

# ELEKTRONICKÝ TERČ

---

MODEL CB 90 CW



**NÁVOD K OBSLUZE**

---

Upozornění: Tento typ terče je určen pouze pro domácí využití. Při komerčním využívání nelze tento typ terče reklamovat z důvodu nadměrné zatíženosti a z ní plynoucích závad.

Krabice s terčem obsahuje: elektronický terč  
síťový adaptér  
12 šipek s náhradními hroty  
návod

**Umístění terče:** Pověste terč 173 cm vysoko, kde je umístěn střed terče tzv. „Bulleye“. Křížky označují prolisy zezadu terče pro závěsné šrouby. Pokud chcete zavěsit terč bezpečněji použijte pro zavěšení terče 4 šrouby jdoucí skrz terč na čtyřech místech v černém kruhu s čísly. Vzdálenost házečí čáry je 237cm od přední plochy terče.

Síťový adaptér: Adaptér je na 220V, konektor na konci kablíku zastrčte do zdířky na pravém boku terče dole.

**POZOR** - používejte pouze adaptér dodávaný s terčem !

## **TLAČÍTKA A JEJICH FUNKCE**

POWER - červené tl. pro vypnutí a zapnutí terče.

GAME - výběr hry

SELECT - výběr různé úrovně obtížnosti v rámci dané hry. Hra, která má tuto možnost, má v tabulce na str. 11 ve své kolonce uvedeno „Press SELECT for ...“.

PLAYER/PAGE - volba počtu hráčů. Také je tímto tlačítkem možno zjistit skóre protihráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 16 hráčů.

DOUBLE/MISS - pro funkce „DOUBLE IN/DOUBLE OUT“ při hře 01, tj. 301, 401,.... Také se toto tl. používá při odečtu hodu mimo hrací plochu.

Master OUT - může být vybrán několikerým zmáčknutím DOUBLE/MISS dokud svítí indikátor MASTER OUT. Terč ohlásí tento výběr hlasovým doprovodem.

Master OUT - tento konec hry pro 01 nařizuje zásah double nebo triple k dosažení nuly.

SOUND - umožňuje nastavení 7 úrovní hlasitosti doprovodného zvuku nebo zvuk vypnout.

START/HOLD - toto tlačítko má několik funkcí:

- start hry když jsou všechny volby nastaveny
- podržet terč ve stavu HOLD (nahore svítí HOLD), kdy je možno vyjmout šipky z terče aniž by manipulaci se šípkami terč zaznamenal jako zásah.

GAME GUARD - toto tlačítko zaklídčuje všechny údaje takže během hry šipka, která trefí některé tlačítko, ho nemůže aktivovat. Tuto funkci navolte po odstartování hry.

CYBERMATCH - možnost hrát proti počítači v terči. Zmáčkněte před začátkem hry, uvidíte úroveň C1 (profi) až C5 (začátečník). Žádanou úroveň nastavíte několikerým zmáčknutím tohoto tlačítka.

DART OUT/SCORE - pro hru 01 (301, 401 atd.). Jestliže hráč dosáhne skóre pod 160, může zmáčknout a držet toto tl. a dostane návrh jak třemi hody ukončit hru. Nutnost hodit double a triple je značen vodorovnými čárkami před číslem.

**BOUNCE OUT** - rozhodněte před hrou jestli chcete nebo nechcete aby byly počítány zásahy při kterých nezůstane šipka v terči. Jestliže nechcete tyto zásahy počítat zmačkněte toto tl. ihned po každém zásahu kdy šipka nezůstane v terči a skóre se vrátí zpět k hodnotě před tímto hodem.

**RESET** - nuluje skóre a vrací hru na začátek.

## **OBSLUHA TERČE**

1. Tlačítkem POWER zapněte terč. Nechte odeznít úvodní melodii během které se test sám otestuje.
2. Tlačítkem GAME navolte žádanou hru.
3. Tlačítkem DOUBLE můžete navolit povinný začátek nebo konec hry zásahem double segmentu. Pouze pro hry 301 - 901.
4. Tlačítkem PLAYER zvolte počet hráčů. Nebo zmačkněte CYBERMATCH a vyberte úroveň C1 až C5.
5. Tlačítkem START/HOLD aktivujte hru a začněte hrát.
6. Házejte šipky (3 na jedno kolo).
  - Nahoře uprostřed terče je display ukazující jednotlivé zásahy. Tečky nad čísly v tomto display ukazují kolik je třeba hodit šipek. Double a triple je značen vodorovnými čárkami před číslem, které bylo zasaženo. Hodnota zásahu zůstává až do hození další šipky.
  - Po hození všech tří šipek v jednom kole se ozve povel REMOVE DARTS a ukáže se celkové skóre na display vlevo. Nyní mohou být šipky vyndány bez toho aby terč reagoval změnou skóre.
  - Po vyjmutí šipek zmačkněte START, ozve se číslo hráče, který je na řadě. Také se rozsvítí jeho číslo a ve stejné řadě se objeví jeho skóre.

## **HLAVNÍ ZÁSADY PŘI POUŽÍVÁNÍ TERČE**

1. Nikdy nepoužívejte ocelové hroty u šipek.
2. Házejte šipky uvolněně, nepoužívejte nadměrného švihů a síly při házení šipek. Prudkým házením trpí hroty šipek a segmenty terče.
3. Při vyjímání šipek s nimi pootočte ve směru hodinových ručiček, lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Používejte pouze síťový adaptér dodaný s terčem.
5. Dbejte aby terč nebyl polit tekutinou, nepoužívejte spray čističe nebo čističe obsahující čpavek nebo podobné ostré chemikálie.

## **DISPLAY PRO CRICKET**

Tento terč je vybaven samostatným display pro hru CRICKET. Každý hráč má svůj řádek s hodnotami segmentů, které musí třikrát zasáhnout a tím tzv. ukončit tuto hodnotu. Každá hodnota má tři světla. Při zasažení hodnoty 15 až 20 nebo B (střed, BULLEYE) se rozsvítí jedno ze tří světél k dané hodnotě segmentu. Ukončí-li jakýkoliv hráč danou hodnotu, ostatním hráčům se na této hodnotě rozsvítí horní oblouček. Double a Triple platí.

## **PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER**

Pravidla her jsou seřazeny podle stejného pořadí jako v terči. Pod číslem hry je zobrazena jednoduchá charakteristika.

### **301** G01 STD 301 2 P

Tato jedna z nejpobulárnějších her se hraje tak, že se jednotlivé hody odčítají od stanoveného základu až hráč dosáhne přesné nuly (0). Je-li nula překročena, zůstává hráči počet bodů stejný jako před tímto kolem. Má-li např. hráč 32 bodů a trefí segmenty 20, 8, 10 (součet 38), hráč má opět 32 bodů a pokračuje další hráč.

Při této hře se může zvolit funkce DOUBLE IN/DOUBLE OUT.  
DOUBLE IN - Double musí být zasažen aby hra mohla začít.

# Obsah je uzamčen

**Dokončete, prosím, proces objednávky.**

**Následně budete mít přístup k celému dokumentu.**



**Proč je dokument uzamčen? Nahněvat Vás rozhodně nechceme. Jsou k tomu dva hlavní důvody:**

- 1) Vytvořit a udržovat obsáhlou databázi návodů stojí nejen spoustu úsilí a času, ale i finanční prostředky. Dělali byste to Vy zadarmo? Ne\*. Zakoupením této služby obdržíte úplný návod a podpoříte provoz a rozvoj našich stránek. Třeba se Vám to bude ještě někdy hodit.

*\*) Možná zpočátku ano. Ale vězte, že dotovat to dlouhodobě nelze. A rozhodně na tom nezbohatneme.*

- 2) Pak jsou tady „roboti“, kteří se přiživují na naší práci a „vysávají“ výsledky našeho úsilí pro svůj prospěch. Tímto krokem se jim to snažíme překazit.

A pokud nemáte zájem, respektujeme to. Urgujte svého prodejce. A když neuspějete, rádi Vás uvidíme!