



Elektronický terč ECHOWELL MARS 1416

Návod k obsluze

ÚVOD

Děkujeme Vám, že jste si zakoupili elektronickou hru Šipky Echowell MARS 1416. Pečlivě si tento návod přečtěte a seznámte se se zařízením, jeho možnostmi a pravidly ještě dříve, než začnete poprvé hrát.

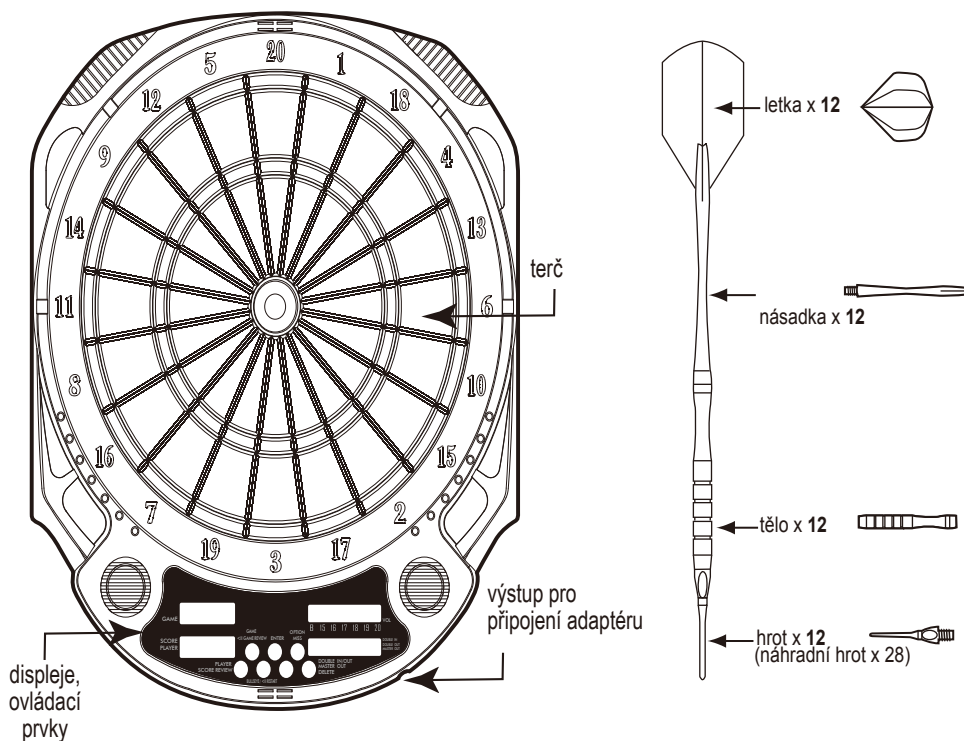
BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

1. Tato hra je určena výhradně pro šipky s měkkou špičkou. Hra se šipkami s ocelovou špičkou poškodí terč.
2. Šipky jsou hra pro dospělé. Šipky mají ostrá zakončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
3. Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
4. Tato hrací sada obsahuje malé součásti a není proto vhodná pro děti do 3 let.
5. Tuto hrací sadu používejte výhradně s 230V transformátorem.
Transformátor musí mít na výstupu napětí 9V / 500 mA / 4,5 VA.
6. Před údržbou terče vždy odpojte transformátor z el. sítě.
7. Návod si prosím uschovejte.

PŘEHLED, OBSAH BALENÍ, TECHNICKÁ SPECIFIKACE

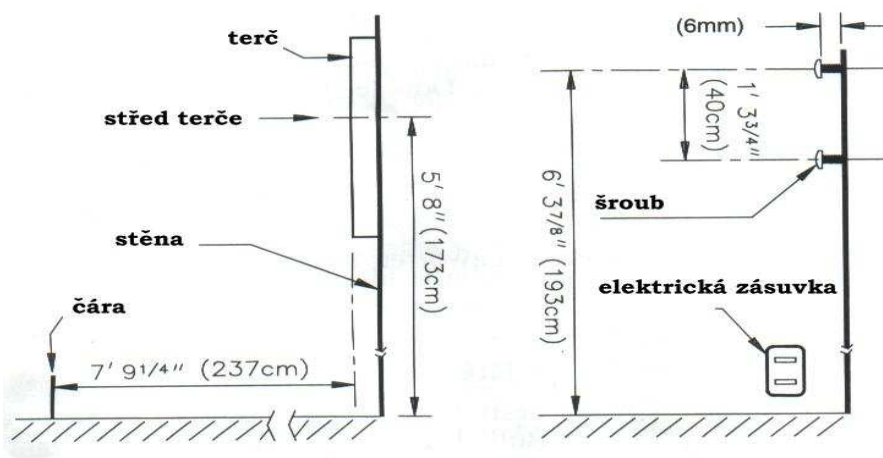
Elektronický terč:	model MARS 1416
Napájecí adaptér:	230 V - 50 Hz / 40 mA
	9V / 500 mA / 4,5 VA

Obsah balení: elektronický terč, 12 kompletních šipek, 28 náhradních hrotů, 220V adaptér, 2 šrouby pro uchycení na zeď



INSTALACE

1. Vyberte vhodné místo, jehož rozměry odpovídají mezinárodním normám, tak jak je uvedeno na obrázku. Přesvědčte se, zda je kabel adaptéru dostatečně dlouhý, aby umožnil připojení terče do zásuvky.
2. Vyvrtejte díru pro horní šroub ve výšce 193 cm od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče vyvrtejte ve svislé vzdálenosti 40 cm od horního šroubu.
3. Zavěste terč na oba šrouby. Za terč lehce zatáhněte, aby jste se ujistili, že je opravdu pevně uchycen.
4. Vzdálenost mezi hlavičkou obou šroubů a zdí nesmí přesahovat 6 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů terče.



ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ

ZÁVADA

Do přístroje nejde proud, displeje nesvítí

Terč nereaguje

Na displeji se zobrazilo "Stuc"

ZKONTROLUJTE

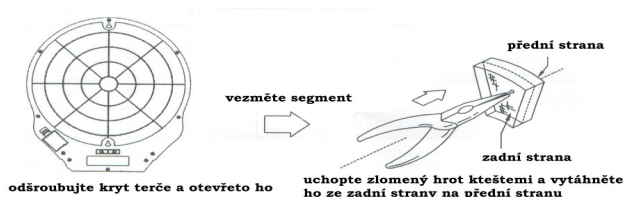
Zkontrolujte zda je kulatá zástrčka pevně zasunuta do terče a adaptér pevně zastrčen do elektrické sítě.

ODSTRANĚNÍ ZÁVADY

Znovu zapněte terč.

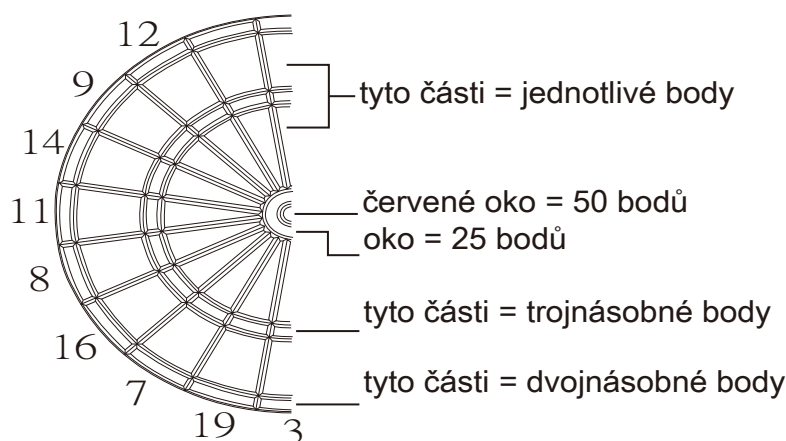
Vyjmněte z el. terče kulatou zástrčku a počkejte asi 2 vteřiny. Poté opět zástrčku zasuňte do terče.

V terči jsou ulomené hroty. Odstraňte šipky z el. terče. Otevřete zadní kryt terče a pomocí kleští vytáhněte hroty směrem ven ze segmentu.



NIKDY NEOTEVÍREJTE ELEKTRONICKÝ OBVOD !!!

POČÍTADLO BODŮ



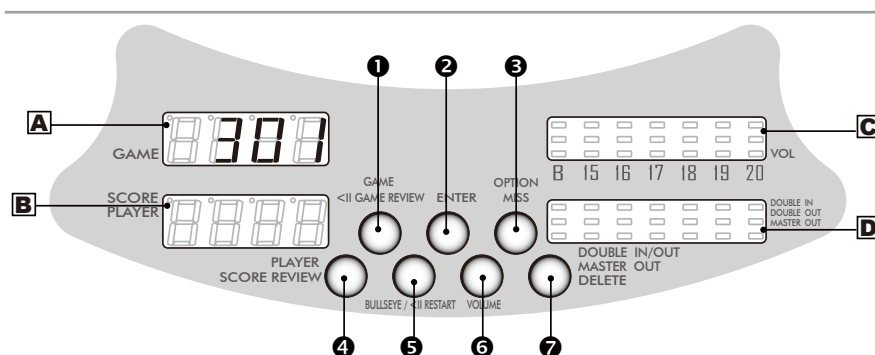
SPUŠTĚNÍ TERČE S PŘÍKLADEM HRY 01

1. Zasuňte napájecí adaptér do zásuvky a pak zástrčku napájecího adaptéru do otvoru na pravé straně terče. Všechny displeje terče postupně zobrazí (self-test).
2. Stisknutím libovolného tlačítka zastavíte self-test.
3. Stiskem tlačítka **GAME** zvolíte požadovanou hru. Pro tento příklad opakovaně stiskněte tlačítko **GAME** dokud se na displeji neobjeví "01".
4. Symbol "301" indikuje výchozí skóre (počet bodů). Opakovaným stisknutím tlačítka **OPTION** vyberete variantu hry 501, 601, 701, 801, 901, 1001 nebo 301.
5. V případě her 301 až 901 opakovaným stiskem tlačítka **DOUBLE** zvolíte, zda hra musí začít / skončit v části terče počítané dvojnásobnými body.
6. Opakovaným stiskem tlačítka **PLAYER** zvolíte počet hráčů (1-16). Navolený počet hráčů je uveden ve druhém displeji.
7. Stiskem tlačítka **ENTER** zahájíte hru.
8. První hráč **PL1** může začít házet 3 šipky.
Displej hráče, který aktuálně hraje indikuje 3 vodorovné čárky. S každým zásahem terče jedna zmizí a na krátkou dobu se zobrazí počet získaných bodů, staré a nové skóre. Když všechny vodorovné čárky zmizí a/nebo byly všechny 3 šipky hozeny, můžete vytáhnout z terče šipky, aniž by terč zaznamenal hod.
9. Když terč zaznamená hod šipkou, ale ta spadne, hod neplatí a měl by být vymazán. Pro resetování displeje do předchozího stavu podržte tlačítko **B/DELETE** po dobu 5 vteřin. Zobrazí se předchozí skóre.
10. Po vytažení šipek zmáčkněte tlačítko **ENTER**. Nyní je na řadě další hráč.
11. První z hráčů, který dosáhne skóre **0** vyhrál. Na jeho displeji se objeví **F - 1**.
12. Pokud stisknete tlačítko **ENTER**, hra bude pokračovat dále pro umístění hráčů na dalších místech. Pro předčasné ukončení hry podržte tlačítko **RESET** dokud terč nezareaguje.

Po ukončení hry vytáhněte adaptér z el. sítě, šetříte tak energii.

Pokud není v terči žádná šipka a současně nebylo po dobu 8 minut stisknuto žádné tlačítko, terč se automaticky vypne. Nastavení a aktuální stav zůstane uložen po dobu, dokud neodpojíte napájecí adaptér. Stiskutím libovolného tlačítka se terč automaticky aktivuje a můžete dokončit rozehranou hru nebo zvolit hru novou.

PŘEHLED TLAČÍTEK



1 (GAME <|| GAME REVIEW)

Toto tlačítko slouží k výběru hry. Během aktuální hry není možné zvolit novou hru. Aktuální hra musí být ukončena. Pokud chcete předčasně ukončit hru, podržte tlačítko **RESTART**, dokud se nevrátíte na možnost výběru hry. Pokud stisknete tlačítko **GAME** v průběhu aktuální hry, objeví se nastavení aktuální hry.

2 (ENTER)

Stiskněte pokud chcete spustit hru nebo zahájit hru dalšího hráče.

3 (OPTION / MISS)

Toto tlačítko umožňuje vybrat herní variantu, počet kol atd. U některých her neexistují herní varianty.

4 (PLAYER / SCORE REVIEW)

Toto tlačítko umožňuje zvolit počet hráčů, maximální počet je 16.

5 (BULLSEYE ||> RESTART)

Bullseye - rozšíření některých her o zisk 50 bodů.

||> Restart - podržte toto tlačítko pokud chcete přerušit aktuální hru, držte tlačítko tak dlouho dokud terč nezareaguje. Poté může být hra zahájena znovu nebo zvolena hra nová.

6 (VOLUME (NASTAVENÍ ÚROVNĚ ZVUKU, ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ ZVUKU))

Terč má mnoho zvukových sekvencí. Chcete-li zapnout nebo vypnout zvuk krátce stiskněte tlačítko VOLUME. /rověň hlasitosti, vypnuto nebo zapnuto je indikováno na displeji.

7 (DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT, DELETE)

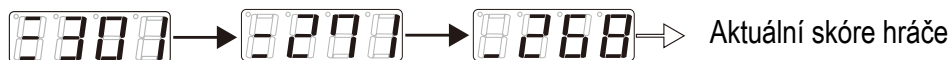
V některých hrách - zejména ve hře 01 - můžete zvolit, zda-li má hra začínat nebo končit v části terče s dvojitým nebo trojitým ziskem bodů. Pokud je tato volba zapnutá, rozsvítí se na displeji příslušná kontrolka.

DELETE - pokud se šipka odrazila od terče, spadla dolů a terč zaznamenal body, tento hod neplatí a měl by být vymazán pomocí tlačítka DELETE.

PŘEHLED SYMBOLŮ DISPLEJE

SCORE

Informace jsou zobrazovány v závislosti na zvolené hře, ale obvykle s ohledem na aktuální stav skóre hráče. Displeje jsou podrobněji popsány v pravidlech jednotlivých her. Zde je příklad zobrazení skóre.



Displej se mění, zobrazuje předchozí a aktuální skóre hráče. Blikající čárky označují počet zbávajících šipek (hodů). Po každém zásahu terče jedna čárka zhasne.

B 15 16 17 18 19 20

V každém poli jsou zobrazeny až tři řádky. U některých her není displej potřebný. Význam je vysvětlen v jednotlivých hrách.

Nastavení dispeje během hry

Přednastavené údaje můžete zobrazit kdykoliv během hry. Zmáčknete tlačítko **GAME**, zobrazí se nastavení. Aktuální hra není přerušena, ani se tímto nezmění.

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Vyjmutí šipek / změna hráče

Každý kráč má v jednom kole 3 šipky. Pak se na displeji zobrazí červeně symbol **HOLD**. Vytáhněte šipky ve směru hodinových ručiček rovně ven z terče. Poté stiskněte tlačítko **PLAYER CHANGE**. Hází další hráč.

Ztracené šipky

Šipka minula terč nebo spadla dolů. Pokud terč zaznamenal šipku a ta poté spadla, hod se nepočítá. Pro resetování displeje do předchozího stavu podržte tlačítko **B/DELETE** po dobu 5 vteřin. Zobrazí se předchozí skóre.

“Stuck” šipky

Může nastat situace, kdy displej zobrazí symbol “Stuck”. K tomu obvykle dochází, pokud narazí jedna šipka do druhé. Terč nemůže zaznamenat žádný další hod a zobrazí se nápis “Stuck”. Vyjměte šipky, terč by měl normálně fungovat. Pokud nefunguje podržte tlačítko **II>RESTART** dokud nezazní pípnutí.

Výběr/zahájení nové hry

Kdykoliv můžete ukočit hru a hrát ji od začátku nebo zvolit hru jinou.

1. Podržte tlačítko **RESTART** dokud nezazní pípnutí.
2. Zvolte hru pomocí tlačítka **GAME** nebo variantu hry tlačítkem **OPTION** a počet hráčů tlačítkem **PLAYER**.
3. Tlačítkem **ENTER** zahájíte hru.

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY „ŠIPKY“

1. Při každém kole hází hráč 3 šipky. Šipka mimo terč, nebo která se na něm neudrží, nesmí být znovu házena. Po ukončených třech pokusech musí hráč své šipky z terče vytáhnout.
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. V jednoduchých kruzích získané body odpovídají číslu na zasaženém oddílu kruhu, u dvojitých kruhů se body zdvojnásobí 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)

1. Každý hráč začíná s výchozím skóre 301, 501....901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nuly, hru končí.
2. 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.
3. Každá hra “01” má několik variant “In/Out”:
 - a). DVOJITÉ “IN/TROJITÉ “IN“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)
Hráč musí zasáhnout napřed dvojí/trojí kruh nebo střed, aby mohl začít hrát.
 - b). DVOJITÉ “OUT”/TROJITÉ “OUT“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VÝSTUP ZE HRY)
Aby skóre hráče dosáhlo přesně nuly a tím hráč hru dokončil, musí posledním hodem zasáhnout dvojí/trojí 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“).

HRY “01”: 301, 501 až 1001 (A01)

1. Každý hráč začíná s výchozím skóre 301, 501....901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nuly, hru končí.
2. 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.
3. Každá hra “01” má několik variant “In/Out”:

HRA LUDO

1. Pomocí tlačítka OPTION zvolte požadovaný počet bodů 300-900. Který z hráčů nejbližší zasáhne červené oko, ten začíná.
2. Jakmile hráč dosáhne přesně zvoleného počtu bodů získá na pravém displeji jeden řádek. Ten kdo nejdříve získá 7 řádků vyhrává.
3. V průběhu hry se hráči snaží dosáhnout skóre spoluhráče. Pokud je skóre dosaženo, druhý hráč se automaticky vrací na 0. Stovky nejsou brány v úvahu. Hráč s 125 body může vrátit hráče s 225 body zpět na 0. Ten kdo vrátil spoluhráče na 0 získává řádek na pravém displeji. Ziskem 7 řádků jednoho z hráčů hra končí aniž by bylo dosaženo požadovaných bodů.

“NEJVYŠŠÍ SKÓRE“: 6-15 kol

1. Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů za daný počet kol.
2. 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-Up)):100,200....až 900

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

HRA “NÁHODNÝ CÍL“ (“RANDOM SHOOT“): 6-15 kol

1. Cílem je zasáhnout tu část, kterou terč sám a automaticky zvolí. Pokud hráč šipkou onu část zasáhne, udílí se mu body dle bodového ohodnocení dané části terče.
2. Hráč, který má po posledním kole nejvíce bodů, hru vyhrál.

HRA “POD SKÓRE“: alternativa “Vedoucí hráč“ (“Under (Ldr):Leader option“)

1. Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl vrhem tří šipek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je nižší než „skóre vedoucího hráče“. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Poslední hráč, který zůstane ještě „živý“, hru vyhrál.
2. Pokud Váš počet bodů, dosažený v daném kole, je stejný nebo nižší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucím skóre“. Pokud dosáhnete většího počtu bodů, přicházíte o jeden „život“.
3. Dosavadní vedoucí hráč může v daném kole přesáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“.
4. Každá šipka, která nezasáhne cíl, se počítá za 60 bod.

HRA “POD SKÓRE“: alternativa “Pokračování“ (“Under: Con (Continue))

V alternativě „Pokračování“ („Continue“) vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud přesáhne své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – nižší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ se může měnit pouze směrem dol.

HRA “NAD SKÓRE“: alternativa “Vedoucí hráč“ (“Over: Ldr (Leader)“)

1. Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl vrhem tří šipek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než „skóre vedoucího hráče“.
2. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Poslední hráč, který zůstane ještě „živý“, hru vyhrál.
3. Pokud Váš počet bodů dosažený v daném kole je stejný nebo vyšší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucím skóre“. V opačném případě přicházíte o jeden „život“.
4. Dosavadní vedoucí hráč může v daném kole nedosáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“

HRA “NAD SKÓRE“: alternativa “Pokračování“ (“Over: Con (Continue)“)

V alternativě „Pokračování“ („Continue“) vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud nedosáhne v daném kole své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – vyšší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ se může měnit pouze směrem nahoru.

HRA “ODČÍTÁNÍ BODŮ“ (“COUNT DOWN (C-dn)“): 100,200...až 900

1. Každý hráč začíná s daným počtem bodů (100 až 900). Každým platným zásahem šipky se mu tento počet snižuje.
2. První hráč, který dosáhne nuly nebo méně, vyhrává.

HRA “KOLEČKO 1“ (“CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK)“): --,-2,-3-

1. Cílem této hry je, aby hráč postupně zasáhl alespoň jednou každé číslo od 1 do 20 a nakonec střed. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
2. Pro tuto hru existují tři varianty: a). “—“: Všechny dvojí a trojí kruhy platí za jednoduchý kruh. b). “-2-“: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí dvěmi. c). “-3-“: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí třemi.

HRA “KOLEČKO 2“ (“CLOCK 2“): --,-2,-3-

Cílem hry je zasáhnout postupně a v daném pořadí čísla počínaje 20 a konče 5. Zadané pořadí čísel je následující: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a střed. Hráč smí přejít na další číslo, až se mu podaří zasáhnout číslo v řadě předcházející. Vyhrává první hráč, který dojde k číslu 5 a následně zasáhne střed.

HRA “KOLEČKO 3“ (“CLOCK 3“): --,-2,-3-

Cílem hry je zasáhnout alespoň jednou každé číslo od 20 do 1 a nakonec střed. Čísla se hrají v pořadí: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a střed. Po zásahu jednoho čísla přechází hráč na další. Vítězí hráč, který jako první zasáhne číslo 1 a nakonec se strefí do středu.

HRA “DEVĚT ŽIVOTŮ“ (“9 LIVES“): 3-9 LF (lives) Options

1. Ve hře se hraje postupně o čísla od 1 do 20 a střed.
2. Každý hráč začíná s předem stanoveným počtem „životů“ (3 až 9).
3. V každém kole musí hráč zasáhnout alespoň jednou šipkou určené číslo. Pokud se netrefil ani jednou ze tří šipek, přichází o jeden život.

HRA “NEJLEPŠÍCH DESET“ (“Best Ten“): ---, -2-, -3-, -E- možnosti

1. Při této hře se háže 10 šipek na číslo zvolené terčem.
2. Zvolte napřed ---, -2-, -3- nebo -E-. Značky “---“, “-2-“ nebo “-3-“ znamenají: “celý oddíl“, dvojí kruh nebo trojí kruh určeného čísla. Volbou “-E-“ nastavíte střed terče.
3. Na začátku hry terč určí náhodné číslo. Každý hráč háže postupně všech svých 10 šipek na oddíl s určeným číslem.
4. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů.

HRA “KRIKET SE SKÓREM“ (“SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)“)

1. Cílem hry „Kriket se skóre“ je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a potvrdil zásahem středu. Cílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla + střed, vyhrává, a to bez ohledu na celkový počet dosažených bodů.
2. Hráč uzavírá dané číslo nebo střed tak, že zasáhne 1 trojí, 1 dvojí a 1 jednoduchý kruh, nebo 3 jednoduché kruhy. Vnější střed je počítán jako jednoduchý kruh a přímý zásah do středu se počítá jako dvojí kruh.
3. Hráč, který uzavře dané číslo, si „přivlastní“ jeho hodnotu a může na něm sbírat body do té doby, dokud všichni ostatní hráči i toto číslo také neuzavřou.

HRA “KRIKET BEZ SKÓRE“ (“NO SCORE CRICKET“)

Hra „Kriket bez skóre“ je jednodušší variantou hry „Kriket se skóre“. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec potvrdit zásahem středu. Žádné body se nezískávají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a střed.

HRA “VYBÍJECÍ KRIKET” (“CUT-THROAT CRICKET”)

1. Hra má stejná pravidla jako „Kriket se skóre“. Rozdílné je ale počítání bodů. Po uzavření jednoho čísla se každý další zásah na číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.
2. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u „Kriketu se skóre“.

HRA “ANGLICKÝ KRIKET” (“ENGLISH CRICKET”): (--, 2 HRÁČI – MOŽNOSTI)

1. Tato hra je určena pouze pro 2 hráče. Jeden vystupuje jako hráč a druhý jako pálkař. Cílem házeče je nasbírat co nejrychleji 9 branek, a tak zastavit narůstání počtu bodů pálkaře. Pálkař se naopak snaží nasbírat co nejvíce bodů dříve, než se házeči podaří dosáhnout všech 9 branek.
2. Cílem házeče (Pit 1 nebo 2) je střed terče. Každý zásah obvodu středu se počítá jako 1 branka, zásah přímo do středu platí za 2 branky. Ostatní čísla se nezapočítávají.
3. Pálkaři (bAt 1 nebo 2) se počítá každý zásah (včetně dvou a tří násobků čísla). Z nasbíraného počtu bodů za jedno kolo se započítává pouze ta část, která přesáhne 40 bodů. To znamená, že při zisku 46 bodů se do konečného skóre započítává $46-40=6$ bodů. V případě, že počet bodů za jedno kolo zůstane pod hranicí 40, neudílí se pálkaři pro konečné skóre žádný bod.
4. První kolo končí v okamžiku, kdy se házeči podaří získat všech 9 branek. Vyměňte si role a stiskem tlačítka „ZMĚNA“ („CHANGE“) otevřete druhé kolo.
5. Hra končí uzavřením druhého kola.

HRA “ROZETNI TO” (“Halve It (HALF)”): rAn (Náhodné číslo)

1. Na začátku každého kola určí terč automaticky náhodné číslo.
2. Určené číslo se nemění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. Dvoj a trojnásobky čísla se započítávají.
3. Počet nasbíraných bodů se hráči automaticky dělí dvěma v případě, že se mu během kola nepodaří zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou. Pokud sice číslo jednou šipkou zasáhne, ale další zasáhne „lapák“, musí stisknout tlačítko „ZMĚNA“ („CHANGE“) a celkové skóre se mu opět snižuje na polovinu.
4. 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.

HRA “ROZETNI TO” (“Halve It (HALF)”): 12 kol

Hra se hraje podle stejných pravidel jako „Rozetni to“ s náhodným číslem. Rozdíl je v tom, že terč neurčuje náhodné číslo pro každé kolo, ale čísla následují v pevném pořadí: 12, 13, 14, db. 15, 16, 17, tr. 18, 19, 20, a –bE—Hra se tak hraje na 12 kol.

HRA “DĚLÍME PĚTI” (“ALL 51 BY 5”): 31, 41...až 91

1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51 ...nebo 91.
2. Aby hráč získal body do celkového skóre, musí být jeho zisk za jedno kolo dělitelný 5. Získá-li například v kole 25 bodů, zvyšuje se jeho celkové skóre o 5 ($25+5=5$).
3. Každý zisk, který nelze dělit 5, se nepočítá. Pokud jedna ze šipek mine cíl, nezapočítává se žádný zisk bodů.
4. Kolo je hráči počítáno za „vybuchlé“ (“buSt“ na displeji), pokud získá větší počet bodů, než je jeho dosavadní skóre.
5. První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.

HRA “ZA VEDOUCÍM” (“FOLLOW THE LEADER”) (Ldr: varianta “vedoucí”)

1. Cílem hry je zasáhnout „Cílové číslo“, které je určeno „vedoucím“. Jednoduchý, dvojí a trojí kruh jsou považována za odlišná čísla.
2. Každý hráč má na začátku 7 „životů“ a hru vyhrává hráč, který zůstane jako poslední na živu.
3. Určení vedoucího a zahájení hry:
 - a). Na počátku hry určí terč náhodné číslo, které je považováno za první „cílové číslo“.
 - b). Hráči hází jeden za druhým jednu šipku, až se jednomu z nich podaří zasáhnout určené číslo. Tím se stává prvním „vedoucím“.

4. Během jednoho kola musí hráč zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou. V opačném případě přichází o jeden život. Platný vedoucí nemusí zasáhnout cílové číslo a neztrácí „život“, pokud nikdy z ostatních hráčů číslo také nezasáhl.
5. Ten, kdo první zasáhne určené číslo, se stává novým vedoucím. Nový vedoucí určí nové cílové číslo tím, že na terč hodí jednu šipku.
6. Předchozí vedoucí má právo pokusit se připravit vedoucího o jeho místo. Pokud se mu to nepodaří, o „život“ nepřichází.
7. V případě, že hráč zasáhne „cílové číslo“ a chybí mu šipka, aby mohl určit číslo nové, je nutno stisknout tlačítko „Změna“ („Change“). Terč automaticky zobrazí na displeji cílové číslo „1-3“.

HRA “ZA VEDOUČÍM“ (“FOLLOW THE LEADER“) (Cnt: varianta “pokračování“)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že vedoucí musí stejně jako ostatní hráči zasáhnout cílové číslo. Jinak přichází také o jeden „život“. Každé kolo hry trvá tak dlouho, dokud některý z hráčů nezasáhne cílové číslo a může tak určit nové.

HRA “ŠANGHAJ I“ (“SHANGAI I“)

1. V této hře se hraje postupně o čísla od 1 do 7.
2. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout č. 1, ve druhém č. 2 a tak postupně až do č. 7 v sedmém kole.
3. Po ukončení sedmého kola vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů.

HRA “ŠANGHAJ II“ (“SHANGAI II“)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že může být kdykoliv ukončena, pokud se jednomu z hráčů podaří zasáhnout jednoduchý, dvojí a trojí kruh určeného čísla. Na pořadí zásahů nezáleží a hráč je okamžitě prohlášen za vítěze.

HRA “ŠANGHAJ III“ (“SHANGAI III“)

1. Hraje se postupně o čísla od 1 do 20.
2. Každý hráč začíná u čísla 1. Po jeho zásahu pokračuje u čísla 2, atd.
3. Hra může být kdykoliv ukončena, pokud se jednomu z hráčů podaří zasáhnout jednoduchý, dvojí a trojí kruh určeného čísla. Na pořadí zásahů nezáleží a hráč je okamžitě prohlášen za vítěze.
4. Poté, co poslední hráč hodil v sedmém kole svou poslední šipku, vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů. Vítězem se ale také může stát již před posledním kolem ten, kdo první dosáhne posledních čísla, to znamená č. 20.

HRA “SCRAM“: 21T(21 CÍLŮ)

1. Hraje se o všechna čísla, od 1 do 20 a střed.
2. Úkolem „útočníka“ je nasbírat co nejvíce bodů. Je jedno, jaké číslo zasáhne. „Obránce“ musí naopak zasáhnout alespoň jednou každé číslo. Nezáleží přitom na pořadí.
3. Kolo končí v okamžiku, kdy se podaří „vymazat“ všechna čísla.
4. Vítězí ten hráč, kterému se podaří nashromáždit nejvíce bodů.

HRA “SCRAM CRICKET“: 7t(7 cílů)

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že se hraje o kriketová čísla od 15 do 20 a o střed. K vymazání čísla jsou nutné tři zásahy.
2. „Obránci“ potřebují k vymazání čísla jeden zásah do trojího, jeden do dvojího a jeden do jednoduchého kruhu, nebo tři zásahy do jednoduchého kruhu. Vnější okruh středu je považován za jednoduchý zásah, střed za dvojí.

HRA “ZABIJÁK“ (“KILLER“): 3-7 LF (životů)

1. Jak z názvu vyplývá, cílem hráče je připravit své protivníky o „život“ dříve, než o něj přijde on sám. Vítězí poslední hráč „naživu“.
2. Na začátku hry musí každý hráč hodit šipku na terč rukou, kterou obvykle k házení nepoužívá. Hodem si určí své vlastní číslo. Každý hráč musí mít odlišné číslo. Střed nemůže být číslem hráče.

3. Každým zásahem na vlastní číslo získává hráč další „život“. Hráč může přidat „život“ jinému spoluhráči tím, že zasáhne jeho číslo.
4. Hráč se stává „zabijákem“ až v okamžiku, kdy nasbírá dostatečný počet vlastních životů (3 až 7). Na displeji se objeví značka „===“, která udává, že daný hráč se stal „zabijákem“.
5. Hráč ztrácí statut „zabijáka“ zasáhne-li jeden z ostatních „zabijáků“ jeho číslo. „Zabijákem“ se opět může stát, až znovu dosáhne požadovaný počet „životů“.

HRA „ZABIJÁK“ („KILLER“): dbL („double ring“ – dvojí kruh)

1. Předtím, než se může stát „zabijákem“ musí hráč zasáhnout dvojí kruh svého čísla.
2. Podobně musí také zasáhnout dvojí kruh u čísla protihráče, aby ho připravil o „život“. „Zabiják“ se náhodou může připravit o jeden vlastní „život“, zasáhne-li omylem své číslo.
3. Poté, co se stane „zabijákem“, zůstává jim hráč natrvalo, dokud nepřijde o všechny své „životy“ a tím vypadne ze hry.

HRA „SNOOKER“: (VARIANTY--, 2-8 hráčů)

1. Při hře „Snooker“ (varianta kulečnicku) se body získávají tak, že hráč musí napřed strefit červenou „kouli“ a poté jakoukoliv z 6 barevných „koulí“. Poté, co hráč zasáhne poslední červenou kouli (střed terče) a jednu z barevných koulí, musí postupně zasáhnout barevné koule od č. 2 do č. 6. Vítězí hráč s nejvíce body na konci hry.
2. Červené koule: č. 8, 9, 10...20 a střed. Čísla musí být zasažena v pořadí. Každý zásah červené koule platí za 1 bod.
3. Barevné koule: č. 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Každý zásah barevné koule má hodnotu odpovídajícího čísla.
4. Hra není omezena na tři šipky v jednom kole. Hráč může pokračovat tak dlouho, jak se mu daří zásahy.
5. Hráč musí hru přerušit a na řadu přichází další za následujících okolností:
 - a). Na začátku kola hráč nedosáhne platného zásahu ani jednou ze tří šipek.
 - b). Hráč se rozhodne po svém prvním zásahu na hraném čísle nepokračovat.

HRA „VOLNÁ“ („FREE“)

1. Obecně je tato hra připravena pro 3 šipky na hráče a na jedno kolo. Je určena především pro začátečníky nebo hráče, kteří si chtějí trochu zatrénovat. Proto nic nebrání nastavit hru tak, aby každý hráč mohl házet v jednom kole 10, 20 nebo 30 šipek.
2. Ve hře se počítají všechna čísla, střed, dvojí a trojí kruh.
3. Vítězí hráč s nejvíce body.