

ECHO - 716C, 712C

Elektronické šipky

Gratulujeme Vám k nákupu elektronických šipek ECHO 712C, ECHO - 716C od firmy ECHOWELL. Pročtěte si prosím důkladně tento návod k použití a seznamte se s obsluhou elektronických šipek.

OZNAČENÍ

Tento návod je platný pro všechny tři druhy s drobnými výjimkami. ECHO-716C je pro 1 až 16 hráčů s 31 variantami. ECHO-712C pro 1-12 hráčů s 16 variantami. Terč ECHO-712C nemá hry Penny, Double Down 41, Rot gegen grun, English Cricket, 21 bodů.

- 31 způsobů hry včetně Criketu
 - 301-1001 (*01)
 - Cricket na body, Cricket bez bodů (Cric)
 - Člověče nezlob se (Ludo)
 - Zabiják - Killer (KILL)
 - Over (OuEr)
 - Under (Undr)
 - Around the clock (Cloc)
 - Count up (C-uP)
 - High Score (HiGh)
 - Generátor náhody (Shot)
 - Shanghai (SHAn)
 - Scram (ScrA)
 - Halve it (HALF)
 - Follow the leader (následujte vůdce) (FoLo)
 - Alle 51 durch 5 (Al 5)
 - Bingo (bnGo)
 - 21 bodů (21Pt)
 - Penny (PEnn)
 - Double down 41 (dd41)
 - Najlepších deset (bStn)
 - Červený proti zeleným (r-G)
 - 9 životů (9 LF)
 - Tenis (tEni)
 - Anglický criket (EnGc)
 - Fotbal (Socr)
 - Golf (GoLF)
 - 9 kulečnickových koulí (9bAL)
 - Snooker (Snok)
 - Baseball (bASS)
 - Volná hra (FrEE)

- U hry Cricket displej zobrazuje uzavřená čísla hráče, včetně soupeřů
- Možnosti Double in a Double out pro 01 Hru
- Tlačítko „Delete“ pro smazání chybných či nechtěných zásahů
- Velký „DIAMOND (TM)“ záchytný kruh pro chybné zásahy
- 17 zvukových efektů s možností vypnutí zvuku
- Manuální i automatické vypnutí přístroje
- Modely se vyznačují zajímavým estetickým ztvárněním a dlouhou životností. Mimo vynikající zábavné hry se stanou dekorativní součástí vašeho domova
- Obsluha kontrolního panelu je logická a jednoduchá
- Součástí obou modelů je AC/DC adaptér, 12 šipek a rezervní hroty
- Tyto elektronické šipky splňují normy IEC EN55014, EN55022, EN55104, EN61000-3-3, EN71 a EN 50088/A1
 1. Touto hrou nemohou být způsobena žádná bolestivá zranění
 2. Tato hra odolá jakékoli poruše, i v případě, že by byla způsobena neúmyslným nebo nechtěným zásahem

VYBĚR HRY A VARIANTY HRY

1. Zmáčkněte tlačítko GAME pro výběr hry a tlačítko OPTION pro varianty dané hry. Na displeji se objevují názvy her
2. Pro obrácení pořadí výběru her, držte tlačítko GAME dokud se neozve Pi-Pi

DOUBLE IN/OUT (pouze pro 01 Hru) A POČTU HRÁČŮ

1. Zmáčkněte tlačítko GAME pro výběr počtu hráčů (1-P až 16-PL dle hry).
2. Zmáčknutím tlačítka OPTION k nastavení Double In/Out a kombinací. Pouze však pro 01 Hru.

NASTAVENÍ ZVUKU

1. Hráč může zapnout a vypnout zvuky během hry.
2. Držte tlačítko SOUND tak dlouho, dokud se neozve „Pi“, potom tlačítko uvolněte a zvuk je vypnut.
3. K opětovnému zapnutí zvuku držte tlačítko znovu, dokud se neozve „Pi“.

NÁVOD KE HŘE

ZAČÁTEK HRY

1. Zmáčkněte tlačítko CHANGE po výběru všech nastavení a hra začíná.
2. Displej se přepne ze zobrazení nastavení na počítání skóre

NAKUMULOVANÉ SKÓRE A ČÍSLO ŠÍPKY

1. Displej terče zobrazuje číslo hráče „PL - # “ poté nastřádané skóre každého hráče ve svém okénku. Tlačítkem CHANGE začneme hru nebo přepneme na dalšího hráče a displej nám ukáže číslo kola.
2. Tři svítící kontrolky na displeji aktuálního hráče indikují zbývající počet šipek v daném kole. Každým zásahem terče jedna tečka zmizí.
3. Blikající kontrolky také indikují, že terč je připraven ke hře (START stav). Terč je v pozastaveném režimu (HOLD stav), pokud tečky přestanou blikat.
4. Poté co hráč hodí své šipky, hráčův displej ukazuje zasažený segment pomocí na displeji TEMPORARY SCORE, pomocí čísel 1-3 a hodnoty a poté skóre naházené v daném kole. Na displeji CUMULATIVE SCORE je skóre od začátku hry.
5. Různé druhy her mají různé startovní skóre. Viz pravidla her.

VYJMUTÍ ŠIPEK A ZMĚNA HRÁČE

1. Každý hráč může hodit třemi šípkami v jednom kole i když je terč zasažen mimo skórovací pole. Hráč vyjme šipky po hození všech třech.
2. Zmáčknutím tlačítka PLAYER CHANGE změníte hráče.
3. *Vyjmutí šipky z terče je jednodušší otáčením šipky ve směru hodinových ručiček a současným vytahováním ven.*

MANUÁLNÍ ZASTAVENÍ HRY

1. Terč bude stále ve START stavu dokud všechny tři šipky nezasáhnou plochu terče. K zablokování terče než jsou hozeny všechny tři šipky zmáčkněte tlačítko HOLD. Tím se vypne sensor terče. *Toto slouží k zamezení přičítání skóre při vyndávání šipek z terče.*
2. *Kontrolky o počtu šipek přestanou blikat, což indikuje manuální zastavení terče.*
3. Zmáčkněte tlačítko HOLD znovu pro odblokování terče.

MAZÁNÍ ŠIPEK A SKÓRE

1. Zmáčkněte a držte tlačítko „B/DELETE“ po 2 sekundy k smazání skóre vypadlé šipky.
2. Vypadlá šipka nebo chybné skóre musí být smazáno před vhozením další šipky nebo zmáčknutím tlačítka CHANGE, jinak nebude moci být skóre smazáno.

UVÁZNUTÍ SEGMENTU / STUCK

1. Během hry se může stát, že uvázne jeden segment terče. To znamená, že senzor zůstane zamáčknut, a do té doby než je uvolněn nezaznamenává žádné další zásahy.
2. Na displeji hráče se objeví nápis Stuc a číslo segmentu.
3. Odstraňte ze segmentu šipku a terč se automaticky vrátí do normálního provozu.

UKONČENÍ HRY

1. Hra pokračuje způsobem výše popsáním dokud jeden z hráčů hru nevyhraje. Symboly „F-1“ a konečné skóre se postupně objeví na hráčově displeji k ukázání vítěze a kola.
2. Zmáčkněte tlačítko CHANGE, aby mohli i zbylí hráči dohrát hru, kromě her High Score, Random Shoot a Free Game.
3. Tyto hry skončí jakmile poslední hráč dohraje svou třetí šipku daného kola, takže všichni hráči končí ve stejném okamžiku. Displej poté ukáže kumulované skóre, pořadí F-1, F-2, F-3, F-4 a poté dané kolo.
4. Zmáčkněte tlačítko CHANGE k nastavování nové hry.

NOVÝ ZAČÁTEK HRY

1. Tlačítko „II>RE-START“ tiskněte tak dlouho, dokud se nevymažou všechny údaje z displeje a neozve se „Pi-Pi“.
2. Potom tlačítko pusťte a probíhající hra se ukončí. Nyní můžeme navolit novou hru a její varianty.

KONTROLA HRY A NASTAVENÍ

1. Zmáčkněte a držte zároveň tlačítka GAME a OPTION ke kontrole skóre ostatních hráčů.
2. Uvolněním tlačítek se terč vrátí do normálního stavu.

NASTAVENÍ ZVUKU

1. Hráč může zapnout a vypnout zvuky během hry.
2. Držte tlačítko SOUND tak dlouho, dokud se neozve „Pi-Pi“, potom tlačítko uvolníte a zvuk je vypnut.
3. K opětovnému zapnutí zvuku držte tlačítko znovu, dokud se neozve „Pi“.

UVÁZNUTÍ SEGMENTU / STUCK

1. Během hry se může stát, že uvázne jeden segment terče. To znamená, že senzor zůstane zamáčknut, a do té doby než je uvolněn nezaznamenává žádné další zásahy.
2. Na displeji hráče se objeví nápis Stuc a číslo segmentu.
3. Odstraňte ze segmentu šipku a terč se automaticky vrátí do normálního provozu.

UKONČENÍ HRY

1. Hra pokračuje způsobem výše popsaným dokud jeden z hráčů hru nevyhraje. Symboly „F-1“ a konečné skóre se postupně objeví na hráčově displeji k ukázání vítěze a kola.
2. Zmáčkněte tlačítko CHANGE, aby mohli i zbylí hráči dohrát hru, kromě her High Score, Random Shoot a Free Game.
3. Tyto hry skončí jakmile poslední hráč dohraje svou lřetí šipku daného kola, takže všichni hráči končí ve stejném okamžiku. Displej poté ukáže kumulované skóre, pořadí F-1, F-2, F-3, F-4 a poté dané kolo.
4. Zmáčkněte tlačítko CHANGE k nastavování nové hry.

NOVÝ ZAČÁTEK HRY

1. Tlačítko „|>RE-START“ tiskněte tak dlouho, dokud se nevymažou všechny údaje z displeje a neozve se „Pi-Pi“.
2. Potom tlačítko pusřte a probíhající hra se ukončí. Nyní můžeme navolit novou hru a její varianty.

KONTROLA HRY A NASTAVENÍ

1. Zmáčkněte a držte zároveň tlačítka GAME a OPTION ke kontrole skóre ostatních hráčů.
2. Uvolněním tlačítek se terč vrátí do normálního stavu.

NASTAVENÍ ZVUKU

1. Hráč může zapnout a vypnout zvuky během hry.
2. Držte tlačítko SOUND tak dlouho, dokud se neozve „Pi-Pi“, potom tlačítko uvolníte a zvuk je vypnut.
3. K opětovnému zapnutí zvuku držte tlačítko znovu, dokud se neozve „Pi“.

ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ

Před odesláním přístroje do opravy proveďte prosím tyto testy:

ZÁVADA	KONTROLA	ODSTRANĚNÍ
do přístroje nejde proud, displeje nesvílí	ověřte, jestli kulatá zástrčka popř. adaptér jsou správně zasunuty do zásuvky	pokusíme se přístroj znovu zapnout (nastartovat)
nepravdivé údaje		Vyjměte z elektronického terče kulatou zástrčku a asi 2 sekundy vyčkejte, potom zasuňte zástrčku zpět do přístroje
objevilo se "STUC" a přístroj píská "Du - Du"		Odstraňte z elektronického terče šipky
v terči jsou zapíchané uřámané špičky šipek		Otevřete kryt zadní strany přístroje pomocí šroubováku a zalomené špičky šipek vyllačte ze zadní strany daného segmentu. <i>Nikdy neotvírejte elektronický spínací okruh!</i>

HIGH SCORE - HRA O NEJVYŠŠÍ POČET BODŮ

1. Tato hra je vytvořena pro začátečníky, každý se jí lehce naučí hrát. Cílem je dosáhnout v jednom kole co nejvyššího počtu bodů a tím vyhrát.
2. Nejprve je třeba stanovit počet kol. Každý hráč začíná s počtem bodů 0 a jeho dosavadní body se v každém kole přičítají. Na el. terči se objeví symbol "F1" na displeji vítěze posledního dohodnutého kola, a to v okamžiku, kdy poslední hráč odhází své tři šípky. Pak zazní melodie pro vítěze.
3. Při této hře mále možnost volby mezi 6 až 15 koly.
4. El. terč nemůže přesně stanovit konec hry, pokud se poslední hráč netrefí všemi třemi šípkami. V této situaci stisknete tlačítko "PLAYER CHANGE" a objeví se konečný výsledek.
5. Hráč, který dosáhne jako první počtu bodů 1000 vyhrává, aniž by byla dohrána všechna kola.

COUNT UP - HRA (SČÍTACÍ HRA)

1. Tato hra je také pro začátečníky a každý se jí lehce rychle naučí.
2. Cílem této hry je, dosáhnout jako první předem dohodnutého počtu bodů, nebo jej překročit. Tento dohodnutý počet může být 100, 200,.....až 900 bodů po kročích po 100 bodech - viz.kapitola "Varianty hry".
3. Všichni hráči začínají s počtem bodů 0 a každým zásahem sbírají body. První hráč, který dosáhl nebo překročil stanovený počet bodů vyhrává.
4. Tento elektronický terč umožňuje i ostatním hráčům dohrát hru, ačkoli o vítězi je již rozhodnuto.

AROUND THE CLOCK / HRA OBĚH HODIN DOKOLA

1. Tato hra je vhodná jak pro začátečníky tak pro zkušené hráče.
2. Cílem této hry je zasáhnout jedenkrát každé číslo od 1 do 20 v tomto pořadí a potom střed terče. Každý hráč začíná s u čísla 1 a pokud toto číslo zasáhl může se snažit zasáhnout další číslo. Hru vyhrává ten, kdo se jako první trefil do všech 20 čísel a zasáhl i střed terče.
3. Pro tuto hru existují 3 varianty:
 - a/ "-----" AROUND THE CLOCK: všechny zásahy do double a trojitého kruhu se počítají jako jednoduché.
 - b/ "- 2 -" DOUBLE AROUND THE CLOCK: Tato varianta je obtížnější ale je vhodná na trénink pro DDOUBLE IN / DOUBLE OUT her 01. Započítávají se pouze ty zásahy, které zasáhnou kruh double. Všichni hráči musí zasáhnout každé číslo ve správném pořadí, počínaje u 1 v double kruhu (D1) až po dvacítku (D20), naposled musí zasáhnout střed kruhu.
 - c/ "- 3 -" TRIPLE AROUND THE CLOCK: Každý hráč musí ve správném pořadí zasáhnout vždy 1 x každé číslo v trojitém kruhu. Začíná se u čísla 1 v kruhu, kde se zásah u jiných her násobí třemi (T1) až po trojito dvacítku (T20), aby hra mohla být ukončena musí hráč nakonec zasáhnout střed terče.
4. Displej hráče 1 až 4 ukazuje hráči, který je na řadě, které číslo musí zasáhnout. Toto číslo se vždy zvyšuje o 1 jakmile hráč předchozí číslo zasáhne. Symbol "E" označuje poslední zásah do středu terče.
5. U této hry platí také, že ostatní hráči mohou pokračovat ve hře, přesto, že vítěz je již určen.

PLAYER #

PLAYER #

PLAYER #

PLAYER #

RANDOM SHOT / HRA S GENERÁTOREM NÁHODNÝCH ČÍSEL

1. Tato hra je nevhodnější na procvičení přesnosti zásahů.
2. Elektronický terč automaticky stanoví číslo, na které se má mířit. Když hráč uvedené číslo zasáhne, počítají se body následujícím způsobem:

a/	Singly:	1 bod
b/	Doubly:	2 body
c/	Trebly:	3 body
d/	Vnější středový kruh:	3 body
e/	Vnitřní středový kruh:	5 bodů
3. Jakmile zasáhnete číslo, uvedené na displeji, objeví se nové číslo, stejně jako na začátku dalšího kola. V případě, že nezasáhnete dané číslo, nezapočítají se Vám žádné body a zůstáváte tak dlouho stát, dokud se Vám nepodaří dané číslo zasáhnout.
4. Počet kol musí být stanoven před začátkem hry, stejně jako u HIGH SCORE. NA displeji vítěze se automaticky objeví "F1" a zazní melodie pro vítěze. Vítězem se stává hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů, potom co bylo ukončeno poslední kolo.
5. Stanovení počtu kol - počet kol může být stanoven v rozmezí 6 - 15 kol.
6. Číslo stanovená generátorem náhodných čísel se objeví vždy na displeji TEMPORARY SCORE. Dva blikající křížky na obou stranách čísla (-##-) informují hráče, které číslo musí zasáhnout, aby získal body. Znak "-bE-" označuje střed terče.

- 10 -

- bE -

SCORE CRICKET / CRICKET VE KTERÉM SE ZAPOČÍTÁVAJÍ BODY

1. Čítem všech hráčů nebo týmů je u SCORE CRICKETU "uzavření" každého čísla od 15 do 20 včetně středu terče (= "CLOSE"). Ten hráč, nebo tým, který jako první "uzavře" všechna čísla a střed terče a má stejný, nebo vyšší počet bodů se stává vítězem.
2. Hráč nebo tým "uzavírá" číslo nebo střed terče tím způsobem, že buď zasáhne jeden jednoduchý, jeden dvojitý a jeden trojitý segment (1 x single, 1 x double, 1 x treble); nebo tři jednoduché segmenty (3 x single). Zásah do vnějšího středového kruhu se počítá jako jednoduchý, do vnitřního středového kruhu se počítá jako dvojnásobek.
3. První hráč, který dosáhne "uzavření" jednoho čísla, toto číslo "vlastní" a může sbírat body zásahy do tohoto čísla tak dlouho, dokud se spoluhráči nepodaří toto číslo také "uzavřít".
4. Např. hráč č. 1 zasáhne doublem a treblem číslíci 20 a potom jednoduchý segment čísla 5. Číslo 5 není pro hru Cricket relevantní, ale zásahy do pětky mohou dát celkový počet 20. Tři z toho "uzavřou" číslo 20 a zbývající platí jako 40 bodů, protože spoluhráč dosud žádnou dvacítku nezasáhl.
5. Pořadí zásahů je libovolné.
6. Hráč se musí v průběhu hry rozhodnout, jestli má nejprve "uzavřít" některé číslo, nebo jestli chce raději sbírat body. Hra se tímto stává fascinující hrou kočky s myši, pínou útoků a obrany, protože každý hráč se musí pokusit "uzavřít" podstatná čísla ale zároveň sbírat body, což vyžaduje odnávadající strategii.

4. Prosím nařizujte si pro další podrobnosti pravidla hry HALVE IT.

NEJLEPŠÍCH 10 (—,-2,-3,-E-) pro 1-16 hráčů

1. Cíl této hry je sledovat s deseti nejlepšími hody čísla, která jsou určena přístrojem.
2. Vybereme nejdřív z možností —,-2,-3-, nebo -E-. Symboly představují jednoduchý, dvojitý nebo trojitý zásah vybraných čísel, která musí být hráčem během kola zasažena. Hod na střed můžeme cvičit zvolením možnosti -E-.
3. Automat vybere na začátku hry náhodně jedno číslo. Všichni hráči musí potom v řadě za sebou deseti šipka na vybraný segment střílet.
4. Za každý zásah na cílový segment dostanete jeden bod. Za každou hozenou šipku zhasne jedno z deseti políček.
5. Poté co všichni hráči odhází svých deset šipek, zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

ROT GEGEN GRUN, pro 2 hráče

1. Úkolem této hry je, že hráč č. 1 musí čísla 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 a 12 v řadě zasažnout. Hráč č. 2 musí naproti tomu zasažnout čísla 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 a 1 v řadě za sebou.
2. Vyberete-li nejdříve možnost —,-2,-3-, určíte zda-li se bude trefovat jednoduchý, dvojitý nebo trojitý segment.
3. Ten hráč, který nejdřív dohází všechna svá čísla, vyhrává.

9 ŽIVOTU (3 až 9 životů) pro 2-16 hráčů

1. Platná čísla jsou po řadě 1 až 20 a střed.
2. Každý hráč začíná s danými 3, 4 až 9-ti životy.
3. Hráč hází po řadě v prvním kole na číslo 1, ve druhém kole na číslo 2, atd. až do bulle v 21. Kole, poté zase na 1.
4. Všichni hráči by měli cílové číslo hodit jedním hodem. Hráč ztratí jeden život, když všechny tři šipky jdou mimo dané číslo.
5. Poslední hráč, který má ještě život vyhrává.

TENIS 1,3,5 setů pro 2 hráče

1. Tato hra má podobná pravidla jako Tenis. Podle správných tenisových pravidel se hrají ženy 3 sety, muži 5 setů. Aby se zkrátil čas lze zvolit 2, 3, 4 nebo 5 her stejně jako 1, 3 nebo 5 setů.
2. Tato hra je určena pouze pro 2 hráče, pravidla hry jsou následující:

- a) hráč podává (ukazuje se Ser1, Ser2 první nebo druhé podání), druhý hráč mu míček vrací.
 - b) Cílem pro podání je trefit jednou ze tří šipek číslo 15-20 nebo střed, jinak ztrácí míček.
 - c) Protihráč musí během tří hodů zasáhnout stejná čísla jako kdo podával, jinak podávající podává dál. Příkladně číslo se mění pro protivníka automaticky na nejbližší vyšší, poté protihráč úspěšně odpálil.
 - d) Když např. Ser1 trefí 20 a protihráč úspěšně odpálí, pokud hodí také 20. Cílové číslo potom přeskočí pro 1. Hráče na nejbližší vyšší – střed, potom na 1 atd., dokud se jeden z hráčů nezvládne trefit do cílového čísla. Druhý hráč získá bod. Poté se podává znova a hra pokračuje.
3. Hráč musí získat 4 body, aby vyhrál jednu hru a šest her, aby vyhrál set.
 4. Rovnost bodů (Deuce): Je-li během hry stav 3:3, musí jeden z hráčů mít rozdíl 2 body a vyhrál hru.
 5. Tie-Break: Pokud je stav her 6:6. Set vyhrává ten hráč, který vyhraje sedmou hru. Rozdíl mezi hry musí být však o 2. V Tie-breaku se oba hráči střídají v podání po dvou míčích.
6. Ukazatelé:
- a) Bod: Pravá část digitálního světelného ukazatele CUMULATIVE SCORE ukazuje čísla, která musí být zasažena, aby se získal bod. Jeden bod se rozsvítí na panelu políček, pokud ho hráč získal. Tento ukazatel bodů zhasne, jestliže hráč hru vyhraje.
 - b) Hra: Střední díl digitálního displeje CUMULATIVE SCORE ukazuje počet vyhraných her. Počet her se automaticky nuluje, když jeden hráč vyhraje set.
 - c) Set: Levý díl CUMULATIVE SCORE ukazuje počet vyhraných setů.

ANGLICKÝ CRICKET (---) pro 2 hráče

1. Tato hra je vytvořena pro 2 hráče, jeden hráč vystupuje jako vrhač, druhý jako rváč. Cíl vrhače je získat 9 bodů a zabránit rváči získat víc bodů. Cíl rváče je co nejrychleji získat víc bodů než vrhač dosáhne 9 bodů.
2. Pravidla hry
 - a) Cílové číslo vrhače (Pit 1 nebo 2) je střed, každý zásah vnějšího středů se počítá za jeden bod, každý zásah vnitřního středů za 2 body, zásahy jiných čísel jsou bezvýznamná. Každé políčko ve světelném ukazateli znamená jeden bod.
 - b) Hráč (bat 1 nebo 2) může házet na každé číslo. Zásah na double a tripla se počítá odpovídajíc tomu. Výsledky se počítají pouze tehdy, když celkový počet bodů přesáhne 40, například 46-40=6 bodů.
 - c) První početní kolo je ukončeno, když vrhač dosáhne devíti bodů. Tlačítkem PLAYER CHANGE se začne nové kolo.

4. Killer začne mířit na double protivníkovu čísla, jedna (?) značka hráče je vypnutá, aby označila, že hráč ztratil 1 život a "Da-da-da, da da da, da da da" zazní, když killer trefí "double ring" čísla jiného hráče. Když se killer sám zabije, zazní "Ha le lu ya".

5. Symbol "out" blikání hráčova čísla a "Don don don - don, don-don" označuje, že hráč je venku ze hry, protože ztratil všechny životy.

6. Komu zbyly nějaké životy vyhrává a zazní vítězná melodie.

Killer (3 - 7 životů, 2 - 16 hráčů)

a) Žádný hráč na začátku hry nemá žádný život.

b) Hráč se stane zabijákem, nashromáždí-li určitý počet životů trefením svého vlastního čísla. Hráč může stanovit počet životů od 3 do 7 zmáčknutím tlačítka OPTION (možnosti).

c) Killer si nepřidá ani nezkrátí životy, bude-li trefovat své číslo.

d) Killer může ztratit svůj titul, je-li jeho číslo trefeno jinými killery, ale může se jím stát znovu, nahází-li stanovený počet životů.

e) Všechny double a triply se počítají jako singly.

2. Do zvolení všech možností zmáčkněte "player change". Každý hráč musí mít v nullém kole jiné číslo, číslo blikající na hráčově okénku "cumulative score", potom číslo automaticky určí když hráč trefí účinné číslo. Při vybírání cílových (vlastních) čísel se nemačká žádné tlačítko.

3. Do zvolení vlastních čísel se hráč toto své číslo snaží strefovat. Znamka na hráčově "let array" se zapne aby označilo, že si hráč připisuje jeden život. Hráč může nechtěně přidat svůj život jinému, trefí-li jeho číslo a ozve se "ha le lu ya".

4. Znaménko "-" se ukáže na pravé straně hráčova čísla a zní "Da da di- da da di" což značí, že se dotyčný stal killerem.

5. Killer začne mířit na číslo druhého hráče. Jedna známka na "Let array" se vypne, aby označila, že hráč ztratil jeden život a ozve se "Da da di, da da di".

6. Killer nesmí hodit šipku a zabít hráče předtím, než hráč dostane svou první známku (bod). První trefa hráčova čísla killerem přidá jeden život hráči. Hráč bude "out" (venku), trefí-li killer číslo znovu jakoukoliv zbývající šipkou.

7. Symbol "out" a blikající číslo hráče, a hudba "Don don don don don, don don" značí, že hráč je venku ze hry, protože ztratil všechny životy.

LUDO /člověče nezlob se /

1) Tato hra je vymyšlená firmou ECHOWELL ELEKTRONIC CO., LTD. Původně se hra hraje s kostkami. Co se týče šipkového provedení je to velmi zábavná hra, kde nejde ani tak o dovednost, jako o legraci, příjemné zážitky a pobavení se. Hru může hrát i úplný začátečník a může to být i dobrá zábava pro celou rodinu.

2) Pravidla:

a) 2 až 4 hráči, ale více zábavy si užijete, hrají-li 3-4 hráči

b) každý začíná s 0 body a přidává k jejich kumulativnímu score s každou trefenou šipkou, ale kumulativní score kteréhokoli předešlého hráče může spadnout zpět na 0

4. Killer začne mířit na double protivníkovu čísla, jedna (?) značka hráče je vypnutá, aby označila, že hráč ztratil 1 život a "Da-da-da, da da da, da da da" zazní, když killer trefí "double ring" čísla jiného hráče. Když se killer sám zabije, zazní "Ha le lu ya".
5. Symbol "out" blikání hráčova čísla a "Don don don - don, don-don" označuje, že hráč je venku ze hry, protože ztratil všechny životy
6. Komu zbyly nějaké životy vyhrává a zazní vítězná melodie.

Killer (3 - 7 životů, 2 - 16 hráčů)

- a) Žádný hráč na začátku hry nemá žádný život.
 - b) Hráč se stane zabijákem, nashromáždí-li určitý počet životů trefením svého vlastního čísla. Hráč může stanovit počet životů od 3 do 7 zmáčknutím tlačítka OPTION (možnosti).
 - c) Killer si nepřidá ani nezkrátí životy, bude-li trefovat své číslo.
 - d) Killer může ztratit svůj titul, je-li jeho číslo trefeno jinými killery, ale může se jím stát znovu, nahází-li stanovený počet životů.
 - e) Všechny double a triply se počítají jako singly.
2. Do zvolení všech možností zmáčkněte "player change". Každý hráč musí mít v nullém kole jiné číslo, číslo blikající na hráčově okénku "cumulative score", potom číslo automaticky určí když hráč trefí účinné číslo. Při vybírání cílových (vlastních) čísel se nemačká žádné tlačítko.
 3. Do zvolení vlastních čísel se hráč toto své číslo snaží strefovat. Znamka na hráčově "let array" se zapne aby označilo, že si hráč připisuje jeden život. Hráč může nechtěně přidat svůj život jinému, trefí-li jeho číslo a ozve se "ha le lu ya".
 4. Znaménko "-" se ukáže na pravé straně hráčova čísla a zní "Da da di- da da di" což značí, že se dotýčný stal killerem.
 5. Killer začne mířit na číslo druhého hráče. Jedna známka na "Let array" se vypne, aby označila, že hráč ztratil jeden život a ozve se "Da da di, da da di".
 6. Killer nesmí hodit šipku a zabít hráče předtím, než hráč dostane svou první známku (bod). První trefa hráčova čísla killerem přidá jeden život hráči. Hráč bude "out" (venku), trefí-li killer číslo znovu jakoukoliv zbývající šipkou.
 7. Symbol "out" a blikající číslo hráče, a hudba "Don don don don don, don don" značí, že hráč je venku ze hry, protože ztratil všechny životy

LUDO /šlověče nezlob se /

- 1) tato hra je vymyšlená firmou ECHOWELL ELEKTRONIC CO.,LTD. Původně se hra hraje s kostkami Co se týče šipkového provedení je to velmi zábavná hra, kde nejde ani tak o dovednost, jako o legraci, příjemné zážitky a pobavení se. Hru může hrát i úplný začátečník a může to být i dobrá zábava pro celou rodinu.
- 2) Pravidla:
 - a) 2 až 4 hráči, ale více zábavy si užijete, hrají-li 3-4 hráči
 - b) každý začíná s 0 body a přidává k jejich kumulativnímu skóre s každou trefenou šipkou, ale kumulativní skóre kteréhokoli předešlého hráče může spadnout zpět na 0

bodů, když je předešlý hráč "zabit" nejvyšším hráčem. Každá scórovaná šipka může "zabít" protivníka, a je možné zabít všechny 3 protivníky v jednom kole.

c) nejvyšší hráč získá 1 život, když zabije protivníka

d) jakékoliv kumulativní skóre mezi 0 - 29 bodů je v chráněné zóně a nejvyšší hráč nemůže zabít protivníkově skóre zpět k 0 bodům, když skóre posledního hráče je nižší než 30 bodů

e) jsou zde 2 způsoby jak vyhrát:

- kumulativní body dosáhnou nebo přesáhnou cílový stav. Cílový stav může být nastaven tlačítkem option od 300, 400, ... 900 bodů

- zabijte protivníka 7x

3. Displaye

- skorujete 15 bodů abyste zabili hráče 1

- skorujete 8 bodů abyste zabili hráče 2

a) předešlé "cumulativní score" a nové "cumulativní score" se objeví na okénku "CUMULATIVES SCORE" u nejvyššího hráče alternativě asi na 2 vteřiny.

Když největší hráč hodí skorovanou šipku, a když je předešlý hráč zabit hráčem nyníjším, bude blikat předešlé skóre a 0 bodů.

b) okénko LED array ukazuje kumulativní body (značky) a když největší hráč zabije toho předešlého, na okénku současného hráče bude asi dvě vteřiny blikat nová značka (bod).

c) okénko temporary score (dočasný stav) neukazuje pouze údaje "rd ##" a "PL##" ale též "score Gap" údaje, aby usnadnil nyníšimu hráči rozmyslet si, který segment trefit tak, aby zabil předešlého hráče. Terč porovnává dvě digitální hodnoty 10 a 1 ze stavu nyníšního hráče s ostatními. Jestliže je "score gap" nižší než 60 bodů potom ukáže "score gap" s číslem předešlého hráče. Například "15H1" znamená, že nyníšší hráč může skorovat 15 bodů, aby zabil (trefil) hráče 1. Ukážou (zobrazí) se všechny "score gap" jestliže jsou zde více než dvě scorová mezery s méně než 60 body. Jestliže žádná scorová mezera není méně než 60 bodů objeví se symbol "-H-".

5. ECHO- 1004 hraje "Da da di, da da di" při každé skorované šipce, jestliže skóre nyníšního hráče dosáhlo posledních 100 bodů a nebo zabije protivníky více než 5x, když jeden z hráčů skoro vyhrává hru. Zazní hudba, která varuje ostatní hráče k opatrnosti a ti by se měli snažit zabít tohoto hráče a nebo zabránit, aby dostal šanci a zabil vás.

6. Tato hra povoluje každému zbývajícímu hráči, aby hru dokončil ikdyž jeden vyhraje.

7. Postupy, jak vyhrát hru LUDO:

Ludo je velice zábavná a veselá hra. Skoro v každém kole máte šanci zabít protivníka a donutit jej a by znovu začali od 0 bodů a naopak ti druzí mohou "zabít" vás. Prolo je strategie mnohem důležitější než dosahovat vyššího skóre. Zde jsou některé postupy:

a) Hráč může střílet kolik bodů je možných, aby dosáhl nastaveného skóre nebo rozšířil skorovou mezeru s ostatními hráči, aby zamezil tomu být zabítý.

b) Občas musí hráči mířit na vhodné segmenty s nízkými hodnotami a nebo dokonce střílet na kruh, kde je nula bodů, aby jejich stav klesl za ostatní protivníky a ochránili sami sebe od zabití, především dosáhne-li jejich skóre posledních 100 bodů.

c) Jestliže jste právě začali nebo jste u 0 bodů můžete se ukrýt do "chráněné oblasti" (0-29bodů) nemůžete-li získat vysoké skóre nebo to je v nebezpečném postavení.

d) Když hráče kumulují jejich body více jak pětkrát, další protivníci musí kumulovat jejich skóre za tímto hráčem, aby mu zabránili je znovu zabit a dosáhnout 7 bodů k výhře.

e) Když hráč dosáhl posledních 100 bodů, všichni ostatní protihráči musí držet pohromadě a obléhat vůdce, protože ten jinak snadno vyhraje. Všichni ostatní si nesmí všimnout, že mohou být vůdcem zabití. Musejí ponechat jejich stavy "stát" na různých hodnotách s přiměřenou mezerou mezi každým, aby se ujistili, že i když první protivník neuspěje v zabití vůdce, ti ostatní mají stále šanci ho zabit. Někdy musí jen čekat a čekat (střílet do zony, kde je 0 bodů) až vůdce trefí smrtelnou ránu

SCRAM (21 terčů - cílů)

1. Scram je zajímavá a vysoce kompetitivní hra, která se hraje ve dvou, třech nebo čtyřech oddělených kolech.
- 2.) Hra používá všechna čísla od 1 - 20 a střed. Každý hráč používá 21 bodů na display LED array označení 21 čísel ve hře. Každá značka značí jedno číslo, jak je ukázáno.
- 3 Hráč se chová jako bodující a ostatní jako stoperé během odděleného kola. Okénko "temporalis score" (dočasného stavu) ukazuje PL - 1, 2, 3, nebo 4 aby zaznamenalo že hráč 1, 2, 3 nebo 4 je "bodující" a ti ostatní jsou "stoperé", podle zobrazení S1 p1, 2, 3 nebo 4. Hráči by měli změnit pořadí házení..
4. Úkol pro bodujícího je skorovat tolik bodů, kolik je možné trefením kteréhokoliv čísla. Úkol stopera je trefit každé číslo 1-20 a střed jednou v jakémkoliv pořadí.
5. Když je číslo trefeno kterýmkoliv stoperem, číslo je vymazáno a zaznamenáno vypnutím číslem na LED značce a bodující již dále nemůže bodovat na tomto čísle.
6. Skorové kolo je u konce, když jsou vymazána všechna čísla, a poslední stav bodujícího a symbol "OUT" se objeví na hráčově okénku a zazní hudba zaznamenávající „OUT“.
7. Stiskněte tlačítko "PLAYER change" pro další kolo.
8. Hra pokračuje až do té doby, kdy je poslední skorovací kolo u konce. Terč porovná konečné skóre všech hráčů a zapíše F1 - F4 shodně s jejich stavy, aby zaznamenal který z nich má nejvyšší skóre.

SCRAM CRICKET

1. Stejně jako u hry SCRAM, kromě toho, že hra užívá čísla CRICKETU 15 a 20 a střed. Každé musí být trefeno 3x k vymazání čísla.
2. Stoperé vymazávají specifická čísla nebo -be- trefením jednoho triplu, jednoho double a jednoho singlu a nebo tří singlů. Vnější bull je počítán jako single a vnitřní bull jako double.

3. Toto je dobrý trening pro CRICKET.

OVER (pro 2 - 4 hráče)

1. Tato hra je upravená od hry high score, HIGH SCORE porovnává nejvyšší score pouze při konci posledního kola, ale tato hra score porovnává po každém kole, takže se stává více zajímavou.

2. Základní pravidla:

- a) Předmětem hry je aby hráči střídavě stříleli na tři - šipkové score, které se rovná nebo je vyšší než "vůdcovo skore".
- b) Vaše score se stane novým "vůdcovým skorem" a neztrácíte život, když je vaše skore z jednoho kola stejné nebo vyšší než skore předešlého vůdce. V jiném případě ztrácíte život.
- c) Každý hráč začíná se sedmi životy a poslední živý hráč vyhrává.

3. Tento terč má 2 možnosti hry over, možnost "TOP" je navržena s tradičními pravidly, ale možnost LEADER je vytvořena ECHOWELLEM. Zjistíte, že hra LEADER over je zábavnější a zajímavější a je snadná i pro hráče s méně zkušenostmi.

OVER (Ldr: LEADER možnost (volba)) - verze

1. Display a popis:

- a) "LEADERS SCORE" - vůdcovo skore se objeví na okénku "temporare score"(dočasný stav). Když se objeví stav nového vůdce, na 2 vteřiny se rozsvítí stav předešlého a nynějšího vůdce.
 - b) Je zde 7 bodů znamenajících životy každého hráče, označených na začátku na okénku LED array. Když hráč ztrácí život na 2 vteřiny bude blikat znak (bod) a za chvíli zmizí.
 - c) Vůdcův symbol "-H-" se objeví na okénku CUMMULATIVE SCORE, aby zaznamenalo nynějšího vůdce.
 - d) Kumulativní skore nynějšího hráče ukáže kumulativní skore nynějšího kola a blikající tečky zaznamenají zbývající čísla.
- 2) Jestliže zde není žádný protivník, který by se stal novým vůdcem po kole, terč ukáže skore nového vůdce, když předešlý vůdce střílí 3 šipky, i když je nové skore nižší než staré předešlého vůdce a vůdce neztratí žádný život.
- 3) Když panel ukazuje symbol "OUT" a hraje hudba "OUT MELODY" znamená to, že hráč ztratil všechny životy a je venku ze hry.

OVER(top volba) - verze

V této verzi vůdce též ztrácí život, když bude skorovat v kole, které je nižší než skore vůdce, a skore vůdce je vždy ponecháno na hodnotě TOP. Skore může být pouze zvyšováno.

UNDER (2 - 16hráčů)

1. viz over 2a)

b) vaše skóre se stane novým vedoucím skóre a neztratíte život je-li vaše skóre po prvním kole nižší nebo stejné než skóre předešlého vůdce.

c) každý začíná se sedmi životy a poslední "žijící" hráč vyhrává .

d) každá chybná šipka se počítá jako (nejvyšší skóre) top skóre 60 bodů.

2. Terč má dvě verze této hry

Verze BOTTOM má tradiční pravidla, ale verze LEADER byla vytvořena firmou ECHOWEL viz over 3.

UNDER (LDR. LEADER verze)

1. - 2. viz over (Ldr LEADER verze)

3. Je-li přesaženo vůdcovo skóre, třeba i pouze 1 či 2 šipkami kolo se ukončí.

4. Každá chybná šipka se počítá jako 60 bodů a bude hráči připsána automaticky po zmáčknutí tlačítka "PLAYER CHANGE", takže hráč nemůže trefit šipku na zem či se strefit do "catch ring", aby získal nižší skóre. 60 bodů se také počítá když vymažete šipkové skóre.

5. viz over (Ldr LEADER OPTION bod 3)

UNDER (bot. BOTTOM (spodní verze))

V této verzi vůdce také ztratí život, když skoruje v kole, které je vyšší než vůdcovo skóre, (je to skorováno jím samým) a vůdcovo skóre zůstává na "bottom" - spodní hodnotě. Může být změněno pouze na nižší skóre.

SHANGAI I.

1. Tato hra hraje čísla 1 - 7 v souslednosti.

2. Hráči se střídají v házení na jedno v 1. kole dvě v 2. kole až do sedmi v 7. kole.

3. Pouze šipky, které trefí to správné číslo se počítají do stavu, double a triple se také počítají. 3 šipky každého hráče trefují stejné číslo ve stejném kole.

4. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává hru poté, co poslední hráč hodí třetí šipku v sedmém kole a zazní vítězná melodie.

5. Terč automaticky nemůže srovnat hráčovi skóre, jestliže poslední hráč chybil jednou ze šipek v konečném kole. Takže zmáčkněte tlačítka "PLAYER CHANGE" k dokončení hry a k porovnání výsledků.

SHANGAI II.

1. Hra je ve stejném formátu jako SHANGAI I., kromě toho, že hráč může vyhrát okamžitě v kterémkoliv kole, trefením singlu, double a triplu, v kterémkoliv pořadí během hry. Příklad. Přiloženo v manuálu str. 32

SHANGAI III.

1. Ve hře jsou všechna čísla kromě - BE - středu
2. Hráči se střídají v házení na č. 1 - 20 v souslednosti
3. Každý začíná na čísle 1. Poté co strefí číslo 1 pokračuje s 2,3.....20.
4. Počítají se pouze ty šípky, které v tom daném kole trefí příslušné číslo.
5. Hráč může okamžitě vyhrát trefením singlu, dublu a triple během kola.
6. Hráč s nejvyšším skorem poté co poslední hráč hodí třetí šipku v sedmém kole, nebo první hráč k dosažení a trefení 20 vyhrává a zazní vítězná melodie.
7. viz Shanghai I. bod 5.

FREE

1. Všeobecně, každý hráč hází tři šípky v jednom kole. Ale tato hra je upravena pro začátečníky a pro ty, kteří chtějí trénovat. Tato hra umožňuje hráčům, aby házeli 10, 20 nebo 30 šipek v kole a aby získali co nejvyšší skore.
2. Ve hře jsou všechna čísla - střed, dubly i triply.
3. V první řadě si nastavte 10dt, 20 dt, nebo 30 dt (šipek). Každý začíná hru s nula body a přidává si ke stavu s každou hozenou šipkou. A v jednu dobu musí hráči hodit všechny nastavené šípky a v daném kole potom změnit na dalšího hráče.
4. Terč ukáže * F1 - 2, 3 nebo F4 symboly na okénku každého hráče, aby porovnal výsledky poté, co poslední hráč hodí všechny nastavené šípky a zazní vítězná melodie. F1 značí, že ten hráč má nejvyšší skore.
5. Hráč vyhrává předtím, než opožděný hráč dokončí jejich kolo, jestliže jeho totální skore přesahuje 1000 bodů.

FOLLOW THE LEADER (následujte vůdce)

1. Tato hra je také velmi soutěživá porovnává správné hody hráčů. Pravidla hry :
Předmětem hry je strefit se do "Cílového čísla", které je stanoveno vůdcem.
Hráč by měl toto číslo ztrefit alespoň jednou ze 3 šipek v jednom kole, jinak ztratí jeden život.
Stanete se novým vůdcem, bez ztráty jediného života, když trefíte cílové číslo a musíte stanovit nové cílové číslo trefením se na bodovém poli.
Single, duble a triple jsou rozdílná čísla např. cílové číslo je 2 - 18, hráč se může stát vůdcem v tom případě, že trefí duble číslo 18.
Když se hráč trefí do cílového čísla třetí šipkou v kole, potom cílové číslo zůstává a nemění se, vůdce znovu nehází, aby stanovil nové cílové číslo.
Jestliže se hráč trefí na cílové číslo první nebo druhou šipkou v kole a chybí všechny zbývající šípky svého nynějšího kola, terč nastaví automaticky jednoduché cílové číslo 1 až 3 po zmáčknutí tlačítka "PLAYER CHANGE". Tento design zabrání vůdci úmyslně hodit šipku na zem, aby získal nové cílové číslo, jako bylo to předešlé - tedy složité a vysoké.

Každý hráč začíná se 7 životy a vyhrává poslední žijící hráč.

2) jsou zde 2 verze této hry: verze "CONTINUE" je podle tradičních pravidel a verze "LEADER" je modifikována firmou Echowell a je více přístupná hráčům s menšími zkušenostmi

FOLLOW THE LEADER (1dr.verze vůdce)

- 1) stanovení vůdce a začátek hry.
 - a) každý začíná se 7 životy označenými na okénku LED array.
 - b) terč nastaví náhodné číslo jako první cílové číslo
 - c) každý hráč popostupně hází na toto číslo a ten, kdo ho strefí jako první, slává se vůdcem
 - d) estliže hráč číslo nestrefí, neztrácí žádný život, dokavad není ustanoven žádný vůdce
 - e) symbol „LEA“ svítí na okénku "CUMMUL SCORE" k označení nynějšího vůdce
 - f) okénko "TEMPORARY SCORE" dočasný stav ukáže symbol "----", což znamená, že čeká, až vůdce stanoví nové cílové číslo
 - g) nové cílové číslo se objeví na "TEMPORARY SCORE" jakmile vůdce strefí novou šipku znovu do bodového pole a zazní hudba, aby hráči připomněla, že má zmáčknout tlač. "PLAYER CHANGE", aby začala hra.
2. Jestliže se hráč nestrefí do cílového čísla během kola, ztratí jeden život označený vypnutím se jednoho "LED" bodu (značky). Další hráč pokračuje v tom samém, atd.
3. Jestliže cíl. číslo nestrefí žádný z hráčů během kola, okénko "TEMPORARY SCORE" ukáže symbol "----" a čeká na vůdce, aby stanovil nové cílové číslo trefením šipky na SCORE AREA a bodovou oblast. Vůdce tímto stanovením nového cílového čísla neztrácí žádný život.
4. Okénko "TEMPORARY SCORE" také ukáže 1 - 3 cílové číslo, automaticky po zmáčknutí tlačítka PLAYER CHANGE, když hráč strefí cílové číslo a stane se vůdcem, ale chybí všechny zbývající šipky během svého kola.
5. Jestliže hráč je venku "OUT" ze hry, protože ztratil všechny životy, na hráčově okénku se objeví symbol "OUT" a "O" a zazní hudba "don-don don don-don don-don", která značí, že hráč končí.
6. Vítěz je ten, který má nějaké životy a zní vítězná melodie.

FOLLOW THE LEADER (Con: pokračování verze)

1. Hra se hraje stejnou formou jako předchozí hra, kromě toho, že vůdce musí také strefit cílové číslo, jestliže ho ostatní hráči po kole nestrefí, jinak vůdce také ztratí život

Hra vždy "pokračuje" a házení na stejné cílové číslo do té doby, kdy jeden hráč toto číslo strefí, a poté může být cíl. číslo změněno.

2. Některé rozdílné úkazy:

a) symbol vůdce "LEA" je ukázán přechodně, když hráč se strefí pouze na cílové číslo a zmizí po zmáčknutí tlačítka "PLAYER CHANGE" ke změně na kolo dalšího hráče.

b) Symbol "----" se objeví na okénku "TEMPORARY SCORE" pouze když hráč strefí cílové číslo. Symbol "----" se neobjeví znovu po jednom kole, jestliže žádný z hráčů nestrefí cílové číslo. Vůdce také musí strefit cíl. Číslo jinak ztrácí život.

51 dělitelný 5

1. Cílem této hry je snižovat v každém kole skóre od nastaveného 31,41,51 ...91.
2. Skóre v každém kole musí být dělitelné 5-ti
3. Jestliže skóre není dělitelné 5-ti nezapočítá se. Od současného skóre se odčítá výsledek po dělení pěti.
4. Hráč, který dosáhne přesně 0, vyhrává hru.

FOTBAL (Soccer, 6-15 kol) pro 2-16 hráčů

1. Toto je výtečná hra na cvičení hodů na střed a na double. Cílem této hry je nedříve zásahem středem získat míč a potom rozvinout hody to znamená číselnými zásahy libovolných čísel do double kruhu (s výjimkou vnitřního středem) dosáhnout co nejvyššího skóre.
2. Poté, co hráč zasáhne střed ukáže se mu zásah brány na políčkách vpravo. Tzn. že každým zásahem double kruhu provede výstřel na bránu. V dalším průběhu hry se ukazuje pořád jen jedno políčko pro zásah.
3. Hráč může pokračovat zásahy double kruhu a skórovat, dokud další hráč nezíská míč.
4. Hráč s nejvíce body vyhrává hru.

GOLF (9-18 jamek) pro 1- 6 hráčů

1. Tato hra je obměna obměnou skutečného golfu, proto vhodná pro golfaře.
2. Cílem golfu je získat co s nejnižším počtem úderů pro každou jamku tři políčka.
3. Každý hráč musí zkusit zasáhnout daná čísla triplem, doublem nebo jednoduchým získat tři políčka a poté co všichni hráči dosáhli tři políčka přejít k dalšímu číslu.
4. Cílová čísla jsou popořadě 1 pro jamku 1 až 18 pro jamku 18. Každý hod se počítá jako jeden úder jedno jestli zasažen nebo ne.
5. Vyhrává hráč s nejméně údery.

BILLIARD 9 koulí pro 2-16 hráčů

1. Tato hra je obměna skutečné hry a byla vyvinuta speciálně firmou ECHOWELL. Úkolem této hry je zasáhnout tolik koulí číslo 9, kolik to jde., aby se daný výsledek započítal.
2. Všichni hráči házejí střídavě po řadě na čísla 1 až 9. Po každém zásahu daného čísla se přejde na číslo následující. Čísla 1 až 8 se počítají za 0 bodů. Pouze za zásah čísla 9 se počítá jeden bod. Pak začíná hra znova na číslo 1.
3. Hra není omezena třemi hody v kole. Ten hráč který je toho času na řadě může pokračovat neomezenými hody, dokud se mu daří zasáhnout daná čísla.

4. Kolo hráče je skončeno za následujících okolností:

a) hráč hodí všechny šípky v kole mimo.

b) hráč nezáhodne během kola zasáhnout následující číslo.

5. Další hráč hází na následující čísla. Ten hráč, který dosáhne předem stanovený počet bodů, vyhrává hru.

SNOOKER (---) 2-16 hráčů

1. Tato hra je obměna skutečného snookeru.

2. Cílem hry je střídavě mířit na jednu červenou a libovolnou barevnou kouli, a tak získat bod. Po poslední červené kouli (bull) stejně jako další barevné kouli, musí být po řadě koule od 2 do 7 zasaženy, když hráč toto může trefit po bullu. Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru.

3. Červené koule : 8,9,10 až 20 a střed mmusí být zasaženy po řadě. Za každou červenou kouli se získává bod.

Barevné koule: 2 až 7. Za každý zásah barevné koule se získává odpovídající počet bodů.

4. Tato hra není omezena třemi hody v kole. Hráč pokračuje dokud úspěšně zasahuje odpovídající čísla.

5. Kolo pro hráče skončí, když

a. šípky minou cíl

b. hráč netrefí cílové číslo v kole

6. Cílové číslo je zobrazeno v okénku TEMPORARY SCORE, hráč může házet na libovolné číslo 2 až 7, když se ukáže „2 až 7“. Body se ukazují v okénku CUMULATIVE SCORE.

BASEBALL (3 až 9 kol), pro 2 až 16 hráčů, hraje se ve 2 družstvech

1. Tato hra je vyrobena firmou Echowell a odlišuje se od ostatních verzí.

2. Tato hra je navržena pro 2 až 16 hráčů, kteří se rozdělí do dvou družstev.

Pravidla hry:

a. Každé družstvo určuje jednoho nadhazovače, který hází míč pro pálkaře druhého týmu. Nadhazovač musí házet na čísla 15 až 20 nebo střed.

b. Ostatní hráči jsou pálkaři 1. týmu, je zobrazováno t1-1, t1-2,...,t1-8, tým 2 t2-1,...,t2-8.

c. Nadhazovač trefí cílové číslo a pálkař musí toto číslo trefit také, aby odpálil.

d. Družstvo získá jeden bod, když hráč odpálí čtyřikrát. (Home run)

e. Pokud pálkař všemi třemi šípkami mine, bude odpálen.

f. Pálkař vypadne, když udělá tři chybné hody. Po třech hráčích se mění role.

g. Zbývající hráči získají 0 bodů, když vypadnou tři hráči z jejich družstva.

h. Vyhrává družstvo s nejvyšším počtem bodů.