



ÚVOD

- Děkujeme Vám za zakoupení elektronické hry Šipky Echowell. Pečlivě si tento návod přečtěte a seznámte se zařízením, hrou, možnostmi a pravidly dříve, než začnete hrát.
- Tato příručka je určena pro modely 88/100/120/120A umožňuje 27 her, 100 20 her a 88 16 her.
- 88 - hry: "301 až 1001", "High Score" ("Nejvyšší skóre"), "Count up" ("Sčítání bodů"), "Random Shoot" ("Náhodný cíl"), "Count down" ("Odčítání bodů"), "Over", "Clock 1" ("Kolečko 1"), "9 Lives" ("Devět životů"), "Best Ten" ("Nejlepších deset"), "Cricket" ("Kriket"), "Cut-Throat Cricket" ("Vybijecí kriket"), "Halve It" ("Rozetní to"), "Follow the Leader" ("Za vedoucím"), "Scram", "Soccer" ("Fotbal") a "Free" ("Volná hra").
- 100 - hry: hry jako 88 a navíc "Count Down" ("Odčítání bodů"), "Clock 2" ("Kolečko 2"), "Killer" ("Zabiják") a "Billiard" ("Kulečník") (9 koulí).
- 120 - hry: hry jako 100 bez hry "Killer" ("Zabiják") a navíc hry "Ludo" (Člověče nezlob se), "Anglický kriket", "All 51 by 5", "Sanghaj I, II & III", "Shove Ha Penny", "Double Down 41", a "21 bodů" ("Oko")

	HRY	88	100	120	120A
1	'01	•	•	•	•
2	High score	•	•	•	•
3	Count Up	•	•	•	•
4	Random shoot	•	•	•	•
5	Under	•	•	•	•
6	Over	•	•	•	•
7	Count Down	•	•	•	•
8	Clock 1	•	•	•	•
9	Clock 2	•	•	•	•
10	Clock 3	•	•	•	•
11	9 lives	•	•	•	•
12	Best ten	•	•	•	•
13	Cricket	•	•	•	•
14	English Cricket	•	•	•	•
15	Cut-Throat	•	•	•	•
16	Halve it	•	•	•	•
17	All 51 by 5	•	•	•	•
18	Follow the Leader	•	•	•	•
19	Shanghai	•	•	•	•
20	Scram	•	•	•	•
21	Killer	•	•	•	•
22	Soccer	•	•	•	•
23	Billiard 9 ball	•	•	•	•
24	Snooker	•	•	•	•
25	Free	•	•	•	•
	Adapter	•	•	•	•
	6 darts	•	•	•	•

POKYNY PRO RYCHLÉ SESTAVENÍ A SEŘÍZENÍ

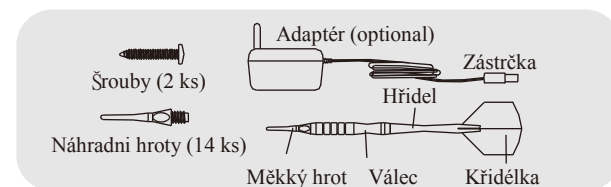
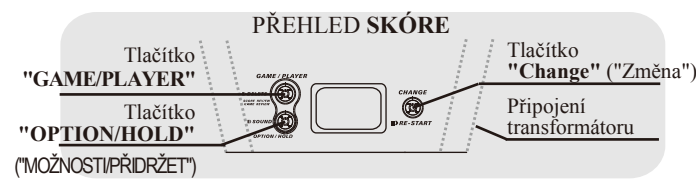
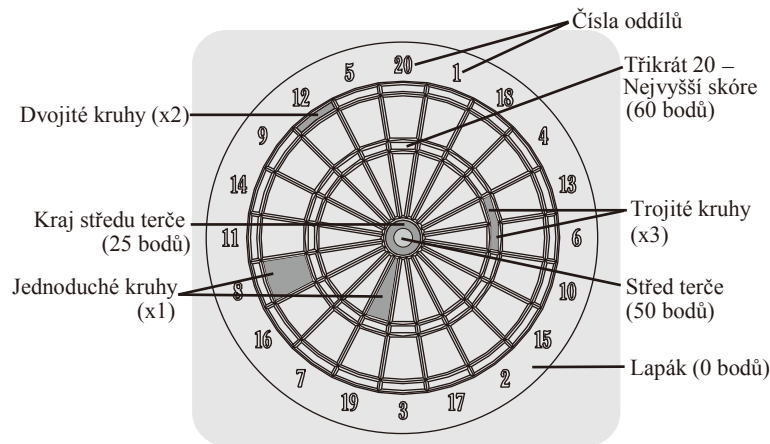
- Vložte do pouzdra na baterie 3 monočlánky AA nebo zapojte transformátor do zásuvky a poté zasuňte přípojku do zástrčky, která se nachází na pravé straně terče.
- Stiskněte libovolné tlačítko a zastavte tak auto-test displeje.
- Stiskněte tlačítko "Hra" a vyberte typ hry. Poté stiskněte "Možnosti" a zvolte herní alternativu.
- Potvrďte stisknutím tlačítka "Změna" a přejděte na další volby nastavení.
- Stiskněte tlačítko "Možnosti" a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo

- trojitou možnost IN. Potvrďte volbu IN stisknutím tlačítka "Změna". Stiskněte tlačítko "Možnosti" a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo trojitou možnost OUT. Potvrďte volbu OUT stisknutím tlačítka "Změna" – pouze pro hry typu '01.
- Stiskněte tlačítko "Hráč" a zvolte 1 až 8 hráčů nebo 2 týmy.
- Stiskněte tlačítko "Změna" a začněte hrát.
- Po každém kole stiskněte tlačítko "Změna", aby řada přešla na dalšího hráče.
- Stiskněte tlačítko "II >RE-START" a přidržte je stisknuté asi 2 vteřiny – nová hra může začít.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Tato hra je určena výhradně pro šipky s měkkou špičkou. Hra se šipkami s ocelovou špičkou poškodí terč.
- Šipky jsou hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Při hře vždy dávejte pozor. Před hrozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
- Tato hrací sada obsahuje malé součásti a není proto vhodná pro děti do 3 let.
- Tuto hrací sadu můžete používat buď s monočlánky nebo s transformátorem. Transformátor musí mít na výstupu napětí 9V DC/500mA.
- Před očištěním nebo jinou údržbou vždy odpojte transformátor.
- Uchovejte si laskavě celý tento návod. Neobsahuje pouze důležité informace, ale slouží také jako průkazný dokument při uplatnění nároku na záruku.

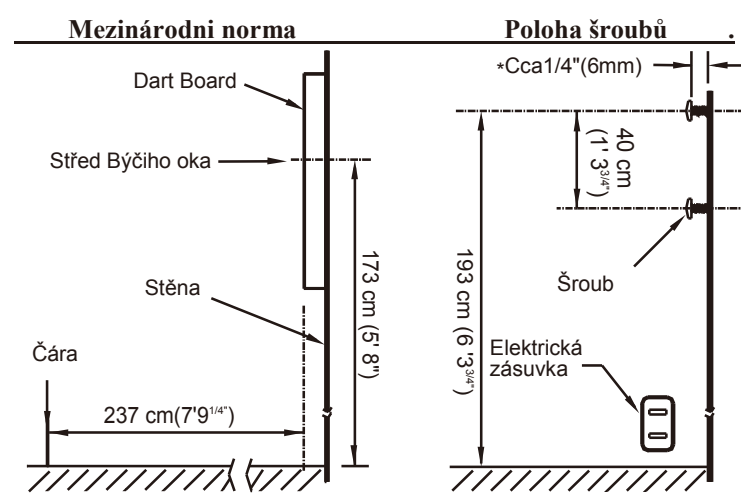
POPIS ZAŘÍZENÍ A NASTAVENÍ HERNÍ VARIANTY



Šipky (6 sad)

INSTALACE

- Vyberte vhodné místo, jehož rozměry odpovídají mezinárodním normám, jak je uvedeno na obrázku. Přesvědčte se, zda je kabel transformátoru dostatečně dlouhý, aby umožnil připojení terče k zásuvce.
- Vyvrtejte díru pro horní šroub ve výši 6' 3 7/8" (193cm) od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče se nachází ve svislé vzdálenosti 1' 3 3/4" (40cm) od horního.
- Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zatáhněte, abyste se ujistili, že je opravdu uchycen napevno.
- Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdí nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů a terč není pevně uchycen.



TLAČÍTKA NA TERČI

Na terči jsou 3 tlačítka, která slouží k následujícím funkcím:

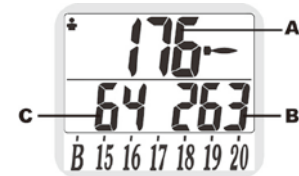
Tlačítko	Nastavení hry	Během hry
ZMĚNA	Potvrzení nastavení.	Další hráč.
II >RE-START	-	Začít novou hru.
HRA/HRÁČ	Možnosti: Hra/Hráč.	-
Přehled skóre	-	Skóre jednotlivých hráčů.
II > Přehled hry	-	Přehled hry,
II > ZRUŠIT	-	Vymazat skóre současné hry.
MOŽN./PŘIDR.	Dvoji/Troji Vstup/Výstup	Aktivovat-deaktivovat terč.
II > ZVUK	Zvuk Ano/Ne.	Zvuk Ano/Ne.

POZNÁMKA:

- Bez značky II >: Stiskněte tlačítko.
- II > PŘEHLED hry: Po přehledu skóre přidržte tlačítko stisknuté.
- Se značkou II >: Stiskněte a přidržte stisknuté po dobu 3 sekund.

DISPLEJ:

Displej LCD je rozdělen do tří částí. Podle zvolené hry se v každé části zobrazují různé údaje. Značka "##" znamená buď skóre, nebo životy či zásahy



A.

- ##: Skóre právě hrajícího hráče.
- ##-: Cílové číslo právě hrajícího hráče.
- L nebo H ##: Skóre vedoucího hráče při hře "OVER & UNDER".
- Pit# nebo bAt#: Řada na házeči nebo Řada na pálkáři.
- P#F# nebo t#F#: P4F1 znamená "Hráč č. 4 vyhrál hru" – "t" pro "Tým"
- 2 až 7 (při hře "Snooker"): Cílové číslo je jedno z čísel 2, 3, 4, 5, 6 nebo 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (při hře "Baseball"): Cílové číslo je od 15 do 20 a "Střed"; Nice, Číslo základny, Home run (Domů).

B.

- ##-: Cílové číslo pro právě hrajícího hráče.
- ##H# (Hra "Ludo"): Zásahy právě hrajícího hráče ## mohou zabít hráče č. #.
- ##H (21 BODŮ): Nejvyšší skóre (nejbliže 21 bodů) v tomto kole.
- r-#: Počet(##) kol.
- db nebo bE(Hra "Fotbal"): Při "Fotbale" oznamuje hráči, že musí zasáhnout buď dvojitý kruh nebo "střed".
- 1 až 5 (Hra "Bingo"): Cílové číslo je jedno z čísel 1, 2, 3, 4, nebo 5.
- ##: Skóre týmu při hře "Baseball" nebo "Penny".
- Ho # nebo #H: Jamka 1, 2...atd. 1, 2, 3...atd. Cílová jamka při hře "Golf".
- ##dt (Hra "Free"): Zbývající šipky.

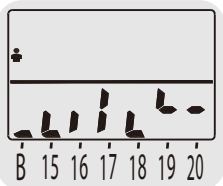
C.

- ##: Skóre následujícího hráče.
- ##-: Cílové číslo následujícího hráče.
- #L: Počet životů právě hrajícího hráče.
- I,n a #P: Informace o běžících v jednotlivých "domech", " " pro 1. dům, " " pro 2. dům a " " pro 3. dům a počet zbývajících hráčů v týmu pálkáře při hře "kriket".
- bE-#: Zbývající počet "středů", které má zasáhnout házeč (při hře "Anglický kriket").

B+C:

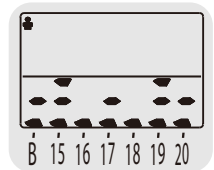
1. "KRIKET" A "VYBÍJECÍ KRIKET" S POČÍTANÝM SKÓRE:

- Konečný stav na každém čísle u právě hrajícího hráče je zobrazen v dolních částech displeje.
- Prostřední značka svítí, pokud právě hrající hráč nemá na daném čísle žádnou šipku.
- Spodní tři značky udávají současný stav.
- Horní levá značka udává, které číslo hráč uzavřel jako poslední.
- Horní značka svítí, pokud dané číslo již bylo uzavřeno všemi ostatními hráči. Právě hrající hráč po uzavření tohoto čísla tak nezíská žádné body.

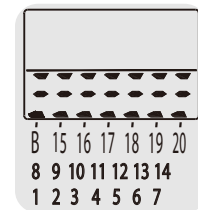


2. "KRIKET", "SCRAM (70)", "PENNY" BEZ POČÍTANÉHO SKÓRE:

- : 1 bod
- =: 2 body.
- ≡: 3 body.



3. "SCRAM 21" cíl:



PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY "ŠIPKY"

- Při každém kole háze hráč 3 šipky. Šipka mimo terč, nebo která se na něm neudrží, nesmí být znovu házena. Po ukončení třech pokusech musí hráč své šipky z terče vytáhnout.
- Všichni hráči hází ve stanoveném pořadí. O pořadí hráčů se rozhoduje v prvním rozhozu. První háze hráč, který zasáhl střed nebo je mu nejbliže.
- V jednoduchých kruzích získané body odpovídají číslu na zasaženém oddílu kruhu, u dvojitých kruhů se body dvojnásobí a u trojitých kruhů trojnásobí. Zásah na okraji středu přináší 25 bodů a zásah přímo do středu 50 bodů (dvakrát 25).

HRY "'01": 301, 501... až 1001 (A01)

- Každý hráč začíná s výchozím skórem 301, 501...901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nuly, hru končí.
- Kolo je pro hráče označeno za "vybuchlé" (BUST – na displeji se objeví buSt), pokud šipkou dosáhne většího počtu bodů, než je zbývajících skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl, než kolo začal.
- Každá hra "'01" má několik variant "In/Out":
 - DVOJITÉ "IN"/TROJITÉ "IN" (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)**
Hráč musí zasáhnout napřed dvoji/troji kruh nebo střed, aby mohl začít hrát.
 - DVOJITÉ "OUT"/TROJITÉ "OUT" (DVOJITÝ/ TROJITÝ VÝSTUP ZE HRY)**
Aby skóre hráče dosáhlo přesně nuly a tím hráč hru dokončil, musí posledním hodem zasáhnout dvoji/ troji kruh nebo střed. Pokud je před posledním hodem jeho skóre již o bod (1 nebo 2 body) pod bodovou hodnotou posledního vrhu "dvojitě out" / "trojitě out", kolo je pro něj prohlášeno za "vybuchlé" ("Bust").

"NEJVYŠŠÍ SKÓRE": 6-15 kol

- Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů za daný počet kol.
- Nejprve nastavte počet kol, která se budou hrát. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčů, jakmile poslední hráč hodí svou 3. šipku v posledním nastaveném kole.

HRA "SČÍTÁNÍ BODŮ" ("COUNT UP" (C-U)): 100, 200 ... až 900

- Každý hráč začíná hru s 0 body. Každým zásahem šipky jeho skóre narůstá.
- Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.

