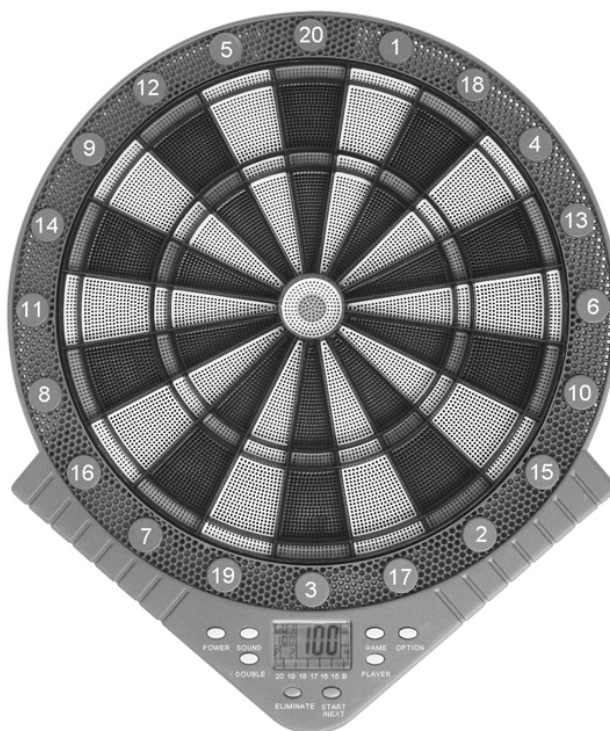


ELEKTRONICKÝ TERČ

Model: 84854



NÁVOD NA POUŽITÍ

UPOZORNĚNÍ

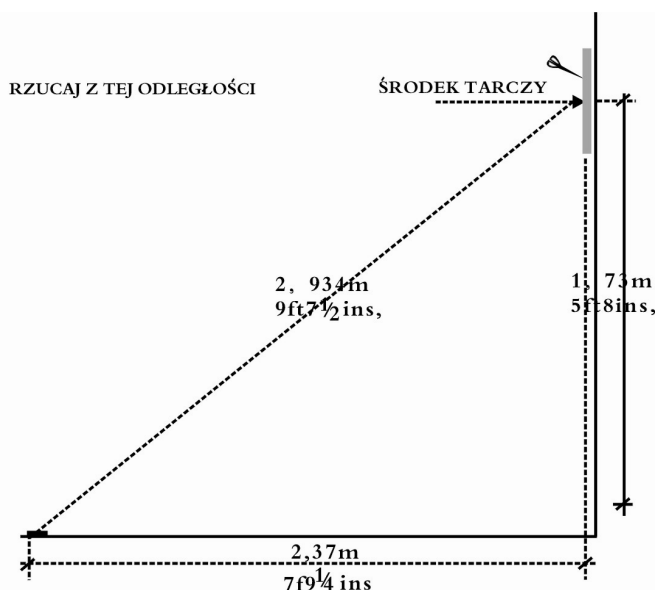
1. Terč není hračka
2. Terč je určen pouze pro dospělé osoby.
3. před použitím si nejdříve přečtěte návod na použití.

POPIS

1. **Display:** ukazuje výsledky nebo informace o hře
2. **Počet hráčů:** 2-8
3. **Počet her:** 18 (159 kombinací)

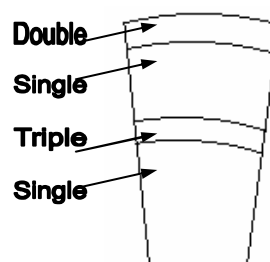
MONTÁŽ TERČE NA ZEĎ

Vyznačte si místo ve vzdálenosti 3 m od terče. Pověste terč tak, aby jeho střed byl ve výšce 1,73 m od země. Během hry hráč musí být ve vzdálenosti nejméně 2,37 m od terče.



Pravidla počítání bodů:

<u>SEGMENT</u>	<u>výsledek</u>
Single / SEGMENT jednoduchý	body X 1
Double / SEGMENT zdvojený	body X 2
Triple / SEGMENT ztrojený	body X 3
Bull's-eye	25 X 1
Bull's-eye zdvojené	25 X 2



POPIS TLAČÍTEK:

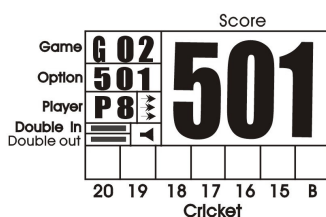
1. Stiskněte tlačítko **"POWER"** pro zapnutí / vypnutí hry. Zapnutí / vypnutí je indikován pípnutím.
2. Tlačítkem **„SOUND“** vypnete nebo zapnete zvukové efekty.
3. Tlačítko **„DOUBLE“** – se používá ve hře G02.
4. **„GAME“** slouží pro výběr hry (G01 – G18).
5. Tlačítko **“OPTION”** slouží k výběru hry v hlavní hře.
6. Pomocí tlačítka **“PLAYER”** zvolte počet hráčů. Minimální počet hráčů je 2.
7. **„ELIMINATE“** – toto tlačítko slouží k vynulování a zobrazení výsledků hry.

Kombinace:

Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – znamená, že body se počítají pouze pokud první hod je v poli Double.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – Znamená, že hru můžete zakončit jedině trefením v poli Double, jinak se body nepočítají.

Double in/ Double out – Znamená, že první a poslední hod musí být v poli Double.



Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / hodiny (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

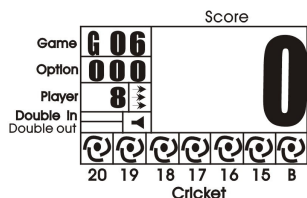
- 105, 110, 115, 120 – počítá se trefení v dovoleném segmentu.
- 205, 210, 215, 220 – počítá se trefení v segmentu Double.
- 305, 310, 315, 320 – počítá se trefení v segmentu Triple.
- Znamená trefit segmenty od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) nebo od 1-20 (120). Platí i v segmentech Double a Triple. Vyhrává ten, která jako první dosáhne tyto hodnoty.

Hra 6: G06 Simple Cricket / jednoduchý kriket (000, 020, 025)

- Počítají se jen hody v segmentech 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
- Hráč, který první trefí třikrát pole, vyhrává.
 - Hod v segmentu **Single** – počítá x 1
 - Hod v segmentu **Double** – počítá x 2
 - Hod v segmentu **Triple** – počítá x 3

Kombinace:

- "000" – musí být hozeno v segmentech 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Nezáleží na pořadí.
- "020" – znamená 3x trefit 20 a pak po řadě 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- "025" - znamená 3x trefit **Bull's-eye** a pak po řadě 15, 16, 17, 18, 19, 20.



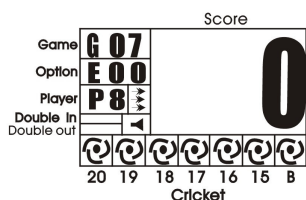
Hra 7: G07 Score Cricket / KRIKET (E00, E20, E25)

- Počítá se pouze trefení v segmentech 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
- Musíte trefit všechny dané čísla:
 - Hod v segmentu **Single** – počítá x 1

Hod v segmentu **Double** – počítá x 2
 Hod v segmentu **Triple** – počítá x 3

Kombinace:

1. "E00" – musí být hozeno v segmentech 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Nezáleží na pořadí.
2. "020" – znamená 3x trefit 20 a pak po řadě 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" - znamená 3x trefit **Bull's-eye a pak po řadě** 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Na displeji se zobrazí 3 číslice, hra končí, když jsou všechny tři hozeny.
5. Na displeji bliká segment, vyhrává ten, který jako první uzavře všechny pole.
6. Pokud hráč trefí třikrát bodovaný segment, je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsaný, pokud každý hráč hodí všechny tři hody v bodovaném segmentu. Body od ostatních hráčů budou připsány soupeřům.
7. Každý hráč se musí snažit trefit bodovaný segment.
8. když segment zůstane trefený třikrát každým hráčem, zůstane uzamčen. Hráč musí trefit následující segment, aby umožnil soupeřům sbírání bodů.
9. Vyhrává hráč, který po uzamčení všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

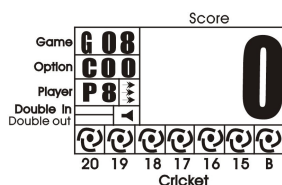


Hra 8: G08 Cut Throat Cricket – vybíjecí kriket (C00, C020, C25)

1. Počítá se pouze trefení v segmentech 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye** .
2. Musíte trefit všechny dané čísla:
 - Hod v segmentu **Single** – počítá x 1
 - Hod v segmentu **Double** – počítá x 2
 - Hod v segmentu **Triple** – počítá x 3

Kombinace:

1. "C00" – musí být hozeno v segmentech 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Nezáleží na pořadí.
2. "020" – znamená 3x trefit 20 a pak po řadě 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" - znamená 3x trefit **Bull's-eye a pak po řadě** 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Na displeji bliká segment, vyhrává ten, který jako první uzavře všechny pole.
5. Pokud hráč trefí třikrát bodovaný segment, je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsaný, pokud každý hráč hodí všechny tři hody v bodovaném segmentu. Body od ostatních hráčů budou připsány soupeřům.
6. Každý hráč se musí snažit trefit bodovaný segment.
7. když segment zůstane trefený třikrát každým hráčem, zůstane uzamčen. Hráč musí trefit následující segment, aby umožnil soupeřům sbírání bodů.
8. Vyhrává hráč, který po uzamčení všech segmentů získal nejmenší počet bodů.



Hra 9: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Tato hra vychází ze současného golfu. Je to skvělá hra pro hráče golfu.

2. cílem hry je získat 3 body co nejméně úderů (odpaly) na každou jamku.

Každý hráč pokračuje v házení na určité číslo, dokud nezíská 3 body zásahem 1xtriple nebo 1x double a 1x single nebo 3x single. Poté, co všichni hráči získají 3 body na daném čísle, pokračují na další číslo.

Každá hozená šipka se počítá jako jeden úder a nezáleží na tom, zda zasáhla cíl či minula.

Vyhrává hráč s nejmenším počtem úderů.

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – znamená vybrat jedno z těchto čísel. Hráč musí trefit v pořadí segmenty od 1-18, tzn. v prvním kole trefit segment 1, v druhém kole segment 2, atd.) Pokud trefí správný segment, objeví se YES (ano), pokud špatný, objeví se SORRY.
2. cílem hráče je získání nejnižšího výsledku. Pokud během své hry (3 hodů):
 - netrefí terč – má 5 bodů – tzv. BAD DART
 - trefí segment TRIPLE – dostane 1 bod, tzn. EAGLE DART
 - trefí segment **Double** – dostane 2 body, tzn. „**Bird dart**”
 - trefí segment **Single** – dostane 3 body

Pokud hráč trefí pole Single v prvním hodu, dostane 3 body a může se rozhodnout, zda bude hrát dále.

Pokud pak netrefí žádnou z 2 šipek, dostane 5 bodů místo 3. Pokud žádný z hráčů nezíská daný výsledek po všech 18-ti kolech, vyhrává ten hráč, který má nejmenší počet bodů.

Hra 10: G010 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. segment k trefení se získává náhodně – losuje se. Hráč, který jako první trefí uvedený segment, vyhrává.

Kombinace:

1. 132 – trefí postupně 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – trefí postupně 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – trefí postupně 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – trefí postupně 19, 10, 18, 5, 11

Hráč musí trefit v daném segmentu číslo, aby přešel do následujícího segmentu.

Hod v segmentu **Single** – počítá x 1

Hod v segmentu **Double** – počítá x 2

Hod v segmentu Triple – počítá x 3

Hra 11: G11 Big Little (Simple/jednoduchý 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

1. Každý hráč má daný počet životů, když je ztratí – vypadne. Hráči mají za úkol trefit náhodně dané segmenty. Ten hráč, který zůstane ve hře nejdéle, vyhrává.
2. Trefení daného čísla v prvním nebo druhém hodu umožňuje hráči určit segment pro dalšího

hráče (tzn. že další hráč musí trefit segment, který trefil hráč před ním.). Pokud následující hráč trefí vyznačený cíl napotřetí nebo nedá další cíl, bude nový cíl losován u dalšího hráče. Pokud hráč netrefí vyznačený cíl ve třech hodech, ztrácí body a cíl přechází na dalšího hráče.

Simple/jednoduchý: cílem je trefit daný segment. Je jedno, zda trefit v poli Single, double nebo Triple.

volba (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamená množství životů daného hráče.

Vyhrává ten hráč, který zůstane na živu jako poslední.

Hra 12: G12 Big Little (Hard/těžký H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)

1. Každý hráč má daný počet životů, když je ztratí – vypadne. Hráči mají za úkol trefit náhodně dané segmenty. Ten hráč, který zůstane ve hře nejdéle, vyhrává.

2. Trefení daného čísla v prvním nebo druhém hodu umožňuje hráči určit segment pro dalšího hráče (tzn. že další hráč musí trefit segment, který trefil hráč před ním.). Pokud následující hráč trefí vyznačený cíl napotřetí nebo nedá další cíl, bude nový cíl losován u dalšího hráče.

Pokud hráč netrefí vyznačený cíl ve třech hodech, ztrácí body a cíl přechází na dalšího hráče.

Hard/těžký: úkolem je trefit právě ten stejný segment terče. Záleží zda byl v poli **Single, nebo Double, nebo Triple.**

volba (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamená množství životů daného hráče.

Vyhrává ten hráč, který zůstane na živu jako poslední.

Hra 13: G13 Killer/Zabiják (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

volby: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 určuje počet životů hráče.

- Po zapnutí hry se zobrazí „SEL“, co znamená, že hráč si má vybrat svůj segment hry. Segment, který hráč trefí, se stane jeho segmentem. Pro dalšího hráče zmáčkněte „NEXT“ a další hráč si vybere svůj segment. Hra začíná, až si všichni hráči vyberou svůj segment.
- Pokud hráč trefí svůj segment, získá přezdívku „KILLER“.
- Pokud Killer trefí segment protivníka, protivník ztrácí jeden život. Hráči mohou zjistit svůj počet životů pomocí tlačítka „SCORES“.
- Pokud hráč, který je Killer trefí svůj segment, ztrácí přezdívku Killer a jeden život.
- úkolem Killera je trefení segmentů protivníka a zbavení je jejich životů.
- Pokud je daný segment trefený, objeví se „YES“. Pokud ne, objeví se „SORRY“.
- volby (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že Killer musí trefit (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) krát segment protivníka, aby vyhrál. Je jedno, zda jde o segment typu Single, Double nebo Triple.
- Vyhrává hráč, který zbaví ostatní hráče všech životů.
- Hru musí hrát více než 2 osoby.

Hra 14: G14 Killer-Double/zabiják – double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

volby: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 určuje počet životů hráče.

1. Po zapnutí hry se zobrazí „SEL“, co znamená, že hráč si má vybrat svůj segment hry. Segment, který hráč trefí, se stane jeho segmentem. Pro dalšího hráče zmáčkněte „NEXT“ a další hráč si vybere svůj segment. Hra začíná, až si všichni hráči vyberou svůj segment.
2. Pokud hráč trefí svůj segment, získá přezdívku „KILLER“.
3. Pokud Killer trefí segment protivníka, protivník ztrácí jeden život. Hráči mohou zjistit svůj počet životů pomocí tlačítka „SCORES“.
4. Pokud hráč, který je Killer trefí svůj segment, ztrácí přezdívku Killer a jeden život.
5. úkolem Killera je trefení segmentů protivníka a zbavení je jejich životů.
6. Pokud je daný segment trefený, objeví se „YES“. Pokud ne, objeví se „SORRY“.
7. volby (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že Killer může získat pouze při trefení v poli typu **Double**.
8. Vyhrává hráč, který zbaví ostatní hráče všech životů.
9. Hru musí hrát více než 2 osoby.

Hra 15: G15 Killer-Triple/Zabiják - triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

volby: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 určuje počet životů hráče.

1. Po zapnutí hry se zobrazí „SEL“, co znamená, že hráč si má vybrat svůj segment hry. Segment, který hráč trefí, se stane jeho segmentem. Pro dalšího hráče zmáčkněte „NEXT“ a další hráč si vybere svůj segment. Hra začíná, až si všichni hráči vyberou svůj segment.
2. Pokud hráč trefí svůj segment, získá přezdívku „KILLER“.
3. Pokud Killer trefí segment protivníka, protivník ztrácí jeden život. Hráči mohou zjistit svůj počet životů pomocí tlačítka „SCORES“.
4. Pokud hráč, který je Killer trefí svůj segment, ztrácí přezdívku Killer a jeden život.
5. úkolem Killera je trefení segmentů protivníka a zbavení je jejich životů.
6. Pokud je daný segment trefený, objeví se „YES“. Pokud ne, objeví se „SORRY“.
7. volby (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že Killer může získat pouze při trefení v poli typu **Triple**.
8. Vyhrává hráč, který zbaví ostatní hráče všech životů.
9. Hru musí hrát více než 2 osoby.

Hra 16: G016 Shoot Out / odstřel (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

1. určený segment je losován. Na trefení má hráč 10 sekund. Pokud v tomto čase netrefí, ztrácí kolo.
2. Body počítané se za trefení v daných segmentech se počítají:
 Hod v segmentu **Single** – počítá x 1
 Hod v segmentu **Double** – počítá x 2
 Hod v segmentu **Triple** – počítá x 3
3. Nejlepší výsledek je trefení v poli TRIPLE (počítá se x 3).
4. (H03,H04,H05...H015) to jsou postupné etapy hry. Pokud hra skončí, vyhrává ten hráč, s největším počtem bodů.

Hra 17: G017 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

volby: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 určuje počet životů hráče

1. terč náhodně vybere cíl pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je dosáhnout pomocí 3 hodů vyššího výsledku než je vygenerovaný terčem. Pokud bude mít nižší počet, ztrácí jeden život.
2. úkolem dalšího hráče je získání výsledku vyššího než prvního hráče. Pokud hráč získá nižší počet bodů, ztrácí jeden život.
3. Hráč nemůže odstranit výsledek. Zmáčknutím tlačítka START nebo netrefení do terče znamená ztrátu života.
4. Hráč odpadá, pokud ztratil všechny životy. Vyhrává hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
5. Hru musí hrát více než 2 osoby.

Hra 18: G0177 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

volby: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 určuje počet životů hráče.

1. terč náhodně vybere cíl pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je dosáhnout pomocí 3 hodů nižšího výsledku než je vygenerovaný terčem. Pokud bude mít vyšší počet, ztrácí jeden život.
2. úkolem dalšího hráče je získání výsledku nižšího než prvního hráče. Pokud hráč získá vyšší počet bodů, ztrácí jeden život.
3. Hráč nemůže odstranit výsledek. Zmáčknutím tlačítka START nebo netrefení do terče znamená ztrátu života.
4. Hráč odpadá, pokud ztratil všechny životy. Vyhrává hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
5. Hru musí hrát více než 2 osoby.

Balení obsahuje:

- 3 šipky, 12 hrotů
- návod na použití

Baterie

Před použitím terče si nejprve přečtěte instrukce v návodu a uchovejte ho pro pozdější použití.

Baterie: 3x AA (1,5V); D.C

Adaptér: AC, 230V

Upozornění!!!

Zařízení není možno připojit k jinému zdroji!!

Výměna baterií:

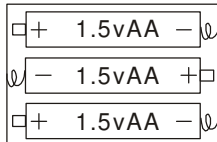
Při výměně baterií nejdříve odšroubujte kryt baterií a sundejte jej. Staré baterie vytáhněte a nahraďte je novými při zachování správné polaritě. Kryt opět zašroubujte.

Upozornění!!!

1. baterie nejsou nabíjecí, v každém případě musí být vyměněny za nové.
2. Nemíchejte dohromady různé typy baterií nebo nové s použitými bateriemi.

3. Používejte pouze doporučené baterie.
4. Vybité baterie musí být nahrazeny novými.
5. Při výměně baterie, se ujistěte, že byla dodržena polarita.

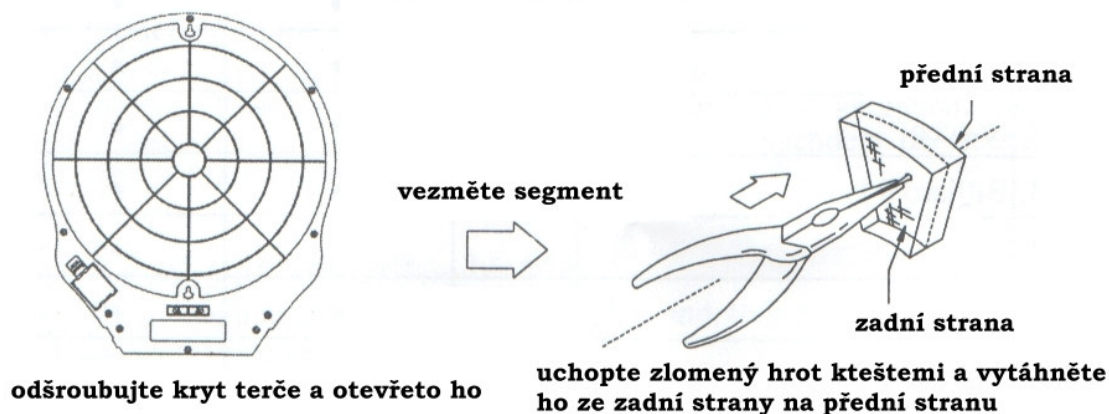
Battery Insertion



ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD - Než začnete shánět opravu, zkontrolujte následující

body:

PROBLÉM	PŘÍČINA	NÁPRAVA
Není napájení nebo se na displeji nic nezobrazuje.	Je zástrčka správně vložena do terče a adaptér do el. zásuvky? Baterie jsou vybité.	Zapojte správně adaptér. Vyměňte batérie.
Nepravidelnosti.		Vytáhněte zástrčku z terče nebo vyjměte baterie a počkejte asi 5 sekund. Potom znovu vložte zástrčku nebo baterie.
Zobrazí se „Stuc“ A zní zvuk!Stuc“		Vyjměte šipky z terče.
Terč ukazuje špatné hodnoty nebo zaznamenává stále stejné hody.	Zlomené hroty šipek.	Šroubovákem otevřete kryt terče a vytlačte zlomené hroty za zadní strany segmentu. Nikdy se nepokoušejte otevřít el. Obvody terče.



Záruční podmínky:

1. na terč se poskytuje kupujícímu záruční lhůta 24 měsíců ode dne koupě.
2. v době záruky budou odstraněny veškeré poruchy výrobku způsobené výrobní závadou nebo vadným materiálem výrobku tak, aby věc mohla být řádně užívána.
3. Práva ze záruky se nevztahují na vady způsobené:
 - mechanickým poškozením
 - neodvratnou událostí, živelnou pohromou
 - neodbornými zásahy
 - nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry
4. Reklamacce se uplatňuje zásadně písemně s údajem o závadě a potvrzeným záručním listem.
5. Záruku lze uplatňovat pouze u organizace ve které byl výrobek zakoupen.

Dodavatel CZ:

MASTER SPORT s.r.o.

1. máje 69/14

709 00 Ostrava-Mariánské Hory

www.nejlevnejsisport.cz**Dodávateľ SK:**

TRINET Corp., s.r.o.

Cesta do Rudiny 1098

024 01 Kysucké Nové Mesto

www.najlacnejsisport.sk