

# INDEX

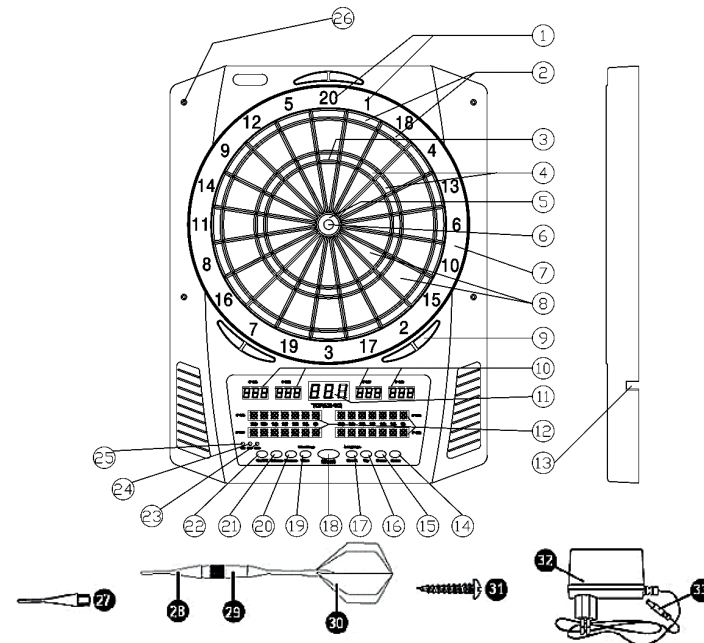
## ČEŠTINA

POPIS.....	1
MONTÁŽNÍ NÁVOD.....	2
TIPY A RADY.....	3
NASTAVENÍ A FUNKCE.....	3
VÝBĚR HRÝ.....	5
PRAVIDLA HER.....	7
ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ.....	18
BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ.....	18

## POPIS

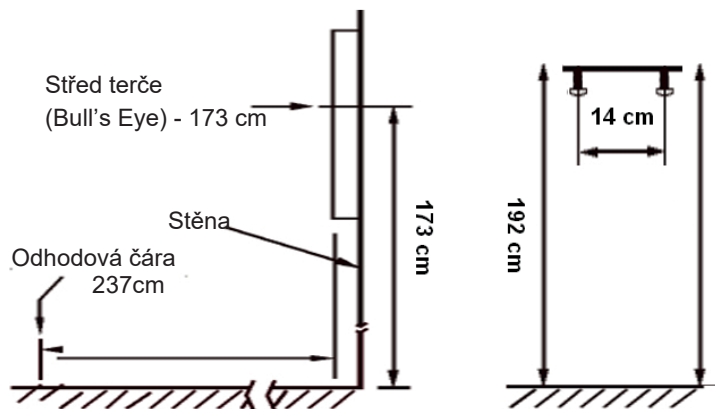
### ELEKTRONICKÝ TERČ CARROMCO

#### TOPAZ-901



- |                                       |                                            |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. Čísla segmentů                     | 17. Tlačítko RESET Button LANGUAGE (jazyk) |
| 2. Double (x2)                        | 18. Tlačítko NEXT (další)                  |
| 3. Triple 20 nejvyšší scóre (60 bodů) | 19. Tlačítko HANDICAP a MISS (minout)      |
| 4. Triple (x3)                        | 20. Tlačítko BOUNCE (odraz)                |
| 5. Vnější střed (25 bodů)             | 21. Tlačítko VOLUME (zvuk)                 |
| 6. Vnitřní střed (50 bodů)            | 22. Tlačítko ON / OFF (vypnout / zapnout)  |
| 7. Asfalt (0 bodů)                    | 23. MO = Master Out                        |
| 8. Single (x 1)                       | 24. DO = Double Out                        |
| 9. Světla                             | 25. DI = Double In                         |
| 10. Zobrazení skóre                   | 26. Otvory pro šrouby                      |
| 11. Hlavní display                    | 27. Náhradní hroty (20x)                   |
| 12. Cricket skóre                     | 28. Plastový hrot                          |
| 13. Vstup pro adaptér                 | 29. Tělíčko                                |
| 14. Tlačítko ENTER                    | 30. Letka a násadka                        |
| 15. Tlačítko DOWN (dolů)              | 31. Šrouby (6x)                            |
| 16. Tlačítko UP (nahoru)              | 32. Adapter 4,5V, 500mA                    |
|                                       | 33. Konektor                               |

## MONTÁŽNÍ NÁVOD



### NÁSTROJE POTŘEBNÉ PRO MONTÁŽ

Šroubovák a vrtačka (nejso součástí)

1. Příprava šipek: zašroubujte hrot a násadku do tělíčka šipky. Letky ohněte do správného tvaru a přidělejte do násadky.
2. Přidělejte terč pomocí dvou montážních otvorů v zadní části terče. 2 šrouby jsou k dispozici pro montáž na stěnu. Pokud by šrouby nebyly vhodné pro vaši stěnu, vyměňte je za vhodné šrouby. Je potřeba, aby v blízkosti byla zásuvka. V souladu s mezinárodními pravidly šipkových turnajů by měl být terč umístěn takovým způsobem, aby výška od podlahy ke středu šipkového terče byla 1,73 m (68") a vzdálenost odhodové čáry k terči je 2,37 m.
3. Vyvrtejte díru do zdi pro horní šrouby 192 cm nad podlahou, vzdálenost mezi šrouby je 14 cm. Přišroubujte dva šrouby do značek, dokud hlavy šroubů nevyčnívají asi 13 mm ze zdi.
4. Zavěste terč na úchytné šrouby. Upravte šrouby tak, aby deska terče těsně doléhala na zeď.
5. Připojte adaptér do elektrické zásuvky a poté do terče. Adaptér musí mít 230V.
6. AC – 4,5V DC, 500mA
7. Před použitím terče se seznáme s funkcemi terče. Pokud máte podezření, že terč nefunguje správně, prosím podívejte se nejprve na kapitulu ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ v tomto návodu.

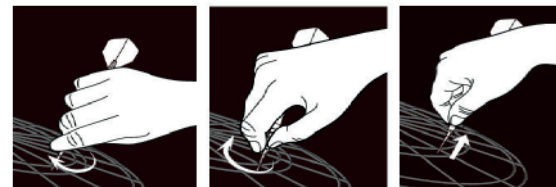


## TIPY A RADY

Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem („soft-tip). Použití šipky s ocelovým hrotem (steel-tip) způsobí poškození terče. Používejte správnou sílu a postoj k házení šipek. Není nutné házet šipku tvrdě, aby šipka zůstala v terči. Tento terč je vhodný pouze pro šipky s maximální hmotností 16 gramů a s měkkými hroty (soft-tip).

Pro snížení odrazu šipky používejte stejný druh plastových hrotů, které je v balení. Dlouhé hroty se pro tuto hru nedoporučují. Snadněji se lámou.

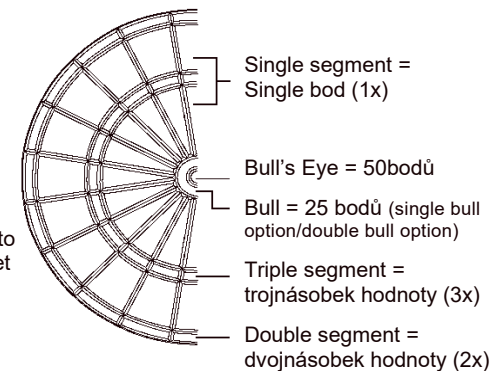
Při vyndávání šipky z terče je nejjednodušší otáčet šipkou ve směru hodinových ručiček a zároveň ji pomalu vytahovat.



## POČÍTÁNÍ BODŮ

**Hod**  
každý hráč v jednom kole hází 3 šipkami.

**Odražená šipka a šipka mimo hrací plochu**  
pokud šipka mine terč nebo se odrazí od terče, hráč touto šipkou již znovu nesmí házet v daném kole.



## NASTAVENÍ A FUNKCE

START  
ON/OFF

Stiskněte tlačítko ON/OFF pro spuštění nastavení. Po zapnutí se některé displeje rozsvítí a zazní uvítací melodie. Když se zvuk vypne, na displeji hráče a displeji skóre se objeví „G0 1“ a „301“

HRA &  
NASTAVENÍ  
UP/DOWN  
ENTER

Stiskněte tlačítko UP (nahoru) a DOWN (dolů) pro výběr her (viz výběr her). Jakmile se zobrazí vaše hra, stiskněte tlačítko ENTER pro potvrzení.  
Stiskněte tlačítko UP a DOWN pro procházení nastavení hry. Jakmile se vaše nastavení hry zobrazí, stiskněte tlačítko ENTER pro potvrzení.

Některé hry mají možnost vybírat Double In a/nebo Double Out. Stiskněte tlačítko UP a DOWN pro procházení těchto speciálních funkcí (viz hra G01). Jakmile se zobrazí vaše speciální funkce, stiskněte tlačítko ENTER pro potvrzení.

HRÁČ  
UP/DOWN  
ENTER

Stiskněte tlačítko UP (nahoru) a DOWN (dolů) pro výběr her (viz výběr her). Jakmile se zobrazí vaše hra, stiskněte tlačítko ENTER pro potvrzení.

SOLO (CYBER)  
UP/DOWN  
ENTER

V případě, že jste zvolili a potvrdili možnost v režimu SOLO (CYBER), budete hrát proti počítači. Stiskněte tlačítko UP nebo DOWN pro výběr úrovně SOLO (CYBER) a stiskněte tlačítko ENTER pro začátek hry. Pět úrovní pro SOLO (CYBER) hráče jsou tyto následující:

- C1: Začátečník
- C2: Středně pokročilý
- C3: Pokročilý
- C4: Expert
- C5: Profesionál

HANDICAP  
HANDICAP  
UP/DOWN  
ENTER

U některých her může být poté, co byl zvolen počet hráčů (před stisknutím tlačítka ENTER), zvolen režim HANDICAP. Stiskněte HANDICAP k potvrzení nastavení handicapu. Poté stiskněte UP/DOWN k výběru nastavení handicapu pro každého hráče. Stiskněte HANDICAP pro přeskočení na dalšího hráče.

SINGLE/  
DOUBLE BULL  
UP/DOWN  
ENTER

V případě hry s nastavením Double a Single, stiskněte UP nebo DOWN k této volbě. Stiskněte ENTER pro potvrzení nastavení Single/Double Bull.

ZMĚNA  
HRÁČE  
NEXT

Pokud v průběhu hry zobrazí počítač „NEXT“, jakékoliv stisknutí segmentů neaktivuje terč. Hráč je povinen vyndat všechny šipky z terče a stisknout tlačítko NEXT (další) pro hru dalšího hráče. Terč automaticky přepne na dalšího hráče, pokud na terči nebylo hráno zhruba 10 sekund po zobrazení oznámení „NEXT“.

PŘEHLED  
SKÓRE  
NEXT

Hra končí, pokud je určen vítěz nebo všichni hráči dosáhli svého konečného skóre (viz podrobnosti každé hry). Pomocí tlačítka NEXT se podívejte na konečné umístění a konečné skór každého hráče.

MINOUT  
MISS

Stiskněte MISS pro skóre 0 a zaznamenání jedné šipky, pokud je šipka trefena do asfaltu nebo mine terč úplně.

ODRAZ  
BOUNCE

Stiskněte BOUNCE, pokud jste nechtěli započítat šipku, která se odrazila od terče.

RESET  
RESET

Pokud chcete zrušit hru, stiskněte tlačítko RESET a podržte 2 sekundy.

SCORES  
ENTER

Během hry můžete stisknutím klávesy ENTER zkontrolovat skóre ostatních hráčů.

END  
ON/OFF

Stiskněte tlačítko ON/OFF pro vypnutí hry. Pro úsporu energie je terč vybaven funkcí automatického vypnutí. V případě, že na terči nebylo hráno po dobu 30 minut, automaticky se vypne.

VOLUME  
VOLUME

Tento terč je vybaven tlačítkem VOLUME. Zvuk můžete regulovat během hry.

LANGUAGE  
LANGUAGE

Tento terč je vybaven tlačítkem LANGUAGE. Během hry si můžete vybrat mezi angličtinou a francouzštinou.

## VÝBĚR HRÝ

Game	Description	Display	No. of options/ variations	No. of players
G01	301	301	7/84	1-8
G02	301 League	CO1	7/336	1-8
G03	CountUp	CUP	9/18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot-out	S-0	19	1-8
G09	9 lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3/6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8

Game	Description	Display	No. of options/ variations	No. of players
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1/2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1/2	2
G17	Double Only Cricket	dbc	3/6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No score Color	NC2	5	2-8
G22	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19/38	2-8
G24	Unders	Und	19/38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1/2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1/2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1/2	1-8
G30	21 points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3/6	1-8
G32	Best of Nine	bO9	5/10	1-8
G33	Hound and Hare	HAH	5/10	2
G34	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G35	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G36	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G37	Shooting IV	S-4	1/2	1-8
G38	Football	Ftb	1	1-8
G39	Bowling	boL	6	1-8
G40	Golf 9 holes	GoL	10	1-8

#### HANDICAP MOŽNOSTI

Game no.	Game	Handicap options
G01	301	-20, -40, -60, -80 Scores
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Scores
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Scores
G06	High Score	+20, +40, +60, +80 Scores
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Lives
G08	Shoot out	+1, +2, +3, +4 Scores

Game no.	Game	Handicap options
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G21	No score Color	-1, -2, -3, -4 Lives
G22	Free-Dart Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Lives
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Lives
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 Scores
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Scores
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Scores
G30	21 points	1, +2, +3, +4 Scores

#### HRANÍ HRY

- Každé kolo hráče je označeno jako P-1, P-2 .... P-8.
- Každý hráč má nárok hodit 3 šipky za kolo.
- Tento terč má možnost ukázat celkové skóre a čísla k zavření hry.
- Vždy počkejte, až dozní zvukový signál před házením šipek.

#### PRAVIDLA HER

##### G01

##### 301-999 GAMES

**Volba: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Tato hra je neznámější a nejpobulárnější, hrají ji hráči v ligách a na většině celosvětových turnajů. Každý hráč začíná hru s 301 body (nebo 501, 601, atd.).

Na konci každého kola hráče se odečte od skóre součet tří hozených šipek.

Hráč, který jako první dosáhne přesné nuly (0), vyhrává hru. Hra může pokračovat, dokud neskončí všichni hráči. Při této hře můžete zvolit funkce MASTER OUT, DOUBLE IN a/nebo DOUBLE OUT. Možnosti jsou následující:

**SiO (Standard):**Všechny LED kontrolky v průběhu hry zhasnou. Bodování začíná a končí, když je trefeno nějaké číslo. Hráč může pokračovat ve hře trefou jakéhokoliv čísla, které snižuje skóre, až do přesné nuly. Kolo je pro hráče označeno za „vzbuchlé“ (BUST), pokud hráč v daném kole získá větší počet bodů, než je jeho zbývající skóre. Nemůže tak dosáhnout přesné nuly a kolo pro něj končí. Skóre se hráči automaticky vrací na počet bodů, který měl na začátku kola.

**diO - Double In:** Double In bude svítit během hry. Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, aby mohl začít hrát. Body nebudou počítány, dokud tato podmínka nebude splněna.

**SdO - Double Out:**Double Out bude svítit během hry. Hráč musí zasáhnout takový

DOUBLE nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesně skóre nula (0) a ukončil tak hru. Pokud skóre hráče spadne až na 1 bod pod nastavením DOUBLE OUT, kolo je vybuchlé (BUST) a skóre se vrátí zpět k tomu, co bylo před tímto kolem  
**diS – Double In + Double Out:** Obě světýlka Double In a Double Out budou během hry svítit. Bodování začíná, když hráč zasáhne jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, a končí tak, že hráč musí zasáhnout takový DOUBLE nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesně skóre nula (0).

**Sir: Single In + Master Out:** Master Out bude svítit během hry. Na konci hry musí být zasažen takový DOUBLE nebo TRIPLE nebo střed, aby bylo dosaženo skóre nula (0).

**dir: Double In + Master Out:** Double In i Master Out budou svítit během hry. Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, aby mohl začít hrát, a hra končí, když je zasažen takový DOUBLE nebo TRIPLE nebo střed, který sníží skóre na přesnou nulu (0).

### G02 301-999 LEAGUE

**Volba: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / Double Bull / Single Bull**

Jedná se o hru 301 – 999 v týmu. Velmi oblíbená hra v šipkových ligách. Jsou vždy 2 až 4 hráči v týmu. Například: hráč 1 a hráč 3 hrají proti hráči 2 a hráči 4. Hra se hraje stejným způsobem jako hra 301 – 999 pro jednotlivce.  
 Možnosti: 2C, 3C, 4C, Cyb:  
 2C: 2 hráči v každém týmu  
 3C: 3 hráči v každém týmu  
 4C: 4 hráči v každém týmu  
 Cyb: 1 hráč v každém týmu

### G03 COUNT UP

**Volba: 100, 200, 300, ..... 900 / Double Bull / Single Bull**

Jednoduchá hra pro každého. Cílem hry je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhnete přednastaveného skóre. Dostupná nastavení jsou: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Tato hra se hraje jednoduchým načítáním dosažených hodnot v každém kole. Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanové hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

### G04 ROUND THE CLOCK

**Volba: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí 1 – 5, 1 – 10, 1 – 15 nebo 1 – 20 (v závislosti na zvolené možnosti). Hráč, který trefí poslední číslo jako první, je vítěz. Možnosti:  
 105,110,115,120: poslední číslo je 5, 10, 15, 20 - bez ohledu na to, jestli je hozen single, double nebo triple  
 205,210,215,220: poslední číslo je 5, 10, 15, 20 - platný je pouze DOUBLE  
 305, 310, 315, 320: poslední číslo je 5, 10, 15, 20 - platný je pouze TRIPLE

### G05 SHANGHAI

**Volba: L01, L05, L10, L15**

Tato hra je obdobná jako hra Round the Clock. Hráči začínají házet na číslo 1 (5 nebo 10 nebo 15) a poté pokračují až k číslu 20 a ke středu. Pokud trefíte DOUBLE nebo TRIPLE, body jsou počítány jako dvojnásobek nebo trojnásobek čísla. Hráč, který nahradí nejvyšší celkové skóre, vyhrává. Vybrané možnosti:  
 L01: hra začíná od čísla 1  
 L05: hra začíná od čísla 5  
 L10: hra začíná od čísla 10  
 L15: hra začíná od čísla 15

### G06 HIGH SCORE

**Volba: H03, H04, .... H13, H14 / Double Bull / Single Bull**

Tato hra je obdobná jako hra COUNT UP, až na výjimku, že hra končí s vybraným počtem kol. Hráč, který získá nejvyšší celkové skóre, vyhrává. Vyberte počet kol s možnostmi H03 až H14, které prezentují 3 až 14 kol.

### G07 KILLER

Cílem této hry je „zabít“ protihráče a sám zůstat naživu. Vítězem hry se stává ten, kdo je na konci hry stále „živý“. Při volbě 303 – 321 se pole Bulls a Bullseye neberou v úvahu, pole jsou vypnuta. Každý hráč musí hodit své vlastní číslo. Na displeji se zobrazí „SEL“ na tomto čísle. Pokud hráč mine terč nebo trefí stejné číslo jako jeho protihráč, musí házet znovu. Poté, co má každý hráč svoje číslo, hra začíná. Každý hráč se snaží zasáhnout své vlastní číslo a získat tím kvalifikaci „killer“ (zabiják). Pokud se stane killerem, cílem hráče je „zabít“ ostatní hráče tím, že bude trefovat jeho číslo, dokud neztratí všechny své životy. Pokud killer trefí své vlastní číslo, ztratí tím kvalifikaci „killer“ a ztrácí také jeden život. Znovu získá kvalifikaci „killer“ po zasáhnutí svého čísla. Ten, kdo přežije jako poslední, se stává vítězem. Pro náročnější hru trefujte DOUBLE (nebo TRIPLE) na své vlastní číslo pro dosažení kvalifikace „killer“. Prosím, zvolte počet životů a obtížnost (single, double nebo triple) s možnostmi 003 až 321, které představují 3 až 21 životů a obtížnost házení (single, double, triple).

Option	Lives	Shoot area (killer)
003	3	single, double, triple
005	5	single, double, triple
.....	...	single, double, triple
021	21	single, double, triple
203	3	double
205	5	double
...	.....	double
221	21	double
303	3	triple

Option	Lives	Shoot area (killer)
305	5	triple
....	....	triple
321	21	triple

#### G08 SHOOT-OUT

**Volba: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21**

Terč bude náhodně zobrazovat číslo, které má hráč zasáhnout. Za jednu správnou trefu získává bod. První hráč, který zasáhne 3, 4, ... 21 čísel v závislosti na úrovni obtížnosti, je vítěz. Pokud hráč nemá zásah do 10 sekund, dojde k automatickému přepnutí na jiné číslo pro hráče. To se počítá jako trefa špatného čísla. V této hře jsou DOUBLE i TRIPLE považovány za single.

#### G09 9 LIVES

**Volba: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009**

Tato hra se hraje trefováním čísel od 1 do 20 a středu pořad dokola. Hráči hází číslo 1 v prvním kole, 2 ve druhém kole atd., až 25 v 21. kole, 1 v 22. kole atd. Každý hráč musí zasáhnout cílové číslo jednou šipkou v každém kole. Hráč ztrácí život, pokud se netrefí ani jednou šipkou. Poslední hráč, který je naživu, je vítězem. 003, 004, 005 .... 009 představuje 3, 4, 5 .... 9 životů.

#### G10 SIMPLE CRICKET

**Volba: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull**




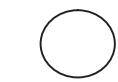
Kriкет je velmi populární hra. Hra se hraje pouze s čísly od 15 do 20 a B (Bull / Bullseye). Každý hráč hází 3 šipky. Číslo musí být zasaženo třikrát hráčem, aby bylo otevřeno. Od této chvíle se může počítat skóre na otevřeném čísle. V případě, že soupeř (soupeři) trefí také toto číslo třikrát, pak je číslo uzavřeno. Na uzavřeném čísle není možné získávat žádné další body. Double nebo Triple se počítá jako 2 nebo 3 trefy. Čísla můžou být otevřena a uzavřena v závislosti na volbě možností (viz níže). Hráč, který uzavře většinu čísel a získá nejvyšší počet bodů, vyhrává. Strategie je tedy rozhodnout se, zda je smysluplnější uzavřít číslo nebo spíše sbírat body. V případě, že hráč uzavře většinu čísel, ale má méně bodů, nemůže vyhrát. Hra končí, jakmile jsou všechna čísla uzavřena. Ten, kdo získá nejvíce bodů, vyhrává.

Možnosti:

C00: otevřít čísla v libovolném pořadí

C20: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

C25: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevřít v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

Cricket	one time	two times	open	close
Sign				

#### G11 NO SCORE CRICKET

**Volba: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull**

Jedná se o zjednodušenou verzi hry Cricket. Cílem je uzavřít všechna čísla co nejdříve. Žádné skóre se nepočítá. Jakmile je číslo zasaženo třikrát, měli byste přejít na další cíl. Vítězem se stává ten, kdo zavře dřív všechna čísla.

Možnosti:

000: otevřít čísla v libovolném pořadí

020: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

025: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevřít v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

#### G12 CUT THROAT CRICKET

**Volba: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull**

Jedná se o hru se stejnými pravidly jako Simple Cricket s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Po otevření čísla je trefa pro bodování přidávána do skóre protihráčů. Nejvyšší skóre je tedy jasná prohra. Žádné skóre nebude přidáno hráči, který má již číslo zavřené.

Vítězem se stává ten, kdo má nejnižší skóre a zavřená všechna čísla jako první.

Pokud hráč nejprve uzavře všechna čísla, ale má také vyšší skóre, musí házet tak, aby skóre protihráčů bylo vyšší nebo stejné jako jeho. Proto je nejlepší strategií co nejdříve uzavřít všechna čísla a blokovat ostatní hráče, aby vám nepřipisovali body, a zároveň přidávat body protihráčům.

Možnosti:

00C: otevřít čísla v libovolném pořadí

20C: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

25C: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevřít v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

#### G13 KILLER CRICKET

**Volba: H00, H20, H25 / Double Bull / Single Bull**

Tato hra je podobná hře No Score Cricket. Když je číslo otevřeno, hráč má šanci vyřadit soupeře („zabit“), pokud znovu trefí stejné číslo. V případě, že soupeř má číslo také uzavřené, pak o život nepřijde. Hráč, který uzavře všechny čísla první, je vítěz.

Možnosti:

H00: otevřít čísla v libovolném pořadí

H20: otevřít číslo 20 jako první, poté v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a střed (Bulls Eye)

H25: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, pak otevřít v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19 a 20

#### G14 SCRAM CRICKET

**Volba: Double Bull, Single Bull**

Každý hráč hází na čísla 15 – 20 a střed (Bull / Bullseye). Jeden hráč je střelec a může získávat body, zatímco zbývající je přehrávač a musí trefit každé číslo plus střed (Bull / Bullseye) jednou, aby bylo uzavřeno. Střelec již nemůže sbírat body za uzavřené číslo, pokud jsou všechna čísla uzavřena, střelec a přehrávač se vymění. Hráč 2 se tak stává střelcem. Cílem každého střelce je získat co nejvíce bodů. Hráč s nejvyšším skóre po obou kolech se stává vítězem.

**G15 LOW PITCH CRICKET****Volba: E00, E20, E25 / Double Bull / Single Bull**

Tato verze hry Cricket využívá nižší čísla na terči, na rozdíl od klasického Cricketu. Hráči musí zavřít čísla 1, 2, 3, 4, 5, 6 a střed. Všechna ostatní pravidla platí stejně jako je popsáno u klasického Cricketu.

Možnosti:

E00: otevřít čísla v libovolném pořadí

E20: otevřít číslo 6 jako první, poté v pořadí: 5, 4, 3, 2, 1 a střed (Bulls Eye)

E25: otevřít střed (Bulls Eye) jako první, poté otvírat v pořadí: 1, 2, 3, 4, 5 a 6

**G16 ENGLISH CRICKET****Volba: Double Bull, Single Bull**

Tato hra je určena pro 2 hráče a skládá se ze dvou kol. Hráč 1 musí trefovat střed (Bull nebo Bullseye), dokud není uzavřen devíti trefami. Bullseye se počítá jako double (dvojnásobek). Hráč 2 musí získat co nejvíce bodů. 40 bodů se odečte od bodů, které získá po každém kole (3 šipky). Jakmile hráč 1 zasáhne Bull / Bullseye a zavřel s 9 trefami (9x), hráči si role vymění. Ten, kdo má na konci druhého kola nejvíce bodů, vítězí.

**G17 DOUBLE ONLY CRICKET****Volba: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Hra Double Only Cricket se hraje stejně jako Cricket s výjimkou toho, že musíte zasáhnout DOUBLE každého určeného čísla, než může hráč začít toto číslo hrát. Jakmile je trefen DOUBLE, toto číslo se může otevřít. Poté DOUBLE a všechny ostatní DOUBLE, TRIPLE a SIGNLE těch čísel se počítají. Např. pro otevření číslo 20, musí každý hráč zasáhnout DOUBLE 20. Po získání DOUBLE 20 by pak trefa SINGLE 20 číslo uzavřela, DOUBLE 20 otevře a získává skóre 20 bodů a TRIPLE 20 otevře a získává skóre 40 bodů. Není tedy možné otevřít a zavřít číslo jednou šipkou.

**G18 COLOR****Volba: 100, 200, 300, 400, 500**

Aby hra mohla začít, každý hráč musí házet jednou šipkou k určení barvy (#20 barva nebo #1 barva), kterou bude hrát. (Pokud hráč trefí touto šipkou střed – Bullseye, musí házet znovu, aby byla barva rozhodnuta). Každý hráč se pak pokouší trefovat svoji barvu, dokud nedosáhnou celkového skóre (které musí být vybráno v nastavení herních možností na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč hodí šipku do barvy protihráče, pak se body nepočítají. Střed (Bullseye) se započítává do vašeho celkového skóre. První hráč, který dostáhne předem nastaveného skóre, vítězí.

**G19 BONUS COLOR****Volba: 100, 200, 300, 400, 500**

Tato hra se hraje stejně jako hra COLOR s touto výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do barvy soupeře, přičtou se protihráči body k jeho celkovému skóre. Možnosti skóre: 100 – 500.

**G20 CORRECTIONAL COLOR****Volba: 100, 200, 300, 400, 500**

Tato hra se hraje stejně jako hra COLOR s touto výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do barvy soupeře, body se mu odečtou od jeho skóre. Možnosti skóre: 100 – 500.

**G21 NO SCORE COLOR****Volba: 003, 004, 005, 006, 007**

Tato hra se hraje stejně jako hra COLOR s touto výjimkou. Každý hráč se snaží trefovat vlastní barvu. Pokud hráč hodí šipku na barvu protihráče, odečte se mu bod z jeho celkového skóre a hráč ztrácí svůj tah. (Střed se započítává do vašeho celkového skóre). Vítězem se stává jediný hráč, který má ještě nějaký bod (když jsou ostatní hráči na nule). Celkový počet bodů musí být rozhodnut a zvolen v herních možnostech na začátku: 3, 4, 5, 6 nebo 7 celkových bodů.

**G22 FREE-DART COLOR****Volba: 005, 010, 015, 020**

Tato hra se hraje stejně jako hra COLOR s touto výjimkou. Každý hráč se snaží trefovat svoji barvu a získat co nejvyšší skóre. Pokud hráč hodí šipku do barvy protihráče, není hod započítán k celkovému skóre. (Střed se započítává do celkového skóre). Hráč s nejvyšším počtem bodů poté, co jsou všechny šipky hozeny, je vítěz. Celkový počet šipek, které budou hozeny, musí být rozhodnut v herních možnostech na začátku hry: 5, 10, 15 nebo 20 šipek celkem.

**G23 OVERS****Volba: O03, O04 ... O20, O21 / Double Bull / Single Bull**

Jedná se o jednoduchou a rychlou hru. Každý hráč by se měl pokusit získat skóre tak, aby bylo stejné jako v předešlém kole, nebo vyšší. Pokud hráč trefí méně bodů než v předchozím kole, ztrácí jeden život. Poslední hráč, který má ještě život, je vítěz. Prosím, vyberte počet životů v možnostech hry: O03 až O21, což představuje 3 až 21 životů.

**G24 UNDERS****Volba: U03, U04 ... U20, U21 / Double Bull / Single Bull**

Hra je podobná jako hra OVERS, s výjimkou získat co nejnižší skóre třemi šipkami. Pokud je po hodu třemi šipkami skóre vyšší než v předchozím kole, pak je odečten jeden život. Pokud šipka mine terč nebo není trefena do herní plochy, je penalizována 60 body (3 x 20, což je nejvyšší možné skóre, které lze hodit jednou šipkou). Poslední hráč, který má ještě život, je vítěz. Možnosti: U03 – U21 představují 3 – 21 životů.

**G25****HALVE- IT****Volba: Double Bull / Single Bull**

Každý hráč začíná hru tím, že střílí na číslo 12, potom 13, 14, jakýkoliv Double, 15, 16, 17, jakýkoliv Triple, 18, 19, 20 a pak Bull's Eye. Každý hráč hází třemi šípkami na stejné číslo a poté pokračuje dalším číslem v dalším kole. Celé skóre bude nahromaděno, Double se počítá jako dvojnásobek a Triple jako trojnásobek bodů. Pokud hráč mine všemi třemi šípkami konkrétní cíl v jednom kole, jeho výsledky budou sníženy na polovinu. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**G26****BIG-6****Volba: b03, b04, b05 .... B19, b20, b21**

Single 6 je prvním cílem pro zahájení hry. V rámci hodu třemi šípkami, musí hráč trefovat tento cíl, aby si zachránil život. Cíl musí být trefen během prvního nebo druhého hodu, hráč má šanci jedním hodem vybrat cíl protihráči. Single, Double a Triple jsou považovány za odlišné cíle. Strategie je vybrat ty nejnáročnější cíle pro protihráče, jak jen to je možné, např. Triple 20 nebo střed. Poslední hráč, který má ještě život, se stává vítězem. Vyberte počet životů s možnostmi B03 – B21, které představují 3 – 21 životů.

**G27****FORTY-ONE****Volba: Double Bull / Single Bull**

Každý hráč začíná hru tím, že střílí na číslo 20, poté 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye a poté celkově 41 bodů. Každý hráč hází třemi šípkami na stejné číslo, poté postupuje na další číslo v příštím kole. Všechno skóre bude započítáno, Double se počítá jako dvojnásobek a Triple jako trojnásobek bodů. Další kolo – 41 bodů – zahrnuje střed a hráč se musí dostat přes tuto výzvu do konce jeho posledního kola (41 je součet hodu třemi šípkami). Na konci hry se stává vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Total
Player 1									
Player 2									

B: Bull's eye

**G28****BINGO****Volba: 132, 141, 168, 189**

Na displeji terče se automaticky zobrazuje číslo. Hráč, který jako první trefí všechny zadané cíle třikrát, vyhrává hru.

132 – trefování čísel v pořadí 15, 4, 8, 14, 3

141 – trefování čísel v pořadí 17, 13, 9, 7, 1

168 – trefování čísel v pořadí 20, 16, 12, 6, 2

189 – trefování čísel v pořadí 19, 10, 18, 5, 11

Hráč by měl trefit číslo třikrát, aby mohl postoupit k dalšímu číslu. Single se počítá jako jedna trefa, Double jako dvě a Triple jako tři.

**G29****DOUBLE DOWN****Volba: Double Bull / Single Bull**

Hra začíná se základním skóre 40 pro každého hráče. Hráč získává body trefením aktivních čísel během aktuálního kola. Např. první kolo se musí hráč trefit do čísla 15. Pokud číslo 15 netrefí, skóre hráče bude sníženo na polovinu. Další kolo je 16 atd. Double a Triple – hráč musí trefit jakýkoliv DOUBLE a TRIPLE, se stejnými pravidly. Hráč, který má nejvyšší počet bodů, se stává vítězem.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Player 1										
Player 2										

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**G30****21 POINTS****Volba: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Cílem této hry je získat co nejvíce označení. Hráč může získat jedno označení dvěma způsoby:

1. Získá přesně 21 bodů hodem 1, 2 nebo 3 šípkami, nebo
2. Získá více bodů než 21 (pokud nikdo nezíská 21 bodů v tomto kole).

Hráč, který minul terč („bust“) a jeho skóre je více než 21 bodů, nemůže dostat označení. Vítězí ten hráč, který má nejvíce označení.

Možnosti: 005 až 011 – 5 až 11 kol.

**G31****NINE DART CENTURY****Volba: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull**

Možnosti – uvedené skóre viz tabulka

Option	100	150	200
Target Score	100 Points	150 Points	200 Points

V této hře má každý hráč 9 šipek (tři kola) k získání skóre 100 (nebo 150, 200) bodů bez překročení, nebo k tomu, aby se dostal co nejbližší ke 100 bodům. Pokud překročíte toto skóre, jste mimo hru. Terč bude hlásit „bust“. Šípka, která bude hozena mimo hodnocenou plochu, vrátí skóre zpět k nule. Šípky, které se odrazí, nebudou penalizovány a nepočítají se do výsledků. Pokud se tak stane, stiskněte tlačítko „Bounce“, což smaže celé skóre. Číslo na terči, které jste trefili, bude vaše skóre. Double je dvojnásobek bodů, Triple trojnásobek. Hráč, který se přiblíží nejvíce k celkovému skóre, aniž by jej přesáhl, se stává vítězem.



**G32 BEST OF NINE**

Hráči musí nejprve vybrat rovné podmínky tím, že hodí na terč. Jakmile je zvolena hrací plocha, budete muset začít sbírat body za DOUBLE, trefit střed a poté číslo naproti v přesném pořadí. Status hráče bude zobrazován na displeji. Např. pokud hráč trefil číslo 11, měl by trefit D-11, S-11, T-11, S-11, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, S-6, T-6, S-6 a nakonec D-1. Vítězem se stává hráč, který jako první dokončí svoji hru.

**G33 HOUND AND HARE**

**Volba: 005, 009, 011, 012, 014, Double Bull / Single Bull**

Zajíc (Hare) se snaží uniknout před ohařem (Hound), zatímco ohař (Hound) se snaží chytit zajíce (Hare). Hráč 1 a 2 jsou v rolích ohaře (Hound) a zajíce (Hare). Zajíc (Hare) začíná s hodem na 20, snaží se získat Double a přesunout se ve směru hodinových ručiček na další číslo. Podobně, ohař (Hound) začíná na čísle 5 a musí zasáhnout Double, aby se mohl přesunout. Když ohař (Hound) chytí zajíce (Hare) a trefí stejný Double jako zajíc (Hare), zajíc (Hare) je chycen. V případě, že zajíc (Hare) dosáhne double 5 předtím, než je chycen, je volný. 005, 009, 011, 012 a 014 – číslo, kde začíná ohař (Hound).

Option	005	009	011	012	014
Segment hound starts	5	9	11	12	14

**G34 SHOOTING I**

**Volba: Double Bull / Single Bull**

V této hře hází každý hráč třemi šípkami. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává dané kolo. Hra se hraje, dokud jeden hráč nevyhraje 7 kol.

**G35 SHOOTING II**

**Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, nicméně do bodování se počítají pouze SINGLE, DOUBLE nebo TRIPLE čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Vítězem se stává ten, kdo jako první vyhraje 7 kol.

**G36 SHOOTING III**

**Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I. Hra končí sedmi koly a vítězem se stává ten, kdo vyhrál většinu kol.

**G37 SHOOTING IV**

**Volba: Double Bull / Single Bull**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, nicméně do bodování se počítají pouze SINGLE, DOUBLE a TRIPLE čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává ten, kdo vyhrál většinu kol.

**G38 FOOTBALL**

Hráči musí nejprve vybrat rovné podmínky tím, že hodí šipku na terč. Jakmile je vybráno hrací pole, musíte získat body za Double, poté trefit střed a poté číslo naproti v přesném pořadí. Stav hráče bude zobrazen na hlavním displeji. Např. pokud si hráč zvolí číslo 11, měl by trefit D-11, S-11, T-11, S-11, vnější střed terče, vnitřní střed terče, vnější střed terče, S-6, T-6, S-6 a konečně D-6. První hráč, který dokončí svou hru, se stává vítězem.

**G39 BOWLING**

**Volba: 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r**

Před zahájením hry je nutné vybrat počet hráčů a požadovanou volbu. Možnosti jsou počet segmentů, viz níže.

Option	10r	11r	12r	13r	14r	15r
Number of frames	10	11	12	13	14	15

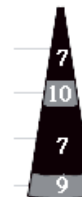
U každého kola terč ukáže na displeji SEL. Pro každé kolo bude vaše první šipka vybírat „cestu“ a druhá a třetí šipka bude získávat body. Trefa do středu se nezapočítává. Body jsou započítávány takto:

Vnitřní single 7 bodů

Triple: 10 bodů

Vnější single 7 bodů

Double: 9 bodů



3

Hráč se nejvyšším počtem bodů se stává vítězem. Na displeji se bude zobrazovat skóre. Dokonalá hra je 200/220/240/260/280/300, pro zvolené nastavení.

**G40 GOLF 9 HOLES**

**Volba: 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F**

Jedná se o simulaci golfo. Cílem je projít 9 nebo 18 „jamek“ s co nejnižším možným skóre. Číslo 1 – 18 představují každou jamku. Každé číslo musí hráč zasáhnout třikrát, aby mohl jít k dalšímu. Double i Triple ovlivňuje skóre, protože umožňují, abyste dokončili „jamku“ s menším počtem úderů, např. zasáhneme-li dané číslo triplem, je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

