

ONE5210

DELUXE II



elektronické šípky

Používateľská príručka a návod pre hru

Krabica s terčom obsahuje:

1. elektronický terč
2. sieťový adaptér
3. Šípky s náhradnými hrotmi
4. návod

Umiestnenie terča:

Zaveste terč 173 cm vysoko, kde je umiestnený stred terča tzv. "Bulleye". Krížiky
Vzdialenosť hádzacej čiary je 237cm od prednej plochy terča.

Sieťový adaptér:

Adaptér je na 220V, konektor na konci káblíku zastrčte do dierky na pravom boku terča dole.

POZOR - používajte iba adaptér dodávaný s terčom!

TLAČIDLÁ A ICH FUNKCIE

POWER - červené hr. pre vypnutie a zapnutie terče.

GAME - výber hry

SELECT - výber rôznej úrovne obtiažnosti v rámci danej hry.

PLAYER / PAGE - voľba počtu hráčov. Tiež je týmto tlačidlom možné zistiť skóre protihráča, keď nie je

aktívne zobrazené na display. Terč umožňuje hru až 16 hráčov.

DOUBLE / MISS - pre funkcie "DOUBLE IN / DOUBLE OUT" pri hre G01, tj. 301, 401, Tiež sa toto hr.

používa pri odpočte hode mimo hraciu plochu.

Double IN - môže byť vybraný niekoľkonásobným stlačením DOUBLE / MISS kým svieti indikátor Double OUT. Terč ohlásí tento výber hlasovým sprievodom.

Master OUT - tento koniec hry pre 01 nariaďuje zásah double alebo triple na dosiahnutie nuly.

SOUND - umožňuje nastavenie 7 úrovní hlasitosti sprievodného zvuku alebo zvuk vypnúť.

START / HOLD - toto tlačidlo má niekoľko funkcií:

1. štart hry keď sú všetky voľby nastavené

2. podržať terč v stave HOLD (hore svieti HOLD), kedy je možné vybrať šípky z terča tak aby nezaznamenal zásah.

GAMEGUARD - toto tlačidlo uzamkne všetky nastavenia hry takže počas hry šípka, ktorá trafí niektoré tlačidlo, aktivovať nechtiac prepnúť alebo vypnúť hru. Túto funkciu navolte po odštartovaní hry.

CYBERMATCH - možnosť hrať proti počítaču v terči. Stlačte pred začiatkom hry, uvidíte

úrovne C1

(Profi) do C5 (začiatočník). Žiadanou úroveň nastavíte niekoľkonásobným stlačením tohto tlačidla.

DART OUT / SCORE - pre hru G01 (301, 401 atď.). Ak hráč dosiahne skóre pod 160, môže stlačiť a

držať toto hr. a dostane návrh ako tromi hody ukončiť hru. Nutnosť hodiť double a triple je značený

vodorovnými čiarkami pred číslom

BOUNCE OUT - rozhodnite pred hrou či chcete alebo nechcete aby sa počítali zásahy pri ktorých

nezostanú šípky v terči. Ak nechcete tieto zásahy počítať Stlačte toto hr. ihneď po každom zásahu

kedy šípka nezostane v terči a skóre sa vráti späť k hodnote pred týmto hodom.

RESET - nuluje skóre a vracia hru na začiatok.

OBSLUHA TERČA

1. Tlačidlom POWER zapnite terč. Nechajte odznieť úvodný melódiu počas ktorej sa test sám otestuje.

2. Tlačidlom GAME navoľte žiadanú hru.

3. Tlačidlom DOUBLE môžete navoliť povinný začiatok alebo koniec hry zásahom double segmentu.

Len pre hry 301 - 901.

4. Tlačidlom PLAYER zvolte počet hráčov. Alebo Pritlačte CYBERMATCH a vyberte úroveň C1 do C5.

5. Tlačidlom START / HOLD aktivujte hru a začnite hrať.

6. Hádzzte šípky (3 na jedno kolo).

· Hore uprostred terča je display ukazujúci jednotlivé zásahy. Bodky nad číslami v tomto display

ukazujú koľko je potrebné hodiť šípok. Double a triple je značený vodorovnými čiarkami pred číslom,

ktoré bolo zasiahnuté. Hodnota zásahu zostáva až do hodenie ďalšej šípky.

· Po hodení všetkých troch šípok v jednom kole sa ozve povel REMOVE DARTS a ukáže sa celkové

skóre na display vľavo. Teraz môžu byť šípky neho vybrať bez toho aby terč reagoval zmenou skóre.

· Po vybratí šípok stlačte START, ozve sa číslo hráča, ktorý je na rade. Tiež sa rozsvieti jeho číslo a v rovnakej rade sa objaví jeho skóre.

HLAVNÉ ZÁSADY PRI TERČA

1. Nikdy nepoužívajte oceľové hroty u šípok.
2. Hádzajte šípky uvoľnene, nepoužívajte nadmernú a silu pri hádzaní šípok. Prudkým hádzaním trpia hroty šípok a segmenty terča.
3. Pri vyberaní šípok s nimi pootočte v smere hodinových ručičiek, lepšie sa vyťahujú a šetrí sa hrotmi.
4. Používajte len sieťový adaptér dodaný s terčom.
5. Dbajte aby terč nebol poliaty tekutinou, nepoužívajte spray čističe alebo čističe obsahujúce čpavok alebo podobné ostré chemikálie.

PRAVIDLÁ JEDNOTLIVÝCH HIER

Pravidlá hier sú zoradené podľa rovnakého poradia ako v terči. Pod číslom hry je zobrazená jednoduchá charakteristika

G01 301,401,.....

Táto jedna z najpopulárnejších hier sa hrá tak, že sa jednotlivé hody odpočítavajú od stanoveného základu až hráč dosiahne presne nulu (0). Ak je nula prekročená, zostáva hráčovi počet bodov rovnaký ako pred týmto kolom.

Ak má napr. Hráč 32 bodov a trafí segmenty 20, 8, 10 (súčet 38), hráč má opäť 32 bodov a pokračuje ďalší hráč.

Pri tejto hre sa môže zvoliť funkcie DOUBLE IN / DOUBLE OUT.

DOUBLE IN - Double musí byť zasiahnutá aby hra mohla začať.

DOUBLE OUT - Double musí byť zasiahnutá aby hra mohla skončiť.

DOUBLE IN a DOUBLE OUT - Double musí byť zasiahnutá aby hra mohla začať aj skončiť.

MASTER OUT - Double alebo Triple musí byť zasiahnutá aby hra mohla skončiť.

DOUBLE IN a MASTER OUT - Prvý zásah musí byť Double a hráč musí zasiahnúť Double alebo Triple aby mohol hru ukončiť.

Funkcia DART OUT - keď hráč dosiahne skóre 160 a menšie, terč mu touto funkciou ponúkne možnosti ako dosiahne nulu. Double je značený dvoma čiarkami pred číslom, Triple tromi čiarkami.

Tlačidlom SELECT môžete nastaviť rôzne úrovne štartu tejto hry, 401, 501, 601, 701, 801, a 901. Tieto hry sa hrajú rovnako ako 301.

G02 Cricket

CRICKET G02 Cri Std 2 P

Cieľom tejto hry je otvoriť všetky hrané čísla skôr ako súper, zaznamenať čo najviac bodov a čísla zasa uzavrieť.

Otvorené číslo - číslo trikrát zasiahnuté, alebo raz Triple, alebo raz double a raz normálne.

Zatvorené číslo - číslo otvorené všetkými hráčmi.

Hrá sa na čísla 15 až 20 a stred. Hráč musí zasiahnúť každé hrané číslo 3 krát aby bolo otvorené. Na otvorenie čísla získava hráč body vždy keď je zasiahne za predpokladu, že súper toto číslo ešte neotvoril.

Počet získaných bodov na číslo zodpovedá hodnote čísla. Ak všetci súper otvorili rovnaké číslo je toto číslo zatvorené a nemožno naň už získavať body. Čísla môžu byť otvárané a zatvárané v akomkoľvek poradí.

Double a Triple platí normálne.

Hra končí až sú všetky čísla zatvorené, tzn. keď všetci hráči otvorili všetky čísla. Vyhráva ten hráč, ktorý má najvyššie skóre.

CRICKET sa zobrazuje na displeji postupným rozsvietením jednotlivých segmentov LED displeje.

NO-SCORE CRICKET G02 Cri nc 2 P

Navoľte Cricket tlačidlom GAME a stlačíte tlač. SELECT.

Tento CRICKET je bez skórovania, tzn. vyhráva ten kto prvý otvorí všetky čísla. Inak platí všetko ako je popísané u predchádzajúcej hry CRICKET.

G03 Scram

Táto hra je obdobou hry CRICKET. Hra má dve časti. Hráči majú rozdielny úlohu v každej časti. V prvej časti hráč 1 otvára čísla ako v hre CRICKET (G02), hráč 2 sa snaží zasiahnúť tie čísla, ktoré hráč 1 ešte nestačil otvoriť a tým získava body. Prvá časť hry končí až keď hráč 1 otvorí všetky čísla.

V druhej časti sa úlohy otočia. Teraz hráč 2 otvára čísla a hráč 1 boduje na neotvorených číslach. Hra končí až hráč 2 otvorí všetky čísla a tým hráč 1 už nemá na čom bodovať. Kto získal viac bodov, vyhráva.

G04 Cut Troat

Hra s rovnakými pravidlami ako CRICKET (G02) s tým rozdielom, že body sú pripisované súperovi a cieľom hry je získať čo najmenší počet bodov. Tento variant hry CRICKET ponúka hráčom obrátenú psychológiu myslenia. Namiesto získavania čo najviac bodov pre svoj prospech, hráči získavajú čo najviac bodov pre súperov neprospech.

Túto hru si zamilujú hlavne veľmi súťaživí hráči.

G05 Eng Cricket

(Len pre dvoch hráčov)

Táto hra je ďalším variantom hry CRICKET. Hra má dve časti. Hráči majú rôzne úlohy v každej časti. V prvej časti hráč 2 sa snaží 3 krát otvoriť stred. Čo to znamená otvoriť číslo (tu stred) sa dočítate v hre CRICKET.

Hráč 1 sa v prvej časti snaží dosiahnuť čo najviac bodov (skóre). Ale pozor! Hráč 1 musí v každom kole zasiahnúť súčet troch hodov väčší ako 40 a iba body nad 40 sa započítavajú do

hry. Keď hráč 2, 3 krát otvorí stred tak sa úlohy otočia. Keď v druhej časti hráč 1 dosiahol 3 krát otvorenie stred, hra končí. Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

G06 Adv Cricket

V tejto ťažkej modifikácii hry CRICKET musia hráči otvárať čísla pomocou zásahov do Double a Triple. Double sa počítajú 1 krát a Triple 2 krát. Stred sa počíta ako u normálneho Cricket. Inak platí všetko ako pre štandardné CRICKET. Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

G07 Shooter

Táto hra testuje schopnosť hráčov zoskupiť šípky dohromady do jedného segmentu počas každého kola. Počítač náhodne vyberie segment, ktorý musia hráči trafiť na začiatku každého kola. Vybraný segment je na prostrednom display.

Počíta sa takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body. Keď počítač vyberie stred (Bulleye) ako segment, ktorý sa musí trafiť, vonkajšie čierny stred = 2 body, vnútorný červený = 4 body. Hráč s najviac bodmi, vyhráva.

G08 Big six

Táto hra dovoľuje hráčom vyzvať súpera aby zasiahol cieľ podľa ich výberu. Avšak hráči si túto výzvu musia zaslúžiť tým, že sami najskôr musí trafiť počítačné číslo 6.

Pred začiatkom hry sa hráči musia dohodnúť na počte "životov". Počet životov 3 až 7 sa vyberie hr. SELECT pred začiatkom hry. Počas troch hodov musí hráč 1 trafiť č.6 aby ušetril svoj život. Inak ho stráca, čo sa označí krížikom cez jedno koliesko značiace jeho životy. Keď hráč 1 trafi č.6 prvým alebo druhým hodom má možnosť určiť cieľ pre svojho súpera. Takže hráč 2 musí teraz počas troch hodov trafiť tento cieľ aby uchránil svoj život. Opäť ak sa mu to nepodarí stráca život, naopak keď sa mu to podarí prvým alebo druhým hodom má možnosť vybrať cieľ pre svojho súpera. Double, Triple jednotlivých čísel sú tými najťažšími cieľmi spolu s Bulleye. Vyhrá hráč, ktorý má ešte nejaký život, keď ostatní súperi už všetky stratili.

U tejto hry svieti Attempt.

G09 Overs

Pri tejto hre musí hráč počas každých troch hodov trafiť viac ako v jeho predchádzajúcom kole inak stráca "život".

Počet životov 3 až 7 sa zvolí tlačidlom SELECT pred začiatkom hry. Životy sú opäť zobrazené vpravo na display kolieskami. Pri strate života sa koliesko prečiarkne dvoma svetelnými čiarkami. Posledný hráč s životom vyhráva.

G10 Unders

Táto hra je opakom hry Overs. Hráč musí hodiť menej ako v jeho predchádzajúcom kole, inak stráca "život".

Životy 3 až 7 sa volí hr. SELECT a sú znázornené kolieskom na display vpravo. Keď sa život stratí tak sa koliesko prečiarkne. Každé kolo ako pri každej hre, sú tri šípky. Hra začína s najvyšším možným skóre 180. Každá šípka, ktorá nedopadne do terča, alebo sa odrazí je penalizovaná 60 bodmi. Posledný hráč s životom vyhráva

G11 Count Up

Úlohou pri tejto hre je dosiahnuť určitého počtu bodov. Tento počet stanovíme pred hrou pomocou tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Táto hra sa hrá jednoduchým načítaním dosiahnutých hodnôt v každom kole. Kolo sú tri hody. Double a Triple platí normálne. Vyhráva hráč, ktorý prvý dosiahne danej najvyššie hodnoty. Tu nie je nutné dosiahnuť presne stanovenej hodnoty, môže ju posledným hodom prekročiť.

G12 High Score

Hra je podobná ako tá predchádzajúca. Opäť je nutné dosiahnuť čo najvyššieho bodového zisku. Pri tejto hre si volíme počet kôl. Základ sú tri kolá, tj. 9 hodov. Pred začiatkom hry si hr. SELECT volíme iný počet kôl tejto hry, a to od 4 až do 14. Hráč, ktorý počas určeného počtu kôl získa čo najviac bodov, vyhráva

G13 Round the clock

Každý hráč musí zasiahnúť čísla v poradí od 1 do 20. Bicykel má tri hody. Double a Triple tu platí ako normálny zásah, pretože tu sa nehra na výške skóre. Prostredný display ukáže každému hráčovi aké číslo má trafiť. Kým toto číslo netrafi nemôže pokračovať na číslu vyššom. Po zásahu správneho čísla ihneď nasleduje snaha trafiť ďalšie vyššie číslo.

Vyhráva ten kto prvý dosiahne č.20. Pri tejto hre svieti Attempt.

U tejto hry je možné nastaviť mnoho úrovní obtiažnosti:

ROUND THE CLOCK 5 - hra začína od čísla 5.

ROUND THE CLOCK 10 - hra začína od čísla 10.

ROUND THE CLOCK 15 - hra začína od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Hra sa hrá iba na zásahy double segmentov čísel 1 až 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Hra sa hrá iba na zásahy triple segmentov 1 až 20.

Opäť aj hry s modifikáciou DOUBLE a TRIPLE možno hrať od čísla 5, 10, 15.

G14 Killer

Túto hru je najlepšie hrať vo viacerých hráčoch, aj keď ju môžu hrať tiež iba dvaja hráči. Na začiatku hry si musí každý hráč najskôr zvoliť svoje číslo tým, že hodí šípku do terča. Toto číslo je hráčovi pridelené po celú hru.

Terč túto fázu indikuje údajom SEL na display. Dvaja hráči nemôžu mať rovnaké číslo. Keď každý hráč má svoje číslo, hra môže začať.

Váš prvý úloha je stať sa "Killer" tým, že trafíte double Vášho čísla. "Killer" zostávate po celú hru. Teraz sa snažíte zasiahnuť double čísla pridelené súperom a tým je pripravujete o "životy". vyhráva hráč s posledným životom.

Život je znázornený vpravo rozsvieteným kolieskom. Pri strate života sa toto koliesko prečiarkne.

V základnej verzii je táto hra nastavená tak, že pre vyradenie Vášho protihráča musíte triafať double jeho čísla. Toto je znázornené v záhlaví hry dvomi vodorovnými čiarkami pred č.3 čo je počet životov. V tejto verzii možno navoliť počet životov 3,5,7.

Ďalej však možno túto hru hrať ľahšie tak, že hr. SELECT nájdite verziu kde tieto vodorovné čiarky pred počtom životov zmiznú. V tomto nastavení hry môžete triafať aj základné segmenty pre stratu súperovho života. Možno samozrejme trafiť aj double alebo triple súperovho čísla a potom súper stratí dva alebo tri životy naraz. Tu môžete nastaviť od 7 až do 14 životov.

G15 Double Down

Každý hráč začína so 40 bodmi. Hra začína na čísle 15, ktoré musí hráč trafiť aspoň jedným hodom. Tým sa mu pripočíta 15 bodov. Ak ani jedným hodom z troch hráč netrafí č. 15 potom stráca polovicu skóre. Ak však trafi č. 15 viackrát, toľkokrát sa mu č. 15 pripočíta k celkovému skóre. Pokiaľ hráč uspeje v predchádzajúcom kole, pokračuje v ďalšom kole č.16 podľa rovnakých zásad. Uspeje Ak na č. 16 pokračuje v ďalšom kole, atď. Pokiaľ v akomkoľvek kole hráč neuspeje, tak sa mu vždy odpočíta polovica skóre. Ku skóre sa teda pričíta v každom kole len predpísané číslo, alebo akýkoľvek double / triple.

Vyhráva hráč, ktorý absolvoval všetky kolá a získal najviac bodov.

Tu sú čísla, ktoré je nutné trafiť v jednotlivých kolách aby hráč postúpil do ďalšieho kola: 15, 16, D (DOUBLE), 17, 18, T (TRIPLE), 19, 20, B (BULLEYE, stred).

G16 41

Táto hra má podobné pravidlá ako štandardný DOUBLE DOWN, ako sú opísané v predchádzajúcej hre. Rozdiel je v tom, že kolá sú v opačnom poradí, tj.: 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Ďalšia zmena je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí tromi hody dosiahnuť súčet 41, (napr. 20 + 20 + 1, atď.) inak je skóre opäť polovičné. Končí sa hádzaním na stred (B = BULLEYE).

G17 All Fives

V každom kole (3 šípky) musí hráč nahádzať súčet deliteľný 5. Koľkokrát je jeho súčet deliteľný 5 toľko bodov získava, napr. hody $9 + 7 + 4 = 20 : 5 = 4$ body do celkového skóre. Hráč musí zasiahnuť aktívne segmenty všetkými tromi šípkami. Zamedzí sa tým "chytráčenje", keď dva hody sú deliteľné 5 a hráč má obavu či sa aj tretí hod povedie. Ak súčet nie je deliteľný 5 tak sa hráči nepočítajú žiadne body. Kto prvý dosiahne skóre 51, vyhráva.

Hr. SELECT pred štartom hry sa môžu nastaviť ďalšie varianty 61, 71, 81, 91.

G18 ShangHai

Každý hráč musí prejsť postupne všetkými číslami od 1 do 20 a nakoniec stred. Vždy sa počítajú iba body získané zásahom platného čísla pre dané kolo. V prvom kole musí hráč hádzať na č. 1, ak ho zasiahne raz má jeden bod, ak dvakrát má dva body atď. V ďalšom kole hráč hádže na č.2. Pokiaľ ho zasiahne trikrát, získá šesť bodov do celkového skóre. Aby hráč postúpil do ďalšieho kola, musí trafiť predpísané číslo aspoň raz. Predpísané číslo vidíme na strednom display.

Hr. SELECT sa môžu vybrať ďalšie varianty:

SHANGHAI 5 - hra začína od segmentu č. 5.

SHANGHAI 10 - hra začína od č. 10.

SHANGHAI 15 - hra začína od č. 15

G19 Golf

Cieľom tejto hry je prejsť 9 "jamiek" (čísla od 1 do 9) s čo najnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasiahnuť trikrát. Potom pokračuje na ďalšom čísle. Vyhráva hráč, ktorý všetky čísla 1 až 9 zasiahol trikrát na čo najmenší počet pokusov. Double a triple platí, napr. Ak zasiahneme dané číslo Triple je to ako by sme ho zasiahli trikrát.

G20 Football

Prvá vec je vybrať pre každého hráča jeho ihrisko. Buď šípkou alebo mechanickým stlačením segmentu. Je jedno aké číslo to bude, ale akonáhle je toto číslo dané stáva sa vaším štartovacím bodom a musíte prejsť všetky segmenty od double tohto čísla skrz stred až po double čísla protiľahlého, je to celkom 11 segmentov a musia byť zasiahnuté v poradí ako idú zaradom.

Napr. váš východiskový bod je číslo 20. Začínate na double 20, ďalej zákl. segment 20 vonkajšie, triple 20, zákl. segment 20 vnútorné, vonkajšie stred, vnútorné stred, vonkajšie stred, zákl. segment 3 vnútorné, triple 3, zákl. segment 3 vonkajšie, double 3.

Kto túto cestu prejde ako prvý, vyhráva.

G21 Baseball

Tak ako v skutočnosti sa hra skladá z 9 smien. Každý hráč hádže tri šípky za jednu zmenu.

Pole je rozložené takto:

Single segment 1 meta

Double segment 2 méty

Triple segment 3 méty

Stred domácej meta (Home run) - môže sa na neho hádzať vždy až tretom hodom v smere Cieľom tejto hry je dosiahnuť čo najviac "runs" v každej zmene. Display vpravo ukazuje hráčovi jednotlivé méty, runs a display uprostred cieľ vašich hodov. Display vpravo je rozdelený na dve časti. Prvá časť ukazuje méty, druhá runs.

G22 Steeple chase

V tejto hre ide o to dosiahnuť čo najskôr cieľ. Prekážkový beh začína na čísle 20 a pokračuje v smere hodinových ručičiek k číslu 5 a končí stredom. Aby závod začal, musí hráč zasiahnuť vnútorný segment čísla 20 a potom jednotlivé čísla. Aký segment daného čísla treba trafiť ukazuje prostredný display, čiarka u čísla hore = vrchný single segment, čiarka pri čísle dole = spodnej single segment, dve čiarky = double, tri čiarky = triple. Ďalej sú ako pri prekážkovom závode pripravené prekážky, ktoré musí hráč prekonať. tieto

štyri prekážky sú na nasledujúcich číslach:

1. prekážka - triple 13, 2. prekážka - triple 17, 3. prekážka - triple 8, 4. prekážka - triple 5.

G23 Elimination

Cieľom hry je "eliminovať" svojich protivníkov. Pravidlá sú veľmi jednoduché. Každý hráč musí nahádzať väčší súčet zásahov svojich 3 šípok ako jeho protivník pred ním. Každý hráč začína s tromi "životy" .Ak hráč nedosiahne vyššieho skóre, než hráč pred ním, stráca jeden život. Zhodné skóre znamená stratu jedného "života". Víťazí hráč, ktorému zostal aspoň jeden život. Tlačidlom SELECT je možné zmeniť počet "životov" na 4 alebo 5.

G24 Horse Shoes

Táto hra je určená pre dvoch hráčov (popr. Dva tímy), ktorí využívajú pri hre iba dva segmenty "20" a "3", predstavujúce dve konské podkovy. Hráč 1 hrá na číslo "20" a hráč 2 hrá na číslo "3".

Body sa načítavajú vždy za celé jedno kolo. Prvý hráč, ktorý dosiahne 15 bodov, vyhráva.

Bodovanie je nasledujúci:

TRIPLE krúžok = 3 body

DOUBLE krúžok = 2 body

trojuholník, lichobežník = 1bod

Pri hre na tímy boduje vždy len ten hráč, ktorý získal v danom kole najviac bodov. Napr. ak 1. hráč tímu získa 3 body a 2. hráč tímu 1 bod, započítavajú sa v danom kole len body 1.hráča tímu. Hrá sa, kým niektorý z tímov nezíska 15 bodov.

Tlačidlom SELECT pred začatím vlastnej hry je možné nastaviť hru na 15-25 bodov.

G25 Warfare

V tejto hre pre dvoch hráčov predstavuje terč bojové pole rozdelené na dve polovice. Hráč, ktorý zasiahne všetky segmenty (vojakov) protivníka, vyhráva. Segmenty nemusia byť zasiahnuté postupne za sebou, ako sú na terči.

Hráč číslo 1 je "horná" armáda a hádže na dolnú polovicu terča, tj. Segmenty 6,10,15,2,17,3,19,7,16,8

Hráč číslo 2 je "dolná" armáda a hádže na hornú polovicu terča, tj. Segmenty 11,14,9,12,5,20,1,18,4,13

Tlačidlom SELECT pred začatím vlastnej hry je možné nastaviť hru len na segmenty DOUBLE alebo TRIPLE.

G26 Adv War

Pravidlá sú rovnaké ako u predchádzajúcej hry. Teraz však bojové pole obsahuje míny, ktoré predstavujú segmenty Triple a Double na poli súpera. Hráč, ktorý zasiahne DOUBLE alebo TRIPLE segment na poli protivníka, prichádza o svojho vojaka. Napr. ak hráč 1 zasiahne chybné TRIPLE u čísla "6", stráca svojho hráča pod číslom "11". Mína sa pritom aktivuje iba prvým zásahom v každej hre.

G27 Paintball

Táto hra je podobná hre "Battleground" a je to jej herný variant. Rovnako ako pri skutočnej hre PAINTBALL, hráči môžu tiež získať prápor súperovho tímu, čím tiež víťazí. Pre získanie práporu je potrebné dvakrát zasiahnuť double bullseye. Zásah do single bullseye sa nepočíta a naopak sa počíta iba jeden zásah double bullseye v jednom kole. Takže pre získanie práporu treba zasiahnuť "double bullseye" vo dvoch kolesách. Vyhráva hráč, ktorý vyradí všetkých vojakov súpera alebo získa jeho prápor.

Tlačidlom SELECT pred začatím vlastnej hry je možné nastaviť vyššiu obtiažnosť:

Paintball Doubles hráči musia zasiahnuť 3x "double bullseye" alebo zasahovať DOUBLE segmenty

Paintball Triples hráči musia zasiahnuť 3x "double bullseye" alebo zasahovať TRIPLE segmenty

Dôležité upozornenia

Zaseknuté segmenty

Občas šípka spôsobí, že segmenty zostane vrazené do pavúka oddeľujúceho segmenty od seba. Keď sa to stane, hra sa preruší a display indikuje zaseknutý display.

K uvoľneniu segmente je potrebné vybrať šípku alebo odlomený hrot. Ak to nepomôže, treba vykývať

segment pokiaľ nebude voľný.

Ulomené hroty

Občas sa hrot odlomí a zostane zapichnutý v segmente. Skúste ho vybrať pomocou pinzety.

UPOZORNENIE: Nikdy sa nesnažte hrot silou zatlačiť dovnútra terča, môže dôjsť k poškodeniu fólii, ktorá sníma zásahy terča!

Neznepokojujte ak sa hrot zlomí. Je to normálny jav pri hraní šípok.

Používajte hroty rovnakej dĺžky akú majú hroty na šípkach dodávaných s terčom!

Šípky

Nepoužívajte šípky ťažšie ako 18g. Šípky dodávané s terčom sú 10g.

Čistenie terča.

Na čistenie nepoužívajte drsné čistiace prostriedky alebo čističe obsahujúce čpavok.

Najlepšie je občas terč otrieť vlhkou handričkou. Vyvarujte sa poliatu terča akoukoľvek tekutinou.