

# NÁVOD B8-0006 ELEKTRICKÝ TERČ

## Kapitola 1

### 1.1 Upozornění

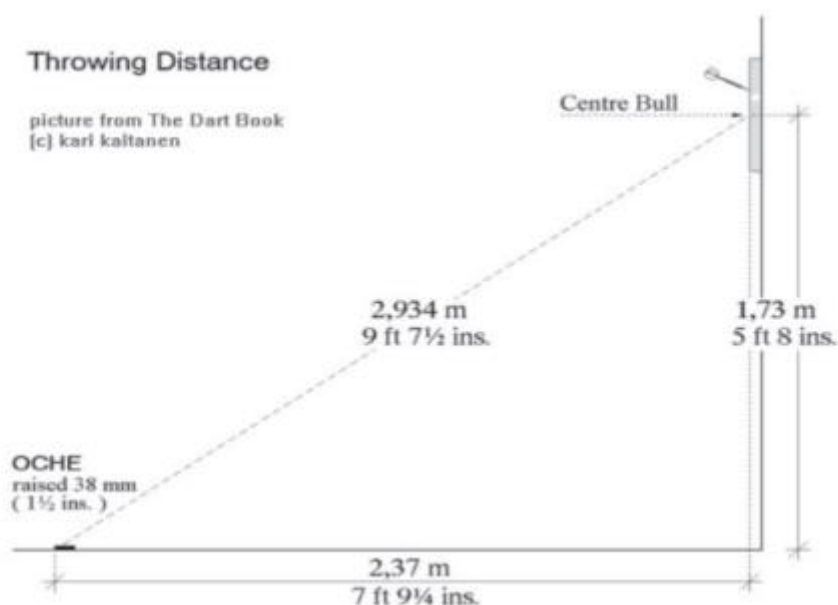
- Elektronický terč není hračka pro děti, je nutný dohled dospělých.
- Při nepoužívání vypněte a odpojte napájecí kabel.

### 1.2 Představení produktu

- Toto je pokročilý elektronický terč se sedmisegmentovým LED displejem, který zahrnuje 27 druhů her a 216 možností. Elektronický terč může hrát 1 až 8 hráčů současně, výchozí počet hráčů je 2, a každá sekce má automatické bodování.
- Napájecí adaptér vyžaduje výstup 9V, 350–500 mA. Maximální výstup naprázdno nesmí přesáhnout 14V DC.
- Produkt přejde do režimu spánku (úspora energie), pokud nedojde ke stisku klávesy nebo hodu šipkou po dobu 10 minut. Jakýkoli stisk klávesy nebo hod šipkou terč opět probudí.

### 1.3 Tipy k instalaci

Vyberte rovný prostor o šířce 3 metry, připevněte terč ke zdi pomocí šroubů. Vzdálenost mezi startovní čarou a terčem je 2,37 m a střed terče má být ve výšce 1,73 m. (viz následující obrázek)



## 1.4 Pravidla bodování

| Oblast | Pravidla bodování |
|--------|-------------------|
|--------|-------------------|

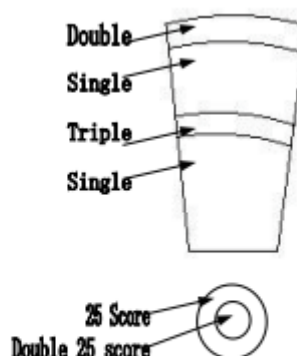
|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Jednoduchá oblast | skóre × 1 |
|-------------------|-----------|

|                |           |
|----------------|-----------|
| Dvojitá oblast | skóre × 2 |
|----------------|-----------|

|                |           |
|----------------|-----------|
| Trojitá oblast | Skóre × 3 |
|----------------|-----------|

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Střed (Single Bull) | 25 × 1 |
|---------------------|--------|

|               |        |
|---------------|--------|
| Dvojitý střed | 25 × 2 |
|---------------|--------|



## Kapitola 2 – Návod k obsluze

Klávesy a jejich funkce:

1. „Game“ (Hra) – slouží k výběru druhu hry (G01–G27) nebo k ukončení aktuální hry a návratu do hlavního menu během zápasu.
2. „Option/Score“ (Možnosti/Skóre) – umožňuje výběr možností dané hry, nebo zobrazí skóre aktuálního hráče během zápasu.
3. „Player & Cyber & Team / Eliminate“ (Hráč & Počítač & Tým / Vyřazení) – slouží k výběru počtu hráčů, týmového režimu, nebo obtížnosti v režimu Hráč vs. Počítač (C1 – Těžké, C2 – Střední, C3 – Snadné) v hlavním menu, nebo k vyřazení hodu během hry.
4. „Power/Sound“ (Napájení/Zvuk) – kliknutím nastavíte hlasitost zvuku (0 = vypnuto, 1–7, celkem 8 úrovní), indikováno LED lištou. Výchozí hlasitost je 5. Podržte 2 sekundy pro vypnutí. Klikněte znovu pro zapnutí.
5. „Handicap“ (Znevýhodnění) – v hlavním menu nastavuje funkci znevýhodnění, upravuje nastavení posledního hráče. Pomocí této klávesy lze nastavit různé úrovně pro různé hráče (některé hry tuto funkci nepodporují).
6. „Double/Miss“ (Dvojitý zásah / Minul) – platné pouze u hry G02, viz pravidla hry pro detaily, nebo slouží k označení neúspěšného hodu šipkou.
7. „Start/Next“ (Start / Další) – spustí hru nebo přepne na dalšího hráče.

## Kapitola 3 – Úvod do zvuků

### SEZNAM ZVUKŮ:

| Č. | Název souboru Popis |                                 | Typ zvuku |
|----|---------------------|---------------------------------|-----------|
| 1  | one                 | Číslo 1                         | Hlas      |
| 2  | two                 | Číslo 2                         | Hlas      |
| 3  | three               | Číslo 3                         | Hlas      |
| 4  | four                | Číslo 4                         | Hlas      |
| 5  | five                | Číslo 5                         | Hlas      |
| 6  | six                 | Číslo 6                         | Hlas      |
| 7  | seven               | Číslo 7                         | Hlas      |
| 8  | eight               | Číslo 8                         | Hlas      |
| 9  | nine                | Číslo 9                         | Hlas      |
| 10 | ten                 | Číslo 10                        | Hlas      |
| 11 | eleven              | Číslo 11                        | Hlas      |
| 12 | twelve              | Číslo 12                        | Hlas      |
| 13 | thirteen            | Číslo 13                        | Hlas      |
| 14 | fourteen            | Číslo 14                        | Hlas      |
| 15 | fifteen             | Číslo 15                        | Hlas      |
| 16 | sixteen             | Číslo 16                        | Hlas      |
| 17 | seventeen           | Číslo 17                        | Hlas      |
| 18 | eighteen            | Číslo 18                        | Hlas      |
| 19 | nineteen            | Číslo 19                        | Hlas      |
| 20 | twenty              | Číslo 20                        | Hlas      |
| 21 | profi               | Virtuální hráč C1 (profesionál) | Hlas      |

| Č. | Název souboru | Popis                              | Typ zvuku |
|----|---------------|------------------------------------|-----------|
| 22 | advance       | Virtuální hráč C2 (vysoká úroveň)  | Hlas      |
| 23 | intermediate  | Virtuální hráč C3 (střední úroveň) | Hlas      |
| 24 | novice        | Virtuální hráč C4 (nízká úroveň)   | Hlas      |
| 25 | beginner      | Virtuální hráč C5 (začátečník)     | Hlas      |
| 26 | bulls eye     | Zásah středu terče                 | Hlas      |
| 27 | bust          | Zvuk přestřelení                   | Hlas      |
| 28 | close         | Uzavřená oblast (hra)              | Hlas      |
| 29 | cyber match   | Hra proti počítači                 | Robotický |
| 30 | double        | Nastavení double in/out            | Hlas      |
| 31 | game over     | Konec hry                          | Hlas      |
| 32 | in            | „In“ v některých hrách             | Hlas      |
| 33 | master        | Nastavení double/triple            | Hlas      |
| 34 | open          | Otevřená oblast                    | Hlas      |
| 35 | out           | „Out“ v některých hrách            | Hlas      |
| 36 | player        | Nastavení hráčů nebo pořadí        | Hlas      |
| 37 | players       | Nastavení počtu hráčů              | Hlas      |
| 38 | remove darts  | Výzva k odebrání šipek             | Hlas      |
| 39 | score         | Zvuk bodování                      | Hlas      |
| 40 | teams         | Výzva k výběru týmu                | Hlas      |
| 41 | throw darts   | Výzva k hodu                       | Hlas      |
| 42 | triple        | Zásah trojitě oblasti              | Hlas      |
| 43 | volume        | Nastavení hlasitosti               | Hlas      |
| 44 | winner        | Oznámení vítěze                    | Hlas      |
| 45 | you are good  | Náhodný zvuk platného hodu         | Hlas      |

| Č. | Název souboru | Popis                            | Typ zvuku   |
|----|---------------|----------------------------------|-------------|
| 46 | lost sound    | Ztracený hod (odraz)             | Zvuk. efekt |
| 47 | bull's eye    | Zásah středu (efekt)             | Zvuk. efekt |
| 48 | valid throw   | Platný hod                       | Zvuk. efekt |
| 49 | laser         | Zvuk hodu                        | Zvuk. efekt |
| 50 | key sound     | Zvuk tlačítka                    | Zvuk. efekt |
| 51 | throw locked  | Uzamčený hod                     | Zvuk. efekt |
| 52 | start sound   | Začátek hry                      | Zvuk. efekt |
| 53 | power on 1    | Zapnutí (zastavitelné tlačítkem) | Zvuk. efekt |
| 54 | power on 2    | Zapnutí (zastavitelné tlačítkem) | Zvuk. efekt |
| 55 | ou            | Zvuk „smrtného“ hodu             | Hlas        |

#### LED lišta pro hlasitost zvuku:

Když se přehrává zvuk, LED lišta se synchronně rozsvítí, aby zobrazila úroveň hlasitosti.

## KAPITOLA 4 – Přehled detailních pravidel hry

### G01 – Count Up (počítání nahoru)

- Hráči sbírají body až do předem zvoleného cíle (např. 300, 500...).
- Kdo jako první dosáhne nebo překročí cílový počet bodů, vyhrává.
- Pokud hraje víc hráčů a zůstane jen jeden, hra končí a vyhodnotí se pořadí.

---

### G02 – Count Down (počítání dolů)

- Hráči začínají na např. 301/501/701 atd. a odečítají své skóre.
- Kdo první dosáhne přesně 0, vyhrává.
- Pokud skóre klesne pod 0 → „Too high“ → hod se nepočítá.

- Před hrou lze zvolit mód pomocí tlačítka Double/Miss:
    - Std – standardní mód bez požadavků
    - Din – *Double in*, hra začíná trefením dvojitého segmentu
    - Dou – *Double out*, končit lze jen trefou do dvojitého segmentu
    - Dio – *Double in/out*, začínat i končit musíte přes dvojité segmenty
    - Aou – *Master out*, končit lze pouze double/triple, začátek přes double
    - DiA – *Double in, Master out*
  - Při skóre 1 a potřebě skončit doublem se objeví „burst“.
  - Pokud hráč může v aktuálním kole vyhrát a má pod 180 bodů, systém doporučí segment k zásahu.
- 

### G03 – Round Clock (Kolo)

- Hráč hází postupně na segmenty 1–5, 1–10, 1–15 nebo 1–20 (podle nastavení).
  - Každý hráč musí zasáhnout segment určený zařízením.
  - Po zásahu se posune na další a zařízení řekne „Yes“ nebo „Sorry“.
- 

### G04 – Round Clock – Double

- Stejně jako G03, ale body získáte pouze zasažením *dvojitého* segmentu.
- 

### G05 – Round Clock – Triple

- Stejně jako G03, ale body se počítají pouze při zasažení *trojitého* segmentu.
- 

### G06 – Simple Cricket

- Cílem je trefit každý z těchto čísel: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bull's eye – *každý třikrát*.
  - Single zásah = 1x
  - Double = 2x
  - Triple = 3x
- Variace:

- 000 – libovolné pořadí segmentů
  - 020 – začíná se 20 → 19 → ... → bull's eye
  - 025 – začíná se bull's eye → 15 až 20
  - Segmenty jsou zobrazeny LED diodami – jakmile zhasnou všechny, hráč má hotovo.
- 

#### **G07 – Score Cricket**

- Stejně zásahy jako u G06, ale navíc:
    - Segment se otevře až po zasažení 3x
    - Poté může hráč skórovat
    - Jakmile ho trefí všichni 3x → segment se zavře
  - Vyhrává ten, kdo má nejvíc bodů při zavření všech segmentů.
- 

#### **G08 – Cut Throat Cricket**

- Stejně segmenty jako u Score Cricket.
  - Ale: hráč přičítá body ostatním, ne sobě!
  - Vyhrává ten, kdo uzavře všechny segmenty a má nejnižší skóre.
- 

#### **G09 – Double Score Cricket**

- Stejně jako Score Cricket, ale první zásah musí být vždy double, jinak se segment neotevře.
- 

#### **G10 – Shove-A-Penny Cricket**

- Hraje se jen s čísly 15 až 20 a bull's eye.
- Každý hráč se snaží trefit každý segment na 3 body:
  - Single = 1 bod, Double = 2 body, Triple = 3 body
- Nadbytečné body se předají dalšímu hráči!
- Kdo jako první nasbírá 3 body ve všech segmentech, vyhrává.

### G11 – Scram Cricket

- Hrají 2 hráči a hra má 2 kola.
  - Kolo 1:
    - První hráč se snaží „zavřít“ segmenty 15–20 a bull's eye.
    - Druhý hráč mezitím sbírá body z těchto segmentů.
  - Kolo 2:
    - Role se obrátí – ten, kdo sbíral body, teď zavírá a naopak.
  - Kdo má po obou kolech vyšší skóre, vyhrává.
- 

### G12 – Golf

- Segmenty 1 až 18 představují jamky.
  - Cílem je mít co nejnižší skóre.
  - Body:
    - Triple segment = 1 bod (*Eagle*)
    - Double = 2 body (*Birdie*)
    - Single = 3 body
    - 3 neúspěšné hody = 5 bodů (*Bogey*)
  - Po každé jamce se skóre počítá jen z posledního hodu.
  - Hráč, který překročí nastavený limit bodů, je vyřazen.
  - Po 18 jamkách vyhrává hráč s nejnižším skóre.
- 

### G13 – Bingo

- Cílem je zasáhnout 5 předem určených čísel 3x.
- Sekvence např.:
  - 132: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189: 19, 10, 18, 5, 11



- Single = 1x, double = 2x, triple = 3x
  - Po 3 zásazích daného čísla přecházíš na další.
- 

#### **G14 – Hi Score**

- Hraje se libovolný počet kol (např. H03 = 3 kola, H21 = 21 kol).
  - Každé kolo = 3 hody.
  - Skóre se počítá:
    - Single segment = X1
    - Double = X2
    - Triple = X3
  - Vyhrává ten, kdo má po všech kolech nejvyšší součet.
- 

#### **G15 – All Five**

- Cíl: součet hodů za kolo musí být dělitelný 5.
  - Každá „pětka“ = 1 bod (např. 15 bodů = 3 body).
  - Kdo jako první dosáhne např. 31, 41... bodů, vyhrává.
  - Body se nepočítají, pokud:
    - Součet není dělitelný 5
    - Poslední hod byl neplatný
    - Hod byl vynechán nebo zahozen → kolo = 0 bodů
- 

#### **G16 – Shanghai**

- Hází se na segmenty od:
  - 101 = 1 až 20
  - 105 = 5 až 20
  - 110 = 10 až 20
  - 115 = 15 až 20

- Každý hráč má 1 hod na každý segment (např. první hod = segment 1, další hod = segment 2...).
  - Kdo zasáhne správné segmenty, sbírá body.
  - Po skončení vyhrává ten s nejvyšším skóre.
- 

### **G17 – Forty One**

- Startovní skóre: 40.
  - Sekvence kol: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bull's eye, 41.
  - Každý hráč hází na stejný segment.
  - Zásah = plné body, chybný hod = poloviční skóre.
  - U segmentu 41 musí být součet tří hodů přesně 41, jinak se body půlí.
  - Po všech kolech vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
- 

### **G18 – Double Down**

- Začíná se se skóre 40.
  - Sekvence kol: 15, 16, *jakýkoli double*, 17, 18, *jakýkoli triple*, 19, 20, bull's eye.
  - Hází se vždy na stejný segment.
  - Pokud hráč netrefí cílový segment žádným hodem, skóre se půlí.
  - Vyhrává hráč s nejvyšším skóre na konci všech kol.
- 

### **G19 – Gotcha**

- Počáteční skóre: 0.
  - Cíl: dosáhnout přesně zvoleného cílového skóre (např. 301, 501...).
  - Překročení = „burst“ → hod se nepočítá.
  - Pokud hráč trefí stejný součet jako předchozí hráč → Gotcha! → skóre se resetuje na 0.
- 

### **G20 – Big Little – Simple**

- Každý hráč má určitý počet životů (3, 5, 7...).

- Hází se na náhodně zvolený segment.
  - Zásah 1. nebo 2. hodem → 3. hodem může hráč vybrat další cíl.
  - Pokud minete všech 3, ztrácíte život.
  - Hra končí, když zůstane poslední hráč se životy.
- 

### **G21 – Big Little – Hard**

- Stejně jako G20, ale přísnější:
  - Hráč musí trefit přesně stejný segment a stejný typ (např. double), který je cílový.
  - Ostatní pravidla jako u G20: životy, přenos cíle, ztráta životů při neúspěchu.
  - Vyhrává poslední přeživší hráč.
- 

### **G22 – Killer**

- Každý hráč si vybere vlastní cílový segment (první zasažený).
  - Musí ho trefit, aby se stal „Killerem“.
  - Poté může snižovat životy soupeřům tím, že trefí jejich segmenty.
  - Když Killer trefí svůj vlastní segment, ztratí život a status Killera.
  - Kdo zůstane poslední s životy, vyhrává.
  - Hrát musí minimálně 2 hráči.
- 

### **G23 – Killer – Double**

- Stejně jako G22, ale stát se Killerem lze pouze, když trefíš svůj segment jako double.
- 

### **G24 – Killer – Triple**

- Stejně jako G22, ale stát se Killerem lze pouze, když trefíš svůj segment jako triple.
- 

### **G25 – Shoot Out**

- Cílový segment se náhodně vygeneruje.
- Hráč má 10 sekund na zásah.

- Zásah:
- Single, double nebo triple → odečte se 1 životní bod.
- Kdo jako první sníží své životy na 0, vyhrává.
- Hra je rychlá a náročná na postřeh.

---

- **G26 – Legs Over**

- Každý hráč má životy.
- Cílem je překonat skóre hráče před tebou.
- Pokud máš nižší skóre, ztrácíš 1 život.
- Neplatné nebo vynechané hody = 0 bodů.
- Když hráč přijde o všechny životy, je vyřazen.
- Vyhrává ten, kdo jako poslední zůstane ve hře.

---

- **G27 – Legs Under**

- Opačná verze než Legs Over.
- Každý hráč se snaží mít menší skóre než hráč před ním.
- Pokud překročí jeho skóre, ztrácí 1 život.
- Minuté hody = automaticky 60 bodů!
- Stejně jako u G26 – vyhrává poslední přeživší.
- Hra by se měla hrát ve více než 2 hráčích.

## **OBSAH BALENÍ A ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ**

### **Balení obsahuje:**

- 12 mosazných šipek s měkkým hrotem
- 12 náhradních měkkých hrotů
- Uživatelský manuál
- Adaptér
- Dárková krabice

## Řešení problémů (TROUBLE SHOOTING)

### Žádné napájení

Zkontrolujte, zda je adaptér správně připojen nebo zda nejsou baterie vybité.

---

### Hra nepočítá body

Zkontrolujte, zda hra není v režimu nastavení nebo pauzy. Stiskněte tlačítko START/NEXT, aby se hra spustila. Zkontrolujte také, zda nejsou zablokované segmenty nebo tlačítka.

---

### Zaseknutý segment nebo tlačítko

Během přepravy nebo běžné hry se může stát, že se segmenty na chvíli zaseknou. Pokud k tomu dojde, automatické bodování přestane fungovat. Jemně pohybujte segmentem prstem nebo šipkou, případně šipku vyjměte. Poté hra opět poběží normálně.

---

### Odstranění zlomených hrotů

Plastové hroty jsou bezpečnější, ale mohou se zlomit a zůstat v terči. V takovém případě je opatrně vytáhněte kleštěmi. Pamatujte: čím těžší je šipka s plastovým hrotem, tím větší je šance, že se hrot ohne nebo zlomí.

---

### Rušení napájení nebo elektromagnetické rušení

Při elektromagnetickém rušení (např. silná bouřka, výpadek proudu, mikrovlnka poblíž) může terč reagovat nestabilně nebo přestat fungovat.

Pro nápravu:

1. Vyjměte baterie na několik sekund
2. Znovu je vložte
3. Odstraňte zdroj rušení (pokud je znám)

## Elektrické parametry zařízení

|                             | Hodnota | Jednotka |
|-----------------------------|---------|----------|
| Vstupní napětí              | 100–240 | V        |
| Frekvence střídavého proudu | 50/60   | Hz       |
| Výstupní napětí             | 9       | V        |
| Výstupní proud              | 500     | A        |
| Výstupní výkon              | 4.5     | W        |
| Průměrná aktivní účinnost   | 77.05   | %        |