

Návod na použití Elektronický terč AMMO 712



Děkujeme vám za zakoupení tohoto výrobku. Návod je určen pro modely 712C, 716C, GE412, GE416, LE412, LE416.

Modely 716C, GE416 a LE416 jsou určeny pro 1-16 hráčů. Hráči mohou hrát až 31 her. Modely 712C, GE412 a LE412 jsou určeny pro 1-12 hráčů, hráči mohou hrát až 26 her. Pro modely 712C, GE412 a LE412 nejsou určeny popisy her „21 bodů“, „Shove Ha Penny“, „Double Down 41“, „Red and Green“ a „English Cricket“. Jestliže jste si zakoupili 712C, GE412 nebo LE412 a v pravidlech hry je uveden počet hráčů 16, pro Vás je počet hráčů 12.

Mezi 31 jmenovaných her patří:

301 to 1001	Cricket
Ludo Killer,	Killer Team
Scram	Over
Under	Count up
High Score	Around the clock,
Random Shoot	Šanghaj I, II & III
Halve It	Follow the Leader
Free	All 51 by 5
Bingo	21 bodů
Penny	Double Down 41
Best	Ten Red&Green
9 Lives	English cricket
Soccer	Billiard
Snooker	Baseball
Golf	Tennis

Ve srovnání s ostatními domácími terči tento terč nejen obsahuje většinu známých her, ale díky úpravám některých her se snažíme, abyste zažili více zábavy, vzrušení a napětí ze hry (hry jsou patentované) – jako např. u her: Ludo (patentovaná), Killer Team, Over Leader, Under Leader, Scram 21 target, Tennis, Billiards (9 ball),

Snooker, Baseball, Bingo a dalších. Naším záměrem je nejen zlepšovat dovednost a zručnost hráčů, ale hlavně zvýšit stupeň zábavy a tak hráčům umožnit lepší a vzrušující zážitky ze hry.

Původní hra Ludo (založena na házení kostkou) je velmi populární, podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře. Tato nová šipková hra Ludo je velice zábavná. Stupeň napětí je tak vysoký jako u známé hry Score Cricket. Hra Score Cricket je vysoce soutěživá hra a je zaměřena na porovnání dovednosti a strategie hráčů. Naopak hra Ludo je zaměřena na zábavu a napětí. Hra Ludo sice také vyžaduje dobrou strategii, ale nepožaduje tak vysokou úroveň dovedností hráče jako Score Cricket. Každý – dokonce i začátečník, může jednoduše hrát a vytvořit tak příjemnou rodinnou šipkovou zábavu.

Terče mají velkou „lapací“ plochu - na polapení šipek, které minou segmenty terče.

- Najdete zde až 17 zvukových efektů a zvuk ohlašující zapnutí/vypnutí.
- Je zde i tlačítko „Delete“, které umožňuje hráčům vymazat skóre způsobené špatným zabodnutím (odražením) šipky nebo chybnou operací
- Uspořádání kontrolního panelu je logické a umožňuje snadnou manipulaci.
- Automatické a ruční zapnutí/vypnutí.
- Připevněná označení, která umožňují rychle a snadně opravit zablokovaný segment terče.
- Obsahuje AC/DC adaptér, 12 šipek s plastovým hrotem a 28 náhradních plastových hrotů.
- Tento terč je v souladu s normou 89/336/EEC - EN55014, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN71-1/2/3/6 a EN50088/A1. Funkce odpovídá následujícím podmínkám:

1. Tento terč nezpůsobuje škodlivé rušení.

2. Tento terč nesmí ovlivnit žádné rušení, včetně rušení, které by mohlo narušit funkci terče.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem (tzv. „softip“ šipka). Šipky s ocelovým hrotem by poškodily terč.
- „Šipky“ je hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
- Tato hrací sada obsahuje malé součásti a proto není vhodná pro děti do 3 let.
- Před čištěním nebo jinou údržbou vždy odpojte adaptér.
- Ušchovejte si celý tento návod. Obsahuje důležité informace.

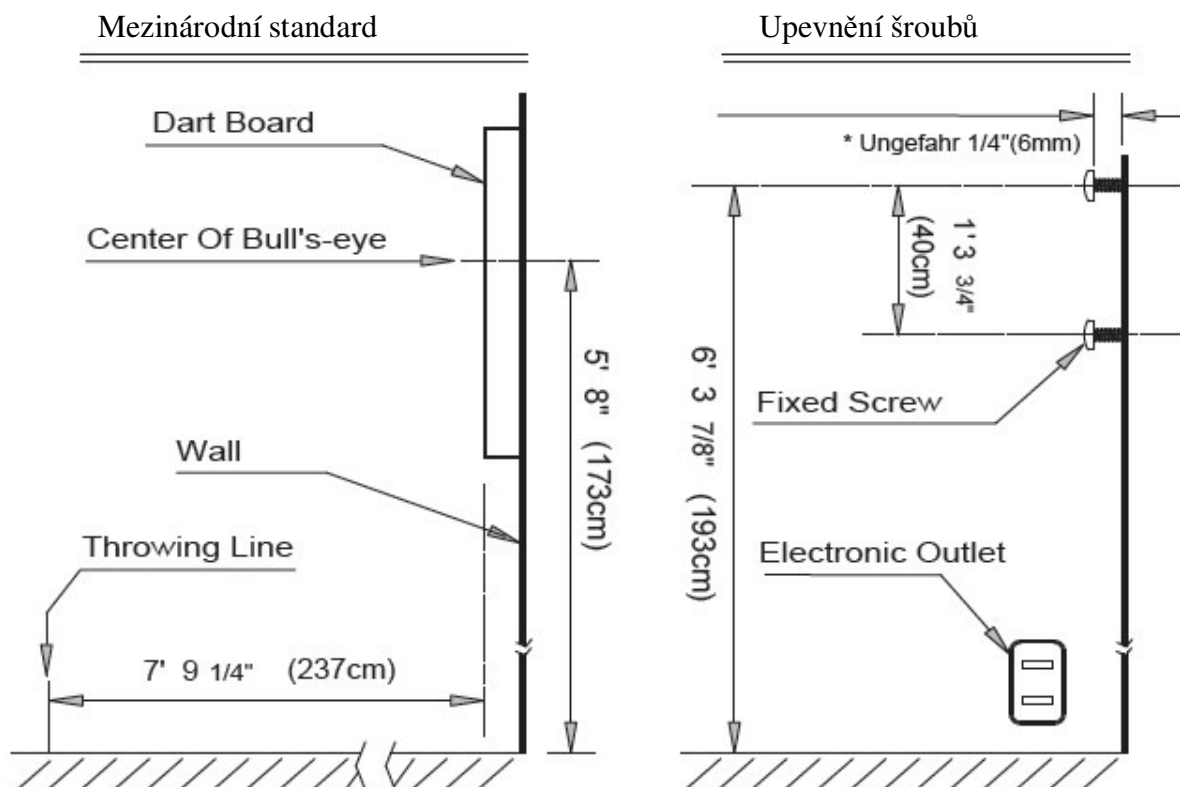
ŠIPKY A HROTY

- Plastové hroty se mohou zlomit. Používáte-li příliš těžké šipky, může se Vám stát, že šipky nebo zlomené hroty Vám půjdou jen velmi těžko vyndat ze segmentů. Nejvhodnější pro elektronické terče jsou šipky s plastovým hrotem s gramáží 12-16 g. Nepoužívejte šipky těžší než 19 gramů!
- V případě, že zlomený plastový hrot zůstane zapíchnutý v otvoru cílového segmentu, nepokoušejte se jej zatlačit do vnitřní části terče. Zlomený hrot ve vnitřní části terče by bránil segmentu v přesném přenášení signálu. Uvolněte šrouby na zadním krytu terče, kryt sejměte, uchopte zlomený hrot tenkými kleštěmi a vytlačte jej z vnitřní strany segmentu směrem na vnější. **NIKDY NEMANIPULUJTE S ELEKTRONICKÝM OBVODEM!**

INSTALACE

- K instalaci terče vyberte vhodné místo, rozměry by měly odpovídat mezinárodním normám, jak je uvedeno na obrázku. Ujistěte se, zda kabel adaptéru je dostatečně dlouhý, aby bylo možné připojit terč do zásuvky.
- Vyvrtejte otvor do zdi pro horní šroub ve výši 193 cm (6' 3 7/8") od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče musí být vzdálený 40 cm (1' 3 3/4") směrem dolů od horního šroubu.
- Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zatahněte, abyste se ujistili, jestli je opravdu uchycen napevno.

- Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdí nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů terče a terč takto není pevně a bezpečně uchycen a zabezpečen proti pádu.



Dart board - terč

Center of BULL's eye – střed Bull's-eye

Wall - zeď

Throwing line – startovací čára

Fixed screw – připevňovací šroub

Electronic outlet – zásuvka el. napětí

ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ

Před odnesením terče do opravy zkontrolujte prosím následující:

ZÁVADA

Do přístroje
nejde proud,
displeje nesvítí

ZKONTROLUJTE

Zkontrolujte, zda je kulatá zástrčka
pevně zastrčena do terče a adaptér
pevně zastrčen do zásuvky elektrické
sítě.

ODSTRANĚNÍ ZÁVADY

Znovu zapněte terč.

Nepravidelné
údaje

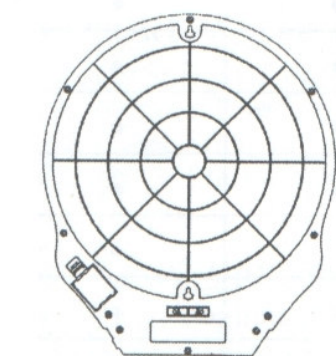
Vyjměte z elektronického terče
kulatou zástrčku a počkejte asi
2 vteřiny. Poté zástrčku opět
zasuňte do terče.

Zobrazilo se
„Stuc“ a zní
„Du- Du-“
V terči jsou
ulomené hroty

Odstraňte šípky
z elektronického terče.

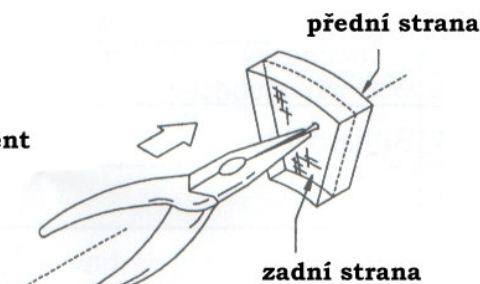
Otevřete zadní kryt terče
pomocí šroubováku a ulomené
hroty vytlačte směrem ven ze
zadní strany segmentu.

NIKDY NEOTVÍREJTE ELEKTRONICKÝ OBVOD!



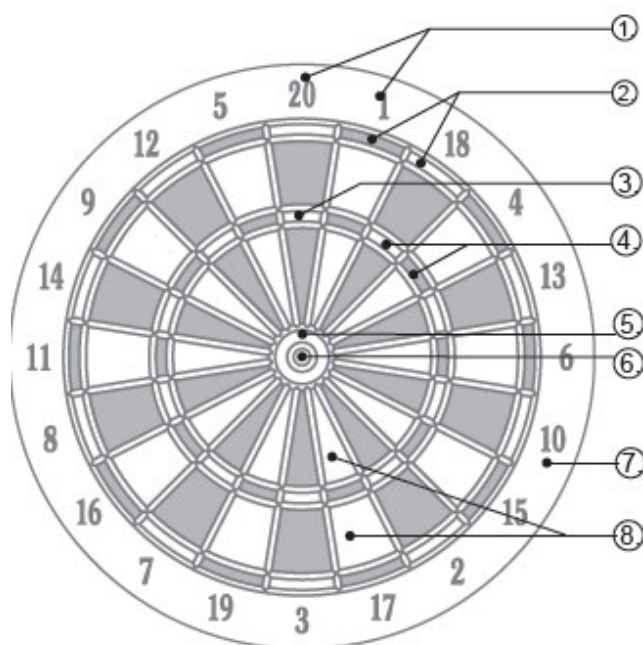
odšroubujte kryt terče a otevřete ho

vezměte segment

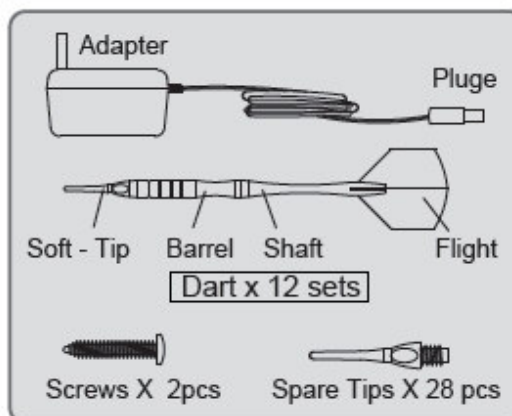
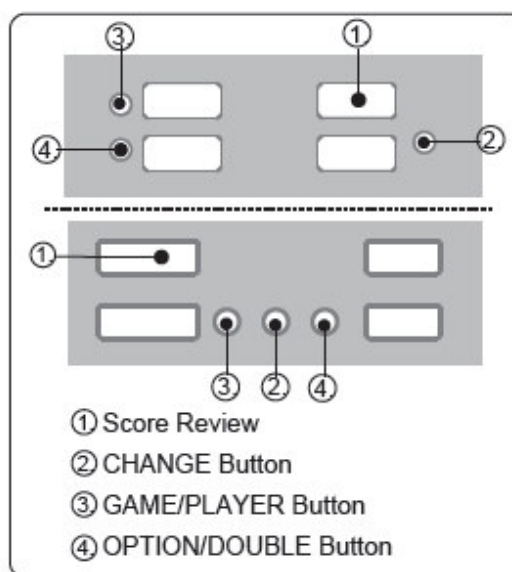


uchopte zlomený hrot kteřemi a vytáhněte ho ze zadní strany na přední stranu

POPIS



- ① Segment Numbers
- ② Double Rings (X2)
- ③ Triple 20 Top Score (60 points)
- ④ Triple Rings (X3)
- ⑤ Outer Bull's-eye (25 points)
- ⑥ Inner Bull's-eye (50 points)
- ⑦ Catcher (0 points)
- ⑧ Singles Rings (X1)



1. Číslo segmentu
2. dvojnásobky (x2)
3. triple 20- nejvyšší skóre (60 bodů)
4. trojnásobky (x3)
5. vnější Bull's eye (25 bodů)
6. vnitřní Bull's eye (50 bodů)
7. lapač (0 bodů)
8. jednoduché pole (x1)

1. zobrazení skóre
2. tlačítko změny (CHANGE)
3. tlačítko hra/hráč (GAME/PLAYER)
4. tlačítko možnosti/double (OPTION/DOUBLE)

NASTAVENÍ HRY A VOLEB

ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ

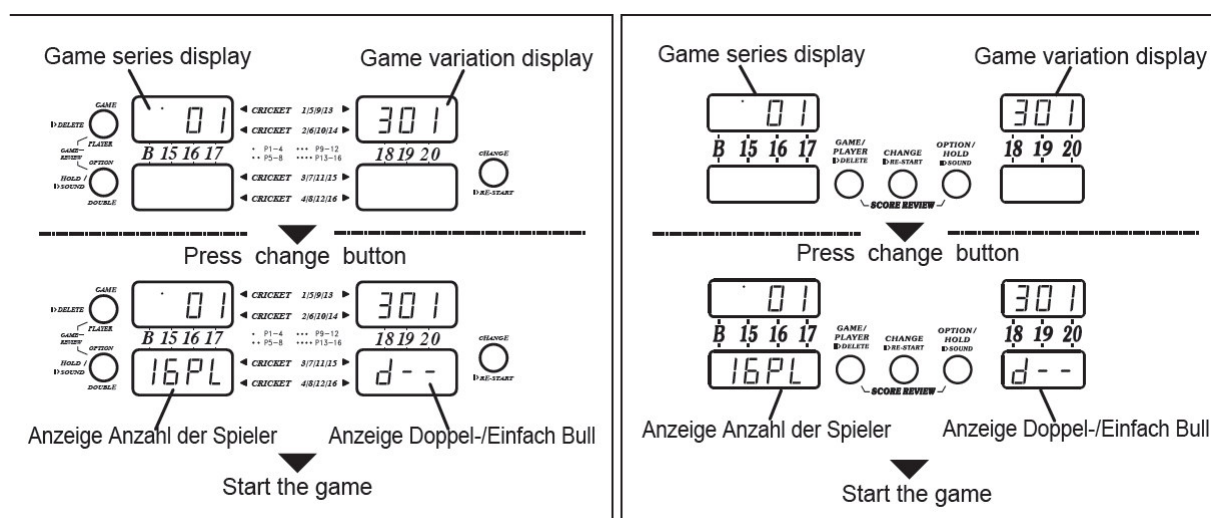
1. Stiskněte tlačítko GAME (HRA) pro výběr hry a stiskněte tlačítko OPTION (VOLBA) pro výběr herních variant, možností.
2. Pokud je terč zapojen do elektrické sítě, displej se začne automaticky přehrávat a zazní úvodní znělka.
3. Stisknutím jakéhokoli tlačítka ukončíte LED auto-test přehrávání a panel na displeji se změní na nastavovací panel.
4. Tento terč nemá tlačítko ručního vypnutí. Jakmile je hra přerušena na 5 minut – automaticky dochází k přerušení přísunu elektrického proudu a terč přechází do úsporného režimu. Stisknutím jakéhokoli tlačítka se přísun elektrického proudu opět obnoví a hra může pokračovat dál.
5. V případě, že hru nepoužíváte delší dobu, vyjměte adaptér ze zásuvky.

HRA A VÝBĚR VOLEB, MOŽNOSTÍ

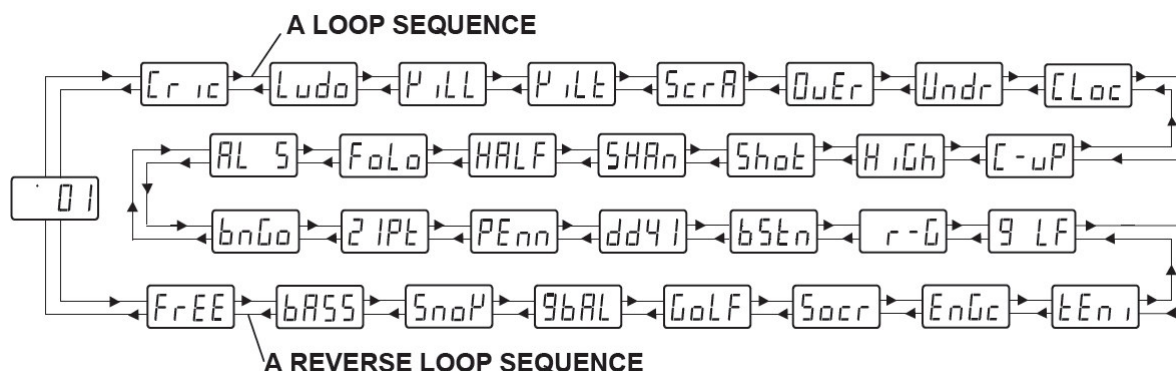
1. Stiskněte tlačítko GAME (HRA) pro výběr hry a stiskněte tlačítko OPTION (VOLBA) pro výběr herních možností.
2. Pořadí her je obrácené. Stiskněte a držte tlačítko GAME (HRA) do té doby, než se ozve zvuk „Bi-Bi“, potom tlačítko uvolněte. Tím obrátíte zobrazení pořadí výběru her.
3. Hry 21 Points, Shove Ha Penny, Double Down 41, Red & Green a English Cricket nejsou určeny pro 712C, GE412 a LE412.
4. Stisknutím tlačítka CHANGE (ZMĚNA) potvrďte výběr hry a nastavení volby a pokračujte v dalším nastavení terče.

NASTAVENÍ HRY A VOLBY

1) HRA A VÝBĚR VOLBY



2) DOUBLE IN/OUT A VÝBĚRY HRÁČŮ



DOUBLE IN/OUT (pouze pro hru '01) & Nastavení počtu hráčů

1. Stiskněte tlačítko GAME (HRA), vyberte počet hráčů (4-PL, 3-PL, 2-PL, 1-PL, 16PL...atd.), stiskněte tlačítko DOUBLE pro nastavení herní varianty Open In/ Open Out (d--), Double In/Open Out (di-), Double In/Double Out (dio) nebo Open In/Double Out (d-o) pouze pro hru '01. (Prosím nahlédněte do pravidel hry '01).
2. Terče ECHO 716C, GE416 a LE416 jsou určeny pro 1 - 16 hráčů a terče 712C, GE412 a LE412 jsou určeny pro 1 - 12 hráčů. Ale některé hry jsou pro 2 - 16 (nebo 12) hráčů nebo 2 hráče/týmy. Můžete tak kombinovat větší počet hráčů do 2 týmů při hraní her pro 2 hráče - podle pravidel her:
 - a) Hry pro 2 - 16 (nebo 12) hráčů: Cricket, Under, Over, Killer, Ludo, Follow the Leader, Scram, 9 Lives, Soccer, Billiards 9 Ball, Snooker.
 - b) Hry pro 2 hráče/týmy: English Cricket, Tennis, Baseball, Red & Green, English Cricket, Killer Team.
3. Pořadí her je obrácené. Stiskněte a držte tlačítko GAME (HRA) do té doby, než se ozve zvuk „Bi-Bi“, potom tlačítko uvolněte. Tím obrátíte zobrazení pořadí výběru her.
4. Pro celkové nastavení hry a začátek hry stiskněte tlačítko CHANGE (ZMĚNA).



GAME BUTTON	PRESS THE OPTION BUTON	PLAYER
01-GAMES (. 01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 und 1001(a01)	1 - 16
CRICKET (Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket and No score cricke	2 - 16
LUDO (Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800, und 900	2 - 16
KILLER (KiLL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Doppel Ring, 3LF	2 - 16
KILLER TEAM (KiLt)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM (ScrA)	7t, 21t (total 21 targets)	2 - 16
OVER (OuEr)	Ldr (Leader), Con (Contiune)	2 - 16
UNDER (Undr)	Ldr (Leader), Con (Contiune)	2 - 16
AROUND THE CLOCK (Cloc)	---, -2-, -3-	1 - 16
COUNT UP (C-uP)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
HIGH SCORE (HiGh)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
RANDOM SHOOT (Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
SHANGHA (SHAn)	I, II, III	1 - 16
HALVE IT (HALF)	12r (Round), rAn (Random)	1 - 16
FOLLOW THE LEADER (FoLo)	Ldr (Leader), Con (Contiune)	2 - 16
ALL 51 BY 5 (AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO (bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
21 PUNKTE (21Pt)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
SHOVE HA PENNY (PEnn)	---	1 - 16
DOUBLE DOWN 41 (dd41)	12r (Round), rAn (Random)	1 - 16
BEST TEN (bStn)	---, -2-, -3-, -E-	1 - 16
RED vs GREEN (r-G)	---, -2-, -3-	2
9 LIVES (9 LF)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2 - 16
TENNIS (tEni)	2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-t, 3-t, 5-t	2
ENGLISH CRICKET (EnGc)	---	2
SOCCER (Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2 - 16
GOLF (GoLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD 9 BELL (9bAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER (SnoK)	---	2 - 16
BASEBALL (bASS)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2 - 16
FREE (FrEE)	10d, 20d, 30d (Darts)	1 - 16

HRA

DISPLEJ CELKOVÉHO SKÓRE (VÝSLEDKU) A POČET ŠIPEK

1. Displej ukazuje „PL-# a rd#“ po dobu 2 vteřin, dále celkové skóre (celkový výsledek) hráče, který je právě na řadě, a dalších 3 hráčů. Po stisknutí tlačítka CHANGE (ZMĚNA) hra začíná nebo ve hře pokračuje následující hráč.

2. Tři blikající tečky, které se objevují na displeji hráče, který je právě na řadě, oznamují, kolik hráči zbývá šipek k dokončení kola. Po každém zabodnutí šipky do terče z displeje zmizí jedna tečka.

3. Blikající tečky také označují, že terč je právě ve fázi START – (tzn. terč je připraven ke hře).

Jestliže tečky přestanou blikat, terč je ve stavu HOLD (“zmrazený” pro skórování hry).

4. Celkové skóre bude blikat mezi předchozím a novým celkovým skóre, po hodů šípkou se zobrazí současné skóre.

5. Pro různé hry s různým skóre na začátku hry prosím nahlédněte do části s popisem pravidel jednotlivých her.

VYJMUTÍ ŠÍPKY Z TERČE A VÝMĚNA HRÁČE

1. Každý může házet pouze 3 šípkami v jednom kole (i v případě, že šípky se jenom lehce dotknou bodovací plochy nebo se nezabodnou do terče). Hráč musí šípky po třech hodech z terče vyjmout.

2. Stiskem tlačítka CHANGE (ZMĚNA) postoupíte pořadí dalšímu hráči, který může pokračovat ve hře.

3. *Nejjednodušším způsobem, jak vyjmout šípku z terče, je točit s ní jemně po směru hodinových ručiček a přitom vytahovat ven z terče*

PŘEHLED SKÓRE (VÝSLEDKU)

1. Ačkoliv je terč určen pro 1-16 hráčů, může najednou ukázat pouze 4 skóre (výsledky). Navrhli jsme však funkci, která umožňuje prohlédnout si výsledky více než 4 hráčů.

2. Stiskněte současně tlačítka GAME (HRA) a OPTION (VOLBA) pro přehled dosažených výsledků.

3. Displej hráče 3 ukazuje ., .., ... nebo a určuje tak, jestli je právě zobrazena strana 1, 2, 3 nebo 4. Každá strana zobrazuje výsledky 4 hráčů, počet teček určuje hráčovu stranu následovně:

•1-4P, •5-8P, ••9-12P, •••13-16P. V okně každého hráče se zobrazí či bude blikat hráčovo skóre, životy nebo „uzavřený status“.

4. Každým stiskem těchto 2 tlačítek se dokola popořadě zobrazí další stránka s výsledky 4 hráčů.

5. Po shlédnutí skóre stiskněte tlačítka CHANGE (ZMĚNA), abyste mohli pokračovat ve hře.

ZAKONČENÍ HRY

1. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezvítězí.

2. Na displeji hráče, který vyhrál hru, se objeví symbol „F-1“, „#rd“ a celkový počet bodů a kolo, ve kterém vyhrál, a zazní znělka pro vítěze.

3. Stiskněte tlačítka CHANGE (ZMĚNA), aby zbylí hráči mohli dohrát svá kola (netýká se některých her, kde je počet kol předem stanoven).

4. U her High Score, Random Shoot, Shanghai, Halve It, Bingo, 21 Points, Double Down 41, Golf, Snooker a Soccer se předem nastavuje počet kol. Tyto hry budou ukončeny, jakmile poslední hráč hodí poslední šípku v posledním kole, takže všichni hráči skončí po tom samém kole. Terč automaticky vyhodnotí skóre hráčů a označí jejich pořadí symboly F-1 (vítěz), F-2, F-3

5. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhl terč všemi třemi šípkami či pouze šípka/y škrtny o terč, terč nemůže automaticky porovnat výsledky hráčů. Stiskněte tlačítka CHANGE (ZMĚNA), ukončíte tak hru a terč porovná výsledky.

6. Stiskněte tlačítka CHANGE (ZMĚNA), abyste mohli nastavit novou hru (pokud již všichni hráči dohráli).

AUTOMATICKÉ “PODRŽENÍ” HRY

1. Na základě následujících podmínek terč změní automaticky status na HOLD (“podržen” hru) a zmrazí skóre:

a). Pokud byly započítány 3 šípky v jednom kole.

b). Pokud hráč ukončil hru.

c). Pokud je terč ve statutu nastavování her.

d). Pokud je terč ve statutu “STUCK”.

2. Pokud je během tohoto automatického “podržení” hry hozena do terče další šípka, nedojde k žádné změně, žádnému započítávání.

RUČNÍ “PODRŽENÍ” HRY

1. Terč zůstává v statutu START do té doby, než jsou všechny 3 šípky vhozeny do bodovací plochy terče. Poté terč “zamrzne”, dokud hráč šípky z terče nevyjme. Je to prevence, aby nedošlo ke zkreslení výsledku hozením další(ch) šípky(ek).

2. Když tečky označující čísla šipek přestanou blikat, znamená to, že terč je v statutu ručního “podržení” hry po stisknutí tlačítka HOLD.

3. Stiskněte tlačítko HOLD ještě jednou, abyste změnili status “podržení” hry, nebo stiskněte tlačítko CHANGE (ZMĚNA), abyste postoupili pořadí dalšímu hráči.

VYMAZÁNÍ ODRAŽENÍ ŠIPKY NEBO CHYBNÉHO VÝSLEDKU

1. Pro vymazání šipky, která “se odrazila” z terče, nebo pro vymazání chybného výsledku - stiskněte a přidržte tlačítko „II>DELETE“ po 2 vteřiny. Terč vyloučí chybný údaj z celkového výsledku. Symbol „II>“ znamená, že tlačítko musíte tisknout minimálně 2 vteřiny, aby tato funkce byla provedena úspěšně.

2. “Odražení” šipky nebo chybné skóre musí být vymazáno před hodem další šipky nebo před stisknutím tlačítka CHANGE, jinak již nebude možné chybné skóre vymazat.

ZABLOKOVÁNÍ, UVÁZNUTÍ

1. Dojde-li k zablokování šipky v bodovacím segmentu, terč vydá varovný signál a také v oknech hráčů 1 a 2 se objeví heslo „Stuc“ a pozice, kde k zablokování došlo. Příklad: Ukazuje-li okno hráčů 1 a 2: “Stuc“ a “≡ 18“, znamená to, že TRIPLE čísla 18 je zablokován.

2. Vyjmete-li šipku ze zablokovaného segmentu, terč se automaticky vrátí do statutu START a je připraven počítat hru.

ZNOVU NASTARTOVÁNÍ HRY

1. Stiskněte a držte tlačítko „II>RESTART“, do doby, než se na celkovém displeji objeví nastavení a ozve se zvuk „Bi-Bi“. Tlačítko uvolněte.

2. Hra, která byla nastavena doposud, je přerušena a na displeji můžete navolit nová nastavení.

ZVUK ON/OFF

1. Hráč může zapnout/vypnout zvuk v průběhu hry.

2. Vypnout: tlačítko SOUND stiskněte do doby, než terč ohlásí „Bi-Bi“, potom tlačítko uvolněte, tím zapnutý zvuk vypnete.

3. Zapnout: tlačítko SOUND stiskněte na 2 vteřiny, uvolněte, tím vypnutý zvuk zapnete, při uvolnění tlačítka terč ohlásí „Bi“.

PRAVIDLA HRY

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY „ŠIPKY“

1. Při každém kole háže hráč 3 šipky. Šipka mimo terč, nebo která se na něm neudrží, nesmí být znovu házena. Po ukončených třech pokusech musí hráč své šipky z terče vytáhnout.
2. Všichni hráči hází ve stanoveném pořadí. O pořadí hráčů se rozhoduje v prvním rozhozu. První háže hráč, který zasáhl střed nebo je mu nejbližší.
3. V jednoduchých kruzích získané body odpovídají číslu na zasaženém oddílu kruhu, u dvojitých kruhů se body zdvojnásobí a u trojitých kruhů trojnásobí. Zásah na okraji středu přináší 25 bodů a zásah přímo do středu 50 bodů (dvakrát 25).

HRY “01”: 301, 501 až 1001 (A01)

1. Každý hráč začíná s výchozím skórem 301, 501....901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nulu, hru končí.
2. Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (BUST – na displeji se objeví bust), pokud šipkou dosáhne většího počtu bodů, než je zbývajících skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl, než kolo začal.
3. Každá hra „01“ má 4 volby DOUBLE IN/OUT:
 - a). **DOUBLE IN:** Hráč musí nejdříve zasáhnout double nebo vnitřní střed, aby mohl začít hrát.
 - b). **OPEN IN:** Hráč začíná hru zásahem jakéhokoli čísla.
 - c). **DOUBLE OUT:** Hráč musí zasáhnout double nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesně skóre 0 a ukončil tak hru. Pokud skóre hráče spadne až na 1 bod pod nastavením DOUBLE OUT, kolo je vybuchlé (bust).
 - d). **OPEN OUT:** Musí být zasaženo takové číslo, aby po jeho odečtení od zůstatku zbylo přesně 0 bodů.
5. Při hrách „01“ mohou všichni hráči pokračovat ve hře až do konce.

HRA „LUDO“ (Ludo – „ČLOVĚČE NEZLOB SE“), Volby: 300 až 900; 2 - 16 hráčů

Původní hra LUDO (člověče nezlob se) se hraje na základě hodu kostkou. Podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře

2. Pravidla hry LUDO:

a). Hra je určena pro 2 - 16 hráčů, ale větší zábavu Vám zajistí minimální počet 4 hráčů (a více).

b). Každý hráč má na začátku hry 0 bodů a své skóre zvyšuje každým zásahem šipky do terče.

Ale jakékoliv celkové skóre předchozího hráče může být vráceno na začátek – tj. 0 bodů – v případě, že následující hráč „zabije“ předchozího hráče. Tím, že hráč zasáhne počet bodů, který má jeho předchozí protivník v celkovém výsledku na místě desítek a jednotek, může hráč protivníka vrátit na start – na 0 bodů. Terč porovnává dvě hodnoty ve skóre předchozího hráče – na místě desítek a jednotek, ne však stovek. Každá šipka, kterou úspěšně bodujete, může zabít protivníka a dokonce můžete zabít v jednom kole 3 protivníky.

c). V případě, že hráč zabije svého protivníka najednou, může získat navíc 1 život.

d). Je-li celkové skóre hráče v zóně 0 - 29 bodů, znamená to, že hráč nemůže být vrácen na nulové skóre, neboť je v „bezpečné zóně“.

e). 2 způsoby jak vyhrát LUDO:

- Dosáhnout nebo přesáhnout svým celkovým výsledkem cílové skóre, které bylo nastaveno na začátku hry (cílové skóre může být nastaveno od 300, 400...do 900 bodů – po 100 bodech).

- „Zabít“ protivníky 7x a tak získat 7 životů.

3. Zobrazení:

a). Okno každého hráče zobrazuje celkový počet životů (#-L) po 2 vteřiny, potom se displej změní na jeho celkový počet dosažených bodů po stisknutí tlačítka CHANGE (ZMĚNA).

b). Když právě hrající hráč „zabije“ předchozího protivníka, jeho okno na displeji zobrazí nově dosažené životy po dobu 2 vteřin, potom se displej změní na nové celkové skóre.

c). Zobrazený rozdíl výsledků:

Terč porovná výsledek hráče s výsledky jiných hráčů tím způsobem, že porovná 2 čísla – hodnoty na místě desítek a jednotek výsledku. Jestliže porovnaná hodnota je menší než 60 bodů, okno 1 nebo 3 zobrazí rozdíl s výsledkem předchozího hráče. Terč zobrazí všechny rozdíly výsledků, jestliže tento rozdíl je méně než 60 bodů. V případě, že žádný rozdíl mezi skóre (výsledky) neodpovídá této podmínce, zobrazí se symbol „H---“. Např.: 39H7 a 43H2 zobrazuje hráčovy šance – zasáhne-li 39 bodů, „zabije“ hráče 7, a zasáhne-li 43 bodů, „zabije“ hráče 2.

HRA „SCORE CRICKET“ (SUPER CRICKET - Cric – „KRIKET SE SKÓRE“),

Volba: 2-16 hráčů

1. Cílem hry „Kriket se skóre“ je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a také zásahem středu terče („Bull's Eye“) uzavření potvrdil. Cílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla + střed („Bull's Eye“), vyhrává, a to bez ohledu na celkový počet dosažených bodů.

2. hráč „uzavírá“ dané číslo nebo střed „Bull's Eye“ tak, že zasáhne jednou TRIPLE nebo jednou DOUBLE a jednou SINGLE nebo třikrát SINGLE daného čísla. Vnější střed (Vnější „Bull's Eye“) je počítán jako SINGLE a přímý zásah do středu terče („Bull's Eye“) se počítá jako DOUBLE.

3. hráč, který „uzavře“ dané číslo, si „přivlastní“ jeho hodnotu a může na něm sbírat body do té doby, než všichni ostatní hráči toto číslo také neuzavřou.

4. Během několika tří-šipkových kol se hráč musí rozhodnout, zda-li se pokusí sbírat body nebo zavírat čísla. Tato hra je fascinující tím, že připomíná hru kočky s myší nebo hru útočník – obránce, protože každý hráč zkouší „uzavřít“ výhodná čísla, sbírat body a dělat správná strategická rozhodnutí.

5. Zobrazení: Terč ukazuje výsledky hry Cricket následovně:

a). Status „uzavření čísla“ (pro 3-16 hráčů):

- Status „uzavření čísla“ je zobrazen na LED oknech.

- Displej je rozdělen na 2 části. Hráči 1 & 2, 5 & 6, 9 & 10 a 13 & 14 jsou zobrazeni v horní části, hráči 3 & 4, 7 & 8, 11 & 12 a 15 & 16 jsou v dolní části.

- Na digitálním displeji je označeno 7 segmentů. V horní části je 7 označení číslic, 3 označení „uzavření“ čísla hráčů 1, 5, 9 a 13, a níže 3 označení zobrazující „uzavření“ čísla hráčů 2, 6,

10 a 14. Ve střední části svítí označení hráčů 1 & 2, 5 & 6, 9 & 10 a 13 & 14, kteří nemají žádnou šipku na čísle. V dolní části je označení pro hráče 3 & 4, 7 & 8, 11 & 12 a 15 & 16, kteří nemají žádnou šipku na čísle.

b). Celkový výsledek:

- Všichni hráči začínají s 0 body.

- LED okna zobrazí celkové výsledky všech hráčů asi na 2 vteřiny po stisknutí tlačítka CHANGE, potom okna automaticky zobrazí status “uzavření” čísla. Ta samá situace se také objeví, pokud hráči sbírají body.

- Na okně právě hrajícího hráče budou blikat tečky, které hráči ukazují, kolik šipek mu zbývá k dokončení tohoto kola.

c). Status “uzavření čísla” a celkový výsledek pro 2 hráče (nebo týmy):

- Status “uzavření” čísla je zobrazen v LED okně v horní části LED okna.

- Celkové skóre (výsledek) C1 je zobrazeno v okně 3. hráče, celkové skóre C' se zobrazuje v okně 4. hráče.

HRA „NO SCORE CRICKET“ (Cric - „KRIKET BEZ SKÓRE „), Volba: 1-16 hráčů

1. Hra „No Score Cricket“ je jednodušší variantou hry „Score Cricket“. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec potvrdit zásahem středu („Bull's Eye“). Žádné body se nezapočítávají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a střed („Bull's Eye“).

2. Displej se jen málo liší od hry Score Cricket:

a). Status “uzavření” čísla:

- Stejně jako ve hře Score Cricket.

b). Celkové skóre:

- Celkový výsledek této hry bez skóre spočívá v tom, že na začátku hry má každý hráč 21 bodů.

Každý hráč se snaží zasáhnout 3x každé číslo od 15 – 20 a na závěr střed terče “Bull's Eye”.

3 hody na 7 číslech je celkem 21 bodů. Celkový výsledek se bude postupně odečítat, takže uzavře-li hráč poslední číslo, výsledek bude 0.

Hra „CUT-THROAT CRICKET“ (Cric - „VYBÍJECÍ KRIKET“), Volba: 2-16 hráčů

1. Hra má stejná pravidla jako „Score Cricket“. Odlišné je ale počítání bodů. Po uzavření jednoho čísla se každý další zásah na číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed „Bull's Eye“ a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.

2. Hráč je automaticky ze hry venku, jestliže jeho skóre je vyšší než 1000 bodů před ukončením hry jiným hráčem.

3. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u „Score Cricket“.

Hra „KILLER“ („ZABIJÁK“):

1. „Zabiják“ je velmi živá a soutěživá hra. Jak z názvu hry vyplývá, cílem hráče je připravit své protivníky o „život“ dříve, než o něj přijde on sám. Poslední hráč, který zůstane „naživu“, vítězí.

2. Ve hře se hrají všechna čísla kromě středu terče „Bull's Eye“.

3. Na začátku hry musí každý hráč hodit šipku na terč rukou, kterou obvykle k házení nepoužívá. Hodem si určí své vlastní číslo. Každý hráč musí mít odlišné číslo. „Bull's Eye“ nemůže být číslem hráče. Mine-li hráč terč či zasáhne-li „Bull's Eye“, hází ještě jednou.

4. Každý hráč se nejdříve musí stát „zabijákem“, aby mohl „zabíjet“ soupeře.

5. Existují zde dvě herní varianty „Killer (Double ring)“ a „Killer (3-7 životů)“.

Hra “KILLER”(KiLL - DOUBLE RING), Volba: 2-16 hráčů

1. „dbl“ volba - tradiční „zabijácká“ hra – znamená, že:

A). Jakmile hráč zasáhne dvojitý kruh (double) jeho vlastního čísla, stává se „zabijákem“.

B). “Zabiják“ také musí zasáhnout dvojitý kruh (double) čísel svých protihráčů, aby je mohl „zabít“.

C). “Zabijákem“ zůstává hráč natrvalo, dokud nepřijde o všechny své životy a tím vypadává ze hry.

D). Každý hráč začíná se 3 životy, které jsou zobrazeny na pravé straně okna každého hráče, jsou označeny symbolem „u“, každý segment představuje jeden život.

2. Každý hráč hází v nultém kole jednu šipku, aby stanovil svoje vlastní číslo. Tato cílová čísla musí být různá a budou zobrazena na oknech každého hráče. V době nastavení cílových čísel hráč nemusí tisknout tlačítko CHANGE. Terč zareaguje zvukem „Bi“ po posledním nastavení čísla.

3. Každý hráč, jeden za druhým, zkouší zasáhnout double svého vlastního čísla. Symbol „-“, který označuje „Zabijáka“, se zobrazí v horní části displeje, kde je označení 3 životů, symbol „u“ se zobrazí u „Zabijákova“ čísla a terč znělkou „Da Da Di, Da Da Di-“, ohlásí „Zabijáka“.
4. „Zabiják“ začíná mířit na double čísel ostatních hráčů. Zasáhne-li hráč double jiného hráče, zazní „Da-Da Da, Da-Da Da, Da-Da Di“. Na displeji zasaženého hráče zmizí jedna značka, která představuje jeho život. Zasáhne-li „Zabiják“ double svého čísla, zazní „Hal, Le, Lu, Ya“.
5. Ztratí-li hráč všechny životy, na displeji se objeví symbol „End“, číslo hráče bliká a melodie „Don- Don Don Don-Don, Don-Don“ ohlašuje, že hráč vypadává ze hry.
6. Vítězí hráč, kterému zbývají ještě nějaké životy. Terč ohlásí vítěze.

Hra „KILLER“ (KiLL), Volby: 3-7 LF (životy), 2-16 hráčů

1. Volba: 3-7 životů

- a). Na začátku hry nemá žádný hráč vlastní životy.
 - b). Hráč se stane „Zabijákem“, když si nastřádá životy, které získá zásahem do vlastního čísla. Počet životů si hráči mohou nastavit mezi 3-7.
 - c). Jakmile se hráč stane „Zabijákem“ nemůže přidat nebo ztratit své životy zásahem vlastního čísla.
 - d). „Zabiják“ může svůj titul ztratit, je-li jeho číslo zasaženo jiným „Zabijákem“, ale „Zabijákem“ se může stát znovu, podaří-li se mu nastřádat požadovaný počet životů.
 - e). Všechny double a triple se započítávají jako jeden zásah.
2. Po rozdělení čísel jednotlivým hráčům se každý pokouší zasáhnout své vlastní číslo. Úspěšným zásahem si doplní jeden život, což se také projeví na LED displeji vpravo vedle čísla hráče. Podaří-li se hráči nechtěně zasáhnout jiné číslo – přidává život jinému hráči. Terč toto ohlásí melodií „Ha, Le, Lu, Ya“.

Displej životů

3. Prostřední ze 7 digitálních LED segmentů zobrazených na pravé straně hráčova čísla označuje, že z hráče se stal „Zabiják“. Terč toto také ohlásí melodií „Da, Da, Di-,Da, Da, Di-“,
4. Zasáhne-li „Zabiják“ číslo jiného hráče, hráč ztrácí život, na jeho LED displeji zmizí jeden segment označující život a terč ztrátu ohlásí melodií „Da-Da Da Da- Da Da, Da- Da Di“.
5. „Zabiják“ nemůže zasáhnout a šipkou „zabít“ hráče a vyloučit ho tím ze hry ven, pokud hráč nemá žádný život. „Zabiják“ může hráče zasáhnout, tím mu přidá život a zbylými šipkami může hráče „zabít“, čili vyřadit ze hry.
6. Hráče, který ztratil všechny životy a tím pádem je vyřazen ze hry, terč ohlásí symbolem „End“, blikajícím číslem vyřazeného hráče a melodií „Don-Don Don Don- Don, Don- Don“.
7. Poslední hráč, kterému zbývají nějaké životy, vyhrává, terč ohlásí vítěze melodií.

Hra „KILLER TEAM“ (KiLt – „ZABIJÁCKÝ TÝM“), Volby: 3-7LF, 4 hráči/ 2 týmy

1. Hra, která je navržena pro týmy hráčů, je velmi napínavá a klade důraz na týmovou spolupráci.
2. Tato hra se hraje stejným způsobem jako hra „Killer“ (volba 3-7LF) kromě následujících bodů.:
 - a). Nastaveny jsou 2 týmy. Hráči 1 a 3 patří do jednoho týmu, hráči 2 a 4 do druhého.
 - b). Zásahem svého vlastního života si hráč doplňuje životy. „Zabijákem“ se může stát pouze v případě, že se mu podaří shromáždit potřebný počet životů (počet životů se dá nastavit před začátkem hry).
 - c). Hráč může přidávat svému partnerovi životy zásahem jeho čísla i v případě, že se stal „Zabijákem“.
 - d). Jestliže „Zabiják“ zasáhne své vlastní číslo, nebo jeho partner zasáhne „Zabijákovo“, nic se neděje, šipka není účinná.
 - e). „Zabiják“ může „zabít“ ostatní hráče a ostatní týmy zásahem jejich čísel.
4. Vítězem se stává tým, který má ještě nějaké životy. Terč ohlásí vítěze melodií.
5. Strategie:
 - a). Co nejdříve, jak je to možné, udělejte někoho z týmu (partnera nebo Vás) „Zabijákem“. Získáte tak výhodu.
 - b). Jestliže se Vašemu soupeři podaří být „Zabijákem“ dřív než Vám, Vy i Váš partner (tým) musíte pomáhat jeden druhému – vždy tomu, kdo je ve větším nebezpečí.

Hra „SCRAM“ (ScrA) - 21t (21 zásahů), Volba: 2-16 hráčů

1. “Scram” je velmi napínavá a soutěživá hra. Hraje se v 2, 3 ...nebo 16 oddělených kolech.
2. Ve hře se hraje se všemi čísly – od 1 do 20 a “Bull’s-eye”. Aby se zobrazilo 21 značek (čísel) jednomu hráči na LED displeji – je to zobrazeno na displeji 2 hráčů – 21 značek na 7 segmentech.
3. Jeden hráč vystupuje jako “Útočník”, druhý jako “Obránce”. V okně hráče 1 se zobrazí, který hráč je na řadě, okno hráče 2 zobrazí „rd#“, po stisknutí tlačítka CHANGE se okna hráčů 1 a 2 vymažou. Okno hráče 1 zobrazí “Sc1, 2,..., 9, Sc10 nebo 16” a tím označí, že hráč 1, 2,..., 9, 10,.. nebo 16 je “Útočník”, ostatní hráči, kteří hrají jako “Obránci”, jsou zobrazení v okně jako “StP1, 2, 3... 9, St10,.. nebo 16”. Hráči také mohou obrátit pořadí házení šipek podle instrukcí na displeji – v okně hráče 1.
4. Cílem “Útočníka” je dosáhnout co největší možný počet bodů zásahem některých z čísel 1 až 20 a “Bull’s Eye”. Cílem “Obránce” je zasáhnout ta samá čísla jako “Útočník”.
5. Zasáhne-li “Obránce” toto číslo, je číslo vymazáno, vyřazeno ze hry a na LED displeji zmizí. “Útočník” již nemůže získávat body na tomto čísle .
6. Jsou-li všechna čísla vymazána, končí “Útočnickovo” kolo. Na displeji hráčova okna se zobrazí “Útočnickovo” skóre, symbol „End“ a ozve se závěrečná melodie.
7. Pro pokračování hry do dalšího kola, stiskněte tlačítko CHANGE.
8. Hra pokračuje až do posledního “Útočnickova” kola. Terč porovná konečné výsledky všech hráčů a zobrazí seznam F-1 (vítěz), F-2, F-3... až F-16 podle dosažených výsledků.

Hra „SCRAM CRICKET“ (ScrA) - 7t (7 cílů), Volba: 2-16 hráčů

1. Hra se hraje stejným způsobem jako hra “Scram”. Ve hře se používají pouze kriketová čísla 15 až 20 a “Bull’s-Eye”. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry.
2. “Obránci” mažou čísla jako “Bull’s-Eye” zasažením 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE + 1x SINGLE nebo 3x SINGLE. Vnější “Bull’s Eye“ je počítán jako SINGLE a vnitřní “Bull’s Eye” jako DOUBLE.
3. Tato hra je dobrou přípravou pro hru “Cricket”.

Hra “OVER” (OuEr), Volby: Con, Ldr; 2 - 16 hráčů

1. Hra „Over“ vychází ze hry “HIGH SCORE”. Hra “HIGH SCORE” porovnává nejvyšší skóre bodování pouze po skončení posledního kola. Díky tomu, že hra “Over” porovnává nejvyšší skóre po každém kole, je průběh hry mnohem napínavější.
2. Hlavní pravidla hry “Over”:
 - a). Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl třemi šipkami celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než “skóre vedoucího hráče”.
 - b). Vaše skóre se tak stává novým vedoucím výsledkem a neztrácíte život, pokud vaše skóre v kole se rovná nebo je vyšší než skóre předchozího vedoucího. Jinak ztrácíte život.
 - c). Každý hráč začíná hru se 7 životy a poslední hráč, který ještě “žije”, vyhrává hru.
3. Hra má 2 možné varianty – jednak “OVER Continue“, která se hraje podle tradičních pravidel, jednak hra “OVER - Leader. V této hře si užijete více legrace a napětí a hra je jednoduchá i pro hráče, kteří nemají tak velké zkušenosti.

Hra „OVER“ - Ldr (Leader), Volba: 2 - 16 hráčů

1. Displeje a popisy:
 - a). Symbol „##“ a tečky, které jsou umístěny na displeji okna hráče, označují skóre vedoucího, stránku toho kterého hráče, další 3 okna zobrazují “7-L” všechny životy nebo životy, které zbývají každému hráči až do 0. Ztratí-li hráč v průběhu hry život, počet jeho životů bude redukován po stisknutí tlačítka CHANGE.
 - b). Symbol „LEA,“ a „#-L“ blikají na displeji vedoucího daného kola
 - c). Ztratí-li hráč život po hození svých šipek, na displeji bude v jeho okně blikat bodování současného kola, životy, které mu zbývají, a terč ohlásí “výbuch”.
 - d). Stane-li se hráč novým vedoucím, na jeho okně se zobrazí blikající symbol „LEA“, životy, které mu zbývají, a skóre nového vedoucího se zobrazí v okně hráče 1 nebo 3.
2. Není-li zde žádný protivník, který se stává novým vedoucím v právě odehraném kole, terč ukáže pro předchozího vedoucího: „LEA“ a „qqq“. To znamená, že hráč má právo

znovu vystavit skóre nového vedoucího a neztrácí žádný život, ačkoliv nové vedoucí skóre je nižší než předchozí vedoucí skóre.

3. Bliká-li na terči symbol “End“, výsledek kola „#rd“ a v okně právě hrajícího hráče se objeví „0-L“ a zní „závěrečná melodie“, znamená to, že právě hrající hráč ztratil všechny životy a vypadává ze hry.

Hra „OVER“ - Con (Continue), Volba: 2 - 16 hráčů

Při volbě „Con“ u hry „Over“ ztrácí vedoucí také život, když skóre v jeho kole je nižší než vedoucí skóre (přestože skóre bylo dosaženo jím), a vedoucí skóre je vždy považováno jako nejvyšší hodnota. Skóre může být pouze zvýšeno.

Hra „UNDER“ (Undr), Volby: Continue, Leader; 2-16 hráčů

1. Hlavní pravidla hry “Under”:

- a). Cílem hry je, aby hráč dosáhl hodem 3 šipek nižší skóre než skóre vedoucího.
- b). Vaše skóre se stane novým vedoucím skóre a neztratíte život, pokud vaše skóre v kole je rovno nebo nižší než původní skóre. Jestliže ne, ztratíte život.
- c). Každý hráč začíná se 7 životy a poslední hráč, který “přežije”, vyhrává hru.
- d). Každá ztracená šipka se počítá jako nejvyšší skóre 60 bodů.

2. Jsou zde dvě volby: volba „Continue“ a „Leader“

Hra „UNDER“ – Ldr (Leader)

1. Displeje pro tuto hru jsou stejné jako volba „Leader“ pro hru „Over“.
2. Jestliže se žádný protihráč po odehraném kole nestane novým vedoucím, na terči se pro předešlého vedoucího zobrazí „LEA“ a „uqqq“. To znamená, že hráč má právo znovu vystavit skóre nového vedoucího a neztrácí žádný život, ačkoliv skóre nového vedoucího je vyšší než skóre předešlého vedoucího.
3. Pokud již zásahem 1. nebo 2. šipky je dosaženo větší skóre než skóre vedoucího, kolo je ukončeno.
4. Každá šipka, která nezasáhne terč, je počítána jako 60 bodů a ty budou automaticky přičteny ke skóre hráče po stisknutí tlačítka „Change“. Jestliže tedy hráč chce dosáhnout nízkého skóre, nesmí hodit šipku mimo terč (na podlahu) nebo zasáhnout asfalt. Jestliže hráč skóre vymaže, bude mu také přičteno 60 bodů.
5. Jestliže na terči na okně právě hrajícího hráče střídavě problikne symbol “End“, skóre kola, „#rd“ a „0-L“ a zazní „závěrečná melodie“, znamená to, že právě hrající hráč již nemá žádný život a hra pro něj skončila.

Hra „UNDER“ - Con (Continue), Volba: 2-16 hráčů

Ve volbě „Continue“ ve hře „Under“ vedoucí také ztratí život, pokud jeho celkové skóre v kole přesáhne vedoucí skóre (i když je hozeno jím), a vedoucí skóre zůstává nejnižší hodnotou. Může být změněno pouze nižším skóre.

Hra „AROUND THE CLOCK“ (Cloc): Volby: ---, -2-, -3-; 1-16 hráčů

1. Hra je vhodná pro zkušené hráče i pro začátečníky – získají zkušenosti.
2. Cílem hry je, aby hráč postupně zasáhl každé číslo od 1 do 20 alespoň jednou a nakonec střed („Bull’s-eye“) . Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
3. Pro tuto hru existují 3 varianty:
 - a). „---“ Around The Clock
Všechny DOUBLE a TRIPLE se počítají jako SINGLE.
 - b). „-2-“ Double Around The Clock
Tato hra je více obtížnější, ale vhodná pro trénování double IN/OUT v ’01 hře. Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí dvěma – popořadě od double 1 (D1) do double 20 (D20), a poté zasáhnout „Bull’s-eye“ (E50).
 - c). „-3-“ Triple Around The Clock
Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí třemi – popořadě od triple 1 (T1) do triple 20 (T20), na závěr hry musí zasáhnout „Bull’s-eye“ (E50)
4. Okno právě hrajícího hráče ukáže číslo, které hráč musí zasáhnout do segmentu. Pokud

hráč číslo zasáhne, číslo v okně se zvýší o 1.

Hra „HIGH SCORE“ (HiGh), Volby: 6-15rd (kol); 1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena hlavně pro začátečníky a je velmi jednoduchá. Cílem hry je dosáhnout co nejvyššího skóre.
2. Nejdříve nastavte počet kol. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky mu skóre narůstá. Poté, co v závěrečném kole poslední hráč hodí 3. šipku, na terči se v oknech všech hráčů zobrazí symboly “F-1, F-2...F16“ a ozve se vítězná melodie.
3. Jestliže v závěrečném kole poslední hráč nezasáhne terč všemi třemi šipkami, musí hráč stisknout tlačítko CHANGE, aby hra byla ukončena a terč mohl porovnat výsledky.

Hra „COUNT UP“ (C-Up), Volby: 100, 200 ... až 900; 1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena pro začátečníky a každý ji může rychle a snadně hrát.
2. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky skóre narůstá.
3. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.

Hra „SHANGHAI I“ (SHAn)

1. V této hře se hraje postupně na čísla 1 až 7.
2. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout číslo 1, ve druhém číslo 2 a tak postupně až do čísla 7 v sedmém kole.
3. Započítávají se pouze šipky, které zasáhnou dané číslo a DOUBLE a TRIPLE. Všichni hráči zasahují všemi třemi šipkami to samé číslo v jednom kole.
4. Po úspěšných 3 hodech posledního hráče v posledním 7. kole vyhrává hráč, který nasbírá nejvíc bodů, zazní vítězná melodie.
5. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šipkami, terč neumí porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra „SHANGHAI II“ (SHAn)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako hra SHANGHAI I jen s tím rozdílem, že pokud se hráči podaří v jednom kole zasáhnout SINGLE, DOUBLE a TRIPLE daného čísla (nezáleží na pořadí), vyhrává celou hru.

Hra „SHANGHAI III“ (SHAn)

1. Hraje se na všechna čísla kromě středu.
2. Hráči házejí na čísla popořadě od 1 do 20.
3. Každý hráč začíná číslem 1. Po zásahu čísla 1 se snaží zasáhnout číslo 2 atd.
4. Do skóre se počítají se pouze zásahy šipek do terče – na určené číslo – a DOUBLE a TRIPLE.
5. Hráč může vyhrát celou hru zasažením SINGLE, DOUBLE a TRIPLE během 1 kola (na pořadí nezáleží).
6. Vyhrává hráč, který první zasáhne konečné číslo 20 nebo hráč s nejvyšším skóre - po posledním hodu posledního hráče v 7. kole. Zazní vítězná melodie.
7. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šipkami, terč neumí porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra „RANDOM SHOOT“ (Shot), Volby: 6-15 Round (kol); 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti.
2. Cílem hry „Random Shoot“ je zasáhnout číslo, které terč sám automaticky zvolí. Pokud hráč šipkou určené číslo zasáhne, započtou se mu body dle následující tabulky.

Část SINGLE DOUBLE TRIPLE E25 E50

Body 1 2 3 3 5

3. Po zásahu čísla nebo na začátku kola se každému hráči zobrazí nové číslo. Pokud hráč nezasáhne určené číslo, nedostane žádné body a v následujícím kole se mu zobrazí

nezasažené číslo.

4. Dané číslo je zobrazeno v okně právě hrajícího hráče symbolem H##. „H“ znamená, že pokud hráč zasáhne dané číslo (##), získá body. „HbE“ ukazuje „Bull’s-eye“.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hra „HALVE IT“ (HALF) - rAn (Random) („Rozetni to s náhodným číslem“), Volba: 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stability v házení.

2. Terč automaticky na začátku každého kola zobrazí náhodné číslo (H##) v okně právě hrajícího hráče.

3. Určené číslo se nezmění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. DOUBLE a TRIPLE se také započítávají.

4. Pokud se hráči nepodaří během kola zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou, automaticky se mu sníží skóre na polovinu. Zazní melodie „Ha, Le, Lu, Ya“. Jestliže hráč zasáhne asfalt (lapač), musí po hodu poslední ze 3 šipek stisknout CHANGE a celkové skóre se mu opět sníží na polovinu.

5. Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pro další kolo. Hra pokračuje do té doby, dokud poslední hráč nehodí v 7. kole svou poslední šipku.

Hra „HALVE IT“ (HALF): 12 Round (kol), Volba: 1-16 hráčů

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako „HALVE IT s náhodným číslem“, ale terč určuje následující čísla v pevném pořadí: H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20 a -E-. Hra se tedy hraje na 12 kol.

2. Ve čtvrtém kole se v okně právě hrajícího hráče ukáže symbol „Hdb“, hráč musí zasáhnout jakýkoliv DOUBLE (od D1 do D20 nebo vnitřní bull’s-eye), aby skóroval. Hráč musí zasáhnout v jednom kole jakýkoliv DOUBLE alespoň jednou ze 3 šipek, jinak mu bude skóre sníženo na polovinu.

3. V osmém kole se v okně právě hrajícího hráče ukáže symbol „Htr“, hráči musí zasáhnout jakýkoliv TRIPLE (od T1 do T20).

4. V posledním kole terč zobrazí „-E-“, a hráči musí zasáhnout vnější nebo vnitřní „Bull’s-eye“, jinak jim bude skóre také sníženo na polovinu.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ („NÁSLEDUJ VEDOUcíHO“), Volby: CONTINUE, LEADER; 2 - 16 hráčů

1. „Follow the leader“ je také soutěživá hra, srovnává přesné střely hráčů.

Pravidla hry:

a). Cílem hry je zasáhnout číslo na terči, které je určeno vedoucím.

b). Hráč musí zasáhnout určené číslo alespoň jednou ze 3 šipek, jinak ztrácí život.

c). Hráč se stane novým vedoucím a neztratí život, pokud zasáhne určené číslo a zásahem další šipky určí nové číslo.

d). SINGLE, DOUBLE a TRIPLE jsou rozdílná čísla. Např. určené číslo je „□ 18“ - hráč se může stát vedoucím, pouze pokud zasáhne double čísla 18.

e). Jestliže hráč zasáhne určené číslo až třetí šipkou v kole, zůstává toto číslo beze změny. Hráč již nehází další šipkou, aby stanovil nové cílové číslo.

f). Jestliže hráč zasáhne určené číslo první nebo druhou šipkou v kole a zbylé šipky zasáhnou asfalt (lapač) nebo minou terč, terč automaticky po stisknutí tlačítka CHANGE zvolí jednoduché číslo „-3“. Toto opatření brání vedoucímu, aby po zasažení určeného čísla úmyslně nehodil šipky mimo terč a tak nechal soupeři na terči předešlé velmi obtížné číslo.

g). Každý hráč začíná se 7 životy, poslední hráč, který přežije, vyhrává.

2. Jsou zde 2 volby pro hru „Follow the Leader“: volba „Continue“ („Pokračuj“) - dle tradičních pravidel, a volba „Leader“ („Vedoucí“), která je upravená a je vhodnější pro méně pokročilé hráče.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ - LDR (LEADER), Volba: 2-16 hráčů

1. Stanovení vedoucího a začátek hry:

a). Každý hráč začíná se 7 životy, které jsou zobrazeny v okně každého hráče.

- b). Terč určí náhodné číslo (display H##) jako první cílové číslo.
- c). Všichni hráči popořadě házejí šipkou, dokud jeden nezasáhne cílové číslo a stane se prvním vedoucím.
- d). Jestliže hráči nemohou zasáhnout náhodné číslo, neztrácejí žádné životy, dokud není stanoven vedoucí.
- e). Pokud v okně právě hrajícího hráče blikají „LEA“, „7-L“ a cílové číslo, tento hráč se stává vedoucím.
- f). Pokud se v okně právě hrajícího hráče zobrazí „---“, znamená to, že hráč musí určit nové cílové číslo.
- g). Pokud vedoucí znovu šipkou zasáhne terč, v jeho okně začnou blikat „LEA“, „7-L“ (nebo zbývající životy) a nové cílové číslo a zazní melodie, aby hráče upozornila, že má stisknout tlačítko „Change“ – aby hra mohla pokračovat.
2. Jestliže hráč během kola nezasáhne cílové číslo, ztrácí 1 život. Další hráč pokračuje v házení na to samé číslo atd.
3. Jestliže ostatní hráči nezasáhnou cílové číslo během celého kola, v okně právě hrajícího hráče se zobrazí symbol „---“, aby vedoucí (právě hrající hráč) stanovil nové cílové číslo zásahem šipky do terče. V okamžiku, kdy vedoucí určuje nové cílové číslo, neztrácí žádný život.
4. V okně právě hrajícího hráče se rovněž automaticky po stisknutí tlačítka CHANGE zobrazí „-3“, pokud hráč zasáhne určené číslo a stane se vedoucím, ale zbývající šipky v kole minou terč.
5. Symboly „End“, „#rd“ a „0“ blikající v hráčově okně a melodie „Don- Don Don Don- Don, Don- Don“ označují, že hráč již ztratil všechny životy a hra pro něj skončila.
6. Vítězem se stává poslední hráč, kterému zbyl život. Zazní vítězná melodie.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ - Con (Continue), Volba: 2-16 hráčů

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako volba „Leader“ s tím rozdílem, že pokud žádný hráč nezasáhne v celém kole cílové číslo, vedoucí toto číslo musí zasáhnout, jinak ztrácí život. Hra vždy pokračuje („Continues“) s tím samým cílovým číslem, dokud jej nikdo nezasáhne, až poté může být číslo změněno na nové.
2. Rozdílne displeje:
 - a). Symbol vedoucího „LEA“ se zobrazí pouze dočasně, jen když hráč zasáhne cílové číslo, a zmizí po stisknutí tlačítka CHANGE při změně hráče.
 - b). Symbol „---“, se zobrazí v okně hráče pouze po zásahu cílového čísla hráčem. Jestliže v celém kole žádný hráč cílové číslo nezasáhne, tento symbol „---“ se na konci kola již nezobrazí. Vedoucí musí také zasáhnout cílové číslo, jinak ztratí 1 život.

Hra „ALL 51 BY 5: 31, 41 ... až 91“ („DĚLÍME PĚTI“), Volba: 1-16 hráčů

1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51, ... nebo 91.
2. Hra vypadá velice jednoduše, ale je těžké dosáhnout požadované přesné hodnoty, neboť k dosažení skóre musí být celkový počet bodů za každé kolo dělitelný 5. Například, dosáhne-li hráč 25 bodů v kole, skóre je 5 ($25 \div 5 = 5$).
3. Každé skóre z kola, které není dělitelné 5, se nezapočítává. Např. získá-li hráč celkem 47 bodů, skóre je 0, protože 47 není dělitelné 5. Jestliže jedna ze 3 šipek mine terč, není započítáváno žádné skóre.
4. Kolo je počítáno za „vybuchlé“ (na displeji „buSt“), jestliže hráč získá větší počet bodů, než je jeho současné skóre (výsledkem není přesně nula).
5. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.
6. Displeje:
 - 6.1. Okna hráčů 1 a 2 ukazují „PL-# a rd#“ a v každém okně hráče je zobrazeno současné skóre, poté po stisknutí tlačítka CHANGE se v okně 3. nebo 1. hráče ukáže symbol „c 0“ – ukazuje celkový počet bodů právě hrajícího hráče.
 - 6.2. Po hodů šipek se v okně 3. nebo 1. hráče budou sčítat body daného kola, v okně právě hrajícího hráče se zobrazí předchozí skóre a poté se odečte reálné skóre (celkové skóre děleno 5) a ukáže se nové celkové skóre – po hodů všech 3 šipek nebo po stisknutí tlačítka CHANGE.

Hra „BINGO“ - 6-15 rd (Round - kol), Volba: 1-16 hráčů

1. Hra Bingo spojuje dovednost přesného hodu, štěstí a trochu hazardu.
2. Nejdříve musí hráč namířit na čísla 1, 2, 3, 4 a 5 a zasáhnout je alespoň jednou ze tří šipek, aby dostal šanci BINGO.
3. Pokud hráč číslo zasáhne, terč vybere další číslo z 1, 2, 3, 4 a 5. Jestliže je číslo vybrané terčem stejné jako číslo, které hráč předtím 1, 2 nebo 3krát zasáhl, hráč získá 1, 2 nebo 3 body. Jestliže hráč nezasáhl čísla ani jednou šipkou, toto kolo pro něj skončilo.
4. Hráč může hazardovat se svým skóre – může pokračovat a házet na číslo vybrané terčem. Hráčovo skóre se zdvojnásobí po každém zásahu. Ovšem po každém nezasažení se skóre sníží na polovinu. Maximální skóre v jednom kole je 10 a minimální 0. Pokud hráč nechce hazardovat, stiskne tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč, a skóre se mu nezmění.
5. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
6. Displeje:
 - 6.1. Na terči se objeví „PL-#“ a „rd#“ a po stisknutí tlačítka CHANGE se na všech oknech hráčů objeví celkové skóre každého hráče. Všichni hráči začínají s 0 body.
 - 6.2. V okně právě hrajícího hráče se zobrazí umístění segmentu a po hodu šipek celkové skóre.
 - 6.3. Jestliže hráč zasáhne číslo 1, 2, 3, 4 nebo 5, po hodu všech tří šipek se v okně právě hrajícího hráče zobrazí jedna z následujících situací:
 - a). BINGO číslo je jiné než zasažená čísla: bliká BINGO číslo „H #“ a „#-L“. Hráč musí stisknout tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč.
 - b). BINGO číslo je stejné jako jedno ze zasažených čísel: bliká BINGO číslo „H #“, „#-L“ a problikává tečka/tečky dle počtu šipek. Znamená to, že hráč může hazardovat se skóre – pokračováním a házením šipkami na číslo vybrané terčem, nebo může stisknout tlačítko CHANGE a tak si zachovat skóre z tohoto kola.
 - 6.4. Jestliže hráč nezasáhne čísla 1 – 5 ani jednou šipkou, v hráčově okně se zobrazí „0“ „#-L“.
7. Jestliže hráč nezasáhl ani jednou ze tří šipek, musí stisknout tlačítko CHANGE, aby se na terči zobrazilo BINGO číslo.

Hra „21 BODŮ“ (21Pt – „21 POINT“), Volby: 3 až 9 kol, 1-16 hráčů

1. Tato hra je upravená z pokeru.
2. Cílem hry je získat co nejvíce životů (display #L) a tak vyhrát hru.
3. Hraje se na všechna čísla.
4. Hráč může získat život dvojím způsobem:
 - a). Dosáhne přesně 21 bodů 1, 2 nebo 3 šipkami.
 - b). Má nejvyšší skóre ze všech – ale méně než 21 bodů, pokud nikdo v tomto kole 21 bodů nedosáhl.
5. Jestliže je skóre přes 21 bodů nebo některá šipka mine terč, kolo je „vybuchlé“ (display bSt). Stiskne se tlačítko CHANGE.
6. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvíce životy.

Hra „SHOVE HA PENNY“ (PEnn), Volba: 1-16 hráčů

1. Cílem hry pro každého hráče je získat 3 body popořadě na každém čísle od 15 do 20 a „Bull’s-eye“. Vyhrává hráč, který první získá 3 body popořadě na všech číslech.
2. Hráč může získat 1, 2 nebo 3 body zásahem na SINGLE, DOUBLE nebo TRIPLE daného čísla (single – 1 bod, double – 2 body, triple – 3 body).
3. Jestliže hráč na jednom čísle získá více než 3 body, přebývající body daruje dalšímu hráči.
4. Poslední bod musí být získán samotným hráčem.
5. Displeje:
 - 5.1. Na terči se na 2 vteřiny zobrazí „PL-#“ a „rd#“ a v okně každého hráče se na 2 vteřiny zobrazí cílové číslo. Po stisknutí tlačítka CHANGE nebo po zasažení cílového čísla se objeví stav „uzavření“.
 - 5.2. Stav „uzavření“ je stejný jako ve hře „No Score Cricket“.

Hra „DOUBLE DOWN 41“ (dd41), Volby: 12 rd (Round - kol) / rAn (Random – náhodná volba); 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stability v házení.
2. Jsou zde možné 2 volby – jedna volba je 12 kol a druhá je náhodná volba.
3. Volba 12 kol hry „Double Down 41“ je podobná jako 12 kol hry „Halve It“ jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0. Hrací čísla v každém kole jsou popořadě H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20 a -E- - pro celkem 12 kol.
4. Náhodná volba hry „Double Down 41“ je podobná jako náhodná volba hry „Halve It“ jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0.
5. Prosím podívejte se na pravidla hry „Halve It“ pro více detailů.

Hra „BEST TEN“ (bStn), Volby: ---, -2-, -3-, -E-; 1-16 hráčů

1. Cílem hry je zasáhnout číslo vybrané terčem nejlépe všemi deseti šipkami.
2. Nejprve si vyberte ---, -2-, -3- nebo -E-, symboly ---, -2- nebo -3- označují celý segment, DOUBLE nebo TRIPLE čísla vybraného terčem, které všichni hráči musí zasáhnout v daném kole. Můžete si procvičovat hod na střed, pokud si vyberete -E- (Bull's-eye).
3. Na začátku hry se na terči zobrazí náhodné číslo. Každý hráč musí hodit 10 šipek na segmenty zobrazeného čísla.
4. Za každý zásah do segmentu daného čísla je jeden bod. Každým hodem šipky se snižuje o jednu počet zbývajících šipek k hodu.
5. Poté, co všichni hráči hodí 10 šipek, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
6. Displeje:
 - 6.1. Na terči se zobrazí na 2 vteřiny „PL-#“ a „rd#“, poté se v okně 1. nebo 3. hráče zobrazí náhodné číslo „H##“. Po stisknutí tlačítka CHANGE se objeví v okně právě hrajícího hráče „A“ a „0“.
 - 6.2. „A“ znamená, že každý hráč má k hodu 10 šipek a každým hodem se mu počet šipek snižuje o jednu. „0“ znamená, že každý hráč začíná hru s 0 body a každým zásahem se skóre zvýší o jeden bod, nejlepší skóre je 10 bodů.

Hra „RED vs GREEN“ (r-G), Volby: ---, -2-, -3-; 2 hráči

1. Cílem hry je, aby hráč 1 jednou zasáhl popořadě čísla 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 a 12 a hráč 2 jednou zasáhl popořadě čísla 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 a 1. Po zásahu čísla může hráč házet na další číslo.
2. Nejdříve vyberte volbu ---, -2- nebo -3-. Pokud si hráč vybere ---, může házet na celý segment, pokud si vybere -2- nebo -3-, musí zasáhnout DOUBLE nebo TRIPLE daného čísla.
3. Vyhrává hráč, který první dojde k poslednímu číslu a zasáhne jej.
4. Displeje:
 - 4.1. Po stisknutí tlačítka CHANGE se každému hráči v okně zobrazí cílové číslo.
 - 4.2. Jestliže hráč číslo zasáhne, zobrazí se další cílové číslo.

Hra „9 ŽIVOTŮ“ (9 LF - „9 LIVES“), Volby: 3-9LF (lives); 2-16 hráčů

1. Hra se hraje dokola na čísla popořadě od 1 do 20 a střed („Bull's-eye“).
2. Každý hráč začíná s předem nastavenými 3 až 9 životy („LF“).
3. Hráči v prvním kole házejí na číslo 1, potom ve druhém kole na číslo 2 atd., až ve 21. kole házejí na střed „-E-“, ve 22. kole házejí opět na číslo 1 a takto stále dokola.
4. Každý hráč musí zasáhnout jednou šipkou v každém kole cílové číslo (display H##). Jestliže všechny tři šipky minou, hráč ztrácí život.
5. Vyhrává hráč, který jako poslední zůstane naživu.
6. Displeje:
 - 6.1. Počet životů: po stisknutí tlačítka CHANGE se v okně každého hráče objeví symbol „#-L“.
 - 6.2. Cílové číslo: v okně právě hrajícího hráče se na 2 vteřiny zobrazí „#-L“ a poté se ukáže „H##“ nebo „-E-“, a hráč může házet na cílové číslo.

Hra „TENNIS“ (tEni), Volby: 2-5G (Games - her); 1, 3, 5t (Sets - setů); 2 hráči

1. Hra má podobná pravidla jakou současný tenis. Podle skutečných pravidel tenisu ženy hrají 3 sety a muži 5 setů. Ale v rámci šetření hracího času si můžete zvolit 1, 2, 3, 4 nebo

5 setů.

2. Hra je určena pouze pro 2 hráče a pravidla hry jsou následující:

- a). Jeden je hráč na podání (display SEr 1 nebo SEr 2) a druhý je hráč na příjmu (display PL-2 nebo PL-1).
- b). SEr 1 podává první. Každý hráč na podání obecně podává střídavě jednu hru. Cílem hráče na podání je zasáhnout třemi šipkami číslo od 15 do 20 nebo střed (Bull's-eye), jinak hráč na příjmu získá 1 míč.
- c). Hráč na příjmu musí „vrátit míč“ – zásahem jedné šipky ze 3 na číslo zasažené hráčem na podání, jinak hráč na podání vyhrává míč. Hrací číslo se automaticky změní na další číslo pro protihráče poté, co hráč na příjmu úspěšně „vrátí míč“.
- d). Např.: SEr 1 zasáhne číslo 20, PL-2 úspěšně „vrátí míč“ zásahem čísla 20, poté se cílové číslo pro hráče na podání automaticky změní na „-E-“ („Bull's-eye“), potom na číslo 1 pro PL- 2, číslo 3 pro SEr 1 atd., dokud hráč nemine cílové číslo a protihráč získá míč. Potom hráč na podání znovu „podává“ cílové číslo atd.

3. Hráč musí vyhrát 4 míče, aby vyhrál hru, a potom vyhrát 6 her, aby vyhrál set.

4. **Shoda:** jestliže je skóre ve hře 3:3, potom hra pokračuje, dokud není hráč o 2 míče před protihráčem a vyhrává tak hru. Pokud shoda ve hře pokračuje do 9:9, vyhrává hráč, který první získá 10. míč.

5. Hraní hry „Tennis“ s jinými volbami:

VOLBY	2G 3G 4G 5G 1T 3T 5T
VYHRÁT	2G 3G 4G 5G 6G 2 Set 3 Set
a BÝT PŘED	

2G 2G 2G 2G 2G

6. Tie-break: Jestliže je set 6:6 her, tento set vyhrává hráč, který první získá 7. míč nebo je o 2 míče před protihráčem. Pokud shoda ve hře pokračuje až do 9:9, vyhrává hráč, který první získá 10. míč. Jestliže se hraje tie-break, první hráč, který získá 6 her, podává 1 míč, poté každý hráč střídavě podá 2 míče.

7. Displeje:

7.1. V okně hráče 1 se zobrazí „SEr1“ a v okně hráče 2 se zobrazí „rd1“, po stisknutí tlačítka CHANGE se symbol SEr1 přesune do okna hráče 3 a v oknech hráče 1 a 2 se zobrazí „- 0“. Symbol „- 0“ označuje počet výher v poměru „set, hra, míč“.

7.2. Pokud hráč na podání podá dobrý míč – zásahem do jednoho z cílových čísel, na displeji hráče 3 se zobrazí cílové číslo „H##“, aby upozornilo dalšího hráče na cílové číslo.

7.3. Poté, co hráč na příjmu vrátí míč zásahem do čísla zasaženého hráčem na podání, „H##“ se vždy automaticky změní na další číslo, dokud jeden z hráčů neztratí míč.

Hra „ANGLICKÝ KRIKET“ („ENGLISH CRICKET“ - EnGc), Volba: (---); 2 hráči

1. Tato hra je pouze pro 2 hráče, jeden hráč je „vrhač“ a druhý je „rváč“. Cílem vrhače je co nejrychleji nasbírat 9 branek, aby zabránil rváči získávat další skóre, a cílem rváče je získat co největší skóre, než vrhač nasbírá 9 branek.

2. Pravidla hry:

- a). Vrháčův (Pit 1 nebo 2) cíl je „Bull's-eye“. Každý zásah vnějšího okruhu středu se počítá jako 1 branka, vnitřního středu jako 2 branky a zásah do jiného čísla se nezapočítává.
- b). Rváč (bAt 1 nebo 2) může házet na jakékoliv číslo (DOUBLE a TRIPLE se také započítávají). Do celkového skóre se z každého kola počítají pouze body přesahující 40 bodů; např. skóre z kola je 46, $46-40=6$, do celkového skóre se započítá 6 bodů. Pokud je skóre z jednoho kola menší než 40, nezapočítávají se žádné body.
- c). První skórovací kolo je ukončeno, když vrhač nasbírá 9 branek. Stiskněte tlačítko CHANGE pro druhé skórovací kolo.
- d). Hra končí po ukončení 2. skórovacího kola. Terč srovná výsledky hráčů a seznam F1 nebo F2 dle jejich skóre, aby určil, který hráč má vyšší skóre.

3. Displeje:

3.1. Když je na řadě vrhač, v jeho okně se zobrazí symbol „#-n“ a v okně hráče 3 se zobrazí symbol „-E-“, „#“ označuje dosud získané branky vrhačem a „-E-“, ukazuje, že cílem vrhače je „Bull's-eye“.

3.2. Když je na řadě rváč, v jeho okně se zobrazí jeho celkové skóre a v okně hráče 3 se zobrazí „c 0“, po stisknutí tlačítka CHANGE se zapíše skóre daného kola.

Hra „KOPANÁ“ (Socr – „SOCCER“), Volby: 6-15rd (kol), 2-16 hráčů

1. Toto je skvělá hra na procvičování házení na (Bull's-eye“) a DOUBLE. Cílem hry „Kopaná“ je nejprve převzít míč zásahem „Bull's-eye“ a poté co nejvíce krát dát gól zásahem jakéhokoliv DOUBLE kromě vnitřního „Bull's-eye“ a nasbírat tak co nejvyšší skóre.
2. Jestliže hráč zasáhne „Bull's-eye“, zobrazí se mu získání míče. To znamená, že může dát gól zásahem jakéhokoliv double kromě „Bull's-eye“. V průběhu hry se vždy zobrazí jen jedno „získání míče“.
3. Hráč může pokračovat v házení na DOUBLE, aby získal co nejvyšší skóre, než míč získá další hráč. Každým zásahem na DOUBLE je získán 1 bod.
4. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
5. Displeje:
 - 5.1. V okně právě hrajícího hráče se zobrazí symbol „-E-“, aby hráč zasáhl nejprve „Bull's-eye“.
 - 5.2. V okně hráče bliká „L #“ a „-E-“, pokud hráč zasáhne střed, zobrazí se „Hdb“ a hráč může zasáhnout jakýkoliv DOUBLE a získat tak skóre. V symbolu „L #“ označuje L, že hráč získal míč, a # je celkové skóre hráče.

Hra „GOLF“ (GoLF), Volby: 9H-18H; 1-16 hráčů

1. Tato hra vychází ze současného golfu. Je to skvělá hra pro hráče golfu.
2. Cílem hry „GOLF“ je získat 3 body co nejméně úderů (odpaly) na každou jamku (zobrazí se: Ho #).
3. Každý hráč pokračuje v házení na určité číslo, dokud nezíská 3 body zásahem 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE a 1x SINGLE nebo 3x SINGLE. Poté, co všichni hráči získají 3 body na daném čísle, pokračují na další číslo.
4. Daná čísla jsou popořadě: číslo 1 na jamce 1, číslo 2 na jamce 2 ... až číslo 18 na jamce 18. Každá hozená šipka se počítá jako jeden úder a nezáleží na tom, zda zasáhla cíl či minula.
5. Vyhrává hráč s nejmenším počtem úderů.
6. Displeje:
 - 6.1. Na terči se zobrazí „PL-#“ a „Ho#“ - který hráč je na řadě a na kterou jamku se hraje. Po stisknutí tlačítka CHANGE se v okně každého hráče na 2 vteřiny zobrazí celkový počet úderů a poté se zobrazí číslo jamky a počet bodů každého hráče na dané jamce - a to symboly „# a -, □ nebo ≡“.
 - 6.2. Jestliže hráč zasáhne cílové číslo, ve všech oknech se na 2 vteřiny zobrazí celkový počet úderů, potom číslo jamky a počet bodů. V okně právě hrajícího hráče začne blikat jeho celkový počet úderů a symbol „---“, jestliže získá poslední třetí bod.
 - 6.3. Symbol „---“, bude zobrazen, dokud všichni hráči nezískají 3 body na dané jamce.

Hra „BILLIARDS 9 BALL (9bAL)“, Volby: 4-13 bodů; 2-16 hráčů

1. Toto je nová hra, podobná jako současná hra BILLIARD – 9 KOULÍ. Cílem této hry je zasáhnout co nejvíce „koulí číslo 9“ a získat tak skóre, jako je předem nastavený počet bodů.
2. Každý hráč hází dokola na čísla popořadě od 1 do 9. Po každém zásahu čísla hází na další v pořadí. Čísla 1, 2, ... 8 jsou 0 bodů, pouze zásahem čísla 9 se získává 1 bod. Poté se opět hází dokola na čísla od 1.
3. Hra není omezena na 3 šipky v jednom kole. Právě hrající hráč pokračuje v házení šipkami tak dlouho, dokud každou šipkou zasahuje cílová čísla.
4. Kolo pro právě hrajícího hráče skončí a nastoupí další hráč za následujících podmínek:
 - a). Hráč na začátku kola mine cíl popořadě 3 šipkami.
 - b). Hráč po svém prvním zásahu nezasáhne další cílové číslo. Hráč tedy může skončit v kole už po hodu 2 šipek, pokud první šipkou zasáhne cílové číslo, ale druhou šipkou další cílové číslo mine.
5. Další hráč hází na číslo, které právě hrající hráč nezasáhl. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne předem nastaveného počtu bodů.
6. Displeje:

- 6.1. Na terči se na 2 vteřiny zobrazí „PL-# a rd#“ a poté se v okně každého hráče zobrazí celkové skóre začínající od 0 bodů. Po stisknutí tlačítka CHANGE se v okně právě hrajícího hráče zobrazí číslo koule „b-#“, což je cílové číslo, které hráč musí zasáhnout.
- 6.2. Pokud hráč zasáhne cílové číslo, v jeho okně se mu se mu na 2 vteřiny zobrazí celkové skóre a poté symbol „b-#“.
- 6.3. V okně právě hrajícího hráče bliká celkové skóre a „b-#“, jestliže se hráči nepodaří pokračovat v zásazích, musíte stisknout tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč.

Hra „SNOOKER“ (SnoK), Volby (---); 2-16 hráčů

1. Tato hra je také nová, podobná jako současný kulečník s kapsami (SNOOKER).
2. Cílem této hry je získat skóre zásahem střídavě červené koule – popořadě, a jakékoliv koule z šesti barevných koulí. Poté, co je zasažena poslední červená koule („Bull’s-eye“) a poslední barevná koule (jestliže hráč po „Bull’s-eye“ může házet), musí být zasaženy barevné koule popořadě od 2 do 7. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
3. **Červené koule:** 8, 9, 10...20 & „Bull’s-eye“. Musí být zasaženy popořadě, každým zásahem červené koule se získá 1 bod.

Barevné koule: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Každým zásahem barevné koule se získá tolik bodů jako je číslo koule.

4. Hra není omezena třemi šípkami v jednom kole. Právě hrající hráč pokračuje v házení šípkami, dokud každou šípkou zasáhne cílové číslo.

5. Právě hrající hráč skončí a začne hrát další hráč za následujících podmínek:

- a). Na začátku kola hráč mine cíl všemi třemi šípkami.
- b). Hráč po svém prvním zásahu nezasáhne další cílové číslo.
- c). Hráč tedy může skončit v kole už po hodu dvou šípek, pokud první šípkou zasáhne cílové číslo, ale druhou šípkou další cílové číslo mine.

6. DISPLEJE:

- V okně každého hráče se zobrazí celkové skóre každého hráče.
- V okně právě hrajícího hráče se zobrazí cílové číslo „H##“ – červená koule (od 8 do 20, poté střed), po zásahu dané červené koule se zobrazí „2t7“ – hráč může zasáhnout jakoukoliv barevnou kouli. Jestliže se na terči zobrazí „-E-“, hráč musí zasáhnout „Bull’s-eye“.
- Poté, co je zasažena poslední červená koule, terč zobrazuje H2, H3,... nebo H7 a hráči hází popořadě na barevné koule. Každým zásahem dané barevné koule je získáno takové skóre, jako je číslo koule (což je jiné než při zásahu červené koule H8, H9,...H20 nebo -E- , kdy je vždy získán jen jeden bod).

Hra „BASEBALL“ (bASS), Volby: 3-9rd (kol), 2-16 hráčů – ve 2 týmech

1. Tato verze hry „BASEBALL“ je odlišná od ostatních verzí. Zjistíte, že je více podobná současným pravidlům hry.
2. Tato hra je určena pro 2 až 16 hráčů rozdělených do 2 týmů. Pravidla hry jsou následující:
 - a). Každý tým si stanoví jednoho nadhazovače (display Pit 1 or Pit 2), který hází míče pálkařům druhého týmu, nadhazovač musí zasáhnout číslo od 15 do 20 nebo „Bull’s-eye“. Nadhazovač týmu 2 (Pit 2) začíná hru hodem šípek.
 - b). Ostatní hráči jsou pálkaři, tým 1 je zobrazen jako t1-1, t1-2... až t1-8, tým 2 jako t2-1, t2-2... až t2-8.
 - c). Míč je dobrý, jestliže nadhazovač zasáhne jedno z cílových čísel, pálkař musí zasáhnout určitý segment čísla zasaženého nadhazovačem – dle následující tabulky:

Nadhazovač Pálkař zasáhne segment čísla zasaženého nadhazovačem

Nadhazovač zasáhne 15,16,17,18,19,20 nebo střed	Pálkař zasáhne segment čísla zasaženého nadhazovačem			
	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	BULL
SINGLE	jdi na metu 1	jdi na metu 2	jdi na metu 3	vedle
DOUBLE	vedle	Home Run	vedle	vedle
TRIPLE	vedle	vedle	Home Run	vedle
BULL	vedle	vedle	vedle	Home Run

- d). Tým pákaře získává 1 bod, když „běžící hráč“ dosáhne domácí mety.
e). V případě, že nadhazovač nezasáhne ani jednou šipkou ze tří, právě hrající pákař je poslán na 1. metu.
f). Pákař je OUT, jestliže 3 krát mine daný segment. Po 3 OUTech se týmy vymění.
g). Pokud jsou již 3 OUTy, zbývající běžci na metách nezískají žádný bod.
h). Po skončení hry vyhrává tým s nejvyšším skóre.

3. Displeje:

- 3.1. Určení běžců: V okně týmu právě hrajícího pákaře jsou na levé straně 3 segmenty, nejnižší segment označuje 1. metu, prostřední segment 2. metu a horní segment 3. metu.
3.2. Skóre: skóre je zobrazeno na pravé straně okna každého hráče.
3.3. OUT: v okně hráče 4 se zobrazí „o-#“ a označuje, kolik pákařů je OUT.
3.4. Cílové číslo: v okně hráče 3 se právě hrajícímu nadhazovači zobrazí „15-E“, což znamená, že nadhazovač musí zasáhnout číslo od 15 do 20 nebo střed („Bull's-eye“). Pokud nadhazovač hodí dobrý míč, v okně se zobrazí „-“, „=“ nebo „≡“ a číslo „#“, pákař musí zasáhnout daný segment čísla.

Hra „FREE“ (FrEE), Volba: 1-16 hráčů

1. Obecně každý hráč v jednom kole hází třemi šipkami. Ale tato hra je určena pro začátečníky a kohokoliv, kdo si chce procvičovat. Tato hra dovoluje hráči házet 10, 20 nebo 30 šipkami v jednom kole a získat tak co nejvyšší skóre.
2. Tato hra se hraje na všechna čísla a bull's-eye, double a triple se také počítají.
3. Nejprve předvolte 10dt, 20dt nebo 30dt (šipek). Každý hráč začíná hru s 0 body a získává body každou hosenou šipkou. V jednom kole hráč hází najednou všechny šipky z předem zvoleného počtu, poté hází další hráč.
4. Poté, co poslední hráč hodí svoji poslední šipku, terč srovná výsledky a v okně každého hráče se zobrazí symboly „F-1, F-2, F-3... nebo F-16“ a zazní vítězná melodie. F-1 označuje vítěze s nejvyšším skóre.
5. Pokud je skóre hráče vyšší než 1 000 bodů, vyhrává rovnou hru, i když ještě ani poslední hráč nedokončil kolo.

PŘEJEME PŘÍJEMNOU ZÁBAVU!

Záruční podmínky:

1. na terč se poskytuje kupujícímu záruční lhůta 24 měsíců ode dne koupě.
2. v době záruky budou odstraněny veškeré poruchy výrobku způsobené výrobní závadou nebo vadným materiálem výrobku tak, aby věc mohla být řádně užívána.
3. Práva ze záruky se nevztahují na vady způsobené:
 - mechanickým poškozením
 - neodvratnou událostí, živelnou pohromou
 - neodbornými zásahy
 - nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry
4. Reklamáce se uplatňuje zásadně písemně s údajem o závadě a potvrzeným záručním listem.
5. Záruku lze uplatňovat pouze u organizace ve které byl výrobek zakoupen.

Dodavatel CZ:

MASTER SPORT s.r.o.
1. máje 69/14
709 00 Ostrava-Mariánské Hory
www.nejlevnejsisport.cz

Dodávateľ SK:

TRINET Corp., s.r.o.
Cesta do Rudiny 1098
024 01 Kysucké Nové Mesto
www.najlacnejsisport.sk

