

karella[®]
professional Dart

Návod k použití

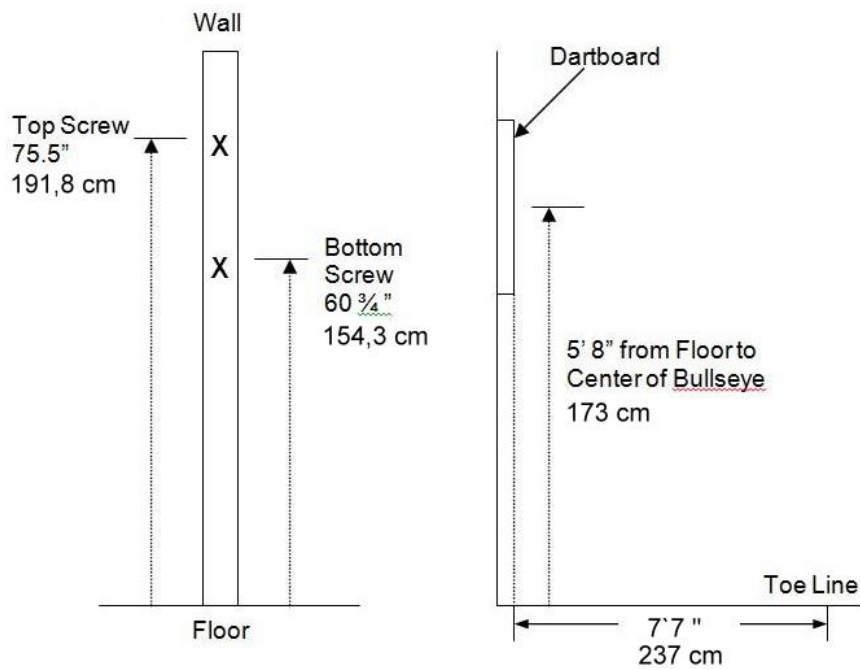


Karella CB-25

Elektronický terč



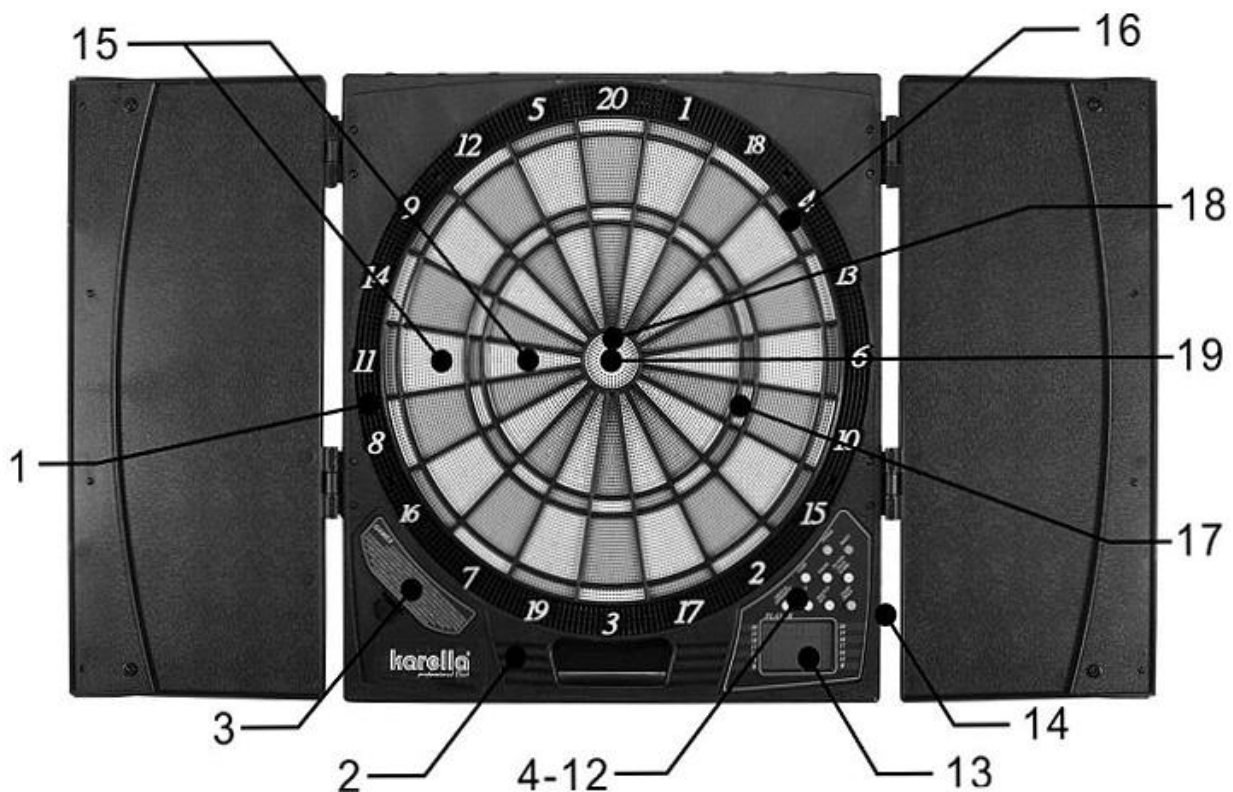
Zavěšení terče:



Rozměry terče:

Výška 45,0 cm
Šířka 41,5 cm
Hloubka 7,0 cm

Popis terče:



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1 Catch Ring | 11 Bounce Out Button |
| 2 Speaker | 12 Virtual Opponent Button |
| 3 Game Menu | 13 LCD - Display |
| 4 Power Button | 14 AC Adapter Jack |
| 5 Reset Button | 15 Single Ring |
| 6 Start/Hold button | 16 Double Ring |
| 7 Player/Page button | 17 Triple Ring |
| 8 Sound button | 18 Bullseye |
| 9 Double/Miss button | 19 Double Bullseye |
| 10 Game button | |

Popis tlačítek:

POWER - červené tl. pro vypnutí a zapnutí terče.

GAME - výběr hry

SELECT - výběr různé úrovně obtížnosti v rámci dané hry.

PLAYER/PAGE - volba počtu hráčů. Také je tímto tlačítkem možno zjistit skóre protihráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 4 hráčů nebo 4 týmů po dvou.

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 - vypnutí a zapnutí zvukových efektů

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 šipkami terč zaznamenal jako zásah.

VIRTUAL OPPONENT - možnost hrát proti počítači v terči. Zmáčknete před začátkem hry.

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 nezůstanou šipky v terči. Jestliže nechcete tyto zásahy počítat zmáčknete 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.

GAME – stiskněte pro zobrazení herního menu.

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 zmáčknete 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 zmáčknete 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.

TABULKA HER:

GAME	DART GAME	GAME VARIATION	SPECIAL FUNCTIONS
G01	_01	301	OPEN IN / OPEN OUT DOUBLE IN / OPEN OUT OPEN IN / DOUBLE OUT DOUBLE IN / DOUBLE OUT
G02		401	
G03		501	
G04		601	
G05		701	
G06		801	
G07		901	
G08	CRICKET	-	
G09	NO SCORE CRICKET	-	
G10	SCRAM	-	
G11	CUT-THROAT CRICKET	-	
G12	ADVANCE CRICKET	-	
G13	SHOOTER	6 ROUNDS	
G14		9 ROUNDS	
G15		12 ROUNDS	
G16	OVER	3 LIVES	
G17		5 LIVES	
G18		7 LIVES	
G19	UNDER	3 LIVES	
G20		5 LIVES	
G21		7 LIVES	
G22	COUNT UP	300	OPEN IN / OPEN OUT DOUBLE IN / OPEN OUT OPEN IN / DOUBLE OUT DOUBLE IN / DOUBLE OUT
G23		400	
G24		500	
G25		600	
G26		700	
G27		800	
G28		900	
G29		999	
G30	HI SCORE	3 ROUNDS	OPEN IN / OPEN OUT DOUBLE IN / OPEN OUT OPEN IN / DOUBLE OUT DOUBLE IN / DOUBLE OUT
G31		4 ROUNDS	
G32		5 ROUNDS	
G33		6 ROUNDS	
G34		7 ROUNDS	
G35		8 ROUNDS	
G36		9 ROUNDS	
G37		10 ROUNDS	
G38		11 ROUNDS	
G39		12 ROUNDS	
G40		13 ROUNDS	
G41		14 ROUNDS	
G42	ROUND THE CLOCK	R1 SINGLES	

G43		R5 SINGLES	
G44		R10 SINGLES	
G45		R15 SINGLES	
G46		R1 DOUBLES	
G47		R5 DOUBLES	
G48		R10 DOUBLES	
G49		R15 DOUBLES	
G50		R1 TRIPLES	
G51		R5 TRIPLES	
G52		R10 TRIPLES	
G53		R15 TRIPLES	
G54	KILLER	-	
G55	DOUBLE DOWN	-	
G56	DOUBLE DOWN 41	-	
G57		51	
G58		61	
G59	ALL FIVES	71	
G60		81	
G61		91	
G62		1	
G63	SHANGHAI	5	
G64		10	
G65		15	
G66	GOLF	9 HOLES	
G67		18 HOLES	
G68	FOOTBALL	-	
G69	BOWLING	-	
G70	BASEBALL	6 INNING	
G71		9 INNING	
G72	STEEPLECHASE	-	
G73	SHOVE A PENNY	-	
G74	NINE DART CENTURY	-	OPEN IN / OPEN OUT DOUBLE IN / OPEN OUT OPEN IN / DOUBLE OUT
G75	GREEN VS RED	-	
G76		3 LIVES	
G77	BIG SIX	5 LIVES	
G78		7 LIVES	
G79		15	
G80	HORSESHOES	18	
G81		21	
G82		24	
G83		3 LIVES	
G84	ELIMINATION	4 LIVES	
G85		5 LIVES	

G86	CAT & MOUSE	-	
G87	GOLD HUNT	12	
G88		15	
G89		18	
G90		21	

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

301 Tato jedna z nejoblíbenějších 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.

DOUBLE OUT - Double musí být zasažen aby hra mohla skončit.

DOUBLE IN a DOUBLE OUT - Double musí být zasažen aby hra mohla začít i skončit.

MASTER OUT - Double nebo Triple musí být zasažen aby hra mohla skončit.

DOUBLE IN a MASTER OUT - První zásah musí být Double a hráč musí zasáhnout Double nebo Triple aby mohl hru ukončit.

Tlačítkem SELECT můžete nastavit různé úrovně startu této hry, 401, 501, 601, 701, 801, a 901. Tyto hry se hrají stejně jako 301.

CRICKET Cílem této hry je otevřít všechna hraná čísla dříve než soupeř, zaznamenat co nejvíce bodů a čísla zase uzavřít.

Otevřené číslo - číslo třikrát zasažené, nebo jednou triplem, nebo jednou doublem a jednou normálně.

Zavřené číslo - číslo otevřené všemi hráči.

Hraje se na čísla 15 až 20 a střed. Hráč musí zasáhnout každé hrané číslo 3 krát aby bylo otevřené. Na otevřené číslo získává hráč body vždy když je zasáhne za předpokladu, že soupeři toto číslo ještě neotevřeli. Počet získaných bodů na číslo odpovídá hodnotě čísla. Pokud všichni soupeři otevřeli stejné číslo je toto číslo zavřené a nelze na něj již získávat body. Čísla mohou být otevírána a zavírána v jakémkoliv pořadí. Double a Triple platí normálně.

Hra končí až jsou všechna čísla zavřené, tzn. když všichni hráči otevřeli všechna čísla. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší skóre.

NO-SCORE CRICKET Navolte Cricket tlačítkem GAME a zmačkněte tlač. SELECT.

Tento CRICKET je bez skórování, tzn. vyhrává ten kdo první otevře všechna čísla. Jinak platí vše jak je popsáno u předchozí hry CRICKET.

SCRAM (Pouze pro dva hráče) Tato hra je obdobou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají rozdílný úkol v každé části. V první části hráč 1 otevírá čísla jako ve hře CRICKET (G02), hráč 2 se snaží zasáhnout ta čísla, která hráč 1 ještě nestačil otevřít a tím získává body. První část hry končí až když hráč 1 otevře všechna čísla.

V druhé části se úlohy otočí. Nyní hráč 2 otevírá čísla a hráč 1 boduje na neotevřených číslech. Hra končí až hráč 2 otevře všechna čísla a tím hráč 1 už nemá na čem bodovat. Kdo získal více bodů, vyhrává.

CUT-THROAT CRICKET Hra se stejnými pravidly jako CRICKET (G02) s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Tato varianta hry CRICKET nabízí hráčům obrácenou psychologii myšlení. Místo získávání co nejvíce bodů pro svůj prospěch, hráči získávají co nejvíce bodů pro soupeřův neprospěch.

Tuto hru si zamilují hlavně velmi soutěživí hráči.

ADVANCED CRICKET V této obtížné modifikaci hry CRICKET musí hráči otevírat čísla pomocí zásahů do Double a Triple. Double se počítají 1 krát a Triple 2 krát. Střed se počítá jako u normálního CRICKETu. Jinak platí vše jako pro standardní CRICKET. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

SHOOTER Tato hra testuje schopnost hráčů seskupit šipky dohromady do jednoho segmentu během každého kola. Počítač náhodně vybere segment, který musí hráči trefit na začátku každého kola. Vybraný segment je na prostředním display.

Počítá se takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body.

Když počítač vybere střed (Bulleye) jako segment, který se musí trefit, vnější černý střed = 2 body, vnitřní červený = 4 body. Hráč s nejvíce body, vyhrává.

OVERS Při této hře musí hráč během každých třech hodů trefit více než v jeho předchozím kole jinak ztrácí „život“. Počet životů 3 až 7 se zvolí tlačítkem SELECT před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na display kolečky. Při ztrátě životu se kolečko přeškrtně dvěma světelnými čárkami. Poslední hráč s životem vyhrává.

UNDERS Tato hra je opakem hry OVERS. Hráč musí hodit méně než v jeho předchozím kole, jinak ztrácí „život“. Životy 3 až 7 se volí tl. SELECT a jsou znázorněny kolečkem na display vpravo. Když se život ztratí tak se kolečko

přeškrtně. Každé kolo jako při každé hře, jsou tři šipky. Hra začíná s nejvyšším možným skóre 180. Každá šipka, která nedopadne do terče nebo se odrazí je penalizována 60 body. Poslední hráč s životem vyhrává.

COUNT UP Úkolem při této hře je dosáhnout určeného počtu bodů. Tento počet stanovíme před hrou pomocí tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Kolo jsou tři hody. Double a Triple platí normálně. Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanovené hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

HIGH SCORE Hra je podobná jako ta předchozí. Opět je nutné dosáhnout co nejvyššího bodového zisku. Při této hře si volíme počet kol. Základ jsou tři kola, tj. 9 hodů. Před začátkem hry si tl. SELECT volíme jiný počet kol této hry, a to od 4 až do 14. Hráč, který během určeného počtu kol získá co nejvíce bodů, vyhrává.

ROUND-THE-CLOCK Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí od 1 do 20. Kolo má tři hody. Double a Triple zde platí jako normální zásah, protože zde se nehraje na výši skóre. Prostřední display ukáže každému hráči jaké číslo má trefit. Dokud toto číslo netrefí nemůže pokračovat na čísla vyšším. Po zásahu správného čísla ihned následuje snaha trefit další vyšší číslo.

Vyhrává ten kdo první dosáhne č.20. Při této hře svítí ATTEMPT.

U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti:

ROUND THE CLOCK 5 - hra začíná od čísla 5.

ROUND THE CLOCK 10 - hra začíná od čísla 10.

ROUND THE CLOCK 15 - hra začíná od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Hra se hraje pouze na zásahy double segmentů čísel 1 až 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Hra se hraje pouze na zásahy triple segmentů 1 až 20.

Opět i hry s modifikací DOUBLE a TRIPLE lze hrát od čísla 5, 10, 15.

KILLER Tuto hru je nejlépe hrát ve více hráčích, i když ji mohou hrát také pouze dva hráči. Na začátku hry si musí každý hráč nejdříve zvolit svoje číslo tím, že hodí šipku do terče. Toto číslo je hráči přidělené po celou hru. Terč tuto fázi indikuje údajem SEL na display. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Když každý hráč má svoje číslo, hra může začít.

Váš první úkol je stát se „Killer“ tím, že trefíte double Vašeho čísla. „Killer“ zůstáváte po celou hru. Nyní se snažíte zasáhnout double čísla přidělená soupeřům a tím je připravujete o „životy“. Vyhrává hráč s posledním životem.

Život je znázorněn vpravo rozsvíceným kolečkem. Při ztrátě života se toto kolečko přeškrtně.

V základní verzi je tato hra nastavená tak, že pro vyřazení Vašeho protihráče musíte trefovat double jeho čísla. Toto je znázorněno v záhlaví hry dvěma vodorovnými čárkami před č.3 což je počet životů. V této verzi lze navolit počet životů 3,5,7.

Dále však je možno tuto hru hrát lehčeji tak, že tl. SELECT najdete verze kde tyto vodorovné čárky před počtem životů zmizí. V tomto nastavení hry můžete trefovat i základní segmenty pro ztrátu soupeřova života. Lze samozřejmě trefit i double nebo triple soupeřova čísla a pak soupeř ztratí dva nebo tři životy najednou. Zde můžete nastavit od 7 až do 14 životů.

DOUBLE DOWN Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná na čísle 15, které musí hráč trefit alespoň jedním hodem. Tím se mu přičte 15 bodů. Jestliže ani jedním hodem ze tří hráč netrefí č. 15 pak ztrácí polovinu skóre. Pokud však trefí č. 15 vícekrát, tolikrát se mu č. 15 přičte k celkovému skóre. Pokud hráč uspěje v předchozím kole, pokračuje v dalším kole č.16 podle stejných zásad. Uspěje-li na č. 16 pokračuje v dalším kole atd. Pokud v jakémkoliv kole hráč neuspěje, tak se mu vždy odpočítá polovina skóre. Ke skóre se tudíž přičítá v každém kole pouze předepsané číslo, nebo jakýkoliv double/triple pokud je předesán.

Vyhrává hráč, který absolvoval všechna kola a získal nejvíce bodů.

Zde jsou čísla, která je nutno trefit v jednotlivých kolech aby hráč postoupil do dalšího kola:

15, 16, D (DOUBLE), 17, 18, T (TRIPLE), 19, 20, B (BULLEYE, střed).

DOUBLE DOWN 41 Tato hra má podobná pravidla jako standardní DOUBLE DOWN, jak jsou popsána v předchozí hře. Rozdíl je v tom, že kola jsou v opačném pořadí, tj. : 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Další změna je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí třemi hody dosáhnout součet 41, (např. 20+20+1, atd.) jinak se skóre opět půlí. Končí se házením na střed (B = BULLEYE).

ALL FIVES V každém kole (3 šipky) musí hráč naházet součet dělitelný 5. Kolikrát je jeho součet dělitelný 5 tolik bodů získává, např. hody $9 + 7 + 4 = 20 : 5 = 4$ body do celkového skóre. Hráč musí zasáhnout aktivní segmenty všemi třemi šipkami. Zamezí se tím „chytračení“, když dva hody jsou dělitelné 5 a hráč má obavu jestli se i třetí hod povede. Jestliže součet není dělitelný 5 tak se hráči nepočítají žádné body. Kdo první dosáhne skóre 51, vyhrává.

TI. SELECT před startem hry se můžou nastavit další varianty 61, 71, 81, 91.

SHANGHAI Každý hráč musí projít postupně všemi čísly od 1 do 20 a nakonec střed. Vždy se počítají pouze body získané zásahem platného čísla pro dané kolo. V prvním kole musí hráč házet na č. 1, pokud jej zasáhne jednou má jeden bod, pokud dvakrát má dva body atd. V dalším kole hráč hází na č.2. Pokud jej zasáhne třikrát, získá šest bodů do celkového skóre. Aby hráč postoupil do dalšího kola, musí trefit předepsané číslo alespoň jednou. Předepsané číslo vidíme na středním display.

TI. SELECT se můžou vybrat další varianty:

SHANGHAI 5 - hra začíná od segmentu č. 5.

SHANGHAI 10 - hra začíná od č. 10.

SHANGHAI 15 - hra začíná od č. 15.

GOLF Cílem této hry je projít 9 „jamek“ (čísla od 1 do 9) s co nejnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasáhnout třikrát. Pak pokračuje na dalším čísle. Vyhrává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhneme-li dané číslo triplem je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

FOTBAL První věc je vybrat pro každého hráče jeho hřiště. Buď šipkou nebo mechanickým zmáčknutím segmentu. Je jedno jaké číslo to bude, ale jakmile je toto číslo dané stává se vaším startovním bodem a musíte projít všechny segmenty od double tohoto čísla skrz střed až po double čísla protilehlého, je to celkem 11 segmentů a musí být zasaženy v pořadí jak jdou zasebou.

Např. váš výchozí bod je číslo 20. Začínáte na double 20, dále zákl. segment 20 vnější, triple 20, zákl. segment 20 vnitřní, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, zákl. segment 3 vnitřní, triple 3, zákl. segment 3 vnější, double 3.

Kdo tuto cestu projde jako první, vyhrává.

BASEBAL Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směn. Každý hráč háže tři šipky za jednu směnu. Pole je rozloženo takto:

single segment 1 meta

double segment 2 mety

triple segment 3 mety

střed - domácí meta (Home run) - může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně

Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně. Display vpravo ukazuje hráči jednotlivé mety, runs a display uprostřed cíl vašich hodů. Display vpravo je rozdělen na dvě části. První část ukazuje mety, druhá runs.

STEEPLECHASE V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Překážkový běh začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček k číslu 5 a končí středem. Aby závod začal, musí hráč zasáhnout vnitřní segment čísla 20 a potom jednotlivá čísla. Jaký segment daného čísla je třeba trefit ukazuje prostřední display, čárka u čísla nahoře = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při překážkovém závodě připraveny překážky, které musí hráč překonat. Tyto čtyři překážky jsou na následujících číslech:

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

Elimination Cílem hry je „eliminovat“ své protivníky. Pravidla jsou velice jednoduchá. Každý hráč musí naházet větší součet zásahů svých 3 šipek než jeho protihráč před ním. Každý hráč začíná se třemi „životy“. Pokud hráč nedosáhne vyššího skóre, nežli hráč před ním, ztrácí jeden život. Shodné skóre znamená také ztrátu jednoho „života“. Vítězí hráč, kterému zbyl alespoň jeden život.

Horseshoes Tato hra je určena pro dva hráče (popř. dva týmy), kteří využívají při hře pouze dva segmenty „20“ a „3“, představující dvě koní podkovy. Hráč 1 hraje na číslo „20“ a hráč 2 hraje na číslo „3“.

Body se načítávají vždy za celé jedno kolo. První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává.

Bodování je následující:

TRIPLE kroužek = 3 body

DOUBLE kroužek = 2 body

trojúhelník, lichoběžník = 1 bod

Při hře na týmy boduje vždy jen ten hráč, který získal v daném kole nejvíce bodů. Např. pokud 1. hráč týmu získá 3 body a 2. hráč týmu 1 bod, započítávají se v daném kole pouze body 1. hráče týmu. Hraje se, dokud některý z týmů nezíská 15 bodů.

Battleground V této hře pro dva hráče představuje terč bitevní pole rozdělený na dvě poloviny. Hráč, který zasáhne všechny segmenty (vojáky) protivníka, vyhrává. Segmenty nemusejí být zasaženy postupně za sebou, jak jsou na terči.

Hráč číslo 1 je „horní“ armáda a hází na dolní polovinu terče, tj. segmenty 6,10,15,2,17,3,19,7,16,8

Hráč číslo 2 je „dolní“ armáda a hází na horní polovinu terče, tj. segmenty 11,14,9,12,5,20,1,18,4,13

Advanced battleground Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry. Nyní však bitevní pole obsahuje miny, které představují segmenty TRIPLE a BOUBLE na poli soupeře. Hráč, který zasáhne DOUBLE nebo TRIPLE segment na poli protivníka, přichází o svého vojáka. Např. pokud hráč 1 zasáhne chybně TRIPLE u čísla „6“, ztrácí svého hráče pod číslem „11“. Mina se přitom aktivuje pouze prvním zásahem v každé hře.

Paintball Tato hra je podobná hře „Battleground“ a je to její herní varianta. Stejně jako při skutečné hře PAINTBALL, hráči mohou také získat prapor soupeřova týmu, čímž také vítězí. Pro získání praporu je třeba dvakrát zasáhnout double bullseye. Zásah do single bullseye se nepočítá a naopak se počítá pouze jeden zásah double bullseye v jednom kole. Takže pro získání praporu je třeba zasáhnout „double bullseye“ ve dvou kolech. Vyhrává hráč, který vyřadí všechny vojáky soupeře nebo získá jeho prapor.

Paintball Doubles hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat DOUBLE segmenty

Paintball Triples hráči musí zasáhnout 3x „double bullseye“ nebo zasahovat TRIPLE segmenty

Důležitá upozornění

Zaseknuté segmenty

Občas šipka způsobí, že segment zůstane vražen do pavouka oddělujícího segmenty od sebe. Když se to stane, hra se přeruší a display indikuje zaseknutý display.

K uvolnění segmentu je třeba vyndat šipku nebo ulomený hrot. Pokud to nepomůže, je třeba vyviklat segment dokud nebude volný.

Ulomené hroty

Občas se hrot ulomí a zůstane zapíchnutý v segmentu. Zkuste ho vyjmout pomocí pinzety.

UPOZORNĚNÍ: Nikdy se nesnažte hrot silou zatlačit dovnitř terče, může dojít k poškození folie, která snímá zásahy terče!

Nebud'te znepokojeni pokud se hrot ulomí. Je to normální jev při hraní šipek.

Používejte hroty stejné délky jakou mají hroty na šipkách dodávaných s terčem!

Šipky

Nepoužívejte šipky těžší než 16g. Šipky dodávané s terčem jsou 12g.

Čištění terče.

K čištění nepoužívejte drsné čisticí prostředky nebo čističe obsahující čpavek. Nejlépe je občas terč otřít vlhkým hadříkem. Vyvarujte se polití terče jakoukoliv tekutinou.