

**SPOKEY**

**TEAM LINE** 

# ELEKTRONICKÝ TERČ

---

**NARVI**

Model: 84855



**NÁVOD K OBSLUZE**

## POZOR!

1. Terč není hračkou.
2. Hra je určena pro dospělé osoby.
3. Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a tento si ponechat k pozdějšímu využití.

## ÚVOD:

Terč má w 4 displeje, které zobrazují všechny nutné informace. Napájení síťovým adaptérem DC6V-9V 500mA nebo 4 bateriemi 1,5V AA.

## OBSLUHA BATERÍ

Nežli zahájíme hru je nutné se seznámit s návodem k použití a tento si ponechat pro pozdější použití.

**Baterie:** 4x AA (1,5V); D.C

**Napáječ:** AC, 230V

## POZOR!!!

Zařízení se nesmí připojit k většímu nežli k doporučenému počtu zdrojů.

## VÝMĚNA BATERÍ:

Baterie měníme tak, že odšroubujeme šroubek jistící kryt baterií a následně tento kryt odejmeme. Vyjmeme baterie a nahradíme je novými, nutno dodržet správnou polaritu podle označení v prostoru pro baterie.

## POZOR !!!

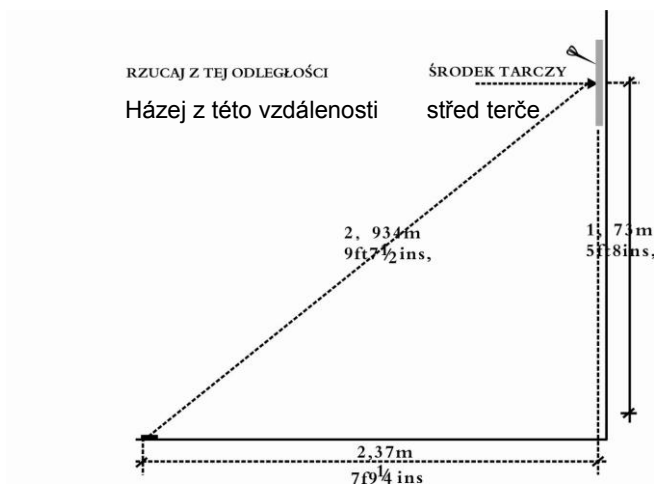
1. Baterie nelze opět nabíjet, vždy je nutné je nahradit novými.
2. Nevkládejte různé druhy baterií nebo baterie nové spolu s použitými.
3. Používejte pouze baterie s doporučeným symbolem anebo jejich ekvivalenty.
4. Vybité baterie nahradíme novými.
5. Během výměny baterií je nutné mít na zřeteli správnou polaritu.
6. Nesmí se ohýbat napájecí svorky.

## POPIS PRODUKTU

1. **DISPLEJ:** zobrazuje výsledky / informace o hře
2. **POČET HRÁČŮ:** 1-16
3. **POČET HER:** 27 (243 druhů)

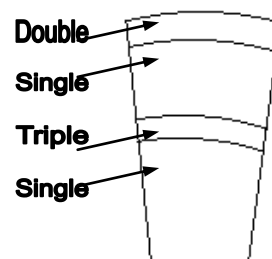
## MONTÁŽ TERČE NA STĚNĚ

Urči místo, jehož vzdálenost od terče činí 3m. Zavěs tak, aby střed se nacházel ve výšce 1,73m od země. Hráč se během hry má nacházet ve vzdálenosti 2,37m od terče.



## PRAVIDLA PRO POČÍTÁNÍ BODŮ:

SEGMENT	VÝSLEDEK
Single / SEGMENT JEDNODUCHÝ	POČÍTEJ X 1
Double / SEGMENT DVOJÍTÝ	POČÍTEJ X 2
Triple / SEGMENT TROJÍTÝ	POČÍTEJ X 3
Bull's-eye	25 X 1
Bull's-eye DVOJITÉ	25 X 2



## POPIS TLAČÍTEK:

1. Tlačítkem **“POWER”** zapnout / vypnout hru. Zapnutí / vypnutí signalizuje zvukový signál.
2. **„GAME”** – volba žádané hry (G01 – G17). Stisknutím tohoto tlačítka lze také opustit hru a vrátit se k úvodní obrazovce.
3. Tlačítko **“OPTION/SCORE”** pro volu hry v rámci hlavní hry a také k určení aktuálního skóre.
4. Tlačítkem **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** volíme počet hráčů nebo družstvo. Tímto tlačítkem také nulujeme anebo obnovujeme skóre během hry.
5. Tlačítko **„DOUBLE / MISS”** zapíná funkci „double” a „master” (pro G02).
6. Tlačítko **„HANDICAP”** se používá pro přizpůsobení úrovně obtížnosti hry pro každého hráče. Stiskni **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** a následně **„HANDICAP”** aby byl určen aktuální výsledek daného hráče. Při této příležitosti totéž lze udělat i pro ostatní hráče.
7. Tlačítko **„SOUND”** – zapínání a vypínání zvukových signálů.
8. Tlačítkem **“START/NEXT”** zahájíme hru. Toto tlačítko je nutné také stisknout během výměny hráče.

**ZVUKOVÉ SIGNÁLY:**

- „**Laser**” – zvuková signalizace zásahu šipky do terče.
- „**Double**” – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla segment Double (dvojnásobek)
- „**Triple**” – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla segment Triple (trojnásobek)
- „**Score**” – zvuk informuje o dosaženém skóre v dané hře.
- „**Close**” – zvuk signalizuje uzavření započítávaného segmentu.
- „**Open**” – zvuk signalizuje otevření započítávaného segmentu.
- „**Too High**” – zvuk informuje, že skóre se počítá od začátku
- „**Winner**” – informuje, že hráč vyhrál hru
- „**Bull's-Eye**” - zvuk informuje o zásahu do segmentu Bull's-Eye. (25-násobek)
- „**music**” – zvuk informuje, že hru zahajuje další hráč (po třech hodech předchozího hráče)

**SEZNAM HER:****Hra 1: G01 Count Up / SČÍTÁNÍ BODŮ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Účelem hry je co nejrychlejší dosažení zvoleného počtu bodů (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne požadovaný počet bodů.

**Hra 2: G02 Count Down / ODČÍTÁNÍ BODŮ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Každý hráč zahajuje hru s tím samým daným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Body získané při každém hodu se odečítají směrem dolů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne nulu.

**VARIANTY (tlačítkem DOUBLE):**

„**Din**” **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – znamená, že začátek hry (počítání bodů) body se počítají pouze tehdy pokud první zásah je v segmentu **Double**.

„**Dou**” **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – znamená, že hru lze ukončit pouze zásahem příslušného segmentu **Double**.

„**Dio**” **Double in/ Double out** – znamená, že ukončení a zahájení hry probíhá podle stejných zásad jako je uvedeno výše. Když se **Double in** i **Double out** zobrazují na displeji, znamená to, že se hrají obě varianty, které lze zahájit nebo ukončit ve chvíli zásahu do segmentu typu **Double**.

„**Ain**”: Master in, hru zahajuje zásah segmentu typu **Double** nebo **Triple**.

„**AiD**”: Master in / Double out, hru zahajuje zásah segmentu typu **Double** nebo **Triple**, a ukončí zásah segmentu typu **Double**.

„**Aou**”: Master out, hru uzavírá zásah pole **Double** nebo **Triple**.

„**DiA**”: Double in / Master out, hru zahajuje a uzavírá zásah pole **Double** nebo **Triple**.

„**Aio**”: Master in / Master out, hru zahajuje a uzavírá zásah pole **Double** nebo **Triple**.

**Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / HODINY (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

1. 105, 110, 115, 120 – počítají se zásahy libovolného segmentu.
2. 205, 210, 215, 220 – počítají se zásahy segmentů typu **Double**.
3. 305, 310, 315, 320 – počítají se zásahy segmentů typu **Triple**.
4. Je nutné zasáhnout segmenty od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) nebo od 1-20 (120). Pravidlo platí také u polí typu **Double** i **Triple**. Vyhrává ten hráč, který jako první bude mít zásahy do segmentů sugerovaných terčem

**Hra 6: G06 Simple Cricket / JEDNODUCHÝ CRICKET (Simple/JEDNODUCHÝ 000, 020, 025)**

- Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 anebo Bull's-eye .
- Hráč, který jako první třikrát zasáhne výše uvedená pole, vyhrává.
  - Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
  - Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
  - Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3

**VARIANTY:**

- "000" – je nutné zasáhnout segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
- "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten závodník, kterému se jako prvnímu podaří zhasnout všechna světla.

**Hra 7: G07 Score Cricket / CRICKET (E00, E20, E25)**

- Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye** .
- Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:
  - Zásah segmentu **Single** – počítáme x 1
  - Zásah segmentu **Double** – počítáme x 2
  - Zásah segmentu **Triple** – počítáme x 3

**VARIANTY:**

- "E00" – je nutné zasáhnout libovolný segment čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
- "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji se objeví tři čísla, hra končí, jakmile všechna tři čísla zhasnou.
- Na displeji identifikační světla segmentu blikají, vyhrává ten hráč, který jako první zhasne všechna identifikační světla.
- Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment tak jeho výsledek je otevřený. Výsledek bude zapsán pokud každý z hráčů provede všechny tři hody zásahem do bodovaného segmentu. Body uhrané posledním hráčem budou připočteny k výsledku protihráčů.
- Každý hráč se musí pokoušet zasáhnout bodovaný segment.
- Jakmile bude segment třikrát zasažen každým hráčem, zavře se. Hráč se pak musí trefit do dalšího určeného segmentu, aby protihráči mohli shromážďovat body.
- Vyhrává ten hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

**Hra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

- Počítají se jen zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye** .
- Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:
  - Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
  - Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
  - Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3

**VARIANTY:**

- "C00" – je nutné se trefovat do libovolných segmentů čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.

2. "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji identifikační světla segmentu blikají, vítězí hráč, který jako první zhasne všechna identifikační světla.
5. Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsán, pokud každý z hráčů provede všechny tři hody do bodovaného segmentu. Body dosažené posledním hráčem se připočítají k výsledku protihráčů.
6. Každý hráč se musí pokoušet zasáhnout bodovaný segment.
7. Jakmile segment bude zasažen třikrát každým z hráčů, znamená to, že se uzavře. Hráč by měl zasáhnout další určený segment, aby tak umožnil protivníkům sbírat body.
8. Vyhrává hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

### Hra 9: G09 Double Score Cricket (D00, D020, D25)

Pokud chce hráč "otevřít" segment, pak první šipka musí zasáhnout segment typu **double** – teprve tehdy lze zahájit hru. Další pravidla jsou stejná, jako u Score Cricket.

### Hra 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Pravidla jsou stejná jako u Cricketu, jsou používána pole v rozsahu od 15 do 20 a **Bull's eye**. Každý hráč musí zasáhnout 3 krát určený segment nežli bude moci přejít do dalšího segmentu.

Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1

Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2

Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3

Avšak v situaci, kdy hráč získá více než 3 body, tak tyto body navíc přechází na dalšího hráče. Hráč, který jako první nasbírá 3 body v každém segmentu vítězí. (Poznámka: Hra je určena pro nejméně 2 hráče).

#### VARIANTY:

1. "P00" – nutno zasáhnout libovolný segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "P20" – je třeba 3 krát zasáhnout 20, a pak za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "P25" nutno 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a pak za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji identifikační světla segmentu blikají – vyhrává ten hráč, který jako první zhasne všechna světla.

### Hra 11: G11 Scram Cricket

1. Počítají se pouze zásahy segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
2. Hra je určena pro dva hráče a skládá se ze dvou kol. V prvním kole zahajuje první hráč, ve druhém – druhý.
3. Úkolem hráčů je uzavírání dalších segmentů hry. Segment je uzavřený tehdy, pokud ho hráč třikrát zasáhne.
4. Po dvou kolech vyhrává ten hráč, který nasbíral největší počet bodů.

### Hra 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – jedno z těchto čísel je třeba si zvolit jako výsledek, jehož dosažení způsobí vyhození hráče.
2. Hráč musí postupně za sebou zasáhnout segmenty terče od 1-18, tzn. v prvním kole hází do segmentu 1, ve druhém do segmentu 2, atd.) Pokud zasáhne příslušný segment zazní zvuk „YES“, netrefí-li se, pak zazní „NO“.
3. Úkolem hráče je získat co nejnižší výsledek. Pokud během svého kola (tři hodů):

- nepovede se mu zásah žádnou šipkou - dostane 5 bodů, tzv. „**Bad dart**”
- zasáhne segment **Triple** - dostane 1 bod., tzv. „**Eagle dart**”
- zasáhne segment **Double** - dostane 2 body, tzv. „**Bird dart**”
- zasáhne segment **Single** – dostane 3 body

Hráč si může vybrat libovolnou ze tří šipek, aby uzavřel kolo, ale pouze poslední se započítává do výsledku.

Pokud hráč zasáhne pole **Single** první šipkou a dostane 3 body může se rozhodnout, zda pokračuje ve hře. Pokud po takovém rozhodnutí nezasáhne žádnou ze zbylých dvou šipek, dostane 5 bodů namísto 3. Pokud některý z hráčů dosáhne skóre, které nahlásil na začátku vypadne ze hry. Jestliže žádný z hráčů nezíská nahlášené skóre po hození všech 18-tu kol, pak vyhrává ten hráč, který má nejnižší počet bodů.

### Hra 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

Segmenty pro zásahy jsou určovány náhodně. Hráč, který jako první zasáhne určený segment, vyhrává.

#### VARIANTY:

1. 132 – házej postupně 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – házej postupně 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – házej postupně 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – házej postupně 19, 10, 18, 5, 11
5. Hráč musí třikrát zasáhnout vybraný segment čísla, aby mohl postoupit k dalšímu segmentu.
 

Zásah segmentu <b>Single</b>	–	počítáme x 1
Zásah segmentu <b>Double</b>	–	počítáme x 2
Zásah segmentu <b>Triple</b>	–	počítáme x 3

### Hra 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Důležitý je zásah do libovolného segmentu.
2. 03, 05, ...21 znamená počet kol v každé hře. Každý hráč má tři hody v každém kole.
 

Zásah segmentu <b>Single</b>	–	počítáme x 1
Zásah segmentu <b>Double</b>	–	počítáme x 2
Zásah segmentu <b>Triple</b>	–	počítáme x 3
3. Po ukončení všech kol vyhrává ten hráč, který nasbíral největší počet bodů.

### Hra 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (POZOR! Pokud šipka nezasáhne terč stiskni tlačítko “MISS”)

V každém kole každý hráč musí dosáhnout výsledku dělitelného 5. Za každou „pětku” hráč dostane 1 bod, např. 2,8,5=15, takže hráč dostane 3 body.

Neskóruje pokud:

- a) Součet výsledků ze tří hodů není dělitelný 5.
- b) Hráč alespoň jednou šipkou nezasáhl cíl, i když součet dvou dalších hodů je dělitelný 5.
- c) Vyhrává ten hráč, který jako první nasbírá **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

**Hra 16: G16 Šanghaj (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – nutno zasáhnout segmenty 1-20 a **Bull's-eye**
2. 105 - nutno zasáhnout segmenty 5-20 a **Bull's-eye**
3. 110 - nutno zasáhnout segmenty 10-20 a **Bull's-eye**
4. 115 - nutno zasáhnout segmenty 15-20 a **Bull's-eye**
5. Započítávají se pouze zásahy segmentů v daném rozmezí. Vyhrává ten hráč, který nasbírá největší počet bodů.

**Hra 17: G17 Forty one (040)**

Zahajovací skóre činí 40 bodů. Každý hráč zasahuje třemi šípkami segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's-eye**. Zásah kteréhokoliv segmentu zvyšuje skóre. Pokud žádná z třech šipek nezasáhne zvolený segment hráč odpadá ze hry nebo zmenšuje 40 o polovinu. V druhém případě součet 3 hodů musí činit 41, v opačném případě se body zmenšují o polovinu. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší počet bodů.

**Hra 18: G18 Double Down (D40)**

Zahajovací skóre činí 40 bodů. Zasáhne-li č. 15, 16 body se počítají jednoduše x 1, 17, 18 se zdvojnásobují x 2, 19, 20 a **Bull's-eye** se ztrojnásobují x 3. Pokud žádná ze tří šipek nezasáhne zvolený segment, hráči se zmenšuje 40 o polovinu. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší počet bodů.

**Hra 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Segment je volen v náhodném pořadí. Úkolem hráče je zasáhnout zvolený segment.
2. Každý hráč začíná s počtem 0 bodů, po zásahu se body sčítají. Vyhrává ten hráč, který nejrychleji nasbírá požadovaný počet bodů. Pokud součet přesáhne požadovaný počet bodů, body navíc nebudou přidány.
3. Když hráč získá stejný počet bodů jako první, vyhrává ten druhý, a body prvního hráče se mažou.

**Hra 20: G20 Big Little (Simple/JEDNODUCHÉ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

1. Každý hráč má základní počet „životů“, jejich ztráta znamená odpadnutí ze hry. Úkolem hráčů je zasahovat náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle – vyhrává.
2. Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment terče pro dalšího hráče (znamená to, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, pak nový cíl bude náhodně určen dalším hráčem.

Pokud hráč nezasáhne určený cíl v rámci tří hodů – ztrácí body, a cíl platí pro hráče hrajícího po něm.

**Simple:** Počítá se zásah libovolného segmentu terče v rámci určeného čísla. Není důležité, zda bylo zasaženo pole **Single, Double** nebo **Triple**.

**MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – znamenají počet „životů“ daného hráče.

Vítězí ten hráč, který nejdéle setrvá při životu.

**Hra 21: G21 Big Little (Hard/OBTÍŽNÉ H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

1. Každý hráč má základní počet „životů“, jejich ztráta znamená odpadnutí ze hry. Úkolem hráčů je zasahovat náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle – vyhrává.



2. Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment terče pro dalšího hráče (znamená to, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, pak nový cíl bude náhodně určen dalším hráčem.

Pokud hráč nezasáhne určený cíl v rámci tří hodů – ztrácí body, a cíl platí pro hráče hrajícího po něm.

**Hard:** Počítá se zásah pouze téhož segmentu terče. Je nutné zasáhnout pole **Single**, anebo **Double**, nebo **Triple**.

**MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – znamenají počet „životů“ daného hráče.

Vítězí ten hráč, který nejdéle setrvá při životu.

### **Hra 22: G22 Killer/ZABIJÁK (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**MOŽNOSTI: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21** znamenají počet „životů“ hráče.

1. Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
2. Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
3. Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
4. Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
5. Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.
6. Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes”, v opačném případě zvuk „Sorry”.
7. **MOŽNOSTI (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)** znamenají, že „killer” musí zasáhnout (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) krát segmenty protihráčů, aby vyhrál. Není podstatné, zda, to jsou segmenty typu **Single**, **Double** nebo **Triple**.
8. Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy”.
9. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

### **Hra 23: G23 Killer-Double/ZABIJÁK (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

**MOŽNOSTI: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221** znamenají počet „životů“ hráče.

1. Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
2. Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
3. Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
4. Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
5. Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.
6. Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes”, v opačném případě zvuk „Sorry”.
7. **Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)** znamenají, že „killerem” se lze stát pouze díky zásahům polí typu **Double**.
8. Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy”.
9. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

**Hra 24: G24 Killer-Triple/ZABIJÁK (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

**MOŽNOSTI:** 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenají počet „životů“ hráče.

- Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
- Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
- Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
- Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
- Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.
- Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes”, v opačném případě zvuk „Sorry”.
- Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenají, že „killerem” lze stát pouze díky zásahům polí typu **Triple**.
- Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy”.
- Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

**Hra 25: G25 Shoot Out / RYCHLÝ HOD (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

- Segment čísla je určován náhodně. Hráč má na zásah 10 vteřin. Nezasáhne-li v tomto čase, ztrácí kolo.
- Body se počítají za zásahy libovolného segmentu čísla:
  - Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
  - Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
  - Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3
- Nejlepší výsledky dává zásah pole **Triple** (počítáme X 3).
- (H03,H04,H05...H015) to jsou další etapy hry. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

**Hra 26: G26 Legs over / VÝSLEDEK NAHORU (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**MOŽNOSTI:** 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenají počet „životů“ hráče.

- Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl větší výsledek, nežli ten určený terčem. Menší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.
- Úkolem dalšího hráče je dosažení lepšího výsledku, než je výsledek předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne slabší výsledek – ztrácí jeden život.
- Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutí tlačítka START anebo zásah mimo terč mají za následek ztrátu života.
- Hráč odpadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
- Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

**Hra 27: G27 Legs under / VÝSLEDEK DOLŮ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

**MOŽNOSTI:** U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 znamenají počet „životů“ hráče.

- Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl menší výsledek, nežli ten určený terčem. Větší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.
- Úkolem dalšího hráče je dosažení horšího výsledku, než je výsledek předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne lepší výsledek – ztrácí jeden život.

3. Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutí tlačítka START anebo zásah mimo terč mají za následek ztrátu života.
4. Hráč odpadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
5. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

#### **OBSAH BALENÍ:**

- 6 šipek, 12 náhradních hrotů
- návod k obsluze