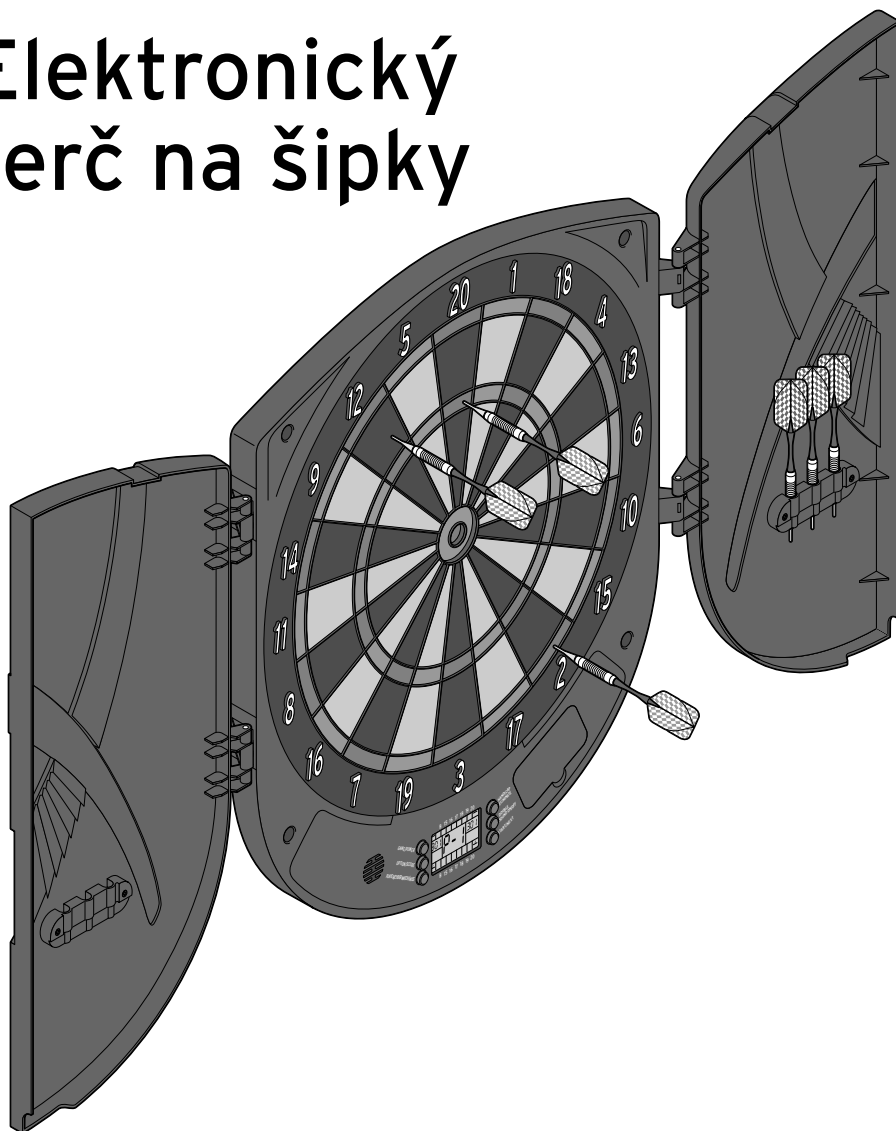




# Elektronický terč na šipky



**CS** Návod k použití a záruka

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 102139HB66XIX · 2019-06



## Vážení zákazníci,

čeká na Vás zábava při hraní šipek v jakékoliv místnosti určené k pořádání večírků! S tímto novým elektronickým terčem na šipky může hrát až 8 hráčů nebo 4 družstva zároveň. 26 her s početnými variantami a hry s počítačem jako protihráčem se postarají o dlouhotrvající potěšení ze hry. Průběh hry je řízen hlášením v angličtině. O stavu hry Vás bude informovat integrovaný displej. Vestavěné držáky šipek (v uzavíratelných dvířkách) umožňují úsporné a bezpečné ukládání šipek. Věříme, že Vám bude tento výrobek dlouho sloužit k Vaší spokojenosti a přejeme Vám s ním hodně radosti.

## Váš tým Tchibo



[www.tchibo.cz/navody](http://www.tchibo.cz/navody)

## Obsah

<b>4 Bezpečnostní pokyny</b>	20 G-7 - Killer Cricket
<b>7 Přehled (rozsah dodávky)</b>	20 G-8 - Low Pitch Cricket
<b>9 Uvedení do provozu</b>	21 G-9 - Round the clock
9 Vybalení	22 G-10 - Shoot Out
9 Nástěnná montáž	22 G-11 - ShangHai
10 Síťové napájení nebo provoz na baterie	22 G-12 - Halve It
11 Složení šipek	23 G-13 - High Score
<b>12 Základní ovládání</b>	23 G-14 - Legs Over
<b>13 Všeobecný průběh hry</b>	23 G-15 - Legs Under
<b>14 Hry proti počítači (CYBERMATCH)</b>	24 G-16 - Big6
<b>15 Změna stupně obtížnosti hry (DOUBLE)</b>	24 G-17 - Score Color
<b>16 Přehled her</b>	25 G-18 - Bonus Color
<b>17 Hry a jejich varianty</b>	25 G-19 - Correctional Color
17 G-1 - Count Down	25 G-20 - No Score Color
17 G-2 - Count Down Team	26 G-21 - Free Dart Color
18 G-3 - Count Up	26 G-22 - Shooting I
18 G-4 - Standard Cricket	26 G-23 - Shooting II
19 G-5 - No Score Cricket	27 G-24 - Shooting III
19 G-6 - Cut Throat Cricket	27 G-25 - Shooting IV
	27 G-26 - Gotcha
	<b>28 Resetování</b>
	<b>28 Technické parametry</b>
	<b>29 Likvidace</b>
	<b>30 Záruka</b>

## Bezpečnostní pokyny

Pozorně si přečtete bezpečnostní pokyny a používejte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno v tomto návodu, aby nedopatřením nedošlo ke zranění nebo škodám.

Uchovejte si tento návod pro pozdější potřebu. Při předávání výrobku s ním současně předejte i tento návod.

### Účel použití

Elektronický terč na šipky je koncipován pro soukromé použití. Není vhodný pro komerční využití v herních halách, pohostinstvích apod. Používejte jej pouze v mírných klimatických podmínkách.

### NEBEZPEČÍ pro děti a osoby s omezenou schopností ovládnání přístrojů

- Tento přístroj nesmí používat děti ani osoby, které jej na základě svých fyzických, smyslových či duševních schopností nebo nedostatku zkušeností či z neznalosti nejsou schopny používat bezpečně. Děti musí být pod dohledem, aby bylo zajištěno, že si nebudou s přístrojem hrát.
- Tento výrobek není hračka pro děti! Používání jen pod dozorem dospělé osoby. Drobné díly, které by se daly spolknout, a obalový materiál udržujte mimo dosah dětí. Mimo jiné hrozí i nebezpečí udušení!
- Hroty šipek pro tento terč nejsou obzvláště špičaté. Přesto však mohou vést ke zranění, když se dostanou do oka nebo jiných částí těla. Udržujte je mimo dosah dětí.

Když budete přístroj používat s bateriemi, dbejte následujících pokynů:

- Baterie mohou být v případě spolknutí životu nebezpečné. Pokud dojde ke spolknutí baterie, může to vést během pouhých 2 hodin k těžkému poleptání vnitřních orgánů a ke smrti. Uchovávejte proto nové i použité baterie a výrobek mimo dosah dětí. Máte-li podezření, že došlo ke spolknutí baterie, resp. že se baterie nějakým jiným způsobem dostala do těla, okamžitě vyhledejte lékařskou pomoc.

### VÝSTRAHA před poraněním

- Šipky nikdy neházejte na osoby nebo domácí zvířata.
- Spoluhráči a diváci se musí nacházet vždy za osobou, která hází šipky na terč.

Když budete přístroj se síťovým adaptérem připojovat do elektrické sítě, myslíte na následující:

- Připojovací kabel vedte tak, aby o něj nemohl nikdo zakopnout.

Když budete přístroj používat s bateriemi, dbejte následujících pokynů:

- Pokud by některá z baterií vytekla, zabraňte kontaktu jejího obsahu s kůží, očima a sliznicemi. Případně zasažená místa omyjte vodou a neprodleně vyhledejte lékařskou pomoc.

## **NEBEZPEČÍ úrazu elektrickým proudem**

- Neponořujte přístroj do vody ani do jiných tekutin, protože jinak hrozí nebezpečí úrazu elektrickým proudem.
- Přístroje se nedotýkejte vlhkýma rukama a nepoužívejte jej venku ani v místnostech s vysokou vlhkostí vzduchu.
- Přístroj připojujte pouze do zásuvky instalované podle předpisů, jejíž síťové napětí odpovídá technickým parametrům přístroje.
- Vždy nejdřív zasuňte připojovací kabel do elektronického terče a až potom zasuňte síťový adaptér do zásuvky. Vždy nejdřív vytáhněte síťový adaptér ze zásuvky a až potom připojovací kabel z elektronického terče.
- Přístroj neuvádějte do provozu, pokud jsou na něm samotném, na jeho síťovém adaptéru nebo na připojovacím kabelu patrná nějaká poškození.
- Síťový adaptér vytáhněte ze zásuvky, ...  
... pokud během provozu dojde k poruše,  
... po použití a  
... za bouřky.  
Přitom tahejte vždy za síťový adaptér, nikoli za připojovací kabel.
- Pro úplné odpojení přístroje od elektrické sítě vytáhněte síťový adaptér ze zásuvky.

- Pokud používáte síťový adaptér k odpojování přístroje od síťového napětí, musí být síťový adaptér vždy dobře dostupný. Připojovací kabel položte tak, aby nebylo možné o něj zakopnout.
- Dbejte na to, aby nebyl připojovací kabel zalomený nebo přiskřípnutý. Připojovací kabel udržujte v dostatečné vzdálenosti od horkých povrchů a ostrých hran.
- Neprovádějte na výrobku žádné změny. Používejte výhradně síťový adaptér, který je součástí balení. Případné opravy přístroje nebo síťového adaptéru svěřte vždy výhradně odbornému servisu nebo našemu servisnímu centru nebo se obraťte na naše zákaznické centrum. Neodbornými opravami se uživatel vystavuje značným rizikům.

## **VÝSTRAHA před požárem**

- Nestavte na přístroj ani do jeho bezprostřední blízkosti zdroje otevřeného ohně, jako jsou např. hořící svíčky.
- Nepřikrývejte přístroj novinami, ubrusy, záclonami apod. Prostor v okruhu nejméně 5 cm od přístroje udržujte volný, protože jinak může dojít k přehřátí přístroje.

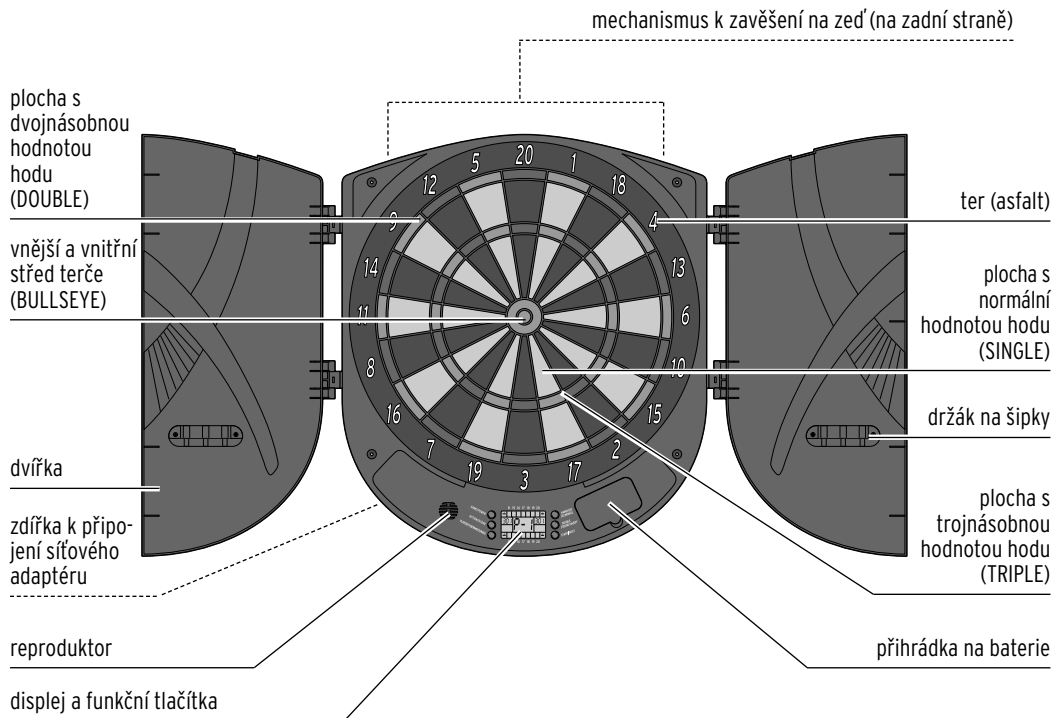
## **POZOR na věcné škody**

- Používejte výhradně takové hroty na šipky, které jsou určeny pro tento elektronický terč. V žádném případě nepoužívejte kovové hroty na šipky.
- Šipky které jsou součástí balení nepoužívejte pro jiné terče ani jiné hry, protože jinak by se mohly zlomit jejich hroty.
- Používejte pouze šipky, které váží maximálně 18 gramů.
- Šipky házejte pokud možno bez vynaložení velké síly. Pokud byste šipky házeli na terč velkou silou, hrozí nebezpečí, že se zlomí hroty šipek nebo se poškodí terč.
- Montážní materiál který je součástí balení (šrouby a hmoždinky) je určen pro běžné pevné zdivo. Před nástěnou montáží se informujte o vhodném montážním materiálu pro Vaši zeď a pokud bude nutno, použijte jiný montážní materiál. Přesvědčte se, že se na místě vrtání nenachází žádné trubky nebo kabely!
- Elektronický terč na šipky zavěste na zeď tak, aby se nacházel v dostatečné vzdálenosti od zdrojů tepla, jako jsou např. kamna.
- K čištění nepoužívejte žíraviny ani agresivní nebo abrazivní čisticí prostředky.
- Pokud by v elektronickém terči zůstal zapíchnutý hrot šipky nebo nějaký jiný předmět, může se na displeji objevit chybové hlášení. Chybové hlášení z displeje zmizne, jakmile uvíznutý předmět z terče odstraníte.

Když budete přístroj používat s bateriemi, dbejte následujících pokynů:

- Pozor! Baterie mohou vybuchnout, ...  
... v případě nesprávného vložení. Při vkládání proto bezpodmínečně dbejte na správnou polaritu (+/-).  
... pokud budou vystaveny silnému horku nebo extrémně nízkému tlaku vzduchu. Výrobek používejte pouze v mírných klimatických podmínkách.  
... při nabíjení, rozebírání, vyhazování do ohně nebo zkratování.
- Pozor! Při použití nesprávného typu baterií vzniká nebezpečí výbuchu. Používejte pouze stejný nebo rovnocenný typ baterií (viz „Technické parametry“).
- Přístroj a baterie chraňte před velkým horkem, způsobeným např. přímým slunečním zářením, ohněm apod.
- Baterie z výrobku vyjměte, pokud jsou vybité, nebo pokud nebudete výrobek delší dobu používat. Zabráníte tak poškození, ke kterému by mohlo dojít, kdyby baterie vytekly.
- Vyměňujte vždy všechny baterie najednou. Nepoužívejte současně staré a nové baterie, různé typy nebo značky baterií ani baterie s různou kapacitou.
- Kontakty baterií a přístroje před vložení baterií do přístroje v případě potřeby vyčistěte. Hrozí nebezpečí přehřátí!

## Přehled (rozsah dodávky)



## Funkční tlačítka

### GAME/POWER

vypínač / výběr hry

### OPTION/SCORE

nastavení varianty hry /  
zobrazení počtů bodů

### PLAYER/CYBERMATCH/MISS

stanovení počtu hráčů /  
aktivace počítače jako  
protihráče /  
registrace chybného hodu

### HANDICAP/ELIMINATE

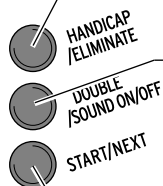
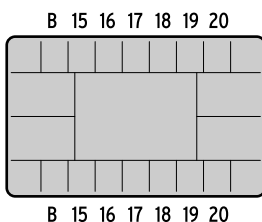
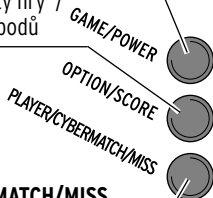
změna stupně obtížnosti  
pro jednotlivého hráče /  
smazání posledního hodu

### DOUBLE/ SOUND ON/OFF

nastavení variant  
DOUBLE /  
zapnutí/vypnutí  
zvuku

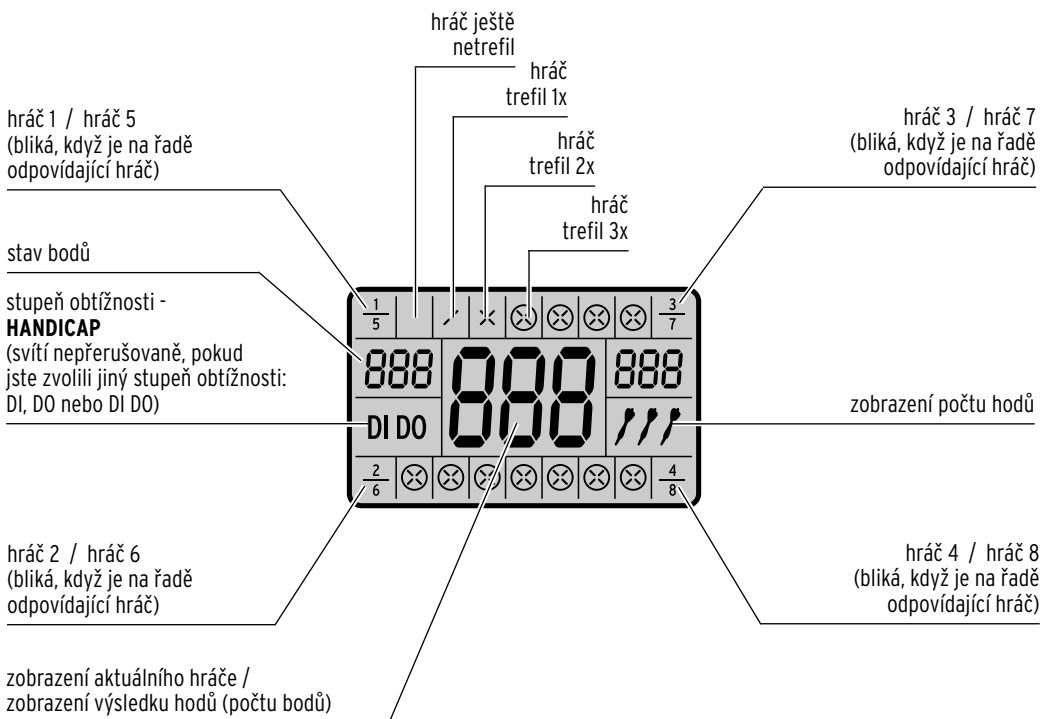
### START/NEXT

začít hru /  
změnit hráče



## Displej

svítí u her, u kterých se např. musí jeden segment trefit 3x

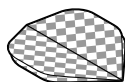


## Příslušenství

### pro šipky



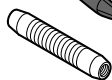
3x červená letka



3x modrá letka



6x násadka

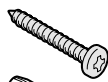


6x tělo (barrel)



24x hrot

### k nástěnné montáži



2x šroub



2x hmoždinka

### k napájení elektrickou energií



síťový adaptér



# Uvedení do provozu

## Vybalení



**NEBEZPEČÍ pro děti** - ohrožení života udušením/spolknutím

- Drobné díly, které by se daly spolknout, a obalový materiál udržujte mimo dosah dětí. Mimo jiné hrozí i nebezpečí udušení!

- ▷ Vyměte elektronický terč na šipky a příslušenství opatrně z obalu.
- ▷ Úplně odviňte přípojovací kabel síťového adaptéru.

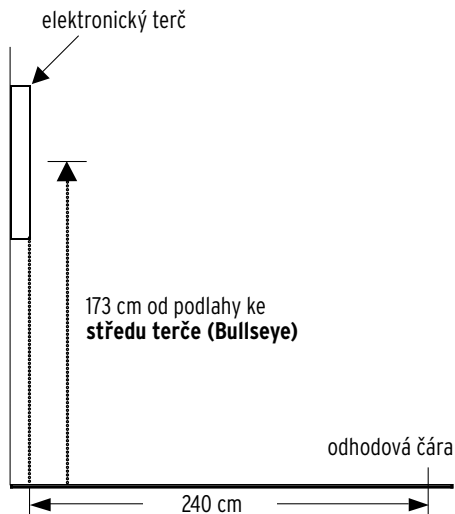
## Nástěnná montáž

**POZOR** na věcné škody

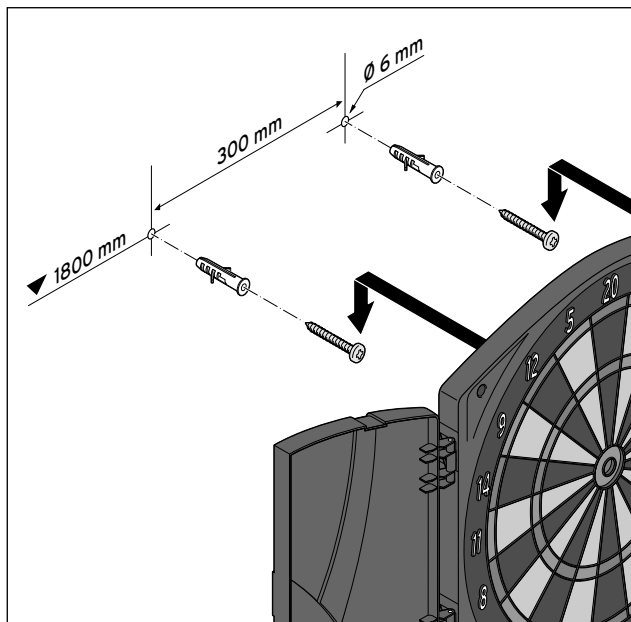
- Dbejte na správnou montáž závěsného mechanismu:
  - dostatečná nosnost zdi (přibližně 5 kg na každý šroub),
  - správný odstup a umístění šroubů,
  - použití správných hmoždinek a šroubů.

Před nástěnnou montáží se informujte ve specializovaném obchodě o vhodném montážním materiálu pro Vaši zeď.

- Přesvědčte se, že se na místě vrtání nenachází žádné trubky nebo kabely!



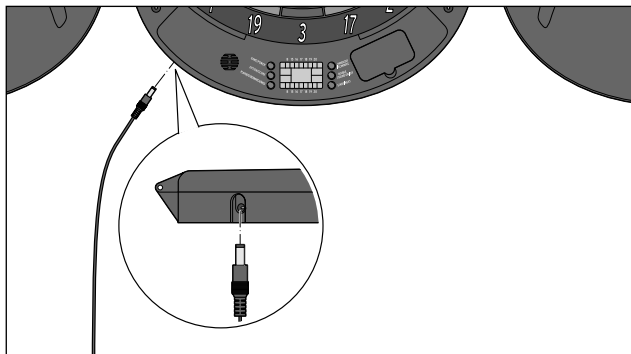
- Ke hře si vyberte takovou místnost, ve které budete mít dostatek volného prostoru k házení šipek. Odhodová čára by měla ležet přibližně 240 cm od elektronického terče. Za odhodovou čárou počítejte s volným prostorem přibližně 125 cm.
- Střed elektronického terče by se měl nacházet ve výšce přibližně 173 cm nad zemí.
- Pokud budete chtít používat elektronický terč se síťovým adaptérem, pověste jej do blízkosti zásuvky.



1. Vyznačte si na zdi výšku a odstup k vyvrtání otvorů pro závěsný mechanismus.
2. Vyvrtejte oba dva otvory do zdi.
3. Zastrčte hmoždinky do otvorů a zašroubujte šrouby do hmoždinek. Nechte hlavy šroubů vyčnívat ze zdi přibližně 1 cm.
4. Zavěste elektronický terč na hlavy šroubů a stáhněte jej o kousek směrem dolů, aby na šroubech bezpečně visel.

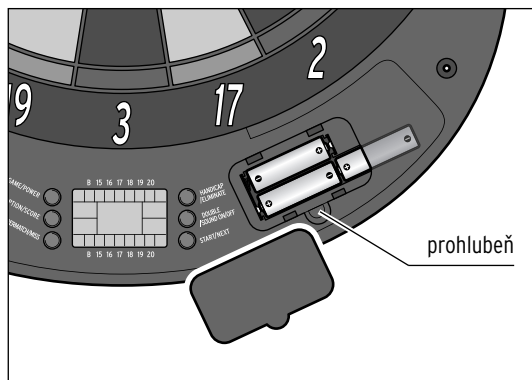
## Síťové napájení nebo provoz na baterie

### Síťové napájení



1. Zasuňte přípojovací zástrčku síťového adaptéru do přípojovací zdířky na přístroji.
2. Síťový adaptér zasuňte do dobře dosažitelné zásuvky.

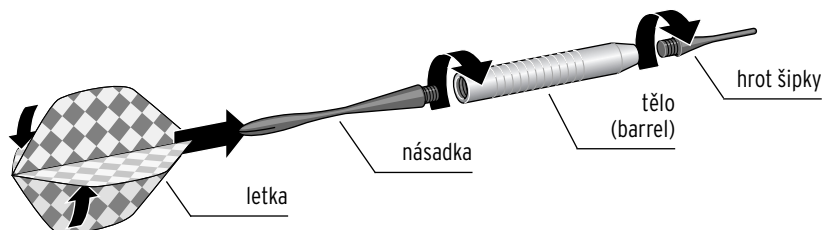
## Provoz na baterie



Baterie jsou součástí balení. Potřebný počet a typ viz „Technické parametry“.

1. Sáhnete do prohlubně a nadzvednete kryt přihrádky na baterie směrem nahoru.
2. Vložte baterie tak, jak je znázorněno v přihrádce na baterie.
3. Víko přihrádky na baterie opět nasadíte a zatlačíte jej směrem dolů. Musí slyšitelně a citelně zaskočit.

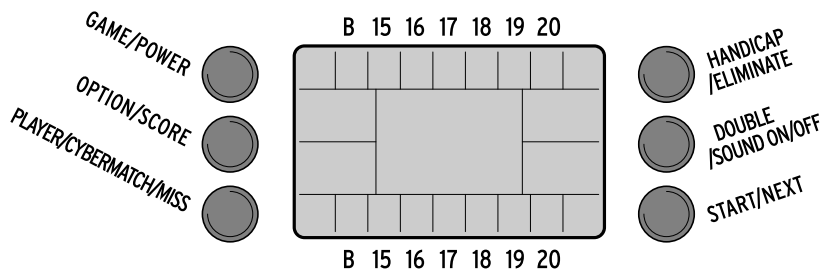
## Složení šipek



1. Našroubujte na kónicky se sbíhající konec těla (barrelu) hrot šipky.
2. Našroubujte násadku na zadní konec těla (barrelu).
3. Rozevřete křídla letky tak, aby svírala úhel 90°.
4. Zasuňte špičatý konec letky do drážek násadky.

# Základní ovládání

## Funkční tlačítka



### GAME/POWER - výběr hry / zapnutí/vypnutí elektronického terče

▷ Stiskněte tlačítko **GAME/POWER** ...

... 1x krátce, pokud chcete elektronický terč zapnout.

... případně opakovaně, pokud budete chtít přepínat mezi jednotlivými hrami.

... 1x krátce, když budete chtít probíhající hru ukončit.

... a držte jej stisknuté po dobu přibližně 3 vteřin, pokud budete chtít elektronický terč vypnout.

### OPTION/SCORE - výběr varianty hry / zobrazení stavu bodů

▷ Stiskněte tlačítko **OPTION/SCORE** ...

... **před začátkem hry** případně opakovaně, pokud budete chtít nastavit jinou variantu hry.

... **během hry** 1x krátce, pokud si budete chtít nechat na displeji zobrazit aktuální stav bodů. Po přibližně 3 vteřinách poběží hra dál.

### PLAYER/CYBERMATCH/MISS - stanovení počtu hráčů / aktivace počítače jako protihráče / registrace chybného hodu

▷ Stiskněte tlačítko **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** ...

... **před začátkem hry** případně opakovaně, abyste nastavili počet hráčů od **1-P** (1 hráč) po **8-P** (8 hráčů) nebo aktivovali počítač jako protihráče od **C-1** (1 počítač jako profesionální protihráč) až **C-5** (počítač jako protihráč začátečník).

... **během hry** 1x krátce, když jedna šipka během hry netrefila terč nebo zůstala zabodnutá v terči. Hod se registruje bez počtu bodů.

## **HANDICAP/ELIMINATE - nastavení jiného stupně obtížnosti pro některého z hráčů / smazání bodů**

▷ Stiskněte tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE** ...

... **před začátkem hry** případně opakovaně, pokud budete chtít změnit stupeň obtížnosti / postižení u více hráčů individuálně (je k dispozici jen u vybraných her, viz tabulka „Přehled her“).

... **během hry** 1x krátce, pokud budete chtít smazat počet bodů posledního hodu.

## **DOUBLE/SOUND ON/OFF - nastavení variant DOUBLE / zapnutí/vypnutí zvuku**

▷ Stiskněte tlačítko **DOUBLE/SOUND ON/OFF** ...

... **před začátkem hry** případně opakovaně, abyste mohli nastavit požadovanou variantu DOUBLE. Může se používat pouze při hrách s odečítáním směrem k nule (G-1 a G-2).

... a držte jej stisknuté po dobu přibližně 3 vteřin, abyste mohli zvuk zapnout (**Sud-ON**) nebo vypnout (**Sud OFF**).

## **START/NEXT - začít hru / změnit hráče**

▷ Stiskněte tlačítko **START/NEXT** ...

... 1x krátce, pokud chcete hru začít.

... 1x krátce, pokud budete chtít **během hry** přejít na dalšího hráče.

---

## **Všeobecný průběh hry**

1. K zapnutí elektronického terče stiskněte tlačítko **GAME/POWER**. Zazní krátká melodie.
2. Stiskněte případně opakovaně tlačítko **GAME/POWER**, dokud se nezobrazí požadovaná hra (**G-1** ... **G-26** / viz tabulka „Přehled her“). Popis jednotlivých her najdete v kapitole „Hry a jejich varianty“.
3. Stiskněte případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry nebo požadovaný stupeň obtížnosti. Údaje k různým tlačítkům najdete v kapitole „Základní ovládání“ a v popisech jednotlivých her.
4. Ke stanovení počtu hráčů **1-P** (1 hráč) až **8-P** (8 hráčů) stiskněte případně opakovaně tlačítko **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**.

5. K zahájení hry stiskněte tlačítko **START/NEXT**. Na displeji se zobrazí první hráč (**P-1**), a tým je vyzván, aby začal házet svoje šipky na terč.
6. Začněte házet šipky na terč (každý hráč hází v každém kole 3 šipky po sobě). Každý zásah terče je akusticky signalizován a na displeji se objeví dosažený počet bodů. Zobrazení na levé a pravé straně displeje závisí na vybrané hře, počtu hráčů apod.  
Poté co hráč hodil třetí šipku na terč, ozve se hlášení „NEXT PLAYER“ (další hráč). Na řadě je druhý hráč.
7. Vytáhněte z terče všechny 3 šipky prvního hráče a následně stiskněte tlačítko **START/NEXT**. Nyní může začít házet šipky na terč druhý hráč.
8. Opakujte kroky 6 až 8 tak dlouho, dokud nebude hra u konce. Když některý hráč danou hru vyhraje, ozve se hlášení „WINNER“ (výherce).
9. K vypnutí elektronického terče stiskněte tlačítko **GAME/POWER** a držte jej stisknuté po dobu přibližně 3 vteřin.

## Hry proti počítači (CYBERMATCH)

Pomocí funkce **CYBERMATCH** může hrát hráč proti počítači. Pro počítač jako protihráče můžete nastavit 5 rozdílných stupňů obtížnosti.

1. K zapnutí elektronického terče stiskněte tlačítko **GAME/POWER**.  
Zazní krátká melodie.
2. Stiskněte případně opakovaně tlačítko **GAME/POWER**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná hra (**G-1 ... G-26** / viz kapitola „Přehled her“).  
Popis jednotlivých her najdete v kapitole „Hry a jejich varianty“.
3. Stiskněte případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry nebo požadovaný stupeň obtížnosti.  
Údaje k různým tlačítkům najdete v kapitole „Základní ovládání“ a v popisech jednotlivých her.
4. Stiskněte případně opakovaně tlačítko **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**, abyste mohli hrát proti počítači **C-1** (počítač jako profesionální protihráč) až **C-5** (počítač jako protihráč začátečník).  
Nejtěžší stupeň hry:
 

úroveň 1	(C 1)	profesionál
úroveň 2	(C 2)	pokročilý
úroveň 3	(C 3)	středně pokročilý
úroveň 4	(C 4)	začátečník

 Nejjednodušší stupeň hry:
 

úroveň 5	(C 5)	úplný začátečník
----------	-------	------------------

5. K zahájení hry stiskněte tlačítko **START/NEXT**. Na displeji se zobrazí první hráč (**P-1**) a tým je vyzván, aby začal házet svoje šipky na terč.
6. Začněte házet šipky na terč (každý hráč hází v každém kole 3 šipky po sobě). Každý zásah terče je akusticky signalizován a na displeji se objeví dosažený počet bodů. Zobrazení na levé a pravé straně displeje závisí na vybrané hře, počtu hráčů apod.  
Poté co hráč hodil třetí šipku na terč se ozve hlášení „NEXT PLAYER“ (další hráč). Na řadě je počítač jako protihráč.
7. Vytáhněte z terče všechny 3 šipky a následně stiskněte tlačítko **START/NEXT**. Počítač jako protihráč „začne házet svoje šipky“.
8. Počkejte, dokud počítač jako protihráč nehodí všechny 3 svoje šipky. Když se ozve hlášení „NEXT PLAYER“ (další hráč) a ozve se signální tón, jste na řadě zase Vy a můžete začít házet na terč svoje šipky.

---

## Změna stupně obtížnosti hry (DOUBLE)

Varianty DOUBLE je možné použít pouze u her, u kterých se počítá směrem od předurčeného počtu bodů k nule (G-1 a G-2).

- DI** Hra musí začít tím, že trefíte plochu s dvojnásobnou hodnotou hodu. Až potom se začnou odpočítávat body směrem k nule.
- DO** Zásah šipkou, kterým se má dosáhnout 0 bodů, musí být plocha s dvojnásobnou hodnotou hodu. Pokud zůstane přesně 1 bod nebo bude počet bodů nižší než 0, nebude se kolo hráče, který právě hází šipky, počítat.
- DI DO** Hra musí začít i skončit tím, že trefíte plochu s dvojnásobnou hodnotou hodu.

## Přehled her

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



## Hry a jejich varianty

Na výběr máte 26 předprogramovaných her a některé z nich mají více variant, jako jsou např. nastavitelné stupně obtížnosti.

### G-1 - Count Down (Odečítání bodů)

#### Průběh hry:

Všichni hráči začínají s předurčeným počtem bodů. Dosažené body se od tohoto počtu bodů odečítají. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přesně 0 bodů. Pokud hráč v posledním kole docílí 1 bodu nebo docílí více bodů než kolik potřebuje k dosažení 0, je jeho počet bodů vrácen na předchozí počet bodů.

Příklad: Hráč, který potřebuje k dosažení nuly ještě 28 bodů, ale zasáhne 10, 12 a 18 (tedy celkem 40 bodů), začíná další kolo opět s 28 body.

#### Varianty hry:

výchozí počet bodů 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaný výchozí počet bodů.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit výchozí počet bodů pro jednoho hráče.

... případně tlačítko **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, abyste nastavili požadovanou variantu DOUBLE (viz kapitola „Změna stupně obtížnosti hry (DOUBLE)“).

### G-2 - Count Down Team (Odečítání bodů - družstvo)

#### Průběh hry:

U této hry se jedná o velmi známou a populární hru v družstvech, která je variantou hry **Count Down** (Odečítání bodů). U této hry hrají proti sobě vždy 2 družstva, např. hráč 1 a hráč 3 proti hráči 2 a hráči 4.

Průběh hry je stejný jako u hry **Count Down** (Odečítání bodů). Všichni hráči začínají s přednastaveným počtem bodů, od kterého se odečítají získané body.

Vyhrává družstvo, ke kterému patří hráč, který jako první dosáhne přesně 0 bodů. Pokud hráč v posledním kole docílí více bodů než kolik potřebuje k dosažení 0, je jeho počet bodů vrácen na předchozí počet bodů.

#### Varianty hry:

výchozí počet bodů 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaný výchozí počet bodů.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit výchozí počet bodů pro jednoho hráče.

... případně tlačítko **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, abyste nastavili požadovanou variantu DOUBLE (viz kapitola „Změna stupně obtížnosti hry (DOUBLE)“).

### G-3 - Count Up (Sčítání bodů)

#### Průběh hry:

Háze se na všechny segmenty terče a sčítají se všechny body (plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu se počítají odpovídajícím způsobem). Vyhrává ten hráč, který nejvyšším počtem bodů dosáhne přednastaveného cílového počtu bodů nebo jej překročí o co nejvíce bodů.

#### Varianty hry:

cílový počet bodů 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700 / 800 / 900

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaný cílový počet bodů.

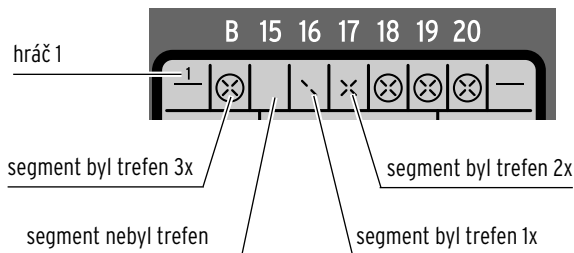
... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit cílový počet bodů pro jednoho hráče.

### G-4 - Standard Cricket (Standardní cricket)

#### Průběh hry:

Šípky se hází na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE). Hráč musí trefit každý segment vždy 3x, aby jej „otevřel“ a tento hráč pak mohl získávat body, když jej trefí znovu (plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu se počítají odpovídajícím způsobem). Pokud ještě všichni ostatní hráči netrefili daný segment také 3x, může ten hráč, který jej již 3x trefil, sbírat body pokaždé, když se do něj trefí znovu. Jakmile daný segment trefí všichni hráči minimálně 3x, uzavře se a už se nikomu nepočítají další body, pokud tento segment znovu trefí. Jakmile budou uzavřeny všechny segmenty, vyhrává ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

Stav hry se zobrazuje následujícím způsobem:



## Varianty hry:

EOO / E20 / E25

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

E00: Hráč se smí trefovat do segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE) v libovolném pořadí.

E20: Hráč musí nejdřív trefit 3x segment 20 a potom postupně segmenty 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec střed terče (BULLSEYE).

E25: Hráč musí nejdřív trefit 3x střed terče (BULLSEYE) a potom postupně segmenty 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

## G-5 - No Score Cricket (Cricket bez počítání bodů)

### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako u hry **Standard Cricket** (Standardní cricket), ale nepočítají se při něm žádné body. Šipky se hází na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE). Všechny segmenty však musíte také trefit vždy 3x. Plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu se počítají jako dva nebo tři zásahy. Další zásah stejného segmentu se pak již nepočítá. Vyhrává ten hráč, který jako první trefí každý segment 3x.

### Varianty hry:

I100 / I120 / I125

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

Varianty hry jsou stejné jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket).

## G-6 - Cut Throat Cricket (Vybijecí cricket)

### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket), ale dosažené body se připočítávají protivníkovi. Šipky se hází na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE). Jakmile budou uzavřeny všechny segmenty, vyhrává ten hráč, který dosáhl nejnižšího počtu bodů.

### Varianty hry:

COO / C20 / C25

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

Varianty hry jsou stejné jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket).

### G-7 - Killer Cricket (Cricket zabiják)

#### Průběh hry:

Průběh hry je podobný jako u hry **No Score Cricket** (Cricket bez počítání bodů), ale s tím rozdílem, že přitom může jeden hráč zásahy protivníka zrušit. Šipky se hází na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE). Všechny segmenty se musí trefit také vždy 3x (plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu se počítají odpovídajícím způsobem). Potom se považuje daný segment za uzavřený. Pokud tento hráč trefí daný segment znovu, odečte se každému hráči, který má tento segment ještě otevřený (a trefil jej tedy prozatím pouze 1x nebo 2x), jeden zásah. Jakmile budou uzavřeny všechny segmenty, vyhrává ten hráč, který dosáhl nejnižšího počtu bodů.

### Varianty hry:

HOO / H20 / H25

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

Varianty hry jsou stejné jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket).

### G-8 - Low Pitch Cricket

#### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket).

Šipky se hází na segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 a střed terče (BULLSEYE).

### Varianty hry:

LOO / L20 / L25

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

Varianty hry jsou stejné jako při hře **Standard Cricket** (Standardní cricket).

## **G-9 - Round the clock (Kolečko)**

### **Průběh hry:**

Každý hráč musí postupně trefovat různé segmenty, např. při hře 120, segmenty 1 až 20. Ten segment, který má hráč trefit jako další, se zobrazuje na displeji.

V každém kole má každý hráč 3 šipky. Jakmile trefí správný segment (plochu s normální, dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu), může začít házet na další segment. Vyhrává ten, kdo trefil jako první všechny segmenty, které jsou zobrazené na displeji.

### **Varianty hry:**

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

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

Počítají se zásahy v ploše s normální, dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu:

105 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 5.

110 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 10.

115 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 15.

120 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 20.

Počítají se pouze zásahy v ploše s dvojnásobnou hodnotou hodu:

205 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 5.

210 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 10.

215 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 15.

220 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 20.

Počítají se pouze zásahy v ploše s trojnásobnou hodnotou hodu:

305 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 5.

310 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 10.

315 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 15.

320 začátek hry v segmentu 1 - konec hry v segmentu 20.

## G-10 - Shoot Out

### Průběh hry:

Hráči hází šipky na ty segmenty, které se zobrazují na displeji v náhodném pořadí. Každý hráč musí hodit všechny své šipky v rozmezí **10 vteřin**.

Počítají se všechny šipky, které trefí daný segment. Za každý zásah (v ploše s normální, dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu) se odečte jeden bod.

Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne 0 bodů.

### Varianty hry:

výchozí počet bodů -05 / -07 až -21

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## G-11 - Shanghai (Šanghaj)

### Průběh hry:

Hráči hází šipky v přesném pořadí, např. u hry 101 na segmenty 1 až 20. Na každý segment má každý hráč jen jeden hod. Jakmile trefí správný segment (plochu s normální, dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu), započítají se body a hráč může začít házet na další segment. Při chybných hodech se daný segment nezobrazí znovu, ale započítá se za něj 0 bodů a dál hraje další hráč. Když se trefí všechny segmenty od 1 do 20, hází se na střed terče (BULLSEYE). Vyhrává ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

### Varianty hry:

101 / 105 / 110 / 115

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

101 začátek hry v segmentu 1 až 20 + střed terče (BULLSEYE)

105 začátek hry v segmentu 5 až 20 + střed terče (BULLSEYE)

110 začátek hry v segmentu 10 až 20 + střed terče (BULLSEYE)

115 začátek hry v segmentu 15 až 20 + střed terče (BULLSEYE)

## G-12 - Halve It

### Průběh hry:

Hráči hází šipky na segmenty v předem určeném pořadí: 12, 13, 14, libovolná plocha s dvojnásobnou hodnotou hodu, 15, 16, 17, libovolná plocha s trojnásobnou hodnotou hodu, 18, 19, 20 a střed terče (BULLSEYE). V každém kole obdrží každý

hráč 3 šipky a hází všechny 3 šipky na předem určený segment. Pokud hráč trefí uvnitř tohoto segmentu plochu s dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu, pak se také body počítají dvakrát nebo třikrát. Pokud hráč netrefil ani jednu ze tří šipek, jeho dosavadní počet bodů se rozdělí na polovinu. Vyhrává ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

### **G-13 - High Score**

#### **Průběh hry:**

Hráči hází postupně na všechny segmenty (plochy s dvojnásobnou nebo trojnásobnou hodnotou hodu se počítají odpovídajícím způsobem). V každém kole má každý hráč 3 šipky. Vyhrává ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

#### **Varianty hry:**

kola hry 003 / 004 až 014

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...  
... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

### **G-14 - Legs Over**

#### **Průběh hry:**

Každý hráč má určitý počet „životů“. V každém kole musí hráč svými třemi šipkami dosáhnout stejného nebo vyššího počtu bodů než dosáhl třemi šipkami jeho protihráč před ním. Pokud se to hráči podaří, může si nechat všechny svoje „životy“. Pokud se mu to však nepodaří, ztratí jeden ze svých „životů“. Hráč, který ztratil všechny své „životy“, vypadává ze hry. Vyhrává ten hráč, kterému na konci zůstal ještě alespoň jeden nebo více „životů“.

Na začátku počítač stanoví určitý počet bodů. Počet bodů, který musí hráč překročit, se zobrazuje na displeji.

Tato hra je doporučena pro více než 2 hráče.

#### **Varianty hry:**

„život“ 003 / 005 až 021

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...  
... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.  
... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

### **G-15 - Legs Under**

#### **Průběh hry:**

Průběh hry je stejný jako u hry **Legs Over**, s tím rozdílem, že každý hráč musí dosáhnout stejného nebo nižšího počtu bodů než dosáhl jeho protihráč před ním.

Počet bodů, který hráč nesmí překročit, se zobrazuje na displeji. Vyhrává ten hráč, kterému na konci zůstal ještě alespoň jeden nebo více „životů“.

### **Variety hry:**

„život“ U03 / U05 až U21

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...
  - ... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.
  - ... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## **G-16 - Big6**

### **Průběh hry:**

Plocha s normální, dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu platí v každém segmentu jako jednotlivý cíl.

Hra začíná na ploše 6 s normální hodnotou hodu. Pokud trefí první hráč tento cíl svou 1. nebo 2. šípkou, určí následující šípkou cíl pro dalšího hráče (přednostně nějaký obtížnější cíl jako je střed terče nebo plocha 20 s trojnásobnou hodnotou hodu). Pokud hráč tuto plochu trefí až svou 3. šípkou, začne další hráč házet na stejný cíl jako jeho předchůdce. Pokud hráč netrefí cíl ani jednou ze svých šipek, ztratí jeden ze svých přednastavených „životů“. Další hráč pak začne také se stejným cílem jako jeho předchůdce atd. Vyhrává ten hráč, který zůstane nejdéle „na živu“.

### **Variety hry:**

„život“ b03 / b05 ... b21

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...
  - ... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.
  - ... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## **G-17 - Score Color**

### **Průběh hry:**

Pro začátek hry musí každý hráč hodit šípkou na jeho požadovanou barvu segmentu (černou nebo bílou). Pokud některý z hráčů trefí střed terče, je nutno si znovu vybrat barvu segmentu. Následně háže každý hráč šípky na pole s jeho vybranou barvou (včetně středu terče (BULLSEYE)). Jednotlivé body se sčítají, plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodu se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. Pokud některý z hráčů trefí protivníkovu barvu segmentu, daný hod se nepočítá. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přednastaveného počtu bodů nebo jej přesáhne.



## Varianty hry:

cílový počet bodů 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## G-18 - Bonus Color

### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako při hře **Score Color**. Pokud však některý z hráčů trefí protihráčovu barvu segmentu, připočítá se trefený počet bodů k již dosaženým bodům protihráči. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přednastaveného počtu bodů nebo jej přesáhne.

### Varianty hry:

cílový počet bodů 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## G-19 - Correctional Color

### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako při hře **Score Color**. Rozdíl spočívá v tom, že pokud některý z hráčů trefí protivníkovou barvu segmentu, odpočítá se trefený počet bodů od již dosažených bodů protihráče. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přednastaveného počtu bodů nebo jej přesáhne.

### Varianty hry:

cílový počet bodů 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

...případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## G-20 - No Score Color

### Průběh hry:

Začátek hry je stejný jako u hry **Score Color**, ale s tím rozdílem, že má každý hráč přednastavený počet bodů. Pokud hráč trefí svou barvu, obdrží jeden bod navíc.

Pokud však hráč trefí protivníkovou barvu, odečte se mu jeden bod. Vyhrává ten hráč, který bude mít na konci ještě nějaké body, zatímco všichni ostatní hráči už budou mít 0 bodů.

### **Varianty hry:**

počáteční počet bodů 003 / 004 / 005 / 006 / 007

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...
  - ... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.
  - ... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

### **G-21 - Free Dart Color**

Průběh hry je stejný jako při hře **Score Color**, ale s tím rozdílem, že se na začátku hry stanoví počet hodů pro každého hráče. Jednotlivé body (včetně středu terče) se sčítají, plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodů se počítají odpovídajícím způsobem. Pokud některý z hráčů trefí protivníkovou barvu segmentu, daný hod se nepočítá. Vyhrává ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů poté, co byly hozeny všechny šipky.

### **Varianty hry:**

počet hodů 005 / 010 / 015 / 020

- ▷ Před začátkem hry stiskněte ...
  - ... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.
  - ... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

### **G-22 - Shooting I**

#### **Průběh hry:**

V každém kole má každý hráč 3 šipky. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů v daném kole vyhrává kolo a získává přitom 1 bod. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne 7 bodů.

### **G-23 - Shooting II**

#### **Průběh hry:**

V každém kole má každý hráč 3 šipky. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů v daném kole vyhrává kolo a získává přitom 1 bod. Počítají se však pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne 7 bodů.

## G-24 - Shooting III

### Průběh hry:

V každém kole má každý hráč 3 šipky. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů v daném kole vyhrává kolo a získává přitom 1 bod. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne 4 bodů. Další možnost je ta, že hra trvá 7 kol a vyhrává ten hráč, který získal nejvyšší počet bodů.

## G-25 - Shooting IV

### Průběh hry:

V každém kole má každý hráč 3 šipky. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů v daném kole vyhrává kolo a získává přitom 1 bod. Počítají se však pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne 4 bodů. Další možnost je ta, že hra trvá 7 kol a vyhrává ten hráč, který získal nejvyšší počet bodů.

## G-26 - Gotcha

### Průběh hry:

Každý hráč začíná s 0 body. Hráči hází šipky na všechny segmenty, jednotlivé body se sčítají, plochy s dvojnásobnou a trojnásobnou hodnotou hodů se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. V každém kole má každý hráč 3 šipky. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne předepsaného počtu bodů. Pokud některý z hráčů předepsaný počet bodů překročí, vrátí se zpět k počtu bodů posledního kola. Pokud některý z hráčů dosáhne stejného počtu bodů jako protihráč, všechny nasbírané body protihráče se smažou a hráč musí začít hrát opět od 0.

### Varianty hry:

cílový počet bodů 101 / 201 / 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Před začátkem hry stiskněte ...

... případně opakovaně tlačítko **OPTION/SCORE**, dokud se na displeji nezobrazí požadovaná varianta hry.

... případně tlačítko **HANDICAP/ELIMINATE**, pokud budete chtít změnit variantu hry pro jednoho hráče.

## Resetování

Elektromagnetické záření v okolí přístroje může vést k poruchám funkčnosti. Pokud už přístroj nebude fungovat správně, resetujte jej tak, jak je následně popsáno:

- ▷ Vytáhněte síťový adaptér ze zásuvky a pár vteřin počkejte. Potom síťový adaptér opět zastrčte do zásuvky a přístroj opět zapněte.
- ▷ Vyměňte z přístroje baterie a pár vteřin počkejte. Potom baterie opět vložte do přístroje a přístroj zase zapněte.

---

## Technické parametry

Model: 381 675

### Napájení

Síťový adaptér (číslo modelu **5003GV0500050**):

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

výstup: 5 V  $\text{---}$  500 mA  $\ominus\text{---}\oplus$

(symbol  $\text{---}$  znamená stejnosměrný proud)

(symbol  $\ominus\text{---}\oplus$  znamená polaritu)

Třída ochrany: II  $\square$

### Napájení

Baterie: 3x LR6(AA)/1,5 V

(symbol  $\square$  v přihrádce na baterie je značkou pro baterii)

(symbol  $+$  v přihrádce na baterie je značkou pro kladný pól)

(symbol  $-$  v přihrádce na baterie je značkou pro záporný pól)

Okolní teplota: +10 až +40 °C

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,  
22297 Hamburg, Germany  
[www.tchibo.cz](http://www.tchibo.cz)

Za účelem vylepšování výrobku si vyhrazujeme právo technických a vzhledových změn.



## Likvidace

Výrobek a jeho obal byly vyrobeny z cenných recyklovatelných materiálů. Recyklace snižuje množství odpadu a chrání životní prostředí.

**Obal** roztřídte a zlikvidujte. Využijte místních možností ke sběru papíru, lepenky a lehkých obalů.



**Přístroje** označené tímto symbolem se nesmí vyhazovat do domovního odpadu!



Staré přístroje jste ze zákona povinni likvidovat samostatně, odděleně od domovního odpadu. Informace o sběrných místech, na kterých bezplatně přijímají staré přístroje, získáte u obecní nebo městské správy.



**Baterie a akumulátory** nepatří do domovního odpadu!

Vybité baterie a akumulátory jste ze zákona povinni odevzdávat ve sběrně určené obecní nebo městskou správou nebo ve specializované prodejně, ve které se prodávají baterie.



## Záruka

Záruku poskytujeme v trvání **3 let** od data prodeje.

Tento výrobek byl vyroben nejnovějšími výrobními postupy a podroben přísné kontrole kvality. Zaručujeme bezvadnou kvalitu tohoto výrobku.

Během záruční doby bezplatně odstraníme veškeré materiálové a výrobní vady. Předpokladem pro poskytnutí záruky je předložení účtenky z obchodu Tchibo nebo jednoho z prodejních partnerů autorizovaných společností Tchibo. Tato záruka platí v rámci EU, ve Švýcarsku a v Turecku. Pokud by se proti očekávání vyskytla závada, vyplňte příložený servisní šek a zašlete jej spolu s kopií účtenky a pečlivě zabaleným výrobkem do našeho servisního centra Tchibo.

Pro bezplatné zaslání výrobku do opravy zavolejte prosím do našeho zákaznického servisu Tchibo nebo výrobek osobně odevzdejte v nejbližší pobočce Tchibo.

Záruka se nevztahuje na škody způsobené neodbornou manipulací, na díly podléhající rychlému opotřebení ani na spotřební materiál. Tyto můžete objednat na uvedeném telefonním čísle.

Opravy, na které se záruka nevztahuje, můžete nechat provést na vlastní náklady v servisním centru Tchibo.

Tato záruka nijak neomezuje zákonná záruční práva.

### Servisní šek

Šek prosím vyplňte hůlkovým písmem a odešlete jej společně s výrobkem.

Příjmení \_\_\_\_\_

Ulice a číslo \_\_\_\_\_

PSČ, místo \_\_\_\_\_

Země \_\_\_\_\_

Tel. č. (přes den) \_\_\_\_\_

**Pokud se nejedná o opravu ze záruky\*:**  
(prosím zaškrtněte)

Zašlete mi prosím neopravený výrobek zpět.

Zašlete mi prosím předběžný rozpočet nákladů, pokud vzniknou.

\*Pokud již výrobek není v záruční době a nevztahuje se na něj záruka, hradíte náklady na zaslání výrobku zpět.



Výrobek bude opraven ve zmíněném servisním centru Tchibo. Rychlé zpracování a zaslání výrobku zpět je zajištěno pouze v případě, že výrobek zašlete přímo na adresu příslušného servisního centra ve Vaší zemi.

Pokud potřebujete další informace o výrobku, chcete objednat příslušenství nebo máte nějaké dotazy k provádění servisu, zavolejte prosím do našeho **základnického servisu Tchibo**. Při dotazech uvádějte vždy číslo výrobku.

---

**TCHIBO servisní centrum**  
**SÖMMERDA**  
**P.O. Box 21**  
**Riegrova 56**  
**350 02 Cheb**  
**Česká republika**



**800 900 826**  
(zdarma)

pondělí - pátek 8:00 - 20:00 hod.

sobota 8:00 - 16:00 hod.

e-mail: [service@tchibo.cz](mailto:service@tchibo.cz)

---

**Číslo výrobku: 381 675**

---



### **Servisní šek**

Šek prosím vyplňte hůlkovým písmem a odešlete jej společně s výrobkem.

---

**Číslo výrobku: 381 675**

---

Chyba/vada

---

---

---

Datum prodeje

Datum/podpis

