

# DARTEG

SK

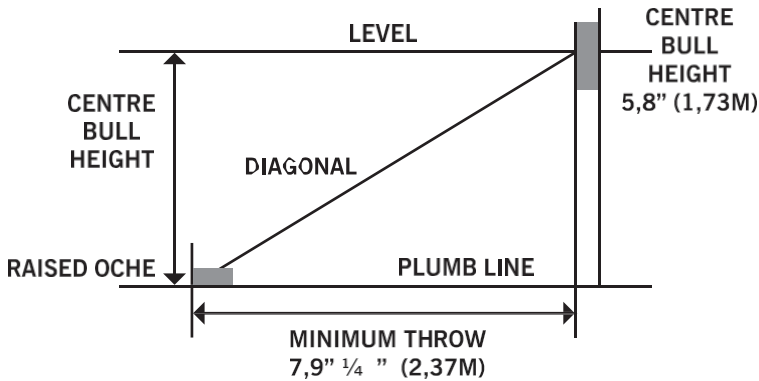
NL

DE

FR



**ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPOK - 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**



## (SK) ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPOK PRO DART SCORER

### OBSAH

ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPOK	1x
------------------------------	----

### TECHNICKÉ ÚDAJE

ČLÁNOK	HRY	VARIÁCIE	HRÁČI
ELEKTRONICKÉ POČÍTADLO ŠÍPOK - PROFI SKÓROVAČ ŠÍPOK	32	590	1-8

### ZAVESIŤ ŠÍPKY:

Uistite sa, že šípky visia bezpečne na stene. Predtým vždy skontrolujte kovový háčik na zadnej strane tabule. 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 sa musia hádzať zo vzdialenosti 2,44 metra.

### PRAVIDLÁ HRY:

Existuje niekoľko verzií hry šípky, 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 hodí 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 dvojitě 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 hádzte 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 dospela osoba.
- Pred použitím skontrolujte, či sú všetky časti v poriadku.
- Vždy skontrolujte, či je predmet bezpečne upevnený.

### MONTÁŽ

1. Vyberte preferované miesto pre elektronický pult na šípky. Odporúčame vybrať si miesto v blízkosti terča na šípky, aby ste ho mohli pohodlne používať. Uistite sa, že elektronický šípkový pult je nainštalovaný v bezpečnej vzdialenosti od šípkového tabla, aby nedošlo k jeho poškodeniu.
2. Montážnu dosku umiestnite na stenu. V prípade použite vodováhu.
3. Otvory pre skrutky označte ceruzkou
4. Vyvrtajte otvor a nainštalujte zátku, potom nainštalujte skrutka.
5. Posuňte elektronické počítadlo šípek na montážnu dosku.

Elektronický šípkový pult je vybavený aj dvoma stojnými nohami, ktoré umožňujú jeho umiestnenie v stoji. Vytiahnite dve stojace nožičky zo štrbiny na zadnej strane počítača šípek a položte ho na rovny povrch.

### INŠTALÁCIA NAPÁJANIA

Počítadlo šípek je určené na napájanie 3 x 1,5 V batériami AA (LR6). Priestor na batérie sa dá otvoríť zo zadnej strany, aby bolo možné batérie nainštalovať. Na úsporu batérií je toto počítadlo šípek vybavené režimom automatického vypnutia. Ak sa šípky nepoužívajú, po 30 minútach sa automaticky vypnú.

### VAROVANIE!

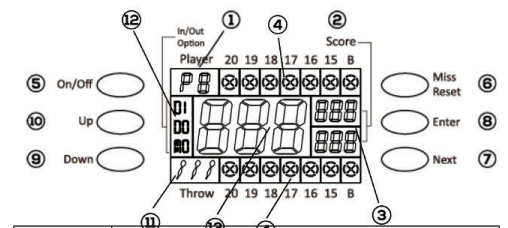
- Batérie by mala vymieňať dospela osoba.
- Nenabíjateľné batérie sa nesmú nabíjať.
- Nabíjateľné batérie je potrebné pred nabíjaním z výroby vybrať.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dohľadom dospelého osoby.
- Rôzne typy batérií alebo nové a použité batérie sa nesmú miešať.
- Používajte len batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu, ako sú odporúčané.
- Batérie musia byť vložené so správnou polaritou.
- Vybíť batérie je potrebné z hracky vybrať.

- Napájacie svorky sa nesmú skratovať.
- Nevhadzujte batérie do ohňa, vody ani do bežného odpadu.
- Batérie nevyhadzujte, zlikvidujte ich ako drobný chemický odpad.
- Batérie nainštalujte podľa značiek polarít (+/-).

### DŮLEŽITÉ!

- V prostredí s rýchlymi elektrickými prechodmi môže počítadlo šípek zlyhať a vyžadovať si resetovanie počítadla šípek.
- Šípky sú hra pre dospelých, ktorá obsahuje funkčný ostrý hrot. Deti by sa mali hrať len pod dohľadom dospelých.
- Pred použitím odlepte ochrannú fóliu (ak existuje) z plochy displeja.

### NÁVOD NA OBSLUHU



ČÍSLO	POPIS
1	Zobrazenie čísla hráča
2	Dočasné zobrazenie skóre
3	Zobrazenie skóre hráča
4	Zobrazenie kriketu
5	Tlačidlo zapnutia/vypnutia
6	Tlačidlo Miss / Reset
7	Ďalšie tlačidlo
8	Tlačidlo Enter
9	Tlačidlo nadol
10	Tlačidlo nahor
11	Indikátor hodu šípek
12	Dvojité vstup/výstup, indikátor Master out
13	Hlavné zobrazenie skóre

1. 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".
2. Stláčaním tlačidiel nahor alebo nadol vyberte hry. Výber sa zobrazí na displeji hráča a skóre. Potom stlačením tlačidla Enter potvrdíte výber. Skontrolujte výber hry pre všetky hry.
3. 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 2 hráčov niektorí hráči podelia o zobrazenie skóre hráčov.
4. 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:
  - a. C-1: Začiatovník
  - b. C-2: Stredne pokročilý
  - c. C-3: Pokročilé
  - d. C-4: Expert
  - e. C-5: Profesionálne
5. Ak sú v hre k dispozícii možnosti 25/50 a 50/50 bull, stlačením tlačidla hore alebo dole si ich môžete vybrať 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).
6. Počas hry, keď počítač oznámi "NEXT", akýkoľvek tlak na segmenty neaktivuje šípky. Hráč je povinný odstrániť všetky šípky a stlačiť tlačidlo Next pre ďalšie kolo hráča. Šípky sa automaticky prepnú na ďalšieho hráča, ak sa na hracej ploche nehralo približne 10 sekúnd po oznámení "NEXT".
7. Stlačením tlačidla Miss dosiahnete skóre 0 a zaznamenáte jednu šípku, keď šípka počas hry narazí do lapača šípok WEB alebo úplne minie hraciu plochu.
8. Ak chcete resetovať hru, stlačte tlačidlo Reset a podržte ho 2 sekundy.
9. Počas hry môžete stlačením tlačidla Enter skontrolovať skóre ostatných hráčov.
10. Stlačením a podržaním tlačidla zapnutia/vypnutia na 3 sekundy zapnete

z hry. Na účely úspory energie je doska vybavená funkciou automatického vypnutia. Ak sa hra nehrala 30 minút, automaticky sa vypne.

## VÝBER HRY

GAME	POPIS	DISPLAY	NIE. MOŽNOSTI/ VARIÁCIE	NIE. Z HRÁČI
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	501 Liga	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	Odpočítajte sa	CUP	9/18	1-8
G14	Okolo hodiny	rCL	12	1-8
G15	Šanghaj	SHi	4	1-8
G16	Vysoké skóre	HS	12/24	1-8
G17	Shoot Out	S-O	19	1-8
G18	Kriket	Cr	3/6	1-8
G19	Kriket bez skóre	NSc	3/6	1-8

G20	Cvček s prerezaným hrdlom	CLc	3/6	1-8
G21	Zabíjacky cvček	LLc	3/6	2-8
G22	Kriket na nízkom ihrisku	LPc	3/6	1-8
G23	Farba	CL2	5	1-8
G24	Bonusová farba	bC2	5	1-8
G25	Farba nápravného zariadenia	CC2	5	1-8
G26	Žiadne skóre Farba	NC2	5	2-8
G27	Farba šípok zadarmo	fdC	5	1-8
G28	Nad	aleboS	19/38	2-8
G29	Spodná časť	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Veľká šesťka	biG	19	2-8
G32	21 bodov	21P	7	1-8

## OPISY A PRAVIDLÁ HRY

### HRA G01 - G06: 301 - 901

#### MOŽNOSTI:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Dvojitý vstup/výstup
- 25/50 a 50/50 Bull

Za každú šípku sa odpočíta 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 bodov. Víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne presnú hodnotu 0. Keď hráč prekročí počet bodov potrebných na dosiahnutie presnej nuly, je ťah je "bust" a skóre sa vráti na úroveň pred ťahom.

L01 (Single In+ Single Out): Všetky indikačné ikony budú počas hry vypnuté. Skórovanie sa začína a končí, keď padne akékoľvek číslo. Hráč môže ukončiť hru zásahom akéhokoľvek čísla, ktoré znižuje

presne na nulu.

L02 (Double In + Single Out): Počas hry bude svietiť ikona DI. Skórovanie sa začína, keď sa trafi číslo v kruhu dvojnika alebo dvojitom býčom oku. Kým nie je splnená táto podmienka, nezapočítava sa žiadne skóre.

L03 (Single In + Double Out): Počas hry bude svietiť ikona DO. Hráč môže ukončiť hru zásahom čísla v kruhu dvojnika alebo dvojitého býka, ktorý 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, ktorú mal pred ťahom (Zvyšné skóre "1" je tiež bust, pretože nie je možné ho dvojitým zásahom znížiť na nulu)

L04 (Double In+ Double Out): Počas hry budú svietiť ikony DI aj DO. Bodovanie sa začína, keď sa trafi číslo v kruhu dvojnika alebo v dvojitom býčom oku, a končí sa, keď sa trafi kruh dvojnika alebo dvojité býčie oko, ktoré znižuje skóre presne na nulu.

L05 (Single In + Master Out): Počas hry bude svietiť ikona MO. Hráč môže ukončiť hru zásahom čísla v kruhu dvojky alebo trojky alebo v kruhu dvojitého býka, ktorý zníži skóre presne na nulu.

L06 (Double In+ Master Out): Počas hry budú svietiť ikony DI aj MO. Bodovanie sa začína, keď sa trafi číslo v kruhu dvojnika alebo dvojnásobného býka, a končí sa, keď sa trafi dvojnásobný alebo trojnásobný kruh alebo dvojnásobný býk, čím sa skóre zníži presne na nulu.

V každej hre si môžete vybrať medzi variantmi 50/50 bull (vnútorný aj vonkajší býk je 50) alebo 25/50 bull (vnútorný býk je 50 a vonkajší býk je 25). Aby boli hry príjemnejšie, hra zobrazí aj poradie a ppd (bod na šípku) pre každého hráča.

### G07 - G12: 301 - 901

#### MOŽNOSTI:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Dvojitý vstup/výstup
- 25/50 a 50/50 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, ktoré je spoločné pre všetkých hráčov tímu, sa bude odpočítavať za každú šípku z 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 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, 3-C, 4-C, Cyb

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

#### G13: MOŽNOSTI POČÍTANIA:

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

Cieľom je poraziť ostatných hráčov tak, že ako prvý dosiahnete vopred stanovené skóre. Skóre sa bude sčítavať za každú šípku, víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovený počet bodov. Možnosti nastavených bodov sú 100, 200, 300 ,900.

#### G14: NEPRETRŽITÁ VOĽBA BODOV:

- 105
- 110
- 115
- 120
- 205
- 210

- 215
- 220
- 305
- 310
- 315
- 220

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

Údery vykonávajúte v prísnom poradí 1, 2, 3 ..., až kým nedosiahnete 5, 10, 15 alebo 20 priamych, dvojitých alebo trojitých úderov v závislosti od úrovne výkonu. Víťazom sa hráč, ktorý ako prvý trafi konečné číslo. 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.

#### G15: 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, vyháva. Počítač zobrazí číslo, ktoré musí hráč trafiť. 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

#### G16: MOŽNOSTI VYSOKÉHO

##### SKÓRE:

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

**G17: MOŽNOSTI STRELBY:**

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





Počítač náhodne zobrazí číslo, ktoré má hráč trafiť. Za každý správny zásah sa odpočíta jedna známka. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne nulu od počítačovej značky. Ak hráč netrafi šípku do 10 sekúnd, šípka sa považuje za netrafenú a na šípke sa automaticky zobrazí iné náhodné číslo, ktoré má hráč trafiť ďalšou šípkou. -03, -04, -05 ..... -21 predstavujú štartovacie značky 3, 4, 5..... 21, resp.

**G18: MOŽNOSTI KRIKETU:**

- C00
- C20
- C25
- 25/50
- 50/50 Bull

- V hre Kriket sa používa iba číslo 15-20 a býčie oko. Všetky platné zásahy budú potvrdené a zobrazené na kriketovom displeji.
- Keď hráč trikrát zasiahne číslo, je pre "otvorené" (číslo je uzavreté a otvorené pre bodovanie) a za ďalšie zásahy získava body ako za 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 počte bodov, pokračuje v bodovaní na "otvorených" číslach. Ak tento hráč nenazbieral najvyšší počet bodov v čase, keď iný hráč "zatvoril", víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

MOŽNOSŤ	POPIS
C00	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
C20	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" 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				

**G19: ŽIADNE MOŽNOSTI KRIKETOVÉHO**

**SKÓRE:**

- 000
- 020
- 025
- 25/50 a 50/50 Bull

Hra je podobná hre Kriket, okrem toho, že sa nej nezískava žiadne skóre. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý "zavrel" všetky body.

MOŽNOSŤ	POPIS
000	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
020	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v 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.

**G20: MOŽNOSTI KRIKETU NA KRKU:**

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

Podobné základné pravidlá ako v hre Kriket, okrem toho, že sa body pripočítavajú k výsledkom súpera po začatí bodovania. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý "uzavrie" všetky segmenty s najmenším počtom bodov. Táto variácia umožňuje hráčom zbierať skóre pre svojich súperov a kopáť ich do hlbšej jamy.

MOŽNOSŤ	POPIS
00C	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
20C	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v 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.

**G21: 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 súperi nie, môžete eliminovať označenie súpera opätovným trafením toho istého čísla. Víťazom sa stáva hráč, ktorý "uzavrel" všetky čísla.

MOŽNOSŤ	POPIS
H00	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
H20	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" 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.

**G22: 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 treba strieľať, a to z "15 až 20 a býčie oko" na "1 až 6 a býčie oko".

MOŽNOSŤ	POPIS
E00	Trafte a "otvorte" čísla 1-6 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
E20	Najprv trafte a "otvorte" číslo 6, potom v poradí "otvorte" 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.

**G23: FAREBNÉ**

**MOŽNOSTI:**

- 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 rovnaké

farba ako jeden segment. Každý hráč sa potom snaží zasiahnuť svoj farebný cieľ, aby sa sčítali alebo prekročili celkové skóre (o ktorom sa musí rozhodnúť a nastaviť ho v možnostiach hry na začiatku hry: 100, 200, 300, 400 alebo 500). Ak hráč hodí šípku 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.

**G24: 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.

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

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

**G25: 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 od celkového skóre.

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

**G26: 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 býčie oko.) Víťazom sa stane jediný hráč, ktorému zostanú značky.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Cielové skóre je najnižšie skóre za každý fah.
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.

### G30: 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:

OKRÚHLÝ	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.

### G31: MOŽNOSTI VEĽKEJ

#### ŠESTKY:

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

Jednotka 6 je prvým cieľom, 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 trojnici sú v tejto hre samostatnými terčmi.

Cieľom hry je prinútiť súpera k strate životov výberom ťažkých cieľov, 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.

### G32: 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 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.

## (NL) ELEKTRONISCHE DARTS TELLER - PRO DART

### SCORER

#### INHOUD

ELEKTRONICKÝ ŠÍPKOVÝ POKLADNÍK 1x

#### (TECHNICKÁ) (PODROBNOSTI)

ARTIKEL	(SPELLEN)	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCHE PREDAVAČ ŠÍPOK - PROFESIONÁL	32	590	1-8