

HARROWS ELECTRO 3 (AP-108)

ELEKTRONICKÝ TERČ

Užívateľská príručka & herné pravidlá

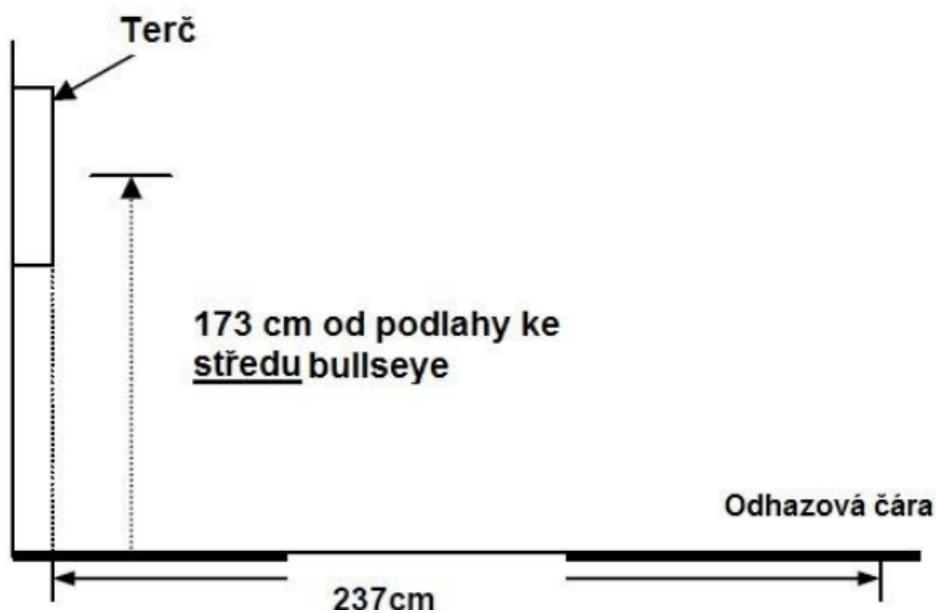
Úvod

Varovanie

Toto nie je detská hračka. Hádzanie šípok s oceľovou alebo mäkkou špičkou nie je vhodné pre deti do 8 rokov. Prosím vypnite terč, ak nehrajete. Ak terč nie je aktívny po desať minút, displej aj periférie sa automaticky vypnú a prejdú do spánkového režimu. Keď sa opäť stlačí tlačidlo GAME, hra je obnovená.

Informácie o produkte

Vyberte umiestnenie, kde je asi 3 m voľného priestoru pred terčom. „Miesta na hádzanie“ by mala byť 237 cm od dosky na šípky. Stred terča by mal byť 173 cm nad zemou.



Veľmi kvalitný elektronický terč obsahuje LCD displej, automatické hlasové bodovanie a 26 hier s 185 variantami. Môže si ich užívať až 8 hráčov s počítačným nastavením 2 hráčov. Tento terč je napájaný 3 AA batériami.

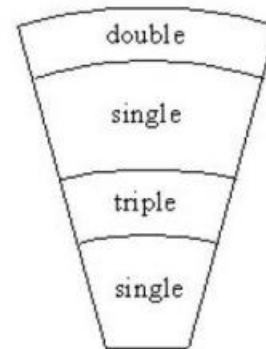
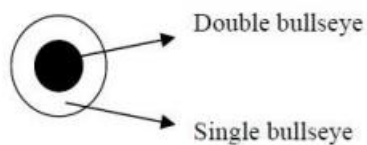
Bodovanie segmentu

bodovacie pravidlá

Jednorazovo bodovaný segment

score*1

Dvojnásobne bodovaný segment	score*2
Trojnásobne bodovaný segment	score*3
Vonkajší bullseye	25*1
Stredový bullseye	25*2



Nastavenie hry

1. Tlačidlo „Game/Power“: Stlačte tlačidlo na zapnutie/vypnutie hry, na obrazovke sa objaví herné menu, vyberte si hry (G01—G26); počas hry - na ukončenie súčasnej hry stlačte toto tlačidlo a vráťte sa do počítačového nastavenia.
2. Tlačidlo „Option/Score“: pre výber rôznych možností hier stlačte Option; pre náhľad na bodovanie hráča kedykoľvek počas hry stlačte Score a pokračujte v stláčaní tohto tlačidla na zobrazenie bodovania ďalšieho hráča. Ak hráči tlačidlo nestláčajú v priebehu 3 sekúnd alebo nestlačia iné tlačidlo, hra pokračuje.
3. Tlačidlo „Player/Cybermatch/Miss“: pred začiatkom hry stlačte Player a nastavte počet hráčov a stlačte Cybermatch pre hru proti zariadeniu (C1—profesionál, C2—expert, C3-senior, C4- stredne pokročilý, C5—začiatočník); počas hry – na zníženie počtu zostávajúcich šípok, keď sa minie terč, stlačte Miss.
4. Tlačidlo „Handicap/Eliminate“: stlačte Handicap pred začiatkom hry na nastavenie obtiažnosti/možností pre rôznych hráčov, počas hry - na vymazanie bodovania súčasného hodu šípkou stlačte Eliminate.
5. Tlačidlo „Double/Sound on/off“: Tlačidlo Double funguje iba pre hru Count Down; na zapnutie alebo vypnutie zvuku stlačte Sound on/off.
6. Tlačidlo „Start/Next“: toto tlačidlo stlačte na odštartovanie hry alebo aby ste sa počas hry posunuli k nasledujúcemu hráčovi.

Tabuľka vlastností hry

NO.	CODE	GAME MENU	OPTION	PLAYER	HANDICAP
G01	301	Count Down	301,501,601,701,801,901,999	1~8	✓
G02	C01	Count Down Team	301,501,601,701,801,901,999	4~8	✓
G03	CUP	Count Up	100~900	1~8	✓
G04	cri	Standard Cricket	E00,E20,E25	1~8	✓
G05	noc	No Score Cricket	Π00,Π20,Π25	1~8	✓
G06	CUt	Cut Throat Cricket	C00,C20,C25	1~8	✓
G07	PUP	KillerCricket	H00,H20,H25	2~8	✓
G08	LPc	LowPitchCricket	L00,L20,L25	1~8	✓
G09	rcL	Round Clock	105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320	1~8	✓
G10	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09~-21	1~8	✓
G11	SHi	Shang Hai	101,105,110,115	1~8	X
G12	HAL	Halve It	H12	1~8	X
G13	HiS	High Score	003~014	1~8	X
G14	orS	Over	003,005,007~021	2~8	✓
G15	Und	Under	U03,U05,U07~U21	2~8	✓
G16	biG	Big6	b03,b05,b07~B21	2~8	✓
G17	CL2	Score Color	100,200,300,400,500	1~8	✓
G18	bc2	Bonus Color	100,200,300,400,500	1~8	✓
G19	CC2	Correctional Color	100,200,300,400,500	1~8	✓
G20	ΠC2	No Score Color	003,004,005,006,007	2~8	✓
G21	Fdc	Free Dart Color	005,010,015,020	1~8	✓
G22	S-1	Shooting I	---	1~8	X
G23	S-2	Shooting II	---	1~8	X
G24	S-3	Shooting III	---	1~8	X
G25	S-4	Shooting IV	---	1~8	X
G26	Got	Gotcha	101~901	2~8	✓

Pokyny k hre

G01 Count Down(301,501,601,701,801,901,999)

- 1、 Pri tejto hre sa odrátava počet bodov dosiahnutých každou šípkou od počiatočného stavu. Hráč, ktorý prvý dosiahne presne nulu, vyhráva hru.
- 2、 Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly do mínusu sa môže považovať za prehodenie (BUST) a bodovanie sa nastaví späť na počet bodov pred prebiehajúcim kolom a hlas oznámi „incorrect“ (chybný).
- 3、 Stlačením tlačidla DOUBLE si hráč môže vybrať nasledujúce varianty.

Double in

Aby sa mohlo začať, hráč musí zasiahnuť double. Pokiaľ sa táto podmienka nesplní, body sa nepočítajú.

Double out Na dosiahnutie výhry musí hráč zasiahnuť double redukujúci počet bodov presne na nulu.
Dosiahnutie

„1“ alebo prekročenie nuly do mínusu sa môže považovať za prehodenie (BUST) a bodovanie sa nastavuje späť

na počet bodov pred prebiehajúcim kolom a hlas oznámi „incorrect“ (chybný).

Double in/out Na dosiahnutie výhry musí hráč zasiahnuť double redukujúci počet bodov presne na nulu.

Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly do mínusu sa môže považovať za prehodenie (BUST) a bodovanie sa

nastavuje späť na počet bodov pred prebiehajúcim kolom.

G02 Count Down Team

Toto je tímová hra hry Count Down, je v šípkových ligách veľmi obľúbená. Vždy sa sledujú 2 tímy a 4 bodovania. Hráč 1 a hráč 3 hrajú proti hráčovi 2 a hráči 4. Hra sa hrá rovnako ako G01 Count Down. Ktorýkoľvek hráč, ktorý prvý zníži svoj počet bodov presne na nulu, prinesie svojmu tímu víťazstvo.

G03 Count Up (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

Počet bodov každého hráča sa navyšuje z nuly hore za každý hod. Kto prvý dosiahne najvyšší počet bodov, vyhráva.

G04 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1、 V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.

2、 Keď hráč zasiahne jednotlivý segment trikrát, „otvorí sa“ bodovanie tohto segmentu.

Zásah jednorazovo bodovaného segmentu (single)——platí raz;

Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu (double)——platí dvojnásobne;

Zásah trojnásobne bodovaného segmentu (triple)——platí trojnásobne.

3、 E00—Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná

žiadna sekvencia;

E20—Hráč musí najprv zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye poriadku;

E25—Hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradie.

- 4、 Každý bodovací segment je "otvorený", keď je zasiahnutý trikrát.
- 5、 Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť bodovací segment trikrát, aby segment mohol nadobudnúť status „otvorený“ a mohol byť bodovaný.
- 6、 Kým protivníci nezasiahnu bodovací segment trikrát a neotvorí ho tak, môže hráč pokračovať v hádzaní na „otvorený“ segment, aby získal vyšší počet bodov.
- 7、 Potom, čo všetci hráči zasiahnu rovnaký segment trikrát, bude segment „uzavretý“ a už nemôže byť znovu bodovaný.
- 8、 Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky segmenty, hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

G05 No Score Cricket (Π00,Π20,Π25)

- 1、 V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- 2、 Zásah jednorazovo bodovaného segmentu——platí raz;
Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu——platí dvojnásobne;
Zásah trojnásobne bodovaného segmentu——platí trojnásobne.
- 3、 000—— Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná žiadna sekvencia;
020——Hráč musí najprv zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye poriadku;
025——Hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradie.
- 4、 Každý segment sa ukáže bodom na LCD displeji. Zodpovedajúce LCD sa rozsvieti, keď ho hráč zasiahne.

- 5、 Hráč, ktorý prvý zasiahne trikrát všetky čísla terča, vyhráva.

G06 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- 1、 V hre sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye.
- 2、 Zásah jednorazovo bodovaného segmentu——platí raz;
Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu——platí dvojnásobne;
Zásah trojnásobne bodovaného segmentu——platí trojnásobne.
- 3、 C00—— Hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z možných 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Nie je daná žiadna sekvencia;

C20—Hráč musí najprv zasiahnuť trikrát 20, potom pokračovať s 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye poriadku;

C25—Hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bullseye, potom pokračuje s 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradie.

4、Každý segment je "otvorený", keď sa zasiahne trikrát. Ale "uzavrie sa" a nemôže byť bodovaný, keď ho

všetci hráči už zasiahnu trikrát. Body dosiahnuté súčasným hráčom budú pridané všetkým protivníkom.

5、Každý hráč sa musí snažiť zasiahnuť bodovací segment trikrát, aby mohol nadobudnúť status „otvorený“ a mohol byť bodovaný.

6、Kým protivníci nezasiahnu bodovací segment trikrát a neotvorí ho tak, môže hráč pokračovať v hádzaní na „otvorený“ segment, aby pridal vyšší počet bodov protivníkom.

7、Potom, čo všetci hráči zasiahnu rovnaký segment trikrát, bude segment „uzavretý“ a už nemôže byť znovu bodovaný.

8、Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky segmenty, hráč s najnižším počtom bodov vyhráva.

G07 Killer Cricket (H00, H20, H25)

Táto hra sa veľmi podobá No Score Cricketu s pridanou otočkou. Keď je určité číslo uzavreté, má hráč možnosť vynulovať protihráčové body tým, že zasiahne rovnaké číslo znova. Avšak ak má protihráč číslo

tiež uzavreté, nebudú mu odobrané žiadne body. Hráč, ktorý prvý uzavrie všetky čísla, vyhráva.

Príklad: pre číslo 19 má Hráč 1 jeden zásah (jedna známka preč), Hráč 2 má 2 zásahy (dve známky preč) a

Hráč 3 má číslo 19 uzavreté (tri známky preč). Príde Hráč 4 a dá trojnásobný zásah čísla 19, 19 sa tiež uzavrela. Hráč 4 potom zamieri a zasiahne znova raz 19. Nasledovne, Hráčom 1 a 2 sa každému zapne jedna

známka pre 19 a Hráča 3 sa to nedotkne. Čo znamená, že Hráči 1 a 2 sa odsunuli o 1 zásah dozadu od možnosti uzavretia 19.

G08 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Táto verzia Cricketu využíva segmenty s nižšími číslami na zmenu tempa v porovnaní so segmentmi v hre

Štandard Cricket. Hráči budú potrebovať „uzavrieť“ segmenty 1,2,3,4,5,6 a bullseye. Všetky ostatné pravidlá platia rovnako, ako sú popísané v hre Standard Cricket.

G09 Round Clock (105,110,115,120 ; 205,210,215,220 ;
305,310,315,320)

1、 (105、 110、 115 、 120) zobrazuje, že platí zásah akéhokoľvek segmentu;
(205、 210、 215 、 220) zobrazuje, že platí iba zásah dvojnásobne bodovaného segmentu;
(305、 310、 315 、 320) zobrazuje, že platí iba zásah trojnásobne bodovaného segmentu.

2、 “5” môžu byť zasiahnuté segmentmi 1 až 5;

„10“ môžu byť zasiahnuté segmentmi 1 až 10;

„15“ môžu byť zasiahnuté segmentmi 1 až 15;

“20” môžu byť zasiahnuté segmentmi 1 až 20.

3、 Hráč musí hádzať šípky na segment, ktorý ukazuje zariadenie. Keď je segment zasiahnutý, ukáže sa nasledujúci segment. Vyhráva hráč, ktorý prvý zasiahne všetky segmenty.

G10 Shoot Out (-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21)

1、 (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) čísla prestavujú počiatočné body pre každého hráča.

2、 Zariadenie náhodne zobrazí číselný segment, na ktorý sa má hádzať.

3、 Hráč by mal strieľať na segment počas 10 sekúnd, inak sa zásah nepočíta. Keď je segment zasiahnutý,

zariadenie oznámi „Yes“ (áno) alebo „No“ (nie). Keď dôjde k zásahu segmentu single, double alebo triple,

zariadenie odníme jeden bod z celkového počtu bodov.

4、 Vyhráva hráč, ktorý prvý dosiahne nulu.

G11 ShangHai (101,105,110,115)

1、 101—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 až 20 a bullseye nakoniec;

105—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 až 20 a bullseye nakoniec;

110—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 až 20 a bullseye nakoniec;

115—— Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 až 20 a bullseye nakoniec.

2、 Každý hráč môže hádzať len raz pre každý číselný segment. Počíta sa zásah čísla, nič iné sa

nepočíta. Keď dôjde k vynechaniu alebo preskočeniu segmentu, nie je už ďalšia možnosť číslo znovu zasiahnuť.

3、 Keď sa dovŕši zásah bullseye, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G12 Halve It (H12)

Táto hra sa podobá hre Jeopardy. Keď trikrát za sebou miniete, môže vám to zruinovať skóre. Každý začína

hru strieľaním na číslo 12, potom 13, 14, akékoľvek doubly, 15, 16, 17, akékoľvek triply, 18, 19, 20 a bullseye.

Každý hráč hádže tri šípky na rovnaké číslo, potom pokračuje s ďalším číslom v ďalšom kole. Zásah double alebo

triple sa počíta ako 2x alebo 3x toľko bodov. Pokiaľ hráč minie všetky tri hody na určitý cieľ v jednom kole,

zmenší sa mu počet bodov na polovicu.

Príklad: Pokiaľ má hráč po dvoch kolách súhrnný počet bodov 76 a potom minie ďalšie číslo všetkými 3 šípkami,

počet bodov sa mu zníži na polovicu, zostáva 38. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry.

G13 High Score (003, 005.....014)

- 1、 V hre sú všetky segmenty.
- 2、 (003,004 ...014) číslo predstavuje stanovené kolá pre hráčov. V jednom kole sa hádžu tri šípky.
- 3、 Zásah jednorazovo bodovaného segmentu: segment X 1

Zásah dvojnásobne bodovaného segmentu: segment X 2

Zásah trojnásobne bodovaného segmentu: segment X 3

- 4、 Po dokončení stanoveného počtu kôl vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

- 1、 (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) číslo zobrazuje počiatočné životy hráča.

Na začiatku zariadenia ukáže počet skórovacích bodov pre prvého hráča.

- 2、 Každý hráč by mal dosiahnuť alebo prekročiť tromi hodmi v jednom kole počet bodov daný v kole pre

predošlého hráča. Pokiaľ hráč dosiahne nižší počet bodov, než je stanovené pre predošlého hráča, odníme

sa mu jeden život.

- 3、 Keď hráč nehádže, ale rovno stlačí tlačidlo Štart/Next, tiež stráca jeden život.

- 4、 Keď má hráč počet životov nula, je vyradený.

- 5、 Keď ostane jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.

- 6、 Túto hru by mali hrať viac ako dvaja hráči.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

- 1、 (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) číslo zobrazuje počiatočné životy hráča.

2、 Každý hráč by mal dosiahnuť tromi hodmi v jednom kole menší počet bodov ako počet bodov daný v kole

pre predošlého hráča. Pokiaľ hráč dosiahne vyšší počet bodov ako predošlý hráč, odoberie sa mu jeden život.

3、 Keď hráč neháďže, ale rovno stlačí tlačidlo Štart/Next, tiež stráca jeden život.

4、 Keď má hráč počet životov nula, je vyradený.

5、 Keď ostane jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.

6、 Túto hru by mali hrať viac ako dvaja hráči.

G16 Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Hráč by sa mal pokúsiť získať šancu vybrať nasledujúci cieľ tým, že zasiahne najskôr cieľ súčasný. Single-6 je

prvým terčom, ktorým hra začína. Aby si zachránil život, musí hráč zasiahnuť cieľ raz, má k dispozícii tri

hody. Pokiaľ je cieľ zasiahnutý prvým alebo druhým hodom, má hráč možnosť vybrať jedným hodom ďalší cieľ.

Single, doubly a triply sú všetky považované za rôzne ciele. Stratégiou je vybrať protivníkom najťažšie možný cieľ, ako je „triple-20" alebo „double-bullseye". Vyhráva ten hráč, ktorému ako poslednému zostal

život.

G17 Score Color (100,200,300,400,500)

Aby táto hra začala, musí každý hráč hodiť jednu šípku a určiť na ktorý blok/farbu (#20 farba alebo #1 farba) bude strieľať. Ak hráči touto šípkou zasiahnu bullseye, musia hádzať znova, aby určili farbu. Hráči

sa potom pokúšajú zasiahnuť svoju cieľovú farbu, aby navyšovali počet bodov, ktorý musí byť stanovený

v Možnostiach hry (Game Options) na začiatku tejto hry: 100, 200, 300, 400, 500. Ak hráč hodí šípku do

farby protivníka, nepočíta sa to. Bullseye sa pripočítava k vášmu celkovému počtu bodov. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne vopred stanovený počet bodov.

G18 Bonus Color (100,200,300,400,500)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color" s nasledujúcou výnimkou. Ak hráč hodí šípku do protivníckove cieľové farby, pripočítajú sa body k protivníkovmu celkovému počtu bodov.

G19 Correctional Color (100,200,300,400,500)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color" s nasledujúcou výnimkou. Ak hráč hodí šípku do

protivníkovej cieľovej farby, odpočítajú sa tieto body z hráčovho celkového počtu bodov.

G20 No Score Color (003,004,005,006,007)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color” s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnuť

svoju cieľovú farbu, aby získal jeden bod. Celkový počet bodov musí byť stanovený v Možnostiach hry (Game

Options) na začiatku tejto hry: 003, 004, 005, 006 alebo 007 celkom. Ak hráč hodí šípku do protivníkovej

cieľovej farby, odníme sa jeden bod z hráčovho celkového počtu bodov a hráč stráca toto kolo. Bullseye sa

pripočítava k vášmu celkovému počtu bodov. Vyhráva ten, komu ako jedinému ostali body (keď všetci ostatní sú na nule).

G21 Free Dart Color (005,010,015,020)

Táto hra má rovnaké pravidlá ako „Score Color” s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnuť

svoju cieľovú farbu, aby získal najvyššie možné skóre. Celkový počet šípok, ktoré sa budú hádzať, musí byť

stanovený v Možnostiach hry (Game Options) na začiatku tejto hry: 005, 010, 015 alebo 020 šípok celkom.

Pokiaľ hráč hodí šípku do protivníkovej farby, nepočíta sa to. Bullseye sa pripočítava k vášmu celkovému

počtu bodov. Vyhráva ten, kto má najvyššie skóre po tom, čo boli hodené všetky šípky.

G22 Shooting I

V tejto hre hádže každý hráč tri šípky v jednotlivom kole. Ten hráč, ktorý má najvyšší počet bodov za tri hody

v kole, získava jeden bod. Vyhráva ten, kto prvý získa 7 bodov.

G23 Shooting II

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting I. Avšak, k celkovému počtu bodov sa počítajú iba šípky, ktoré

zasiahnu nasledujúce segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Vyhráva ten, kto prvý získa 7 bodov.

G24 Shooting III

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting I. Hru vyhráva ten, kto prvý získa 4 body, alebo hra trvá sedem

kôl a vyhráva ten, kto má najvyššiu výhru.

G25 Shooting IV

Táto hra má rovnaké pravidlá ako Shooting III. Avšak, k celkovému počtu bodov sa počítajú iba šípky, ktoré zasiahnu nasledujúce segmenty: 15,16,17,18,19,20 a bullseye. Hru vyhráva ten, kto prvý získa 4 body, alebo hra trvá sedem kôl a vyhráva ten, kto má najvyššiu výhru.

G26 Gotcha (101,201,301,401, 501,601,701,801,901)

1、 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) číslo zobrazuje stanovený počet bodov, ktoré musí hráč

získať presne.

2、 Každý hráč začína s 0 počtom bodov, celkový počet bodov sa zvyšuje, keď je zasiahnutý cieľ. Vyhráva ten,

kto prvý získa stanovený počet bodov. Pokiaľ hráč prekročí stanovený počet bodov, vybuchne a jeho skóre

sa vráti k tomu, aké bolo na začiatku tohto kola.

3、 Hráči môžu „bombardovať“ ostatných hráčov, čo zredukuje ich skóre na nulu. To sa stane pri každom

hodu, kedy strieľajúci hráč získa rovnaké skóre, aké má už iný hráč.

■ Problémy pri hre

☒ Žiadna energia

Skontrolujte, či sú batérie riadne inštalované alebo či nie sú vybité.

☒ Hra nepočíta body

Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia alebo v režime hold. Stlačte tlačidlo

START/NEXT, aby ste videli, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie sú niektoré bodovacie segmenty alebo tlačidlá zaseknuté.

☒ Zaseknutý segment alebo tlačidlo

Je možné, že sa počas prepravy alebo v priebehu normálnej hry niektorý segment dočasne zasekne. Pokiaľ k tomu dôjde, celé automatické bodovanie sa zastaví. Segment uvoľníte tým, že jemne odstránite šípku alebo budete prstom jemne krútiť segmentom. Hra bude potom pokračovať a bodovacie funkcie sa vrátia k normálu.

☒ Odstraňovanie rozbitých špičiek

Plastová špička je bezpečnejšia, ale nevydrží večne, môže sa zlomiť a zostať v terči. Ak k tomu dôjde, skúste ju jemne vytiahnuť kliešťami. Pamätajte, že čím je šípka s plastovou špičkou ťažšie, tým je väčšia pravdepodobnosť, že sa špička ohne alebo zlomí.

☒ Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické poruchy

Pokiaľ dôjde k elektromagnetickým rušivým impulzom, elektronika terča môže vykazovať chybné správanie alebo zlyhať. (Príklad: silná búrka, prepätie elektrického vedenia alebo prílišná blízkosť inštalácie k elektrickému motoru alebo mikrovlnnej rúre.) Vyberte na niekoľko sekúnd batérie a potom ich znovu inštalujte, a uvediete tak hru opäť do chodu. Uistite sa, že ste tiež odstránili príčinu rušivých impulzov.