUBLE/SOUND ON/OFF ...**

... **pred začiatkom hry**, príp. viackrát, aby ste nastavili požadovaný variant Double. Použiteľné len pri hrách Count Down (G-1, G-2).

... a podržte tlačidlo stlačené cca 3 sekundy, aby ste zapli zvuk (**SUD-ON**), príp. vypli zvuk (**SUD OFF**).

START/NEXT - spustenie hry/zmena hráčov

▷ Stlačte tlačidlo **START/NEXT ...**

... 1x krátko, aby ste spustili hru.

... 1x krátko, aby ste **počas hry** prepli na ďalšieho hráča.

Všeobecný priebeh hry

1. Stlačte tlačidlo **GAME/POWER**, aby ste zapli terč.
Zaznie krátká melódia.
2. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **GAME/POWER**, kým sa nezobrazí požadovaná hra (**G-1 ... G-26** / pozri tabuľku „Prehľad hier“).
Opis hier nájdete v kapitole „Hry a varianty“.
3. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **OPTION/SCORE**, kým sa nezobrazí požadovaný variant hry, príp. požadovaný stupeň obťažnosti.
Informácie k rôznym tlačidlám nájdete v kapitole „Základná obsluha“ a v popisoch hier.
4. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**, aby ste zadali počet hráčov **1-P** (1 hráč) až **8-P** (8 hráčov).
5. Stlačte tlačidlo **START/NEXT**, aby ste spustili hru. Prvý hráč (**P-1**) sa zobrazí na displeji, a tým je vyzvaný, aby hádzal svoje šípky.

6. Hádzte šípky (3 šípky v každom kole). Zásah bude akusticky oznámený a na displeji sa zobrazí dosiahnutý počet bodov. Zobrazenia na displeji vľavo a vpravo závisia od zvolenej hry, počtu hráčov atď.
Po odhodení tretej šípky zaznie oznam „NEXT PLAYER“. Na rade je druhý hráč.
7. Vytiahnite šípky z terča a potom stlačte tlačidlo **START/NEXT**. Teraz môže druhý hráč hádzať svoje šípky.
8. Opakujte kroky 6 až 8 až do ukončenia hry. Zaznie oznam „WINNER“, keď vyhral niektorý z hráčov.
9. Podržte stlačené tlačidlo **GAME/POWER** cca 3 sekundy, aby ste vypli terč.

Hry proti počítaču (CYBERMATCH)

S funkciou **CYBERMATCH** môže hráč hrať proti počítaču. Pre počítačového protihráča sa dá nastaviť 5 rôznych obťažností.

1. Stlačte tlačidlo **GAME/POWER**, aby ste zapli terč. Zaznie krátka melódia.
2. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **GAME/POWER**, kým sa nezobrazí požadovaná hra (**G-1 ... G-26** / pozri kapitolu „Prehľad hier“).
Opis hier nájdete v kapitole „Hry a varianty“.
3. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **OPTION/SCORE**, kým sa nezobrazí požadovaný variant hry, príp. požadovaný stupeň obťažnosti.
Informácie k rôznym tlačidlám nájdete v kapitole „Základná obsluha“ a v popisoch hier.
4. Stlačte príp. viackrát tlačidlo **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**, aby ste mohli hrať proti počítaču **C-1** (počítačový protihráč, profesionál) až **C-5** (počítačový protihráč, začiatočník).

Najťažší hrací stupeň:	Level 1	(C 1)	Profesionál
	Level 2	(C 2)	Pokročilý
	Level 3	(C 3)	Stred
	Level 4	(C 4)	Začiatočník
Najjednoduchší hrací stupeň:	Level 5	(C 5)	Úplný začiatočník

5. Stlačte tlačidlo **START/NEXT**, aby ste spustili hru. Prvý hráč (**P-1**) sa zobrazí na displeji, a tím je vyzvaný, aby hádzal svoje šípky.
 6. Háďzte šípky (3 šípky v každom kole). Zásah bude akusticky oznámený a na displeji sa zobrazí dosiahnutý počet bodov. Zobrazenia na displeji vľavo a vpravo závisia od zvolenej hry, počtu hráčov atď.
Po odhodení tretej šípky zaznie oznam „NEXT PLAYER“. Na rade je počítačový protihráč.
 7. Vytiahnite šípky z terča a potom stlačte tlačidlo **START/NEXT**. Počítačový protihráč „háďže teraz svoje šípky“.
 8. Počkajte, kým počítačový protihráč hodí svoje 3 šípky. Keď zaznie oznam „NEXT PLAYER“ a signálny tón, ste znova na rade a môžete hádzať šípky.
-

Zmena stupňa obťažnosti hry (DOUBLE)

Varianty Double sa môžu používať len pri hrách Count Down (G-1, G-2), v ktorých sa od vopred stanoveného počtu bodov počíta nadol až na 0.

- DI** Hra sa musí začať zásahom do kruhu dvojitých segmentov. Až potom sa odpočítavajú body.
- DO** Zásah, ktorým sa dosiahne 0 bodov, musí byť dvojitý segment. Ak zostane zvyšný presne 1 bod alebo hodnota bude pod 0, kolo hráča, ktorý hádzal, sa nehodnotí.
- DI DO** Hra sa musí začať a ukončiť zásahom dvojitého segmentu.

Prehľad hier

Číslo	Skratka	Hra	Varianty hry	Počet hráčov	Hendikep
G-1	301	Count Down	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	1 - 8	áno
G-2	C01	Count Down Team	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	4 - 8	áno
G-3	CUP	Count Up	100-900	1 - 8	áno
G-4	cri	Standard Cricket	E00, E20, E25	1 - 8	áno
G-5	noc	No Score Cricket	I100, I120, I125	1 - 8	áno
G-6	CUT	Cut Throat Cricket	C00, C20, C25	1 - 8	áno
G-7	PUP	Killer Cricket	H00, H20, H25	2 - 8	áno
G-8	LPc	Low Pitch Cricket	L00, L20, L25	1 - 8	áno
G-9	rcl	Round the Clock	105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320	1 - 8	áno
G-10	S-o	Shoot Out	-05, -07, -09 ... -21	1 - 8	áno
G-11	SHi	Shang Hai	101, 105, 110, 115	1 - 8	nie
G-12	HAL	Halve It	H12	1 - 8	nie
G-13	HiS	High Score	003 ... 014	1 - 8	nie
G-14	orS	Legs Over	003, 005, 007 ... 021	2 - 8	áno
G-15	Und	Legs Under	U03, U05, U07 ... U21	2 - 8	áno
G-16	biG	Big6	b03, b05, b07 ... b21	2 - 8	áno
G-17	CL2	Score Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	áno
G-18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	áno
G-19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	áno
G-20	nC2	No Score Color	003, 004, 005, 006, 007	2 - 8	áno
G-21	Fdc	Free Dart Color	005, 010, 015, 020	1 - 8	áno
G-22	S-1	Shooting I	---	1 - 8	nie
G-23	S-2	Shooting II	---	1 - 8	nie
G-24	S-3	Shooting III	---	1 - 8	nie
G-25	S-4	Shooting IV	---	1 - 8	nie
G-26	Got	Gotcha	101 ... 901	2 - 8	áno

Hry a varianty

Na výber je 26 naprogramovaných hier, niektoré z nich s viacerými variantami, ako napr. nastaviteľnými stupňami obťažnosti.

G-1 - Count Down

Priebeh hry:

Všetci hráči začínajú s predvoleným počtom bodov; dosiahnuté body sa od toho odpočítavajú. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne presne 0 bodov, vyhráva. Ak sa hráč dostane na 1 bod alebo dosiahne viac bodov ako je potrebné na dosiahnutie 0, vráti sa naspäť na svoj posledný bodový stav.

Príklad: Hráč, ktorý potrebuje 28 bodov, ale dosiahne 10, 12 a 18 (teda spolu 40 bodov), začína v ďalšom kole znova s 28 bodmi.

Varianty hry:

Štartovací počet bodov 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Pred začiatkom stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný štartovací počet bodov.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili štartovací počet bodov pre jedného hráča.

... príp. **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, aby ste nastavili variant Double (pozri kapitolu „Zmena stupňa obťažnosti hry (DOUBLE)“).

G-2 - Count Down Team

Priebeh hry:

Pri tejto hre ide o veľmi známy a populárny kolektívny variant hry **Count Down**. Pri tejto hre hrajú vždy 2 družstvá proti sebe, napr. hráč 1 a hráč 3 proti hráčovi 2 a hráčovi 4. Priebeh hry je rovnaký ako pri hre **Count Down**. Všetci hráči začínajú s predvoleným počtom bodov, jednotlivé body sa od toho odpočítavajú. Vyhráva tím, ktorého hráč ako prvý dosiahol presne 0 bodov. Ak hráč dosiahne viac bodov ako je potrebné na dosiahnutie 0, vráti sa naspäť na svoj posledný bodový stav.

Varianty hry:

Štartovací počet bodov 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Pred začiatkom stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný štartovací počet bodov.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili štartovací počet bodov pre jedného hráča.

... príp. **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, aby ste nastavili variant Double (pozri kapitolu „Zmena stupňa obťažnosti hry (DOUBLE)“).

G-3 - Count Up

Priebeh hry:

Hádzže sa na všetky segmenty, všetky body sa spočítajú (dvojité a trojité segmenty sa počítajú zodpovedajúcim spôsobom). Vyhráva hráč, ktorý dosiahol prednastavený cieľový počet bodov s najvyšším počtom bodov alebo ho prekročil.

Varianty hry:

Cieľový počet bodov 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700 / 800 / 900

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný cieľový počet bodov.

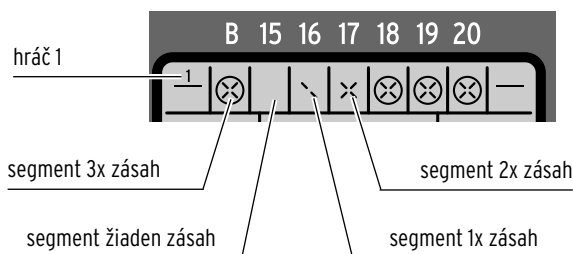
... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili cieľový počet bodov pre jedného hráča.

G-4 - Standard Cricket

Priebeh hry:

Hádzže sa na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Hráč musí najprv vždy 3x trafiť každý segment, aby sa segment otvoril a počítali sa body pri ďalších zásahoch (dvojité a trojité segmenty sa počítajú adekvátne). Pokiaľ ešte neotvorili všetci ostatní spoluhráči tento segment, môže hráč ďalej zberať body v tomto segmente. Ak všetci hráči trafili segment minimálne 3x, segment sa uzatvorí a viac sa nepočíta. Keď sú všetky segmenty zatvorené, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Stav hry sa zobrazuje takto:



Varianty hry:

EOO / E20 / E25

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

- E00: Hráč smie triafať segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
- E20: Hráč musí najprv 3x trafiť segment 20 a potom postupne 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
- E25: Hráč musí najprv 3x trafiť bullseye a potom postupne segmenty 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G-5 - No Score Cricket

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Standard Cricket**, ale nepočítajú sa body. Hádzže sa na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.

Všetky segmenty je potrebné trafiť vždy 3x. Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako dvojité, príp. trojité zásahy. Ďalší hod na tento segment sa už nepočíta.

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafiť všetky segmenty po 3x.

Varianty hry:

I100 / I120 / I125

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

Varianty hry sú rovnaké ako pri **Standard Cricket**.

G-6 - Cut Throat Cricket

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Standard Cricket**, ale dosiahnuté body sa pripisujú súperovi. Hádzže sa na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Keď sú všetky segmenty zatvorené, vyhráva hráč s najnižším počtom bodov.

Varianty hry:

C00 / C20 / C25

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

Varianty hry sú rovnaké ako pri **Standard Cricket**.

G-7 - Killer Cricket

Priebeh hry:

Priebeh hry je podobný ako pri **No Score Cricket**, ale hráč môže pritom resetovať zásah protihráča. Hádzže sa na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Všetky segmenty je potrebné trafiť po 3x (dvojité a trojité segmenty sa počítajú zodpovedajúcim spôsobom), potom je segment pre hráča uzamknutý. Ak znova trafi tento segment, odpočíta sa každému hráčovi, u ktorého je tento segment ešte otvorený (len 1 alebo 2 zásahy), jeden zásah. Keď sú všetky segmenty zatvorené, vyhráva hráč s najnižším počtom bodov.

Varianty hry:

H00 / H20 / H25

- ▷ Pred začiatkom hry stlačte ...
 - ... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.
 - ... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.
- Varianty hry sú rovnaké ako pri **Standard Cricket**.

G-8 - Low Pitch Cricket

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Standard Cricket**. Hádzže sa na segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 a bullseye.

Varianty hry:

L00 / L20 / L25

- ▷ Pred začiatkom hry stlačte ...
 - ... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.
 - ... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.
- Varianty hry sú rovnaké ako pri **Standard Cricket**.

G-9 - Round the clock

Priebeh hry:

každý hráč musí postupne, napr. pri hre 120, trafiť segmenty 1 až 20. Segment, ktorý je potrebné trafiť, sa vždy zobrazí na displeji. V každom kole má každý hráč 3 šípky. Hneď ako trafi správny segment (jednoduchý, dvojitý alebo trojitý segment), smie hádzať na ďalší segment. Vyhráva ten, kto ako prvý trafi všetky na displeji zobrazené segmenty.

Varianty hry:

105 / 110 / 115 / 120 alebo 205 / 210 / 215 / 220 alebo 305 / 310 / 315 / 320

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

Počítanie zásahov v jednoduchom, dvojitom a trojitom segmente:

105 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 5.

110 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 10.

115 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 15.

120 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 20.

Počítajú sa len zásahy dvojitých segmentov:

205 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 5.

210 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 10.

215 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 15.

220 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 20.

Počítajú sa len zásahy trojitých segmentov:

305 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 5.

310 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 10.

315 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 15.

320 Začiatok hry v segmente 1 - koniec v segmente 20.

G-10 - Shoot Out

Priebeh hry:

Hádzže sa na segmenty, ktoré sa zobrazujú na displeji v náhodnom poradí.

Musí sa odhodiť do **10 sekúnd**.

Počítajú sa všetky šípky, ktoré trafili segment. Za každý zásah (jednoduchý, dvojitý alebo trojitý segment) sa odpočíta jeden bod. Vyhráva ten, kto ako prvý dosiahne 0 bodov.

Varianty hry:

Štartovací počet bodov -05 / -07 až -21

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-11 - Shang Hai

Priebeh hry:

Hádzže sa v presnom poradí, napr. pri 101 na segmenty 1 až 20. Pre každý segment má každý hráč len jeden hod. Keď trafi správny segment (jednoduchý, dvojitý alebo trojitý segment), počítajú sa body a smie hádzať na ďalší segment. Pri chybných hodoch sa segment znova nezobrazí, ale počíta sa s 0 bodmi a na rade je ďalší hráč. Keď boli trafené všetky segmenty od 1 do 20, nasleduje bullseye. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Varianty hry:

101 / 105 / 110 / 115

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

101 Začiatok hry v segmente 1 až segment 20 + bullseye

105 Začiatok hry v segmente 5 až segment 20 + bullseye

110 Začiatok hry v segmente 10 až segment 20 + bullseye

115 Začiatok hry v segmente 15 až segment 20 + bullseye

G-12 - Halve It

Priebeh hry:

Hádzže sa na stanovené poradie segmentov: 12, 13, 14, ľubovoľný dvojitý segment, 15, 16, 17, ľubovoľný trojitý segment, 18, 19, 20 a bullseye. V každom kole má každý hráč 3 šípky a hádže všetky 3 šípky na stanovený segment. Ak v rámci tohto segmentu trafi dvojitý alebo trojitý segment, tak sa aj počet bodov počíta dvojnásobne, príp. trojnásobne.

Ak netrafil žiadnou z 3 šípok, doteraz dosiahnutý počet bodov sa kráti na polovicu. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G-13 - High Score

Priebeh hry:

Hádzže sa postupne na všetky segmenty (dvojité a trojité segmenty sa počítajú zodpovedajúcim spôsobom). V každom kole má každý hráč 3 šípky. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Varianty hry:

Hracie kolá 003 / 004 až 014

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

G-14 - Legs Over

Priebeh hry:

Každý hráč má určitý počet „životov“. V každom kole musí so svojimi 3 šípkami dosiahnuť rovnaký alebo vyšší počet bodov ako jeho súper so svojimi 3 šípkami. Ak sa mu to podarí, zachová si svoje „životy“. Ak sa mu to nepodarí, stráca jeden „život“. Hráč, ktorý stratil všetky „životy“, vypadáva. Vyhráva hráč, ktorý má nakoniec ešte jeden „život“ alebo viac „životov“.

Počítač určí na začiatku hry počet bodov. Počet bodov, ktorý sa musí prekročiť, sa zobrazuje na displeji.

Táto hra sa odporúča pre viac ako 2 hráčov.

Varianty hry:

„život“ 003 / 005 až 021

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-15 - Legs Under

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Legs Over**, len každý hráč musí dosiahnuť rovnaký alebo menší počet bodov ako jeho protihráč pred ním. Na displeji sa zobrazuje počet bodov, ktorý nesmie byť prekročený. Vyhráva hráč, ktorý má nakoniec ešte jeden „život“ alebo viac „životov“.

Varianty hry:

„životy“ U03 / U05 až U21

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-16 - Big6

Priebeh hry:

Jednoduchý, dvojité a trojitý segment platia v každom segmente ako jednotlivé ciele.

Každá hra začína v jednoduchom segmente 6. Keď trafí prvý hráč tento cieľ so svojou 1. alebo 2. šípkou, určuje s ďalšou šípkou cieľ pre nasledujúceho hráča (prednostne ťažký cieľ ako bullseye alebo trojitý segment 20). Keď trafí až 3. šípkou, hádže ďalší hráč na rovnaký cieľ ako hráč pred ním. Keď netrafí jednou zo svojich troch šípok, stráca svoj prednastavený „život“. Ďalší hráč začína potom takisto s rovnakým cieľom ako hráč pred ním atď. Vyhráva hráč, ktorý si najdlhšie udrží svoj „život“.

Varianty hry:

„životy“ b03 / b05 ... b21

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-17 - Score Color

Priebeh hry:

Aby ste mohli začať hru, musí každý hráč hodiť na svoju požadovanú farbu segmentu (čierna alebo biela). Keď niektorý hráč trafí bullseye, musí sa farba segmentov vyberať znova. Každý hráč hádže potom na polia so svojou zvolenou farbou (vrátane bullseye). Body sa spočítavajú, dvojité a trojité segmenty sa počítajú dvojnásobne, príp. trojnásobne. Keď trafí hráč protihráčovu farbu segmentu, tento hod sa nepočíta. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prednastavený počet bodov, príp. ho prekročí.

Varianty hry:

Cieľový počet bodov 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-18 - Bonus Color

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Score Color**. Ak však trafí hráč protihráčovu farbu segmentu, pripočíta sa dosiahnutý počet bodov protihráčovi k jeho bodom. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prednastavený počet bodov, príp. ho prekročí.

Varianty hry:

Cieľový počet bodov 100 / 200 / 300 / 400 / 500

- ▷ Pred začiatkom hry stlačte ...
 - ... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.
 - ... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-19 - Correctional Color

Priebeh hry:

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Score Color**. Ak však trafí hráč protihráčovu farbu segmentu, odpočíta sa dosiahnutý počet bodov od jeho bodov. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prednastavený počet bodov, príp. ho prekročí.

Varianty hry:

Cieľový počet bodov 100 / 200 / 300 / 400 / 500

- ▷ Pred začiatkom hry stlačte ...
 - ... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.
 - ... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-20 - No Score Color

Priebeh hry:

Začiatok hry je rovnaký ako **Score Color**, každý hráč však má prednastavený počet bodov. Keď trafí svoju farbu, pripočíta sa mu jeden bod. Keď trafí protihráčovu farbu, odpočíta sa jeden bod. Vyhráva hráč, ktorý má na konci ešte nejaké body, zatiaľ čo všetci ostatní majú 0 bodov.

Varianty hry:

Štartovací počet bodov 003 / 004 / 005 / 006 / 007

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-21 - Free Dart Color

Priebeh hry je rovnaký ako pri **Score Color**, ale na začiatku sa určí počet hodov každého hráča. Body (vrátane bullseye) sa spočítavajú, dvojité a trojité segmenty sa počítajú zodpovedajúcim spôsobom. Keď trafí hráč protihráčovu farbu segmentu, tento hod sa nepočíta. Vyhráva hráč, ktorý má najvyšší počet bodov po odhodení všetkých šípok.

Varianty hry:

Počet hodov 005 / 010 / 015 / 020

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

G-22 - Shooting I

Priebeh hry:

V každom kole má každý hráč 3 šípky. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva kolo a získava pritom 1 bod. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 7 bodov.

G-23 - Shooting II

Priebeh hry:

V každom kole má každý hráč 3 šípky. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva kolo a získava pritom 1 bod. Platia však iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 7 bodov.

G-24 - Shooting III

Priebeh hry:

V každom kole má každý hráč 3 šípky. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva kolo a získava pritom 1 bod. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 4 body; alebo hra trvá 7 kôl a vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G-25 - Shooting IV

Priebeh hry:

V každom kole má každý hráč 3 šípky. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva kolo a získava pritom 1 bod. Platia však iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 4 body; alebo hra trvá 7 kôl a vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G-26 - Gotcha

Priebeh hry:

Každý hráč začína s 0 bodmi. Hádže sa na všetky segmenty, body sa spočítavajú, dvojité a trojité segmenty sa počítajú dvojnásobne, príp. trojnásobne. V každom kole má každý hráč 3 šípky. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne stanovený počet bodov. Keď hráč prekročí stanovený počet bodov, vráti sa naspäť na bodový stav posledného kola. Keď hráč dosiahne rovnaký počet bodov ako jeho protihráč, vymažú sa nazberané body protihráča a musí začať znova od 0.

Varianty hry:

Cieľový počet bodov 101 / 201 / 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Pred začiatkom hry stlačte ...

... príp. viackrát **OPTION/SCORE**, kým sa nedosiahne požadovaný variant hry.

... príp. **HANDICAP/ELIMINATE**, aby ste zmenili variant hry pre jedného hráča.

Reset

Elektromagnetické polia v okolí prístroja môžu mať rušivý vplyv. Keď prístroj nefunguje správne, vykonajte reset podľa tohto postupu:

- ▷ Vytiahnite sieťový adaptér zo zásuvky a počkajte niekoľko sekúnd. Znova zapojte sieťový adaptér do zásuvky a znova zapnite prístroj.
- ▷ Vyberte batérie z prístroja a počkajte niekoľko sekúnd. Znova vložte batérie a znova zapnite prístroj.



Technické údaje


Model: 381 675


Napájanie

Sieťový adaptér (model č. 5003GV0500050):

Vstup: 100-240 V ~ 50/60 Hz 0,15 A

Výstup: 5 V  500 mA 


(symbol  pre jednosmerný prúd)

(symbol  pre polaritu)

Trieda ochrany: II 

Napájanie

Batérie: 3x LR6(AA)/1,5 V

(symbol  v priehradke na batérie je znakom pre batériu)

(symbol  v priehradke na batérie je znakom pre kladný pól)

(symbol  v priehradke na batérie je znakom pre záporný pól)

Teplota prostredia: +10 až +40 °C

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany,
www.tchibo.sk

V rámci vylepšovania produktov si vyhradzuje právo na technické a optické zmeny na výrobku.



Likvidácia

Výrobok a jeho obal boli vyrobené z hodnotných materiálov, ktoré sa dajú recyklovať. Tým sa redukuje množstvo odpadu a šetrí životné prostredie.

Likvidujte **obal** podľa pravidiel separovaného zberu. Využite na to miestne možnosti na zber papiera, lepenky a ľahkých obalov.



Prístroje, ktoré sú označené týmto symbolom sa nesmú likvidovať spolu s domovým odpadom!



Máte zákonnú povinnosť likvidovať staré prístroje oddelene od domového odpadu. Informácie o zberných dvoroch, ktoré odoberajú staré prístroje bezplatne, vám poskytne obecná alebo miestna správa.



Batérie a akumulátory nepatria do domového odpadu!

Máte zákonnú povinnosť odovzdať staré batérie a akumulátory v zbernom dvore vašej obecnej alebo mestskej správy alebo v špecializovanej predajni, ktorá predáva batérie.

Záruka

Záruku poskytujeme na obdobie **3 rokov** od dátumu kúpy.

Náš výrobok bol vyrobený pomocou najnovších technologických postupov a podrobený prísnej kontrole kvality. Zaručujeme bezchybnú akosť tohto výrobku.

Ak by sa napriek očakávaniam vyskytol počas záručnej doby nedostatok, výrobok reklamujte cez distribútora, u ktorého ste ho zakúpili (filiálka či internetový obchod). Naši tamojší kolegovia vám radi pomôžu a dohodnú s vami ďalšie kroky.

Záruka sa nevzťahuje na škody spôsobené nesprávnym používaním výrobku, na diely podliehajúce rýchlemu opotrebeniu ani na spotrebný materiál.

V prípade otázok si pripravte doklad o kúpe a číslo výrobku.

Táto záruka neobmedzuje práva na záruku vyplývajúce zo zákona.

Číslo výrobku: 381 675