

*** ÚVOD ***

- Děkujeme Vám za zakoupení elektronické šipkové hry ECHO 208C/216C/LE208/LE216/GE208/GE216 firmy ECHOWELL ELECTRONIC CO., LTD. Ještě předtím, než začnete hrát, pečlivě si přečtěte tento návod.
- Tato příručka je určena pro modely 208C, 216C, LE208, LE216, GE208 a GE216. Modely 216C, LE216 a GE216 jsou určeny pro 1-16 hráčů, hráči mohou hrát až 30 her. Modely 208C, LE208 a GE208 jsou určeny pro 1-8 hráčů, hráči mohou hrát až 21 her.
- Mezi 30 jmenovaných her patří:

301 to 1001	Cricket
Ludo *)	Killer *)
Scram	Over
Under	Count up
High Score	Around the clock,
Random Shoot	Shanghai I, II & III
Halve It	Follow the Leader
Free	All 51 by 5
Bingo	21 Points *)
Penny *)	Double Down 41
Best Ten *)	Red & Green *)
9 Lives	English cricket *)
Soccer *)	Billiards (9 Ball)
Snooker *)	Baseball
Golf	Tennis

- Pro modely 208C, LE208 a GE208 nejsou určeny popisy her Ludo, Killer, 21 Points, Showe Ha Penny, Best Ten, Red & Green, English Cricket, Soccer a Snooker (označeno *). Jestliže jste si zakoupili model 208C, LE208 nebo GE208 a v pravidlech hry je uveden počet hráčů 16, pro Vás je počet hráčů 8.
- Ve srovnání s ostatními domácími terčí tento terč nejen obsahuje většínu známých her, ale díky úpravám některých her se snažíme, abyste zažili více zábavy, vzrušení a napětí ze hry (hry jsou patentované) – jako např. u her: Ludo (patentované), Killer Team, Over Leader, Under Leader, Scram 21 target, Tennis, Billiards (9 Ball), Snooker, Baseball, Bingo a dalších. Naším záměrem je nejen zlepšovat dovednost a zručnost hráčů, ale hlavně zvýšit stupeň zábavy, a tak hráčům umožnit lepší a vzrušující zážitky ze hry.
- Patentovaná hra Ludo (Člověče nezlob se) byla vytvořena firmou ECHOWELL. Původní hra Ludo (založena na házení kostkou) je velmi populární, podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře. Tato nová šipková hra Ludo je velice zábavná. Stupeň napětí je tak vysoký jako u známé hry Score Cricket. Hra Score Cricket je vysoce soutěživá hra a je zaměřena na porovnání dovednosti a strategie hráčů. Naopak hra Ludo je zaměřena na zábavu a napětí. Hra Ludo sice také vyžaduje dobrou strategii, ale nepožaduje tak vysokou úroveň dovednosti hráče jako Score Cricket. Každý – dokonce i začátečník, může jednoduše hrát a vytvořit tak příjemnou rodinnou šipkovou zábavu.
- Terče ECHOWELL mají patentovanou velkou „japaci“ plochu „DIAMOND (tm)“ - (asfalt) - na zachycení (polapení) šipek, které minou segmenty terče (skorovací plochu).
- Najdete zde až 15 zvukových efektů a zvuk ovládnutí zapnutí/vypnutí.
- Je zde i tlačítko DELETE, které umožňuje hráčům vymazat skóre způsobené špatným zapodnutím (odražením) šipky nebo chybnou operací.
- Terče ECHOWELL mají estetický design a trvanlivou strukturu. Jsou nejen excelentní šipkovou hrou, ale také dobrou dekorací.
- Uspořádání kontrolního panelu je logické a umožňuje snadnou manipulaci.
- Automatické a ruční zapnutí/vypnutí.

- Označení zabílkování, díky kterému rychle a snadno opravíte zabílkované segmenty terče.
- Obsahuje AC/DC adapter, 6 šipek s plastovým hrotem a 14 náhradních plastových hrotů.
- Tento terč je v souladu s normou 89/336/EEC - EN55014, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN71-1/2/3/6 a EN50088/A1.

*** BEZPEČNOSTNÍ POKYNY ***

- Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem (tzv. softip šipka). Šipky s ocelovým hrotem by poškodily terč.
- „Šipky“ je hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Při hře vždy dávejte pozor: Před hrozním šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází!
- Tato hrací sada obsahuje malé součásti, a proto není vhodná pro děti do 3 let.
- Před čištěním nebo jinou údržbou vždy odpojte adapter.
- Uspořádejte si celý tento návod. Obsahuje důležité informace a slouží také jako průkazný dokument při uplatnění nároku na záruku.

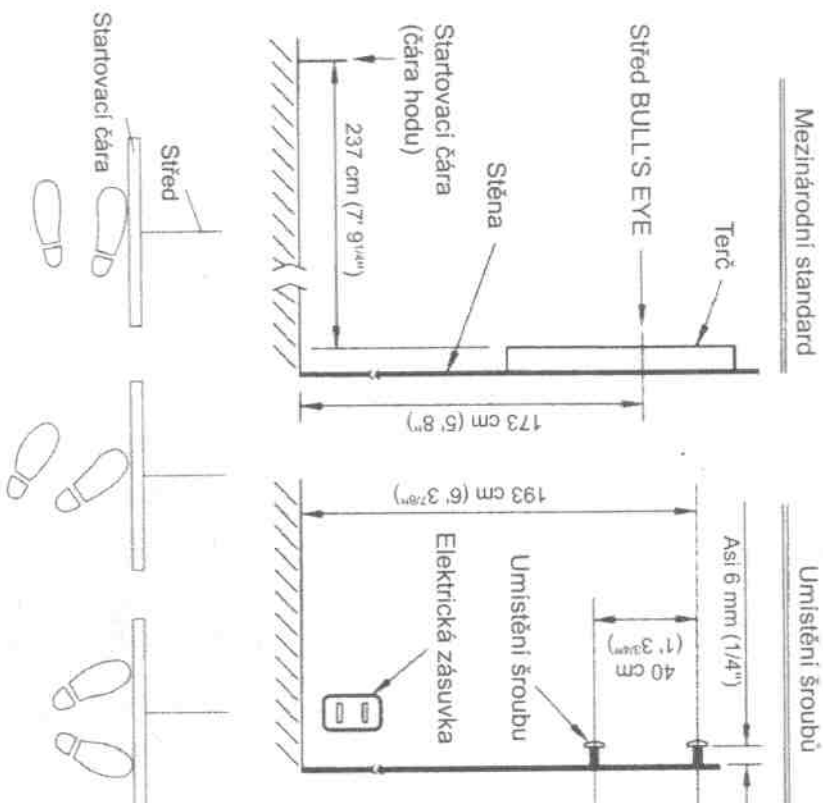
*** ŠIPKY A HROTY ***

1. Plastové hroty se mohou zlomit. Používejte-li příliš těžké šipky, může se Vám stát, že šipky nebo ulomené hroty Vám půjdou jen velmi těžko vyjmout ze segmentu. Nejvhodnější pro elektronické terče jsou šipky s plastovým hrotem, které váží 12-16 g. Nepoužívejte šipky těžší než 19 gramů!
2. V případě, že ulomený plastový hrot zůstane zapichnutý v otvoru cívového segmentu, nepokoušejte se jej zatlačit do vnitřní části terče. Zlomený hrot ve vnitřní části terče by bránil segmentu v přesném přenášení signálu. Uvolněte šrouby na zadním krytu terče, kryt sejměte, uchopte zlomený hrot tenkými kleštěmi a vytačte jej z vnitřní strany segmentu směrem na vnější. **NIKDY NEMANIPULUJTE S ELEKTRONICKÝM OBYVODEM!**

*** INSTALACE ***

1. K instalaci terče vyberte vhodné místo, rozměry by měly odpovídat mezinárodním normám, jak je uvedeno na obrázku. Ujistěte se, zda kabel adaptéru je dostatečně dlouhý, aby bylo možné připojit terč do zásuvky.
2. Vyvrtejte otvor do zdi pro horní šroub ve výši 193 cm (6' 3 7/8") od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče musí být vzdálený 40 cm (1' 3 3/4") směrem dolů od horního šroubu.
3. Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zakláhněte, abyste se ujistili, zda je opravdu uchycen napevnu.
4. Vzdálenost mezi hlavíčkou obou úchytných šroubů a zdi nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů terče a terč takto není pevně a bezpečně uchycen a zabezpečen proti pádu.

INSTALACE

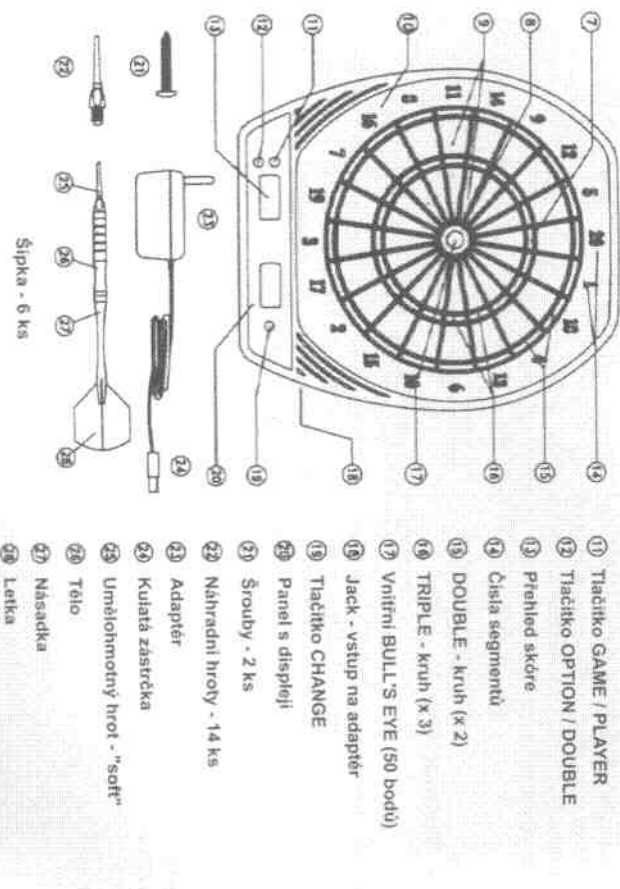


*** ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ ***

Před odnesením terče do opravy zkontrolujte prosím následující:

ZÁVADA	ODSTRANĚNÍ ZÁVADY
Do přístroje nejde proud, displej nesvíí	Zkontrolujte, zda je kulatá zástrčka pevně zasazena do terče a adapter pevně zasazen do zásuvky elektrické sítě. Znovu zapněte terč.
Nepřesné údaje	Vyměňte z elektronického terče kulatou zástrčku a počkejte asi 2 vteřiny. Poté zástrčku opět zasuněte do terče.
Zobrazilo se „Sluc“ a zní „Du-Du-“	Vyměňte šípky z elektronického terče.
V terči jsou ulomené hroty	Otevřete zadní kryt terče pomocí šroubováku a ulomené hroty vytláčte směrem ven ze zadní strany segmentu. NIKDY NEOTVÍREJTE ELEKTRONICKÝ OBYVOD!

POPIS



- ⑦ TRIPLE 20 - nejvyšší skóre (60 bodů)
- ⑧ Vnější BULL'S EYE (25 bodů)
- ⑨ SINGLE - kruh (x 1)
- ⑩ Asfalt - "lapač" (0 bodů)
- ⑪ Tlačítko GAME / PLAYER
- ⑫ Tlačítko OPTION / DOUBLE
- ⑬ Přehled skóre
- ⑭ Čistá segmentů
- ⑮ DOUBLE - kruh (x 2)
- ⑯ TRIPLE - kruh (x 3)
- ⑰ Vnitřní BULL'S EYE (50 bodů)
- ⑱ Jack - vstup na adaptér
- ⑲ Tlačítko CHANGE
- ⑳ Panel s displejí
- ㉑ Šrouby - 2 ks
- ㉒ Náhradní hroty - 14 ks
- ㉓ Adaptér
- ㉔ Kulatá zástrčka
- ㉕ Umělohmotný hrot - "soft"
- ㉖ Tělo
- ㉗ Násadka
- ㉘ Letka

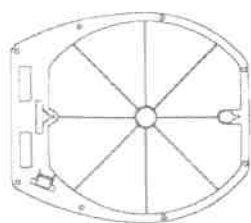
*** NASTAVENÍ HRY a VOLEB ***

ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ

1. Zastrčte kulatou zástrčku do vstupu (Jack) na terči a zastrčte adaptér do elektrické zásuvky.
2. Po zapojení terče do elektrické sítě se displej začne automaticky přehrávat a zazní úvodní zvonění.
3. Stisknutím jakéhokoliv tlačítka ukončíte LED auto-test přehrávání a panel s displejí se změní na nastavovací panel.
4. Tento terč nemá tlačítko ručního vypnutí. Jakmile je hra přerušena na více než 5 minut, terč automaticky přejde do ušporného režimu. Stisknutím jakéhokoliv tlačítka můžete pokračovat ve hře.
5. V případě, že hru nepoužíváte delší dobu, vyměňte adaptér ze zásuvky.

VÝBĚR HRY a MOŽNOSTÍ (VOLEB)

1. Stiskněte tlačítko GAME (HRA) pro výběr hry a stiskněte tlačítko OPTION (VOLEB) pro výběr herních možností.
2. Pořadí her je obrácené. Stiskněte a držte tlačítko GAME (HRA) do té doby, než se ozve zvuk „Bi-Bi“, potom tlačítko uvolněte. Tím obrátíte pořadí zobrazení výběru her.
3. Hry Ludo, Killer, 21 Points, Shove Ha Penny, Best Ten, Red & Green, English Cricket, Soccer a Snooker nejsou určeny pro 208C, LE208 a GE208.
4. Stisknutím tlačítka CHANGE (ZMĚNA) poivrte výběr hry a nastavení volby a pokračujte v dalším nastavení terče.



vyměňte segment



PŘEDNÍ STRANA

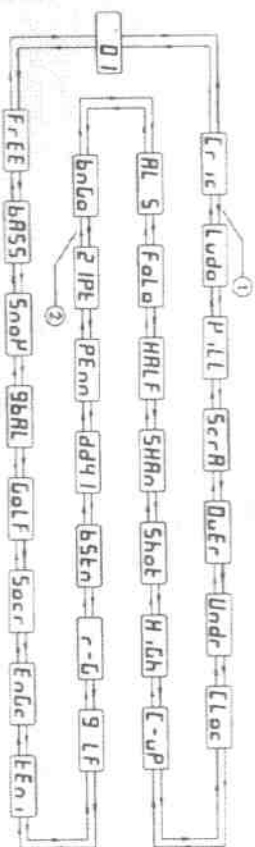
ZADNÍ STRANA

Odsroubujte zadní stranu terče a terč otevřete

Uchopte špičku zlomeného hrotu vhodnými kleštěmi a vytláčte hrot ze zadní strany terče směrem k přední straně terče

NASTAVENÍ HRÝ A VOLEB

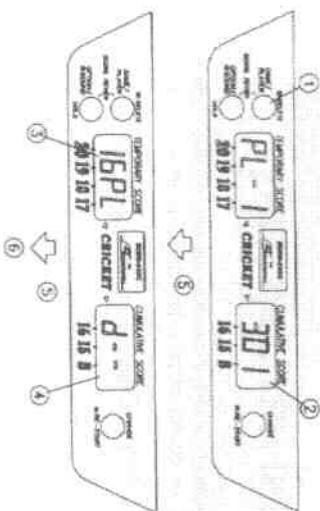
(1) VÝBĚR HRÝ



① PORADÍ (SMYČKA)

② OBRÁCENÉ PORADÍ (SMYČKA)

(2) DOUBLE IN / OUT a VOLBA HRÁČŮ



- ① TLACÍTKO GAME / PLAYER
- ② ZOBRAZENÍ - HERNÍ VARIANTA
- ③ ZOBRAZENÍ - VOLBA HRÁČŮ
- ④ ZOBRAZENÍ - DOUBLE IN / OUT
- ⑤ STISKNĚTE TLACÍTKO CHANGE
- ⑥ ZAČÁTEK HRÝ

DOUBLE IN/OUT (pouze pro hry 01) & NASTAVENÍ POČTU HRÁČŮ

1. Stisknete tlačítko GAME (HRA), vyberete počet hráčů (4-PL, 3-PL, 2-PL, 1-PL, 16PL ... atd.). Pouze u hry 01 stisknutím tlačítka OPTION nastavíte herní varianty Open In/ Open Out (d--), Double In/Open Out (di-), Double In/Double Out (dio) nebo Open In/Double Out (d-o) (prosim nahlédněte do pravidel hry 01).
2. Terče ECHO 216C, GE216 a LE216 jsou určeny pro 1 - 16 hráčů a terče ECHO 208C, GE208 a LE208 jsou určeny pro 1 - 8 hráčů. Ale některé hry jsou pro 2 - 16 (nebo 8) hráčů nebo 2 hráčů/vým. Můžete tak kombinovat větší počet hráčů do 2 týmů při hraní her pro 2 hráče - podle pravidel her:
 - a) Hry pro 2 - 16 (nebo 8) hráčů: Cricket, Under, Over, Killer, Ludo, Follow the Leader, Scram, 9 Lives, Soccer, Billiards (9 Ball), Snooker.
 - b) Hry pro 2 hráčů/vým: English Cricket, Tennis, Baseball, Red & Green, English Cricket, Killer Team.
3. Pořadí her je obrácené. Stisknete a držíte tlačítko GAME do té doby, než se ozve zvuk „Bt-Bt“, potom tlačítko uvolníte. Tím obrátíte zobrazený pořadí výběru her.
4. Stisknutím tlačítka CHANGE dokončíte nastavení hry a můžete začít hrát.

TLACÍTKO GAME	STISKNĚTE TLACÍTKO OPTION	Hráč(i)
01-GAMES (01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 a 1001(A01)	1 - 16
CRICKET (Cric)	Score Cricket, Out Throat Cricket a No score cricket	2 - 16
LUDO (Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900	2 - 16
KILLER (KILL)	3LF, 4LF, 5LF, 6LF, 7LF Dbl. Double, 3LF (LF = life - život)	2 - 16
SCRAM (Scra)	71, 211 (celkem 21 cilu)	2 - 16
OVER (Over)	Ldr (Leader), Con (Continue)	2 - 16
UNDER (Undr)	Ldr (Leader), Con (Continue)	2 - 16
AROUND THE CLOCK (Cloc)	---, -2, -3	1 - 16
COUNT UP (C-up)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
HIGH SCORE (HIGH)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r 6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
RANDOM SHOOT (Shot)	I, II, III	1 - 16
SHANGHAI (Shan)	12r (Round - kol), rAn (Random - náhodný)	1 - 16
HALVE IT (HALF)	Ldr (Leader), Con (Continue)	2 - 16
FOLLOW THE LEADER (Folo)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
ALL 51 BY 5 (AL 5)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
BINGO (bnGo)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
21 POINT (21Pt)	---	1 - 16
SHOVE HA PENNY (Penn)	12r (Round), rAn (Random)	1 - 16
DOUBLE DOWN 41 (ddd41)	---, -2, -3, -E	1 - 16
BEST TEN (bStn)	---	2
RED vs GREEN (r-g)	3LF, 4LF, 5LF, 6LF, 7LF, 8LF, 9LF	2 - 16
9 LIVES (9 LF)	2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-4, 3-4, 5-4	2
TENNIS (Ten)	---	2
ENGLISH CRICKET (Engc)	---	2
SOCCER (Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2 - 16
GOLF (GOLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD 9 BALL (9BAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER (Snok)	---	2 - 16
BASEBALL (bAss)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2 - 16
FREE (FREE)	10d, 20d, 30d (Darts - šipek)	1 - 16

ZAČÁTEK HRÝ

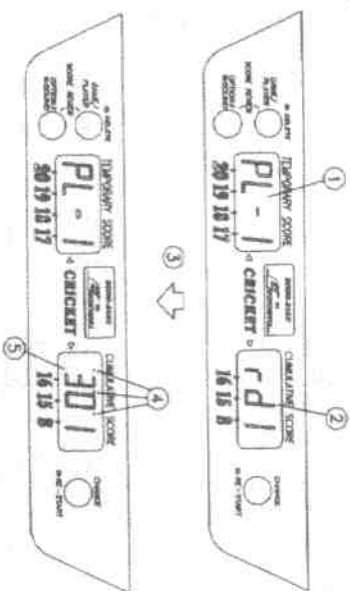
1. 2 LED okna ukazují stav skóre právě hrajícího hráče.
2. Po stisknutí tlačítka CHANGE na začátku hry nebo při změně hráče se na terči zobrazí „PL-#“ a „r#“ označující hráče, který je právě na řadě, a kolo, poté se zobrazí „PL-# a celkové skóre hráče“.

ČÍSLO HRÁČE a POČET ZBYVAJÍCÍCH ŠÍPEK

1. Jestliže hrají 4 hráči a měně, v okně dočasného skóre se zobrazí „PL-# a 1, 2, 3 nebo 4 tečky“ označující, že na řadě je hráč 1, 2, 3 nebo 4. Pokud hrají více než 4 hráči, tečky zmizí.

2. V okně celkového skóre se zobrazí 3 blikající tečky, které označují počet zbývajících šipek k hodu v daném kole. Po každém zásahu terče zmizí jedna tečka. Terč také ukazuje, že je ve stavu START (je připraven začít hrát).

(1) ČÍSLO HRÁČE a POČET ZBÝVAJÍCÍCH ŠIPEK



- 1 Číslo hráče
- 2 Číslo kola
- 3 Automatická změna
- 4 Počet zbývajících šipek
- 5 Zobrazení skóre

ZOBRAZENÍ SKÓRE

1. Po té, co hráč hodí své šipky, v okně dočasně skóre se zobrazí skóre za dané kolo. V okně celkového skóre se zobrazí celkové skóre hráče – od začátku hry.
2. Při hrách s různým skóre na začátku hry se prosím podívejte na pravidla her.

VYJMUTÍ ŠIPKY a ZMĚNA HRÁČE

1. Po té, co hráč vhodí všechny tři šipky do terče, terč automaticky přestane přičítat skóre a zobrazí celkové skóre daného hráče.
2. Hráč musí vyjmout šipky z terče. Nejjednodušší způsob je otáčet šipkou ve směru hodinových ručiček a zároveň ji pomalu vytažovat z terče.
3. Po vyjmutí šipek stisknete tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč.

PŘEHLED SKÓRE

1. Tento terč je určen pro 1 až 16 hráčů, ale může zobrazit skóre jen právě hrajícího hráče. Pokud hrají 2 hráči a více, terč může zobrazit skóre všech hráčů postupně.
2. Abyste zobrazili skóre ostatních hráčů, stisknete najednou tlačítka GAME a OPTION.
3. V okně dočasně skóre bliká „PL-# a Scor“ pro označení, kterého hráče skóre je právě zobrazeno, a terč je ve stavu „přehled skóre“. V okně celkového skóre se zobrazí celkové skóre daného hráče. Skóre každého hráče nebo jeho životy se zobrazí v okně celkového skóre, na 2 LED displejích bude blikat stav uzavření.
4. Každým stiskem těchto dvou tlačítek se zobrazí skóre dalšího hráče (popořadě dokola).
5. Po skončení prohlížení skóre stisknete tlačítko CHANGE, abyste mohli pokračovat ve hře.

(2) CELKOVÉ SKÓRE a POČET ŠIPEK



- 1 Okno právě hrajícího hráče
- 2 1. šipka: zásah 1-17
- 3 Počet zbývajících šipek
- 4 2. šipka: zásah 3-2
- 5 3. šipka: zásah 2-10
- 6 Tlačítko CHANGE
- 7 Další hráč

(3) UKONČENÍ HRU



ZAKONČENÍ HRU

1. Hra pokračuje ve výše uvedeném pořadí, dokud jeden z hráčů nezvítězí.
2. Na terči se střídavě zobrazí „P#F#“ a konečné skóre“ a „#rd“, což označuje, který hráč vyhrál a ve kterém kole. Zazní vítězná melodie.
3. Stisknete tlačítko CHANGE, aby zbylí hráči mohli dohrát svá kola (nelýká se některých her, kde je počet kol předem stanoven).
4. U her High Score, Random Shoot, Shanghai, Halve It, Bingo, 21 Points, Double Down 41, Golf, Snooker a Soccer se předem nastavuje počet kol. Tyto hry končí, jakmile poslední hráč hodí poslední šipku v posledním kole; takže všichni hráči skončí po tom samém kole. Terč automaticky vyhodnotí skóre hráčů, seřadí hráče podle výše skóre a v tomto pořadí je dokola zobrazí symboly P#F#.
5. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhl terč všemi třemi šipkami či pouze šipkami škrtily o terč, terč nemůže automaticky porovnat výsledky hráčů. Stisknete tlačítko CHANGE, ukončíte tak hru a terč porovná výsledky.
6. Stisknete tlačítko CHANGE, abyste mohli nastavit novou hru (pokud již všichni hráči dohráli).

NOVÝ ZAČÁTEK HRU

1. Stisknete a držete tlačítko „I>RESTART“, do doby, než se na celkovém displeji objeví nastavení a ozve se zvuk „B>B“. Tlačítko uvolníte.
2. Hra, která byla nastavena doposud, je přerušena a na displeji můžete navolit nová nastavení.

AUTOMATICKÉ „PODRŽENÍ“ HRU

1. Na základě následujících podmínek terč změní automaticky stav na HOLD („podržet“ hru) a zmrází skóre:
 - a) Pokud byly započítány 3 šipky v jednom kole;
 - b) Pokud právě hrající hráč ukončil hru;
 - c) Pokud je terč ve stavu nastavování hry;
 - d) Pokud je terč ve stavu „STUCK“ - zablokování.
 Pokud je během tohoto automatického „podržení“ hry hozena do terče další šipka, nedojde k žádné změně, žádnému započítávání.

RUČNÍ "PODRŽENÍ" HRY

1. Terč zůstává v stavu START do té doby, než jsou všechny 3 šípky vhozeny do bodovací plochy terče. Pokud chcete „zmrazit“ terč ještě před vhozením všech tří šipek (nebo v případě, že jste některou šípku minulí skórovací plochu a terč tak nezapočítal všechny tři hozené šípky), stiskněte tlačítka HOLD a „zmrazíte“ tak senzory terče. Předělejte tak dalšímu skórování během vyjmutí šípky.
2. V okně dočasného skóre bílká symbol „Hold“, což označuje, že terč je ve stavu ručního „podržení“ hry po stisknutí tlačítka HOLD.
3. Stiskněte tlačítka HOLD ještě jednou, abyste změnilli stav „podržení“ hry, nebo stiskněte tlačítka CHANGE, abyste postoupili pořadí dalšímu hráči.

VMAZÁNÍ ODRAŽENÍ ŠÍPKY NEBO CHYBNÉHO VÝSLEDKU

1. Pro vymazání šípky, která „se odrazila“ z terče, nebo pro vymazání chybného výsledku - stiskněte a přidrže tlačítka „I->DELETE“ po 2 vteřiny. Terč vyloučí chybný údaj z celkového výsledku. Symbol „I->“ znamená, že tlačítka musíte stisknout minimálně 2 vteřiny, aby tato funkce byla provedena úspěšně.
2. „Odrazení“ šípky nebo chybné skóre musí být vymazáno před hodem další šípky nebo před stisknutím tlačítka CHANGE, jinak již nebude možné chybné skóre vymazat.

ZVUK ON/OFF

1. V průběhu hry můžete zapnout nebo vypnout zvuk.
2. Vypnout stiskněte tlačítka SOUND do doby, než terč ohlásí „B-B!“ , potom tlačítka uvolníte, tím zapnul zvuk vypnete.
3. Zapnout stiskněte tlačítka SOUND na 2 vteřiny, poté uvolníte a tím vypnul zvuk zapnete, při uvolnění tlačítka terč ohlásí „B!“.

ZABLOKOVÁNÍ, UVÁZNUTÍ

1. Dojde-li k zablokování šípky v bodovacím segmentu, terč vydá varovný signál. Na terči se zobrazí „Stuc“ a pozice zablokování segmentu symboly „-“ = nebo „≡“ a číslem „P!“. V oknech se zobrazí „Stuc“ a „≡18“, což znamená, že TRIPLE čísla 18 je zablokováno.
2. Vyjmete-li šípku ze zablokovaného segmentu, terč se automaticky vrátí do stavu START a je připraven počítat hru.

(4) ZABLOKOVÁNÍ


Segment 3-18 je zablokováno

***** PRAVIDLA HRY *****
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY "ŠÍPKY"

1. V každém kole hráč hází 3 šípkami. Šípka mimo terč nebo šípka, která se na terci neudrží, se nesmí znovu házet a nezapočítává se do dosaženého výsledku. Po ukončení 3 hodech hráč své šípky z terče vyjme.
2. Všichni hráči hází ve stanoveném pořadí. O pořadí hráčů se rozhoduje v prvním rozhozu. První hází hráč, který zasáhl střed nebo je mu nejbližší.
3. Zásahem SINGLE získáte počet bodů jako číslo segmentu, zásahem DOUBLE získáte dvojnásobek a zásahem TRIPLE trojnásobek. Zásahem okraje středu - BULL'S EYE - získáte 25 bodů a zásahem přímo do středu terče - BULL'S EYE - získáte 50 bodů (2x25).

HRY "01" - Volby: 301, 501... až 1001 (A01): 1 - 16 hráčů

1. Tato hra je nejnámější a nejpobulárnější, hrají ji hráči v ligách a na většině celosvětových turnajů.
2. Každý hráč začíná s výchozím skóre 301, 501... 901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snížit v každém kole výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně 0 bodů, hru končí.
3. Kolo je pro hráče označeno za „výbuchlé“ („BUST“ – na displeji se objeví „buSt“), pokud hráč v daném kole získá větší počet bodů, než je jeho zbývající skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se hráči automaticky vrací na počet bodů, který měl na začátku kola.
4. Každá hra „01“ má 4 volby DOUBLE IN/OUT:

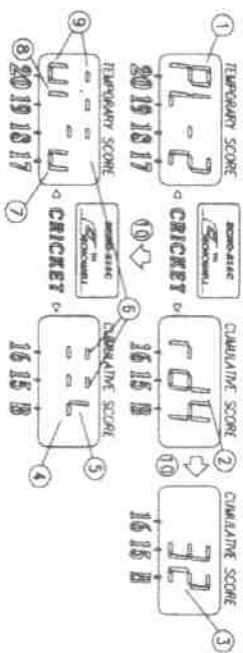
STAV VOLBY	DOČASNÉ SKÓRE	CELKOVÉ SKÓRE
Open-In/Open-Out	-Out	-In
Double-In/Open-Out	-Out	dIn
Double-In/Double-Out	dOut	dIn
Open-In/Double-Out	dOut	-In

- a) **DOUBLE IN:** Hráč musí nejprve zasáhnout jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní BULL'S EYE, aby mohl začít hrát.
- b) **OPEN IN:** Hráč začíná hru zásahem jakéhokoli čísla.
- c) **DOUBLE OUT:** Hráč musí zasáhnout takový DOUBLE nebo vnitřní BULL'S EYE, aby dosáhl přesně skóre 0 a ukončil tak hru. Pokud skóre hráče spadne až na 1 bod pod nastávením DOUBLE OUT, kolo je výbuchlé (bust).
- d) **OPEN OUT:** Hráč musí být zasáhnout takové číslo, aby po jeho odečtení od zůstatku zbýlo přesně 0 bodů.
5. Při hře „01“ mohou všichni hráči pokračovat ve hře až do konce.

Hra „SCORE CRICKET“ (SUPER CRICKET - CRIC - „KRIKET SE SKÓRE“), Volba: 2-16 hráčů

1. Cílem hry SCORE CRICKET je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a poté střed terče BULL'S EYE. Čílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla + BULL'S EYE a má stejné nebo více bodů než ostatní hráči, vyhrává.
2. Hráč „uzavřít“ dané číslo nebo BULL'S EYE tak, že zasažne 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE a 1x SINGLE nebo 3x SINGLE daného čísla. Vnější BULL'S EYE je počítán jako SINGLE a přírny zásah do středu BULL'S EYE se počítá jako DOUBLE.
3. Hráč, který „uzavře“ dané číslo, si „přivlastní“ jeho hodnotu a může na něm sbírat body do té doby, než všichni ostatní hráči toto číslo také uzavřou.
4. Během několika tříšipkových kol se hráč musí rozhodnout, zda-li se pokusí sbírat body nebo zavřít čísla. Tato hra je fascinující tím, že připomíná hru kočky s myši nebo hru útočník – obránce, protože každý hráč zkouší „uzavřít“ výhodná čísla, sbírat body a dělat správná strategická rozhodnutí.
5. Zobrazení: terč ukazuje výsledky hry CRICKET následovně:
 - a) Označení stavu „uzavření čísla“: Slav „uzavření čísla“ je zobrazen na 2 LED digitálních displejích pro právě hrajícího hráče. Svítící prostřední symbol označuje, že právě hrající hráč nemá žádnou šipku na daném čísle.
 - 3 symboly níže označují současný stav uzavření.
 - Svítící symbol vlevo nahoře označuje číslo, které bylo naposledy hráčem uzavřeno.
 - Nejvýše svítící symbol označuje číslo, které bylo uzavřeno ostatními hráči, a tak, pokud právě

Fig.1
SCORE CRICKET (CRIC)



- 1 Číslo hráče
- 2 Číslo kola
- 3 Skóre hráče
- 4 Právě hrající hráč nemá na tomto čísle žádnou šipku
- 5 Některí hráči již toto číslo uzavřeli
- 6 Všichni prohraní již tato čísla uzavřeli
- 7 Právě hrající hráč číslo uzavřel
- 8 Právě hrající hráč zasažil jedno označení na tomto čísle
- 9 Všichni hráči toto číslo uzavřeli
- 10 Automatické blikání

hrající hráč toto číslo také uzavře, nemůže již na něm získat žádné body

- b) Celkové skóre:
 - Všichni hráči začínají s 0 body.
 - LED okna zobrazí celkové skóre právě hrajícího hráče a po stisknutí tlačítka CHANGE se automaticky zobrazí stav uzavření. Ta samá situace také nastane při skórování hráči.
 - Po vhození všech tří šipek terč střídavě ukáže „PL-#“ a skóre právě hrajícího hráče a poté stav uzavření.
6. Vysvětlení k obrázku 1:
 - BULL'S EYE: Právě hrající hráč nemá na tomto čísle žádnou šipku.
 - Číslo 15, 16 & 18: Všichni prohraní již tato čísla uzavřeli a mohou získávat body. Právě hrající hráč po uzavření těchto čísel již na nich žádné body získávat nemůže.
 - Číslo 17: Právě hrající hráč uzavřel toto číslo a získal tak šanci skórovat na tomto čísle.
 - Číslo 19: Právě hrající hráč zasažil jednou toto číslo, ale jiný hráč již toto číslo uzavřel.
 - Číslo 20: Všichni hráči uzavřeli toto číslo, takže žádný hráč již na tomto čísle nemůže získat body.

Hra „NO SCORE CRICKET“ (CRIC - „KRIKET BEZ SKÓRE“), Volba: 1-16 hráčů

1. Hra NO SCORE CRICKET je jednodušší variantou hry SCORE CRICKET. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec BULL'S EYE. Žádné body se nezapočítávají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a BULL'S EYE.
2. Zobrazení se jen málo liší od hry SCORE CRICKET:
 - a) Slav „uzavření“ čísla:
 - Stejně jako ve hře SCORE CRICKET.
 - b) Celkové skóre:
 - Celkové skóre této hry bez skóre spočívá v tom, že na začátku hry má každý hráč 21 bodů.
 - Každý hráč se snaží zasažnou 3x každé číslo od 15 do 20 a na závěr BULL'S EYE. 3 body na 7 čísel je celkem 21 bodů. Celkové skóre se bude postupně snižovat, takže uzavře-li hráč poslední číslo, skóre bude 0.

Hra „CUT-THROAT CRICKET“ (CRIC - „VYBIJEČI KRIKET“), Volba: 2-16 hráčů

1. Hra má stejná pravidla jako SCORE CRICKET. Odlišné je ale počítání bodů. Po uzavření daného čísla se každý další zásah na toto číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed BULL'S EYE a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.
2. Hráč automaticky vypravdává ze hry, jestliže jeho skóre přesáhne 1000 bodů.
3. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u SCORE CRICKET.

Hra „LUDO“ (LUDO - „ČLOVĚČE NEZLOB SE“), Volby: 300 až 900; 2 - 16 hráčů

1. Tato hra byla vytvořena firmou ECHOWELL a je patentována. Původní hra LUDO (Člověče nezlob se) se hraje na základě hodu kostkou. Podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře
2. Pravidla hry LUDO:
 - a) Hra je určena pro 2 - 16 hráčů, ale větší zábavu Vám zajistí minimální počet 4 hráčů (a více).
 - b) Všichni hráči mají na začátku hry 0 bodů a každým zásahem šipky do terče zvyšují své skóre. Ale jakékoliv celkové skóre předchozího hráče může být vráceno na začátek - tj. 0 bodů -

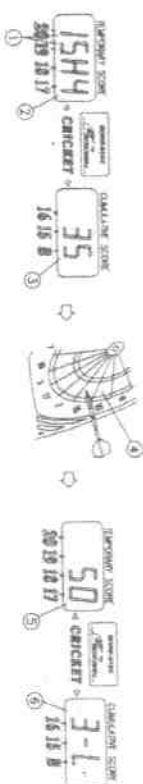
- v případě, že předchozí hráč je "zabit" právě hrajícím hráčem. Tím, že právě hrající hráč zasáhne počet bodů, který má jeho předchozí protivník v celkovém skóre na místě desítek a jednotek, může právě hrající hráč protivníka vrátit na start – na 0 bodů. Tercé porovnává hodnoty ve skóre předchozího hráče pouze na místě desítek a jednotek (ne slovek). Každá šipka, kterou úspěšně bodujete, může zabít protivníka, můžete tedy zabít v jednom kole až 3 protivníky.
- V případě, že hráč zabije svého protivníka, získá navíc 1 život.
 - Je-li celkové skóre hráče v zóně 0 - 29 bodů, znamená to, že hráč nemůže být vrácen na nulové skóre, neboť je v "bezpečné zóně".

3. Zobrazení:

- Na terci se zobrazí „PL-#“ a „#rd“ pro označení hráče a kola, poté se v okně dočasného skóre zobrazí (nebo bude blikat) „##H#“ označující, kterého protivníka může právě hrající hráč zasáhnout daného čísla zabít. V okně celkového skóre se zobrazí „#-L“ a po stisknutí tlačítka CHANGE se zobrazí celkové skóre právě hrajícího hráče.
- Zobrazení rozdílu ve skóre:

Tercé porovná skóre právě hrajícího hráče se skóre ostatních hráčů tím způsobem, že porovná čísla (hodnoty) na místě desítek a jednotek. Jestliže porovnaná hodnota je menší než 60 bodů, na displeji se zobrazí rozdíl s výsledkem předchozího hráče. Jestliže tento rozdíl je menší než 60 bodů u dvou a více hráčů, tercé zobrazí střídavě všechny rozdíly. V případě, že žádný rozdíl není menší než 60 bodů, zobrazí se symbol „H—“.

4. Vysvětlení k obrázku 3:



1. V oknech bílá rozdíli skóre od ostatních hráčů, "15H4" znamená, že daný hráč je o 15 bodů před právě hrajícím hráčem
2. Skóre právě hrajícího hráče
3. Zásah 1-15
4. Právě hrající hráč získal 15 bodů a zabijí hráča 4
5. Celkové skóre: 50
6. Celkový počet životů: 3 životy

1. Levý obrázek: právě hrající hráč má cíl - zabít „15H4“
2. Právý obrázek: právě hrající hráč získal 50 bodů a zabijí hráče 4.

Hra „KILLER“ („ZABÍJÁK“):

1. KILLER je velmi živá a současná hra. Jak z názvu hry vyplývá, cílem hráče je připravit své protivníky o „život“ dříve, než o něj přijde on sám. Poslední hráč, který zůstane „naživu“, vítězí.

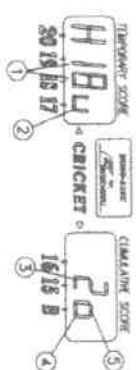
2. Ve hře se hraji všechna čísla kromě BULL'S EYE.
3. Na začátku hry musí každý hráč hodit šipku na tercé ruku, kterou obvykle k házení nepoužívá. Hodem si určí své vlastní číslo. Každý hráč musí mít odlišné číslo, BULL'S EYE nemůže být číselm hráče. Pokud hráč mine tercé, zasáhne BULL'S EYE nebo zasáhne číslo již zasažené jiným hráčem, házi ještě jednou.
4. Každý hráč se nejdříve musí stát „zabijákem“, aby mohl „zabít“ soupeře.
5. Existují zde dvě herní varianty - „KILLER (Double ring)“ a „KILLER (3-7 životů)“.

Hra „KILLER“ (KILL - DOUBLE RING). Volba: 2-16 hráčů

1. „dbi“ volba - tradiční „zabijáková“ hra – znamená, že:
 - a) Jakmile hráč zasáhne DOUBLE svého vlastního čísla, stává se „zabijákem“.
 - b) „Zabiják“ musí zasáhnout DOUBLE svých protivníků, aby je mohl „zabít“.
 - c) „Zabijákem“ zůstává hráč natrvalo, dokud nepřijde o všechny své životy, čímž vypadne ze hry.
 - d) Každý hráč začíná se 3 životy, které jsou zobrazeny na pravé straně okna každého hráče, jsou označeny symbolem „u“, každý zásah – označení – představuje jeden život.
2. V nultem kole v okně dočasného skóre bliká „PL-#“ a „#rd“ označující, který hráč má házet šipky, aby si stanovil své číslo. Tato clová čísla musí být různá a budou zobrazena v okně celkového skóre. V době nastavení cílových čísel hráč nemusi stisknout tlačítko CHANGE. Tercé zareaguje zvukem „B“ po posledním nastavení čísla.
3. Každý hráč, jeden za druhým, zkouší zasáhnout DOUBLE svého vlastního čísla. V okně dočasného skóre bliká „##u“ označující číslo ostatních hráčů a stav životů, v okně celkového skóre se zobrazí „##u“ označující číslo právě hrajícího hráče a stav životů. Jestliže se hráč stane „zabijákem“, symbol „-“ označující „zabijáka“ se zobrazí nad 3 životy, symbol „u“ se zobrazí u „zabijákovy“ čísla a zazní znělka „Da Da Di, Da Da Di“.
4. „Zabiják“ začíná mířit na DOUBLE čísel ostatních hráčů. Zasáhne-li hráč DOUBLE jiného hráče, zazní „Da-Da Da, Da-Da Da, Da-Da Di“. Na displeji zasaženého hráče zmizí jedna značka, která představuje jeho život. Zasáhne-li „zabiják“ DOUBLE svého čísla, zazní „Hal, Le, Lu, Ya“.
5. Na terci se střídavě zobrazí „#End“ (konec) a číslo hráče“ a „#rd“ a zazní melodie „Don-Don Don Don-Don, Don-Don“ ohlašující, který hráč vypadl ze hry, neboť ztratili všechny životy.
6. Vítězí hráč, který zůstane poslední naživu. Zazní vítězná melodie.
7. Vysvětlení k obrázku 4:

Právě hrající hráč je zabiják, čísla ostatních hráčů blikají v okně dočasného skóre. Na tomto obrázku protiví hráč vlastní číslo 18 a má 3 životy.

Fig. 4 KILLER: dbl (KILL)



1. Automaticky bliká jedno z čísel protivníka (č. 18) a počet životů (3 životy)
2. Číslo právě hrajícího hráče (č. 2)
3. Zbývající životy právě hrajícího hráče
4. Označení zabijáka

Hra „KILLER“ (KILL), Volby: 3-7 LF (životy), 2-16 hráčů

1. Volba: 3-7 životů
 - a) Na začátku hry nemá žádný hráč vlastní životy.
 - b) Hráč se stane "zabíjákem", když si nastřádá životy, které získá zásahem do vlastního čísla. Počet životů si hráči mohou nastavit mezi 3-7.
 - c) Jakmile se hráč stane "zabíjákem" nemůže získat další nebo ztratit své životy zásahem vlastního čísla.
 - d) "Zabíják" může svůj titul ztratit, je-li jeho číslo zasazeno jiným "zabíjákem", ale "zabíjákem" se může stát znovu, podaří-li se mu nastřádat požadovaný počet životů.
 - e) Všechny DOUBLE a TRIPLE se započítávají jako jeden zásah.
2. Po rozdělení čísel jednotlivým hráčům se každý pokouší zasáhnout své vlastní číslo. Označení zabíjáka se zobrazí danému hráči a zazní melodie „Da Da Di, Da Da Di-“ označující hráče zabíjákem. Úspěšným zásahem si doplní jeden život, což se také projeví na LED displeji vpravo vedle čísla hráče. Podaří-li se hráči nechtěně zasáhnout jiné číslo – přidává život jinému hráči. Těť toto ohlásí melodií "Ha, Le, Lu, Ya".

Zobrazení životů

3. Prostřední ze 7 digitálních LED segmentů zobrazených na pravé straně hráčova čísla označuje, že z hráče se stal "zabíják". Těť toto také ohlásí melodií „Da, Da, Di-Da, Da, Di-“.
4. Zásahem-li "zabíják" číslu jiného hráče, hráč ztrácí život, na jeho LED displeji zmizí jeden segment označující život a těť ztrátu ohlásí melodií „Da-Da Da Da-Da Da, Da-Da Di“.
5. "Zabíják" nemůže zasáhnout o šípku "zabit" hráče a vybuchit ho tím ze hry ven, pokud hráč nemá žádný život. "Zabíják" může hráče zasáhnout, tím mu přidá život a zbytlými šípkami může hráče "zabit", čím vyřadí ze hry.
6. Hráče, který ztratil všechny životy a tím pádem je vyřazen ze hry, těť ohlásí symbolem „End“ blikajícím číslem vyřazeného hráče a melodií „Don-Don Don Don-Don, Don-Don“.
7. Poslední hráč, kterému zbyvali nějaké životy, vyhrává, těť ohlásí vítěze melodií.

Hra „SCRAM“ (Scra) - 21t (21 zásahů), Volba: 2-16 hráčů

1. SCRAM je velmi napínavá a soutěživá hra. Hraje se v 2, 3... nebo 16 oddělených kolech.
2. Ve hře se hraje se všemi čísly – od 1 do 20 a BULL'S EYE. V LED oknech se zobrazí stav „ERASED“ (vymazáno) 21 čísel. Každé označení znamená jedno číslo – jak je uvedeno níže.
3. Jeden hráč vystupuje jako "Utočnick", druhý jako "Obránce" v daném kole. Na těřci se zobrazí, který hráč je na řadě, #rd" a celkové skóre právě hrajícího hráče, po stisknutí tlačítka CHANGE se zobrazí stav „vymazání“. V okně dočasně skóre se zobrazí „Scot. 1, 2... 9, Sc-10 nebo 16“ označující, že hráč 1, 2... 9, 10... nebo 16 je "Utočnick", ostatní hráči, kteří hrají jako "Obránce", jsou zobrazeni v okně jako "ScP1, 2, 3... 9, Sc10... nebo 16". Hráči také mohou obrátit pořadí házení šípek podle instrukcí na displeji – v okně hráče 1.
4. Cílem "Utočnicka" je dosáhnout co největší možný počet bodů zásahem některých z čísel 1 až 20 a BULL'S EYE. Cílem "Obránce" je zasáhnout ta samá čísla jako "Utočnik".
5. Zásahem-li "Obránce" toto číslo, je číslo vymazáno. Vyřazeno ze hry a na LED displeji zmizí. "Utočnik" již nemůže získávat body na tomto čísle.
6. Jsou-li všechna čísla vymazána, končí "Utočnickovo" kolo, v okně dočasně skóre se zobrazí střídavě symboly „#End“ a „#rd“, v okně celkového skóre se zobrazí konečné skóre utočníka a zazní závěrečná melodie.
7. Pro pokračování hry do dalšího kola, stisknete tlačítko CHANGE.
8. Hra pokračuje až do posledního "Utočnickova" kola. Těť porovná konečné výsledky všech hráčů a zobrazí seznam P#F# podle dosažených výsledků – určí hráče s nejvyšším skóre.

Hra „SCRAM CRICKET“ (Scra) - 7t (7 cilů), Volba: 2-16 hráčů

1. Hra se hraje stejným způsobem jako hra SCRAM. Ve hře se používají pouze kriketová čísla 15 až 20 a BULL'S EYE. Každé číslo musí být zasazeno 3x, aby bylo vymazáno ze hry.
2. "Obránce" mažou daná čísla zasazením 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE + 1x SINGLE nebo 3x SINGLE. Vnější BULL'S EYE je počítán jako SINGLE a vnitřní BULL'S EYE jako DOUBLE.
3. Tato hra je dobrou přípravou pro hru CRICKET.

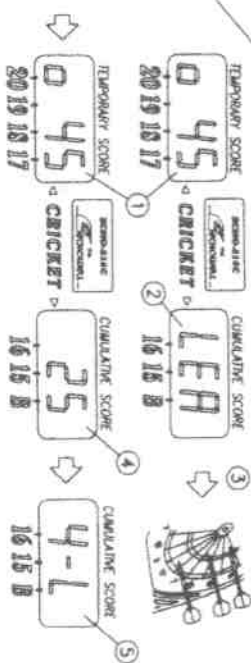
Hra "OVER" (Over), Volby: Con, Ldr: 2 - 16 hráčů

1. Hra OVER vychází ze hry HIGH SCORE. Hra HIGH SCORE porovnává nejvyšší skóre bodování pouze po skončení posledního kola. Díky tomu, že hra OVER porovnává nejvyšší skóre po každém kole, je průběh hry mnohem napínavější.
2. Hlavní pravidla hry OVER:
 - a) Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl třemi šípkami celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než "skóre vedoucího hráče".
 - b) Vaše skóre se tak stává novým vedoucím výsledkem a neztrácíte život, pokud Vaše skóre v kole se rovná nebo je vyšší než skóre předchozího vedoucího, jinak ztrácíte život.
 - c) Každý hráč začíná hru se 7 životy a poslední hráč, který ještě "žije", vyhává hru.
3. Hra má 2 možné varianty – jednak "OVER Continue", která se hraje podle tradičních pravidel, jednak hra "OVER - Leader", která je vytvořena firmou ECHOWELL. V této hře si užijete více legrace a napětí a hra je jednodušší a pro hráče, kteří nemají tak velké zkušenosti.

Hra „OVER“ - Ldr (Leader), Volba: 2 - 16 hráčů

1. Displeje a popisy
 - a) Na těřci se na 2 vřetřny zobrazí „PL-# a rd#“, poté se zobrazí „##“ a „#-L“ a po stisknutí tlačítka CHANGE se „#-L“ změní na celkové skóre. Po každé ztrátě života bude celkový počet životů snižen o 1.
 - b) Symbol „LEA“, a „#L“ blikají na displeji vedoucího daného kola
 - c) Ztratil-li hráč život po hození svých šípek, na displeji celkového skóre bude blikat celkové skóre a životy, které mu zbyvaly, a těť ohlásí "výbuch".
 - d) Stane-li se hráč novým vedoucím, v okně dočasně skóre se zobrazí blikající symbol „LEA“ a životy, které mu zbyvaly.
2. Nemí-li zde žádný protivník, který se stává novým vedoucím v právě odehraném kole, těť ukáže pro předchozího vedoucího: „—“ a „LEA“. To znamená, že hráč má právo znovu vystavit skóre nového vedoucího a neztrácí žádný život, ačkoli nově vedoucí skóre je nižší než předchozí vedoucí skóre.
3. Bliká-li střídavě na těřci symbol "End", výsledek kola, #rd" a „0-L“ a zazní „závěrečná melodie“, znamená to, že právě hrající hráč ztratil všechny životy a vypadá ze hry.
4. Vysvětlení k obrázku 5:
 - 4.1. Právě hrající hráč je vedoucí a jeho skóre je 45 bodů.
 - 4.2. Právě hrající hráč získal třemi šípkami 23 bodů a ztratil jeden život.

Fig. 5 OVER (Over)



- ① Skóre vedoucího
- ② Označení vedoucího: právě hrající hráč je vedoucí
- ③ Zásah 1-17, 1-6 a 1-2
- ④ Celkové skóre: $17 + 6 = 23$
- ⑤ $23 + 2 = 25 < 45$: ztrácí 1 život, hráči zbývají 4 životy - 4-L
- ⑥ Všichni hráči toto číslo uzavřeli

Hra „OVER“ - Con (Continue). Volba: 2-16 hráčů

Při volbě „Con“ u hry OVER ztratil vedoucí také život, když skóre v jeho kole je nižší než vedoucí skóre (přestože skóre bylo dosaženo jím), a vedoucí skóre je vždy považováno jako nejvyšší hodnota. Skóre může být pouze zvýšeno.

Hra „UNDER“ (Undr). Volby: Continue. Leader: 2-16 hráčů

1. Hlavní pravidla hry UNDER:
 - a) Cílem hry je, aby hráč dosáhl hodem 3 šipek nižší skóre než skóre vedoucího.
 - b) Vaše skóre se stane novým vedoucím skóre a neztratíte život, pokud Vaše skóre v kole je rovno nebo nižší než původní skóre. Jestliže na ztratíte život.
 - c) Každý hráč začíná se 7 životy a poslední hráč, který „přežije“, vyhrává hru.
 - d) Každá ztracená šipka se počítá jako nejvyšší skóre 60 bodů.
2. Jsou zde dvě volby: volba „Continue“ je navržena podle tradičních pravidel, ale volba „Leader“ je vytvořena firmou ECHOWELL.

Hra „UNDER“ - Ldr (Leader)

1. Displeje pro tuto hru jsou stejné jako volba „Leader“ pro hru OVER.
2. Jestliže se žádný protihráč po odehraném kole nestane novým vedoucím, na terči se pro předějšího vedoucího zobrazí „LEA“ a „U??“? To znamená, že hráč má právo znovu vystavit skóre nového vedoucího a neztrácí žádný život, ačkoli skóre nového vedoucího je vyšší než skóre předějšího vedoucího.
3. Pokud již zásahem 1. nebo 2. šipky je dosaženo větší skóre než skóre vedoucího, kolo je ukončeno.

4. Každá šipka, která nezasažena terč, je počítána jako 60 bodů a ty budou automaticky přičteny ke skóre hráče po stisknutí tlačítka CHANGE. Jestliže tedy hráč chce dosáhnout nízkého skóre, nesmí hodit šipku mimo terč (na podlahu) nebo zasáhnout asfalt. Jestliže hráč skóre vymaže, bude mu také přičteno 60 bodů.
5. Jestliže na terči v okně právě hrajícího hráče sřídavě problikne symbol „End“, skóre kola, „#rd“ a „0-L“ a zazní „závěrečná melodie“, znamená to, že právě hrající hráč již nemá žádný život a hra pro něj skončila.

Hra „UNDER“ - Con (Continue). Volba: 2-16 hráčů

Ve volbě „Continue“ ve hře UNDER vedoucí také ztratí život, pokud jeho celkové skóre v kole přesáhne vedoucí skóre (i když je hozeno jím), a vedoucí skóre zůstává nejnižší hodnotou. Může být změněno pouze nižším skóre.

Hra „AROUND THE CLOCK“ (Clock). Volby: —, -2-, -3-: 1-16 hráčů

1. Hra je vhodná pro zkušené hráče i pro začátečníky – získají tak zkušenosti.
2. Cílem hry je, aby hráč postupně zasáhl každé číslo od 1 do 20 alespoň jednou a nakonec BULL'S EYE. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
3. Pro tuto hru existují 3 varianty:
 - a) „-“ Around The Clock
 - b) „-2-“ DOUBLE Around The Clock
 - c) „-3-“ TRIPLE Around The Clock
4. Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou TRIPLE čísla – popořadě od TRIPLE 1 (T1) do TRIPLE 20 (T20), na závěr hry musí zasáhnout BULL'S EYE (E50).
5. V okně celkového skóre se zobrazí číslo, které hráč musí zasáhnout. Pokud hráč číslo zasáhne, číslo v okně se zvýší o 1.

Hra „HIGH SCORE“ (High). Volby: 6-15rd (kol): 1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena hlavně pro začátečníky a je velmi jednoduchá. Cílem hry je dosáhnout co nejvyššího skóre.
2. Nejříve nastavíte počet kol. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky mu skóre narůstá. Počítá se v závěrečném kole poslední hráč hodí 3. šipku, terč automaticky porovná výsledky a dokola probliká P1F#, P2F# ... 10F# ... nebo 16-## a konečné skóre hráče. Poté se zobrazí „##rd“ a zazní vítězná melodie.
3. Jestliže v závěrečném kole poslední hráč nezasáhne terč všemi třemi šipkami, musí hráč stisknout tlačítko CHANGE, aby hra byla ukončena a terč mohl porovnat výsledky.

Hra „COUNT UP“ (C-UP). Volby: 100, 200 ... až 900-1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena pro začátečnický a každý jí může rychle a snadno hrát.
2. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky skóre narůstá.
3. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počít bodů.

Hra „SHANGHAI I“ (SHAN)

1. V této hře se hraje postupně na čísla 1 až 7.
2. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout číslo 1, ve druhém číslo 2 a tak postupně až do čísla 7 v sedmém kole.
3. Započítávají se pouze šipky, které zasáhnou dané číslo a DOUBLE a TRIPLE. Všichni hráči zasahují všemi třemi šipkami to samé číslo v jednom kole.
4. Po úspěšných 3 hodech posledního hráče v posledním 7. kole vyhrává hráč, který nasbírá nejvíc bodů. Zazní vítězná melodie.
5. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šipkami, terč neurní porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra „SHANGHAI II“ (SHAN)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako hra SHANGHAI I jen s tím rozdílem, že pokud se hráči podaří v jednom kole zasáhnout SINGLE, DOUBLE a TRIPLE daného čísla (nezáleží na pořadí), vyhrává celou hru.

Hra „SHANGHAI III“ (SHAN)

1. Hraje se na všechna čísla kromě středu.
2. Hráči házeli na čísla popořadě od 1 do 20.
3. Každý hráč začíná číslem 1. Po zásahu čísla 1 se snaží zasáhnout číslo 2 atd.
4. Do skóre se počítají se pouze zásahy šipek do terče na určené číslo a DOUBLE a TRIPLE čísla.
5. Hráč může vyhrát celou hru zasazením SINGLE, DOUBLE a TRIPLE daného čísla během 1 kola (na pořadí nezáleží).
6. Vyhrává hráč, který první zasáhne konečné číslo 20 nebo hráč s nejvyšším skóre - po posledním hodu posledního hráče v 7. kole. Zazní vítězná melodie.
7. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šipkami, terč neurní porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra „RANDOM SHOOT“ (Sho). Volby: 6-15 Round (kol): 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti.
2. Cílem hry RANDOM SHOOT je zasáhnout číslo, které terč sám automaticky zvolí. Pokud hráč šipkou určené číslo zasáhne, započítou se mu body dle následující tabulky.

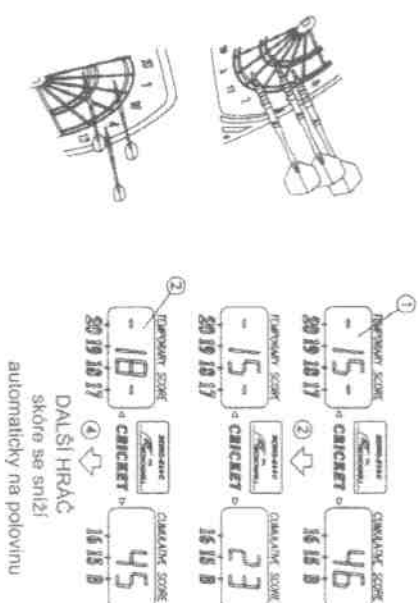
Část	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
Body	1	2	3	3	5

3. Po zásahu čísla nebo na začátku kola se každému hráči zobrazí nové číslo. Pokud hráč nezasáhne určené číslo, nedostane žádné body a v následujícím kole se mu zobrazí nezasazené číslo.
4. Dané číslo je zobrazeno v okně dočasně skóre. Dvě označení na obou stranách čísla (##) znamenají, že hráč musí zasáhnout toto číslo, aby získal body. „bE“ označuje BULL'S EYE.
5. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hra „HALVE IT“ (HALF) - RAN (Random) („Rozetní to s náhodným číslem“). Volba: 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stability v házení.
2. Terč automaticky na začátku každého kola zobrazí náhodné číslo (##) v okně právě hravícího hráče.
3. Určené číslo se nezmění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. DOUBLE a TRIPLE se také započítávají.
4. Pokud se hráči nepodaří během kola zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou, automaticky se mu sníží skóre na polovinu. Zazní melodie "Ha, Le, Lu, Ya". Jestliže hráč zasáhne asfáit (lpač), musí po hodu poslední ze 3 šipek stisknout CHANGE a celkové skóre se mu opět sníží na polovinu.
5. Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pro další kolo. Hra pokračuje do té doby, dokud poslední hráč nehodí v 7. kole svou poslední šipku.
6. Vysvětlení k obrázku 2:
 - a) Terč určí náhodné číslo „-15-“, právě hravící hráč nezasáhne číslo ani jednou šipkou a skóre 46 se mu rozdělí na 23 bodů.
 - b) Právě hravící hráč nezasáhne ani jednou šipkou číslo 18 a původní skóre 45 se mu rozdělí na 23 bodů.

Fig. 2

HALVE IT (HALF)

1. Cílové číslo - 1. šipka: zásah 1-17
2. šipka: zásah 3-2
3. šipka: zásah 1-10
2. Automatické snížení skóre na polovinu (46 bodů je sníženo na 23 bodů)
3. Cílové číslo - 1. šipka: zásah 1-20
2. šipka: zásah asfaltu
3. šipka: zásah 1-1
4. Stiskněte CHANGE → snížení skóre na polovinu (45 bodů je sníženo na 23 bodů)

Hra „HALVE IT“ (HALF): 12 Round (kol), Volba: 1-16 hráčů

- Hra se hraje podle stejných pravidel jako „HALVE IT“ s náhodným číslem, ale terč určuje následující čísla v pevném pořadí: H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20, a -BE-. Hra se tedy hraje na 12 kol.
- Ve čtvrtém kole se v okně dočasného skóre ukáže symbol „-db-“, hráč musí zasáhnout jakýkoliv DOUBLE (od D1 do D20 nebo vnitřní BULL'S EYE), aby skóroval. Hráč musí zasáhnout v jednom kole jakýkoliv DOUBLE alespoň jednou ze 3 šipek, jinak mu bude skóre sníženo na polovinu. V osmém kole se v okně dočasného skóre ukáže symbol „Htr“, hráč musí zasáhnout jakýkoliv TRIPLE (od T1 do T20).
- V posledním kole terč zobrazí „E-“, a hráči musí zasáhnout vnější nebo vnitřní BULL'S EYE, jinak jim bude skóre také sníženo na polovinu.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ („NÁSLEDUJ VEDOUČÍHO“), Volby: CONTINUE, LEADER: 2 - 16 hráčů

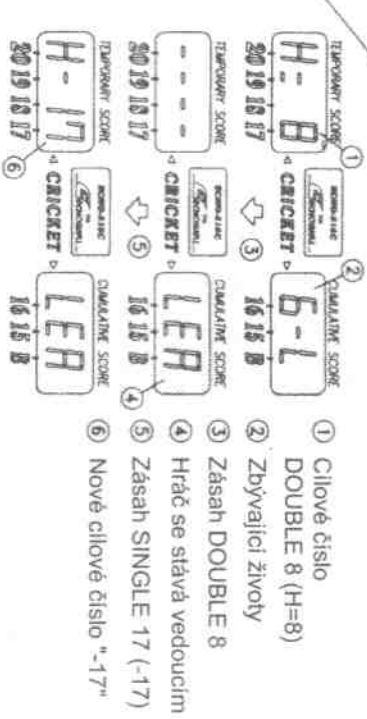
- FOLLOW THE LEADER je také součástí hry, srovnává přesné střely hráčů.
Pravidla hry:
 - Cílem hry je zasáhnout číslo na terči, které je určeno vedoucím.
 - Hráč musí zasáhnout určené číslo alespoň jednou ze 3 šipek, jinak ztrácí život.
 - Hráč se stane novým vedoucím a neztrácí život, pokud zasáhne určené číslo a zásahem další šipky určí nové číslo.
 - SINGLE, DOUBLE a TRIPLE jsou rozdílná čísla. Např. určené číslo je „=18“ - hráč se může stát vedoucím, pokud zasáhne DOUBLE čísla 18.
 - Jestliže hráč zasáhne určené číslo až třetí šipkou v kole, zůstává toto číslo beze změny. Hráč již nehází další šipkou, aby stanovil nové cílové číslo.
 - Jestliže hráč zasáhne určené číslo první nebo druhou šipkou v kole a zbylé šipky zasáhnou asfalt (lapač) nebo minou terč, terč automaticky po stisknutí tlačítka CHANGE zvolí jednoduše číslo „H-3“. Toto opatření brání vedoucím, aby po zasažení určeného čísla úmyslně nehodili šipky mimo terč a tak nechali soupeř na terči předešlé velmi obtížné číslo.
 - Každý hráč začíná se 7 životy, poslední hráč, který přežije, vyhrává.
 - Jsou zde 2 volby pro hru FOLLOW THE LEADER: volba „Continue“ („Pokračuj“) - dle tradičních pravidel, a volba „Leader“ („Vedoucí“), která je upravená firmou ECHOWELL a je vhodnější pro méně pokročilé hráče.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ - LDR (LEADER), Volba: 2-16 hráčů

- Stanovení vedoucího a začátek hry:
 - Každý hráč začíná se 7 životy, které jsou zobrazeny v okně každého hráče.
 - Terč určí náhodné číslo (display ##-) jako první cílové číslo.
 - Všichni hráči popořadě házeli šipkou, dokud jeden nezasáhne cílové číslo a stane se prvním vedoucím.
 - Jestliže hráč nemohou zasáhnout náhodné číslo, neztrácí žádné životy, dokud není stanoven vedoucí.
 - Displeje: Jestliže právě hráčci hráč zasáhne cíl, na terči se zobrazí „-“ a LEA“ označující současný vedoucího. Poté, co hráč zasáhne novou šipkou znovu skórovací plochu, zobrazí se „H-“ nebo „≡##“ a „LEA“. Zazní melodie, aby hráči připomněla, že má stisknout tlačítko CHANGE a začít hru.
- Vysvětlení k obrázku 6:
 - Právě hrajícímu hráči zbyvá 6 životů, jeho cílové číslo je double 8 (=8).

- Hráč zasáhne cíl „=8“ a stává se vedoucím, na terči se vedoucím zobrazí „-“, a LEA“ určující nové cílové číslo.
- Vedoucí zasáhne single 17, takže další hráč musí následovat vedoucího a zasáhnout „H-17“.

Fig. 6 FOLLOW THE LEADER (Folo)



- Jestliže hráč během kola nezasáhne cílové číslo, ztrácí 1 život (počet životů se snižuje o 1). Další hráč pokračuje v hězení na to samé číslo, atd.
- Jestliže žádný hráč během daného kola nezasáhne cílové číslo, na terči se zobrazí „-“ a LEA“ a vedoucí musí zásahem šipky do skórovací plochy určí nové cílové číslo. Při určení cílového čísla vedoucí neztrácí žádný život.
- Na terči se rovněž automaticky po stisknutí tlačítka CHANGE zobrazí „-3“, pokud hráč zasáhne určené číslo a stane se vedoucím, ale zbyvajících šipek v kole minou terč.
- Blikající symboly na terči „#End“, „0-L“ a „#rd“ a melodie „Don-Don Don-Don, Don-Don“ označují, že hráč již ztratil všechny životy a hra pro něj skončila.
- Vítězem se stává poslední hráč, kterému zbyl život. Zazní vítězná melodie.

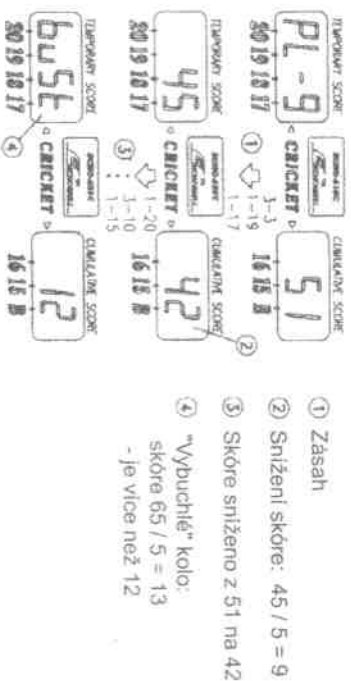
Hra „FOLLOW THE LEADER“ - Con (Continue), Volba: 2-16 hráčů

- Hra se hraje podle stejných pravidel jako volba „Leader“ s tím rozdílem, že pokud žádný hráč nezasáhne v celém kole cílové číslo, vedoucí toto číslo musí zasáhnout, jinak ztrácí život. Hra vždy pokračuje („Continues“) s tím samým cílovým číslem, dokud jej nikdo nezasáhne, až poté může být číslo změněno na nové.
Rozdílné displeje:
 - Symbol vedoucího „LEA“ se zobrazí pouze dočasně, jen když hráč zasáhne cílové číslo, a zmizí po stisknutí tlačítka CHANGE při změně hráče.
 - Symbol „-“ a LEA, se zobrazí v okně hráče pouze po zásahu cílového čísla hráčem. Jestliže v celém kole žádný hráč cílové číslo nezasáhne, tento symbol „-“ a LEA, se na konci kola již nezobrazí. Vedoucí musí také zasáhnout cílové číslo, jinak ztrácí 1 život.
- Rozdílné displeje:

Hra „ALL 51 BY 5: 31, 41 ... až 91“ („DĚLÍME PĚTI“). Volba: 1-16 hráčů

1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51, ... nebo 91.
2. Hra vypadá velice jednoduše, ale je těžké dosáhnout požadované přesné hodnoty, neboť k dosažení skóre musí být celkový počet bodů za každé kolo dělitelný 5. Například, dosáhne-li hráč 25 bodů v kole, skóre je 5 ($25 \div 5 = 5$).
3. Každé skóre z kola, které není dělitelné 5, se nezapočítává. Např. získá-li hráč celkem 47 bodů, skóre je 0, protože 47 není dělitelné 5. Jestliže jedna ze 3 šipek míne terč, není započítáváno žádné skóre.
4. Kolo je pokládáno za „vypuchlé“ (na displeji „BUSF“), jestliže hráč získá větší počet bodů, než je jeho současně skóre (výsledkem není přesně nula).
5. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhřává.
6. Displeje:
 - 6.1. Na terči se zobrazí „PL-# a rd#“, po stisknutí tlačítka CHANGE se zobrazí „PL-# a nastavené skóre“ znamenající celkové skóre právě hrajícího hráče.
 - 6.2. Po hodu šipek se v okně dočasně skóre budou sčítat body daného kola, v okně celkového skóre se zobrazí předchozí skóre a poté se odečte reálné skóre (celkové skóre děleno 5) a ukáže se nové celkové skóre – po hodu všech 3 šipek nebo po stisknutí tlačítka CHANGE.
7. Vysvětlení k obrázku 9:
 - 7.1. Hráč 9 získal 9 bodů: zásahem T3, S19 a S17 získal 45 bodů – $45 \div 5 = 9$.
 - 7.2. Po několika kolech: kolo hráče 9 je „vypuchlé“, neboť jeho skóre 13 ($65 \div 5 = 13$) je větší než zbývajících 12.

Fig. 9 ALL51 BY 5 (AL 5)

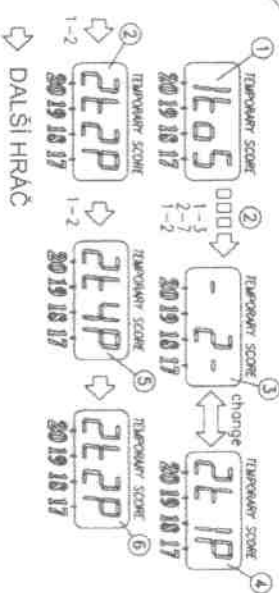
**Hra „BINGO“ - 6-15 rd (Round - kol). Volba: 1-16 hráčů**

1. Hra BINGO spojuje dovednost přesného hodu, štěstí a trochu hazardu.
2. Nejdříve musí hráč namířit na čísla 1, 2, 3, 4 nebo 5 a zasáhnout je alespoň jednou ze tří šipek, aby dostal šanci BINGO.
3. Pokud hráč číslo zasáhne, terč vybere další číslo z 1, 2, 3, 4 a 5. Jestliže je číslo vybrané terčem stejné jako číslo, které hráč předtím 1, 2 nebo 3krát zasáhl, hráč získá 1, 2 nebo 3 body. Jestliže hráč nezasáhl číslo ani jednou šipkou, toto kolo pro něj skončilo.
4. Hráč může hazardovat se svým skóre – může pokračovat a házet na číslo vybrané terčem. Hráčovo skóre se zdvojnásobí po každém zásahu. Ovšem po každém nezasážení se

skóre sníží na polovinu. Maximální skóre v jednom kole je 10 a minimální 0. Pokud hráč nechce hazardovat, stiskne tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč, a skóre se mu nezmenší.

5. Po skončení hry vyhřává hráč s nejvyšším skóre.
6. Zobrazení:
 - 6.1. Na terči se objeví „PL-#“ a „rd#“ a po stisknutí tlačítka CHANGE „1 až 5 a celkové skóre“.
 - 6.2. Všichni hráči začínají s 0 body.
 - 6.2. V okně dočasně skóre se po hodu šipek zobrazí umístění segmentů.
 - 6.3. V okně dočasně skóre bude bíkat „#“, a „##P“ označující, kolik cifrových čísel hráč zasáhl a kolik získal bodů. Pokud hráč zasáhne číslo od 1 do 5, v okně celkového skóre se zobrazí celkové skóre.
 - 6.4. Jestliže hráč nezasáhne ani jedno číslo od 1 do 5, v okně dočasně skóre se zobrazí „0“.
 - 6.5. Poté, co poslední hráč hodí 3 šipky a stiskne tlačítko CHANGE, na terči bude bíkat „P1F#“, „P2F# ... 10F# ...“ nebo „16F#“ a odpovídající konečné skóre hráče.
7. Vysvětlení k obrázku 7:
 - 7.1. Na terči se zobrazí „1to5“ znamená, že hráč má zasáhnout číslo od 1 do 5.
 - 7.2. Právě hrající hráč zasáhne „-3“, „=17“ a „-2“, na terči se zobrazí „211P“ označující, že hráč zasáhl 3 cile a získal 1 bod, neboť číslo 2 je vybrané číslo.
 - 7.3. Hráč pokračuje a hází šipky, s každým zásahem se mu skóre zdvojnásobí, po každém nezasážení se mu skóre sníží na polovinu. V tomto kole získává 2 body.
8. Jestliže hráč nezasáhl ani jednou ze tří šipek, musí stisknout tlačítko CHANGE, aby se na terči zobrazilo BINGO číslo.

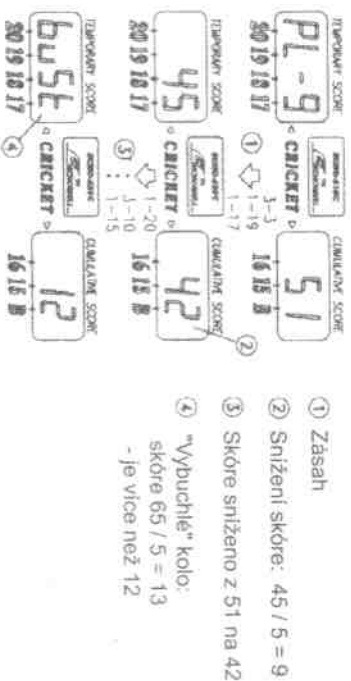
Fig. 7 BINGO (bInGo)



- ① Cílová čísla: 1 až 5
- ② Zásah
- ③ Automatické zobrazení náhodného čísla - 2
- ④ Náhodné číslo 2 je stejné jako jedno ze zasážených čísel, a tak hráč získal 1 bod
- ⑤ Každým zásahem zobrazeného čísla se zdvojnásobí skóre
- ⑥ Po každém minutí zobrazeného čísla se celkové skóre sníží na polovinu
- ⑦ Pokud již chcete přestat házet, stisknete tlačítko CHANGE

Hra „ALL 51 BY 5: 31, 41 ... až 91“ („DĚLÍME PĚTÍ“). Volba: 1-16 hráčů

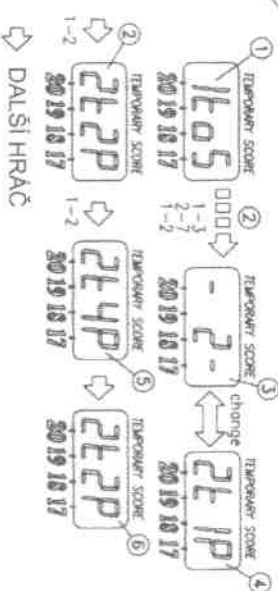
1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51, ... nebo 91.
2. Hra vypadá velice jednoduše, ale je těžké dosáhnout požadované přesné hodnoty, neboť k dosažení skóre musí být celkový počet bodů za každé kolo dělitelný 5. Například, dosáhne-li hráč 25 bodů v kole, skóre je 5 ($25 \div 5 = 5$).
3. Každé skóre z kola, které není dělitelné 5, se nezapočítává. Např. získá-li hráč celkem 47 bodů, skóre je 0, protože 47 není dělitelné 5. Jestliže jedna ze 3 šipek mine terč, není započítáváno žádné skóre.
4. Kolo je pokládáno za „vychuchlé“ (na displeji „BUS#“), jestliže hráč získá větší počet bodů, než je jeho současná skóre (výsledkem není přesné nuly).
5. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhřává.
6. Displeje:
 - 6.1. Na terči se zobrazí „PL-# a rd#“, po stisknutí tlačítka CHANGE se zobrazí „PL-# a nastavené skóre“ znamenající celkové skóre právě hrajícího hráče.
 - 6.2. Po hodu šipek se v okně dočasného skóre budou sčítat body daného kola, v okně celkového skóre se zobrazí předchozí skóre a poté se odečte reálné skóre (celkové skóre děleno 5) a ukáže se nové celkové skóre – po hodu všech 3 šipek nebo po stisknutí tlačítka CHANGE.
7. Vysvětlení k obrázku 9:
 - 7.1. Hráč 9 získal 9 bodů: zásahem T3, S19 a S17 získal 45 bodů – $45/5=9$.
 - 7.2. Po několika kolech: kolo hráče 9 je „vychuchlé“, neboť jeho skóre 13 ($65/5=13$) je větší než zbyvajících 12.

Fig. 9
ALL51 BY 5 (AL 5)

1. Hra BINGO spojuje dovednost přesného hodu, štěstí a trochu hazardu.
2. Nejdříve musí hráč namířit na čísla 1, 2, 3, 4 nebo 5 a zasáhnout je alespoň jednou ze tří šipek, aby dostal šanci BINGO.
3. Pokud hráč číslo zasáhne, terč vybere další číslo z 1, 2, 3, 4 a 5. Jestliže je číslo vybrané terčem stejně jako číslo, které hráč předtím 1, 2 nebo 3krát zasáhl, hráč získá 1, 2 nebo 3 body. Jestliže hráč nezasáhl číslo ani jednou šipkou, toto kolo pro něj skončilo.
4. Hráč může hazardovat se svým skóre – může pokračovat a házet na číslo vybrané terčem. Hráčovo skóre se zdvojnásobí po každém zásahu. Ovšem po každém nezasážení se

skóre sníží na polovinu. Maximální skóre v jednom kole je 10 a minimální 0. Pokud hráč nechce hazardovat, stiskne tlačítko CHANGE, aby mohl hrát další hráč, a skóre se mu nezmení.

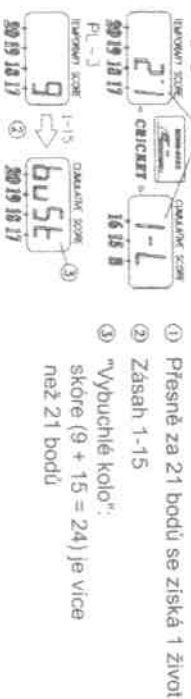
5. Po skončení hry vyhřává hráč s nejvyšším skóre.
6. Zobrazení:
 - 6.1. Na terči se objeví „PL-#“ a „rd#“ a po stisknutí tlačítka CHANGE „1 až 5 a celkové skóre“. Všichni hráči začínají s 0 body.
 - 6.2. V okně dočasného skóre se po hodu šipek zobrazí umístění segmentů.
 - 6.3. V okně dočasného skóre bude blikat „#“, a „#P“ označující, kolik cílových čísel hráč zasáhl a kolik získal bodů. Pokud hráč zasáhne číslo od 1 do 5, v okně celkového skóre se zobrazí celkové skóre.
 - 6.4. Jestliže hráč nezasáhne ani jedno číslo od 1 do 5, v okně dočasného skóre se zobrazí „0“.
 - 6.5. Poté, co poslední hráč hodí 3 šipky a stiskne tlačítko CHANGE, na terči bude blikat „P1F#“, „P2F# ... 10F# ...“ nebo „16F#“ a odpovídající konečné skóre hráče.
7. Vysvětlení k obrázku 7:
 - 7.1. Na terči se zobrazí „1to5“ znamenající, že hráč má zasáhnout číslo od 1 do 5.
 - 7.2. Právě hrající hráč zasáhne „-3“, „=17“ a „-2“, na terči se zobrazí „211P“ označující, že hráč zasáhl 3 cíle a získal 1 bod, neboť číslo 2 je vybrané číslo.
 - 7.3. Hráč pokračuje a hází šipky, s každým zásahem se mu skóre zdvojnásobí, po každém nezasážení se mu skóre sníží na polovinu. V tomto kole získává 2 body.
8. Jestliže hráč nezasáhl ani jednou ze tří šipek, musí stisknout tlačítko CHANGE, aby se na terči zobrazilo BINGO číslo.

Fig. 7
BINGO (bInGo)

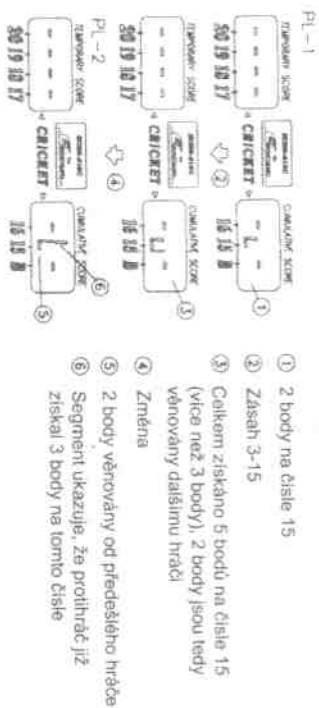
1. Cílová čísla: 1 až 5
2. Zásah
3. Automatické zobrazení náhodného čísla - 2
4. Náhodné číslo 2 je stejně jako jedno ze zasažených čísel, a tak hráč získal 1 bod
5. Každým zásahem zobrazeného čísla se zdvojnásobí skóre
6. Po každém minutí zobrazeného čísla se celkové skóre sníží na polovinu
7. Pokud již chcete přestat házet, stisknete tlačítko CHANGE

Hra „21 BODŮ“ (21Pt – „21 POINT“), Volby: 3 až 9 kol, 1-16 hráčů

- Tato hra je upravená z pokeru.
- Cílem hry je získat co nejvíce životů (display #L) a tak vyhrát hru.
- Hraje se na všechna čísla.
- Hráč může získat život dvojitým způsobem:
 - Dosažne přesně 21 bodů 1, 2 nebo 3 šipkami,
 - Ma nejvyšší skóre ze všech – ale méně než 21 bodů, pokud nikdo v tomto kole 21 bodů nedosáhl.
- Jestliže je skóre přes 21 bodů nebo některá šipka mine terč, kolo je „vybuchlé“ (display buSt). Stiskne se tlačítko CHANGE.
- Po skončení hry vyhrává hráč s nejvíce životů.
- Vysvětlení k obrázku 14:
 - Hráč 2 získal v kole jeden život, neboť zasáhl 21.
 - Na řadě je hráč 3, první šipkou získal 9 bodů, poté zasáhl SINGLE 15, a tak je jeho kolo „vybuchlé“, neboť celkové skóre je 24 a to je více než 21.

Fig. 14
21 POINT (21Pt)

- Hra „SHOVE HA PENNY“ (Penn), Volba: 1-16 hráčů**
- Cílem hry pro každého hráče je získat 3 body popořadě na každém čísle od 15 do 20 a BULL'S EYE. Vyhrává hráč, který první získá 3 body popořadě na všech číslech.
 - Hráč může získat 1, 2 nebo 3 body zásahem na SINGLE, DOUBLE nebo TRIPLE daného čísla (single – 1 bod, double – 2 body, triple – 3 body).
 - Jestliže hráč na jednom čísle získá více než 3 body, přebývající body daruje dalšímu hráči.
 - Poslední bod musí být získán samotným hráčem.
 - Displeje:
 - Na terci se na 2 věřiny zobrazí „PL-#“, „rd#“ a cílové číslo, po stisknutí tlačítka CHANGE nebo po zasažení cílového čísla se objeví stav „uzavření“.
 - Stav „uzavření“ je stejný jako ve hře NO SCORE CRICKET.
 - Vysvětlení k obrázku 8:
 - Hráč 1 získal 2 body na čísle 12. Jestliže zasáhne T15, získá navíc 2 body a bylo 2 body daruje hráči 2.

Fig. 8
SHOVE HA PENNY (Penn)

- Hra „DOUBLE DOWN 41“ (dd41), Volby: 12 rd (Round - kol) / RAN (Random – náhodná volba): 1-16 hráčů**
- Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stabilitvy v házení.
 - Jsou zde možné 2 volby – jedna volba je 12 kol a druhá je náhodná volba.
 - Volba 12 kol hry DOUBLE DOWN 41 je podobná jako 12 kol hry HALVE IT jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0. Hraci čísla v každém kole jsou popořadě 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 a 21 – pro celkem 12 kol.
 - Náhodná volba hry DOUBLE DOWN 41 je podobná jako náhodná volba hry HALVE IT jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0.
 - Prosim podívejte se na pravidla hry HALVE IT pro více detailů.
 - Vysvětlení k obrázku 12:
 - Každý hráč začíná se 41 body. Cílové číslo v prvním kole je 12, hráč 1 musí zasáhnout 12, ale všechny šipky minuly.
 - Skóre hráče 1 je sníženo na polovinu – 41 bodů na 21 bodů.

Fig. 12
DOUBLE DOWN (dd41)