

JAREX DARTS

NÁSTĚNNÝ ŠIPKOVÝ AUTOMAT JAREX DARTS

NÁVOD K OBSLUZE



JAREX DARTS

Jsme česká společnost s dlouholetou tradicí ve výrobě a vývoji šipkových automatů. Naše automaty jsou vyráběny s důrazem na kvalitu, funkčnost a odolnost. Díky úzké spolupráci s hráči a provozovateli jsou naše výrobky průběžně inovovány a přizpůsobovány skutečným požadavkům praxe. Právě proto jsou šipkové automaty JAREX DARTS hojně využívány v ligových soutěžích a turnajích nejen v České republice, ale i v zahraničí. Naší prioritou je spokojený zákazník. Ke každému přistupujeme individuálně a snažíme se najít optimální řešení dle jeho přání a potřeb – ať už se jedná o výběr konkrétního modelu automatu, technické poradenství nebo servisní podporu.

Neváhejte nás kontaktovat s jakýmkoliv dotazy – jsme tu pro vás.

JAREX DARTS

Aloise Jirásků 83

Slavětín 439 09

Tel.: + 420 776 333 686

E-mail: jarex@jarex.cz

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY

Automaty JAREX DARTS jsou navrženy jako stavebnicový systém, což umožňuje snadnou výměnu vadných dílů bez nutnosti složitějšího zásahu odborníka. V případě závady během záruční doby nám jednoduše sdělíte, co nefunguje, a my vám obratem zašleme nový náhradní díl, který si snadno vyměníte. Vadné díly nám následně vrátíte. Bezplatnou výměnu náhradních dílů provádíme po dobu 24 měsíců od data nákupu šipkového automatu.

Záruka se nevztahuje na:

- vady způsobené špatnou montáží
- vady způsobené opotřebením výrobku, pádem nebo úderem
- náhradu škody třetím osobám
- škody vzniklé při přepravě
- je-li automat zapnut do sítě, která neodpovídá popisu v návodu k obsluze

Pokud je automat po záruce, postupujeme jinak. Vadné díly nám zasíláte jako první, na nich provedeme potřebné opravy a opravené díly vám obratem vrátíme. Tento proces vám ušetří náklady na dopravu a zbytečnou manipulaci s celým automatem. V případě potřeby je možné provést opravu přímo u nás, ale takové zásahy se dějí velmi sporadicky, téměř vždy dokážeme problém vyřešit bez složitějšího převozu zařízení.

DŮLEŽITÁ UPOZORNĚNÍ

1. Zapojení do elektrické sítě:

- Napětí napájecího adaptéru: 230V AC 50Hz
- Maximální spotřeba automatu: 20W
- Při nastavení střední svítivosti osvětlení terče a střední svítivosti LED displejů, což je standardní výrobní nastavení, je průměrný příkon do 10W.

- Síťový adaptér 230V/12V je součástí automatu

- 2. Automat je napájen bezpečným napětím 12V DC. Toto napětí zajišťuje síťový adaptér 230VAC/12VDC. Uvnitř přístroje tedy nehrozí k zásahu elektrickým proudem, který by ohrožoval život, či zdraví člověka. Síťový adaptér není součástí přístroje jako takového, ale slouží pouze k jeho napájení.**
- 3. Automat neprovozujte v blízkosti tepelných zdrojů, např. radiátoru. V opačném případě se vystavujete riziku požáru.**
- 4. Automat neprovozujte ve vlhkých prostorách nebo na dešti.**
- 5. Na automat nepokládejte žádné nápoje ani jiné předměty.**
- 6. Šipky jsou sportovní náčiní určené pro dospělé hráče, děti mohou hrát pouze pod dohledem dospělých. Při nesprávném použití může dojít ke zranění. Hrajte vždy s dostatečným odstupem od ostatních osob.**

Obsah

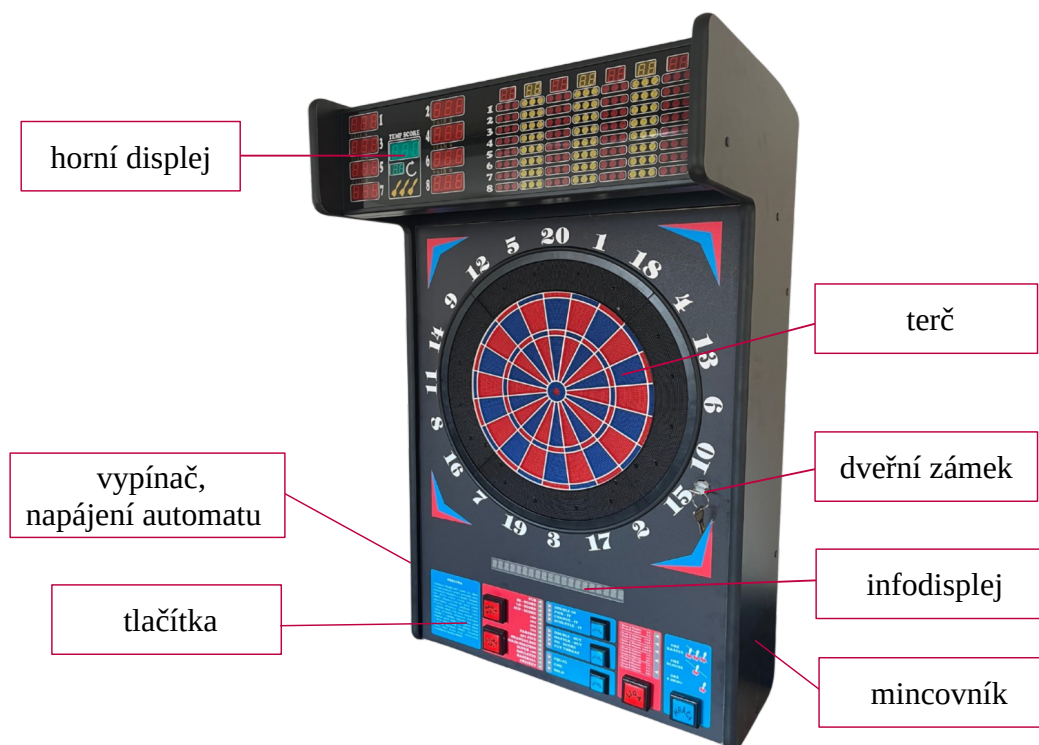
1	Montáž a uvedení do provozu.....	7
1.1	Umístění automatu a odhodové čáry.....	8
1.2	Rozměry a hmotnost.....	8
2	Popis šipkového automatu.....	9
2.1	Terč.....	10
2.1.1	Údržba terče.....	10
2.1.2	Nastavení svítivosti osvětlení terče.....	12
2.2	Horní displej.....	13
2.3	Infodisplej.....	13
2.4	Tlačítka.....	14
2.4.1	VOLBA HRY.....	14
2.4.2	SINGLE BULL.....	14
2.4.3	VOLBA.....	14
2.4.4	LIGA.....	14
2.4.5	HRÁČI.....	14
2.5	Mincovník.....	14
2.6	Pokladna.....	14
3	Mluvení automatu.....	15
4	Ostatní nastavení automatu.....	17
4.1	Přepnutí automatu do testu.....	17
4.2	Nastavení hlasitosti.....	17
4.3	Vypnutí/zapnutí mluvení automatu.....	18
4.4	Vypnutí/zapnutí zvuku.....	18
4.5	Vypnutí/zapnutí prosvětlení okruží.....	18
4.6	Nastavení cen.....	19
4.7	Ruční kreditování.....	19
4.8	Elektronická počítadla.....	20
4.9	Ruční zrušení hry.....	20
5	Postup pokročilého nastavení.....	21
5.1	Význam jednotlivých položek.....	21
5.1.1	PRICE ADJUST: Nastavení cen her.....	21
5.1.2	ROUND CRICKET: Počet kol hry cricket.....	21
5.1.3	TIME LIMIT: Automatické odepisování šipky při neaktivitě hráče.....	21
5.1.4	ACCEPTOR: Použitý typ mincovníku.....	22
5.1.5	CRAZY SOUND: Mluvení automatu.....	22
5.1.6	ROUND MARATHON: Nastavení počtu kol hry MARATON.....	22
5.1.7	ROUND MINI MARATHON: Nastavení počtu kol hry MINI MARATON.....	22
5.1.8	LOTTERY: Povolí/zakáže losování o hru zdarma po skončení hry.....	23
5.1.9	TEST TARGET: Test terče.....	23
5.1.10	TEST LEDS: Test segmentů displeje.....	23
5.1.11	ROUND SUPR MARATHON: Nastavení počtu kol hry SUPER MARATON.....	24
5.1.12	ROUND HI SCORE: Nastavení počtu kol her HI,LO a SUP SCORE.....	24
5.1.13	ROUND 180: Nastavení počtu kol hry 180.....	24
5.1.14	ROUND 301: Nastavení počtu kol hry 301.....	24
5.1.15	ROUND 501: Nastavení počtu kol hry 501.....	24

5.1.16	ROUND 701: Nastavení počtu kol hry 701.....	25
5.1.17	PIR DETECTOR: Automatické přepínání na další hráče.....	25
5.1.18	ATTRACT: Upoutávací melodie.....	25
5.1.19	BUST LIMIT: Vyřazení hráče po 5 BUST hodech.....	25
5.1.20	TYPE TARGET: Typ terče.....	26
5.1.21	PLAY OFF: Přidání hodu po skončení hry se shodným počtem bodů hráčů.....	26
5.1.22	LANGUAGE: Jazyk zobrazovaný při herním režimu.....	26
5.1.23	PUBLICITY: Vlastní nápis při DEMU.....	26
5.1.24	SOUND TYPE: Typ zvuků při hře.....	27
5.1.25	VOICE VOLUME: Nastavení hlasitosti mluvení automatu z microSD karty.....	27
5.1.26	ROUND PARCHIS: Nastavení počtu kol hry PARCHIS.....	27
5.1.27	ROUND PARCHIS PRO: Nastavení počtu kol hry PARCHIS PRO.....	27
5.1.28	RETURN DART: Vrácení šipky při hře.....	28
5.1.29	FIRST DART: Odepsání první šipky hozené mimo terč na začátku hry.....	28
5.1.30	CREDITS OR FREE: Vypnutí/zapnutí her za kredity.....	28
5.1.31	TYPE DIGIT: Potlačení nevýznamných nul na displeji.....	28
5.1.32	END PLAY: Zrušení hry a kreditu při neaktivitě hráčů.....	29
5.1.33	CLASSIFY: Zobrazení průběžného pořadí na začátku kola.....	29
5.1.34	BLINK PLAYER: Blikání bodů hrajícího hráče na displeji.....	29
5.1.35	AVERAGE: Zobrazení průměru 3 hodů hráče na displeji TEMP SCORE.....	30
5.1.36	ROUND WINNER: Zobrazení vítěze každého kola.....	30
5.1.37	GAME ON LEDS: Zobrazení hlášek na kriketovém displeji při hře.....	30
5.1.38	LED BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti LED displejů a prosvětlení okruží.....	30
5.1.39	ALARM VOL: Nastavení síly zvuku alarmu.....	31
5.1.40	LOTTO VOL: Nastavení síly zvuku losování loterie.....	31
5.1.41	THROW ON LED: Zobrazení hlášek PREPNI,HAZEJ na infodispleji.....	31
5.1.42	KEY ON MET: Impulsy do mechanického počítadla při ručním kreditování.....	31
5.1.43	RESET VALUES: Tovární nastavení.....	32
5.1.44	INFO SPEED: Rychlost běhu zpráv na displeji.....	32
5.1.45	RESET BAR: Povolení zrušení hry bez otevření dveří automatu.....	32
5.1.46	EQUAL ALL: Automatické nastavení volby her EQUAL 180,301,501,701.....	32
5.1.47	LAMP BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti osvětlení terče (od 21.4. 2023).....	33
5.1.48	SINGLE BULL: Hodnota středových segmentů.....	33
5.1.49	ROUND BIG, BIG SIX: Nastavení počtu kol u hry BIG, BIG SIX.....	33
5.1.50	MASTER VOLUME: Nastavení hlasitosti (od 21.4. 2023).....	33
5.1.51	LOTTER PERCENT: Nastavení počtu procent pro výhernost lottery.....	34
5.1.52	BONUS THRESHOLD: Nastavení prahu udělení bonusu.....	34
5.1.53	PARCHIS END: Při kolika bodech končí hra PARCHIS (301, nebo 501).....	34
5.1.54	BONUS VALUE: Počet přidanych kreditů při povolení bonusu v 5.1.52 BONUS THRESHOLD.....	34
5.1.55	LED RING: Prosvětlení okruží.....	35
5.1.56	SUPER DIFFICULT: Obtížnost hry SUPER 100.....	35
5.1.57	ALARM ON TARGET: Alarm při házení na terč při nerozehrané hře.....	35
5.1.58	ROUND FIVE: Počet kol pro hru 501 FIVE.....	35
5.1.59	TEAM CRICKET: Uzavření hry CRICKET v týmu.....	36
5.1.60	PARCHIS MODE: Vynulování bodů protihráče při zpětném skórování.....	36
5.1.61	PPD: Zobrazení průměru hodu jedné šipky po skončení hry.....	36
5.1.62	ROUND HI SCO MASTER: Počet kol hry HIGH SCORE MASTER.....	36

JAREX DARTS

5.1.63 BULL SOUND: Typ zvuku při zásahu středu.....	37
5.1.64 CRAZY MODE: Nastavení losování u hry CRAZY CRICKET.....	37
5.1.65 CUT THRO TEAM.....	37
5.1.66 GSM STATUS: Stav GSM komunikátoru.....	37
5.1.67 TIME STATUS: Aktuální datum a čas.....	38
5.1.68 TLS SECURITY: Zabezpečení připojení k síti (internetu).....	38
6 Pravidla her.....	39
6.1 PUB.....	39
6.2 PUB FIRE.....	39
6.3 HIGH SCORE.....	39
6.4 HIGH SCORE MASTERS.....	39
6.5 LOW SCORE.....	39
6.6 SUPER SCORE.....	39
6.7 180.....	39
6.8 301.....	40
6.9 501.....	40
6.10 701.....	40
6.11 501 a 701 COMPUTER.....	41
6.12 501 FIVE.....	41
6.13 PARCHIS.....	42
6.14 PARCHIS PRO.....	42
6.15 BIG, BIG SIX a BIG LIGHT.....	42
6.16 SHANGHAI.....	42
6.17 SCRAM.....	43
6.18 MARATHON a MINIMARATHON.....	43
6.19 SUPER MARATHON.....	43
6.20 SUPER 100.....	43
6.21 ROULETTE.....	43
6.22 BASEBALL.....	44
6.23 BASEBALL ROAD.....	44
6.24 CRICKET.....	44
6.25 CRICKET CUT-THROAD.....	45
6.26 CRICKET MASTERS.....	45
6.27 SOLO.....	45

1 Montáž a uvedení do provozu



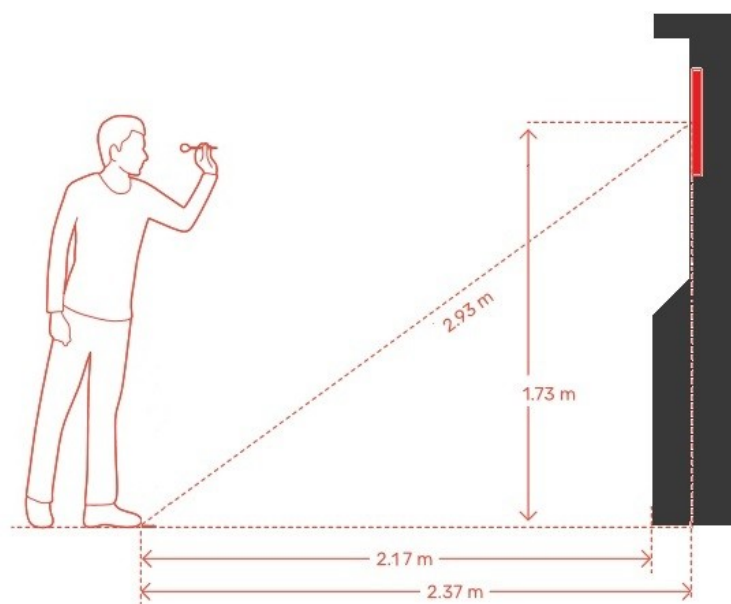
Obrázek 1: Popis automatu - vnější

Automat se skládá z jednoho dílu, který se zavěsí na montážní kovovou lištu. Dbejte na všeobecnou bezpečnost.

1. Kovovou lištu připevněte na zeď tak, aby otvory v liště pro připevňovací šrouby byly vzdáleny 196 cm od podlahy.
2. Poté automat zavěste na tuto lištu a vyštelujte výšku automatu tak, aby střed terče byl 173 cm nad podlahou a automat byl ve vodorovné pozici. Teprve potom proveďte vyvrtání a připevnění spodní části automatu, otvory pro připevnění se nachází pod plastovými krytkami ve spodní části automatu.
3. Připojte adaptér 230/12V k automatu a do síťové zásuvky 230V 50Hz a zapněte vypínač na polohu ON na levé boční straně automatu.
4. Automat je připraven k provozu.

1.1 Umístění automatu a odhodové čáry

Délka odhodové čáry by měla být alespoň 0,6 m. Šipkový automat je potřeba umístit tam, kde je hráčům umožněno nerušeně hrát. Odhodová čára musí být nalepena ve vzdálenosti přesně 237 cm od svislice terče. Výška středu terče od podlahy je stanovena na 173 cm. Vzdálenost od startovní čáry ke středu terče je tedy 293 cm.



Obrázek 2: Vzdálenost odhodové čáry

1.2 Rozměry a hmotnost

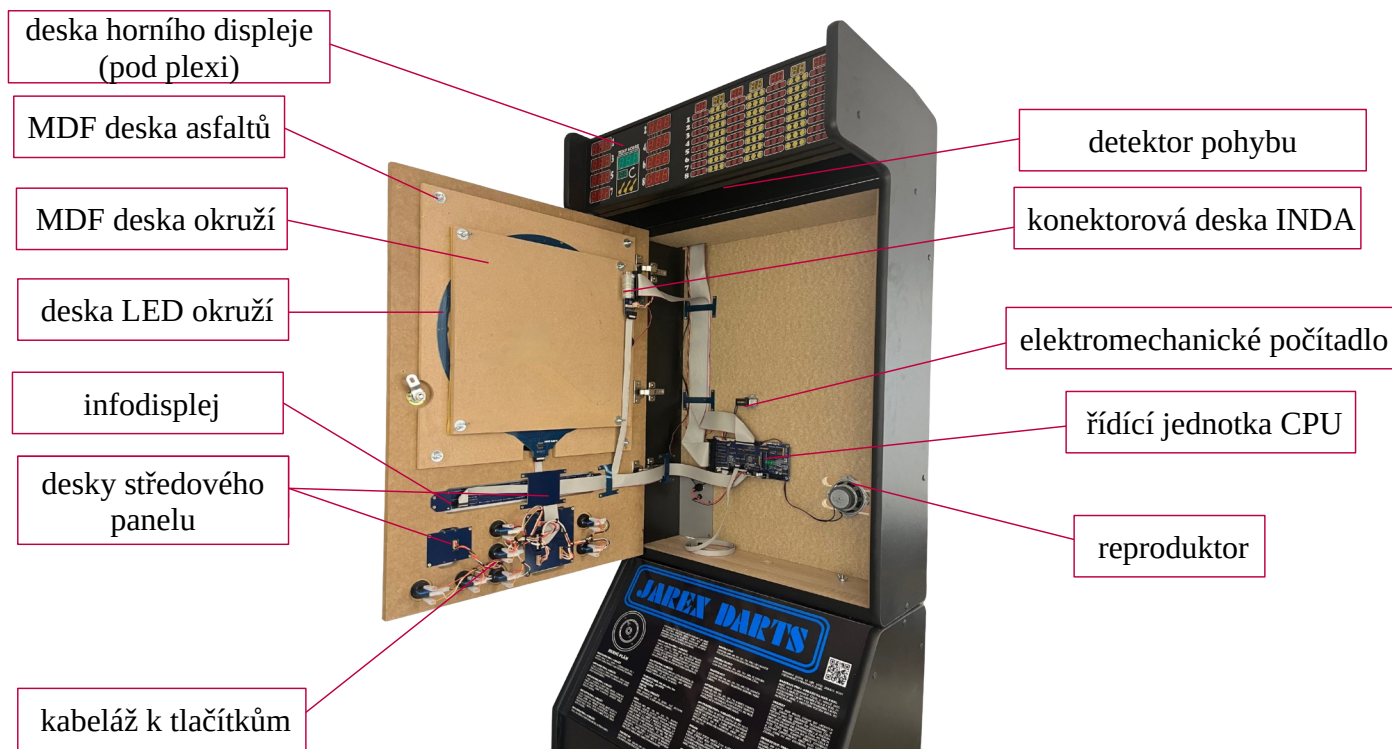
Hloubka vrch	340 mm
Hloubka terč	160 mm
Šířka	620 mm
Výška	1 000 mm
Hmotnost	30 kg

2 Popis šipkového automatu

Profesionální šipkový automat JAREX DARTS představuje plně kompatibilního a technologicky modernizovaného nástupce oblíbených automatů DIAMOND DARTS III. Tento model vychází z osvědčené konstrukce, která se dlouhodobě osvědčila v náročném provozu a zároveň přináší řadu vylepšení v oblasti spolehlivosti, uživatelského komfortu a funkcionality.

Automat JAREX DARTS se vyznačuje mimořádně stabilním a bezporuchovým chodem, což z něj činí ideální volbu pro herny, kluby i profesionální soutěže. Je výsledkem neustálého vývoje a přímé zpětné vazby od hráčů i provozovatelů.

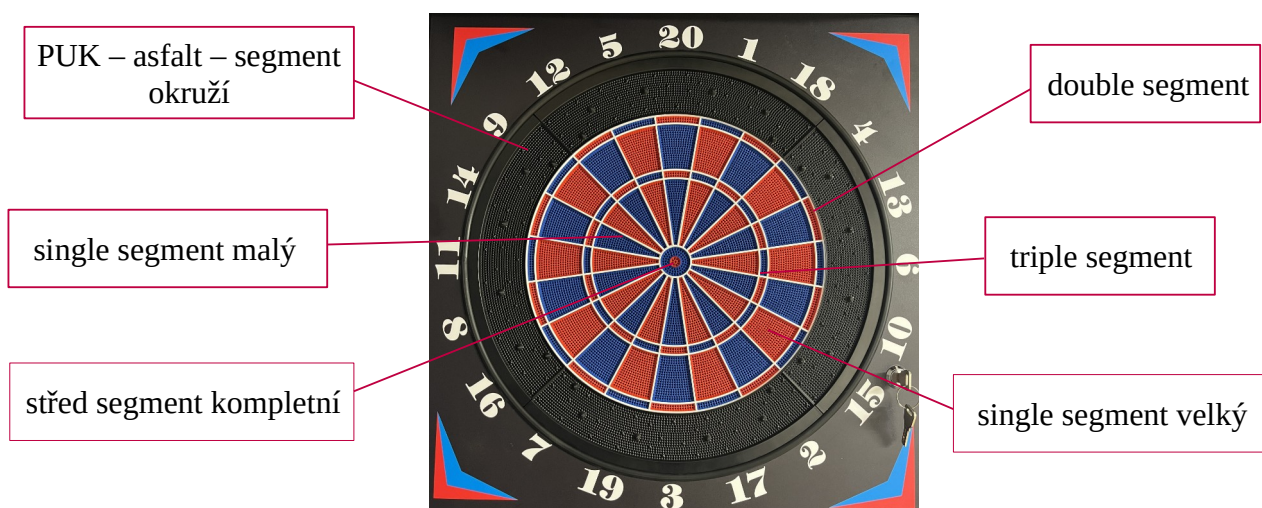
Kvalitu předchozí generace automatů DIAMOND DARTS III nejlépe dokládá jejich dlouholeté nasazení v oficiálních soutěžích Českého šipkového svazu (UŠO) a na prestižních mezinárodních turnajích, jako jsou Compumatic World Darts Championship nebo Evropská liga národních družstev. Nový model JAREX DARTS na tuto tradici plně navazuje a splňuje veškeré technické požadavky stanovené organizací UŠO. Na automatech JAREX DARTS se tak hrají ligové zápasy i turnaje všech úrovní.



Obrázek 3: Popis automatu - vnitřní

2.1 Terč

Na předním panelu je terč, který se skládá ze středu a dvaceti výsečí. Střed je rozdělen na dvě části a výseče jsou rozděleny na čtyři části. Jednotlivé sektory mají různý počet bodů. Krajní první sektor „double“ započítává dvojnásobek, druhý sektor „single“ jednonásobek, třetí sektor „triple“ trojnásobek, a čtvrtý sektor „single“ jednonásobek započítaných bodů po odhození jedné šipky. U středového segmentu zapisuje červený segment dvojnásobný, nebo jednonásobný počet bodů v závislosti na nastavení programu a modrý segment dvojnásobný, nebo jednonásobný počet bodů v závislosti na nastavení programu. Bodové hodnoty jsou vyznačeny okolo všech výsečí, středový segment má hodnotu 25 bodů. PUK – asfalt zaznamenává hosené šipky mimo terč.



Obrázek 4: Popis terče

2.1.1 Údržba terče

Při hře se mohou ulomené hroty šipek zachytit v plastových segmentech terče, proto je nutné jej pravidelně čistit. Vyčnívající hroty opatrně vytáhněte kleštěmi, ostatní zatlačte dovnitř pomocí vypichováku a po rozebrání terče je odstraňte. Dbejte na pečlivý a šetrný postup – nepozorné či neodborné čištění může vést k poškození terče nebo jeho částí.

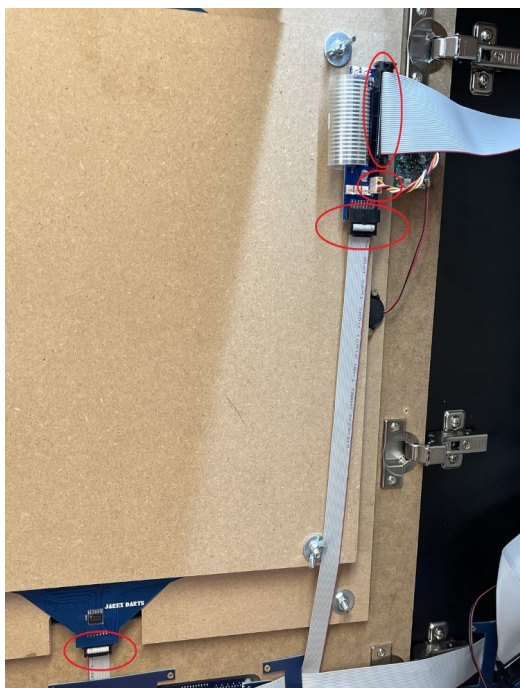
JAREX DARTS

Postup práce:

1. Vypnout automat, otevřít horní dveře a odpojit 4 konektory dle obrázku č. 5.
2. Odšroubovat čtyři křídlové matice a vyjmout desku kontaktního pole směrem ven z automatu
3. Vyjmout gumu a 4 podložky (pozor – tyto podložky musí být při zpětné instalaci znovu nasazeny, jinak hrozí prohnutí desky kontaktního pole, což by zapříčilo zasekávání segmentů při hře)
4. Zkontrolovat zadní stranu segmentů a odstranit z nich případné plastové hroty (nejvíce zlámaných hrotů se nachází v segmentu double 3)
5. Provést zpětnou instalaci
6. Po každém rozložení a složení terče je vhodné zkontrolovat správnou funkci terče – viz odstavec [5.1.9 TEST TARGET](#)

POZOR při zpětném složení na správné pořadí částí terče!

POZOR důkladně kontrolujte gumu, která roznáší tlak na kontaktní pole. Pokud má guma znatelné vrypy nebo je protrhaná, je nutná její výměna. V opačném případě hrozí trvalé poškození kontaktního pole.

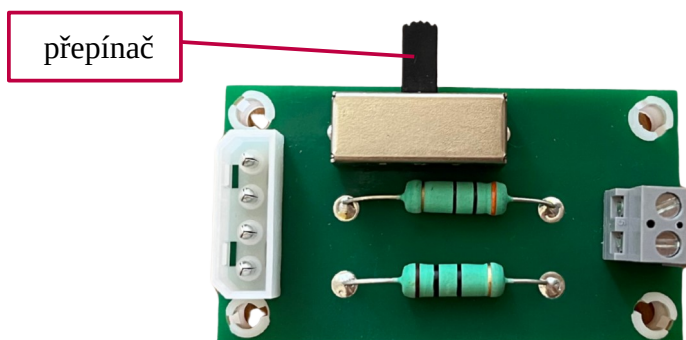


Obrázek 5: Odpojení konektorů při údržbě terče

2.1.2 Nastavení svítivosti osvětlení terče

Automaty vyrobené do 21.4. 2023:

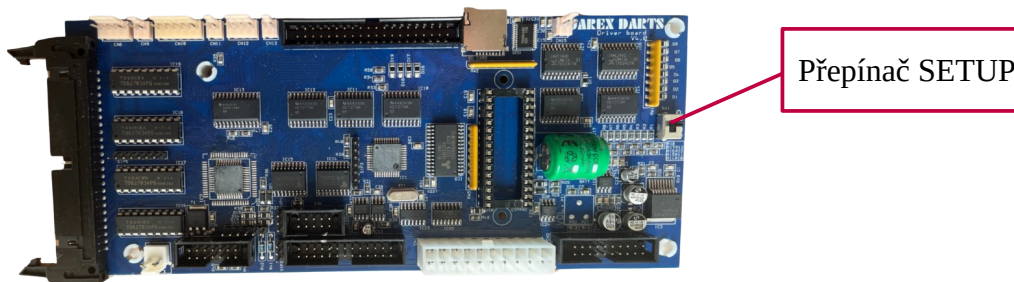
Svítivost terče se nastavuje posuvným přepínačem umístěným pod řídicí jednotkou CPU, viz obrázek č. 6.



Obrázek 6: Deska regulátoru svítivosti osvětlení terče

Automaty vyrobené po 21.4. 2023:

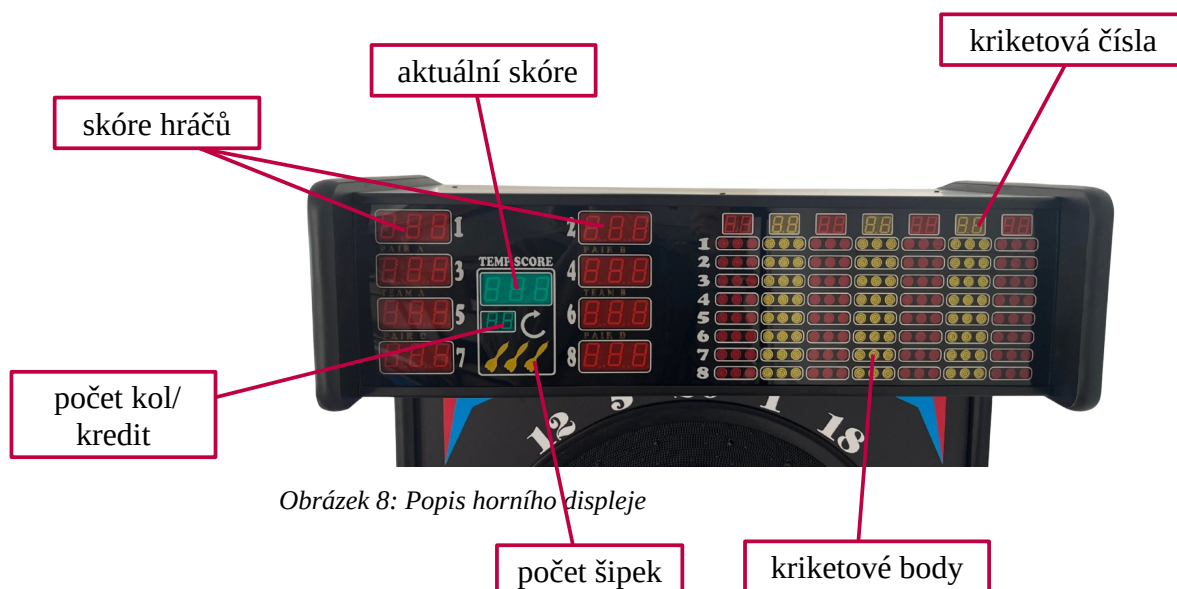
1. Vypneme automat!!!
2. Přepneme jej do testu: přepínačem SETUP na řídicí desce CPU, viz obrázek č. 7.
3. Zapneme automat.
4. Tlačítkem VOLBA HRY navolíme položku LAMP BRIGHTNESS.
5. Stiskneme tlačítko LIGA.
6. Pro změnu svítivosti použijeme tlačítko SINGLE BULL nebo VOLBA HRY.
7. Pro návrat stiskneme tlačítko LIGA.
8. Po nastavení vypneme automat z testu.
9. Nyní je nastavení uloženo.



Obrázek 7: Řídicí jednotka CPU

2.2 Horní displej

Horní displej slouží k zobrazení bodů jednotlivých hráčů a k zobrazení kriketových čísel a počtu kriketových bodů. Jeho svítivost lze měnit v nastavení automatu, viz odstavec [5.1.38 LED BRIGHTNESS](#).



Obrázek 8: Popis horního displeje

2.3 Infodisplej

Displej se nachází pod terčem a informuje hráče o jednotlivých parametrech hrané hry. Dále slouží k zobrazení položek při nastavování parametrů automatu. Jeho svítivost lze měnit v nastavení automatu viz odstavec [5.1.38 LED BRIGHTNESS](#).



Obrázek 9: Infodisplej

2.4 Tlačítka

2.4.1 VOLBA HRY

Tlačítkem „VOLBA HRY“ se volí požadovaná hra. Navolená hra je vypsána na infodispleji a znázorněna rozsvícením LED u vybrané položky.

2.4.2 SINGLE BULL

Tlačítkem „SINGLE BULL“ se volí hodnota středových segmentů (25-50, 25-25, 50-50).

2.4.3 VOLBA

Tlačítky „VOLBA“ se nastavují doplňkové parametry k jednotlivým hrám (např. DOUBLE IN, DOUBLE OUT, END, SOLO, MASTER OUT, atd.).

2.4.4 LIGA

Tlačítkem „LIGA“ se volí hry v týmech či párech.

2.4.5 HRÁČI

Tlačítkem „HRÁČI“ se nastavuje počet hráčů a přepíná se jím mezi hráči.

Krátkým stisknutím tlačítka „HRÁČI“ lze zrušit hráči všechny hody.

Dlouhým stisknutím tlačítka „HRÁČI“ lze zrušit hráči jeden hod.

Lze také jeden hod vrátit, a to podržením tlačítka „VOLBA HRY“ a stisknutím tlačítka „HRÁČI“. Tuto možnost lze zapnout či vypnout - viz odstavec [5.1.28 RETURN DART](#).

2.5 Mincovník

Mincovník je standardně nastavený na mince 1, 2, 5, 10, 20, 50 CZK. Po dohodě lze naprogramovat na jakoukoliv jinou měnu nebo žetony.

2.6 Pokladna

Pokladna je umístěná uvnitř automatu.

3 Mluvení automatu

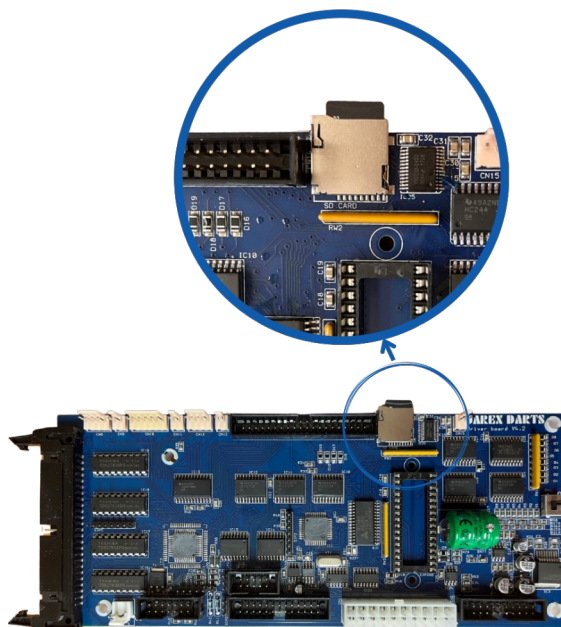
Mluvení automatu lze vypnout nebo zapnout viz odstavec [4.3 Vypnutí/zapnutí mluvení automatu](#).

Automaty vyrobené do 10.11.2025:

Hlášky automatu jsou pevně dané a nelze je na základní desce měnit. Lze však doinstalovat zvukový modul – pro tuto možnost kontaktujte JAREX DARTS nebo navštivte stránky www.jarexdarts.cz.

Automaty vyrobené od 11.11.2025 (platí i pro zvukový modul viz odstavec výše):

Jednotlivé hlášky jsou nahrané na microSD kartě – obrázek č. 10. Zvuky jsou uloženy v jednotlivých složkách, jejichž názvy jsou číselné. Tyto názvy v žádném případě neměňte, měňte pouze zvukové soubory umístěné v těchto složkách. Název každého zvukového souboru musí začínat 001, za tento číselný kód můžete dát dodatečné pojmenování. Zvuky mohou mít libovolnou délku trvání. Pokud chcete některý zvuk vypnout, postačí soubor ze složky vymazat. V případě, že chcete, aby se zvuky přehrávaly ze základní desky, postačí microSD kartu vyjmout.



Obrázek 10: Řídící jednotka - microSD karta

JAREX DARTS

Podporované formáty zvukových souborů jsou:

- MP3
- WAV

Struktura zvuků:

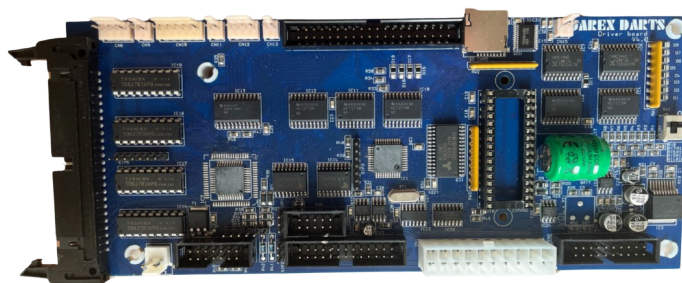
- Složka 01 – uvítací a výherní melodie
- Složka 02 – 3x triple 20 – BINGO
- Složka 03 – 3x single 1 – TATRANKA
- Složka 04 – single 1, single 20, single 5 v libovolném pořadí – BOBR
- Složka 05 – hod mimo terč, v případě her 301-701, v případě, že není připraveno uzavření hry doublem – ZAPLAŤ!
- Složka 06 – 2x single 1 a hod do spodní poloviny terče – BOJÍŠ SE TATRANKY?
- Složka 07 – (single 1 single 20)/(single 1, single 5)/(single 20, single 5) a hod do spodní poloviny terče – BOJÍŠ SE BOBRA?
- Složka 08 – zavření her 301-701 – DOBŘE TY!
- Složka 09 – přehození u her 301-701 – TO NEJDE!
- Složka 10 – 3x single 7 – JAMES BOND
- Složka 11 – 3x triple 19 – HEZKY
- Složka 12 – vyřazení u hry PARCHIS – CHI,CHI,CHI

4 Ostatní nastavení automatu

4.1 Přepnutí automatu do testu

Většina nastavení automatu se provádí přepnutím do testu. Postup:

1. Vypneme automat.
2. Přepneme jej do testu přepínačem SETUP na řídicí jednotce CPU, viz obr. č. 11.
3. Zapneme automat.
4. Nyní je možné měnit nastavení.



přepínač SETUP

Obrázek 11: Řídicí jednotka CPU - přepnutí do testu

4.2 Nastavení hlasitosti

Automaty vyrobené do 21.4. 2023:

Hlasitost se nastavuje potenciometrem na základní desce CPU viz. obr. č. 12.



potenciometr

Obrázek 12: Řídicí jednotka CPU (starší typ)

Automaty vyrobené po 21.4. 2023:

1. Vypneme automat!
2. Přepneme jej do testu (přepínač SETUP) viz obr. č. 11.
3. Zapneme automat.
4. Tlačítkem VOLBA HRY navolíme položku MASTER VOLUME (hlavní hlasitost) nebo VOICE VOLUME (hlasitost SD).
5. Stiskneme tlačítko LIGA.
6. Pro změnu hlasitosti použijeme tlačítko SINGLE BULL nebo VOLBA HRY.
7. Pro návrat stiskneme tlačítko LIGA.
8. Po nastavení vypneme automat z testu.
9. Nyní je nastavení uloženo.

4.3 Vypnutí/zapnutí mluvení automatu

Jedná se o dočasné vypnutí mluvení automatu, kdy po vypnutí a zapnutí automatu se tato položka vrátí do původního stavu. Pro úplné vypnutí mluvení automatu použijte návod v odstavci [5.1.5 CRAZY SOUND](#).

Rozehrajte libovolnou hru, odhodte 3 šipky a nepřepínejte na dalšího hráče. V tuto chvíli můžete podržením horního malého modrého tlačítka VOLBA vypnout či zapnout mluvení automatu.

4.4 Vypnutí/zapnutí zvuku

Rozehrajte libovolnou hru, odhodte 3 šipky a nepřepínejte na dalšího hráče. V tuto chvíli můžete podržením spodního malého modrého tlačítka VOLBA vypnout či zapnout zvuky.

4.5 Vypnutí/zapnutí prosvětlení okruží

Rozehrajte libovolnou hru, odhodte 3 šipky a nepřepínejte na dalšího hráče. V tuto chvíli můžete podržením prostředního malého modrého tlačítka VOLBA vypnout či zapnout prosvětlení okruží.

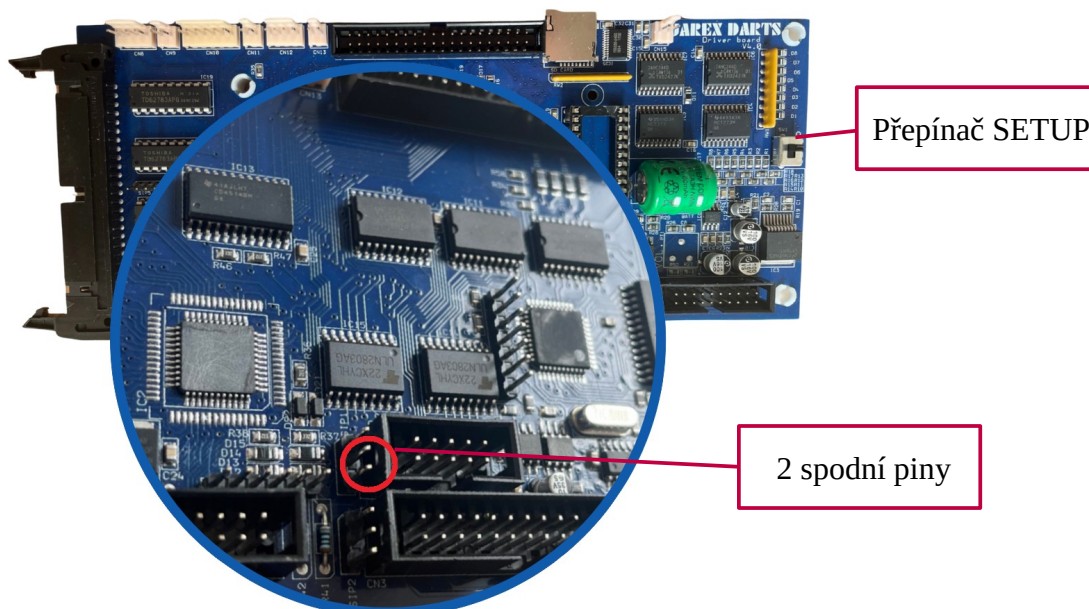
4.6 Nastavení cen

Postup nastavení cen her:

1. Vypneme automat!
2. Přepneme jej do testu (přepínač SETUP) viz obr. č. 11 - [4.1 Přepnutí automatu do testu.](#)
3. Zapneme automat.
4. Na displeji se objeví nápis PRICE ADJUST.
5. Tlačítkem LIGA vstoupíme do nastavení cen.
6. Jako první položka se objeví HI SCORE a vpravo cena za tuto hru.
7. Pro požadovanou hru tiskneme tlačítko HRÁČI.
8. Pro změnu ceny použijeme tlačítko SINGLE BULL nebo VOLBA HRY.
9. Po nastavení cen vypneme automat z testu (přepínač SETUP).
10. Nyní jsou ceny uloženy.

4.7 Ruční kreditování

Spojíme (např. malým šroubovákem či jiným malým kovovým předmětem) 2 spodní piny na tří pinovém konektoru viz obr. č. 13. Zobrazí se nápis SERVICE KEY. Tlačítkem VOLBA HRY kreditujeme po 10 jednotkách. Můžeme nakreditovat až 1000 jednotek. Pro vymazání jednotek stiskneme horní tlačítko VOLBA a držíme a přepneme automat do testu (přepínačem SETUP na řídicí jednotce CPU). Tím vynulujeme kredity.



Obrázek 13: Návod pro ruční kreditování

4.8 Elektronická počítadla

V automatu jsou k dispozici dvojí elektronická počítadla. Zapneme automat do testu (viz odstavec - [4.1 Přepnutí automatu do testu](#)) a navolíme na terči kód: 6 7 8 9. Na horním displeji se objeví ve čtyřech řadách počítadla. Na prvním řádku je dlouhodobé počítadlo kreditů, na druhém je počítadlo minut automatu v zapnutém stavu. Na třetím je počítadlo hozených šipek ve hře a na čtvrtém je počítadlo hozených šipek mimo hru.

Pro vymazání krátkodobého počítadla vypneme automat z testu, zapneme do testu a navolíme na terči kód 1 2 3 4. Tím se zobrazí krátkodobá počítadla a po vypnutí z testu se vynulují. Vynulují se i počítadla počtu minut i hozených šipek.



Obrázek 14: Elektronická počítadla

4.9 Ruční zrušení hry

Stiskneme prostřední tlačítko VOLBA, držíme a přepneme automat do testu přepínačem SETUP na desce CPU, viz obr. 10 – [4.1 Přepnutí automatu do testu](#). Tím se zruší hra.

Dále lze rozehranou hru zrušit zvenčí automatu bez otevření dveří. Při rozehrané hře a odhozené alespoň jedné šipce stiskni tlačítko VOLBA HRY, dokud se toto tlačítko nerozblíká. Stále jej drž a na terči zadej krátkými silnými stisky kód 1, 2, 3 (trojitě segmenty). Tuto možnost lze vypnout či zapnout viz odstavec [5.1.45 RESET BAR](#).

5 Postup pokročilého nastavení

Postup pokročilého nastavení – např. počtu kol jednotlivých her a dalších parametrů:

1. Vypneme automat.
2. Přepneme jej do testu (přepínač SETUP) viz obr. č. 11 - [4.1 Přepnutí automatu do testu](#).
3. Zapneme automat.
4. Na terči zadáme **krátkými silnými stisky** kód 5292.
5. Ozve se zvuk, pokud se zvuk neozve, byl zadán chybný kód.
6. Tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL listujeme v jednotlivých položkách.
7. Pro vstup do změny položky použijeme tlačítko LIGA.
8. Pro změnu položky použijeme tlačítko VOLBA HRY nebo SINGLE BULL.
9. Pro výstup z položky použijeme opět tlačítko LIGA.
10. Po nastavení vypneme zapnutý automat z testu (přepínač SETUP).

5.1 Význam jednotlivých položek

5.1.1 PRICE ADJUST: Nastavení cen her



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se první hra HIGH SCORE. Pro změnu ceny za tuto hru použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro změnu cen ostatních her použij tlačítko HRÁČI. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.2 ROUND CRICKET: Počet kol hry cricket



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.3 TIME LIMIT: Automatické odepisování šipky při neaktivitě hráče



Tato položka určuje limit, do kterého musí být hráč aktivní. Pokud do tohoto limitu neodhodí alespoň jednu šipku, automat mu automaticky odepíše jeden hod.

JAREX DARTS

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se limit v sekundách. Pro změnu tohoto limitu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.4 ACCEPTOR: Použitý typ mincovníku



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se typ akceptoru mincí. Pro změnu tohoto typu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.5 CRAZY SOUND: Mluvení automatu



Tato položka umožňuje povolení nebo zakázání rozšířených zvuků automatu (mluvení automatu).

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.6 ROUND MARATHON: Nastavení počtu kol hry MARATON



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.7 ROUND MINI MARATHON: Nastavení počtu kol hry MINI MARATON



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.8 LOTTERY: Povolí/zakáže losování o hru zdarma po skončení hry



Tato položka určuje nastavení výhernosti viz odstavec [5.1.51 LOTER PERCENT](#).

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí NO LOTTERY/CREDITS. Pro změnu použijeme tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použijeme tlačítko LIGA.

5.1.9 TEST TARGET: Test terče



Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se PRESS TARGET. Nyní krátkými silnými stisky otestuj jednotlivé segmenty terče. Výsledný segment se zobrazuje na infodispleji. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.10 TEST LEDS: Test segmentů displeje



Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí LED BY LED TEST. Tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL přepínáme LED diody na kriketovém displeji, tímto jednotlivě otestujeme všechny LED kriketového displeje. Tlačítkem HRÁČI přepneme na další test HORIZONTAL LINES. Tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL otestujeme jednotlivé linie. Tlačítkem HRÁČI přepneme na další test DIGITS UNITS. Tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL otestujeme jednotlivé digity. Tlačítkem HRÁČI přepneme na další test DIGITS SEGMENTS. Tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL otestujeme jednotlivé segmenty digitů. Tlačítkem HRÁČI přepneme na další test ALL LEDS. Zde se rozsvítí všechny LED diody a všechny LED segmenty displejů. Tlačítkem HRÁČI přepneme na další test PUSH BUTTON. Zde otestujeme jednotlivá tlačítka. Výsledek stisku tlačítka se zobrazí na infodispleji. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.11 ROUND SUPR MARATHON: Nastavení počtu kol hry SUPER MARATON

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.12 ROUND HI SCORE: Nastavení počtu kol her HI,LO a SUP SCORE

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.13 ROUND 180: Nastavení počtu kol hry 180

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.14 ROUND 301: Nastavení počtu kol hry 301

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.15 ROUND 501: Nastavení počtu kol hry 501

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.16 ROUND 701: Nastavení počtu kol hry 701

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.17 PIR DETECTOR: Automatické přepínání na další hráče

Tato položka je v automatech implementována od 03/2022.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí automatického přepínání hráče použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA. Otestuj pohybem v prostoru čidla. Při správné detekci pohybu se vedle nápisu PIR DETECTOR zobrazí nápis MOTION.

5.1.18 ATTRACT: Upoutávací melodie

Tato položka určuje povolení nebo zakázání zahrání melodie, když se na automatu nehraje a není kredit.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí typ přehrávané melodie. Pro změnu této melodie nebo její vypnutí použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.19 BUST LIMIT: Vyřazení hráče po 5 BUST hodech

Tato položka určuje, zda je hodů pro ukončení her 180,301,501,701 pět, v opačném případě je hráč vyřazen.

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí BUST LIMITU použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.20 TYPE TARGET: Typ terče

Tato položka určuje typ snímací folie a její orientaci. Lze nastavit typ folie NORM nebo REVISION. Orientaci snímací folie lze nastavit na 0, 90, 180, 270 st.

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se typ folie a její orientace. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

Pozn.: Toto nastavení neměňte, pokud si nejste jisti, co opravdu děláte.

5.1.21 PLAY OFF: Přidání hodu po skončení hry se shodným počtem bodů hráčů

Tato položka určuje, zda zapnout či vypnout rozhodující kolo při shodném počtu bodů po skončení hry.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.22 LANGUAGE: Jazyk zobrazovaný při herním režimu

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí jazyk automatu pro herní režim. Pro změnu tohoto jazyka použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

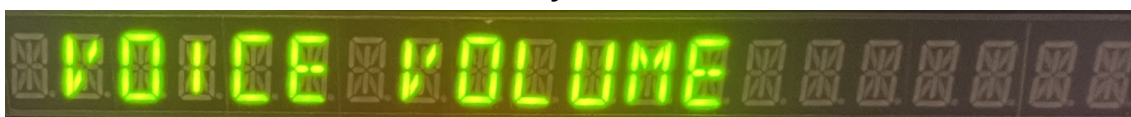
5.1.23 PUBLICITY: Vlastní nápis při DEMU

Tato položka umožňuje nastavení vlastního nápisu na kriketovém displeji při světelném DEMU automatu.

Stiskem tlačítka LIGA se na horním kriketovém displeji zobrazí editovaný nápis. Pro změnu tohoto nápisu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro přepínání mezi jednotlivými znaky použij tlačítko HRÁČI. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.24 SOUND TYPE: Typ zvuků při hře

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí typ zvuků při hře. Pro změnu těchto zvuků použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.25 VOICE VOLUME: Nastavení hlasitosti mluvení automatu z microSD karty

Tato položka určuje intenzitu mluvení automatu (z microSD karty). Toto nastavení je možné na automatech vyrobených od 1.1.2026 nebo na automatech s doinstalovaným zvukovým modulem.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.26 ROUND PARCHIS: Nastavení počtu kol hry PARCHIS

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.27 ROUND PARCHIS PRO: Nastavení počtu kol hry PARCHIS PRO

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.28 RETURN DART: Vrácení šipky při hře

Tato položka umožňuje zapnout či vypnout vrátit jeden hod a to podržením tlačítka VOLBA HRY a stisknutím tlačítka HRÁČI.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí možnosti vrácení jedné šipky při hře použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.29 FIRST DART: Odepsání první šipky hozené mimo terč na začátku hry

Tato položka umožňuje zapnout či vypnout odepsání šipky hozené mimo terč na začátku prvního kola.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí této možnosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.30 CREDITS OR FREE: Vypnutí/zapnutí her za kredity

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí ALL GAMES GRATIS/GAMES OF CREDITS. Pro zapnutí či vypnutí her za kredity použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.31 TYPE DIGIT: Potlačení nevýznamných nul na displeji

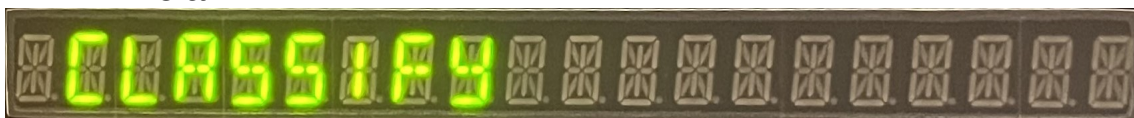
Tato položka určuje zapnutí či vypnutí nevýznamných nul na horním hlavním displeji při hře.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.32 END PLAY: Zrušení hry a kreditu při neaktivitě hráčů

Tato položka určuje limit po kterém se hra automaticky zruší. Po dvojnásobném časovém limitu se zruší i kredit.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí časový limit. Pro změnu nebo vypnutí časového limitu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.33 CLASSIFY: Zobrazení průběžného pořadí na začátku kola

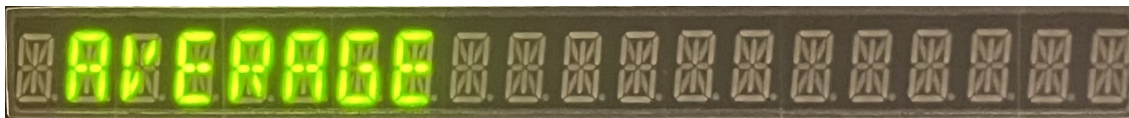
Tato položka určuje, zda bude zobrazeno průběžné pořadí hráčů na hlavním horním displeji při hře.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí průběžného pořadí hráčů použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.34 BLINK PLAYER: Blikání bodů hrajícího hráče na displeji

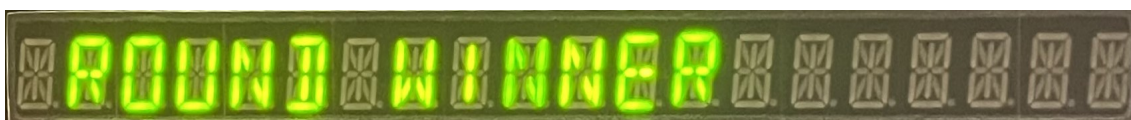
Tato položka určuje, zda budou hrajícímu hráči na hlavním horním displeji body blikat nebo kontinuálně svítit.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí blikání bodů použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.35 AVERAGE: Zobrazení průměru 3 hodů hráče na displeji TEMP SCORE

Tato položka určuje, zda po odhození všech tří šipek se na hlavním horním displeji v poli TEMP SCORE zobrazí průměr těchto tří hodů.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí průměru 3 hodů hráče použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.36 ROUND WINNER: Zobrazení vítěze každého kola

Tato položka určuje, zda se při hře bude na horním hlavním displeji průběžně zobrazovat dočasný vítěz každého kola.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí dočasného vítěze každého kola použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.37 GAME ON LEDS: Zobrazení hlášek na kriketovém displeji při hře

Tato položka umožňuje zapnutí či vypnutí hlášek na kriketovém displeji.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.38 LED BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti LED displejů a prosvětlení okruží

Tato položka určuje svítivost LED displejů a prosvětlení LED okruží.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita svítivosti. Pro změnu svítivosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.39 ALARM VOL: Nastavení síly zvuku alarmu

Tato položka určuje intenzitu zvuku alarmu při hře na automatu bez kreditu.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita zvuku. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.40 LOTTO VOL: Nastavení síly zvuku losování loterie

Tato položka určuje intenzitu zvuku při losování hry zdarma.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita zvuku. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.41 THROW ON LED: Zobrazení hlášek PREPNI,HAZEJ na infodispleji

Tato položka určuje zapnutí či vypnutí hlášek PREPNI, HAZEJ na infodispleji při hře.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.42 KEY ON MET: Impulsy do mechanického počítadla při ručním kreditování

Tato položka určuje zapnutí či vypnutí impulsů do elektromechanického počítadla při ručním kreditování.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.43 RESET VALUES: Tovární nastavení

Tato položka umožňuje uvést automat do továrního nastavení.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí INTROCODE IN TARGET. Pro reset do továrního nastavení zadej na terči krátkými silnými stisky kód 2, 15, 6, 15. Automat se vyresetuje do továrního nastavení.

5.1.44 INFO SPEED: Rychlost běhu zpráv na displeji

Tato položka určuje rychlost běhu textu na infodispleji.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí rychlost. Pro změnu rychlosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.45 RESET BAR: Povolení zrušení hry bez otevření dveří automatu

Tato položka umožňuje zrušení hry bez otevření dveří automatu.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí této možnosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

**5.1.46 EQUAL ALL: Automatické nastavení volby her
EQUAL 180,301,501,701**

Tato položka určuje, zda při volbě hry 180, 301, 501, 701 se automaticky nastaví varianta EQUAL nebo zda se nastaví pouze při volbě hry 180.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí této možnosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.47 LAMP BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti osvětlení terče (od 21.4. 2023)

Tato položka určuje intenzitu svítivosti osvětlení terče. Toto nastavení je možné na automatech vyrobených od 21.4.2023.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita. Pro změnu svítivosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.48 SINGLE BULL: Hodnota středových segmentů

Tato položka určuje hodnotu středových segmentů.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí hodnoty. Pro změnu těchto hodnot použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.49 ROUND BIG, BIG SIX: Nastavení počtu kol u hry BIG, BIG SIX

Stiskni tlačítko LIGA, zobrazí se počet kol. Pro změnu počtu kol použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.50 MASTER VOLUME: Nastavení hlasitosti (od 21.4. 2023)

Tato položka určuje intenzitu zvuků automatu. Toto nastavení je možné na automatech vyrobených od 21.4. 2023.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí intenzita. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.51 LOTER PERCENT: Nastavení počtu procent pro výhernost lottery

Tato položka určuje výhernost v procentech při povolení položky [5.1.8 LOTTERY](#).

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí výhernost. Pro změnu výhernosti použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.52 BONUS THRESHOLD: Nastavení prahu udělení bonusu

Tato položka určuje při kolika přijatých kreditech se udělí bonus. Pro vypnutí udělení bonusu nastavíme 00.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí počet kreditů. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

Výše bonusu viz odstavec [5.1.54 BONUS VALUE](#).

5.1.53 PARCHIS END: Při kolika bodech končí hra PARCHIS (301, nebo 501)

Tato položka určuje při kolika bodech končí hra PARCHIS.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí 501/301. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.54 BONUS VALUE: Počet přidanych kreditů při povolení bonusu v 5.1.52 BONUS THRESHOLD

Tato položka určuje počet přidanych kreditů po splnění podmínky v položce [5.1.52 BONUS THRESHOLD](#).

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí počet kreditů. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.55 LED RING: Prosvětlení okruží



Tato položka určuje zapnutí či vypnutí prosvětlení okruží.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.56 SUPER DIFFICULT: Obtížnost hry SUPER 100



Tato položka určuje obtížnost hry SUPER 100.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí obtížnost. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.57 ALARM ON TARGET: Alarm při házení na terč při nerozehrání hry



Tato položka určuje zapnutí či vypnutí alarmu při házení na terč, aniž by byla hra rozehrána.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.58 ROUND FIVE: Počet kol pro hru 501 FIVE



Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí počet kol pro hru 501 FIVE. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.59 TEAM CRICKET: Uzavření hry CRICKET v týmu

Tato položka určuje, zda při hře CRICKET v týmech musí pro ukončení hry mít zavření všichni hráči z týmu, nebo postačí, aby měl uzavřen pouze jeden hráč z týmu.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí WIN IF ALL CLOSED/WIN IF ONE CLOSED. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.60 PARCHIS MODE: Vynulování bodů protihráče při zpětném skórování

Tato položka určuje, zda když hráč přehodí (301/501) a zpětně se mu odečtou body, může tento hráč ostatní hráče vynulovat, pokud budou mít shodný počet bodů.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí NO KILL BACK/KILL BACK. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.61 PPD: Zobrazení průměru hodu jedné šipky po skončení hry

Tato položka určuje zapnutí či vypnutí zobrazení průměru jedné šipky na celou hru na horním hlavním displeji po skončení hry.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro zapnutí či vypnutí použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.62 ROUND HI SCO MASTER: Počet kol hry HIGH SCORE MASTER

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí počet kol hry HIGH SCORE MASTER. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.63 BULL SOUND: Typ zvuku při zásahu středu



Tato položka určuje typ přehrávaného zvuku při zásahu středového segmentu.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí typ zvuku. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.64 CRAZY MODE: Nastavení losování u hry CRAZY CRICKET



Tato položka určuje, zda při hře CRAZY CRICKET se budou losovat nová cricketová čísla do uzavření jednoho cricketového bodu nebo do uzavření třech cricketových bodů.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí NUM FIX ON ONE/NUM FIX ON THREE. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.65 CUT THRO TEAM



Tato položka určuje, zda při penalizaci se trestné body přičtou každému hráči nebo zda se mezi hráče rozdělí.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí NORMAL/DIVIDE. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.66 GSM STATUS: Stav GSM komunikátoru



Tato položka je aktivní pouze pokud je v automatu instalován GSM modul.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí GSM operátor a síla signálu. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.67 TIME STATUS: Aktuální datum a čas



Tato položka je aktivní pouze pokud je v automatu instalován GSM modul.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí aktuální čas. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

5.1.68 TLS SECURITY: Zabezpečení připojení k síti (internetu)



Tato položka je aktivní pouze pokud je v automatu instalován GSM modul.

Stiskem tlačítka LIGA se zobrazí YES/NO. Pro změnu použij tlačítka VOLBA HRY nebo SINGLE BULL. Pro výstup z položky použij tlačítko LIGA.

6 Pravidla her

6.1 PUB

Každý hráč hází tři šipky, hra trvá 10 vteřin a má pouze jedno kolo. Číslo, které hodí hráč se násobí zbývajícím počtem vteřin. Hráč proto hází šipky co nejrychleji do terče. Zbývajících vteřin ukazuje cricketový displej. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

6.2 PUB FIRE

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, celkový počet kol je 7. Každý hráč má daný čas na házení šipek. Tento čas se zvolí na začátku hry a může být nastaven od 2 do 10 vteřin a to tlačítkem VOLBA IN.

6.3 HIGH SCORE

Každý hráč hází tři šipky v každém kole. Po 7 kolech vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

6.4 HIGH SCORE MASTERS

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, celkový počet kol je 20. Prvních 10 kol hází hráč (team) č.1 pouze na střed, hráč 2(team) hází na celý terč, přičemž se počítají pouze body převyšující 40. Druhých 10 kol se pořadí otočí. Vyhrává hráč (team) s nejvyšším počtem bodů.

6.5 LOW SCORE

Stejná hra jako HIGH SCORE, ale vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů. hody mimo terč se penalizují 50 body, po 7 kolech vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

6.6 SUPER SCORE

Stejná hra jako HI SCORE, ale započítávají se pouze dvojité a trojitě segmenty.

6.7 180

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 5. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole.

JAREX DARTS

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

6.8 301

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 10. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole.

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

6.9 501

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 15. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole.

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

6.10 701

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 20. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole.

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

6.11 501 a 701 COMPUTER

Hra je identická s 501, nebo 701 a jejich variacemi, avšak zde hráč hraje proti počítači, tedy proti automatu samotnému. Lze zde nastavit 4 obtížnosti, tedy LEVEL 1, LEVEL 2, LEVEL 3, a nebo LEVEL BARFUS.

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

Postup: Tlačítkem VOLBA HRY navolte 501, nebo 701. Spodním tlačítkem VOLBA zvolte SOLO. Na displeji se zobrazí "501,(701) COMPUTER". Pokud chcete hrát na double OUT, nebo jiné variace, navolte je prostředním a horním tlačítkem VOLBA. Tlačítkem LIGA zvolte obtížnost (LEVEL 1, 2, 3, nebo LEVEL BARFUS). Stiskněte tlačítko HRÁČI a hra může začít.

6.12 501 FIVE

Stejná hra jako 501, ale trojitý segment má hodnotu pětinásobku až do chvíle, kdy se stav bodů dostane pod hranici 301 bodů.

Varianty:

DOUBLE IN Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

6.13 PARCHIS

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 10. Začíná se od 0 a zasažená čísla se přičítají. Jestliže dosáhne hráč stejného počtu bodů, jako má některý z dalších hráčů, pak se tomuto hráči body vynulují a začíná znovu od 0. Vyhrává hráč, který dosáhne 301 bodů. Jestliže hráč tuto metu přehodí, odečte se mu přesahující počet bodů od 301.

6.14 PARCHIS PRO

Stejná hra jako 301 PARCHIS, ale s těmito rozdíly: Před zavřením je nutné, aby hráč smazal body někomu jinému. V opačném případě po dosažení 301 bodů bude penalizován a začíná od 0 bodů.

6.15 BIG, BIG SIX a BIG LIGHT

Hra je na 30 kol (kola lze v nastavení měnit).

Hra BIG: Na začátku hry si hráči určí počet životů, které se volí tlačítkem LIGA. Platná čísla jsou 1 - 20 a nakonec střed. Hráči hází po řadě v prvním kole na číslo 1, ve druhém kole na číslo 2 atd. až do bullu v 21. kole, poté zase na 1. Všichni hráči by měli cílové číslo ze 3 šipek alespoň jednou zasáhnout. Hráč ztratí jeden život, když všechny tři šipky jsou mimo dané číslo. Poslední hráč, který má ještě život, vyhrává.

Hra BIG SIX: Zde je hra stejná jako BIG, s rozdílem, že v prvním kole je určeno číslo 6. Pokud jej někdo z hráčů dokáže zasáhnout na jeden, nebo 2 pokusy, může dalším hodem vybrat číslo nové, které bude platit pro další soupeře. Zde se počítají i triple a double, tedy hra se stává obtížná ve chvíli, kdy je pro nové číslo, které budou muset hráči zasáhnout vybrán triple, double, nebo střed.

Hra BIG SIX LIGHT: Hra stejná jako BIG SIX, s rozdílem, že se pro výběr nového čísla nepožadují triple a double, tedy hra je o tento odpustek snadnější.

Postup: Tlačítkem VOLBA HRY navolte SHANGAI a po té ještě jednou stiskněte tlačítko VOLBA HRY. LED se u položky SHANGAI rozbliká a na displeji se zobrazí "BIG". Prostředním tlačítkem VOLBA navolte, zda chcete hrát hru BIG, BIG SIX, nebo BIG SIX LIGHT. Spodním tlačítkem VOLBA navolte, zda chcete zapnout dohrání kola, i když mají všichni hráči, kromě jednoho nula životů. Tlačítkem LIGA navolte počet životů. Tlačítkem HRÁČI navolte počet hráčů a hra může začít.

6.16 SHANGHAI

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 7. Hráč hází postupně na čísla 1-20 a střed. Počítají se pouze body, pokud bylo zasaženo správné číslo. Shanghai je: Jestliže během jednoho kola je zasažen jednoduchý, dvojitý a trojitý segment nezávisle na pořadí, Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů, nebo který dosáhl shanghai.

6.17 SCRAM

Hra pro sudý počet hráčů.

Každý hráč hraje střídavě roli "stopper" a "scorer" v jednom kole. Hra je na 7 kol. Všechna čísla stopperem jsou uzavřena pro dalšího hráče. Scorer hází na neuzavřená čísla, aby získal body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

6.18 MARATHON a MINIMARATHON

Hra je na 30 kol (kola lze v nastavení měnit), ve kterých nejprve hráč hází na střed, a poté na dvojité segmenty počínaje od čísla 20 až po double 1. Za každý správný zásah hráč získává 1 bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů, nebo který jako první dosáhl MARATONU. MINIMARATON končí u double 10. Je to další hra, kde lze trénovat hody na double. POZOR, tuto hru lze nastavit i na triple.

6.19 SUPER MARATHON

Hra je na 30 kol (kola lze v nastavení měnit), ve kterých hráč hází postupně na čísla 1 - 20 a nakonec na střed. Číslo musí zasáhnout 3x, aby byl puštěn na následující číslo. Vtip je v tom, že pokud zasáhne single, získá 1 bod, pokud double, získá 2 body a při triple 3 body. Na jednom čísle tedy může hráč získat od 3 do 9 bodů. Hra je ukončena, pokud jeden z hráčů dosáhne SUPER MARATON, tedy uzavře všechna čísla, nebo po odehrání posledního kola. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Postup: Tlačítkem VOLBA HRY navolte SCRAM a po té ještě jednou stiskněte tlačítko VOLBA HRY. LED se u položky SCRAM rozblíká a na displeji se zobrazí "MARATHON". Prostředním tlačítkem VOLBA zvolte, zda chcete hru hrát na double, nebo na triple (DOUBLE OUT, nebo MASTER OUT). Spodním tlačítkem VOLBA zvolte, zda chcete hrát MARATHON, MINIMARATHON, nebo SUPER MARATHON. Tlačítkem HRÁČI navolte počet hráčů a hra může začít.

6.20 SUPER 100

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Maximální počet kol je 7. Všichni hráči začínají se 100 body. Platí pouze zásah do čísla, u něhož svítí v daném okamžiku světlo, které obíhá po obvodu terče. Za každý platný zásah dostane hráč od každého protihráče 10 bodů. Střed se počítá vždy za platný zásah. Hráč, který v jednom kole nezasáhl ani jedno číslo, nebo ztratil všechny body je vyřazen ze hry. Vyhrává hráč, který jako poslední zůstal ve hře.

6.21 ROULETTE

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 15. Hráč hází na číslo označené světlem, pokud světlo nesvítí, hází na střed. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého

JAREX DARTS

= 2 body a trojitého = 3 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Tato hra se dá navolit i pouze na double, nebo pouze na triple prostředním tlačítkem VOLBA.

Postup: Tlačítkem VOLBA HRY navolte ROULETTE. Prostředním tlačítkem VOLBA zvolte, zda chcete hru hrát na double, nebo na triple (DOUBLE OUT, nebo MASTER OUT). Tlačítkem HRÁČI navolte počet hráčů a hra může začít.

6.22 BASEBALL

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 9. Hráč musí zasáhnout číslo (je označené světlem), které odpovídá hranému kolu. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého = 2 body a trojitého = 3 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

6.23 BASEBALL ROAD

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 9. Všichni hráči začínají se 40 body. Hráč musí házet takto na následující čísla: 15,16 double, 17,18 triple, 19,20, střed. Hráč musí zasáhnout dané číslo nejméně jednou v daném kole, jinak budou body rozděleny a polovinu bodů hráč ztratí. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

6.24 CRICKET

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Maximální počet kol je 20. Hráč hází na čísla 20,19,18,17,16,15 a střed. Zásah do trojitého segmentu je počítán jako 3 zásahy (3 tečky). 20. Zásah do dvojitého segmentu je počítán jako 2 zásahy (2 tečky). Zásah do jednoduchého segmentu je počítán jako 1 zásah (1 tečka). Každé číslo je uzavřeno, když jsou u něj 3 tečky. Zásahy do uzavřeného čísla jsou dále započítávány jako body, pokud dané číslo není uzavřeno druhým hráčem. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejvyšší počet bodů

Variace:

PICK IT: Hráč si sám vybere cricketová čísla.

SHUFFLE IT: Přístroj automaticky vybere cricketová čísla.

SHANCE IT: Cricketová čísla jsou určena prvními zásahy hráčů.

CRAZY CRICKET: Volí se spodním tlačítkem VOLBA a automaticky losuje cricketová čísla po každém odehrání jednoho hráče. Položka CRAZY MODE v hlavním nastavení programu určuje, zda losování probíhá do uzavření všech 3 teček, nebo končí po uzavření jedné tečky.

6.25 CRICKET CUT-THROAD

Stejná hra jako CRICKET, ale s těmito rozdíly: Zásahy do uzavřeného čísla se přičítají soupeři, který toto číslo neuzavřel. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejnižší počet bodů.

Variace:

PICK IT: Hráč si sám vybere cricketová čísla.

SHUFFLE IT: Přístroj automaticky vybere cricketová čísla.

SHANCE IT: Cricketová čísla jsou určena prvními zásahy hráčů.

CRAZY CRICKET: Volí se spodním tlačítkem VOLBA a automaticky losuje cricketová čísla po každém odehrání jednoho hráče. Položka CRAZY MODE v hlavním nastavení programu určuje, zda losování probíhá do uzavření všech 3 teček, nebo končí po uzavření jedné tečky.

6.26 CRICKET MASTERS

Hráč hází postupně na určená čísla, dokud není dané číslo uzavřeno všemi hráči. Zásahy do uzavřeného čísla se připisují soupeři, který toto číslo neuzavřel. Pokud hráč trefí jiné číslo, než určené, připíše si trestné body zasaženého čísla. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejnižší počet bodů.

6.27 SOLO

Hra pouze pro jednoho hráče.

Hráč si může vybrat mezi HIGH-SCORE, nebo 301. Hra je limitována 10 koly. Na konci hry počítač spočítá tzv. Handicap hráče - bodový systém 0 - 99. Hráč je tím lepší, čím má nižší počet bodů v Handicapu.