

Royal 580

## (SK) ELEKTRONICKÝ ŠÍPKOVÝ TERČ - ROYAL 580

### OBSAH

ELEKTRONICKÝ ŠÍPKOVÝ TERČ	1x
OCEĽOVÉ ŠÍPKY S MÄKKÝM HROTOM	6x
ADAPTÉR	1x
NÁHRADNÉ MÄKKÉ HROTY	Náhradná súprava

\*Batérie a adaptér nie sú súčasťou dodávky pre elektronický šípkarský stôl Royal 580

### TECHNICKÉ ÚDAJE

ČLÁNOK	HRY	VARIÁCIE	HRÁČI
ELEKTRONICKÝ ŠÍPKARSKÝ STÔL ROYAL 580	36	580	1-8
CIEĽOVÁ OBLASŤ	DISPLAY		
13,5	Plne vedený a XO kriket pre 4 hráčov		

### ZAVESIŤ ŠÍPKY:

Uistite sa, že šípky visia bezpečne na stene. Predtým: vždy skontrolujte kovový háčik na zadnej strane

doska. Oko šípky by malo visieť 1,73 metra od zeme na stene. Šípky sa musia hádzať zo vzdialenosti 2,37 metra.

V prípade elektronického šípkového terča by malo jeho terčové oko visieť 1,73 metra od zeme na stene. Šípky musia hodiť zo vzdialenosti 2,44 metra.

### PRAVIDLÁ HRY:

Existuje niekoľko verzii hry šípkami, ktorú vymyslel počet osôb. Najznámejšia a najobľúbenejšia šípky sa nazýva 501:

- Každý hráč hrá s 3 šípkami.
- Rozhodnite, kto bude začínať: hráči musia hádzať smerom k býciemu oku, hráč, ktorý hodiť najbližšie k býciemu oku, môže začať hru.
- Na začiatku má každý hráč 501 bodov. Každé skóre od tohto bodu sa odpočíta od počiatočného skóre.
- Víťazom sa stane hráč, ktorý najrýchlejšie dosiahne skóre 0.
- Posledné šípky musia byť vždy dvojité skóre alebo býčie oko (nie býk)!

### ROZDELENIE BODOV:

- Červené býčie oko: 50 bodov
- Zelený samostatný býk: 25 bodov
- Najvyšší počet bodov: 180 (3-krát trojnásobok 20)
- Najvyšší hod: 170 2 krát triple 20, 1 krát bull's eye)
- Stredný kruh na čísle je trojica (3 krát)
- Vonkajší kruh na čísle je dvojnásobok. Vonkajší krúžok musí byť vždy vyhodnený (alebo na červenom býčom oku, nie na jednoduchom býkovi).
- Šípky, ktoré minú hraciu plochu a ktoré spadnú na zem alebo sú hodené do stredu pri poslednom hode, sa počítajú ako 0 bodov.

### UPOZORNENIA:

- Ak šípky nepoužívate: vždy z vyberte šípky a odložte ich na bezpečné miesto mimo dosahu detí a domácich zvierat.
- Šípky hádžte vždy z odporúčanej vzdialenosti 2,37 metra a hádzať ich primeranou rýchlosťou. Nikdy nehádzte smerom k ľuďom alebo zvieratám.
- Z bezpečnostných dôvodov: Keď hráči hádžu šípky: Všetci hráči musia stáť za čiarou 2,37 metra.

### NÁVOD NA INŠTALÁCIU

- Montáž by mala len dospelá osoba.
- Pred použitím skontrolujte, či sú všetky časti kompletne.
- Vždy skontrolujte, či je predmet bezpečne upevnený.

### MONTÁŽ

1. Vyberte preferované miesto pre elektronické šípky

počítadlo. Vybrané miesto musí mať okolo terča voľný priestor 1 meter, aby sa zabránilo jeho poškodeniu.

2. Háčik na stenu musí byť umiestnený tak, aby bolo oko býka 173 cm (68") nad podlahou. Šípky sa majú hádzať zo vzdialenosti približne 237 cm (96") sa uistite, že pred doskou je voľný priestor približne 3 m (10'). Umiestnite dve značky vedľa seba na vybranej stenovej stĺpiky vo výške 192 cm (75 5/8") nad podlahou, pričom medzi nimi musí byť 14 cm (5 1/2"). Do referenčných značiek zaskrutkujte dve skrutky, kým hlavy skrutiek nebudú vyčnievať približne 1/2" zo steny.
- 3.
4. Zarovnajme montážne otvory na zadnej strane hry s hlavami skrutiek a potom hru namontujte. Možno bude potrebné nastaviť skrutky, aby hra tesne k stene.
5. Po namontovaní dosky by malo byť oko býka vo výške 173 cm (68") nad podlahou.

### INŠTALÁCIA NAPÁJANIA

Šípková doska je navrhnutá tak, aby sa napájala adaptérom striedavého prúdu na 5 V jednosmerného prúdu s minimálnym výkonom 500 miliampérov, pričom polarita zástrčky jednosmerného prúdu je nastavená ako kladná (+) vonku a záporná (-) uprostred.

Ak chcete pripojiť adaptér, zapojte zástrčku DC do konektora DC

a sieťovú zástrčku do elektrickej zásuvky.

### VAROVANIE!

- Počas používania: zabezpečte, aby prívodný kábel nezvyšoval nebezpečenstvo zakopnutia alebo iné nebezpečenstvo.
- Po použití šípky: vypnite napájanie v elektrickej sieti a odpojte adaptér od elektrickej siete a šípky.
- Nikdy nenechávajte adaptér pripojený k šípkam, keď sa nepoužíva.
- Ak adaptér nepoužívate, bezpečne ho uložte.

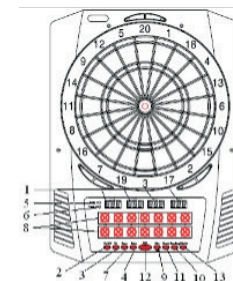
### DÔLEŽITÉ

1. Počas prepravy alebo pri bežnom používaní je možné, že sa segmenty tejto dosky dočasne zaseknú, čo vedie k zamrznutiu segmentu. Ak k tomu dôjde, skóre zaseknutého segmentu sa započíta a zobrazí pri zmene hráča. Keď sa objaví táto chyba, vykonajte nasledujúce kroky:
  - a. Nájdite zaseknutý segment, ktorého skóre sa automaticky započíta a zobrazí pri zmene hráčov.
  - b. Pevne zatlačte na zaseknutý segment, kým neuvolní a neuvolní. Po uvoľnení zaseknutých segmentov by mala chyba zmiznúť a doska by mala naďalej fungovať normálne.
2. Táto hra je určená len na používanie so šípkami s mäkkým hrotom. V žiadnom sa nepokúšajte používať šípky s oceľovým hrotom alebo dlhšie šípky s mäkkým hrotom (maximálna dĺžka: 2,5 cm).
3. Medzi jednotlivými výstrelmi je potrebný elektronický a mechanický reakčný čas. Ak sa dva výstrely vyskytnú príliš blízko pri sebe, vytiahnite druhú šípku a hodeť znova, aby ste správne zaznamenali svoj

skóre. V prostredí s rýchlym prechodom elektrického prúdu môže hra so šípkami zlyhať a vyžadovať resetovanie hry so šípkami.

5. Ide o hru pre dospelých, ktorá obsahuje funkčný ostrý hrot. Deti by sa mali hrať len pod dohľadom dospelých.
6. Pred použitím odlepte ochrannú fóliu na ploche displeja.

### NÁVOD NA OBSLUHU



ELEKTRONICKÝ ŠÍPKARSKÝ STŮL ROYAL 580	
ČÍSLO	POPIS
1	Zobrazenie skóre hráča
2	Tlačidlo zapnutia/vypnutia
3	Tlačidlo nahor
4	Tlačidlo Enter
5	DI= Indikátor Double In
6	DO= Indikátor Double Out
7	Tlačidlo nadol
8	Zobrazenie kriketu
9	Tlačidlo Miss a Reset
10	Tlačidlo Handicap
11	Tlačidlo zvuku
12	Ďalšie tlačidlo
13	Tlačidlo Reset

- Stlačením tlačidla Zapnúť/Vypnúť zapnete hru a displej sa rozsvieti s uvítacím zvukom. Keď zvuk zhasne, na displeji hráča sa zobrazí "G01" a na displeji skóre "301".
- Stláčaním tlačidiel nahor alebo nadol vyberte hru. Výber sa zobrazí na displeji hráča a skóre. Výber potom potvrdíte stlačením tlačidla Enter. Prosím skontrolujte výber hier pre všetky hry.
- Stláčaním tlačidiel nahor alebo nadol vyberte možnosti a stlačením tlačidla Enter potvrdíte výber.
- V prípade voľby 301 alebo 301 League stlačte tlačidlá nahor alebo nadol, aby ste ďalej zvolili možnosti Single / Double. Výber potvrdíte stlačením tlačidla Enter. SiO: Single In/Single Out (počas hry budú všetky kontrolky LED zhasnuté). diO: (počas hry bude svietiť kontrolka DI) SdO: Single In/Double Out (počas hry svieti kontrolka DO) diS: Double In/Double Out (počas hry budú svietiť LED diódy DI aj DO)
- Stlačením tlačidla nahor alebo nadol vyberte počet hráčov. K dispozícii je celkom 9 možností výberu hráčov od režimu pre 1 hráča až po režim pre 8 hráčov a režim pre počítačového hráča. Stlačením tlačidla Enter potvrdíte výber a spustíte hru. V prípade viac ako 4 hráčov niektorí hráči podelia o zobrazenie skóre hráčov.
- Ak ste vybrali a potvrdili možnosť v režime počítačového hráča, budete hrať proti počítaču. Stláčaním tlačidiel nahor alebo nadol vyberte úroveň počítačového hráča a stlačením tlačidla Enter spustíte hru. Päť úrovní počítačového hráča je nasledujúcich:  
C-1: Začiatovník  
C-2: Stredne pokročilý  
C-3: Pokročilý  
C-4: Expert  
C-5: Profesionálne
- V prípade, že hra obsahuje možnosti 25/50 býkov, môžete si ich vybrať stlačením tlačidiel hore alebo dole a výber potvrdiť stlačením tlačidla Enter. 25/50 (vonkajší býk je 25 a vnútorný býk je 50) a 50/50 (vnútorný aj vonkajší býk je 50).
- Ak chcete hrať hru Cricket, stlačením tlačidla Cricket môžete okamžite vstúpiť do hry G10 Cricket a vybrať počet hráčov a možnosti býka.
- Táto doska je tiež vybavená režimom pre hendikepovaných. Hráč môže pred začatím hry stlačiť tlačidlo Handicap a vstúpiť do režimu handicapu. Hráč môže zmeniť úroveň hendikepu stlačením tlačidla Hráč. Používateľ môže zmeniť hráča opätovným stlačením tlačidla Handicap v Režim Handicap.
- Počas hry, keď počítač oznámi "NEXT PLAYER", žiadny tlak na segmenty neaktivuje šípky. Hráč je povinný odstrániť všetky šípky a stlačiť tlačidlo Next (Ďalší) pre ďalšie kolo hráča. Šípky sa automaticky prepnú na ďalšieho hráča, ak sa na hracej ploche nehralo približne 10 sekúnd po oznámení "NEXT PLAYER".
- Stlačením tlačidla Miss dosiahnete skóre 0 a zaznamenáte jednu šípku, keď šípka zasiahne lapač šípkov WEB alebo minie hry.
- Ak chcete resetovať hru, stlačte tlačidlo Reset a podržte ho 2 sekundy.
- Počas hry môžete stlačením tlačidla Enter skontrolovať skóre ostatných hráčov.
- Počas prehrávania môžete nastaviť zvuk

hlasitosti stlačením tlačidla Zvuk.

- Po skončení hry sa zobrazí číslo a poradie všetkých hráčov. V 301-901 a 301-901 League sa automaticky zobrazí aj bod za šípku (ppd) hráča. Stlačením tlačidla Ďalej si môžete skontrolovať ppd ostatných hráčov na inej stránke.

- Stlačením a podržaním tlačidla zapnutia/vypnutia na 3 sekundy hru vypnete. Na účely úspory energie je hracia doska vybavená funkciou automatického vypnutia. Ak sa hra nehrala 30 minút, hra sa automaticky vypne.

#### VÝBER HRY

GAME	POPIS	DISPLAY	NIE. MOŽNOSTI/ VARIÁCIE	NIE. Z HRÁČI
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 Liga	C01	7 / 224	1-8
G03	Odpočítajte sa	CUP	9 / 18	1-8
G04	Hodiny dookola	RCL	12	1-8
G05	Šanghaj	Shi	4	1-8
G08	Shoot Out	S-O	19	1-8
G09	9 životov	9Li	7	2-8
G10	Kriket	Cr	3 / 6	1-8
G11	Kriket bez skóre	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cvrček s prerezaným hrdlom	Cuc	3 / 6	1-8
G13	Zabijácky cvrček	LLc	3 / 6	2-8
G14	Scream Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Kriket na nízkom ihrisku	LPc	3 / 6	1-8
G16	Anglický kriket	Enc	1 / 2	2
G17	Iba štvorhry Kriket	Dbc	3 / 6	1-8
G26	Veľká šesťka	Velký	19	2-8
G27	Štyridsaťjeden	Pre	1 / 2	1-8
G28	Bingo	Bin	4	1-8
G29	Zdvojnásobenie	Ddn	1 / 2	1-8
G32	Futbal	Ftb	1	1-8
G33	Strelba I	S-1	1 / 2	1-8
G34	Strelba II	S-2	1 / 2	1-8
G35	Strelba III	S-3	1 / 2	1-8
G36	Strelba IV	S-4	1 / 2	1-8
G06	Vysoké skóre	HIS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G18	Farba	CL2	5	1-8
G19	Bonusová farba	bC2	5	1-8
G20	Farba nápravného zariadenia	CC2	5	1-8
G21	Žiadne skóre Farba	NC2	5	2-8
G22	Farba šípkov zadarmo	FdC	4	1-8
G23	Nad	OrS	19 / 38	2-8
G24	Spodná časť	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G30	21 bodov	21P	7	1-8
G31	Deväť šípkov storočia	Ndc	3 / 6	1-8

#### HENDIKEP PRI VÝBERE HRY

NIE.	GAME	MOŽNOSTI HENDIKEPU
G01	301	-20, -40, -60, -80 bodov
G02	301 Liga	-20, -40, -60, -80 bodov
G03	Odpočítajte sa	+20, +40, +60, +80 bodov
G05	Šanghaj	+20, +40, +60, +80 bodov
G06	Vysoké skóre	+20, +40, +60, +80 bodov
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Životy
G08	Shoot Out	+1, +2, +3 +4 značky
G09	9 životov	-1, -2, -3, -4 Životy
G18	Farba	+20, +40, +60, +80 bodov
G19	Bonusová farba	+20, +40, +60, +80 bodov
G20	Farba nápravného zariadenia	+20, +40, +60, +80 bodov
G21	Žiadne skóre Farba	-1, -2, -3, -4 značky
G22	Farba šípkov zadarmo	+20, +40, +60, +80 bodov
G23	Nad	-1, -2, -3, -4 Životy
G24	Spodná časť	-1, -2, -3, -4 Životy
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 bodov
G26	Veľká šesťka	-1, -2, -3, -4 Životy
G27	Štyridsaťjeden	+20, +40, +60, +80 bodov
G29	Zdvojnásobiť počet bodov	+20, +40, +60, +80 bodov
G30	21 bodov	+1, +2, +3, +4 body

#### OPISY A PRAVIDLA HRY

##### G01: 301

##### MOŽNOSTI:

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

Za každú šípku sa odpočíta 301/501/601/701/801/901/999 bodov.

Víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne presnú hodnotu 0. Ak hráč prekročí skóre potrebné na dosiahnutie presnej nuly, je ťah "vyrazený" a skóre sa vráti na hodnotu, ktorú mal pred ťahom.

SiO (Single In+ Single Out): Počas hry budú všetky LED svetlá vypnuté.

Skórovanie sa začína a končí, keď padne akékoľvek číslo. Hráč môže ukončiť hru zásahom ľubovoľného čísla, ktoré zníži skóre presne na nulu.

diO (Double In+ Single Out): Počas hry bude svietiť dióda DI.

Skórovanie sa začína, keď padne číslo v kruhu dvojnika alebo dvojité býčie oko. Kým nie je splnená táto podmienka, nezapočítava sa žiadne skóre.

SdO (Single In + Double Out): Počas hry bude svietiť kontrolka DO.

Hráč môže ukončiť hru zásahom čísla v kruhu dvojnika alebo dvojitého býčieho oka, ktoré zníži skóre presne na nulu. Keď hráč prekročí skóre potrebné na dosiahnutie presnej nuly alebo "1", je ťah "bust" a skóre sa vráti na hodnotu, akú mal pred ťahom (Zostávajúce skóre "1" je tiež bust, pretože nie je možné ho dvojitým zásahom znížiť na nulu)

diS (Double In+ Double Out): Počas hry budú LED diódy DI aj DO.

Bodovanie sa začína, keď padne číslo v kruhu dvojnika alebo Dvojité býčie oko, a končí sa, keď padne číslo v kruhu dvojnika alebo Dvojité býčie oko, ktoré znižuje skóre presne na nulu.

## G02: 301 MOŽNOSTÍ

### LIGY:

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

Podobne ako v hre 301, ale tu hrajú tímy proti . Všetci hráči s nepárnym číslom budú v jednom tíme, zatiaľ čo hráči so párnym číslom budú v inom tíme. Skóre tímu bude odpočítavať za každú šípku všetkých hráčov tímu od 301 bodov. Ak jeden tím dosiahne presne 0, tento tím vyhral. Okrem variantov hry 301 umožňuje táto hra aj výber nasledujúcich 4 rôznych členov tímu.

### MOŽNOSTI:

- 2-C: 2 hráči v každom tíme
- 3-C: 3 hráči v každom tíme
- 4-C: 4 hráči v každom tíme
- Cyb: 1 hráč vs počítačový hráč

### G03: MOŽNOSTI

#### ODPOČÍTAVANIA:

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

Cieľom je poraziť ostatných hráčov tak, že ako prvý dosiahnete vopred stanovené skóre. Skóre sa bude sčítavať za každú šípku, pričom víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovený počet bodov. Možnosti nastavených bodov sú

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

### G04: NEPRETRŽITÉ MOŽNOSTI:

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

Údery vykonávajú v prísnom poradí 1, 2, 3 ..., až kým nedosiahnete 5, 10, 15 alebo 20s s rovnými, dvojitými alebo trojitými ranami v závislosti od úrovne výkonu. Víťazom sa hráč, ktorý ako prvý dosiahne konečné skóre. Hráči začínajú svoj ďalší ťah ďalším správnym číslom v poradí. Počítač zobrazí číslo, musí hráč trafiť.

105,110,115,120: Posledné číslo je 5,10,15,20 bez ohľadu na to, či je jednoduché, dvojité alebo trojité.

205,210,215,220: Posledné číslo je 5,10,15,20 a platí len dvojnásobok.

305,310,315,320: Posledné číslo je 5,10,15,20 a platí len trojica.

### G05: ŠANGHAJSKÉ

#### MOŽNOSTI:

- L01, L05, L10, L15

Každý hráč musí prejsť okolo hracej plochy a získať body od 1 do 20 a potom býčie oko. Za každé číslo hodte šípku a hráč, ktorý získa najvyšší počet bodov, vyhráva. Každý hráč môže získať skóre na ľubovoľných správnych úsekoch (jednoduchý X 1, dvojitý X 2, trojitý X 3) a výbery sa menia nasledovne:

L01: hra začína od segmentu 1 L05hra začína od segmentu 5 L10: hra začína od segmentu 10 L15hra začína od segmentu 15

### G08: MOŽNOSTI

#### STRELBY:

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

Počítač náhodne zobrazí skóre, ktoré má hráč trafiť. Za jeden správny zásah získa hráč známku. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý trafiť 3, 4, 5, 6 ..... 21 značiek v závislosti od úrovne náročnosti. Ak hráč netrafiť tabuľku do 10 sekúnd, automaticky sa zmení na iné skóre, ktoré má hráč trafiť, a počíta sa to, ako keby ste trafili nesprávne číslo.

-03, -04, -05 ..... -21 predstavujú 3, 4, 5, ..... 21 znakov.

### G09: 9 MOŽNOSTÍ

#### ŽIVOTA:

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

V tejto hre sa v sekvenčnej slučke prehrávajú čísla 1 až 20 a býčie oko. Hráči sa striedajú v hádzaní 1 v prvom kole, 2 v druhom kole a tak ďalej, až kým sa v 21. kole nehodí "25", v 22. kole 1 atď. Každý hráč musí v každom kole trafiť cieľovú číslu jednou šípkou. Ak hráč minie všetky 3 šípky, stratí jeden život. Posledný hráč, ktorý zostane nažive, je víťaz.

Na displeji kriketu sa odpočítavajú zostávajúce životy pre každého hráča. 003, 004, 005 .... 009 predstavujú 3, 4, 5, ..... 9 životov.





### G10: MOŽNOSTI

#### KRIKETU:

- C00, C20, C25
- 25/50 Bull

- Podľa štandardných pravidiel bude Cvrček používať iba číslo 15-20 a býčie oko. Všetky platné zásahy budú potvrdené a zobrazené na displeji kriketu.
- Keď hráč trikrát zasiahne číslo, je pre "otvorené" (číslo je uzavreté a otvorené pre bodovanie) a akékoľvek ďalšie zásahy prinášajú body ako hod.
- Keď číslo padne 3-krát všetkým hráčom, je toto číslo "uzavreté" a žiadny hráč ho už nemôže .
- Hráč, ktorý "otvoril" číslo, môže na ňom pokračovať v skórovaní, kým sa nestane "uzavretým".
- Hráč vyhráva hru, keď ako prvý "uzavrie" všetky čísla a má rovnaké alebo vyššie skóre ako ostatní hráči. Ak však majú hráči rovnaký počet bodov alebo nemajú žiadne body, vyhráva hráč, ktorý ako prvý "uzavrie" všetky čísla.
- Ak hráč najprv "uzavrel" všetky čísla, ale zaostáva v bodov, pokračuje v bodovaní na "otvorených" číslach. Ak tento hráč nenazbieral najvyšší počet bodov v čase, keď iný hráč "uzavrie", víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

MOŽNOSŤ	POPIS
C00	zasiahnite a "otvoríte" čísla 15-20 a býčie oko v akomkoľvek poradí.
C20	najprv trafte a "otvoríte" číslo 20, potom v poradí "otvoríte" čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčie oko.
C25	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

CRICKET	JEDEN ČAS	DVA TIMES	OTVORENÉ	ZÁVER
ZNAČKA				

#### POZNÁMKA:

- Jeden segment : Počítajte jedenkrát  
Dvojitý segment : Počítajte dvakrát  
Trojitý segment : Počítajte trikrát
- Segment bude "otvorený", ak už bol zasiahnutý viac ako trikrát. Bude "uzavretý", ak všetci hráči "otvorili" rovnaký segment.

### G11: ŽIADNE MOŽNOSTI

#### KRIKETOVÉHO SKÓRE:

- 000, 020, 025
- 25/50 Bull

Táto hra je podobná hre Cricket, okrem toho, že sa v nej nezískava žiadne skóre. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý "zavrel" všetky body.

MOŽNOSŤ	POPIS
000	zasiahnite a "otvoríte" čísla 15-20 a býčie oko v akomkoľvek poradí.
020	najprv trafte a otvorte číslo 20, potom poradí otvorte čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčie oko.
025	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

### G12: MOŽNOSTI KRIKETU S

#### PREREZANÝM HRDLOM:

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

Podobné základné pravidlá ako pri hre Kriket, okrem toho, že sa body pripočítavajú k súperovým bodom, keď sa začne bodovanie. Hráč, ktorý ako prvý

"uzavrie" všetky segmenty najmenším počtom bodov. Táto varianta umožňuje hráčom zbierať skóre pre svojich súperov a tým ich dostať do ešte väčšej priepasti.

MOŽNOSŤ	POPIS
00C	zasiahnite a "otvoríte" čísla 15-20 a býčie oko v akomkoľvek poradí.
20C	najprv trafte a otvorte číslo 20, potom poradí otvorte čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčie oko.
25C	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

### G13: MOŽNOSTI VRAŽEDNÉHO

#### KRIKETU:

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

Hra je podobná hre No Score Cricket EXCEPT, keď "uzavriete" číslo a vaši súperii nie, môžete eliminovať označenie súpera tým, že trafíte rovnaké číslo.

MOŽNOSŤ	POPIS
opäť. Víťazom	sa stáva hráč, ktorý "uzavrel" všetky čísla.
H00	Zasiahnite a "otvoríte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
H20	Najprv trafte a "otvoríte" číslo 20, potom v poradí "otvoríte" čísla 19,18,17,16,15 a býčie oko
H25	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15,16,17,18,19 a 20.

### G14: MOŽNOSTI KRIKETU:

- 25/50 Bull

Táto hra je variáciou hry Kriket. Hra pozostáva z 2 kôl. V prvom kole hráč

Hráč č. 1 musí "uzavrieť" čísla 15 až 20 a býčie oko, zatiaľ čo hráč č. 2 sa snaží získať čo najvyššie skóre získaním "otvorených" čísel. Kolo 1 sa skončí, keď sú všetky čísla "zatvorené". V 2. kole sa postupuje opačne. Hráč s najvyšším skóre po oboch kolách je víťazom.

### G15: MOŽNOSTI KRIKETU NA

#### NÍZKOM IHRISKU:

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

Hra je podobná hre Kriket. VYHRAJTE si s číslami, na ktoré sa strieľa, z "15 až 20 a býčie oko" na "1 až 6 a býčie oko".

MOŽNOSŤ	POPIS
E00	Trafte a "otvoríte" čísla 1-6 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
E20	Najskôr trafte a "otvoríte" číslo 6, potom v poradí "otvoríte" čísla 5, 4, 3, 2, 1 a býčie oko.
E25	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 1, 2, 3, 4, 5 a 6.

### G16: MOŽNOSTI ANGLICKÉHO

#### KRIKETU:

- 25/50 Bull

Táto hra je určená len pre 2 hráčov. Hra pozostáva z dvoch kôl. V prvom kole je cieľom prvého hráča býčie oko, každý zásah vonkajšieho býka sa počíta ako jedna značka, vnútorného býka ako dve značky a ostatné čísla sa počítajú ako 0 značiek. Stránka

cieľom hráča 2 je získať čo najvyššie skóre skôr, ako hráč 1 nazbiera 9 bodov. Hráč 2 môže hodiť ľubovoľné číslo. Ak však hráč 2 získa 42 bodov, počíta sa to ako 2 body, ak hráč 2 získa 59 bodov, počíta sa to ako 19 bodov. Skóre sa teda započítava len vtedy, ak je súčet troch hodov vyšší ako 40, inak sa počíta ako 0 bodov. Prvé kolo je ukončené, keď hráč 1 nazbiera 9 bodov. V druhom kole si hráči vymenia svoje úlohy. Hráč 2 zasiahne terč a hráč 1 si ide pre body. Hra sa skončí, keď hráč 2 nazbiera 9 bodov. Víťazom sa stáva hráč s najväčším počtom bodov.

Na kriketovom displeji sa spočíta, koľko bodov ste získali.

#### G17: IBA DVOJHRY KRIKETOVÉ

##### MOŽNOSTI:

- L00, L20, L25
- 25/50 Bull

Cricket iba pre dvojice je podobný hre Cricket, okrem toho, že hráč musí trafiť dvojicu každého určeného čísla cricketu, aby mohol s týmto číslom pokračovať ďalej. Keď je dvojnásobok zasiahnutý, toto číslo sa môže "otvoriť". Potom sa započítava tento double a všetky ďalšie double, triple a single tohto čísla. Napríklad každý hráč musí trafiť dvojnásobok 20, aby mohol začať číslo 20. Po získaní dvojitej 20 by sa číslo "uzavrelo" jednoduchou 20, dvojitou 20 by sa "uzavrelo" a získalo 20 bodov a trojitou 20 by sa "uzavrelo" a získalo 40 bodov. Nie je teda možné "uzavrieť" číslo jednou šípkou.

MOŽNOSŤ	POPIS
L00	zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v akomkoľvek poradí.
L20	najprv traťte a otvorte číslo 20, potom poradí otvorte čísla 19, 18, 17, 16, 15 a býčie oko.
L25	Najprv traťte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

#### G26: MOŽNOSTI

##### VELKE ŠESTKY:

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

TSingle 6 je prvý cieľ, ktorý je potrebné zasiahnuť na začiatku hry. Počas troch hodov musí hráč 1 trafiť 6, aby si "zachránil" život. Po zasiahnutí aktuálneho cieľa určí ďalší hod šípkou cieľ súpera. Ak hráč 1 nezasiahne aktuálny cieľ do 2 hodov šípkou, stratí možnosť určiť ďalší cieľ hráč 2. Hráč 2 bude strieľať na nový cieľ, ktorý náhodne vygeneruje počítač. Jednotlivci, dvojníci a trojníci sú v tejto hre samostatnými terčmi.

Cieľom hry je prinútiť súpera k strate životov tým, že mu vyberiete ťažké ciele, ktoré musí zasiahnuť, ako napríklad "dvojité býčie oko" alebo "trojitá dvadsiatka". Víťazom sa stáva posledný hráč, ktorému zostal život.

b03 až b21 predstavujú 3 až 21 životov. Počet zostávajúcich životov sa zobrazuje na displeji cvrčka.

#### G27: ŠTYRIDAŤJEDEN

##### MOŽNOSTI:

- 25/50 Bull

Každý začína hru strelbou na číslo 20, potom na 19, 18, 17, 16, 15, býčie oko a potom na celkových 41 bodov. Každý hráč hádže tri šípky na rovnaké číslo a v ďalšom kole postupuje na ďalšie číslo. Všetky body sa sčítajú. Dvojnásobok počíta ako 2X a trojnásobok ako 3X bodov. Po býčom oku je zahrnuté ďalšie kolo alebo 41 bodov a hráč musí túto úlohu prekonať pred ukončením hry. Na konci hry sa víťazom stáva hráč s najväčším počtom bodov.

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

#### G28: MOŽNOSTI

##### BINGO:

- 132, 141, 168, 189

Tabuľka automaticky zobrazí cieľový segment. Hráč, ktorý ako prvý dokončí zásah konkrétnej sekvencie, vyhráva hru.

MOŽNOSŤ	POPIS
132	Zasiahnite segment v poradí 15, 4, 8, 14, 3.
141	Zasiahnite segment s postupnosťou 17, 13, 9, 7, 1.
168	Zasiahnite segment s postupnosťou 20, 16, 12, 6, 2.
189	Zasiahnite segment s postupnosťou 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč by mal trikrát trafiť do číselného segmentu, aby sa dostal do ďalšieho číselného segmentu. Zasiahnutie jednoduchého segmentu sa počíta ako jedenkrát; dvojnásobný segment sa počíta ako dvakrát; trojnásobný segment sa počíta ako trikrát.

#### G29: MOŽNOSTI

##### ZDVŔJNÁSOBENIA:

- 25/50 Bull

Hra začína so základným skóre 40 pre každého hráča. Hráč musí získať skóre zasiahnutím aktívneho segmentu aktuálneho kola. Napríklad v 1. kole musí hráč hodiť tak, aby trafił segment 15. Ak nie je zasiahnutý žiadny segment 15, skóre hráča sa zniží na polovicu. V ďalšom kole je to 16 a tak ďalej. V prípade D a T musí hráč trafiť ľubovoľnú dvojku alebo trojku a uplatní sa rovnaké pravidlo. Hráč, ktorý získa najvyššie skóre, je víťazom.

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

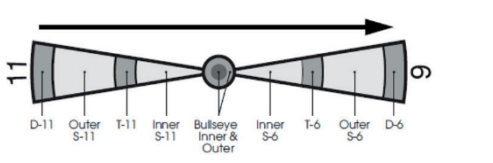
D: Dvojitý

T: Trojitý

B: Bull

#### G32: FUTBAL

Hráč si musí najprv vybrať hracie pole hodením šípky na terč. Po výbere hracieho poľa je potrebné začať body od dvojitého segmentu, preniesť cez býčie oko a potom do protiahlych segmentov v prísnom poradí. Stav hráča sa zobrazí na kriketovom displeji. Žije vľavo sa zobrazí na kriketovom displeji.



Ak si napríklad hráč vyberie segment 11, mal by trafiť D-11, vonkajší S-11, T-11, vnútorný S-11, vonkajšie býčie oko, vnútorné býčie oko, vonkajšie býčie oko, vnútorný S-6, T-6, vonkajší S-6 a nakoniec D-6. Hráč, ktorý ako prvý dokončil danú sekvenciu, je víťazom.

#### G33: MOŽNOSTI

##### STRELBY I:

- 25/50 Bull

V tejto hre každý hráč hádže tri šípky. Hráč s najvyšším počtom troch šípok vyhráva dané kolo. Víťazom sa stáva ten, kto ako prvý vyhrá 7 kôl. Na kriketovom displeji sa zobrazí, koľko kôl ste vyhrali.

#### G34: MOŽNOSTI

##### STRELBY II:

- 25/50 Bull

Táto hra sa hrá rovnako ako hra Shooting I, avšak do skóre sa započítavajú iba šípky, ktoré padnú do jednoduchých, dvojitých alebo trojitých oblastí s nasledujúcimi číslami cieľových oblastí: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a býčie oko. Víťazom sa stáva ten, kto ako prvý vyhrá 7 kôl. Na kriketovom displeji sa zobrazí, koľko kôl ste vyhrali.

#### G35: MOŽNOSTI

##### STRELBY III:

- 25/50 Bull

Táto hra sa hrá rovnako ako hra Shooting I. Hra však trvá sedem kôl a víťazom sa stáva ten, kto ako prvý vyhral 4 kolá v priebehu 7 kôl alebo kto vyhral najviac kôl po 7 kolách. Na kriketovom displeji sa zobrazí, koľko kôl ste vyhrali.

#### G36: MOŽNOSTI STRELBY IV:

- 25/50 Bull

Táto hra sa hrá rovnako ako hra Shooting III, avšak do výsledku sa započítavajú iba šípky, ktoré padnú do jednoduchej, dvojitej alebo trojitej oblasti s nasledujúcimi číslami cieľovej oblasti: 15, 16, 17, 18, 19, 20, býčie oko. Víťazom sa stáva ten, kto ako prvý vyhral 4 kolá v rámci 7 kôl alebo kto vyhral najviac kôl po 7 kolách. Na kriketovom displeji sa zobrazí, koľko kôl ste vyhrali.

#### G06: MOŽNOSTI VYSOKÉHO

##### SKÓRE:

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

Každý hráč musí nazbierať najviac bodov v 3, 4, 5... alebo 14 kolách (v každom kole 3 šípky), aby vyhral. Dvojnásobok a trojnásobok sa počíta ako 2-násobok, resp. 3-násobok skóre daného segmentu. Na kriketovom displeji sa spočíta, koľko kôl ste odohrali.

H03, H04, H05 ..... H14 predstavujú 3, 4, 5..... 14 kôl.

#### G07: MOŽNOSTI

##### ZABÍJANIA:

- 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 začiatku si každý hráč musí vybrať svoje číslo hodením šípky do cieľovej oblasti. Na displeji sa v tomto zobrazí "SEL". Číslo, ktoré každý hráč dostane, je jeho pridelené číslo počas celej hry. Žiadni dvaja hráči nemôžu mať rovnaké číslo. Keď má každý hráč pridelené číslo, začína sa akcia. Každý hráč sa snaží zasiahnuť svoje číslo, aby dosiahol kvalifikáciu "zabijak". Keď sa hráč stane zabijakom, jeho cieľom je "zabiť" svojich súperov zasiahnutím čísla ich segmentu, kým nepríde o všetky svoje "životy". Ak zabijak zasiahne svoje vlastné číslo segmentu, stratí kvalifikáciu "zabijaka" a zároveň príde o jeden "život". Na získanie kvalifikácie "zabijak" by mal opäť zasiahnuť svoje vlastné číslo segmentu. Posledný hráč, ktorý zostane nažive, je vyhlásený za víťaza. V prípade náročnejšej hry zasiahnite dvojnásobok (alebo trojnásobok) svojho vlastného bodového čísla, aby ste dosiahli kvalifikáciu na "zabijaka". Na kriketovom displeji sa bude odpočítavať, koľko životov vám zostáva.

MOŽNOSŤ	ŽIVOT	OBLASŤ STRELBY ( KILLER )
003	3	Jednolôžkový, dvojlôžkový, trojlôžkový
005	5	Jednolôžkový, dvojlôžkový, trojlôžkový
.....	.....	Jednolôžkový, dvojlôžkový, trojlôžkový
021	21	Jednolôžkový, dvojlôžkový, trojlôžkový
203	3	Dvojitý
205	5	Dvojitý
.....	.....	Dvojitý
221	21	Dvojitý
303	3	Trojitý
305	5	Trojitý
.....	.....	Trojitý
321	21	Trojitý

#### G18: MOŽNOSTI

##### FARIEB:

- 100, 200, 300, 400, 500

Na začiatku tejto hry musí hráč 1 hodiť jednu šípku a určiť, na ktorú farbu (farbu č. 20 alebo farbu č. 1) má strieľať. Ak hráč 1 touto šípkou zasiahne býčie oko, musí hodiť znova, aby sa rozhodol pre farbu. Všetci hráči s nepárnym číslom budú mať rovnakú farbu ako hráč 1, zatiaľ čo hráči so párnym číslom budú mať inú farbu. Dvojité a trojité segmenty sa považujú za segmenty rovnakej farby ako jednoduché segmenty. Každý hráč sa potom snaží trafiť svoj farebný cieľ, aby sa sčítali alebo prekročili celkové skóre (o ktorom je potrebné rozhodnúť a nastaviť ho v možnostiach hry na začiatku hry: 100, 200, 300, 400 alebo 500). Ak hráč hodi šíпку vo farbe súpera, potom sa táto značka nezapočítava. Do celkového skóre sa však započítava býčie oko. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prednastavené konečné skóre.

100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 skóre.

#### G19: BONUSOVÉ FAREBNÉ

##### MOŽNOSTI:

- 100, 200, 300, 400, 500

Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, všetkým hráčom v tejto farbe sa body pripočítajú k ich celkovému skóre.

100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 skóre.

#### G20: MOŽNOSTI KOREKČNÝCH

##### FARIEB:

- 100, 200, 300, 400, 500

Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, tieto body sa mu odpočítajú z celkového skóre.

100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 skóre.

#### G21: ŽIADNE MOŽNOSTI FARBY

##### SKÓRE:

- 003, 004, 005, 006, 007

Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Každý hráč sa snaží trafiť svoj farebný terč, aby urobil jednu značku. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera alebo sa trafi mimo terča, od celkového počtu značiek tohto hráča sa odpočíta jedna značka a hráč stráca svoj ťah. (Do celkového počtu značiek sa mu započítava býcie oko.) Víťazom sa stane jediný hráč, ktorému zostanú značky.

003, 004.... 007 predstavujú 3 značky, 4 značky.... 7 známok.

#### G22: VOLNÉ MOŽNOSTI FARIEB

##### ŠÍPOK:

- 005, 010, 015, 020

Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Každý hráč sa snaží trafiť svoj farebný cieľ, aby získal čo najvyššie skóre. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, nezapočítava sa do celkového skóre. (Do celkového skóre sa započítava terč v jeho farbe.) Hráč s najvyšším celkovým skóre po hodení všetkých šípok je víťazom.

005, 010, 015 a 020 predstavujú 5 šípok, 10 šípok, 15 šípok a 20 šípok. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko šípok vám zostáva.

#### G23: MOŽNOSTI

##### OVERS:

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

Hráči sa musia striedať v hádzaní 3 šípok. Ak skóre hráča menšie ako skóre predchádzajúceho hráča, jedno kriketové svetlo , čo znamená, že hráč stráca jeden život. Predtým, ako každý hráč v každom kole vystrelí, sa na displeji s výsledkami hráčov zobrazí cieľové skóre (prvý cieľ je náhodne pridelený počítačom). Hráč vypadne z hry, keď mu dôjdu všetky životy. Víťazom sa stáva posledný preživší hráč.

003 -021 predstavuje 3 životy až 21 životov. Na displeji cvrčka sa odpočítava, koľko životov vám zostáva.

#### G24: MOŽNOSTI POD

##### PONUkou:

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

Táto hra sa hrá rovnako ako hra Overs s nasledujúcou VÝJIMKOU.

1. Cieľové skóre je najnižšie skóre pre každý ťah.
2. Minutá strela by sa mala započítať ako 60 stlačením tlačidla Miss.

U03-U21 predstavuje 3 životy až 21 životov. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko životov vám zostáva.

#### G25: MOŽNOSTI

##### POLOVIČNEJ HODNOTY:

- 25/50 a 50/50 Bull

V tejto hre je 12 kôl po troch šípkach. Cieľom je získať najviac bodov z určených čísel. Určené čísla pre každé kolo sú:

OKRŮHLY	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	SPOLU
HRAČ													

D: Dvojité

T: Trojité

B: Bull

K bodovaniu dochádza len vtedy, keď šípka zasiahne určenú oblasť. Všetky zásahy sa hodnotia nominálnou hodnotou. Ak všetky tri šípky hráča minú určenú cieľovú oblasť, jeho celkový počet bodov do týchto bodov sa znižuje na polovicu. Hráč s najvyšším počtom bodov na konci je víťazom.

#### G30: 21 BODOV

##### MOŽNOSTI:

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

Cieľom tejto hry je získať čo najviac bodov. Hráč môže získať jednu známku dvoma spôsobmi:

1. Získa 21 bodov presne do 3 šípok alebo
2. Má najvyšší počet bodov až do 21 bodov (ak v tomto kole nikto nezíska 21 bodov)

Hráč "vypadne", keď je skóre vyššie ako 21 bodov a hráč nemôže získať známku.

Po skončení vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

005, 006, 007..... 011 predstavuje 5 kôl, 6 kôl, 7 kôl..... 11 kôl. Na kriketovom displeji sa odpočíta, koľko kôl vám ešte zostáva.

#### G31: DEVÄŤ MOŽNOSTÍ ŠÍPOK

##### STOROČIA:

- 100, 150, 200
- 25/50 Bull

Možnosti predstavujú cieľové skóre, pozri tabuľku nižšie.

MOŽNOSŤ	100	150	200
CIEĽOVÉ SKÓRE	100 BODOV	150 BODOV	200 BODOV

V tejto hre má každý hráč 9 šípok (tri ťahy) na to, aby získal 100 (alebo 150, 200) bodov bez prekročenia, alebo sa najviac priblížil k 100 bodom. Ak prekročíte hranicu, vypadávate z hry. Tabuľka so šípkami oznámi "Bust". Šípky, ktoré dopadnú mimo bodovacej oblasti, vynulujú vaše skóre späť na nulu. Šípky, ktoré sa odrazia von, nie sú penalizované, a preto by ste nemali stláčať tlačidlo Bounce Out, aby ste vymazali skóre. Číslo na šípkovej tabuli, ktoré ste trafili, bude vaše skóre. Dvojité segment má hodnotu dvojnásobku bodov a trojité segment má hodnotu trojnásobku bodov. Hráč, sa najviac priblíži k cieľovému skóre bez toho, aby ho prekročil, je víťazom. Na kriketovom displeji sa bude odpočítavať, koľko kôl vám ešte zostáva.

### (NL) ELEKTRONISCH DARTBORD - ROYAL 580

#### OBSAH