



ÚVOD

- Ďakujeme za zakúpenie elektronických šípky od firmy Echowell. Prečítajte si pozorne tento návod a oboznámte sa s hrou skôr, než ju začnete hrať.
- Tento návod na použitie platí pre **88/100/120** ponúka 27 hier, **100** ponúka 20 hier a **88** ponúka 16 rôznych hier.
- Hry pre **88**: od 301 do 1001, High Score (Kto viac), Count up, Random Shot, Under (Pod), Over, Clock 1 (Hodiny 1), 9 Lives (9 životov), Best Ten (10 najlepších), Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader (Nasleduj vedúceho hráča), Scram, Soccer and Free.
- Hry pre **100**: rovnaké ako pre **88**, a navyše Count Down (Odrátavanie), Clock 2 (Hodiny 2), Killer and Billiards (9 guľí).
- Hry pre **120**: s výnimkou Killer (Zabiják) rovnaké ako u **100**, a okrem toho Ludo (Človeče, nehnevaj sa), English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III, Shove Ha Penny, Double Down 41, a 21 Points (21 bodov).

	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 NA RÝCHLE ZOSTAVENIE

1. Do priestoru pre batérie vložte batérie 3 AA alebo zasuňte adaptér do zásuvky a potom zasuňte zástrčku do zásuvky na pravej strane terča.
2. Stisnutím ľubovoľného tlačidla ukončí automatický test LCD.
3. Pre vstup do ponuky hier stisnite tlačidlo Game, pre nastavenie možnosti zvolenej hry stisnite tlačidlo Option.
4. Tlačidlom Change potvrdíte nastavenie hry a možnosti a posuniete sa na

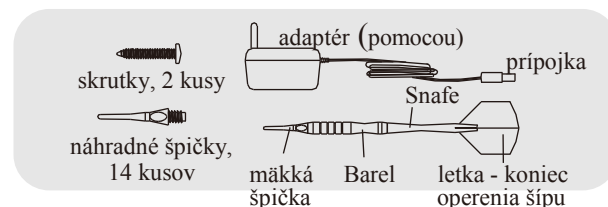
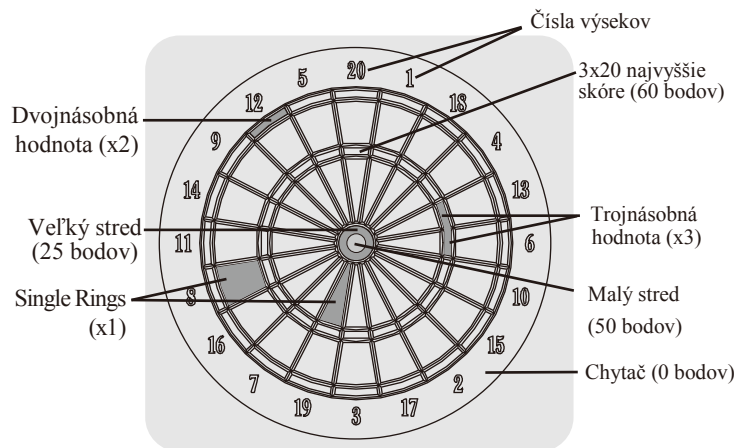
ďalší nastavovací panel.

5. Tlačidlom Option spustíte začiatok hry single, double alebo triple IN, tlačidlom Change potvrdíte voľbu IN (začiatok hry). Tlačidlom Option vyberiete zakončenie hry single, double alebo triple OUT a U tlačidlom Change potvrdíte voľbu OUT (zakončenie hry). Ide len o hry '01.
6. Tlačidlom Player vyberiete počet hráčov (od 1 do 8) alebo 2 tímy.
7. Tlačidlom Change začnete novú hru.
8. Tlačidlom Change zmeníte po každom kole hráčov.
9. Prídržaním tlačidla **II** >RE-START na dobu 2 sekúnd znova spustíte rovnakú hru

BEZPEČNOSTNÉ POZORNENIE

1. Táto hra je určená len pre šípky s mäkkými, plastovými hrotmi, šípka s oceľovým hrotom by zničila terč.
2. Šípky sú hrou pre dospelých. Jej súčasťou sú ostré hroty a hrany, deti by preto mali hrať pod dohľadom dospelých.
3. Pri hre buďte vždy opatrní; pred každým hodom sa ubezpečte, že pred terčom nikto nestojí.
4. Toto zariadenie obsahuje malé súčasti, a preto nie je vhodné pre deti do 3 rokov.
5. Toto zariadenie funguje na batérie alebo pomocou transformátora, vhodný transformátor by mal mať výkon 9V DC/500 mA.
6. Pred čistením zariadenie odpojte z transformátora.
7. Celý tento návod si prosím láskavo odložte, obsahuje totiž nielen podrobné informácie o hre, ale slúži aj ako záručný list.

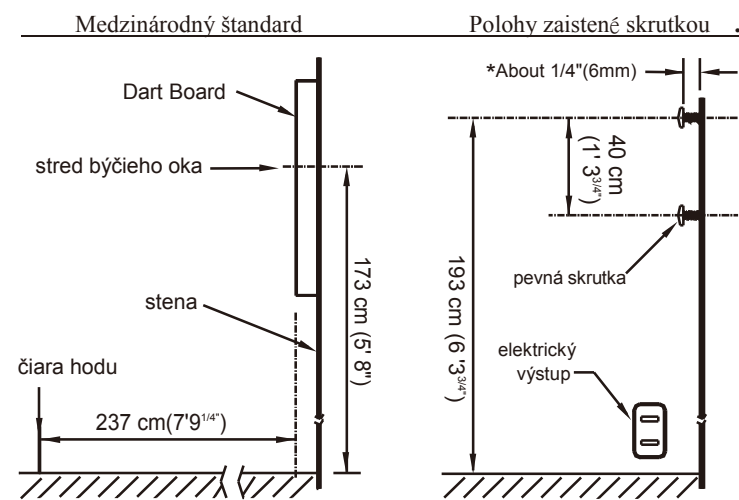
POPIS A NASTAVENIE HRY



ŠÍPKA x 6 SÁD

INŠTALÁCIA

1. Vyberte vhodné miesto, ktoré je v súlade s medzinárodnými pravidlami o výške a vzdialenosti, popísanými na obrázku, a ubezpečte sa, že kábel adaptéru je dostatočne dlhý, aby dosiahol od elektrickej zásuvky k terču.
2. Vo výške 6' 3 7/8" (193 cm) od zeme vyvrtajte diery pre hornú skrutku, dolná skrutka je vo vzdialenosti 1' 3 3/4" (40 cm) kolmo pod hornou skrutkou.
3. Terč pevne zaveste na obe skrutky. Skôr než od terča odídete, ťahom za terč sa ubezpečte, že je riadne upevnený.
4. Obe skrutky by nemali vyčnievať zo steny o viac než 8 mm, aby sa zabránilo poškodeniu vnútorného elektrického obvodu a aby pevne držali terč.



FUNKCIE TLAČIDIEL

Na terči sú 3 tlačidlá s rôznymi funkciami, ktoré zobrazuje táto tabuľka:

Tlačidlá	Funkcia pri nastavení hry A.	Funkcia v priebehu hry A.
CHANGE II >RE-START	Potvrdenie nastavenia.	Zmena hráča. Nový začiatok hry.
GAME/PLAYER Score Review II >Game Review II >DELETE	Možnosti hry/hráči.	- Meniace sa skóre hráčov. Prehľad hry. Zrušiť skóre poslednej šípky.
OPTION/HOLD II >SOUND	Double/Triple In/Out. Vypnúť/zapnúť zvuk.	Stlmiť/zosilniť terč. Vypnúť/zapnúť zvuk.

POZNÁMKA:

- Bez II >: Stlačte tlačidlo.
- II > PREHLAD hry: Držte tlačidlo po prehľade skóre.
- S II >: Stlačte a držte 3 sekundy.

DISPLEJ LCD:

Displej LCD je rozdelený na 3 časti. Význam každej časti sa mení podľa zvolenej hry. Značka "##" znamená výšku skóre, počet životov alebo bodov.



A.

1. ##: Skóre hrajúceho hráča.
2. ##: Číslo, ktoré má trafiť hrajúci hráč.
3. L or H ##: Skóre hráča, ktorý vedie v hre OVER & UNDER.
4. Pit# or bAt#: Na rade je nadhadzovač alebo hráč na páлке.
5. P#F# or #F#: P4F1 znamená, že hráč č. 4 vyhral. "t" znamená tím.
6. 2 až 7 (for snook): Cieľom je trafiť ktorékoľvek z čísel 2, 3, 4, 5, 6 alebo 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (pre hru Baseball): Cieľom je trafiť čísla od 15 do 20 a stred; Nice, číslo mety, home run.

B.

1. ##: Číslo, ktoré má trafiť hrajúci hráč.
2. ##H# (pre hru Ludo): Ak hrajúci hráč trafi ##, vymaže hráča #.
3. ##H (21 POINTS): Najvyššie skóre (pod 21 bodov) v danom kole.
4. r-#: Číslo (#) kola (r).
5. db alebo bE(Soccer): Hráč má trafiť dvojnásobok alebo stred.
6. 1 až 5 (Bingo): Cieľom je trafiť ktorékoľvek z čísel 1, 2, 3, 4 alebo 5.
7. ##: Tímové skóre v hrách Baseball and Penny.
8. Ho # or #H: Jamka 1, 2...atd. 1, 2, 3...atd. Jamka pre hru Golf.
9. ##dt (pre hru Free): Zostávajúce šípky.

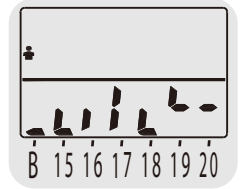
C.

1. ##: Skóre ďalšieho hráča.
2. ##: Číslo, ktoré má trafiť ďalší hráč.
3. #L: Počet životov (bodov) práve hrajúceho hráča.
4. L, n and #P: Označenie bežcov na metách, "L" for 1st base, "n" for 2nd base and "P" for 3rd base, a zostávajúcich hráčov tímu na páлке.
5. bE-#: Zostávajúci stred, ktorý má trafiť nadhadzovač (English Cricket).

B+Γ:

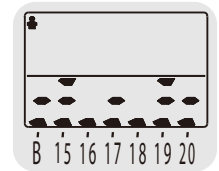
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- Stav uzavretosti jednotlivých čísiel hrajúceho hráča je zobrazený na spodnej rade displejov.
- Prostredná značka svieti vtedy, keď hráč dané číslo ani raz nezasiahol.
- Dolné 3 značky označujú súčasný stav uzavretosti čísla.
- Ľavá horná značka svieti na znamenie toho, že hráč číslo napokon zavrel.
- Najvrchnejšia značka svieti vtedy, keď všetci ostatní hráči dané číslo zavreli, a hrajúci hráč preto nemôže na ňom bodovať.

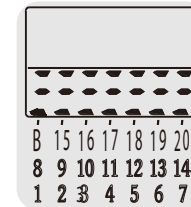


2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

- : Jedna značka.
- =: 2 značky.
- ≡: 3 značky.



3. SCRAM 21 Target:



PRAVIDLÁ HRY

NIKTORÉ VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ ŠÍPOK

- 1 kolo sú 3 šípky. Šípkou, ktorá vypadne z terča alebo sa od neho odrazí, sa nesmie znova hádzať. Hráč, ktorý odhadže, musí vybrať svoje šípky z terča.
2. Hráči hádžu v pevne stanovenom poradí. Na stanovenie poradia sa hádže jedna šípka na stred. Hráč, ktorý hodí najbližšie k stredu, začína.
3. Výšek je bodovo ohodnotený svojím číslom, kruhy dvojnásobných a trojnásobných hodnôt body znásobujú. Veľký stred má hodnotu 25 bodov, malý stred znamená 50 bodov (2 x 25).

'01 HRY: 301, 501... to 1001 (A01)

1. Všetci hráči začínajú na skóre 301, 501...901 alebo 1001 bodov. Cieľom hry je odratovať skóre každého kola od celkového skóre. Keď hráč dosiahne presne hodnotu 0 bodov, hra sa skončí.
2. Kolo je neúspešné (na displeji sa ukáže buSt), keď hráč hodí šípku, ktorou prekročí zostávajúce skóre. V takom prípade sa mu nemôže podariť dosiahnuť presná nula, jeho kolo sa končí a jeho celkové skóre sa vracia na hodnotu, ktorú malo na začiatku kola.
3. Jestvuje niekoľko možností začatia a zakončenia hry (In/Out):
 - a). **DOUBLE/TRIPLE IN**
Hráč začína bodovať až po zásahu ľubovoľnej dvojnásobnej/trojnásobnej hodnoty alebo malého stredu.
 - b). **DOUBLE/TRIPLE OUT**
Hráč musí dosiahnuť nulu zásahom ľubovoľnej dvojnásobnej/trojnásobnej hodnoty alebo malého stredu. Kolo je neúspešné, ak hráč klesne o 1 bod (1 alebo 2 body) pod hodnotu teoreticky dosiahnuteľnú v danom kole.

HIGH SCORE: 6-15 kôl

1. Cieľom hry je dosiahnuť čo najvyššie skóre.
2. Najprv si zvolte počet kôl. Keď posledný hráč hodí tretiu šípku v poslednom kole, zariadenie automaticky vyhodnotí poradie hráčov.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... až 900

1. Každý hráč prirátava k začiatočnému skóre 0 bodov všetky získané body.
2. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovenú bodovú hranicu.



RANDOM SHOOT: 6-15 kôl

- Cieľom hry je trafiť výsek, ktorý zariadenie automaticky vyberie. Bodový zisk je opísaný v tabuľke:

VÝSEK	SINGLE (1x)	DOUBLE (2x)	TRIPLE (3x)	VEĽKÝ STRED	MALÝ STRED
BODY	1	2	3	3	5

- Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

Under (Ldr): Leader option

- Cieľom hry je tromi šípkami hodiť rovnako alebo menej, než hodil vedúci hráč (“Leader’s Score”). Každý hráč má 7 životov, posledný hráč, ktorý zostane “nažive”, je víťaz.
- Vedúcim hráčom sa stáva ten, ktorý svojimi tromi šípkami hodí rovnako alebo menej, než bolo predchádzajúce vedúce skóre. Taký hráč nestráca život. Ak hráč hodí viac, život stráca.
- Predchádzajúci vedúci hráč má právo znova stanoviť nové skóre vedúceho hráča a nestráca žiadny život, hoci skóre nového vedúceho hráča je vyššie než skóre predchádzajúceho vedúceho hráča.
- Každá šípka, ktorá nezasiahne bodované polia, je ohodnotená max. skóre, t. j. 60 bodov.

Under (Con): Continue option

V tomto variante hry Under stráca aj aktuálne vedúci hráč život, ak vo svojom nasledujúcom kole nehodí nové vedúce skóre. Vedúce skóre je tak vždy najnižšie skóre dosiahnuté v priebehu celej hry.

Over: Ldr (Leader)

- Cieľom hry je tromi šípkami hodiť vždy rovnaké alebo vyššie skóre, než je vedúce skóre.
- Každý hráč má 7 životov, posledný hráč, ktorý zostane “nažive”, je víťaz.
- Vedúcim hráčom sa stáva ten, ktorý svojimi tromi šípkami hodí rovnako alebo viac, než bolo predchádzajúce vedúce skóre. Taký hráč nestráca život. Ak hodí hráč menej, život stráca.
- Vedúci hráč má právo nastoliť nové vedúce skóre a nestráca život ani v prípade, že nové vedúce skóre je nižšie než predchádzajúce vedúce skóre.

Over: Con (Continue)

V tomto variante hry Over stráca aj aktuálne vedúci hráč život, ak vo svojom nasledujúcom kole nehodí nové vedúce skóre. Vedúce skóre je tak vždy najvyššie skóre dosiahnuté v priebehu celej hry.

COUNT DOWN (C-dn): 100, 200 ... až 900

- Každý hráč začína na zvolenom skóre (100 až 900) a snaží sa ho čo najrýchlejšie znižovať.
- Prvý hráč, ktorý dosiahne 0 bodov (nemusí presne zarovnať), vyhráva.

CLOCK 1 (OKOLO CIFERNÍKU): ---, -2-, -3-

- Cieľom hry je postupne zasiahnuť čísla od 1 do 20 a stred. Po zasiahnutí čísla hráč postupuje o číslo ďalej. Hráč, ktorý ako prvý zasiahne stred, vyhráva.
- Jestvujú 3 varianty tejto hry:
 - “---”: Celé výseky čísel platia ako jednoduchá hodnota, vrátane kruhov dvojnásobných a trojnásobných hodnôt..
 - “-2-”: Každý hráč musí raz zasiahnuť dvojnásobnú hodnotu každého čísla.
 - “-3-”: Každý hráč musí raz zasiahnuť trojnásobnú hodnotu každého čísla.

CLOCK 2: ---, -2-, -3-

Cieľom hry je postupne raz zasiahnuť čísla 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a stred. Po zasiahnutí čísla hráč postupuje o číslo ďalej. Hráč, ktorý ako prvý zasiahne stred, vyhráva.

CLOCK 3: ---, -2-, -3-

Cieľom hry je postupne trafiť čísla od 20 do 1 proti smeru hodinových ručičiek v tomto poradí: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a potom trafiť stred. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne číslo 1 a stred.

LIVES: 3-9LF (životov)

- V hre treba postupne zasiahnuť čísla od 1 do 20 a potom stred.
- Každý hráč začína so zvoleným počtom životov (3 až 9).
- Hráč musí aspoň jednou šípkou z troch v každom kole zasiahnuť cieľové číslo. Ak ani raz nezasiahne, stráca život.
- Hráč, ktorý má ako posledný nejaký život, vyhráva.

Best Ten: ---, -2-, -3-, -E-

- Cieľom hry je na 10 pokusov získať čo najviac bodov na náhodne vybratom čísle, ktoré je pre všetkých hráčov rovnaké.
- Najskôr vyberte ---, -2-, -3- alebo -E-, symboly “---”, “-2-” alebo “-3-” znamenajú celé výseky, dvojnásobky alebo trojnásobky čísla, ktoré zariadenie vylosuje pre všetkých hráčov v kole. Ak si vyberiete možnosť “-E-”, môžete cvičiť hádzanie na stred.
- Zariadenie na začiatku hry náhodne vylosuje jedno číslo. Všetci hráči potom musia hádzať 10 šípok za sebou na výsek tohto čísla.
- Víťazi ten hráč, ktorý má najviac bodov, keď všetci hráči odhádzali 10 šípok.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

- Cieľom hry Score Cricket je, aby každý hráč alebo tím zavrel všetky čísla od 15 do 50 a stred. Tieto cieľové čísla možno zasahovať v ľubovoľnom poradí. *Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zavrie všetky čísla a stred, a zároveň má rovnaký počet bodov ako iný hráč/iní hráči alebo najviac bodov.*
- Číslo je zavreté, keď ho hráč trafi tri razy, t. j. 1 x trojnásobok, dvojnásobok + základnú hodnotu alebo 3 x základnú hodnotu. Veľký stred sa považuje za základnú hodnotu, malý stred za dvojnásobok.
- Hráč, ktorý zavrie určité číslo, toto číslo vlastní a môže jeho ďalším zasahovaním získavať body, a to do okamihu, kým dané číslo nezavruí všetci ostatní hráči.

NO SCORE CRICKET

Hra No Score Cricket je jednoduchšia než Score Cricket. Cieľom tejto hry je len zavrieť všetky čísla od 15 do 20 a stred. Víťazi hráč, ktorému sa to podarí najskôr. Skóre nemá význam.

Cut-Throat Cricket

- Hra sa hrá rovnako ako Score Cricket. Jediný rozdiel je v tom, že keď hráč zavrie číslo a začne na ňom bodovať, body sa prirátávajú všetkým súperom, ktorí číslo dosiaľ neuzavreli. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zavrie všetky čísla od 15 do 20 a stred a má najnižšie skóre.
- Znážornovanie stavu uzavretosti čísel na displeji je rovnaké ako pri hre Cut-Throat.

ENGLISH CRICKET: (---, PRE DVOCH HRÁČOV)

- Tato hra je koncipovaná len pre 2 hráčov. Jeden hráč predstavuje nadhadzovača, druhý hráča na pálke. Cieľom nadhadzovača je čo najrýchlejšie získať 9 bránok, čím hráčovi na pálke zabráni v ďalšom zisku bodov. Cieľom hráča na pálke je získať čo najviac bodov skôr, než nadhadzovač získa 9 bránok.
- Nadhadzovač (Pit 1 alebo 2) sa snaží zasahovať stred. Každý zásah do veľkého stredy znamená 1 bránku, zásah malého stredy 2 bránky, ostatné čísla nemajú pre nadhadzovača význam.
- Hráč na pálke (bAt 1 alebo 2) môže hádzať akékoľvek čísla, dvojnásobky i trojnásobky. Jeho skóre narastie len po prehodení 40-bodovej hranice, a to práve o toľko, o koľko ju prehodí, napr. ak hodí 46 bodov, priráta sa mu 46 – 40 bodov = 6 bodov.
- Hráči sa vymenia, keď nadhadzovač získa 9 bránok. Výmenu uskutočnite stisnutím tlačidla CHANGE.
- Hra sa končí po skončení odvetného kola.

Halve It (HALF): rAn (Random)

- Na začiatku každého kola zariadenie automaticky náhodne vyberie číslo.
- Počas prebiehajúceho kola sa číslo nemení. V danom kole získavajú všetci hráči body na rovnakom výseku, dvojnásobky a trojnásobky platia.
- Ak hráč počas jedného kola ani raz nezasiahne označený výsek, jeho skóre sa zníži na polovicu. Keď hráč netrafi jednu alebo viacerými šípkami terč, musí stisnúť tlačidlo Change a jeho skóre sa automaticky zníži na polovicu.
- Zariadenie vylosuje pre každé kolo nové číslo. Hra sa končí vtedy, keď posledný hráč dokončí 7. kolo.

Halve It (HALF): 12 Kôl

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako hra Halve It. Rozdiel je v tom, že zariadenie označuje postupne len čísla 12, 13, 14, dvojnásobok, 15, 16, 17, trojnásobok, 18, 19, 20, a stred.

ALL 51 BY 5: 31, 41 ... až 91

- Cieľom hry je znižovať skóre z pôvodnej, navolenej hodnoty 31, 41, 51...až 91.
- Aby sa skóre mohlo zmeniť, musí byť počet bodov, ktoré hráč dosiahne v 1 kole, deliteľný piatimi. Keď hráč získa napr. 55 bodov, skóre v danom kole je 11 (55 ÷5 = 11).
- Výsledok, ktorý nie je deliteľný piatimi, sa vôbec nezaratúva. Šípka mimo terča sa ráta ako 0 bodov.
- Kolo je neúspešné (buSt), ak hráč dosiahne v jednom kole také vysoké skóre, že nemôže celkové skóre zarovnať presne na 0 bodov.
- Víťazom je ten, komu sa ako prvému podarí dosiahnuť presne 0 bodov.

Follow the Leader (Ldr: Leader option)

- Cieľom hry je zasiahnuť cieľové číslo, ktoré svojim hodom vyberie vedúci hráč. Dvojnásobok a trojnásobok sú v tejto hre rozdielnymi cieľovými číslami.
- Na začiatku hry má každý hráč 7 životov. Víťazom sa stáva posledný „živý“ hráč.
- Začiatok hry a zvolenie prvého vedúceho hráča:
 - Zariadenie vylosuje prvé cieľové číslo.
 - Hráči postupne hádžu po jednej šípke, kým niektorý nezasiahne dané číslo. Tento hráč sa stáva prvým vedúcim hráčom.
- Hráč musí aspoň jednou šípkou v každom z kôl zasiahnuť cieľové číslo. Ak sa mu to nepodarí, stráca život.
- V prípade, že hráč zasiahne cieľové číslo, život nestráca a musí zásahom do terča vybrať nové cieľové číslo. Hráč sa tak stáva novým vedúcim hráčom.
- Vedúci hráč sa nemusí snažiť zasiahnuť cieľové číslo, ktoré sám stanovil v predchádzajúcom kole. Číslo, ktoré zasiahne, sa automaticky stáva novým cieľovým číslom a hráč nestráca život.
- V prípade, že hráč síce zasiahne cieľové číslo, ale zvyšné dve šípky netrafi do terča, takže nevznikne nové cieľové číslo, zariadenie samé vyberie z čísel 1, 2 a 3.

Follow the Leader: Con (Continue)

Hra sa hrá rovnako ako Leader option, ale vedúci hráč vo svojom ďalšom kole musí zasiahnuť svoje staré cieľové číslo, inak stratí život. Hra pokračuje stále na rovnakom cieľovom čísle, kým ho niekto nezasiahne a následne nezmeni.

Shanghai I

- V tejto hre majú hráči za úlohu postupne, v každom ďalšom kole, zasahovať čísla 1 až 7.
- V prvom kole sa mieri na 1, v druhom na 2 atď.
- Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov po siedmom kole.

Shanghai II

Hra sa hrá rovnako ako Shanghai I, víťazom sa však môže stať ktorýkoľvek hráč v ktoromkoľvek kole, a to ak zasiahne v jednom kole základnú hodnotu, dvojnásobok a trojnásobok, pričom nezáleží na poradí.

Shanghai III

- Hráči majú za úlohu postupne zasiahnuť výseky 1 až 20.
- Začína sa na čísle 1. Po jeho zasiahnutí nasleduje číslo 2 atď.
- Víťazom sa môže predčasne stať ten, kto v jednom kole zasiahne základnú hodnotu daného čísla, jeho dvojnásobok aj trojnásobok.
- Víťazom je ten, kto ako prvý zasiahne 20 alebo má po siedmom kole najviac bodov.

Scram: 21t (21 cieľov)

- Týka sa všetkých čísel od 1 do 20 a stredy.
- Úlohou strelca je nastrieľať toľko bodov, koľko je možné tým, že zasiahne hociktoré číslo. Úlohou obrancu je v akomkoľvek poradí raz zasiahnuť každé číslo od 1 do 20 a stred.
- Strelcovo kolo je dokončené, keď všetky čísla zmiznú.
- Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

Scram Cricket: 7t (7 cieľov)

- Hra sa hrá rovnako ako Scram, využívajú sa však len čísla 15 až 20 a stred. Na zrušenie čísla ho treba zasiahnuť tri razy.
- Stopper zruší ktorékoľvek číslo zasiahnutím trojnásobku, dvojnásobku + základnej hodnoty alebo 3 x základnej hodnoty. Malý stred sa zatartúva ako dvojnásobok veľkého stredy.

Killer: 3-7LF (životú)

- Cieľom hry, ako sám názov napovedá, je vziať súperom život skôr, než to spravia oni. Posledný hráč, ktorému zostane život, vyhráva.
- Každý hráč hodí na začiatku hry opačnou rukou jednu šípku. Číslo, ktoré zasiahne, sa stáva jeho číslom. Každý z hráčov musí mať iné číslo, s výnimkou stredy.
- Hráč získava život, keď zasiahne svoje číslo. Ak zasiahne cudzie číslo, život získa majiteľ tohto čísla.
- Aby hráč mohol brať životy svojim súperom, musí najskôr získať dohodnutý počet životov (3 až 7). Symbol “≡##≡” na displeji znamená, že hráč môže brať životy svojim súperom.
- Schopnosť brať životy hráč stráca vo chvíli, keď klesne pod dohodnutý počet životov. Túto schopnosť môže znova získať.

Killer: dBL (kruh dvojnásobných hodnôt)

- Hráč musí zasiahnuť dvojnásobnú hodnotu vo svojom výseku, aby mohol brať životy súperom.
- Tento hráč musí potom triaťť dvojnásobky hodnôt svojich súperov, aby im vzal život. Môže zabiť sám seba, ak omylom hodí svoje číslo.
- Schopnosť brať životy hráč nestráca počas celej hry.

SOCCER: 6-15rd (kôl)

- Cieľom hry SOCCER je najprv zásahom stredy získať loptičku a potom zasiahnuť kruh dvojnásobných hodnôt okrem malého stredy (gól) a tým získať čo najvyššie skóre.
- Hráč môže strieľať na bránku dovtedy, kým iný hráč nezíska loptu tak, že zasiahne stred. Každý zásah kruhu dvojnásobných hodnôt okrem malého stredy znamená jeden bod.
- Hráč s najvyšším skóre vyhráva.

Billiards (9 Ball): 4-13 bodový variant

- Cieľom hry je zasiahnuť čo najviac “9” aby sa získalo vopred určené skóre.
- Každý z hráčov sa snaží postupne zasiahnuť čísla 1 až 9. Tým sa vždy posunie o jedno číslo. Čísla 1, 2,..., 8 neskórujú, len zásah čísla 9 znamená zisk 1 bodu. Potom sa začína znova od čísla 1.
- Hra nie je obmedzená troma šípkami na jedno kolo. Hrajúci hráč môže pokračovať v hre dovtedy, kým každou ďalšou šípkou trafi nové aktuálne číslo.
- Výmena hráčov nastáva ak: hráč jedným z prvých troch pokusov trafi a nasledujúcim minie.

SNOOKER: (---, 2-8 HRÁČOV)

- T Cieľom hry je striedavo triaťať **červené a farebné gule, a tým bodovať. Hráči majú za úlohu triaťať farebné gule v poradí od 2 do 7. Skôr ako môžu zamieriť na farebnú guľu, musia v každom kole trafiť jednu červenú. Hráč s najvyšším skóre vyhráva.**
- Červené gule:** 8, 9, 10...20 a stred. Musia byť zasiahnuté v správnom poradí. Každý zásah znamená 1 bod.
- Farebné gule:** 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Pri zásahu gule sa prirátúva príslušný počet bodov.
- Hra nie je obmedzená 3 šípkami na jedno kolo, hráč pokračuje dovtedy, kým sa mu darí zasahovať aktuálne čísla.
- Výmena hráčov nastáva ak:
 - hráč na začiatku kola 3 krát za sebou netrafi.
 - hráč jedným z prvých troch pokusov trafi a nasledujúcim minie.**

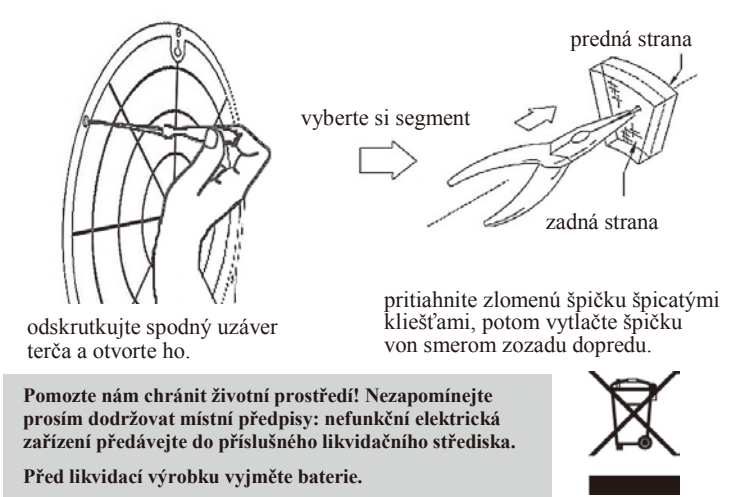
Free

- Zvyčajne sa hádžu 3 šípky v jednom kole. Táto hra je však navrhnutá pre začiatočníkov a každého, kto sa chce precvičiť v hádzaní. Umožňuje hráčom hádzať 10, 20 alebo 30 šípok v jednom kole. Cieľom je dosiahnuť čo najvyššie skóre.
- V tejto hre platia všetky čísla vrátane stredy aj násobkov.
- Vyhráva hráč s najvyšším počtom dosiahnutých bodov.

TROUBLE SHOOTING

Ak chcete dať prístroj opraviť , prečítajte si najprv informácie v tejto tabuľke:

PROBLEMY	SKONTROLUJTE	NAPRAVA
Nejde elektrina alebo nefungujú displeje	Je bezpečne zastrčená z ástrčka adaptér v príslušných zásuvkách?	Nainštalujte všetko ešte raz.
Nepravidelnosť		Vytiahnite zástrčku zo zásuvky a počkajte asi 2 sekundy, potom znovu zasťrčku zasunúte.
Zobrazí sa “Stuc” a počuť zvuk “Stuck”		Odstráňte šípky z terča.
Odlomené hroty šípok		Odstráňte skrutkovačom spodný kryt na terči, vytlačte odlomené hroty zo zadnej strany terča. Nikdy sa nepokúšajte dostať k elektrickým obvodom. (Obrázok dole).



odskrutkujte spodný uzáver terča a otvorte ho.

pritiahnite zlomenú špičku špicatými kliešťami, potom vytlačte špičku von smerom zozadu dopredu.

Pomozte nám chrániť životní prostředí! Nezapomínejte prosím dodržovat místní předpisy: nefunkční elektrická zařízení předávejte do příslušného likvidačního střediska.

Před likvidací výrobku vyjměte baterie.

