

ROYAL 580

(CS) ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠÍPKY - ROYAL 580

OBSAH

ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠÍPKY	1x
OCELOVÉ ŠÍPKY S MĚKKÝM HROTEM	6x
ADAPTÉR	1x
NÁHRADNÍ MĚKKÉ HROTY	Náhradní sada

*Baterie a adaptér nejsou součástí balení elektronického šípkového terče Royal 580

TECHNICKÉ ÚDAJE

ČLÁNEK	GAMES	VARIACE	HRÁČÍ
ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠÍPKY ROYAL 580	36	580	1-8
ČÍLOVÁ OBLAST	DISPLAY		
13,5	Plně vedený a XO kriket pro 4 hráče		

POVĚSIT ŠÍPKY NA STŮL:

Ujistěte se, že šípky visí bezpečně na stěně. Předtím: vždy zkontrolujte kovový háček na zadní straně.

palubní deska. Oko šípky by mělo viset 1,73 metru od země na zdi. Šípky se musí házet ze vzdálenosti 2,37 metru.

U elektronického šípkového terče by jeho terč měl viset 1,73 metru od země na stěně. Šípky musí házet ze vzdálenosti 2,44 metru.

PRAVIDLA HRY:

Existuje několik verzí hry šípky, kterou vynalezl a.

počet osob. Nejznámější a nejoblíbenější šípková se nazývá 501:

- Každý hráč hraje se 3 šípkami.
- Rozhodněte, kdo bude začínat: hráči musí házet ve směru býčího oka, hráč, který hází nejbliže k býčímu oku, může začít hru.
- Na začátku má každý hráč 501 bodů. Každé skóre od tohoto bodu se odečítá od počátečního skóre.
- Vítězem se stane hráč, který nejrychleji dosáhne skóre 0.
- Poslední šípky musí být vždy dvojité skóre nebo býčí oko (ne býčí!)

ROZDĚLENÍ BODŮ:

- Červené býčí oko: 50 bodů
- Zelený jednotlivý býk: 25 bodů
- Nejvyšší počet bodů: 180 (3x trojnásobek 20)
- Nejvyšší hod: 170 2krát triple 20, 1krát bull's eye
- Prostřední kruh na čísle je trojnásobek (3krát)
- Vnější kruh na čísle je dvojnásobek. Vnější kroužek musí být vždy vyhozen (nebo na červeném býkovi, nikoliv na jednoduchém býkovi).
- Šípky, které minou hrací plochu a které při posledním hodu spadnou na zem nebo jsou hozeny na střed, se počítají jako 0 bodů.

UPOZORNĚNÍ:

- Pokud šípky nepoužíváte: vždy z nich vyjměte šípky a uložte je na bezpečné místo mimo děti a domácích zvířat.
- Vždy házejte šípky z doporučené vzdálenosti. 2,37 metru a hází je přiměřenou rychlostí. Nikdy neházejte směrem k lidem nebo zvířatům.
- Z bezpečnostních důvodů: Když hráči házejí šípky: Všichni hráči musí stát za čarou 2,37 metru.

NÁVOD K INSTALACI

- Montáž by měla pouze dospělá osoba.
- Před použitím zkontrolujte, zda jsou všechny díly kompletní.
- Vždy zkontrolujte, zda je předmět bezpečně zajištěn.

MONTÁŽ

1. Zvolte preferované místo pro elektronické šípky

počítadlo. Vybrané místo musí mít kolem terče volný prostor 1 metr, aby nedošlo k jeho poškození.

2. Háček na stěnu musí být umístěn tak, aby bylo oko býka 173 cm. (68") nad podlahou. Šípky se mají házet ze vzdálenosti přibližně 237 cm (96") se ujistěte, že před deskou je volný prostor o délce přibližně 3 m (10'). Umístěte dvě značky vedle sebe na vybrané stěnové sloupky ve výšce 192 cm (75 5/8") nad podlahou, přičemž mezi nimi musí být 14 cm (5 1/2"). Do referenčních značek zašroubujte dva šrouby tak, aby hlavy šroubů vyčnívaly asi 1/2" ze zdi.

4. Zarovnejte montážní otvory na zadní straně hry s hlavami šroubů a poté hru namontujte. Možná bude nutné šrouby upravit, aby hra těsně ke stěně.
5. Po namontování desky by mělo být oko býka ve výšce 173 cm nad podlahou.

INSTALACE NAPÁJENÍ

Šípky jsou určeny k napájení pomocí adaptéru střídavého proudu na stejnosměrný proud 5 V, minimálně 500 miliampér, polaritou stejnosměrné zástrčky kladnou (+) venku a zápornou (-) uprostřed. Chcete-li se připojit pomocí adaptéru, zapojte zástrčku stejnosměrného

a zástrčku střídavého proudu do elektrické zásuvky.

POZOR!

- Během používání: zajistěte, aby přívodní kabel nezvyšoval nebezpečí zakopnutí nebo jiné nebezpečí.
- Po použití šipek: vypněte napájení v elektrické síti a odpojte adaptér od sítě a šipek.
- Nikdy nenechávejte adaptér připojený k šípkám, pokud je nepoužíváte.
- Pokud adaptér nepoužíváte, bezpečně jej uložte.

DŮLEŽITÉ

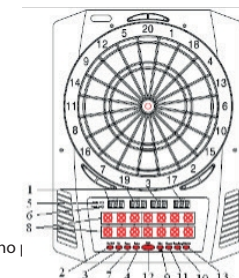
1. Během přepravy nebo běžného používání dojit k dočasnému zaseknutí segmentů této desky a následnému zamrznutí segmentu. Pokud k tomu dojde, skóre zaseknutého segmentu se započítá a zobrazí při změně hráče. Pokud se tato chyba objeví, proveďte následující kroky:
 - a. Najděte zaseknutý úsek, jehož skóre se automaticky počítá a zobrazuje při střídání hráčů.
 - b. Pevně tlačte na zaseknutý segment, dokud neuvolní a nepovolí. Jakmile se zaseknuté segmenty uvolní, chyba by měla zmizet a deska by měla dále normálně fungovat.
2. Tato hra je určena pouze pro šípky s měkkými hroty. V žádném se nepokoušejte používat šípky s ocelovým hrotem nebo delší šípky s měkkým hrotem (maximální délka: 2,5 cm).
3. Mezi jednotlivými výstřely je nutná elektronická a mechanická reakční doba. Pokud dojde ke dvěma výstřelům příliš blízko u sebe, vytáhněte druhou šípku a znovu ji hodte, abyste správně zaznamenali svůj hod.

skóre.

4. V prostředí s rychlým přechodem elektrického proudu může dojit k poruše šípkové hry a k nutnosti resetovat šípkovou hru.

5. Jedná se o hru pro dospělé, která obsahuje funkční ostrou špičku. Děti by měly hrát pouze pod dohledem dospělých.
6. Před odlepte ochrannou fólii na ploše displeje.

NÁVOD K OBSLUZE



ého napájení.

ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠIPKY ROYAL 580

ČÍSLO	POPIS
1	Zobrazení skóre hráče
2	Tlačítko zapnutí/vypnutí
3	Tlačítko nahoru
4	Tlačítko Enter
5	DI= Indikátor Double In
6	DO= Indikátor Double Out
7	Tlačítko dolů
8	Zobrazení kriketu
9	Tlačítko Miss a Reset
10	Tlačítko Handicap
11	Tlačítko zvuku
12	Další tlačítko
13	Tlačítko Reset

- Stisknutím tlačítka zapnutí/vypnutí hru a displej se rozsvítí s uvítacím zvukem. Když zvuk , na displeji hráče se zobrazí "G01" a na displeji skóre "301".
- Stisknutím tlačítka nahoru nebo dolů vyberte hry. Výběr se zobrazí na displeji hráče a skóre. Poté výběr potvrďte stisknutím tlačítka Enter. Prosím zkontrolujte výběr her pro všechny hry.
- Stisknutím tlačítek nahoru nebo dolů vyberte možnosti a stisknutím tlačítka Enter potvrďte výběr.
- V případě volby 301 nebo 301 League stiskněte tlačítko nahoru nebo dolů pro další volbu možností Single / Double. Výběr potvrďte stisknutím tlačítka Enter. SiO: Single In/Single Out (během hry budou všechny kontrolky LED zhasnuté). diO: (během hry bude svítit kontrolka DI) SdO: Single In/Double Out (během hry svítí kontrolka DO) diS: Double In/Double Out (během hry svítí kontrolky DI i DO)
- Stisknutím tlačítka nahoru nebo dolů vyberte počet hráčů. K dispozici je celkem 9 možností výběru hráčů od režimu pro 1 hráče až po režim pro 8 hráčů a režim pro počítačového hráče. Stisknutím tlačítka Enter potvrďte výběr a spusťte hru. Případě více než 4 hráčů budou někteří hráči sdílet zobrazení skóre hráčů.
- Pokud jste vybrali a potvrdili možnost v režimu počítačového hráče, budete hrát proti počítači. Stisknutím tlačítek nahoru nebo dolů vyberte úroveň počítačového hráče a stisknutím tlačítka Enter spusťte hru. Pět úrovní počítačového hráče je následujících:
C-1: Začátečník
C-2: středně pokročilý
C-3: pokročilý
C-4: Expert
C-5: Profesionální
- Pokud je ve hře možnost 25/50 bull, můžete si vybrat tlačítko nahoru nebo dolů a výběr potvrdit stisknutím Enter. 25/50 (vnější býk je 25 a vnitřní býk je 50) a 50/50 (vnitřní i vnější býk je 50).
- Pokud chcete hrát kriket, můžete stisknutím tlačítka Kriket okamžitě vstoupit do hry G10 Kriket a vybrat počet hráčů a možnosti býka.
- Tato deska je také vybavena režimem pro handicapované. Hráč může před zahájením hry stisknout tlačítko Handicap a vstoupit do režimu handicapu. Hráč může změnit úroveň hendikepu stisknutím tlačítka Hráč. Uživatel může změnit hráče opětovným stisknutím tlačítka Handicap v. Režim Handicap.
- Když počítač během hry oznámí "NEXT PLAYER", žádný tlak na segmenty neaktivuje šipky. Hráč je povinen odstranit všechny šipky a stisknout tlačítko Další pro další kolo hráče. Šipky se automaticky přepnou na dalšího hráče, pokud se na šípkách nehrálo zhruba 10 sekund po oznámení "NEXT PLAYER".
- Stisknutím tlačítka Miss získáte 0 bodů a zaznamenáte jednu šipku, když šipka zasáhne lapač šipek WEB nebo mine lapač šipek WEB. deska hry vübec.
- Pokud chcete hru resetovat, stiskněte tlačítko Reset a podržte je 2 sekundy.
- Během hry můžete stisknutím tlačítka Enter zkontrolovat skóre ostatních hráčů.
- Během přehrávání můžete nastavit zvuk.

hlasitost stisknutím tlačítka Zvuk.

- Po skončení hry se zobrazí čísla všech hráčů a jejich pořadí. V 301-901 a 301-901 League se automaticky zobrazí také hráčův ppd (bod za šipku). Stisknutím tlačítka Další můžete zkontrolovat ppd ostatních hráčů na jiné stránce.
- Stisknutím a podržením tlačítka zapnutí/vypnutí po dobu 3 sekund hru vypnete. Z důvodu úspory energie je deska vybavena funkcí automatického vypnutí. Pokud hra nebyla hrána po dobu 30 minut, hra se automaticky vypne.

VÝBĚR HRY

GAME	POPIS	DISPLAY	NE. OPCE/ VARIACE	NE. Z HRÁČÍ
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 Liga	C01	7 / 224	1-8
G03	Odpočítávání	CUP	9 / 18	1-8
G04	Kruhový čas	RCL	12	1-8
G05	Šanghaj	Shi	4	1-8
G08	Přestřelka	S-0	19	1-8
G09	9 životů	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Crí	3 / 6	1-8
G11	Kriket bez skóre	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cvrček s průzračným hrdlem	Cuc	3 / 6	1-8
G13	Cvrček zabiják	LLc	3 / 6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Kriket na nízkém hřišti	LPc	3 / 6	1-8
G16	Anglický kriket	Enc	1 / 2	2
G17	Pouze čtyři hry Cricket	Dbc	3 / 6	1-8
G26	Velká šestka	Big	19	2-8
G27	Čtyřicet jedna	Pro	1 / 2	1-8
G28	Bingo	Bin	4	1-8
G29	Zdvojnásobit počet bodů	Ddn	1 / 2	1-8
G32	Fotbal	Ftb	1	1-8
G33	Střelba I	S-1	1 / 2	1-8
G34	Střelba II	S-2	1 / 2	1-8
G35	Střelba III	S-3	1 / 2	1-8
G36	Střelba IV	S-4	1 / 2	1-8
G06	Vysoké skóre	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G18	Barva	CL2	5	1-8
G19	Bonusová barva	bC2	5	1-8
G20	Barva nápravného zařízení	CC2	5	1-8
G21	Žádné skóre Barva	NC2	5	2-8
G22	Barva šipek zdarma	FdC	4	1-8
G23	Přes	OrS	19 / 38	2-8
G24	Spodní strana	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G30	21 bodů	21P	7	1-8
G31	Devět šipek století	Ndc	3 / 6	1-8

HANDICAP PŘI VÝBĚRU HRY

NE.	GAME	MOŽNOSTI HANDICAPU
G01	301	-20, -40, -60, -80 bodů
G02	301 Liga	-20, -40, -60, -80 bodů
G03	Odpočítávání	+20, +40, +60, +80 bodů
G05	Šanghaj	+20, +40, +60, +80 bodů
G06	Vysoké skóre	+20, +40, +60, +80 bodů
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 životy
G08	Přestřelka	+1, +2, +3 +4 značky
G09	9 životů	-1, -2, -3, -4 životy
G18	Barva	+20, +40, +60, +80 bodů
G19	Bonusová barva	+20, +40, +60, +80 bodů
G20	Barva nápravného zařízení	+20, +40, +60, +80 bodů
G21	Žádné skóre Barva	-1, -2, -3, -4 značky
G22	Barva šipek zdarma	+20, +40, +60, +80 bodů
G23	Přes	-1, -2, -3, -4 životy
G24	Spodní strana	-1, -2, -3, -4 životy
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 bodů
G26	Velká šestka	-1, -2, -3, -4 životy
G27	Čtyřicet jedna	+20, +40, +60, +80 bodů
G29	Zdvojnásobit počet bodů	+20, +40, +60, +80 bodů
G30	21 bodů	+1, +2, +3, +4 body

POPISY A PRAVIDLA HRY

POPIŠ 301

MOŽNOSTI:

- 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
- 25/50 Bull

Za každou šipku se odečte 301/501/601/701/801/901/999 bodů.

Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne přesně 0. Pokud hráč překročí skóre potřebné k dosažení přesné nuly, je jeho tah "vyřazen" a skóre se vrátí na hodnotu před tímto tahem.

SiO (Single In+ Single Out): Během hry jsou všechna světla LED vypnutá.

Bodování začíná a končí, když padne libovolné číslo. Hráč může hru ukončit zásahem libovolného čísla, které sníží skóre přesně na nulu.

diO (Double In+ Single Out): Během hry bude svítit kontrolka DI.

Bodování začíná, jakmile padne číslo v kruhu pro dvojníky nebo dvojitě býčí oko. Dokud není tato podmínka splněna, nezapočítává se žádné skóre.

SdO (Single In + Double Out): Během hry bude svítit kontrolka DO.

Hráč může hru ukončit zásahem čísla v kruhu dvojníka nebo dvojitě býčího oka, který sníží skóre přesně na nulu. Pokud hráč překročí skóre potřebné k dosažení přesné nuly nebo "1", je tah "bust" a skóre se vrací na hodnotu, kterou měl před tahem (Zbývající skóre "1" je také bust, protože není možné ho snížit na nulu dvojitým zásahem).

diS (Double In+ Double Out): Během hry se rozsvítí kontrolky DI i DO.

Bodování začíná v okamžiku, kdy padne číslo v kružku dvojníka nebo v kružku dvojitě býčího oka, a končí v okamžiku, kdy padne číslo v kružku dvojníka nebo v kružku dvojitě býčího oka, které snižuje skóre přesně na nulu.

G02: 301 MOŽNOSTI

LIGY:

- 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
- 25/50 Bull

Podobně jako u hry 301, ale zde hrají týmy proti . Všichni hráči s lichým číslem budou v jednom týmu, zatímco hráči se sudým číslem budou v jiném týmu. Za každou šipku všech hráčů týmu odečte 301 bodů. Pokud jeden z týmů dosáhne přesně 0, tento tým vyhrál. Kromě variant hry 301 umožňuje tato hra také výběr následujících 4 různých členů týmu.

MOŽNOSTI:

- 2-C: 2 hráči v každém týmu
- 3-C: 3 hráči v každém týmu
- 4-C: 4 hráči v každém týmu
- Cyb: 1 hráč vs. počítačový hráč

G03: MOŽNOSTI

ODPOČTU:

- 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
- 25/50 Bull

Cílem je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhnete předem stanoveného skóre. Skóre se bude počítat za každou šipku, vítězem se stane hráč, který jako první dosáhne nebo překročí stanovený počet bodů. Nastavené body jsou 100, 200, 300 ... 900.

VOLBA	100	200	300	400	500	600	700	800	900
SET BODY	100	200	300	400	500	600	700	800	900

G04: NEPŘETŘŽITÉ MOŽNOSTI:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315,

Údery provádějte v přísném pořadí 1, 2, 3 ..., dokud nedosáhnete 5, 10, 15 nebo 20 ran přímými, dvojitými nebo trojitými ranami v závislosti na výkonnosti úrovní. Vítězem se hráč, který jako první dosáhne konečného skóre. Hráči začínají svůj další tah dalším správným číslem v pořadí. Počítač zobrazí číslo, musí hráč trefit.

- 105,110,115,120: Poslední číslo je 5,10,15,20 bez ohledu na to, zda je jednoduché, dvojitě nebo trojitě.
- 205,210,215,220: Poslední číslo je 5,10,15,20 a platí pouze dvojnásobek.
- 305,310,315,320: Poslední číslo je 5,10,15,20 a platí pouze trojice.

G05: ŠANGHAJSKÉ

OPCE:

- L01, L05, L10, L15

Každý hráč musí postupovat po hrací ploše a získat body od 1 do 20 a poté býčí oko. Za každé číslo hodte šipku a vyhrává hráč, který získá nejvyšší počet bodů. Každý hráč může skórovat na libovolných správných segmentech (jednoduchý X 1, dvojitý X 2, trojitý X 3) a výběry se mění následovně:

- L01hra začíná od segmentu 1 L05hra začíná od segmentu 5 L10: hra začíná od segmentu 10 L15hra začíná od segmentu 15

G08: MOŽNOSTI

PŘESTŘELKY:

- 03, -04, -05, -19, -20, -21)

Počítač náhodně zobrazí skóre, které má hráč trefit. Za jeden správný zásah získáte známku. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí 3, 4, 5, 6 21 značek v závislosti na úrovni obtížnosti. Pokud hráč netrefí desku do 10 sekund, automaticky se změní na další skóre, které má hráč zasáhnout, a počítá se to, jako byste zasáhli špatné číslo.

- 03, -04, -05 -21 představují 3, 4, 5..... 21 značek.

G09: 9 MOŽNOSTÍ

ŽIVOTA:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Tato hra přehrává čísla 1 až 20 a býčí oko v sekvenční smyčce. Hráči se střídají v házení jedničky v prvním kole, dvojky ve druhém kole a tak dále, až do "25" ve 21. kole, jedničky ve 22. kole atd. Každý hráč musí v každém kole zasáhnout cílové číslo jednou šipkou. Pokud všechny 3 šipky minou, hráč ztratí jeden život. Poslední hráč, který zůstane naživu, je vítězem.

Na displeji kriketu se odpočítávají zbývající životy každého hráče. 003, 004, 005 009 představuje 3, 4, 5..... 9 životů.





G10: MOŽNOSTI

KRIKETU:

- C00, C20, C25
- 25/50 Bull

- Podle standardních pravidel bude Cvrček používat pouze číslo 15-20 a býčí oko. Všechny platné zásahy budou potvrzeny a zobrazeny na displeji cricketu.
- Když hráč třikrát zasáhne číslo, je pro "otevřené" (číslo je zavřené a může se bodovat) a další zásahy znamenají body za hod.
- Jakmile číslo padne třikrát všem hráčům, je "zavřené" a žádný z hráčů jej již nemůže získat
- Hráč, který číslo "otevřel", může pokračovat ve skórování na tomto čísle, dokud se nestane "uzavřeným".
- Hráč vyhrává, když jako první "uzavře" všechna čísla a má stejné nebo vyšší skóre než ostatní hráči. Pokud však mají hráči stejný počet bodů nebo nemají žádné body, vyhrává hráč, který jako první "uzavře" všechna čísla.
- Pokud hráč nejdříve "zavřel" všechna čísla, ale je pozadu s body, pokračuje bodování na "otevřených" číslech. Pokud tento hráč nenabírá nejvyšší počet bodů do doby, než jiný hráč "zavře", vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

VOLBA	POPIS
C00	trefit a "otevřít" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
C20	nejprve stiskněte a "otevřete" číslo 20, poté v pořadí "otevřete" čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčí oko.
C25	Nejprve trefte a otevřete býčí oko, poté v pořadí otevřete čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

CRICKET	JEDN OU	DVA ČASY	OTEVŘENO	ZAVŘÍT
ZNAČKA				

POZNÁMKA:

- Jednotlivý segment : Počítejte jednorázově
Dvojitý segment : Počítejte dvakrát
Trojitý segment : Počítejte třikrát
- Segment bude "otevřen", pokud již byl zasažen více než třikrát. Bude "uzavřen", pokud všichni hráči "otevrou" stejný segment.

G11: ŽÁDNÉ MOŽNOSTI KRIKETU:

- 000, 020, 025
- 25/50 Bull

Tato hra je podobná hře Cricket EXCEPT no score is made. Vítězem se stává hráč, který jako první "zavřel" všechny body.

VOLBA	POPIS
000	trefit a "otevřít" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
020	nejprve stiskněte a "otevřete" číslo 20, poté v pořadí "otevřete" čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčí oko.
025	Nejprve trefte a otevřete býčí oko, poté v pořadí otevřete čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G12: MOŽNOSTI KRIKETU 5

PODŘÍZNUTÝM HRDLEM:

- 00C, 20C, 25C
- 25/50 Bull

Podobná základní pravidla jako u hry Cricket EXCEPT body se přičítají k celkovému počtu bodů soupeře, jakmile začne bodování. Hráč, který jako první

"uzavře" všechny segmenty s nejmenším počtem bodů. Tato varianta umožňuje hráčům zvyšovat skóre svých soupeřů, a tím je do ještě hlubší díry.

VOLBA	POPIS
00C	trefit a "otevřít" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
20C	nejprve stiskněte a "otevřete" číslo 20, poté v pořadí "otevřete" čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčí oko.
25C	Nejprve trefte a otevřete býčí oko, poté v pořadí otevřete čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G13: MOŽNOSTI

KRIKETOVÉHO ZABIJÁKA:

- H00
- H20
- H25
- 25/50 a 50/50 Bull

Hra je podobná hře No Score Cricket, kromě toho, že když "zavřete" číslo a vaši soupeři ne, můžete eliminovat soupeřovo označení trefením stejného čísla.

VOLBA	POPIS
H00	Trefte a "otevřete" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
H20	Nejdříve stiskněte a "otevřete" číslo 20, pak v pořadí "otevřete" čísla 19,18,17,16,15 a býčí oko.
H25	Nejprve udeřte a "otevřete" býčí oko, poté v pořadí "otevřete" čísla 15,16,17,18,19 a 20.

G14: MOŽNOSTI SCRAM

CRICKET:

- 25/50 Bull

Tato hra je variací hry Cricket. Hra se skládá ze 2 kol. V prvním kole hráč

Hráč č. 1 musí "zavřít" čísla 15 až 20 a býčí oko, zatímco hráč č. 2 se snaží získat co nejvyšší skóre skórováním "otevřených" čísel. Kolo 1 končí, jakmile jsou všechna čísla "uzavřena". Ve 2. kole se postupuje opačně. Hráč s nejvyšším skóre po obou kolech se stává vítězem.

G15: MOŽNOSTI KRIKETU NA

NÍZKÉM HRŠTÍ:

- E00
- E20
- E25
- 25/50 a 50/50 Bull

Hra je podobná hře Cricket. VÝJIMEČNĚ se mění čísla, na která se střílí, z "15 až 20 a terč" na "1 až 6 a terč".

VOLBA	POPIS
E00	Trefte a "otevřete" čísla 1-6 a býčí oko v libovolném pořadí.
E20	Nejprve udeřte a "otevřete" číslo 6, poté v pořadí "otevřete" čísla 5, 4, 3, 2, 1 a býčí oko.
E25	Nejprve udeřte a "otevřete" býčí oko, poté v pořadí "otevřete" čísla 1, 2, 3, 4, 5 a 6.

G16: ANGLICKÉ MOŽNOSTI

KRIKETU:

- 25/50 Bull

Tato hra je určena pouze pro 2 hráče. Hra se skládá ze dvou kol. V prvním kole je cílem hráče číslo jedna býčí oko, každý zásah vnějšího býka se počítá jako jedna značka, vnitřního býka jako dvě značky a ostatní čísla se počítají jako 0 značek. Na stránkách .

cílem hráče 2 je získat co nejvyšší skóre dřive, než hráč 1 nasbírá 9 bodů. Hráč 2 může hodit libovolné číslo. Pokud však hráč 2 získá 42 bodů, počítá se to jako 2 body, pokud hráč 2 získá 59 bodů, počítá se to jako 19 bodů. Skóre se tedy započítává pouze tehdy, pokud je celkový počet bodů ze tří hodů vyšší než 40, jinak se počítá jako 0 bodů. První kolo je ukončeno, když hráč 1 nasbírá 9 bodů. Ve druhém kole si hráči vymění své role. Hráč 2 trefuje terč a hráč 1 si jde pro body. Hra končí, když hráč 2 nasbírá 9 bodů. Vítězem se stává hráč s nejménším počtem bodů.

Na kriketovém displeji se zobrazí počet bodů, které jste získali.

G17: POUZE MOŽNOSTI KRIKETU PRO ČTYŘHRÝ:

- L00, L20, L25
- 25/50 Bull

Hra Cricket pouze s dvojcemi je podobná hře Cricket s tím rozdílem, že je nutné trefit dvojici každého určeného čísla, aby hráč mohl s tímto číslem pokračovat dál. Jakmile je dvojnásobek zasažen, je toto číslo povoleno "otevřít". Pak se započítává tento double a všechny další double, triple a singly tohoto čísla. Například každý hráč musí trefit double 20, aby mohl začít s číslem 20. Po získání dvojitě dvacítky by se číslo "uzavřelo" jednoduchou dvacítkou, dvojitá dvacítká by se "uzavřela" a získala 20 bodů a trojitá dvacítká by se "uzavřela" a získala 40 bodů. Není tedy možné "uzavřít" číslo jednou šipkou.

VOLBA	POPIS
L00	trefit a "otevřít" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
L20	nejprve stiskněte a "otevřete" číslo 20, poté v pořadí "otevřete" čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčí oko.
L25	nejprve udeřte do býčích oka a pak v pořadí otevřete čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G26: MOŽNOSTI VELKÉ ŠESTKY:

- b03, b04, b05.....b20, b21

TSingle 6 je první cíl, který je třeba zasáhnout na začátku hry. Během tří hodů musí hráč 1 trefit 6, aby si "zachránil" život. Po zásahu aktuálního cíle určí další hrozená šipka cíl soupeře. Pokud se hráči 1 nepodaří zasáhnout aktuální cíl během dvou hodů šipkou, ztrácí možnost určit další cíl hráč 2. Hráč 2 bude střílet na nový cíl náhodně vygenerovaný počítačem. Jednotlivci, dvojníci a trojnici jsou pro tuto hru samostatnými terči.

Cílem hry je donutit soupeře ke ztrátě životů tím, že mu vyberete těžké cíle, které musí zasáhnout, například "dvojitě býčí oko" nebo "trojitou dvacítku". Vítězem se stává poslední hráč, kterému zbývá život.

b03 až b21 představují 3 až 21 životů. Počet zbývajících životů se zobrazuje na displeji cvrčka.

G27: ČTYŘICET JEDNA MOŽNOSTÍ:

- 25/50 Bull

Každý začíná hru střelbou na číslo 20, pak na 19, 18, 17, 16, 15, terč a pak celkem 41 bodů. Každý hráč hází tři šipky na stejné číslo a v dalším kole postupuje na další číslo. Všechny body se sčítají. Dvojnásobek počítá jako 2X a trojnásobek jako 3X bodů. Po býčím oku se započítává další kolo nebo 41 bodů a hráč musí tuto výzvu překonat před ukončením hry. Na konci hry se vítězem stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

ROUND	1	2	3	4	5	6	7	8
ČÍL	20	19	18	17	16	15	BULL	'41'

G28: MOŽNOSTI BINGA:

- 132, 141, 168, 189

Deska automaticky zobrazí cílový segment. , který jako první dokončí trefování dané sekvence, vyhrává.

VOLBA	POPIS
132	Udeřte na segment v pořadí 15, 4, 8, 14, 3.
141	Udeřte do segmentu s pořadím 17, 13, 9, 7, 1.
168	Udeřte na segment v pořadí 20, 16, 12, 6, 2.
189	Udeřte na segment v pořadí 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč by měl třikrát udeřít do číselného segmentu, aby vstoupil do dalšího číselného segmentu. Zasažení jednoduchého segmentu se počítá jako jeden zásah, dvojitý segment se počítá jako dva zásahy a trojitý segment se počítá jako tři zásahy.

G29: MOŽNOSTI ZDVONJÁSOBENÍ:

- 25/50 Bull

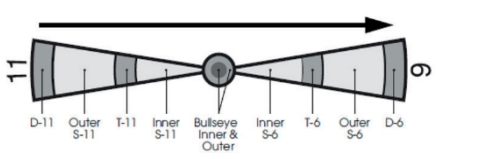
Hra začíná se základním skóre 40 pro každého hráče. Hráč musí skórovat zasažením aktivního segmentu aktuálního kola. Například v 1. kole musí hráč hodit tak, aby zasáhl segment 15. Pokud žádný segment 15, skóre hráče se sníží na polovinu. V dalším kole je to 16 a tak dále. V případě D a T musí hráč zasáhnout libovolný double nebo triple a uplatní se stejné pravidlo. Hráč, který získá nejvyšší skóre, je vítězem.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	CELKEM
HRAČ 1										
HRAČ 2										

D: Dvojitý
T: Trojitý
B: Bull

G32: FOTBAL

Hráč si musí nejprve vybrat hrací pole hrozením šipky na terč. Jakmile je hrací pole vybráno, je třeba začít body od dvojitého segmentu, přenést je přes býčí oko a poté do protilehlých segmentů v přísném pořadí. Stav hráče se zobrazí na cricketovém displeji. Žije vlevo se zobrazí na cricketovém displeji.



Například pokud hráč vybere segment 11, měl by trefit D-11 vnější S-11, T-11, vnitřní S-11, vnější býčí oko, vnitřní býčí oko, vnější býčí oko, vnitřní S-6, T-6, vnější S-6 a nakonec D-6. Hráč, který jako první dokončil danou sekvenci, je vítězem.

G33: MOŽNOSTI STŘELBY I:

- 25/50 Bull

V této hře každý hráč hází třemi šipkami. Hráč s nejvyšším počtem tří šipek vyhrává dané kolo. Vítězem se stává ten, kdo jako první vyhraje 7 kol. Na displeji cvrčka se zobrazí, kolik kol jste vyhráli.

G34: MOŽNOSTI STŘELBY II:

- 25/50 Bull

Tato hra se hraje stejně jako Střelba I, ale do skóre se započítávají pouze šipky, které dopadnou do jednoduché, dvojitě nebo trojitě oblasti následujících čísel cílové oblasti: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a býčí oko. Vítězem se stává ten, kdo jako první vyhraje 7 kol. Na displeji kriketu se zobrazí, kolik kol jste vyhráli.

G35: MOŽNOSTI STŘELBY III:

- 25/50 Bull

Tato hra se hraje stejně jako Střelba I. Hra však trvá sedm kol a vítězem se stává ten, kdo jako první vyhrál 4 kola během 7 kol nebo kdo vyhrál nejvíce kol po 7 kolech. Na displeji kriketu se zobrazí, kolik kol jste vyhráli.

G36: MOŽNOSTI STŘELBY IV:

- 25/50 Bull

Tato hra se hraje stejně jako Střelba III, ale do skóre se započítávají pouze šipky, které dopadnou do jednoduché, dvojitě nebo trojitě oblasti s následujícími čísly cílových oblastí: 15, 16, 17, 18, 19, 20, býčí oko. Vítězem se stává ten, kdo jako první vyhrál 4 kola během 7 kol nebo kdo vyhrál nejvíce kol po 7 kolech. Na displeji kriketu se zobrazí, kolik kol jste vyhráli.

G06: MOŽNOSTI VYSOKÉHO SKÓRE:

- H03, H04, H05.....H14

- 25/50 Bull

Každý hráč musí nasbírat nejvíce bodů ve 3, 4, 5... nebo 14 kolech (v každém kole 3 šipky), aby vyhrál. Dvojitě a trojitě šipky se počítají jako 2x a 3x skóre daného segmentu. Na kriketovém displeji se počítá, kolik kol jste odehráli.

H03, H04, H05 H14 představují 3, 4, 5..... 14 kol.

G07: MOŽNOSTI ZABÍJENÍ:

- 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321

Na začátku si každý hráč musí vybrat své číslo hodem šipky na cílovou oblast. Na displeji se v tomto okamžiku zobrazí nápis "SEL". Číslo, které každý hráč získá, je jeho přiděleným číslem po celou dobu hry. Žádní dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má každý hráč své číslo, začíná akce. Každý hráč se snaží zasáhnout své číslo, aby dosáhl kvalifikace "zabiják". Když se hráč stane zabijákem, je jeho cílem "zabít" své soupeře zasažením jejich čísla segmentu, dokud nepřijde o všechny své "životy". Pokud zabiják zasáhne své vlastní číslo segmentu, ztratí kvalifikaci "zabijáka" a zároveň přijde o jeden "život". Pro získání kvalifikace "zabiják" by měl znovu zasáhnout své vlastní číslo segmentu. Hráč, který zůstane naživu jako poslední, je vyhlášen vítězem. Při obtížnější hře zasáhne dvojnásobek (nebo trojnásobek) svého vlastního skórovacího čísla, aby dosáhl kvalifikace na "zabijáka". Na kriketovém displeji se bude odpočítávat, kolik životů vám ještě zbývá.

VOLBA	ŽIVOT	OBLAST STŘELBY (KILLER)
003	3	Jednolůžkový , Dvoulůžkový, Třilůžkový
005	5	Jednolůžkový , Dvoulůžkový, Třilůžkový
.....	Jednolůžkový , Dvoulůžkový, Třilůžkový
021	21	Jednolůžkový , Dvoulůžkový, Třilůžkový
203	3	Dvojitý
205	5	Dvojitý
.....	Dvojitý
221	21	Dvojitý
303	3	Trojitý
305	5	Trojitý
.....	Trojitý
321	21	Trojitý

G18: MOŽNOSTI BAREV:

- 100, 200, 300, 400, 500

Na začátku této hry musí hráč 1 hodit jednu šipku a určit, na kterou barvu (barvu č. 20 nebo barvu č. 1) bude střílet. Pokud hráč 1 touto šipkou zasáhne terč, musí hodit znovu, aby se rozhodl, jakou barvu bude střílet. Všichni hráči s lichým číslem budou mít stejnou barvu jako hráč 1, zatímco hráči se sudým číslem budou mít jinou barvu. Dvojitě a trojitě segmenty se považují za segmenty stejné barvy jako segmenty jednoduché. Každý hráč se pak snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby se sečetly nebo překročily celkové výsledky (o kterých je třeba rozhodnout a nastavit je v Možnostech hry na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč hodí šipku do soupeřovy barvy, pak se značka . Šipka se do celkového skóre započítává. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne přednastaveného konečného skóre.

100, 200.....500 představuje 100 bodů, 200 bodů.....500 skóre.

G19: BONUSOVÉ BAREVNÉ

MOŽNOSTI:

- 100, 200, 300, 400, 500

Tato hra je podobná hře Color s následující VÝJIMKOU. Pokud hráč hodí šipku v barvě soupeře, přičtou se body všem hráčům v této barvě k jejich celkovému skóre.

100, 200.....500 představuje 100 bodů, 200 bodů.....500 skóre.

G20: MOŽNOSTI KOREKČNÍCH

BAREV:

- 100, 200, 300, 400, 500

Tato hra je podobná hře Color s následující VÝJIMKOU. Pokud hráč hodí šipku v barvě soupeře, odečtou se mu tyto body od celkového skóre.

100, 200.....500 představuje 100 bodů, 200 bodů.....500 skóre.

G21: ŽÁDNÉ MOŽNOSTI BARVY

SKÓRE:

- 003, 004, 005, 006, 007

Tato hra je podobná hře Color s následující VÝJIMKOU. Každý hráč se snaží zasáhnout svůj barevný terč, aby udělal jednu značku. Pokud hráč hodí šipku do soupeřovy barvy nebo se trefí mimo terč, odečte se tomuto hráči jedna značka od celkového počtu značek a ztrácí svůj tah. (Býčí oko se mu do celkového počtu značek započítává.) Vítězem se stává jediný hráč, kterému zůstávají značky.

003, 004.... 007 představují 3 značky, 4 značky.... 7 známek.

G22: VOLNÉ MOŽNOSTI BAREV

ŠIPEK:

- 005, 010, 015, 020

Tato hra je podobná hře Color s následující VÝJIMKOU. Každý hráč se snaží zasáhnout svůj barevný cíl a získat tak co nejvyšší skóre. Pokud hráč hodí šipku v barvě soupeře, nezapočítává se do celkového skóre. (Trefa do terče se do celkového skóre započítává.) Hráč s nejvyšším celkovým skóre po hození všech šipek se stává vítězem.

005, 010, 015 a 020 představují 5 šipek, 10 šipek, 15 šipek a 20 šipek. Na kriketovém displeji se odpočítává, kolik šipek vám zbývá.

G23: MOŽNOSTI

OVERS:

- 0003, 004, 005.....020, 021
- 25/50 a 50/50 Bull

Hráči se střídají v házení 3 šipek. Pokud skóre hráče menší než skóre předchozího hráče, jedno kriketové světlo, což znamená, že hráč ztrácí jeden život. Než každý hráč v každém kole vystřelí, zobrazí se na displeji hráčského skóre cílové skóre (první cíl je náhodně přidělen počítačem). Hráč vypadne ze hry, když mu dojdou všechny životy. Poslední přeživší hráč je vítězem.

003 -021 představuje 3 životy až 21 životů. Na displeji cvrčka se odpočítává, kolik životů vám zbývá.

G24: MOŽNOSTI

UNDERS:

- U03, U04, U05.....U20, U21
- 25/50 a 50/50 Bull)

Tato hra se hraje stejně jako hra Overs s následující VÝJIMKOU.

1. Cílové skóre je nejnižší skóre v každém tahu.
2. Minutá šipka by se měla počítat jako 60 stisknutím tlačítka Miss.

U03-U21 představuje 3 životy až 21 životů. Na displeji cvrčka se odpočítává, kolik životů vám zbývá.

G25: MOŽNOSTI PŮLENÍ:

- 25/50 a 50/50 Bull

Ve hře je 12 kol po třech šipkách. Cílem je získat nejvíce bodů z určených čísel. Určená čísla pro každé kolo jsou:

ROUND	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	CELKEM
HRAČ													

D: Dvojité

T: Trojitý

B: Bull

Bodování probíhá pouze tehdy, když šipka zasáhne určenou oblast. Všechny zásahy jsou hodnoceny nominální hodnotou. Pokud všechny tři šipky hráče minou určenou cílovou oblast, snižuje se jeho celkové skóre k těmto bodům na polovinu. Hráč s nejvyšším počtem bodů na konci se stává vítězem.

G30: 21 BODŮ

MOŽNOSTI:

- 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Cílem této hry je získat co nejvíce bodů. Hráč může získat jednu známku dvěma způsoby:

1. Získá 21 bodů přesně do 3 šipek, nebo
2. Má nejvyšší počet bodů až do 21 bodů (pokud nikdo nezíská 21 bodů v tomto kole).

Hráč "vypadne", když je skóre vyšší než 21 bodů a hráč nemůže získat známku.

Po skončení vyhrává hráč s největším počtem bodů.

005, 006, 007..... 011 představuje 5 kol, 6 kol, 7 kol..... 11 kol. Na displeji kriketu se odpočítává, kolik kol vám ještě zbývá.

G31: DEVĚT MOŽNOSTÍ ŠIPEK

STOLETÍ:

- 100, 150, 200
- 25/50 Bull

Možnosti jsou cílovým skóre, viz tabulka níže.

VOLBA	100	150	200
CÍLOVÉ SKÓRE	100 BODŮ	150 BODŮ	200 BODŮ

V této hře má každý hráč 9 šipek (tři tahy) na to, aby získal 100 (nebo 150, 200) bodů, aniž by je překročil, nebo se nejvíce přiblížil 100 bodům. Pokud překročíte hranici, vypadáte ze hry. tabuli se šipkami se objeví hlášení "Bust". Šipky, které dopadnou mimo bodovací oblast, vynulují vaše skóre zpět na nulu. Šipky, které se odrazí ven, nejsou penalizovány, a proto byste neměli stisknout tlačítko Bounce Out, abyste vymazali skóre. Číslo na šípkovém tablu, které jste trefili, bude vaše skóre. Dvojité segment má hodnotu dvojnásobku bodů a trojitý segment má hodnotu trojnásobku. Hráč, se nejvíce přiblíží cílovému skóre, aniž by ho překročil, je vítězem. Na displeji kriketky se bude odpočítávat, kolik kol vám ještě zbývá.

(NL) ELEKTRONISCH DARTBORD - ROYAL 580

OBSAH

EELEKTRONISCH DARTBORD

1x