

# DARTEG

CS

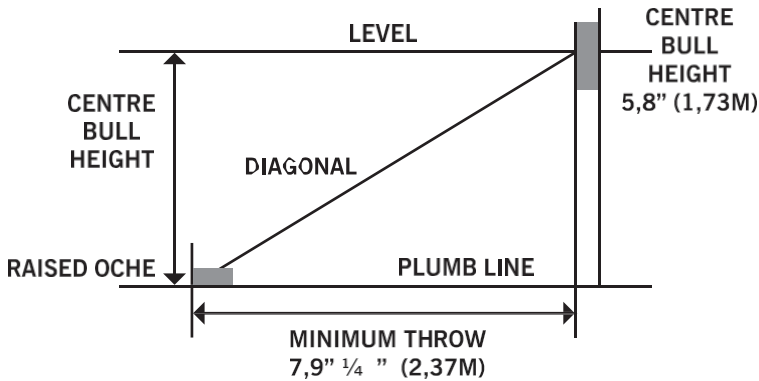
NL

DE

FR



**ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠIPEK - PRO DART SCORER**  
**ELEKTRONISCHE DARTS TELLER - PRO DART SCORER**  
**ELEKTRONISCHER DART ZÄHLER - PRO DART SCORER**  
**COMPTEUR DE POINTS POUR JEU DE FLÉCHETTES**  
**ÉLECTRONIQUE - PRO DART SCORER**



## (CS) ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPEK PRO ŠÍPKAŘE

### Obsah

ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPEK	1x
------------------------------	----

### Technické údaje

Článek	Games	Variace	Hráči
ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPEK - PROFI ŠÍPKOVÝ SKÓRÁTOR	32	590	1-8

### Pověsit šípky na stělu:

Ujistěte se, že šípky visí bezpečně na stěně. Předtím vždy zkontrolujte kovový háček na zadní straně tabule. Býčí oko šípkového terče by mělo viset ve výšce 1,73 metru od země, na stěně. 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 se 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 býk)!

### 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 v pořádku.
- Vždy zkontrolujte, zda je předmět bezpečně zajištěn.

### Montáž

1. Zvolte preferované umístění elektronického šípkového pultu. Doporučujeme zvolit místo v blízkosti šípkového terče, abyste jej mohli pohodlně používat. Dbejte na to, abyste elektronické počítadlo šípek instalovali v bezpečné vzdálenosti od šípkového tabule, aby nedošlo k jeho poškození.
2. Umístěte montážní desku na stěnu. V případě použijte vodováhu.
3. Označte otvory pro šrouby tužkou.
4. Vyvrtejte otvor a nainstalujte zátku, poté nainstalujte šroub.
5. Nasadte počítadlo elektronických šípek na montážní desku.

Elektronické počítadlo šípek je také vybaveno dvěma stejnými nožičkami, které umožňují jeho umístění ve stoje. Vytáhněte obě stejné nožičky ze štěrbiny na zadní straně počítadla šípek a postavte jej na rovný povrch.

### Instalace napájení

Počítadlo šípek je určeno k napájení 3 x 1,5 V bateriemi AA (LR6). Příhrádku na baterie lze otevřít zezadu a baterie do ní vložit. Pro úsporu baterií je toto počítadlo šípek vybaveno režimem automatického vypnutí. Pokud se šípkové počítadlo nepoužívá, automaticky se po 30 minutách vypne.

### Pozor!

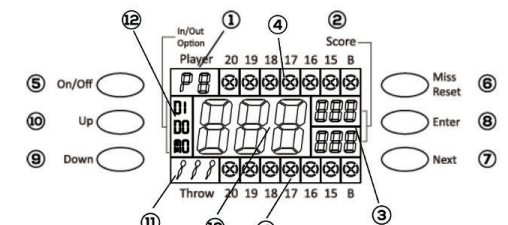
- Baterie by měla vyměňovat dospělá osoba.
- Nenabíjecí baterie se nesmí dobíjet.
- Dobíjecí baterie je třeba před nabíjením z výroby vyjmout.
- Dobíjecí baterie se smí nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Různé typy baterií nebo nové a použité baterie se nesmí míchat.
- Používejte pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu, jaký je doporučen.
- Baterie se vkládají se správnou polaritou.
- Vybité baterie je třeba z hračky vyjmout.

- Napájecí svorky se nesmí zkratovat.
- Nevyhazujte baterie do ohně, do vody ani do běžného odpadu.
- Baterie nevyhazujte; likvidujte je jako drobný chemický odpad.
- Baterie instalujte podle značek polarity (+/-).

### Důležité!

- V prostředí s rychlými elektrickými přechodovými jevy může dojít k poruše počítadla šípek a k nutnosti resetování.
- Šípky jsou hra pro dospělé, která obsahuje funkční ostrý hrot. Děti by měly hrát pouze pod dohledem dospělých.
- Před použitím sloupněte z plochy displeje ochrannou fólii (pokud existuje).

### Návod k obsluze



Číslo	Popis
1	Zobrazení čísla hráče
2	Dočasné zobrazení skóre
3	Zobrazení skóre hráče
4	Zobrazení kriketu
5	Tlačítko zapnutí/vypnutí
6	Tlačítko Miss / Reset
7	Další tlačítko
8	Tlačítko Enter
9	Tlačítko dolů
10	Tlačítko nahoru
11	Indikátor hodu šípek
12	Dvojitý vstup/výstup, indikátor Master out
13	Hlavní zobrazení skóre

1. 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".
2. Stisknutím tlačítka nahoru nebo dolů vyberte hry. Výběr se zobrazí na displeji hráče a skóre. Poté výběr potvrďte stisknutím tlačítka Enter. Zkontrolujte výběr her u všech her.
3. Stisknutím tlačítek 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 počítačové hráče. Stisknutím tlačítka Enter potvrďte výběr a spusťte hru. V případě více než 2 hráčů budou někteří hráči sdílet zobrazení skóre hráčů.
4. 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:
  - a. C-1: Začátečník
  - b. C-2: Středně pokročilý
  - c. C-3: Pokročilý
  - d. C-4: Expert
  - e. C-5: Profesionální
5. Pokud je ve hře možnost 25/50 a 50/50 bull, můžete ji vybrat stisknutím tlačítek nahoru nebo dolů a výběr potvrdit stisknutím tlačítka Enter. 25/50 (vnější byk je 25 a vnitřní byk je 50) a 50/50 (vnitřní i vnější byk je 50).
6. Když počítač během hry oznámí "NEXT", žádný tlak na segmenty neaktivuje šípky. Hráč je povinen odstranit všechny šípky a stisknout tlačítko Next pro další kolo hráče. Šípky se automaticky přepnou na dalšího hráče, pokud se na šípkách nehrálo zhruba 10 sekund po oznámení "NEXT".
7. Stisknutím tlačítka Miss získáte 0 bodů a zaznamenáte jednu šípku, když šípka během hry narazí do lapáče šipek WEB nebo zcela mine hrací plochu.
8. Pokud chcete hru resetovat, stiskněte tlačítko Reset a podržte je 2 sekundy.
9. Během hry můžete stisknutím tlačítka Enter zkontrolovat skóre ostatních hráčů.
10. Stisknutím a podržením tlačítka zapnutí/vypnutí na 3 sekundy zapnete.

ze hry. Pro úsporu energie je deska vybavena funkcí automatického vypnutí. Pokud hra nebyla hrána po dobu 30 minut, automaticky se vypne.

## VÝBĚR HRY

GAME	POPIS	DISPLAY	NE. OPCE/VARIACE	NE. Z HRÁČÍ
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/48	1-8
G08	Liga 501	5L1	6/48	1-8
G09	601. liga	6L1	6/48	1-8
G10	701 Liga	7L1	6/48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/48	1-8
G13	Odpočítávání	CUP	9/18	1-8
G14	Kruhový čas	rCL	12	1-8
G15	Šanghaj	SHi	4	1-8
G16	Vysoké skóre	HS	12/24	1-8
G17	Přestřelka	S-O	19	1-8
G18	Cricket	Cr	3/6	1-8
G19	Kriket bez skóre	NSc	3/6	1-8

G20	Cvrček s profíznutým hrdlem	CUc	3/6	1-8
G21	Cvrček zabiják	LLc	3/6	2-8
G22	Kriket na nízkém hřišti	LPc	3/6	1-8
G23	Barva	CL2	5	1-8
G24	Bonusová barva	bC2	5	1-8
G25	Barva nápravného zařízení	CC2	5	1-8
G26	Žádné skóre Barva	NC2	5	2-8
G27	Barva šipek zdarma	fdC	5	1-8
G28	Přes	neboS	19/38	2-8
G29	Spodní strana	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Velká šestka	biG	19	2-8
G32	21 bodů	21P	7	1-8

## POPISY A PRAVIDLA HRY

### HRA G01 - G06: 301 - 901

#### MOŽNOSTI:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- 25/50 a 50/50 Bull

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

Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne přesně 0. Když hráč překročí počet bodů potřebných k dosažení přesné nuly, je obrat je "bust" a skóre se vrátí na hodnotu před obratem.

L01 (Single In+ Single Out): Všechny indikační ikony budou během hry vypnuté. Bodování začíná a končí, když padne libovolné číslo. Hráč může ukončit hru zásahem libovolného čísla, které snižuje počet bodů.

přesně na nulu.

L02 (Double In + Single Out): Ikona DI bude během hry svítit. Bodování začíná, jakmile je zasaženo číslo kruhu pro dvojinky nebo dvojité býčí oko. Dokud není tato podmínka splněna, nezapočítává se žádné skóre.

L03 (Single In + Double Out): Během hry bude svítit ikona DO.

Hráč může hru ukončit zásahem čísla v kruhu dvojníka nebo dvojitého 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).

L04 (Double In+ Double Out): Během hry se rozsvítí ikony DI i DO.

Bodování začíná v okamžiku, kdy je zasaženo číslo v kroužku dvojníka nebo dvojího býčího oka, a končí, když je zasaženo číslo v kroužku dvojníka nebo dvojího býčího oka, které snižuje skóre přesně na nulu.

L05 (Single In + Master Out): Během hry bude svítit ikona MO.

Hráč může hru ukončit zásahem čísla v kruhu dvojky nebo trojky nebo dvojitého býčího oka, který sníží skóre přesně na nulu.

L06 (Double In+ Master Out): Během hry se rozsvítí ikony DI i MO.

Bodování začíná v okamžiku, kdy je zasaženo číslo v kroužku pro dvojinky nebo v kroužku pro dvojinky, a končí v okamžiku, kdy je zasaženo číslo v kroužku pro dvojinky nebo trojinky nebo v kroužku pro dvojinky, které snižuje skóre přesně na nulu.

V každé hře si můžete zvolit variantu 50/50 bull (vnitřní i vnější bull je 50) nebo 25/50 bull (vnitřní bull je 50 a vnější bull je 25), celkem 12 variant. Pro zpřijemnění hry se ve hře zobrazí také pořadí a ppd (bod na šípku) pro každého hráče.

## G07 - G12: 301 - 901

#### MOŽNOSTI:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- 25/50 a 50/50 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. Od bodů 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 se za každou šípku odečte skóre týmu, které je společně pro všechny hráče týmu. Pokud jeden tým dosáhne přesně 0, tento tým vyhrál. Kromě variant hry 301 umožňuje tato hra také výběr následujících 4 různých členů týmu.

#### MOŽNOSTI:

2-C, 3-C, 4-C, Cyb

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

## G13: MOŽNOSTI

### ODOČÍTÁVÁNÍ:

- 100
- 200
- 300
- 25/50
- 50/50 Bull

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

## G14: NEPŘETŘÍŽITÁ VOLBA BODŮ:

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

Údery provádějte v přísném pořadí 1, 2, 3 ... dokud nedosáhnete 5, 10, 15 nebo 20 přímých, dvojitých nebo trojitých ran v závislosti na výkonnostní úrovni. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí konečné číslo. 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.

## G15: 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 šípku a vyhrává hráč, který získá nejvyšší počet bodů. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč trefit. Každý hráč může skórovat na libovolných správných segmentech (jednoduchý X 1, dvojitý X 2, trojitý X 3) a volby se liší následovně:

L01hra začíná od segmentu 1 L05hra začíná od segmentu 5 L10: hra začíná od segmentu 10

L15hra začíná od segmentu 15

## G16: MOŽNOSTI VYSOKÉHO

#### SKÓRE:

- H03
- H04
- H05.....H14
- 25/50
- 50/50 Bull

Každý hráč musí nasbírat nejvíce bodů ve 3, 4, 5... nebo 14 kolech (v každém kole 3 šípky), aby vyhrál. Dvojitě a trojitě šípky 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.

**G17: MOŽNOSTI**





- ROZSTŘELU:**
- 03
  - 04
  - 05
  - ..... -19
  - 20
  - 21

Počítač náhodně zobrazí číslo, které má hráč trefit. Za každý správný zásah se odečte jedna známka. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nuly od počáteční značky. Pokud hráč nezasáhne terč do 10 sekund, považuje se šípka za chybu a na terči se automaticky zobrazí jiné náhodné číslo, které má hráč zasáhnout další šípkou. -03, -04, -05 ..... -21 představují startovní značky 3, 4, 5.... 21, resp.

- G18: MOŽNOSTI KRIKETU:**
- C00
  - C20
  - C25
  - 25/50
  - 50/50 Bull

- Ve hře Cricket se používá pouze číslo 15-20 a býčí oko. Všechny platné zásahy budou potvrzeny a zobrazeny na displeji kriketu.
- Když hráč tříkrát zasáhne číslo, je pro "otevřeno" (číslo je zavřené a otevřené pro bodování) a další zásahy znamenají body za hod.
- Jakmile číslo padne tříkrát 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 "zavře" 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 "zavře" všechna čísla.
- Pokud hráč nejdříve "zavřel" všechna čísla, ale je pozadu s počtem bodů, pokračuje bodování na "otevřených" číslech. Pokud tento hráč nenasbíral nejvyšší počet bodů do , než jiný hráč "zavřel", vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

<b>VOLBA</b>	<b>POPIS</b>
C00	Trefte a "otevřete" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
C20	Nejdříve stiskněte a "otevřete" číslo 20, pak v pořadí "otevřete" čísla 19,18,17,16,15 a býčí oko.
C25	Nejprve udeřte a "otevřete" býčí oko, poté v pořadí "otevřete" čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

<b>KRIKET</b>	<b>JEDNO U</b>	<b>DVA ČASY</b>	<b>OTEVŘENO</b>	<b>ZAVŘÍT</b>
ZNAČKA				

- G19: ŽÁDNÉ MOŽNOSTI KRIKETU:**
- 000
  - 020
  - 025
  - 25/50 a 50/50 Bull

Hra je podobná hře kriket, kromě toho, že neskóruje. Vítězem se stává hráč, který jako první "zavřel" všechny body.

<b>VOLBA</b>	<b>POPIS</b>
000	Trefte a "otevřete" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
020	Nejprve stiskněte a "otevřete" číslo 20, pak v pořadí "otevřete" čísla 19,18,17,16,15 a býčí oko.
025	Nejprve udeřte a "otevřete" býčí oko, poté v pořadí "otevřete" čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

- G20: MOŽNOSTI KRIKETU NA HRDLE:**
- 00C
  - 20C
  - 25C
  - 25/50 a 50/50 Bull

Podobná základní pravidla jako u hry Cricket, s výjimkou toho, že se body přičítají k výsledkům soupeře, jakmile začne bodování. Vyhrává hráč, který jako první "zavřel" všechny segmenty s nejmenším počtem bodů. Tato varianta umožňuje hráčům sčítat skóre soupeřů, a tím je do ještě hlubší díry.

<b>VOLBA</b>	<b>POPIS</b>
00C	Trefte a "otevřete" čísla 15-20 a býčí oko v libovolném pořadí.
20C	Nejdříve stiskněte a "otevřete" číslo 20, pak v pořadí "otevřete" čísla 19,18,17,16,15 a býčí oko.
25C	Nejprve udeřte a "otevřete" býčí oko, poté v pořadí "otevřete" čísla 15,16,17,18,19 a 20.

- G21: MOŽNOSTI VRAŽEDNÉHO KRIKETU:**
- H00
  - H20
  - H25
  - 25/50 a 50/50 Bull

Hra je podobná hře No Score Cricket, s výjimkou toho, že když "zavřete" číslo a vaši soupeři ne, můžete eliminovat soupeřovo označení tím, že znovu trefíte stejné číslo. Vítězem se stává hráč, který "zavřel" všechna čísla.

<b>VOLBA</b>	<b>POPIS</b>
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.

- G22: MOŽNOSTI KRIKETU S NÍZKÝM NADHOZEM:**
- 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".

<b>VOLBA</b>	<b>POPIS</b>
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.

- G23: MOŽNOSTI BAREV:**
- 100, 200, 300, 400, 500

Na začátku této hry musí hráč 1 hodit jednu šípku a určit, na kterou barvu (barvu č. 20 nebo barvu č. 1) bude střílet. Pokud hráč 1 touto šípkou 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 stejné

barvu jako jeden segment. Každý hráč se pak snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby se sečetl nebo překročil celkový počet bodů (o kterém je třeba rozhodnout a nastaví jej v Možnostech hry na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč hodí šípku do soupeřovy barvy, pak se značka , Šípka se do celkového skóre započítává. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne přednastaveného konečného skóre.

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

- G24: BONUSOVÉ BAREVNÉ MOŽNOSTI:**
- 100, 200, 300, 400, 500

Tato hra je podobná hře Color s následující VÝJIMKOU. Pokud hráč hodí šípku 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.

- G25: MOŽNOSTI KOREKČNÍCH BAREV:**
- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

- G26: 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 šípku 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 zbyvají značky.

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

- G27: VOLNÉ MOŽNOSTI BAREV ŠÍPEK:**
- 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 šípku 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.

- G28: MOŽNOSTI OVERS:**
- 003, 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.

- G29: 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 po stisknutí tlačítka Miss.

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

#### G30: MOŽNOSTI PŮLENÍ:

- 25/50 a 50/50 Bull )

Ve hře je 12 kol po třech šípkách. 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
HŘÁČ													

D: Dvojitý

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 oblast, snižuje se jeho celkové skóre k této bodům na polovinu. Hráč s nejvyšším počtem bodů na konci se stává vítězem.

#### G31: MOŽNOSTI VELKÉ

##### ŠESTKY:

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

Jednotka 6 je prvním cílem, 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 hozená šipka cíl soupeře. Pokud se hráči 1 nepodaří zasáhnout aktuální cíl během dvou hodů šípkou, ztrácí možnost určit další cíl hráč 2. Hráč 2 bude střílet na nový cíl náhodně vygenerovaný počítačem. Jednotlivci, dvojníci a trojníci jsou pro tuto hru samostatnými terčí.

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.

#### G32: 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 šípek, 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.

## (NL) ELEKTRONISCHE DARTS TELLER - PRO DART

### SCORER

#### INHOUD

##### ELEKTRONICKÉ ŠÍPKY

1x

#### (TECHNISCHE) (PODROBNOSTI)

ARTIKEL	(SPELLEN)	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCHE ŠÍPKOVÝ POKLADNÍK - PROFESIONÁL DART SCORER	32	590	1-8