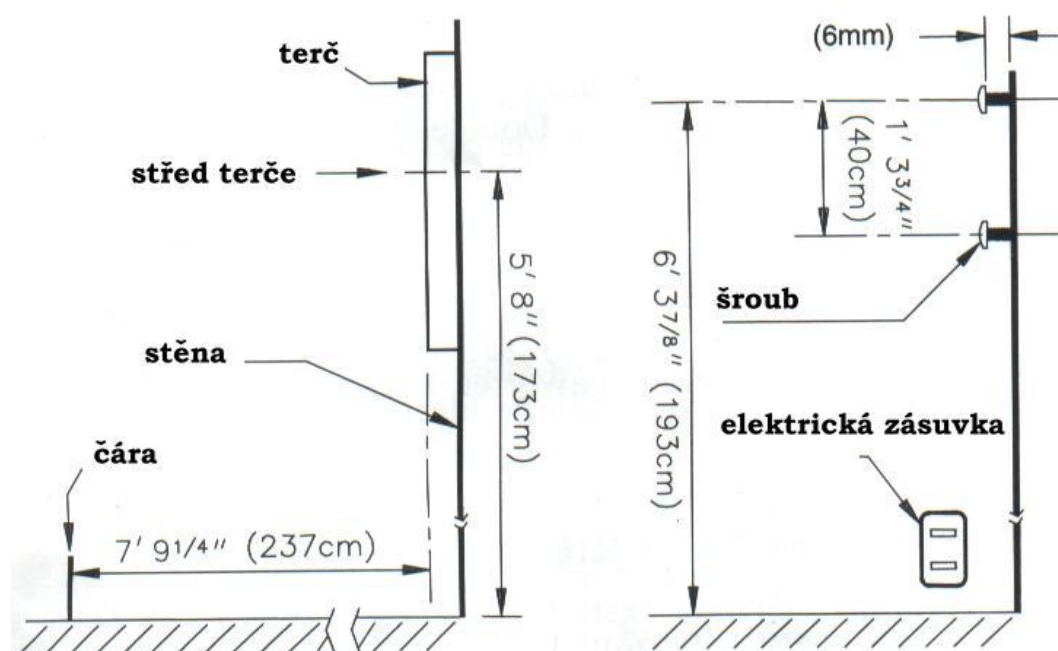


Terče se šípkami – návod k použití :

INSTALACE

1. 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.
3
2. Vyrvejte díru pro horní šroub ve výši 6' 3 7/8" (193cm) od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče se nachází ve svislé vzdálenosti 3/4" (40cm) od horního.
3. Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zatáhněte, abyste se ujistili, že je opravdu uchycen napevno.
4. Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdi nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů.



PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY „ŠÍPKY“

1. Při každém kole hází hráč 3 šípky. Šípka mimo terč, nebo která se na něm neudrží, nesmí být znovu házena. Po ukončených třech pokusech musí hráč své šípky 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 skórem 301, 501....901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nulu, hru končí.
2. Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (BUST – na displeji se objeví buSt), pokud šípkou 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 HRÝ)

Hráč musí zasáhnout napřed dvojí/trojí kruh nebo střed, aby mohl začít hrát.

b). DVOJITÉ "OUT"/TROJITÉ "OUT" (DVOJITÝ/TROJITÝ VÝSTUP ZE HRÝ)

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“).

"NEJVYŠŠÍ SKÓRE": 6-15 kol

1. Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů za daný počet kol.

2. Nejprve stanovte počet kol, která se budou hrát. Každý hráč si počítá své dosažené hodnoty, výsledky se porovnají, jakmile poslední hráč hodí svou 3. šipku v posledním 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 bodů.

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.

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 bodů.

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 "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 dvěma. 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 šípkou určené číslo. Pokud se netrefil ani jednou ze tří šípek, přichází o jeden život.

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 “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.
9
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.

Made in China

Dovozce : ACRA, s.r.o. Semily, Czech republic

www.acra.cz

ACRA[®]
V *sport*