



UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ
S7703 – Terč Echowell AMMO 712



OBSAH

BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ.....	3
ZÁKLADNÍ HRA.....	3
ÚVODNÍ INFORMACE	3
CHARAKTERISTIKA TERČE A ŠIPEK.....	4
MONTÁŽ	5
ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ	6
PRŮBĚH HRY	8
HERNÍ PRAVIDLA	10
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	19
ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE.....	20

BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ

1. Tento terč je určen pro šípky s měkkým hrotem. Při použití šipek s ocelovým hrotem dojde k poškození terče.
2. Jedná se o hru pro dospělé. Šípky mají ostré hroty, proto by děti měly tuto hru hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
3. Během hry vždy dbejte opatrnosti a před každým hodem se ujistěte, že se v okolí terče nepohybují žádné osoby.
4. Z důvodu obsahu malých částí není tato hra vhodná pro děti mladší 3let.
5. Terč lze používat pouze po připojení napájecího adaptéru.
6. Provádějte pravidelné kontroly napájecího adaptéru. V případě poškození kabelu, zástrčky či adaptéru terč nepoužívejte.
7. Napájecí kabel uchovávejte mimo dosah dětí.
8. Během údržby nesmí být terč připojen ke zdroji napájení.

Manuál si uschovejte: kromě detailních pokynů k používání terče obsahuje také záruční podmínky.

ZÁKLADNÍ HRA

1. Zapojte napájecí adaptér do elektrické sítě a zastrčte konektor typu jack do zásuvky na pravé straně terče.
2. Pro ukončení úvodní automatické kontroly LED diod stiskněte libovolné tlačítko.
3. Typ hry se vybírá pomocí tlačítka GAME a herní varianta tlačítkem OPTION.
4. Pro potvrzení zvolené hry a herní varianty stiskněte tlačítko CHANGE.
5. Pomocí tlačítka PLAYER nastavte celkový počet hráčů (1-12/16) anebo počet hráčů rozdělený do 2 týmů a stiskněte tlačítko DOUBLE pro výběr varianty Double In/Out (pouze u her „-01“).
6. Pro zahájení hry stiskněte tlačítko CHANGE.
7. Po skončení kola přepněte hru na následujícího hráče stisknutím tlačítka CHANGE.
8. Pro zopakování hry přidržte na 2 vteřiny tlačítko RE-START.

ÚVODNÍ INFORMACE

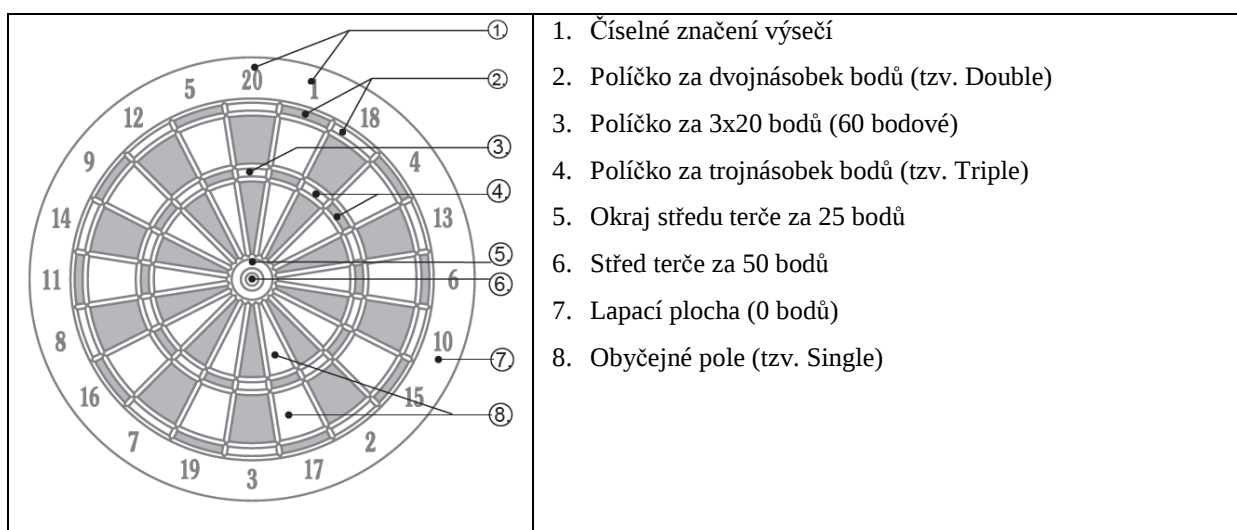
- Děkujeme vám, že jste si zakoupili jeden z našich elektronických terčů 716(c)/712(c)/416/412. Před prvním použitím výrobku si přečtěte pozorně celý manuál a seznamte se s herními pravidly.
- Manuál je určen pro produkty řady 712(c)/412 a 716(c)/416. Terč 716(c)/416 je určen pro 1 až 16 hráčů a nabízí 31 her, zatímco terč 712(c)/412 je určen pro 1 až 12 hráčů a nabízí 26 her. Terče 712(c)/412 nemají v nabídce hry 21 Points, Shove Ha Penny, Double Down 41, Red & Green a English Cricket. Pokud jste si zakoupili terč řady 712(c)/412, je potřeba počítat s max. 12 hráči (přestože manuál uvádí v charakteristice her max. 16 hráčů).
- Celkem je k dispozici 31 různých herních režimů (301-1001): Score Cricket, Ludo (Člověče, nezlob se!), Killer, Killer Team, Scram, Over, Under, Count Up, High Score, Around the Clock, Random Shoot, Shanghai I, II & III, Half It, Follow The Leader, Free, All 51 By 5, Bingo, 21 Point, Penny, DD41, Best Ten, Red & Green, 9 Lives, English Cricket, Soccer, Billiards (9 Ball), Snooker, Baseball, Golf, Tennis.
- Tyto naše elektronické terče nejenom že obsahují většinu her dostupných u terčů pro domácí použití, ale navíc jsme spoustu skvělých a zábavných her (čekajících na patentování) upravili (např. Ludo (již patentováno), Killer Team, Over Leader, Under Leader, Scram 21 Target, Tennis, Billiards (9 Ball), Snooker, Baseball, Bingo). Naším hlavním záměrem není zvýšení obtížnosti her. Usilujeme zejména o to, aby byly hry zábavnější a aby měli hráči ze hry radost.

- Jelikož je desková hra Ludo (Člověče, nezlob se!) v naší i okolních zemích velice oblíbená, inspirovali jsme se jejími základními principy a pozměnili pravidla tak, aby mohla vzniknout také varianta hratelná se šípkami. Tato nová šípková hra je velice zábavná a vzrušující, dokonce si odvažujeme tvrdit, že nadchne hráče více než nejznámější šípková hra Score Cricket. Zatímco Score Cricket je založena na soutěživosti a schopnosti hráčů dobře házet a plánovat, cílem Ludo je být zejména zábavnou a vzrušující hrou. Z hlediska strategie je hra Ludo v porovnání se Score Cricket více o náhodě. Ludo může hrát opravdu každý (i úplní začátečníci) a tak jistě pobaví všechny členy vaší rodiny.
- Při minutí hracího pole zachycuje šípky velká tzv. lapací plocha patentovaná společností „DIAMOND™“.
- K dispozici je 17 různých zvukových efektů a je možné zvukové signalizace zapnout/vypnout.
- Tlačítko DELETE umožňuje hráči odepsat skóre při odražení šípky nebo nechtěném zásahu.
- Díky pěknému designu a důmyslnému zpracování nepředstavuje tento výrobek pouze kvalitní elektronický terč, ale také doplněk vhodný do každé moderní domácnosti.
- Logické rozložení ovládacích tlačítek pro snadné ovládání.
- Možnost nastavení automatického/manuálního zapínání/vypínání.
- Pro rychlý spád hry má terč indikátor „Stuck“, který upozorní uživatele na zaseknutí políčka.
- Součástí je napájecí adaptér (AC/DC), 12 šipek s měkkým hrotem a 28 náhradních hrotů.
- Tento výrobek není zdrojem elektromagnetického rušení.
- Na správnou funkci terče mohou mít vliv okolní elektrická zařízení.

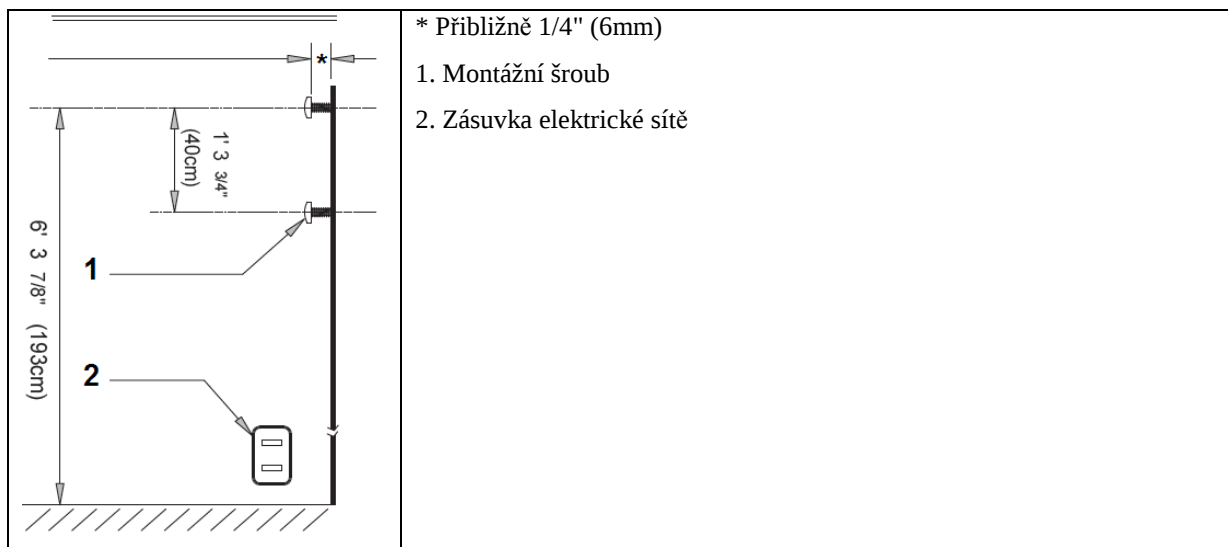
CHARAKTERISTIKA TERČE A ŠIPEK

1. Plastové hroty se mohou snadno zlomit a při použití šipek o větší hmotnosti je může být těžké z terče vytáhnout. K tomuto elektronickému terči doporučujeme používat plastové hroty pouze v kombinaci s šípkami vážícími 12 až 16 gramů. Nepoužívejte šípky o hmotnosti větší než 19.
2. Pokud se hrot šípky zalomí a zasekne v některém z políček, nesnažte se jej zatlačit do vnitřní části terče. Tímto dojde k omezení pohybu políčka a špatnému zápisu bodů. Řiďte se instrukcemi v kapitole „Řešení problémů“. Odšroubujte šrouby na spodní straně terče a sejměte spodní kryt, z vnitřní strany políčka sevřete hrot do kleští se zašpičatělými čelistmi a vytlačte jej ven z políčka.

POPIS ČÁSTÍ A DÍLŮ



POZICE ŠROUBŮ



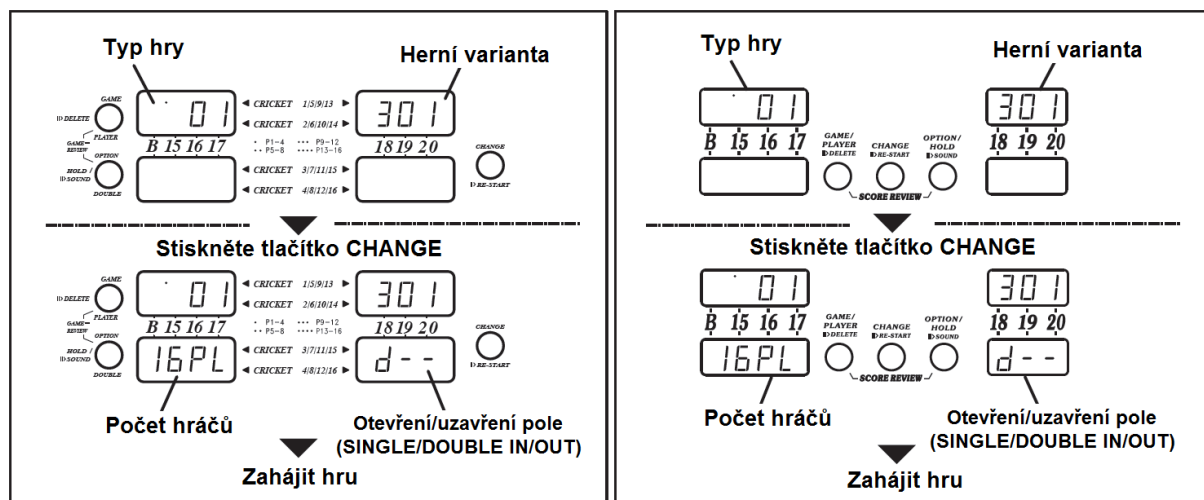
ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ

1. K nastavení typu hry slouží tlačítko GAME a pomocí tlačítka OPTION se nastavuje herní varianta.
2. Po zapnutí terče se ozve úvodní melodie a displej začne problikávat.
3. Pro ukončení úvodního testu systému a přechod do režimu nastavení stiskněte libovolné tlačítko.
4. Terč není vybaven vypínacím tlačítkem. Vypíná se automaticky po 5 minutách nečinnosti, kdy přejde do tzv. úsporného režimu. V tomto režimu můžete stisknout libovolné tlačítko a pokračovat v rozehrané hře.
5. Pokud nebude terč dlouho používán, odpojte adaptér z elektrické sítě.

VÝBĚR HRY A HERNÍ VARIANTY

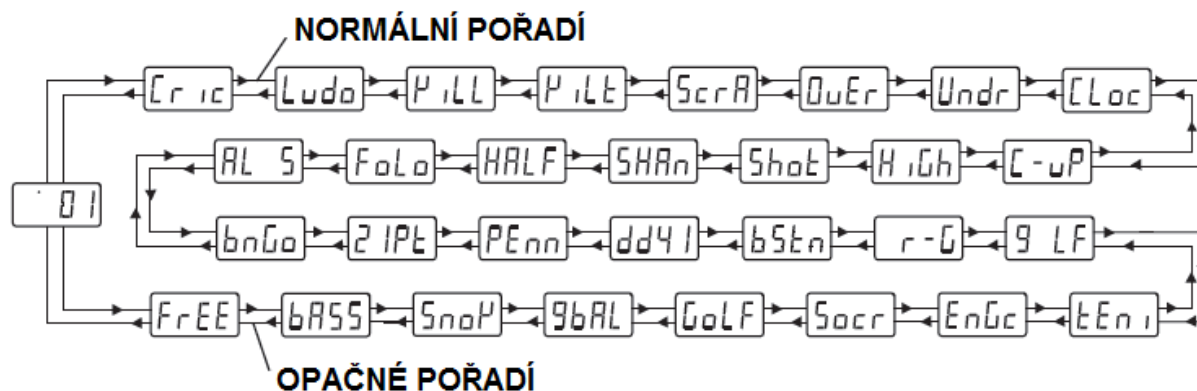
1. Pomocí tlačítka GAME zvolte typ hry a poté pomocí tlačítka OPTION herní variantu.
2. Pořadí, ve kterém se hry přepínají, lze obrátit. Pokud přidržíte tlačítko GAME, dokud se neozve zvuková signalizace, budou se hry přepínat v opačném pořadí.
3. U modelu 712(c)/412 nejsou k dispozici tyto hry: 21 Points, Shove Ha Penny, Double Down 41, Red & Green, English Cricket.
4. Pro potvrzení hry a herní varianty a přechod k dalšímu nastavení stiskněte tlačítko CHANGE.



NASTAVENÍ POČTU HRÁČŮ A FUNKCE IN/OUT

- Pro nastavení počtu hráčů použijte tlačítko GAME (4-PL, 3-PL, 2-PL, 1-PL, 16PL). Pouze u her „-01“ (viz kapitola „Hry -01“) lze pomocí tlačítka OPTION/DOUBLE přepínat možnosti Open In/Open Out (d--), Double In/Open Out (di-), Double In/Double Out (dio), Open In/Double Out (d-o).
 - OPEN IN/OUT – pro otevření/uzavření pole lze hodit libovolné pole.
 - DOUBLE IN/OUT – pro otevření/uzavření pole musí uživatel hodit pole Double.
- Model 716(c) je určen pro 1 až 16 hráčů, model 712(c) pro 1 až 12 hráčů. Nicméně některé hry jsou hratelné pouze ve 2 až 16 (nebo 12) hráčích nebo pouze 2 hráčích/týmech, přičemž do těchto 2 týmů můžete uspořádat libovolný počet hráčů:
 - Hry pro 2 až 16 hráčů (nebo 12): Cricket, Under, Over, Killer, Ludo, Follow the Leader, Scram, 9 Lives, Soccer, Billiards 9 Ball, Snooker.
 - Hry pro 2 hráče/týmy: English Cricket, Tennis, Baseball, Red & Green, English Cricket, Killer Team.
- Pořadí, ve kterém se hráči přepínají, lze obrátit. Pokud přidržíte tlačítko PLAYER, dokud se nezvuková signalizace, budou se hráči přepínat v opačném pořadí.
- Pro dokončení nastavení a spuštění hry stiskněte tlačítko CHANGE.

POŘADÍ HRÁČŮ A HER



TABULKA HER

- * LF = počet životů
- * rd = počet kol
- * t = počet cílů
- * Ldr = vedoucí hráč
- * Con = pokračovat
- * rAn = náhodná hra
- * H = označení výsečí (jamek)
- * d = počet hodů

NÁZEV A OZNAČENÍ HRY	HERNÍ VARIANTA	POČET HRÁČŮ
01-GAMES (.01)	301, 501, 601, 701, 801, 901, 1001(a01)	1 - 16
CRICKET (Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket, No Score Cricket	2 - 16
LUDO (Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	2 - 16
KILLER (KiLL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Double, 3LF	2 - 16
KILLER TEAM (KiLt)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM (ScrA)	7t, 21t	2 - 16

OVER (OuEr)	Ldr, Con	2 - 16
UNDER (Undr)	Ldr, Con	2 - 16
AROUND THE CLOCK (Cloc)	---, -2-, -3-	1 - 16
COUNT UP (C-uP)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
HIGH SCORE (HiGh)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd	1 - 16
RANDOM SHOOT (Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd	1 - 16
SHANGHAI (SHAn)	I, II, III	1 - 16
HALVE IT (HALF)	12rd, rAn	1 - 16
FOLLOW THE LEADER (FoLo)	Ldr, Con	2 - 16
ALL 51 BY 5 (AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO (bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd	1 - 16
21 POINTS (21Pt)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
SHOVE HA PENNY (PEnn)	---	1 - 16
DOUBLE DOWN 41 (dd41)	12rd, rAn	1 - 16
BEST TEN (bStn)	---, -2-, -3-, -E-	1 - 16
RED vs GREEN (r-G)	---, -2-, -3-	2
9 LIVES (9 LF)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2 - 16
TENNIS (tEni)	2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-t, 3-t, 5-t	2
ENGLISH CRICKET (EnGc)	---	2
SOCCER (Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd	2 - 16
GOLF (GoLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD 9 BALL (9bAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER (SnoK)	---	2 - 16
BASEBALL (bASS)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2 - 16
FREE (FrEE)	10d, 20d, 30d	1 - 16

PRŮBĚH HRY

VÝCHOZÍ SKÓRE A POČET HODŮ

1. Při zahájení hry nebo přepnutí na dalšího hráče (pomocí tlačítka CHANGE) se na displeji na 2 vteřiny zobrazí indikátory „PL-“ (označení hráče) a „rd“ (aktuální kolo) a následně průběžné skóre aktuálního a dalších 3 hráčů.
2. Pokud na displeji blikají tři tečky, znamená to, že má uživatel k dispozici všechny hody. Při každém úspěšném hodu jedna tečka zhasne.
3. Blikající tečky rovněž signalizují, že je terč přepnut do režimu Start (lze skórovat). Pokud tečky blikat přestanou, nachází se terč v režimu HOLD a nelze počítat body.
4. Zobrazení aktuálního skóre: Při každém úspěšném hodu se automaticky přičte/odečte odpovídající počet bodů.
5. Počáteční skóre se u jednotlivých her liší (viz kapitola „Herní pravidla“).

VYTAŽENÍ ŠIPKY A ZMĚNA HRÁČE

1. Hráč může v každém kole hodit celkem 3 šipky. Body se zapisují, i když jsou bodované segmenty zasaženy jen částečně. Po vyčerpání všech 3 pokusů musí hráč šipky z terče vytáhnout.
2. Pro přepnutí na dalšího hráče slouží tlačítko CHANGE.
3. Šipky se z terče vytahují snadněji, pokud jimi budete zlehka otáčet ve směru hodinových ručiček.

PROHLÍŽENÍ SKÓRE

1. Terč je určen pro 1 až 16 hráčů, nicméně najednou dokáže zobrazit skóre pouze od 4 hráčů. Pokud jsou do hry zapojeni více než 4 hráči, lze skóre mezi jednotlivými čtveřicemi hráčů přepínat.
2. Pro zobrazení skóre následující čtveřice hráčů stiskněte současně tlačítka GAME a OPTION.
3. V okně označujícím hráče č. 3 se zobrazují symboly · · , · · · , · · · · , které představují zvolenou čtveřici hráčů 1-4. V tomto režimu displej vždy zobrazuje skóre celkem 4 hráčů, přičemž počet teček označuje aktuální stranu: · hráči 1-4, · · · hráči 5-8, · · · · hráči 9-12, · · · · · hráči 13-16. V okně každého hráče se navíc kromě skóre zobrazuje také počet životů a signalizace uzavření bodované výše.
4. Jednotlivé strany se čtveřicí hráčů se přepínají cyklicky při každém stisknutí 2 výše uvedených tlačítek.
5. Pro pokračování ve hře stiskněte tlačítko CHANGE.

UKONČENÍ HRY

1. Hra se hraje podle stanovených pravidel tak dlouho, dokud nevzejde vítěz.
2. Ukončení hry je doprovázeno zvukovou signalizací a v okně vítěze se zobrazí symboly „F-1“, „#rd“ a konečné skóre. Symbol „#rd“ označuje vítězné kolo.
3. S výjimkou her s předem stanoveným počtem kol lze po stisknutí tlačítka CHANGE ve hře pokračovat, aby mohli hru dohrát také zbývající hráči.
4. Mezi hry s předem daným počtem kol patří: High Score, Random Shoot, Shanghai, Half It, Bingo, 21 Points, dd41, Golf, Snooker, Soccer. Tyto hry končí, jakmile v posledním kole poslední hráč v řadě odhází všechny tři pokusy – hra tedy končí pro všechny hráče najednou. Na displeji terče se automaticky zobrazí umístění hráčů F-1, F-2, ..., F-16 v závislosti na dosaženém skóre.
5. Pořadí hráčů nelze automaticky zobrazit, pokud poslední hráč hodí některý ze svých pokusů mimo bodované pole. V tomto případě je pro zobrazení pořadí potřeba stisknout tlačítko CHANGE.
6. Po skončení hry stiskněte pro návrat do režimu nastavení herního typu a herní varianty tlačítko CHANGE.

REŽIM „HOLD“ (NELZE SKÓROVAT)

1. Za následujících okolností se automaticky aktivuje režim HOLD a nelze skórovat:
 - a) Hráč skóroval třikrát v jednom kole (provedl všechny tři hody).
 - b) Hráč již hru ukončil.
 - c) Systém je v režimu nastavení.
 - d) Systém je v režimu „STUCK“ – došlo k zaseknutí některého z políček.
2. V režimu HOLD nedochází k žádným změnám ve skóre hráčů.

ODEČTENÍ BODŮ PŘI ODRAŽENÍ ŠIPKY NEBO ŠPATNÉHO OBODOVÁNÍ

1. Pro odečtení bodů při odražení šipky nebo špatném obodování přidržte na 2 vteřiny tlačítko II>DELETE. Z aktuálního skóre se následně odečtou neplatné body. Symbol „II>“ indikuje, že aby došlo k bodovému odpočtu, musí být tlačítko stisknuto na 2 vteřiny.
2. Neplatné body musí být odečteny před provedením dalšího hodu nebo stisknutím tlačítka CHANGE, jinak je již odečíst nelze.

REŽIM „STUCK“ (ZASEKNUTÍ POLE)

1. Při zaseknutí políčka se ozve zvuková signalizace a současně se v okně hráče č. 1 a 2 zobrazí indikace „Stuc“ a označení zaseknutého pole. Příklad: „Stuc“+, „≡ 18“ znamená, že je zablokováno políčko Triple ve výšce za 18 bodů.
2. Po vyjmutí šipky ze zablokovaného políčka se terč automaticky přepne zpět do herního režimu a lze opět skórovat.

RESTARTOVÁNÍ HRY

1. Stiskněte a přidržte tlačítko II>RESTART, dokud nedojde ke zvukové signalizaci a displej se nepřepne do režimu nastavení.
2. Aktuální hra se ukončí a systém se přepne do režimu nastavení.

ZAPNOUT/VYPNOUT ZVUKOVÉ SIGNALIZACE

1. Během hry lze kdykoliv zvukové signalizace zapnout/vypnout.
2. Pro vypnutí zvuku přidržte tlačítko SOUND, dokud se neozve dvojité pípnutí. Pro opětovné zapnutí zvuku přidržte tlačítko SOUND, dokud se neozve jedno pípnutí.

HERNÍ PRAVIDLA

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

1. V každém kole hráč hází 3x. V případě odražení šipky nebo netrefení terče se hod neopakuje.
2. Hráči provádí hody ve stanoveném pořadí. Pokud o pořadí hráčů rozhoduje hod do středu terče, hází jako první ten hráč, který byl středu nejbližší.
3. Při zasažení pole Single se přičítá počet bodů dané výše, při hodu do pole Double/Triple se přičítá dvojnásobný/trojnásobný počet bodů za danou výše. Okraj středu terče (Outer Bull) je za 25 bodů a střed terče (Bull) za 50 bodů (2x25).

HRY -01: 301, 501 ..., 1001 (A01), 1-16 HRÁČŮ

1. Každý hráč začíná na počátečním skóre 301, 501, ..., 901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je body během jednotlivých kol odečítat. Vítězí hráč, který jako první dosáhne skóre 0.
2. Kolo je ukončeno (zobrazí se „bSt“) a hráč nemůže dále házet, pokud zasáhne pole za více bodů, než je jeho zbývajících skóre, tj. nedosáhne přesně 0 bodů. Body za takovýto hod se hráči nepřipisují (je ponecháno předchozí skóre).
3. U těchto typů her (-01) jsou k dispozici varianty DOUBLE IN/OUT.

DOUBLE IN: Pro zahájení hry musí hráč nejdříve trefit políčko Double nebo střed terče (Inner Bull).

DOUBLE OUT: Hráč musí posledním hodem snížit skóre na 0 zasažením políčka Double nebo Inner Bull. Hráč je tzv. v pasti a hra pro něj končí, pokud bude jeho skóre 1 bod.

LUDO (ČLOVĚČE, NEZLOB SE!): 300-900, 2-16 HRÁČŮ

1. Hry se může zúčastnit 2-16 hráčů, ale nejzábavnější zpravidla bývá ve 4 hráčích.
2. Počáteční skóre každého hráče je 0 bodů a body se přičítají při každém úspěšném zásahu, ale skóre hráčů se může vynulovat, pokud je následující soupeř „zabije“. Soupeře lze zabít (vynulovat jeho skóre) vyrovnáním rozdílu mezi jeho skórem a skórem předchozího hráče (rozdíl musí být vždy dvojciferné číslo). Každý úspěšný hod může zabít jednoho ze soupeřů a v jednom kole lze zabít i 3 soupeře najednou.
3. Při zabítí soupeře se „zabijákovi“ přičítá 1 život.
4. Skóre v rozmezí 0-29 bodů za jedno kolo se označuje za bezpečnou zónu, tj. hráč nemůže být zabít, pokud v daném kole získá méně než 30 bodů.
5. Hru Člověče, nezlob se! lze vyhrát dvěma způsoby:
 - Vyrovnáním nebo překonáním cílového skóre (cílové skóre lze nastavit na 300, 400, ..., 900 bodů, jednotka přičítání: 100bodů).

- Sedminásobným zabitím soupeře/soupeřů (nashromážděním 7 životů).
6. Zobrazení rozdílů ve skóre hráčů: Terč porovnává dvouciferný rozdíl (v řádu jednotek a desítek) ve skóre mezi jednotlivými hráči. Pokud je v porovnání s předchozími hráči rozdíl skóre menší než 60 bodů, zobrazí se tento rozdíl v okně hráče č. 1 nebo 3. Rozdíly se střídavě přepínají, pokud se skóre hráče liší o méně než 60 bodů s více soupeři. Pokud se zobrazí „H---“, znamená to, že rozdíl ve skóre oproti předchozím soupeřům není menší než 60 bodů. Příklad: Pokud bliká střídavě 39H7 a 43H2, znamená to, že aktuální hráč může zabít hráče č. 7 získáním 39 bodů a hráče č. 2 získáním 43 bodů.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET): 2-16 HRÁČŮ

1. Při hře Score Cricket je úkolem každého hráče/týmu „uzavřít“ výšece 15-20 + střed terče. Vítězí hráč/tým, který uzavře všechny výše uvedené bodové oblasti s nejvyšším skóre nebo ten, kdo bude mít po uzavření všech oblastí nejvíce bodů.
2. Hráč uzavírá danou výšeč, pokud se strefí 1x do políčka Triple, 1x do políčka Double + 1x do políčka Single nebo 3x do políčka Single. Okraj středu terče se počítá jako Single, střed terče jako Double.
3. Pokud hráč uzavře některé z bodovaných polí, stane se jeho „vlastníkem“ a může v tomto poli skórovat, dokud jej neuzavřou všichni soupeři.
4. Cílové bodované oblasti lze trefovat v libovolném pořadí. Během jednotlivých kol (každých 3 pokusů) se musí hráč rozhodovat, zda je důležitější bodovat nebo uzavřít danou oblast. Proto lze tuto hru přirovnat ke hře kočky z myši, ve které je potřeba útočit a současně se bránit – hráči musí současně uzavírat bodované oblasti, získávat body a činit správná strategická rozhodnutí.

NO SCORE CRICKET: 1-16 HRÁČŮ

Hra No Score Cricket je podstatně jednodušší než Score Cricket. Cílem je pouze uzavřít výšece za 15-20 bodů + střed terče. Vítězem se stává hráč, který jako první uzavře tyto cílové oblasti, bez ohledu na dosažené skóre.

CUT-THROAT CRICKET: 2-16 HRÁČŮ

1. Styl hry je stejný jako u Score Cricket, pouze s tím rozdílem, že po uzavření pole se každé další zásahy do tohoto pole přičítají soupeřům, pro které je toto pole otevřené. Vyhrává hráč, který jako první uzavře bodované oblasti s nejnižším skóre.
2. Indikace na displeji je při hře Cut Throat stejná jako při hře Score Cricket.

KILLER

1. Hra Killer (v překladu „Zabiják“) je vzrušující hrou založenou na soutěživosti. Cílem hry je zbavit soupeře všech životů dříve, než zabijí oni vás. Vítězí hráč/tým, který zůstane naživu jako poslední.
2. Bodovaná jsou všechna pole s výjimkou středu terče.
3. Na začátku hry by měl každý hráč hodit opačnou rukou a zvolit si tak jeho bodovanou výšeč. Bodovaná výšeč musí být u každého hráče jiná. Pokud při prvním hoďu hráč mine terč nebo trefí již zvolenou výšeč či střed terče, musí házet znovu.
4. Každý z hráčů se nejdříve musí stát zabijákem – teprve poté může soupeře zbavovat životů.
5. Existují 2 herní varianty: Killer (Double Ring) a Killer (3-7 Life).

KILLER: dbL, 2-16 HRÁČŮ

1. Jedná se o tradiční způsob hry:
 - a) Aby se hráč stal zabijákem, musí nejdříve zasáhnout políčko Double ve své výšeči.
 - b) Pro odebrání života musí zabiják trefit políčko Double ve výšeči jeho soupeře. Zabiják se může připravit o život, pokud nechtěně zasáhne svou vlastní výšeč.
 - c) Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. Ukončení hry je doprovázeno zvukovou signalizací.

KILLER: 3-7LF, 2-16 HRÁČŮ

1. Hráči začínají hru s nulovým počtem životů.

2. Hráč se stává zabijákem až poté, co si nashromáždí předem stanovený počet životů prostřednictvím zásahů do své výšece. Počet životů je nastavitelný v rozmezí 3LF-7LF.
3. Při zásahu do své výšece pak již zabiják nezískává ani neztrácí životy. (Zásah do vlastní výšece nebude už bodován).
4. Hráč může ztratit status zabijáka, pokud je jeho výšeč zasažena některým ze soupeřů. Aby se stal opět zabijákem, musí znovu získat předem stanovený počet životů.
5. Políčka Double a Triple nemají zvláštní hodnotu a počítají se za Single.

KILLER TEAM: 3-7LF, 4 HRÁČI/2 TÝMY

1. Killer Team je zcela nová hra vymyšlená společností ECHOWELL CO., LTD.
2. Průběh hry je stejný jako u hry Killer (3-7LF), s výjimkou následujících bodů:
 - a) Tato varianta vyžaduje 2 soupeřící týmy. Hráči č. 1 a 3 tvoří jeden tým, hráči č. 2 a 4 druhý tým.
 - b) Při zásahu své výšece si může každý hráč přičítat životy až do doby, než se stane „zabijákem“. (Zabijákem se hráč stává, pokud získá přednastavený počet životů).
 - c) Zásahem do vymezené oblasti může hráč přičítat spoluhráči životy, i když je již zabijákem.
 - d) Hod se nebuduje, pokud zabiják zasáhne vlastní pole nebo pole spoluhráče se statusem zabijáka.
 - e) Zabiják odebírá soupeřům život při zasažení jejich výšečí.
3. Hru vyhrává tým, který neztratí všechny životy. Ukončení hry je doprovázeno zvukovou signalizací.

SCRAM: 21t, 2-16 HRÁČŮ

1. Bodované jsou všechny výšece za 1-20 bodů a střed terče. Na displeji se zobrazuje signalizace „ERASED“ (uzavřeno) + označení jednoho z 21 polí.
2. „Útočník“ může házet na jakákoliv otevřená pole a jeho úkolem je získat co nejvíce bodů. Naopak úkolem „obránce“ je uzavřít (jedním zásahem) všechna čísla 1-20 a střed terče (v libovolném pořadí).
3. Kolo je ukončeno, jakmile jsou zasažena, tj. uzavřena všechna pole.
4. Vyhrává hráč s nejvyšším skórem.

SCRAM CRICET: 7t, 2-16 HRÁČŮ

1. Pravidla jsou stejná jako u hry Scram, ale hraje se pouze na čísla 15-20 a střed terče a pro uzavření pole je třeba jej zasáhnout třikrát.
2. „Obránce“ uzavírá dané pole, pokud zasáhne 1 x Triple, 1 x Double + 1 x Single nebo 3 x Single. Okraj středu terče je bodován jako Single, střed terče jako Double.

OVER: Con, Ldr, 2-16 HRÁČŮ

1. V každém kole mají hráči k dispozici 3 hody a musí v něm naházet skóre stejné nebo větší než je skóre „vedoucího“ hráče.
2. Život neztrácíte a stáváte se novým vedoucím hráčem, pokud během kola vyrovnáte nebo překonáte skóre hráče vedoucího po předchozím kole. V opačném případě ztrácíte 1 život.
3. Každý hráč začíná se 7 životy a vítězí ten, kdo zůstane naživu jako poslední.

OVER: Ldr, 2-16 HRÁČŮ

1. V okně hráče č. 1 nebo 3 se zobrazuje symbol „#“, tj. skóre vedoucího hráče + označení čtveřice hráčů (pomocí teček, viz kapitola „Průběh hry: Prohlížení skóre“). Ve zbývajících třech oknech se zobrazuje počet zbývajících životů každého hráče z aktuální čtveřice (max. 7 životů/7-L). Při stisknutí tlačítka CHANGE získává hráč 0 bodů a ztrácí 1 život.
2. Symbol „LEA“ a „#-L“ blikají v okně aktuálního vedoucího hráče.
3. Pokud je hráč na tahu, bude v jeho okně blikat aktuální skóre a počet životů. Pokud hráč po odházení 3 šipek ztrácí život, ozve se zvuková signalizace.

4. Pokud se hráč stane novým „vedoucím“ hráčem, začne v jeho okně blikat „LE“ a aktuální počet životů. Jeho skóre se zobrazí v okně č. 1 nebo 3.

OVER: Con, 2-16 HRÁČŮ

Při variantě „Con“ může ztratit život i vedoucí hráč, pokud nepřekoná své skóre z předchozího kola. V každém kole musí vedoucí hráč hodnotu svého vedoucího skóre zvýšit.

UNDER: Con, Ldr, 2-16 HRÁČŮ

1. V této hře se hráči střídají po 3 hodech a jejich cílem je vždy hodit skóre stejné nebo menší, než je skóre vedoucího hráče.
2. Život neztrácíte a stáváte se novým vedoucím hráčem tehdy, když naházíte během kola stejný nebo menší počet bodů než hráč vedoucí po předchozím kole. V opačném případě život ztrácíte.
4. Každý hráč začíná se 7 životy a vítězí ten, kdo zůstane nejdéle naživu.
3. Při hodu mimo terč se hráči přičítá 60 bodů (tj. max. počet bodů).

UNDER: Ldr

1. Zobrazení na displeji je stejné jako při hře Over, variantě „Ldr“.
2. Pokud během kola žádný soupeř nestanoví nové vedoucí skóre, zobrazí vedoucímu hráči z předchozího kola na displeji „LEA“ a „uqqq“. To znamená, že má tento hráč možnost stanovit nové vedoucí skóre, ale pokud nahází více bodů, neztrácí život.
3. Hráč nemá nárok na 3. hod a kolo je ukončeno, pokud během prvního či druhého hodu nahází větší počet bodů než je skóre vedoucího hráče.
4. Pokud hráč hod pokazí a stiskne tlačítko CHANGE, automaticky se k jeho skóre přičítá 60 bodů. Hráč si tudíž během kola nemůže snížit skóre tím, že by úmyslně hod pokazil nebo hodil šipku do lapací plochy. 60 bodů se rovněž přičítá při pokusu vynulovat aktuální počet bodů.

UNDER: Con, 2-16 HRÁČŮ

Při variantě „Con“ může ztratit život i vedoucí hráč, pokud přesáhne své skóre z předchozího kola. V každém kole musí vedoucí hráč hodnotu jeho svého skóre snížit.

AROUND THE CLOCK: ---, -2-, -3-; 1-16 HRÁČŮ

1. Cílem této hry je zasáhnout všechny výšece jednou ve vzestupném pořadí 1-20 a nakonec trefit střed terče. Hráč musí postupovat přesně v daném pořadí a nelze žádné číslo vynechat. Vyhrává ten, kdo jako první zasáhne všech 20 výšečí a střed terče.
2. Tato hra nabízí 3 herní varianty:
 - a) „---“ Around The Clock: Hráč hází na celé výšece – pole Double i Single se počítají za 1 zásah.
 - b) „-2-“ Double Around The Clock: Tento způsob hry je náročnější a hodí se pro nácvik variant Double In/Out u her „01“. Každý hráč musí výšece strefovat pouze do políček Double, a to v pořadí 1(D1) až 20 (D20) a nakonec musí zasáhnout střed terče (E50).
 - c) „-3-“ Triple Around The Clock: Každý hráč musí výšece strefovat pouze do políček Triple, a to v pořadí 1(T1) až 20 (T20) a nakonec musí zasáhnout střed terče (E50).

HIGH SCORE: 6-15rd, 1-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry je naházet nejvyšší celkové skóre.
2. Nejdříve je potřeba zadat počet kol (rd). Pokud v posledním kole provede poslední hráč všechny tři hody, zobrazí se v okně každého hráče jeho výsledné pořadí (F1, F2, ..., F16).
3. Terč nedokáže automaticky vyhodnotit pořadí hráčů, pokud bude některý ze 3 pokusů posledního hráče v posledním kole neúspěšný (hod mimo terč apod.). V takovém případě je potřeba pro vyhodnocení výsledků stisknout tlačítko CHANGE.

COUNTU UP (C-Up): 100, 200, ..., 900; 1-16 HRÁČŮ

1. Každý hráč začíná hru s 0 body a při každém zásahu terče se body přičítají.
2. Vyhrává hráč, který jako první překoná předem nastavené cílové skóre.

SHANGHAI I

1. Tato hra se hraje přes čísla 1-7 (vzestupně).
2. V prvním kole hází hráči na výšeč 1, ve druhém kole na výšeč 2 atd. a v posledním 7. kole na výšeč 7.
3. Bodované jsou pouze ty hody, při kterých je v daném kole zasažená odpovídající výšeč. Všichni hráči hází v každém kole na stejnou výšeč. Zásah do políček Double a Triple se boduje.
4. Hra končí, jakmile v 7. kole dohází poslední hráč. Konec zápasu je doprovázen zvukovou signalizací.

SHANGHAI II

Způsob hry je stejný jako u Shanghai I, pouze s tím rozdílem, že hráč se může v jakémkoliv kole stát okamžitě vítězem, pokud zasáhne během svých 3 pokusů v kole políčko Single, Double a Triple (v libovolném pořadí).

SHANGHAI III

1. Hráči musí strefovat výšeče v pořadí 1-20.
2. V prvním kole hází hráči na výšeč 1, ve druhém kole na výšeč 2 atd.
3. V jakémkoliv kole může hráč okamžitě stát vítězem, pokud zasáhne během svých 3 pokusů v kole políčko Single, Double a Triple (v libovolném pořadí).
4. Vyhrává hráč, který bude mít po skončení 7. kola nejvíce bodů nebo ten, kdo se jako první dostane na číslo 20 a zasáhne jej. Konec zápasu je doprovázen zvukovou signalizací.

RANDOM SHOOT: 6-15 rd, 1-16 HRÁČŮ

Cílem je trefovat pole, které vám terč předem automaticky vygeneruje. Při zasažení určeného pole je systém bodování následující:

POLE:	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POČET BODŮ:	1	2	3	3	5

Vítězí hráč s nejvyšším skóre.

HALVE IT (HALF): rAn, 1-16 HRÁČŮ

1. Na začátku každého kola terč automaticky vygeneruje každému hráči cílovou oblast, která se zobrazí v jeho okně pod symbolem „H##“.
2. Cílová oblast zůstává během celého kola stejná. Cílem hráče je trefit všechny 3 šipky do této oblasti a získat co nejvíce bodů. Pole Double a Triple se bodují.
3. Skóre hráče se automaticky sníží na polovinu, pokud během 3 hodů nestrefí ani jednu generovanou cílovou oblast – snížení skóre je doprovázeno zvukovou signalizací. Pokud hráč hodí 1 nebo více šipek mimo terč nebo do lapací plochy, musí stisknout tlačítko CHANGE a skóre se mu také zredukuje na polovinu.
4. Na začátku každého kola bude terč náhodně generovat cílovou oblast a hra končí, jakmile dohází poslední hráč 7. kola.

HALVE IT (HALF): 12rd, 1-16 HRÁČŮ.

Způsob hry je stejný jako u Halve It „rAn“, pouze s tím rozdílem, že terč generuje cílové oblasti každého kola (celkem 12 kol) v předem daném pořadí H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20, -E-.

FOLLOW THE LEADER: Con, Ldr; 2-16 HRÁČŮ

Pravidla této hry jsou následující:

- a) Cílem hry je zasáhnout tzv. cílové pole. Toto pole určuje vždy vedoucí hráč.

- b) Hráč by měl zasáhnout cílovou oblast v každém kole alespoň jednou ze 3 pokusů, jinak ztratí 1 život.
- c) Život neztratíte a stanete se novým vedoucím hráčem, pokud trefíte aktuální cílovou oblast a dalším hodem určíte nové cílové pole.
- d) Single, Double a Triple jsou tři různá políčka. Pokud je například cílové pole „=18“, může se hráč stát vedoucím pouze v případě, že zasáhne výšeč č. 18 do políčka Double.
- e) Pokud během jednoho kola hráč zasáhne cílovou oblast až 3. hodem, tak se cílová oblast nemění. Tento hráč již nemá k dispozici další hod, kterým by mohl cílovou oblast změnit.
- f) Pokud hráč zasáhne cílové pole prvním nebo druhým hodem a zbývající jeden nebo dva hody mine, potom je třeba stisknout tlačítko CHANGE a automaticky se vygeneruje nová cílová oblast: „-3“. Díky tomuto opatření nemůže vedoucí hráč po zasažení cílové oblasti hodit zbývající šípky úmyslně mimo terč a tak ponechal soupeřům předchozí, obtížné cílové pole.
- g) Každý hráč začíná se 7 životy a vítězí ten, kdo zůstane nejdéle naživu.

FOLLOW THE LEADER: Ldr

1. Určení vedoucího hráče a první fáze hry:
 - a) Každému hráči se v jeho okně zobrazí výchozí počet životů: 7.
 - b) Terč náhodně vygeneruje první cílovou oblast – zobrazí se „H##“.
 - c) Hráči se střídají v daném pořadí a každý má pouze 1 pokus na to, aby zasáhl cílovou oblast. Kdo zasáhne cílovou oblast jako první, ten se stává prvním vedoucím hráčem.
 - d) Dokud není určen první vedoucí hráč, tak při hodu mimo cílovou oblast neztrácí hráči život.
2. Pokud hráč během kola nezasáhne cílovou oblast, ztrácí jeden život. Následující hráč poté hází na stejnou cílovou oblast.
3. Pokud během jednoho kola netrefí cílovou oblast ani jeden z hráčů, zobrazí se na displeji symbol „---“, což znamená, že současný vedoucí hráč musí určit novou cílovou oblast. Při určování nové cílové oblasti nemůže vedoucí hráč přijít o život.
4. V okně hráče se automaticky zobrazí nové cílové pole „-3“, pokud předchozí hráč zasáhl cílové pole, stal se vedoucím hráčem, ale zbývajících pokusů se již nestrefil do terče (a bylo potřeba stisknout tlačítko CHANGE).
5. Vítězem se stává hráč, který zůstane nejdéle naživu. Konec hry je doprovázen zvukovou signalizací.

FOLLOW THE LEADER: Con, 2-16 HRÁČŮ

Způsob hry je stejný jako u varianty „Ldr“, pouze s tím rozdílem, že když hráči nezasáhnou během celého kola cílovou oblast, převádí se tato cílová oblast do dalšího kola a musí ji zasáhnout i vedoucí hráč, jinak přichází o 1 život. Cílová oblast se nemění tak dlouho, dokud ji nezasáhne některý z hráčů a nestanoví novou cílovou oblast.

ALL 51 BY 5: 31, 41, ..., 91; 1-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry je zredukovat předem nastavené skóre (31, 41, ..., 91) na 0 bodů.
2. Hra není tak jednoduchá, jak se zdá, jelikož během házení je třeba velké přesnosti. Aby se skóre započítalo, musí být celkový počet bodů za 1 kolo dělitelný číslem 5. Pokud například hráč nahází v jednom kole 25 bodů, bude se za toto kolo počítat pouze 5 bodů ($25 : 5 = 5$).
3. Pokud není skóre za kolo dělitelné číslem 5, nezapočítává se. Pokud například hráč získá během 1 kola 47 bodů, bude celkové skóre za kolo 0, jelikož č. 47 není dělitelné č. 5. Hráč získává 0 bodů také v případě, že hodí 1 ze 3 šipek mimo terč.
4. Kolo je ukončeno („buSt“), pokud hráč získá více bodů, než je celkové zbývajících skóre, tj. již nemůže celkové skóre zredukovat přesně na 0.
5. Vyhrává hráč, který jako první zredukuje přednastavené skóre na 0.

BINGO: 6-15rd, 1-16 HRÁČŮ

1. Nejdříve se musí hráč snažit trefovat výšece 1, 2, 3, 4 nebo 5, aby dostal šanci zahrát si BINGO – musí některou z těchto výšečí zasáhnout aspoň 1 ze 3 hodů.
2. Pokud hráč některé z těchto čísel zasáhne, terč vygeneruje jedno z čísel 1, 2, 3, 4 nebo 5. Hráč získá 1, 2, nebo 3 body na základě náhody: vygenerované číslo musí být totožné se zasaženým číslem a body se odvíjejí od toho, zda zasáhl danou výšeč 1., 2. nebo 3. hodem.
3. Hráč může poté zariskovat házením na generované číslo. Každým zásahem generovaného čísla se jeho skóre zdvojnásobí a každým hodem mimo generované číslo se jeho skóre zkrátí na polovinu. V jednom kole lze získat maximálně 10 bodů a minimálně 0 bodů. Pokud hráč nechce riskovat házením na generovanou oblast (chce si ponechat aktuální počet bodů), musí přepnout hru na následujícího hráče tlačítkem CHANGE.
4. Vítězí hráč s nejvyšším skórem.

21 POINT: 3-9rd, 1-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry je získat co nejvíce životů.
2. Hráč může získat život následujícím způsobem:
 - a) Získat jedním, dvěma nebo třemi hody přesně 21 bodů.
 - b) Mít skóre pod 21 bodů, ale oproti soupeřům v daném kole nejvyšší.
3. Kolo pro hráče končí („bSt“), pokud jeho skóre přesáhne 21 bodů nebo pokud mine terč (v tomto případě je třeba stisknout CHANGE).
4. Vítězí hráč, který bude mít na konci hry nejvíce životů.

SHOVE HA PENNY (PEnn): 1-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry je, že každý hráč musí získat popořadě 3 body v polích 15, 16, ..., 20, střed terče. Vítězí hráč, který jako první získá popořadě 3 body ve všech cílových oblastech.
2. Hráč získává 1, 2 nebo 3 body podle toho, zda trefí políčko Single, Double nebo Triple.
3. Pokud hráč získá v jedné oblasti více než 3 body, budou přebytečné body přičteny následujícímu soupeři.
4. Poslední bod/body si musí hráč získat sám.

DOUBLE DOWN 41 (dd41): 12rd / rAn, 1-16 HRÁČŮ

1. Existují dvě varianty této hry: Hra na 12 kol anebo na náhodně generovaná pole.
2. Varianta 12 kolové hry Double Down 41 je podobná hře Halve It na 12 kol, pouze s tím rozdílem, že hráči začínají na 41 bodech, nikoliv na 0. Pořadí cílových oblastí v jednotlivých kolech je H12, H13, H14, Hdb, H15, H16, H17, Htr, H18, H19, H20, -E-, přičemž hra se celkem skládá z 12 kol.
3. Varianta „rAn“ Double Down 41 je podobná hře „rAn“ Halve it, pouze s tím rozdílem, že hráči začínají na 41 bodech, nikoliv na 0.
4. Viz výše uvedená pravidla hry Halve It.

BEST TEN: ---, -2-, -3-, -E-; 1-16 HRÁČŮ

1. Nejdříve vyberte jednu z variant ---, -2-, -3- nebo -E-: symbol „---“ představuje celé výšece, „-2-“ jsou políčka Double a „-3-“ jsou políčka Triple. Na základě tohoto výběru se poté budou určovat cílové oblasti jednotlivých kol. Pokud zvolíte možnost „-E-“, bude se házet na střed terče.
2. Na začátku hry terč náhodně vygeneruje cílovou oblast a hráči mají k dispozici 10 hodů.
3. Každé zasažení cílové oblasti je ohodnoceno 1 bodem. Hráči hází, dokud nevyčerpají všech 10 pokusů.
4. Vyhrává hráč s nejvyšším skórem.

RED vs GREEN (r-G): ---, -2-, -3-; 2 HRÁČI

1. Cílem hry je, aby hráč č. 1 co nejdříve 1x trefil popořadě výšeče 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14, 12 a hráč č. 2 výšeče 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4, 1. Hráč může přejít na následující výšeč až po zasažení výšeče předchozí.
2. Nejdříve vyberte jednu z variant ---, -2- nebo -3-. Při zvolení „---“ hází hráči na celé výšeče, při „-2-“ nebo „-3-“ hází hráči na políčka Double nebo Triple.
3. Vyhrává ten, kdo jako první popořadě zasáhne všechna uvedená čísla.

9 LIVES: 3-9LF, 2-16 HRÁČŮ

1. Hra se hraje přes čísla 1-20 a střed terče v opakující se posloupnosti čísel.
2. Dle nastavení mohou hráči začínat se 3 až 9 životy.
3. Hráči se střídají a v 1. kole hází na č. 1, ve 2. kole na č. 2 atd. Ve 21. kole hází na střed terče (-E-) a ve 22. kole začínají znova od č. 1.
4. Hráči by se měli v každém kole snažit zasáhnout aktuální cílovou oblast („H##“). Hráč přichází o 1 život, pokud cílovou oblast nezasáhne ani jednou ze 3 hodů.
5. Vyhrává hráč, který zůstane nejdéle naživu.

TENNIS: 2-5 GAMŮ, 1/2/3 SETY; 2 HRÁČI

1. V této šipkové alternativě si mohou hráči zvolit počet gamů (1/2/3/4/5) potřebných k získání setu a počet setů (1/2/3) potřebných k vítězství.
2. Hra je určena pouze pro dva hráče a řídí se následujícími pravidly:
 - a) Jeden hráč je vždy „podávající“ (SEr 1 / SEr 2) a druhý hráč „přijímající“ (PL-2 / PL-1).
 - b) Jako první podává hráč č. 1 (SEr 1). Po odehrání gamu se hráči v podání vždy vystřídají. Úkolem podávajícího je zasáhnout jednou ze 3 pokusů některé z čísel 15, 16, ..., 20 nebo střed terče, jinak získává přijímající jeden bod (tzv. míček).
 - c) Přijímající má 3 pokusy na to, aby strefil stejné číslo jako podávající, jinak se přičítá bod podávajícímu. Pokud se přijímajícímu podaří míček „vrátit“ (tj. hodí stejné číslo jako podávající), přepne se cílová oblast automaticky na následující číslo a soupeř musí zasáhnout právě tuto oblast.
 - d) Příklad: Pokud podávající SER 1 zasáhne číslo 20 a přijímajícímu PL-2 se podaří míček vrátit (tj. také zasáhne č. 20), tak bude muset podávající SER 1 míček vrátit zasažením středu terče, následně přijímající PL-2 vrací míček č. 1, poté podávající musí vrátit míček č. 2 atd. Takto si hráči přehazují míček až do doby, než jeden hráč hodí všechny tři šipky mimo cílovou oblast a druhý získá bod. Poté podávající znovu podává, aby určil nové cílové číslo.
3. Pro získání jednoho gamu musí hráč vyhrát 4 míčky, a aby vyhrál set, musí získat 6 gamů.
4. Shoda: Pokud je skóre gamu 3:3, získá game hráč, který jako první vyhraje dva míčky v řadě. Pokud se skóre dostane až na 9:9, vyhrává hráč, který jako první získá 10. bod.
5. U jednotlivých variant je k vítězství zapotřebí rozdílný počet vítězných gamů:

VARIANTA:	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
Vítězný počet gamů:	2	3	4	5	6	2 sety	3 sety
Náskok (rozdíl mezi gamy):	2	2	2	2	2		

TIEBREAK: Pokud je počet gamů 6:6, vyhraje set hráč, který jako první získá 7 bodů s dvoubodovým náskokem. Pokud se tiebreak dostane až do stavu 9:9, tak vyhrává hráč, který získá jako první 10. bod. Nejdříve podává jedenkrát hráč, který jako první získal 6 gamů a následně si hráči mění podání po každých 2 odehraných míčcích.

ENGLISH CRICKET: ---, 2 HRÁČI

1. Hra je určena pouze pro 2 hráče, přičemž jeden je vždy „nadhazovač“ a druhý „pálkař“. Úkolem nadhazovače je získat co nejdříve 9 „branek“ a znemožnit tak pálkaři další skórování. Cílem pálkaře je získat co nejvíce bodů předtím, než se nadhazovači podaří získat 9 branek.

2. Pravidla hry:

- a) Nadhazovač (Pit 1 nebo Pit 2) hází na střed terče. Zásah do okraje středu terče se počítá jako 1 branka, střed terče jako 2 branky. Ostatní pole nejsou bodována.
- b) Pálkaři (bAt 1 nebo bAt 2) se počítá každý zásah do terče (obodována jsou i pole Double a Triple). Body se připsují pouze v případě, že pálkař nahází v daném kole více než 40 bodů. Příklad: Pokud nahází hráč za jedno kolo 46 bodů, připočte se mu za dané kolo k celkovému skóre celkem 6 bodů ($46-40=6$ bodů). Pokud pálkař nepřekročí hranici 40 bodů, tak se mu žádné body nepřičítají.
- c) První kolo je ukončeno, jakmile nadhazovač získá 9 branek. Pro spuštění druhého kola stisknete tlačítko CHANGE. V tomto kole se role obrací.
- d) Po skončení 2. kola je na základě dosaženého skóre vyhlášen vítěz hry (F-1 nebo F-2). Vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

SOCCER: 6-15rd, 2-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry Soccer (Kopaná) je nejdříve získat míč hodem do středu terče a poté nastřílet co nejvíce gólů, tj. získat co největší skóre. Gól je uznán, pokud hráč zasáhne jakékoliv pole Double, s výjimkou středu terče.
2. Hráč může střílet na branku (házet na políčka Double) tak dlouho, dokud nepřevzme kontrolu nad míčem některý ze soupeřů. Za každý zásah do jakéhokoliv políčka Double se přičítá 1 bod.
3. Po skončení posledního kola vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

GOLF: 9-18H, 1-16 HRÁČŮ

1. Při hře Golf je cílem získat na všech „jamkách“ („Ho#“) 3 body s minimálním počtem „odpalů“.
2. Každý hráč hází na dané číslo tak dlouho, dokud na něm nezíská 3 body: zasáhne 1x pole Triple, 1x Double + 1x Single nebo 3x Single. Hráč může přejít na další jamku až poté, co na stejné jamce získají 3 body i všichni ostatní hráči.
3. Hráči popořadě přecházejí od 1. jamky (č. 1), přes 2. jamku (č. 2) atd. až po 18. jamku (č. 18). Každá hozená šipka představuje 1 odpal nezávisle na tom, zda hráč trefil či minul.
4. Vyhrává hráč s nejmenším počtem odpalů.

BILLIARDS (9 BALL): 4-13 BODŮ, 12-16 HRÁČŮ

1. Cílem hry je shazováním černé koule (tj. hody do č. 9) dosáhnout předem nastaveného skóre.
2. Každý hráč hází opakovaně na výšece v pořadí 1, 2, ..., 9, 1, 2, Každý zásah do cílové výšece posune hráče na následující číslo. Výšece 1-8 nejsou bodovány, pouze zásahem do č. 9 získá hráč 1 bod. Po zasažení č. 9 hráč opět začíná na výšeči 1.
3. Jen „spotřebitel“ je osoba, která při uhrác může házet tak dlouho, dokud každým hodem trefí aktuální cílové číslo.
4. Pokud hráč nezasáhne cílové číslo, tak pro něj kolo končí a hází další hráč.

SNOOKER: ---, 2-16 HRÁČŮ

1. Pro získání bodů je třeba vždy nejdříve shodit 1 červenou kouli (popořadě č. 8-20, střed terče) a následně shodit jakoukoliv z 6 barevných koulí. Jakmile hráč shodí poslední červenou kouli (střed terče) a následně barevnou kouli, musí poté již shazovat barevné koule v pořadí 2-7.
2. Červené koule: 8, 9, ..., 20, střed terče. Koule musí být shazovány v tomto pořadí a každý zásah správné červené koule přinese hráči 1 bod.
3. Barevné koule: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Při shoení barevné koule se přičítá stejný počet bodů jako je číslo koule.
4. Počet hodů v kole není omezen na 3 pokusy. Hráč hází tak dlouho, dokud se mu daří shazovat správné koule.
5. Kolo pro hráče končí a přichází na řadu následující hráč, pokud:
 - a) Hráč během prvních třech hodů nezasáhne ani jednou cílové pole.

- b) Po prvním zásahu cílového pole se rozhodne hráč kolo ukončit.

BASEBALL: 3-9rd, 2-16 HRÁČŮ (ZÁPAS 2 TÝMŮ)

Hra je určena pro 2-16 hráčů rozdělných do 2 týmů. Pravidla této hry jsou následující:

- Každý tým si zvolí svého „nadhazovače“ (Pit 1 nebo Pit 2), který bude nadhazovat míček „pálkaři“ ze soupeřova týmu. Nadhazovač by měl házet na čísla 15-20 nebo střed terče. Hodem šipky začíná hra nadhazovač z týmu 2 (Pit 2).
- Pálkaři jsou všichni hráči kromě nadhazovače. Hráči týmu 1 jsou značeni t1-1, t1-2, ..., t1-8 a hráči týmu dva jsou značeni t2-1, t2-2, ..., t2-8.
- Nadhoz je platný, pokud nadhazovač zasáhne jedno z cílových čísel. Pálkař poté musí míček „odpálit“ zasažením stejného čísla jako nadhazovač. Průběh hry je následující:

Nadhazovač hází na výšece 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče.	Pálkař hází na pole stanovené nadhazovačem.			
	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	STŘED TERČE
SINGLE	1. meta	2. meta	3. meta	-----
DOUBLE	-----	Home Run	-----	-----
TRIPLE	-----	-----	Home Run	-----
STŘED TERČE	-----	-----	-----	Home Run

- Tým na pálce získává 1 bod, jakmile jeden z jeho „běžců“ doběhne na domovskou metu.
- Pálkař se přemísť na 1. metu, pokud nadhazovač pokazí všechny 3 hody.
- Pálkař bude „vyautován“, pokud 3x netrefí určené cílové pole a role hráčů se vymění. Kolo (tzv. směna) končí, jakmile jsou 3x vyautovány oba týmy.
- Jakmile je tým 3x vyautován, nezískává za běžce rozmístěné na metách žádné body.
- Vítězí tým, který bude mít na konci zápasu nejvyšší skóre.

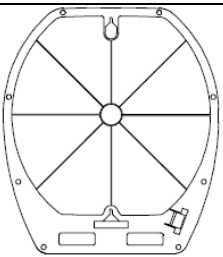
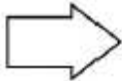
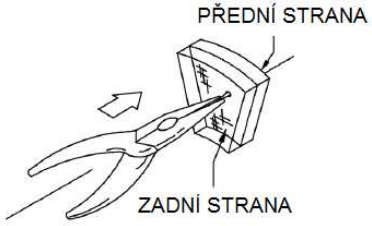
FREE

- Obyčejně se hráči střídají po 3 hodech. Tato hra je určena zejména pro začátečníky a každého, kdo si chce zatrénovat. Pro docílení vysokého skóre lze počet hodů v kole nastavit na 10, 20 nebo 30.
- Při překročení maximální bodové hranice může být vyhlášen vítěz, aniž by dokončili svá kola všichni hráči.

ŘEŠENÍ PROBLÉMU

Pokud nelze problém vyřešit pomocí níže uvedených pokynů, obraťte se na servisní oddělení.

PROBLÉM	DOPORUČENÍ	NÁPRAVA
Nelze zapnout terč nebo displej	Zkontrolujte, zda je napájecí adaptér řádně zapojen do terče a elektrické sítě.	Odpojte a znovu připojte napájecí adaptér.
Nesprávné zobrazení displeje		Odpojte napájecí adaptér z terče a po 2 vteřinách jej znovu zapojte.
Displej „zamrzne“ / zvuková signalizace „Du- Du“		Vytáhněte z terče všechny šipky.
Zalomení hrotu šipky		Pomocí křížového šroubováku odšroubujte zadní kryt terče a vytlačte zalomený hrot ven z políčka. Nepokoušejte se

		demontovat krytí elektronických obvodů.
		
Odšroubujte šrouby na zadní straně terče a sejměte zadní kryt.	Přidržte políčko se zalomeným hrotem.	Z vnitřní strany políčka sevřete hrot do kleští se zašpičatělými čelistmi a hrot vytlačte ven z políčka.

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE

Všeobecná ustanovení a vymezení pojmů

Tyto záruční podmínky a reklamační řád upravují podmínky a rozsah záruky poskytované prodávajícím na zboží dodávané kupujícím, jakož i postup při vyřizování reklamačních nároků uplatněných kupujícím na dodané zboží. Záruční podmínky a reklamační řád se řídí příslušnými ustanoveními zákona č. 40/1964 Sb., Občanský zákoník, zákona č. 513/1991 Sb., Obchodní zákoník, a zákona č. 634/1992 Sb., Zákon o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů, a to i ve věcech těmito záručními podmínkami a reklamačním řádem nezmiňovaných.

Prodávajícím je společnost SEVEN SPORT s.r.o. se sídlem Bořivojova 35/878, 13000 Praha, I.Č. 26847264, zapsaná v obchodním rejstříku, vedeném Krajským soudem v Praze oddíl C, vložka 116888.

Vzhledem k platné právní úpravě se rozlišuje kupující, který je spotřebitelem a kupující, který spotřebitelem není.

„Kupující spotřebitel“ nebo jen „spotřebitel“ je osoba, která při uzavírání a plnění smlouvy nejedná v rámci své obchodní nebo jiné podnikatelské činnosti.

„Kupující, který není „spotřebitel“, je podnikatel, který nakupuje výrobky či užívá služby za účelem svého podnikání s těmito výrobky nebo službami. Tento kupující se řídí rámcovou kupní smlouvou a obchodními podmínkami v rozsahu, které se ho týkají a obchodním zákoníkem.

Tyto záruční podmínky a reklamační řád jsou nedílnou součástí každé kupní smlouvy uzavřené mezi prodávajícím a kupujícím. Záruční podmínky a reklamační řád jsou platné a závazné, pokud v kupní smlouvě či v dodatku v této smlouvě či jiné písemné dohodě nebude stranami dohodnuto jinak.

Záruční podmínky

Záruční doba

Prodávající poskytuje kupujícím záruku za jakost zboží v délce 24 měsíců, pokud ze záručního listu, faktury ke zboží, dodacího listu, příp. jiného dokladu ke zboží nevyplývá odlišná délka záruční doby poskytovaná prodávajícím. Zákonná délka záruky poskytovaná spotřebiteli není tímto dotčena.

Zárukou za jakost přejímá prodávající závazek, že dodané zboží bude po určitou dobu způsobilé pro použití k obvyklému, příp. smluvenému účelu a že si zachová obvyklé, příp. smluvené vlastnosti.

Záruční podmínky se nevztahují na závady vzniklé:

zaviněním uživatele tj. poškození výrobku neodbornou repasí, nesprávnou montáží, nedostatečným zasunutím sedlové tyče do rámu, nedostatečným utáhnutím pedálů v klikách a klik ke středové ose

nesprávnou údržbou

mechanickým poškozením

opotřebením dílů při běžném používání (např. gumové a plastové části, pohyblivé mechanismy, atd.)

neodvratnou událostí, živelnou pohromou

neodbornými zásahy

nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

Reklamační řád

Postup při reklamaci vady zboží

Kupující je povinen zboží, dodané prodávajícím prohlédnout co nejdříve po přechodu nebezpečí škody na zboží, resp. po jeho dodání. Prohlídku musí kupující provést tak, aby zjistil všechny vady, které je možné při přiměřené odborné prohlídce zjistit.

Při reklamaci zboží je kupující povinen na žádost prodávajícího prokázat nákup a oprávněnost reklamace fakturou nebo dodacím listem s uvedeným výrobním (sériovým) číslem, případně týmiž doklady bez sériového čísla. Neprokáže-li kupující oprávněnost reklamace těmito doklady, má prodávající právo reklamaci odmítnout.

Pokud kupující oznámí závadu, na kterou se nevztahuje záruka (např. nebyly splněny podmínky záruky, závada byla nahlášena omylem apod.), je prodávající oprávněn požadovat plnou úhradu nákladů, které vznikly v souvislosti s odstraňováním závady takto oznámené kupujícím. Kalkulace servisního zásahu bude v tomto případě vycházet z platného ceníku pracovních výkonů a nákladů na dopravu.

Pokud prodávající zjistí (testováním), že reklamovaný výrobek není vadný, považuje se reklamace za neoprávněnou. Proávající si vyhrazuje právo požadovat úhradu nákladu, které vznikly v souvislosti s neoprávněnou reklamací.

V případě, že kupující reklamuje vady zboží, na které se vztahuje záruka podle platných záručních podmínek prodávajícího, provede prodávající odstranění vady formou opravy, případně výměny vadného dílu nebo zařízení za bezvadné. Proávající je se souhlasem kupujícího oprávněn dodat výměnou za vadné zboží jiné zboží plně funkčně kompatibilní, ale minimálně stejných nebo lepších technických parametrů. Volba ohledně způsobu vyřízení reklamace dle tohoto odstavce náleží prodávajícímu.

Proávající vyřídí reklamaci nejpozději do 30 dnů od doručení vadného zboží, pokud nebude dohodnuta lhůta delší. Za den vyřízení se považuje den, kdy bylo opravené nebo vyměněné zboží předáno kupujícímu. Není-li prodávající s ohledem na charakter vady schopen vyřídit reklamaci v uvedené lhůtě, dohodne s kupujícím náhradní řešení. Pokud k takové dohodě nedojde, je prodávající povinen poskytnout kupujícímu finanční náhradu formou dobropisu.



SEVEN SPORT s.r.o.

Bořivojova 35/878, 130 00, Praha 3, ČR

IČO: 26847264, DIČ: CZ26847264

Objednávky: +420 556 300 970

objednavky@insportline.cz

Reklamacie: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, reklamacie@insportline.cz

Servis: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, servis@insportline.cz

Fax: +420 556 770 192, (servis +420 556 770 191)

Web: www.insportline.cz, www.worker.cz, www.worker-moto.cz



inSPORTline s.r.o.:

Električná 6471, 911 01 Trenčín, SK

IČO: 36311723, DIČ: SK2020177082

Objednávky: +421(0)326 526 701, +421(0)917 649 192, objednavky@insportline.sk

Reklamacie: +421(0)326 526 701, +421(0)918 408 519, reklamacie@insportline.sk

Fax: +421(0)326 526 705

Web: www.insportline.sk, www.worker.sk, www.worker-moto.sk

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce: