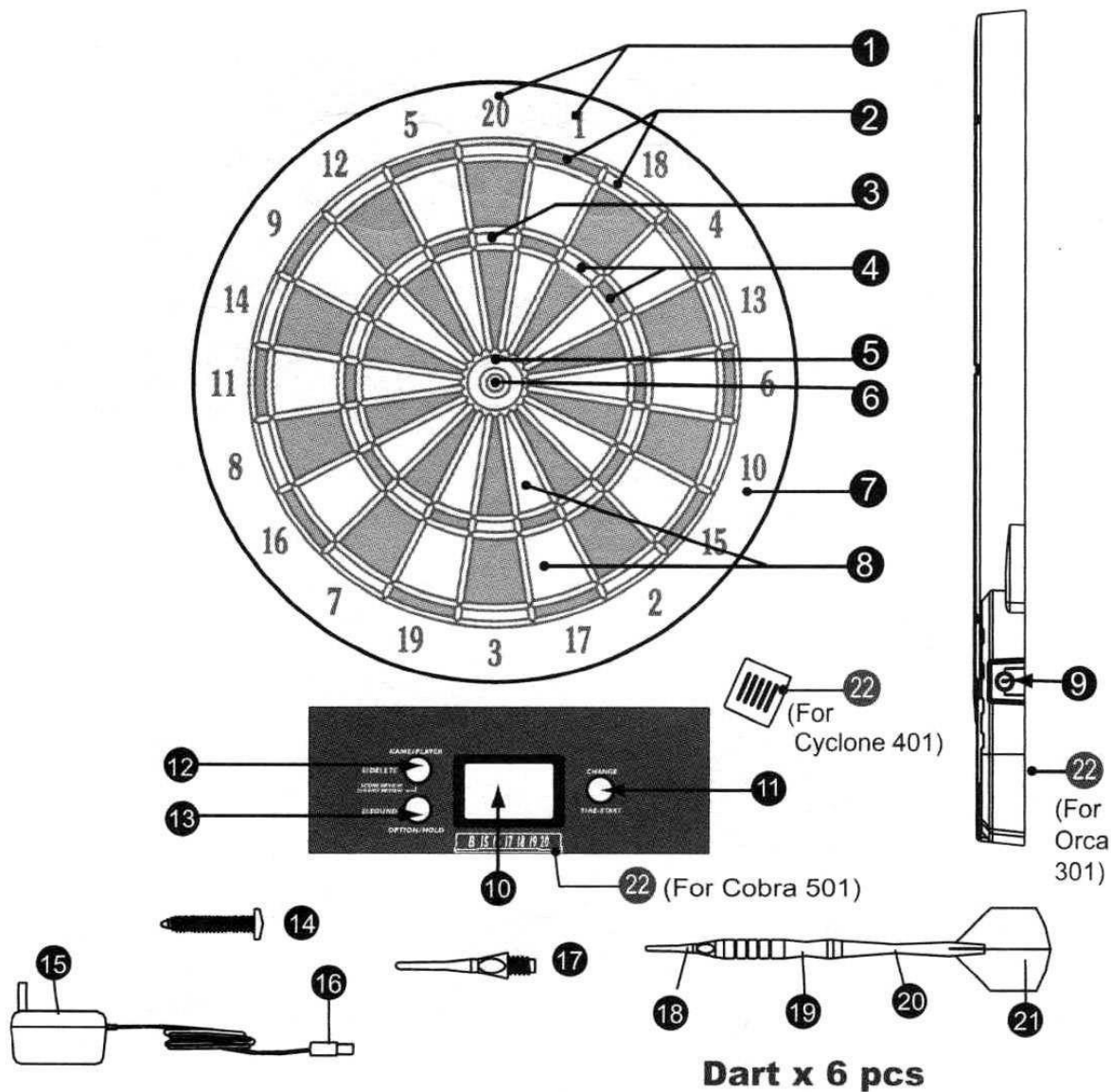


TOLEDO 301

ELEKTRONICKÁ HRA NA ŠÍPKY S PLASTOVÝMI HROTMÍ



1. Číslo sektorů
2. Dvojprstenec (x 2)
3. Triple 20 nejvyšší počet bodů (60 bodů)
4. Trojprstenec (x 3)

5. Vonkajší bull (25 bodov)
6. Vnútorný bull (50 bodov)
7. Vonkajší čierny prstenec (0 bodov)
8. Simple prstenec (x 1)
9. Podstavec napojenia
10. Bodovací displej
11. CHANGE (II>RE-START) tlačidlo (Zmena - Začiatok hry)
12. GAME/PLAYER (II>DELETE) tlačidlo (Hra/hráč - zmazať)
13. OPCION/HOLD (II>SOUND) tlačidlo (Opcie/>- Zvuk)
14. Skrutky 2 ks
15. Možnosť výberu napojenia
16. Zásuvka
17. Náhradné hroty 40 ks
18. Plastový hrot
19. Telo
20. Násadky
21. Letka
22. Miesto pre jednotlivé časti

NÁVOD K RÝCHLEMU NASTAVENIU

1. Vložte 3 ks AA baterky do puzdra bateriek, alebo zapojte do elektrickej siete, potom koncovku vtisnite na miesto do podstavca šípkového terča na pravej strane.
2. Potlačte niektoré tlačidlo k pozastaveniu LCD samotestovaniu.
3. Tlačidlom Game vyberáte sériu hry, tlačidlom Opcion potvrdíte vyber opcie hry.

4. Potlačte tlačidlo Change k overeniu výberu hry a opcie a posuňte sa k panelu s ďalšími nastaveniami.
5. Potlačte tlačidlo Option k výberu opcí simple, double alebo triple DNU, a tlačidlom Change potvrdíte vyber možnosti DNU. Potlačte tlačidlo Option k výberu opcí simple, double alebo triple VON, a tlačidlom Change potvrdíte výber možnosti VON pre '01 hry.
6. Tlačidlami Player vyberáte počet hráčov (1 - 8) a družstvá (2).
7. Hru začínate tlačidlom Change.
8. Po každom kole tlačidlom Change meníte hráča.
9. Novú hru začnete, ak tlačidlo II>RE-START tlačíte asi 2 sekundy.
10. Automatické vypínanie sa spustí, ak prístroj nie je 10 minút v prevádzke, počty bodov uchováva pamäť hry.

BEZPECNOSTNÉ UPOZORNENIE

1. Hry boli plánované iba na používanie šípok s plastovými hrotmi. Oceľové hroty poškodia terc.
2. Šípky k funkčnému používaniu majú ostrý/pichľavý hrot. Deti môžu hrať túto hru iba pri dozore dospeléj osobe.
3. Vždy dozerajte na hry, nikdy nehádzte šípkou, kým sa nepresvedčíte, že herná plocha je voľná.
4. Prístroj je vybavený drobnými súčiastkami. Deti do 3 rokov sa s hrou nesmú hrať.
5. Náčinie môžete prevádzkovať baterkami aj napojením do elektrickej siete. Produkcia môže byť 9V/100mA (230V AC-9V/100mA DC)
6. Napájacie príslušenstvo nie je na hranie.
7. Čistenie: na udržiavanie čistoty terča používajte suchú alebo vlhkú utierku. Na ošetrovanie produktu nepoužívajte vodu alebo chemické látky. Pred čistením vždy odpojte z elektriny.
8. Prosíme, uchovajte tento návod pre ďalšie možné prípady.

MONTÁŽ

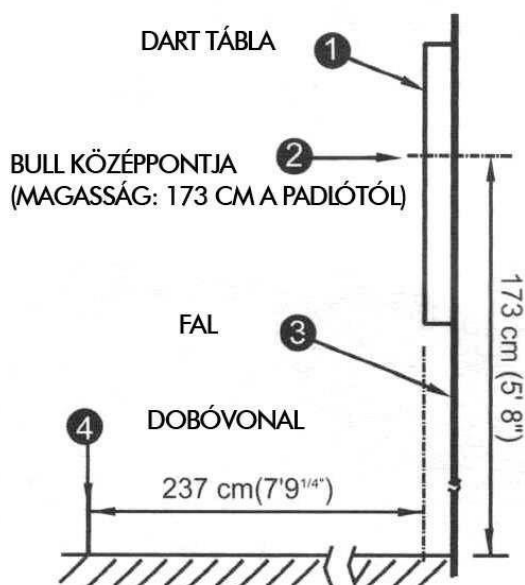
1. Zvoľte potrebné miesto, ktoré zodpovedá medzinárodným kritériám výšky aj dĺžky, ktoré sú uvedené na obrázku. Presvedčte sa, či elektrický kábel je dostatočne dlhý medzi elektrickou zástrčkou a tercom.

2. Horný vrt pre COBRA 501 má byť od podlahy vo výške 193 cm. Horný vrt pre CYCLONE 401 má byť vo výške 192,3 cm. Pre ORCA 301 horný vrt má byť od podlahy vo výške 189,2 cm. Dolný vrt spravte o 40 cm nižšie zvisle od horného vrtu.

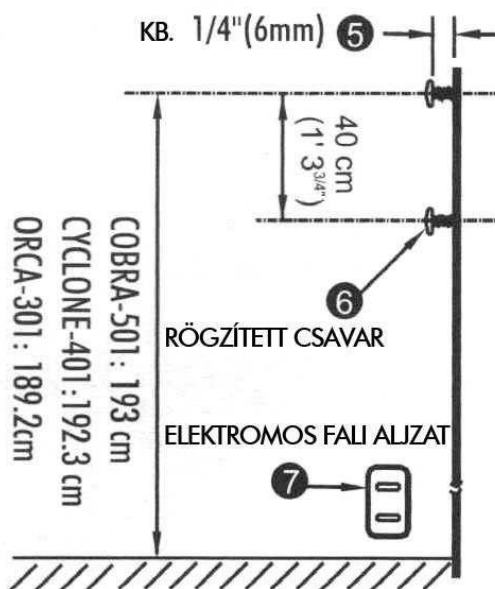
3. Zaveste, a 2 skrutkami vhodne upevnite terc. Potiahnite k sebe terč, aby ste sa presvedčili, že ste správne upevnili terc.

4. Dve skrutky môžu vyčnievať max. 8 mm zo steny, aby nepoškodili vnútornú elektroniku prístroja a pevne ukotvili terc.

NEMZETKÖZI SZABVÁNY



CSAVAROK RÖGZÍTÉSI HELYE



FUNKCIE TLAČIDIEL

Terč má tlačidlá 3 rôznymi funkciami.

Tlačidlá	Nastavenie hry	Začiatok hry
CHANGE II> RE-START	Potvrdenie nastavení	Zmena na ďalšieho hráča Začatie novej hry

GAME/PLAYER Bodovací display II> Display hry DELETE	Opcie hra/ hráč	Automatické pretáčanie hráčov Vyznačenie hry Zmazanie súčasťných bodov šípiek
OPTION/HOLD II> SOUND	Double/triple Dnu/Von Zvuk Dnu/Von	Stop terča Zapnutie/ Vypnutie hlasu

PRIPOMIENKY:

II>bez: Potlačte tlačidlo

II>displej Hry: tlačte tlačidlo po uverejnení počtu bodov

II>: Tlačte tlačidlo 3 sekundy

LCD displej:

LCD displej sa delí na 3 plochy, ktoré majú rozličný význam pri rozličných hrách.

Znak ## môže byť počet životov alebo označení.

A.

1. ##: Počet bodov aktuálneho hráča
2. - ## -: Počet cieľových bodov aktuálneho hráča
3. L alebo H ##: Počet bodov vedúceho hráča v OVERi a UNDERi
4. Pit# alebo bAt#: Nasleduje Hráč
5. P# F# alebo t#F#: P4F1 napr. znamená, že vyhráva 4. hráč. "t": Družstvo

B.

1. - ## -: Počet cieľových bodov aktuálneho hráča
2. r-#: Číslo kola
3. ks alebo bE (Futbal): Hráči majú hodiť dvojité prstenec alebo bull vo futbale.
4. # #dt (vo Free): zostatok šípok



C.

1. ##: Počet bodov nasledujúceho hráča

2. -##: Počet cieľových bodov nasledujúceho hráča

3. L#: Život aktuálneho hráča (označenie)

4. I, a #P: Stav bežcov na základných bodoch. 1. základný bod, 2. základný bod, 3. základný bod a zostávajúci hráči družstva

B+C

1. SCORE CRICKET a CUT-THROAT CRICKET

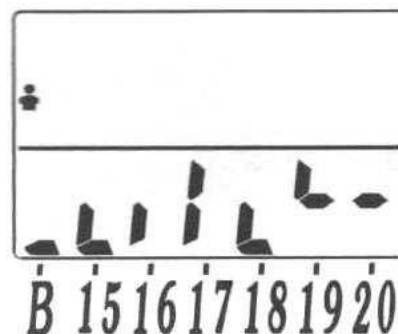
Záverečný status každého hráča sa objaví v spodnom riadku displeja na aktuálneho hráča.

Stredné žiari značia, že aktuálny hráč nemá šípku na danom čísle.

Spodné tri označenia ukazujú aktuálny uzatvárací status.

Ľavé horné označenie sa vysvieti, ak hráč aspoň uzatvoril číslo.

Horné označenie sa vysvieti, ak

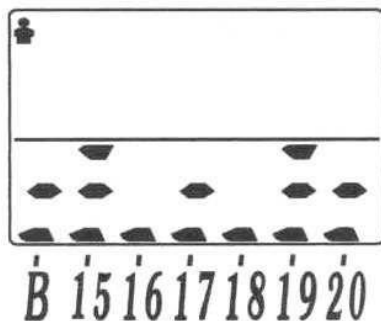


2. NO SCORE CRICKET ÉS SCRAM

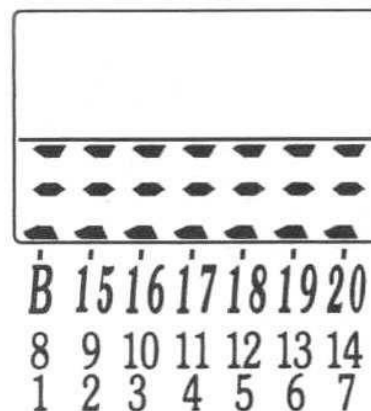
— : 1 JELÖLÉS

= : 2 JELÖLÉS

≡ : 3 JELÖLÉS



3. SCRAM – 21 CÉLPONTOS



PRAVIDLÁ HRY

NIEKOLKO VŠEOBECNÝCH PRAVIDIEL HÁDZANIA ŠÍPOK

1. Jedno kolo pozostáva z troch šípok. Odrážajúce alebo vypadnuté šípky sa nemôžu znovu hádzať. Aktuálny hráč musí vybrať šípky z terča.
2. Hráči strieľajú postupne po sebe. Na určenie postupu sa má trafiť bull, a hru začína hráč, ktorý trafil najbližšie k bullu.
3. Simple majú menovitú hodnotu, dvojitý (alebo trojitý) prstenec dupľovaný (alebo triplovaný) počet čísla sektora, vonkajší bull má hodnotu 25 bodov, kým vnútorný 50 bodov (2x25).

'01 HRY: 201, 501 - 1001 (A01)

1. Každý hráč začína hru počtom bodov (301, 501, ...901 alebo 1001). Cieľom tejto hry je, aby hráči sa pokúsili odrátať počet bodov každého kola z počiatočného počtu. Ak sa hráč dostane na nulu, hra pre neho končí.
2. Kolo sa ráta ako BUST (objaví sa CSÍD: buST), ak daný hráč strelí šípky s vyšším počtom bodov, ako zostávajúci počet, a tak nemôže presne dosiahnuť nulu. Kolo sa pozastaví, a body sa vrátia k predošlému kruhu.
3. V každej '01 hre sú možné varianty DNU/VON:

a) DOUBLE/TRIPLE DNU

Hráč musí trafiť jedno číslo na prstenci double/triple alebo vnútorný bull, aby mohol začať hru.

b) DOUBLE/TRIPLE DNU

Hráč musí trafiť jedno číslo na prstenci double/triple alebo vnútorný bull, aby počet bodov znížil presne na nulu a hru dokončil. Ak počet bodov hráča v opcii double von padne o 1 bod, kolo sa ráta ako bankrot.

HIGH SCORE (Lúpež počtu bodov): 6 - 15 (Kolo)

1. Cieľom hry je, aby hráči získali najvyšší počet bodov.
2. Najprv nastavme počet kol. Terc automaticky porovná výsledky hráčov, kedy posledný hráč v nastavenom poslednom kole strelil svoj tretí šíp.

COUNT-UP (C-UP - Počítanie): 100-200 ... 900

1. Každý hráč začína hru s 0 bodom, a každým zásahom pridáva body k počtu.
2. Prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí nastavený cieľový počet bodov, vyhráva hru.

RANDOM SHOOT (Páľ naslepo): 6-15. (Kolo)

1. Cieľom Random shootu je, aby hráč trafil sektory, ktoré terc automaticky určil. Ak hráč trafi rozdane čísla, body sa budú nasledovne počítať:

2. Hru vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

SEKTOR	SIMPLe	DOUBLE	TRIPLe	E25	E50
Body	1	2	3	3	5

UNDER (Pod): Ldr (Leader opcia)

1. Cieľom hry je, aby hráči striedavo hádzali 3 šípky a body boli rovnaké alebo nižšie ako má "Vedúci hráč". Každý hráč začína so 7 životmi, a vyhráva ten hráč, ktorý zostáva živý ako posledný.

2. Váš počet bodov bude vedúci počet bodov, neprídete o život ak váš počet bodov po danom kole bude rovnaký alebo nižší ako predošlý vedúci počet bodov. Ak sa tak nestane, prídete o jeden život.

3. Predošlý vedúci hráč má právo určiť nové vedúce číslo a nestratí život, ak jeho počet bodov po danom kole je rovnaký alebo nižší ako vedúci počet bodov v predošlom kole.

4. Každá jedna šípka, ktorá minie cieľ sa ráta ako 60 bodová horná hranica.

Under: bot: (Bottom opcia)

V prípade ak hráte spodnou opciou, aj vedúci hráč stratí jeden život, ak má taký počet bodov v jednom kole, ktoré prevyšuje vedúci počet bodov (vlastný počet bodov), a počet bodov vedúceho hráča zostane na čo najnižšej hodnote. Môže sa meniť iba nižší počet bodov.

Over (Nad): Ldr (Leader opcia)

1. Cieľom hry je, aby hráči striedavo hádzali 3 šípky a body boli rovnaké alebo vyššie ako má "Vedúci hráč".

2. Každý hráč začína so 7 životmi, a vyhráva ten hráč, ktorý zostáva živý ako posledný.

3. Váš počet bodov bude vedúci počet bodov, neprídete o život, ak váš počet bodov po danom kole bude rovnaký alebo vyšší ako predošlý vedúci počet bodov. Ak sa tak nestane, prídete o jeden život.

4. Predošlý vedúci hráč má právo určiť nové vedúce číslo a nestratí život, ak jeho počet bodov po danom kole je rovnaký alebo nižší ako predošlý vedúci počet bodov.

Over: toP: (Top opcia)

V prípade ak hráte so spodnou opciou, aj vedúci hráč stratí jeden život, ak má taký počet v jednom kole, ktoré je nižšie od vedúceho počtu bodov (vlastný počet bodov), a hodnota vedúceho čísla zostáva vždy najvyššia. Počet bodov sa môže iba zvyšovať.

CLOCK1 (Around the Clock - Hodiny sa otáčajú): ---, -2-, -3-

1. Cieľom tejto hry je trafiť zaradom od 1 - 20, a potom bull. Ak hráč počas hry trafi dané číslo, môže postúpiť k ďalšiemu číslu. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý sa dostane k bullu.

2. Ku hre sú 3 opcie

a) --: Každé double a triple sa ráta ako simple.

b) -2-: Každý hráč musí každé double trafiť raz

c) -3-: Každý hráč musí každé triple trafiť raz

9 LIVES (Životy): 3-9 LF (život) opciou

1. Hru hráme na sektoroch 1-20. a bull.

2. Každý hráč začína s vopred nastaveným počtom životov (3-9).

3. Každý hráč musí trafiť v jednom kole jednou šípkou nastavené cieľové číslo. Ak všetky tri šípky minú cieľ, stratí jeden život.

4. Vyhráva ten hráč, ktorý ako posledný zostane živý.

BEST TEN (Najlepších desať): ---, -2-, -3-, -E- opciou

1. Cieľom tejto hry je, aby hráči išli po stopách 10 najlepších šípkov na čísla, ktoré vyberie terc.

2. Najprv vyberte ---, -2-, -3-, alebo -E- opcie. Označenie ---, -2-, -3-, úplný sektor, double prstenec alebo triple prstenec značí na dané číslo, ktoré musí trafiť každý hráč v danom kole. Môže sa triafať aj na bull zvolením -E- opcie.

3. Terc pred začatím hry vyberie náhodne jedno číslo. Každý hráč musí hodiť 10 šípkov v jednom kole na dané číslo sektorov.

4. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov, potom ako každý hráč hodil šípky.

SCORE CRICKET (Bodovací Cricket - SUPER CRICKET)

1. Podstata Score Cricketu je, že každý hráč/družstvo "Uzamkne" čísla od 15-20 a potom aj bull. Prvé družstvo ktoré "UZAMKNE" všetky čísla a Bull a má viac bodov (alebo rovnako s ostatnými), vyhráva hru.

2. Hráči uzatvoria jedno dané číslo alebo bull tak, že hodia 1 triple, 1 double a 1 simple alebo 3 simple. Vonkajší kruh sa ráta simple, kým vnútro bullu double.

3. Hráč, ktorý "uzamkne" dané číslo, bude jeho "gazdom", dovedy môže na ňom získavať body, kým všetci ostatní hráči ho neuzamknú.

NO SCORE CRICKET (Cricket bez bodov)

No Score Cricket je jednoduchšia hra ako Score Cricket. Cieľom hry je len "uzamknúť" čísla od 15-20 plus bull. Prvý hráč ktorý uzatvorí sektory vyhráva hru. Nie potrebné porovnať počty bodov.

Cut-Throat Cricket (Hirig)

1. Hra sa hrá tak isto ako Score Cricket s tým rozdielom, že ak hráč uzatvorí jedno číslo, každý ďalší bod ktorý získa trafením daného čísla sa prirába tomu súperovi, ktorý má otvorené to isté číslo. Prvý hráč ktorý uzatvoril všetky svoje čísla, má najnižší počet bodov, hru vyhráva.

2. Pri Cut -Throat sú všetky označenia na displeji tie isté ako v prípade Score Cricket.

Halve It (Rozdvojiť - HALF): kolá 12

Hra sa hrá tak isto ako náhodný Halve It s tým rozdielom, že terč zobrazuje fixné čísla v každom jednom kole počas 12 kol. Čísla sú nasledovné: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 a - bE-.

Halve It (Rozdvojiť - HALF): rAn (Náhodne)

1. Terc automaticky vydáva náhodné čísla pred začiatkom hry.

2. Zobrazené čísla sa nemenia počas kola. Každý hráč triafa na to číslo so všetkými troma šípmi, tým zvyšuje svoj počet bodov. Počítajú sa aj double a triple.

3. Počet bodov sa delí na polovicu, ak z troch šípok ani jedným netrafí dané číslo v jednom kole. Ak jeden alebo viaceré šípky trafia vonkajší čierny prstenec, hráč musí stisnúť tlačidlo CHANGE a body sa kráti na polovicu.

4. Terc vydáva v každom kole náhodne jedno číslo, hra pokračuje kým aj posledný hráč hodil svoju 3. šípku v 7. kole.

Follow the Leader (nasleduj vedúceho): Ldr (opcia Leader)

1. Cieľom hry je , trafiť jedno "Vedúce číslo" (cieľový bod) , ktorý určí "vedúci". Simple , double a triple sa tu počítajú ako rôzne cieľové body.

2. Každý hráč začína 7 životmi, vyhráva hráč, ktorý zostal najdlhšie živý.

3. Vyber vedúceho a začiatok hry:

a) Terc vyberie náhodne jedno číslo ako cieľový bod.

b) Každý hráč strieľa na terč, kým niektorý z nich netrafi náhodne vybrané číslo a bude prvý vedúci.

4. Hráč ďalej triafa na cieľ a v kole ho musí trafiť aspoň raz. Inak príde o jeden život.

5. Ak trafíte cieľ, budete vedúci, neprídete o život, vyznačí nový cieľ, tým že hodí šípku na plochu.

6. Predošlý vedúci má právo určiť cieľový bod nového vedúceho a nestratí život ani napriek tomu, že počet cieľových bodov nového vedúceho je rozdielny od bodov predošlého vedúceho.

7. Terc automaticky zobrazí aj 1-3 cieľové body po stlačení tlačidla Change v prípade ak hráč trafi cieľový bod, bude vedúci, ale tento hráč príde o zostávajúce šípky v kole.

Follow the Leader (Nasleduj vedúceho): Con (Pokračuj)

Hra sa hrá tak isto ako opcia Vedúceho s tým rozdielom, že aj vedúci musí trafiť cieľový bod, ak ho v kole netrafil žiaden hráč, inak príde o život. Hra pokračuje na ten istý cieľový bod, kým jeden z hráčov netrafi cieľový bod. Potom sa môže meniť na iný cieľový bod.

Scram : 21t (21 cieľové body)

1. V hre je každé číslo: 1-20. a bull.

2. Úlohou Získavača bodov je, aby nazbieral najviac bodov strieľaním hociktorého čísla. Úlohou Branca je trafiť čísla od 1 až 20 alebo bull hocikedy a hocijakom poradí.

3. Kolo Získavača bodov sa končí, kedy sa vymažú všetky čísla.

4. Hru vyháva hráč s najvyšším počtom bodov.

Scram Cricket: 7t (7 cieľových bodov)

1. Hra sa hrá tak isto ako Scram, s rozdielom že používa čísla Cricketu (15-20. a bull). Každé je potrebné trikrát k vymazaniu.

2. Obrancovia môžu jedno číslo vymazať, ak hodia 1 triple, 1 double a 1 simple alebo 3 simple. Vonkajší bull sa ráta ako simple, vnútorný ako double.

Soccer (Futbal): 6-15 rd (6-15 kolové)

1. Cieľom hry je, že hráči majú získať loptu najprv trafením na bull, potom strieľajú gól na hociktorý sektor double, výnimkou na vnútorný bull. Strieľajú toľko gólov, koľko je potrebné k nazbieraní vysokého počtu bodov.

2. Hráč môže trafiť hociktorý dvojsektor, aby získal body, kým druhý hráč nezíska loptu trafením na bull. Každý zásah double sektora je jeden bod.

3. Vyhráva hráč s najviac bodmi.

Free (Voľná hra)

1. Táto hra umožňuje hádzanie v kolách 10, 20 alebo 30 šípok, a získali najvyššie body.

2. Hrá každé číslo aj bull, počítajú sa aj double a triple.

3. Hru vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

ODSTRÁNENIE CHYBY

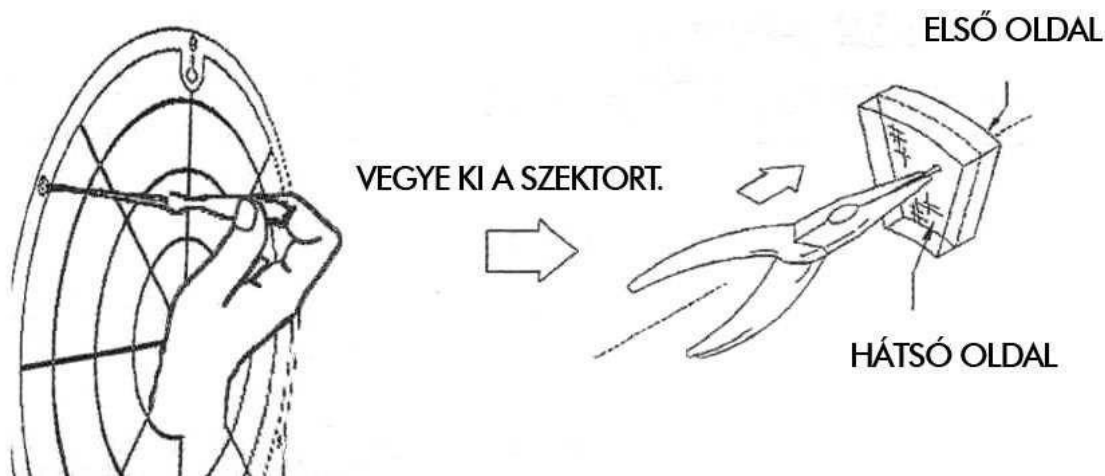
Skontrolujte nasledovné, predtým ako by ste prístroj brali do servisu

PROBLÉMY	JEDNOTKY NA SKONTROLOVANIE	ODSTRÁNENIE CHYBY
Nie je prúd a nefunguje display.	Je zásuvka správne v podstavci vsunutá a napojenie v zásuvke?	Pripojte znovu.
Nesprávne fungovanie		Vytiahnite zásuvku z podstavca a počkajte dve sekundy, potom pripojte znova.
Označí slovo „Stuc” a hlási „Stuck” (zaseklo sa).		Vyberte šípky z terča.
Zlomené hroty šípok.		Skrutkovačom otvorte zadný kryt terča, vytlačte zlomené hroty zo zadnej časti cieľového sektora. Nikdy nezasahujte do elektrického zariadenia. (viď. obrázok)

Odskrutkujte spodnú časť terča a otvorte ju.

Vyberte sektor.

Uchopte zlomený hrot kombinačkou a vytlačte zadnou stranou k prednej strane.



Nenabíjajte akumulátory, ktoré sa nemajú znovu nabíjať.

Akumulátory, ktoré sa môžu nabíjať, pred znovu nabíjaním vyberte hry na šípky.

Akumulátory, ktoré sa môžu nabíjať, nabíjajú sa stále pri dohľade rodičov.

Nekombinujte rôzne typy batérii, alebo staré s novými.

Používajte rovnaké alebo k sebe pasujúce typy batérii.

Baterky vkladajte správnymi pólmi.

Vybité baterky je potrebné vybrať z hry.

Nevyvolajte skrat v elektrickom vedení.

Používajte iba umelohmotné hroty! Hroty s oceľovým hrotom poškodia terc.

Nie je vhodná pre deti do 3 rokov, nakoľko obsahuje malé súčiastky, ktoré by mohli prehltnúť alebo vdýchnuť. Prosíme uchovať tento návod pre ďalšie prípady.

Ekologické upozornenie!

Vyhodené elektronické súčiastky sú znovupoužiteľné, preto ich nevyhadzujeme do komunálneho odpadu! Prosím podporte a zachovajte energetické zdroje a chráňte životné prostredie tým, že tento prístroj odovzdáte na zberné miesto (ak máte také v okolí).