

NÁVOD K POUŽITÍ

ECHO-1004/1016



ECHOWELL

3. Zobrazení:
 - a) Označení běžce: 1., 2. a 3. běžec se zobrazí na bloku LED displejů B, 15 a 16.
 - b) Skóre: skóre se zobrazí v okně celkového skóre právě hrajícího hráče.
 - c) OUT: symbol # v "o-#" označuje, kolik pálkářů je OUT.
4. Vysvětlení k obrázku 18:
 - a) Pit 2 hází šipky pro t1-3, tým 1 má 1 bod, 2 běžci jsou na 1. a 2. metě a 2 jsou OUT.
 - b) Pit 2 zasáhne SINGLE 17, potom t1-3 zásahem DOUBLE 17 běží na 3. metu a běžci na 1. a 2. metě běží na domácí metu a získávají 2 body.

Hra "FREE" (FrEE). Volba: 1-16 hráčů

1. Obecně každý hráč v jednom kole hází třemi šipkami. Ale tato hra je určena pro začátečníky a kohokoli, kdo si chce procvičovat. Tato hra dovoluje hráči házet 10, 20 nebo 30 šipkami v jednom kole a získat tak co nejvyšší skóre.
2. Tato hra se hraje na všechna čísla a BULL'S EYE, DOUBLE a TRIPLE se také počítají.
3. Nejprve předvolte 10dt, 20dt nebo 30dt (šipek). Každý hráč začíná hru s 0 body a získává body každou hozenou šipkou. V jednom kole hráč hází najednou všechny šipky z předem zvoleného počtu, poté hází další hráč.
4. Poté, co poslední hráč hodí svoji poslední šipku, terč srovná výsledky a na terči se zobrazí "F-1, F-2 ... až F-16" a konečné skóre hráče a zazní vítězná melodie. F-1 označuje vítěze s nejvyšším skóre.
5. Pokud je skóre hráče vyšší než 1 000 bodů, vyhrává rovnou hru, i když ještě ani poslední hráč nedokončil kolo.

PŘEJEME HODNĚ ZÁBAVY!

ÚVOD

- Děkujeme Vám za zakoupení elektronické šipkové hry ECHO 1004/1016 firmy ECHOWELL ELECTRONIC CO., LTD. Ještě předtím, než začnete hrát, pečlivě si přečtěte tento návod.
- Tento návod je určen pro modely ECHO 1004 a ECHO 1016.
- Terč ECHO 1004 je určen pro 1 až 4 hráče, hráči mohou hrát následujících 15 her:

301 to 1001 (s PPD)	Cricket Games (s MPR)
Count Up (s PPD)	High Score (s PPD)
Around the Clock	Random Shoot
Killer	Ludo
Under	Over
Shanghai	Free (s PPD)
Halve It	Follow the Leader
Scram, Scram Cricket.	

Jestliže jste si zakoupili model 1004 a v pravidlech hry je uveden počet hráčů 16, pro Vás je počet hráčů 4.

- Terč ECHO 1016 je určen pro 1 až 16 hráčů, hráči mohou hrát 31 her – stejné hry jako u ECHO 1004 plus:

Killer Team	All 51 By 5
Bingo	21 Point
Penny	Double Down 41
Best Ten	Red & Green
9 Lives	Tennis
English Cricket	Soccer
Golf	Billiards (9 Ball)
Snooker	Baseball

- Ve srovnání s ostatními domácími terči tento terč nejen obsahuje většinu známých her, ale díky úpravám některých her se snažíme, abyste zažili více zábavy, vzrušení a napětí ze hry (hry jsou patentované) – jako např. u her: Ludo (patentovaná), Killer Team, Over Leader, Under Leader, Scram 21 target, Tennis, Billiards (9 ball), Snooker, Baseball, Bingo a dalších. Naším záměrem je nejen zlepšovat dovednost a zručnost hráčů, ale hlavně zvýšit stupeň zábavy, a tak hráčům umožnit lepší a vzrušující zážitky ze hry.
- Patentovaná hra Ludo (Člověče nezlob se) byla vytvořena firmou ECHOWELL. Původní hra Ludo (založena na házení kostkou) je velmi populární, podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře. Tato nová šipková hra Ludo je velice zábavná. Stupeň napětí je tak vysoký jako u známé hry Score Cricket. Hra Score Cricket je vysoce soutěživá hra a je zaměřena na porovnání dovednosti a strategie hráčů. Naopak hra Ludo je zaměřena na zábavu a napětí. Hra Ludo sice také vyžaduje dobrou strategii, ale nepožaduje tak vysokou úroveň dovednosti hráče jako Score Cricket. Každý – dokonce i začátečník, může jednoduše hrát a vytvořit tak příjemnou rodinnou šipkovou zábavu.
- Hry '01 a Score Cricket jsou celosvětové turnajové hry. Vytvořili jsme tyto hry nejen dle standardních pravidel, ale také s údaji P.P.D. a M.P.R.; P.P.D. (Points Per Dart for '01 games – body za šipku ve hrách '01) a M.P.R. (Marks Per Round for Score Cricket – označení za kolo při Score Cricket) začala "Národní šipková asociace" - NDA ("National Dart Association" – jedna z amerických šipkových asociací) používat jako oficiální klasifikaci pro své členy již od roku 1996. Toto hodnocení je velmi důležité pro zjištění dovednosti hráče (podobně jako v golfu).

Poté, co první hráč vyhraje hru, terč ECHO 1004/1016 při hrách 01 zobrazí údaje PPD všech hráčů a při SCORE CRICKET údaje MPR.

- Díky devíti LED displejům snadno nastavíte hru a můžete sledovat skóre právě hrajícího hráče a protivráčů. Speciální blok LED displejů vpravo zobrazuje označení u her CRICKET a životy u jiných her.
- Terče ECHOWELL mají patentovanou velkou "lapací" plochu - asfalt ("DIAMOND (tm)") - na zachycení (polapení) šipek, které minou segmenty terče (skórovací plochu).
- Najdete zde až 17 zvukových efektů a zvuk ohlašující zapnutí/vypnutí.
- Můžete si zvolit DOUBLE BULL 25/50 nebo SINGLE BULL 50/50, čímž si budete procvičovat hru stejnou jako na turnaji.
- Tlačítka RECALL a B/DELETE Vám umožní vymazat skóre způsobené špatným zabodnutím (odražením) šipky nebo chybnou operací.
- Automatické a ruční zapnutí/vypnutí.
- Označení zablokování, díky kterému rychle a snadno opravíte zablokovaný segment terče.
- Obsahuje AC/DC adaptér, 12 šipek s plastovým hrotem a 28 náhradních plastových hrotů.
- Tento terč je v souladu s normou 89/336/EEC - EN55014, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN71-1/2/3/6 a EN50088/A1.

*** INSTRUKCE PRO RYCHLÉ NASTAVENÍ ***

1. Vsuňte konektor do terče (jack na pravé straně terče) a adaptér zastrčte do elektrické zásuvky.
2. Stisknutím jakékoliv tlačítka zastavíte automatický test LED displejů.
3. Stisknutím tlačítka GAME si zvolte požadovanou sérii her.
4. Stisknutím tlačítka OPTION si zvolte požadovanou volbu hry.
5. Stisknutím tlačítka PLAYER si zvolte počet hráčů 1 až 4 (nebo 16) nebo 2 týmy/hráči.
6. Stisknutím tlačítka B/DELETE si zvolíte SINGLE (E50) nebo DOUBLE (E25) BULL'S EYE.
7. Stisknutím tlačítka PLAYER CHANGE můžete začít hrát hru.
8. Stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE po každém kole, aby mohl začít hrát další hráč.
9. Stisknutím a podržením tlačítka RESET můžete začít hrát hru znovu.

*** BEZPEČNOSTNÍ POKYNY ***

- Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem (tzv. "softip" šipka). Šipky s ocelovým hrotem by poškodily terč.
- "Šipky" je hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
- Tato hrací sada obsahuje malé součásti, a proto není vhodná pro děti do 3 let.
- Pro napájení tohoto terče musí být vždy užíván jen originální adaptér (9V DC / výstup 500mA).
- Uchovejte si celý tento návod. Obsahuje důležité informace a slouží také jako průkazný dokument při uplatnění nároku na záruku.

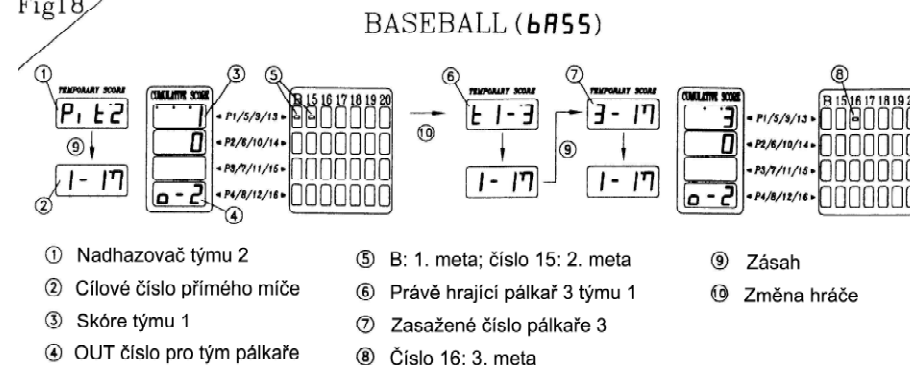
Hra "BASEBALL" (bASS). Volby: 3-9rd (kol), 2-16 hráčů – ve 2 týmech

1. Tato verze hry BASEBALL vytvořená firmou ECHOWELL je odlišná od ostatních verzí. Zjistíte, že je více podobná současným pravidlům hry.
2. Tato hra je určena pro 2 až 16 hráčů rozdělených do 2 týmů. Pravidla hry jsou následující:
 - a) Každý tým si stanoví jednoho nadhazovače (display Pit 1 or Pit 2), který hází míče pálkařům druhého týmu, nadhazovač musí zasáhnout číslo od 15 do 20 nebo BULL'S EYE. Nadhazovač týmu 2 (Pit 2) začíná hru hodem šipek.
 - b) Ostatní hráči jsou pálkaři, tým 1 je zobrazen jako t1-1, t1-2... až t1-8, tým 2 jako t2-1, t2-2... až t2-8.
 - c) Míč je dobrý, jestliže nadhazovač zasáhne jedno z cílových čísel, pálkař musí zasáhnout určitý segment čísla zasaženého nadhazovačem – dle následujících tabulek:

Nadhazovač zasáhne 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed	Pálkař zasáhne segment čísla zasaženého nadhazovačem			
	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	BULL
SINGLE	Jdi na metu 1	Jdi na metu 2	Jdi na metu 3	vedle
DOUBLE	vedle	Home Run	vedle	vedle
TRIPLE	vedle	vedle	Home Run	vedle
BULL	vedle	vedle	vedle	Home Run

- d) Tým pálkaře získává 1 bod, když "běžící hráč" dosáhne domácí mety.
- e) V případě, že nadhazovač nezasáhne ani jednou šipkou ze tří, právě hrající pálkař je poslán na 1. metu.
- f) Pálkař je OUT, jestliže 3 krát mine daný segment. Po 3 OUTech se týmy vymění.
- g) Pokud jsou již 3 OUTy, zbývající běžci na metách nezískají žádný bod.
- h) Po skončení hry vyhrává tým s nejvyšším skóre.

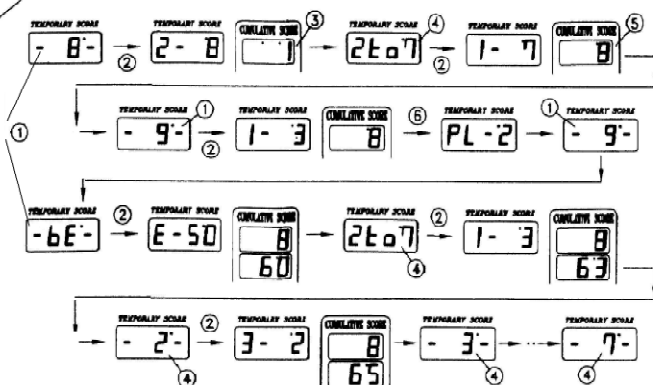
Fig18



Hra "SNOOKER" (SnoK). Volby (—): 2-16 hráčů

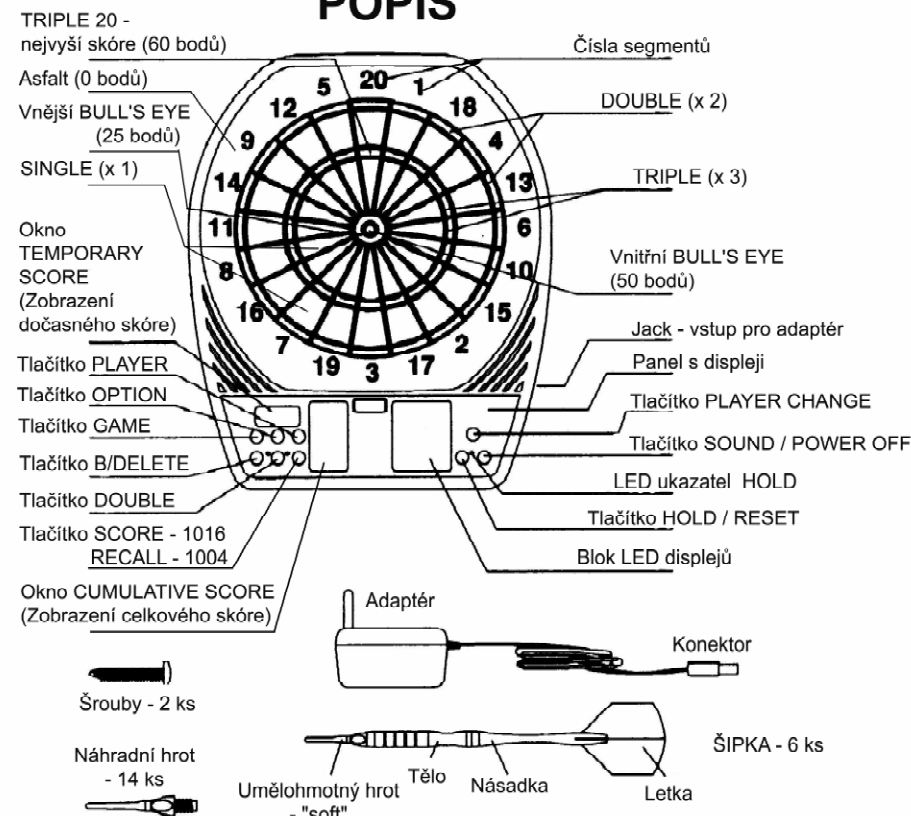
1. Tato hra je také nová, podobná jako současný kulečník s kapsami (SNOOKER), je to výhradně hra firmy ECHOWELL.
2. Cílem této hry je získat skóre zásahem střídavě červené koule – popořadě, a jakékoliv koule z šesti barevných koulí. Poté, co je zasažena poslední červená koule (BULL'S EYE) a poslední barevná koule (jestliže hráč po BULL'S EYE může házet), musí být zasaženy barevné koule popořadě od 2 do 7. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
3. Červené koule: 8, 9, 10...20 & BULL'S EYE. Musí být zasaženy popořadě, každým zásahem červené koule se získá 1 bod.
Barevné koule: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Každým zásahem barevné koule se získá tolik bodů jako je číslo koule.
4. Hra není omezena třemi šípkami v jednom kole. Právě hrající hráč pokračuje v házení šípkami, dokud každou šípkou zasahuje cílové číslo.
5. Právě hrající hráč skončí a začne hrát další hráč, pokud:
 - a) na začátku kola hráč mine cíl všemi třemi šípkami.
 - b) hráč po svém prvním zásahu nezasáhne další cílové číslo. Hráč tedy může skončit v kole už po hodu dvou šípek, pokud první šípkou zasáhne cílové číslo, ale druhou šípkou další cílové číslo mine.
6. Zobrazení:
 - a) Cílové číslo: cílové číslo se zobrazí v okně dočasného skóre, hráč musí zasáhnout určené číslo. Po zobrazení "2to7" hráč musí zasáhnout číslo od 2 do 7.
 - b) Skóre: skóre je zobrazeno v okně CUMULATIVE SCORE každého hráče.
7. Vysvětlení k obrázku 23:
 - 7.1. Hráč 1 získal 8 bodů pokračováním zásahů DOUBLE 8 (červená koule), poté zásahem SINGLE 7 (barevná koule), ale hráč nezasáhl 9 (červená koule), a tak nastupuje hráč 2.
 - 7.2. Hráč 2 pokračuje v házení na číslo 9, postupně zasáhne všechna cílová čísla a ukončuje hru, po posledním zásahu červené koule BULL'S EYE a poté po zásahu barevné koule musí být popořadě zasaženy barevné koule od 2 do 7.

Fig23 BILLIARD SNOOKER (5noK)



- 1 Červené koule: 8, 9 ... 20 a Bull's Eye
- 2 Zásah
- 3 Zásahem červené koule získán 1 bod
- 4 Barevné koule: 2, 3, 4, 5, 6 a 7
- 5 Zásahem barevné koule získán stejný počet bodů jako je hodnota koule
- 6 Změna hráče

POPIS



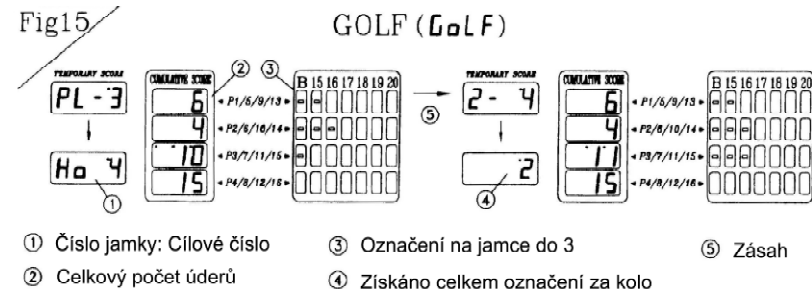
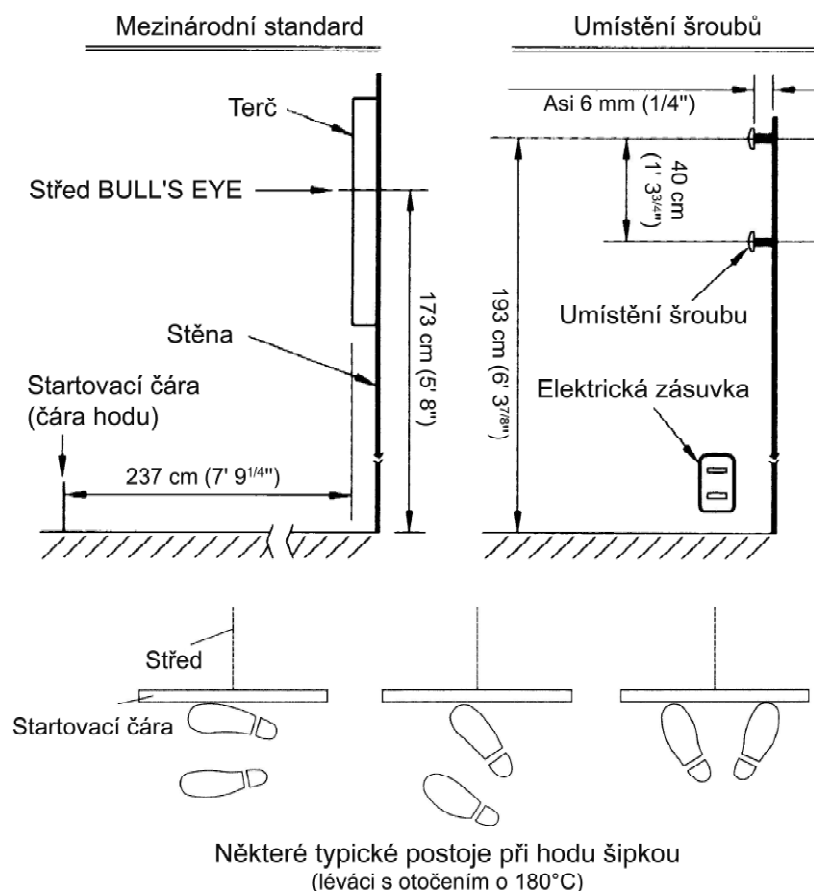
*** ŠÍPKY A HROTY ***

1. Plastové hroty se mohou zlomit. Používáte-li příliš těžké šípky, může se Vám stát, že šípky nebo ulomené hroty Vám půjdou jen velmi těžko vyjmout ze segmentů. Nejvhodnější pro elektronické terče jsou šípky s plastovým hrotem, které váží 12-16 g. Nepoužívejte šípky těžší než 19 gramů!
2. V případě, že ulomený plastový hrot zůstane zapíchnutý v otvoru cílového segmentu, nepokoušejte se jej zatlačit do vnitřní části terče. Zlomený hrot ve vnitřní části terče by bránil segmentu v přesném přenášení signálu. Uvolněte šrouby na zadním krytu terče, kryt sejměte, uchopte zlomený hrot kleštěmi a vytlačte jej z vnitřní strany segmentu směrem na vnější. NIKDY NEMANIPULUJTE S ELEKTRONICKÝM OBVODEM!

*** INSTALACE ***

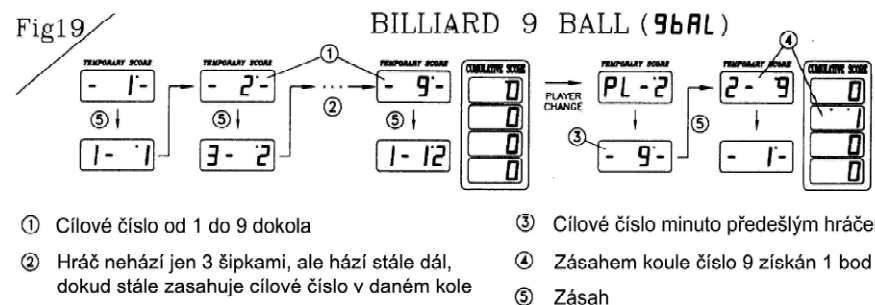
1. K instalaci terče vyberte vhodné místo, rozměry by měly odpovídat mezinárodním normám, jak je uvedeno na obrázku. Ujistěte se, zda kabel adaptéru je dostatečně dlouhý, aby bylo možné připojit terč do zásuvky.
2. Vyvrtejte otvor do zdi pro horní šroub ve výši 193 cm (6' 3 7/8") od podlahy. Spodní šroub pro uchycení terče musí být vzdálený 40 cm (1' 3 3/4") směrem dolů od horního šroubu.
3. Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Za terč lehce zatáhněte, abyste se ujistili, zda je opravdu bezpečně uchycen.
4. Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdi nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektronických okruhů terče a terč takto není pevně a bezpečně uchycen a zabezpečen proti pádu.

*** ZÁVADY A JEJICH ODSTRANĚNÍ ***



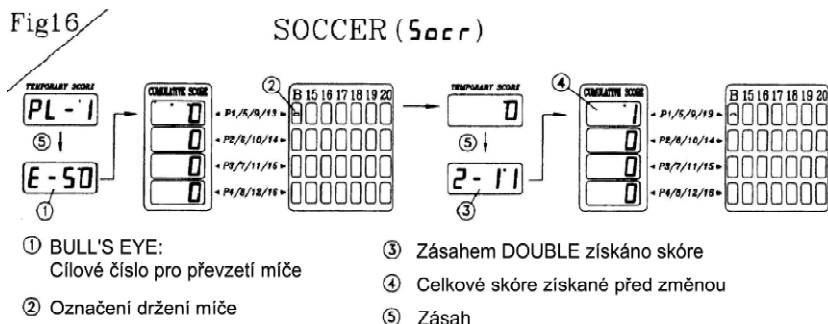
Hra "BILLIARDS 9 BALL (9bAL)", Volby: 4-13 bodů; 2-16 hráčů

1. Toto je nová hra, podobná jako současná hra BILLIARD – 9 KOULÍ, je to výhradně hra firmy ECHOWELL. Cílem této hry je zasáhnout co nejvíce "kouli číslo 9" a získat tak skóre, jako je předem nastavený počet bodů.
2. Každý hráč hází dokola na čísla popořadě od 1 do 9. Po každém zásahu čísla hází na další v pořadí. Čísla 1, 2 ... 8 jsou 0 bodů, pouze zásahem čísla 9 se získává 1 bod. Poté se opět hází dokola na čísla od 1.
3. Hra není omezena na 3 šípky v jednom kole. Právě hrající hráč pokračuje v házení šípkami tak dlouho, dokud každou šípkou zasahuje cílová čísla.
4. Kolo pro právě hrajícího hráče skončí a nastoupí další hráč, pokud:
 - a) hráč na začátku kola mine cíl popořadě 3 šípkami.
 - b) hráč po svém prvním zásahu nezasáhne další cílové číslo. Hráč tedy může skončit v kole už po hodu 2 šípek, pokud první šípkou zasáhne cílové číslo, ale druhou šípkou další cílové číslo mine.
5. Další hráč hází na číslo, které právě hrající hráč nezasáhl. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne předem nastaveného počtu bodů.
6. Vysvětlení k obrázku 19:
 - a) Nejprve hází hráč 1. Pokračuje 8 šípkami v zásazích na čísla popořadě od 1 do 8, ale nezasáhne číslo 9, a tak nezíská žádné skóre.
 - b) Hráč 2 pokračuje na číslo 9, které hráč 1 nezasáhl, zasáhne ho a získá 1 bod.



Hra "SOCCER" (Socr – "KOPANÁ"). Volby: 6-15rd (kol), 2-16 hráčů

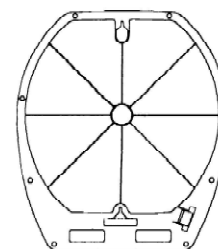
1. Toto je skvělá hra na procvičování házení na BULL'S EYE a DOUBLE. Cílem hry SOCCER je nejprve převzít míč zásahem BULL'S EYE a poté co nejvíce krát dát gól zásahem jakéhokoliv DOUBLE kromě vnitřního BULL'S EYE, a nasbírat tak co nejvyšší skóre.
2. Jestliže hráč zasáhne BULL'S EYE, zobrazí se mu označení držení míče. To znamená, že může dát gól zásahem jakéhokoliv DOUBLE kromě vnitřního BULL'S EYE. V průběhu hry se vždy zobrazí jen jedno držení míče.
3. Hráč může pokračovat v házení na DOUBLE, aby získal co nejvyšší skóre, než míč získá další hráč. Každým zásahem na DOUBLE je získán 1 bod.
4. Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
5. Vysvětlení k obrázku 16:
 - 5.1. Hráč 1 zasáhl vnitřní BULL'S EYE a získal míč, může zasáhnout jakýkoliv DOUBLE, aby získal skóre.
 - 5.2. Hráč 1 zasáhl DOUBLE 11 a získal 1 bod, může pokračovat v házení na DOUBLE, dokud míč nepřevzme další hráč.

**Hra "GOLF" (GoLF). Volby: 9H-18H: 1-16 hráčů**

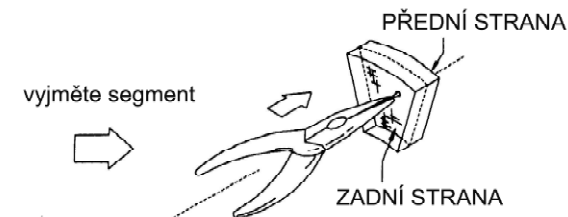
1. Tato hra vychází ze současného golfu. Je to skvělá hra pro hráče golfu.
2. Cílem hry GOLF je získat 3 body co nejméně úderů (odpaly) na každou jamku (zobrazí se: Ho#).
3. Každý hráč pokračuje v házení na určité číslo, dokud nezíská 3 body zásahem 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE a 1x SINGLE nebo 3x SINGLE. Poté, co všichni hráči získají 3 body na daném čísle, pokračují na další číslo.
4. Daná čísla jsou popořadě: číslo 1 na jamce 1, číslo 2 na jamce 2 ... až číslo 18 na jamce 18. Každá hrozená šipka se počítá jako jeden úder a nezáleží na tom, zda zasáhla cíl či minula.
5. Vyhrává hráč s nejmenším počtem úderů.
6. Vysvětlení k obrázku 15:
 - a) Na řadě je hráč 3 na jamce 4. Dosud má 10 úderů a získal již 1 bod na této jamce.
 - b) Hráč 3 (PL-3) zásahem D4 dosáhl 3 body a celkový počet úderů je 11. Musí počkat, než všichni hráči získají 3 body, poté může jít na jamku 5.

Před odnesením terče do opravy zkontrolujte prosím následující:

ZÁVADA	ODSTRANĚNÍ ZÁVADY
Do přístroje nejde proud, displeje nesvítí	Zkontrolujte, zda je konektor zástrčka pevně zastrčen do terče a adaptér pevně zastrčen do zásuvky elektrické sítě. Znovu zapněte terč.
Nepravdivé údaje	Vyjměte z elektronického terče konektor zástrčku a počkejte asi 2 vteřiny. Poté zástrčku opět zasunte do terče.
Zobrazilo se "Stuc" a zní "Du- Du"	Vyjměte šipky z elektronického terče.
V terči jsou ulomené	Otevřete zadní kryt terče pomocí šroubováku a ulomené hroty vytlačte hroty směrem ven ze zadní strany segmentu. NIKDY NEOTVÍREJTE ELEKTRONICKÝ OVBOD!
*** NASTAVENÍ HRY a VOLEB ***	



Odšroubujte zadní stranu terče a terč otevřete



Uchopte špičku zlomeného hrotu vhodnými kleštěmi a vytlačte hrot ze zadní strany terče směrem k přední straně terče

ZAPNUTÍ TERČE

1. Vsuňte konektor do terče (jack na pravé straně terče) a adaptér zastrčte do elektrické zásuvky.
2. Po zapojení terče se terč začne automaticky přehrávat a zazní melodie.
3. Stiskněte jakékoliv tlačítko, abyste zastavili automatický LED test, a můžete začít nastavovat parametry hry.

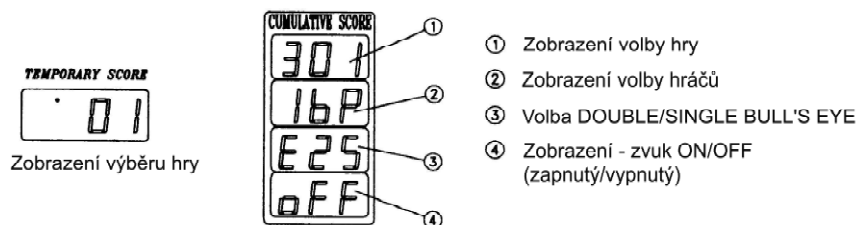
NASTAVENÍ HRY

1. Na displeji se zobrazí zároveň všechny vybrané údaje. Je proto velmi snadné a rychlé nastavit požadované parametry hry.
2. Během nastavování hry terč nezaznamenává žádné skóre.

VÝBĚR HRY

1. Stiskněte tlačítko GAME (HRA), abyste vybrali hru, kterou chcete hrát. Výběr hry se zobrazí v okně TEMPORARY SCORE a každým stisknutím tlačítka GAME se Vám popořadě dokola zobrazí další hra.
2. Pořadí her je obrácené. Stiskněte a držte tlačítko GAME do té doby, než se ozve zvuk "Bi-Bi", potom tlačítko uvolněte. Tím obrátíte zobrazení pořadí výběru her.

(1) NASTAVOVACÍ PANEL

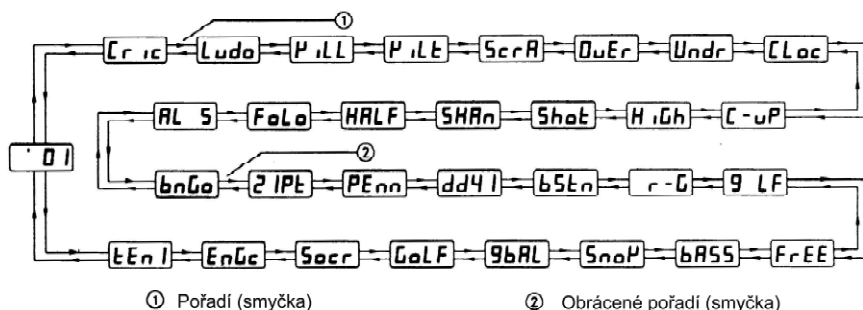


VÝBĚR VOLBY HRY

1. Po vybrání hry stisknete tlačítko **OPTION (VOLBA)**, abyste si vybrali požadovanou volbu hry.
2. Každým stiskem tlačítka **OPTION** se Vám popořadě dokola zobrazí další volba dané hry.

VOLBA HRÁČŮ

(2) VÝBĚR HRY

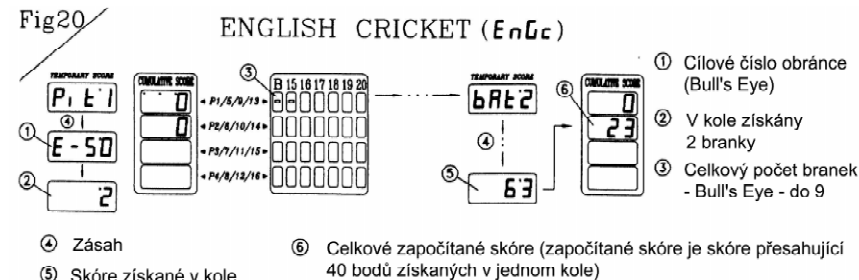


- c) Set: na levé straně okna CUMULATIVE SCORE skóre se zobrazí číslo vyhrávající set.
8. Vysvětlení k obrázku 21:
- a) PL-1 vyhrál 1 set, 5 her a 4 míče, PL-2 vyhrál 3 hry a 3 míče, je to shoda 1, 4:3 výhoda hráč na příjmu.
- b) PL-2 (SER 2) podává na D16 (DOUBLE 16), poté PL-1 úspěšně vrátí míč a tak dále, až PL-2 mine -bE- a ztrácí jeden míč. PL-1 vyhrává shodu 2 a vyhrává hru.

Hra "ENGLISH CRICKET" ("ANGLICKÝ KRIKET" - EnGc), Volba: (---); 2 hráči

1. Tato hra je pouze pro 2 hráče, jeden hráč je "vrhač" a druhý je "rváč". Cílem vrhače je co nejrychleji nasbírat 9 branek, aby zabránil rváči získávat další skóre, a cílem rváče je získat co největší skóre, než vrhač nasbírá 9 branek.
2. Pravidla hry:
 - a) Vrháčův (Pit 1 nebo 2) cíl je BULL'S EYE. Každý zásah vnějšího okruhu středu se počítá jako 1 branka, vnitřního středu jako 2 branky a zásah do jiného čísla se nezapočítává.
 - b) Rváč (bAt 1 nebo 2) může házet na jakékoliv číslo (DOUBLE a TRIPLE se také započítávají). Do celkového skóre se z každého kola počítají pouze body přesahující 40 bodů; např. skóre z kola je 46, $46-40=6$, do celkového skóre se započítá 6 bodů. Pokud je skóre z jednoho kola menší než 40, nezapočítávají se žádné body.
 - c) První skórovací kolo je ukončeno, když vrhač nasbírá 9 branek. Stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE pro druhé skórovací kolo.
 - d) Hra končí po ukončení 2. skórovacího kola. Terč srovná výsledky hráčů a seznam F1 nebo F2 dle jejich skóre, aby určil, který hráč má vyšší skóre.
3. Vysvětlení k obrázku 20:
 - a) Hráč 1 (Pit 1) je obranný tým a jeho cílem je BULL'S EYE. Zásahem vnitřního BULL'S EYE získává 2 branky.
 - b) Hráč 2 (bAt 2) je útočný tým. V kole získal 63 bodů a tak se mu započítává 23 bodů ($63-40=23$) do celkového skóre.

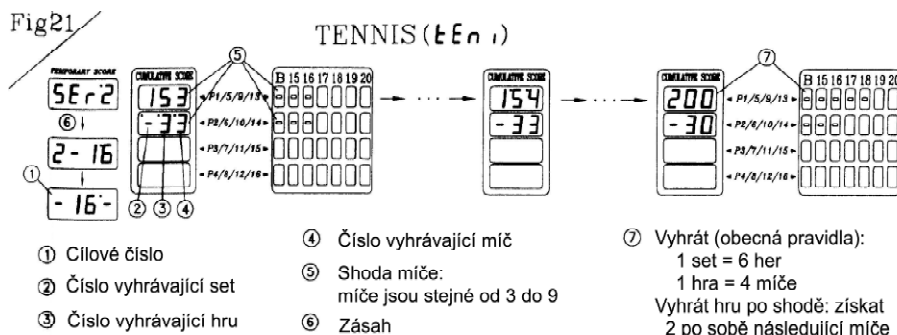
Fig20/



- b) SEr 1 podává první. Každý hráč na podání obecně podává střídavě jednu hru. Cílem hráče na podání je zasáhnout třemi šípkami číslo od 15 do 20 nebo střed BULL'S EYE, jinak hráč na příjmu získá 1 míč.
 - c) Hráč na příjmu musí "vrátit míč" – zásahem jedné šípky ze 3 na číslo zasažené hráčem na podání, jinak hráč na podání vyhrává míč. Hrací číslo se automaticky změní na další číslo pro protihráče poté, co hráč na příjmu úspěšně "vrátí míč".
 - d) Např.: SEr 1 zasáhne číslo 20, PL-2 úspěšně "vrátí míč" zásahem čísla 20, poté se cílové číslo pro hráče na podání automaticky změní na "-E-" (BULL'S EYE), potom na číslo 1 pro PL-2, číslo 2 pro SEr 1 atd., dokud hráč nemine cílové číslo a protihráč získá míč. Potom hráč na podání znovu "podává" cílové číslo atd.
3. Hráč musí vyhrát 4 míče, aby vyhrál hru, a potom vyhrát 6 her, aby vyhrál set.
 4. Shoda: jestliže je skóre ve hře 3:3, potom hra pokračuje, dokud není hráč o 2 míče před protihráčem a vyhrává tak hru. Pokud shoda ve hře pokračuje do 9:9, vyhrává hráč, který první získá 10 míčů.
 5. Hraní hry "Tennis" s jinými volbami:

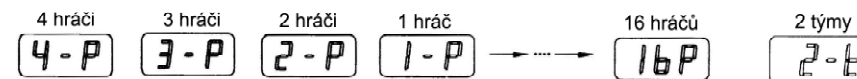
VOLBY	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
VYHRÁT a BYT PŘED	2G	3G	4G	5G	6G	2 Set	3 Set
	2G	2G	2G	2G	2G		

6. Tie-break: Jestliže je set 6:6 her, tento set vyhrává hráč, který první získá 7 míčů nebo je o 2 míče před protihráčem. Pokud shoda ve hře pokračuje až do 9:9, vyhrává hráč, který první získá 10 míčů. Jestliže se hraje tie-break, první hráč, který získá 6 her, podává 1 míč, poté každý hráč střídavě podá 2 míče.
7. Zobrazení:
 - a) Míč: na pravé straně okna CUMULATIVE SCORE se zobrazí číslo vyhrávajícího míče. V bloku LED displejů se zobrazí výhra míče právě hrajícího hráče. Pokud jeden hráč vyhraje hru, označení míče se vrátí zpět na nulu.
 - b) Hra: uprostřed okna CUMULATIVE SCORE se zobrazí číslo vyhrávající hru. Pokud jeden hráč vyhraje hru, označení hry se vrátí zpět na nulu.



1. Terč ECHO 1016 je určen pro 1 - 16 hráčů a terč ECHO 1004 je určen pro 1 - 4 hráče. Ale některé hry jsou pro 2 - 16 (nebo 4) hráčů nebo 2 hráče/týmy. Můžete tak kombinovat větší počet hráčů do 2 týmů při hraní her pro 2 hráče - podle pravidel her:
 - a) Hry pro 2 - 16 (nebo 4) hráčů: Cricket, Under, Over, Killer, Ludo, Follow the Leader, Scram, 9 Lives, Soccer, Billiards 9 Ball, Snooker.
 - b) Hry pro 2 hráče/týmy: English Cricket, Tennis, Baseball, Red & Green, Killer Team.
2. Stiskněte tlačítko PLAYER, abyste vybrali počet hráčů (4-P, 3-P, 2-P, 16P, 15P ... 4-5). (Pokud si u modelu ECHO 1004 zvolíte hru KILLER, můžete si vybrat 2-P, 3-P, 4-P nebo 2-t (= 2 týmy)).
3. Pořadí volby počtu hráčů je obrácené. Stiskněte a držte tlačítko GAME do té doby, než se ozve zvuk "Bi-Bi", potom tlačítko uvolněte. Tím obrátíte zobrazení pořadí volby počtu hráčů.

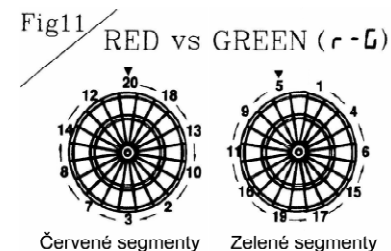
(3) VOLBA HRÁČŮ



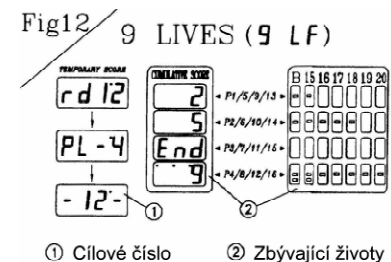
TLAČÍTKO GAME		STISKNĚTE TLAČÍTKO OPTION	Hráč(i)
01-GAMES	(-01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 a 1001(A01)	1 - 16
CRICKET	(Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket a No score cricket	2 - 16
LUDO	(Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900	2 - 16
KILLER	(KiLL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Double, 3LF (LF = life – život)	2 - 16
KILLER TEAM	(KiLt)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM	(ScrA)	7t, 21t (celkem 21 cílů)	2 - 16
OVER	(OuEr)	Ldr (Leader), Con (Contiune)	2 - 16
UNDER	(Undr)	Ldr (Leader), Con (Contiune)	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, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
RANDOM SHOOT	(Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
SHANGHAI	(SHAn)	I, II, III	1 - 16
HALVE IT	(HALF)	12r (Round - kol), rAn (Random – náhodný)	1 - 16
FOLLOW THE LEADER (FoLo)		Ldr (Leader), Con (Contiune)	2 - 16
ALL 51 BY 5	(AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO	(bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
21 POINT	(21Pt)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
SHOVE HA PENNY	(PEnn)	---	1 - 16
DOUBLE DOWN 41	(dd41)	12r (Round), rAn (Random)	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, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	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 (Darts – šipek)	1 - 16

Hra “RED vs GREEN” (r-G). Volby: ---, -2-, -3-; 2 hráči

- Cílem hry je, aby hráč 1 jednou zasáhl popořadě čísla 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 a 12 a hráč 2 jednou zasáhl popořadě čísla 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 a 1. Po zásahu čísla může hráč házet na další číslo.
- Nejdříve vyberte volbu ---, -2- nebo -3-. Pokud si hráč vybere ---, může házet na celý segment, pokud si vybere -2- nebo -3-, musí zasáhnout DOUBLE nebo TRIPLE daného čísla.
- Vyhrává hráč, který první dojde k poslednímu číslu a zasáhne jej.
- Zobrazení:
 - V okně celkového skóre se každému hráči zobrazí cílové číslo.
 - V bloku LED displejů se každému hráči zobrazí 10 označení. Každým zásahem cílového čísla jedno označení zmizí.
- Vysvětlení k obrázku 11:
 - Vlevo: popořadě cílová čísla hráče 1.
 - Vpravo: popořadě cílová čísla hráče 2.

**Hra “9 ŽIVOTŮ” (9 LF “9 LIVES”). Volby: 3-9LF (lives); 2-16 hráčů**

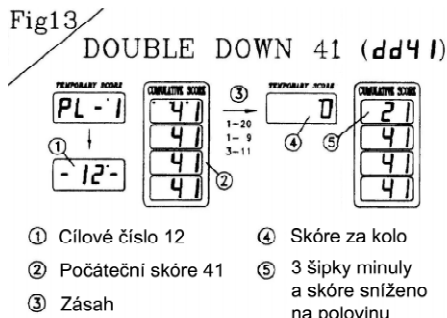
- Hra se hraje dokola na čísla popořadě od 1 do 20 a střed BULL'S EYE.
- Každý hráč začíná s předem nastavenými 3 až 9 životy (“LF”).
- Hráči v prvním kole házejí na číslo 1, potom ve druhém kole na číslo 2 atd., až ve 21. kole házejí na střed “-bE-”, ve 22. kole házejí opět na číslo 1 a takto stále dokola.
- Každý hráč musí zasáhnout jednou šipkou v každém kole cílové číslo. Jestliže všechny tři šipky minou, hráč ztrácí život.
- Vyhrává hráč, který jako poslední zůstane naživu.
- Zobrazení:
 - V bloku LED displejů se zobrazí počet životů.
 - Zbývajících počet životů se zobrazí vždy v okně celkového skóre.
 - Cílové číslo se zobrazí v okně dočasného skóre.
- Vysvětlení k obrázku 12:
 - Ve 12 kole je na řadě hráč 4, cílové číslo je 12.
 - Hráč 3 skončil hru, hráčům 1, 2 a 4 zbývají 2, 5 a 9 životů.

**Hra “TENNIS” (tEni). Volby: 2-5G (Games - her); 1, 3, 5t (Sets - setů); 2 hráči**

- Hra má podobná pravidla jako současný tenis. Podle skutečných pravidel tenisu ženy hrají 3 sety a muži 5 setů. Ale v rámci šetření hracího času si můžete zvolit 1, 2, 3, 4 nebo 5 setů.
- Hra je určena pouze pro 2 hráče a pravidla hry jsou následující:
 - Jeden je hráč na podání (display SEr 1 nebo SEr 2) a druhý je hráč na příjmu (display PL-2 nebo PL-1).

Hra "DOUBLE DOWN 41" (dd41). Volby: 12 rd (Round - kol) / rAn (Random – náhodná volba); 1-16 hráčů

1. Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stability v házení.
2. Jsou zde možné 2 volby – jedna volba je 12 kol a druhá je náhodná volba.
3. Volba 12 kol hry DOUBLE DOWN 41 je podobná jako 12 kol hry HALVE IT jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0. Hrací čísla v každém kole jsou popořadě 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 a -bE- pro celkem 12 kol.
4. Náhodná volba hry DOUBLE DOWN 41 je podobná jako náhodná volba hry HALVE IT jen s výjimkou toho, že každý hráč na začátku hry dostane 41 bodů místo 0.
5. Prosím podívejte se na pravidla hry HALVE IT pro více detailů.
6. Vysvětlení k obrázku 13:
 - 6.1. Každý hráč začíná se 41 body. Cílové číslo v prvním kole je 12, hráč 1 musí zasáhnout 12, ale všechny šípky minuly.
 - 6.2. Skóre hráče 1 je sníženo na polovinu – 41 bodů na 21 bodů.



Hra "BEST TEN" (bStn). Volby: ---, -2-, -3-, -E-; 1-16 hráčů

1. Cílem hry je zasáhnout číslo vybrané terčem - nejlépe všemi deseti šípkami.
2. Nejprve si vyberte ---, -2-, -3- nebo -E-, symboly ---, -2- nebo -3- označují celý segment, DOUBLE nebo TRIPLE čísla vybraného terčem, které všichni hráči musí zasáhnout v daném kole. Můžete si procvičovat hod na střed, pokud si vyberete -E- (BULL'S EYE).
3. Na začátku hry se na terči zobrazí náhodné číslo. Každý hráč musí hodit 10 šipek na segmenty zobrazeného čísla.
4. Za každý zásah do segmentu daného čísla je jeden bod. Každým zásahem šípky do skórovací plochy se v bloku LED displejů snižuje o 1 počet označení zbývajících šipek.
5. Poté, co všichni hráči hodí 10 šipek, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
6. Vysvětlení k obrázku 10:
 - 6.1. Terč náhodně vybere číslo 6, všichni hráči musí zasáhnout číslo 6.
 - 6.2. Na řadě je hráč 5, zasáhl cíl první šípkou a získal 1 bod; jedno označení šípky zmizí.

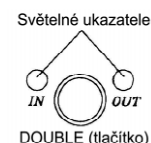


VOLBA DOUBLE BULL / SINGLE BULL

1. Podle některých turnajových pravidel se vnější BULL'S EYE počítá jako 50 bodů – stejně jako vnitřní BULL'S EYE u her '01. Ale u hry CRICKET se vnější střed počítá jako 25 bodů a jen vnitřní BULL'S EYE jako 50 bodů. Na terči si můžete zvolit DOUBLE 25/50 nebo SINGLE 50/50, čímž se hra bude podobat turnajové hře.
2. Stiskněte tlačítko B/DELETE a vyberte buď E25 (25/50 DOUBLE BULL'S EYE) nebo E50 (50/50 SINGLE BULL'S EYE).

VOLBA DOUBLE IN / OUT

1. Volba DOUBLE IN / DOUBLE OUT je určena pouze pro hry '01.
2. Stiskněte tlačítko DOUBLE a zvolte si požadovanou volbu DOUBLE IN / OUT.
3. Jsou zde možné čtyři volby, LED ukazatel IN a OUT Vám ukáže stav následovně:



VOLBA	IN	OUT
Open-In / Open-Out	nesvítí	nesvítí
Double-In / Open-Out	svítí	nesvítí
Double-In / Double-Out	svítí	svítí
Open-In / Double-Out	nesvítí	svítí

4. Prosím podívejte se do pravidel her '01 pro více podrobností o použití DOUBLE IN / OUT.

ZVUK ON / OFF

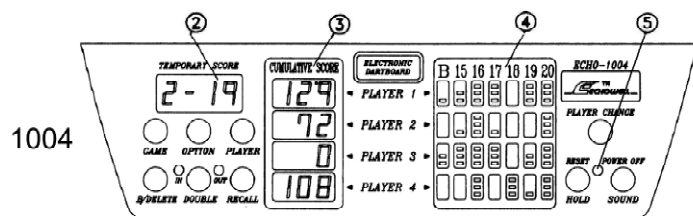
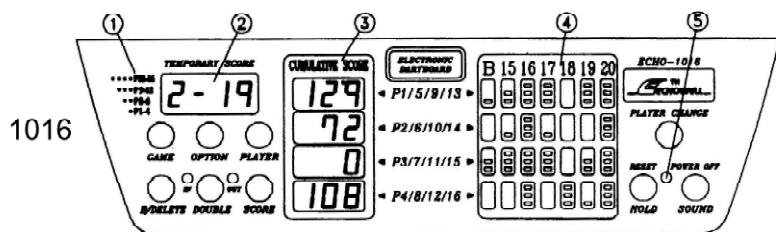
1. Tento terč má 17 zvukových efektů:
 - a) Skóre: SINGLE, DOUBLE, TRIPLE, nejvyšší skóre (TRIPLE 20), vnitřní BULL'S EYE, vnější BULL'S EYE a nezasažený cíl
 - b) Tlačítka: účinné a neúčinné akce
 - c) Ostatní: start, vybuchlé kolo, zablokování segmentu, vítězná melodie a 4 další melodie DUB-IN během hry
2. Stisknutím tlačítka SOUND můžete střídavě zvuk zapnout a vypnout.

*** HRA ***

ZAČÁTEK HRY

1. Pokud ve fázi nastavování hry vhodíte šípkou do terče, terč nezapočítá žádné body.
2. Poté, co se Vám na panelu zobrazí všechny požadované volby hry, stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a můžete začít hrát.
3. Místo nastavovacího panelu se zobrazí skórovací panel.

SKÓROVACÍ PANEL



- ① Skupiny hráčů
- ② Dočasné skóre
- ③ Celkové skóre
- ④ Blok LED displejů
- ⑤ LED ukazatel HOLD / START

LED UKAZATEL HOLD a OZNÁMENÍ ZAČÁTKU HRY

- Dvojbarevný LED ukazatel označuje, zda je terč ve stavu HOLD (podržení – zmrazení skórování hry) nebo START (připraven ke skórování). Ve stavu HOLD svítí LED ukazatel červeně a ve stavu START svítí zeleně.
- Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se LED ukazatel HOLD automaticky změní na zelený START.
- Zároveň zazní melodie START "da- da- da- dan--" upozorňující hráče, že terč je připraven na skórování.

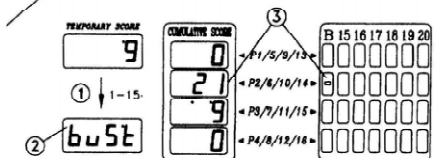
ZOBRAZENÍ DOČASNÉHO SKÓRE

- V okně TEMPORARY SCORE se po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE zobrazí na 2 vteřiny "rd 1", poté se automaticky zobrazí "PL-1". "rd #" označuje současné kolo a "PL-#" označuje právě hrajícího hráče.
- Poté, co hráč vhodí své šipky, v okně TEMPORARY SCORE se na 2 vteřiny zobrazí úspěšně zasažený segment, potom se zobrazí celkové skóre právě hrajícího hráče za dané kolo.
- Vysvětlení k obrázku:
První šipka zasáhla "2-15" – 2 znamená DOUBLE a 15 znamená číslo segmentu. Celkem hráč zásahem 2-15 získal 30 bodů. Druhá šipka zasáhla "1-6", což znamená SINGLE segment čísla 6. Celkové skóre tohoto kola je tedy zatím 36 bodů ($30 + 6 = 36$).

- Má nejvyšší skóre ze všech – ale méně než 21 bodů, pokud nikdo v tomto kole 21 bodů nedosáhl.

- Jestliže je skóre přes 21 bodů nebo některá šipka mine terč a je stisknuto tlačítko PLAYER CHANGE, kolo je "vybuchlé" (zobrazí se buSt).
- Po skončení hry vyhrává hráč s nejvíce označeními.
- Vysvětlení k obrázku 9:
 - Hráč 2 získal v kole jedno označení, neboť získal 21 bodů.
 - Na řadě je hráč 3, první šipkou získal 9 bodů, poté zasáhl SINGLE 15, a tak je jeho kolo "vybuchlé", neboť celkové skóre je 24 bodů a to je více než 21 bodů.

Fig9 21 POINT (2 IPt)



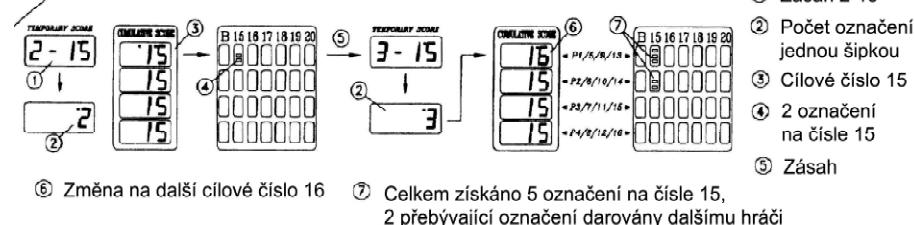
- Zásah 1-15
- Vybuchlé kolo: skóre ($9 + 15 = 24$) je vyšší než 21 bodů
- Za přesně 21 bodů získáno 1 označení

Hra "SHOVE HA PENNY" (PEnn), Volba: —, 1-16 hráčů

- Cílem hry pro každého hráče je získat 3 označení popořadě na každém čísle od 15 do 20 a BULL'S EYE. Vyhrává hráč, který první získá 3 označení popořadě na všech číslech.
- Hráč získá označení zásahem SINGLE, DOUBLE nebo TRIPLE daného čísla (single – 1 označení, double – 2 označení, triple – 3 označení).
- Jestliže hráč na jednom čísle získá více než 3 označení, přebývající označení daruje následujícímu hráči.
- Poslední označení musí být získáno samotným hráčem.
- Poznámka: body (označení) v této hře nemohou být smazány stisknutím tlačítka B/DELETE.
- Vysvětlení k obrázku 17:

Hráč 1 získal 2 označení na čísle 15. Jestliže zasáhne T15, získá navíc 2 body a tyto 2 body daruje hráči 2.

Fig17 SHOVE HA PENNY (PEnn)



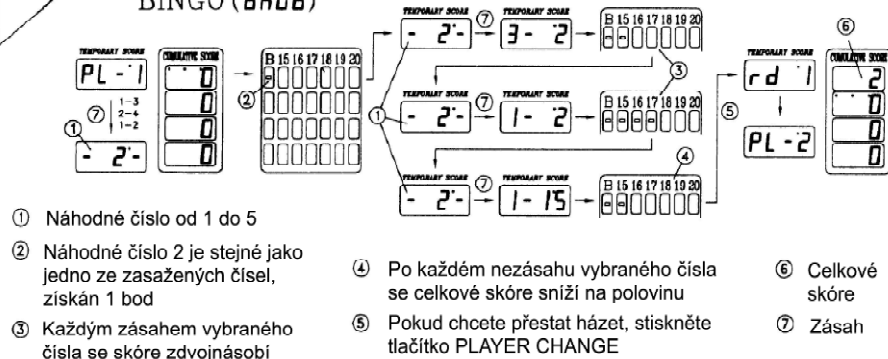
- Zásah 2-15
- Počet označení jednou šipkou
- Cílové číslo 15
- 2 označení na čísle 15
- Zásah

- Změna na další cílové číslo 16
- Celkem získáno 5 označení na čísle 15, 2 přebývající označení darovány dalšímu hráči

Hra "BINGO" - 6-15 rd (Round - kol), Volba: 1-16 hráčů

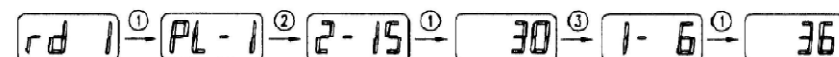
- Hra BINGO spojuje dovednost přesného hodu, štěstí a trochu hazardu.
- Nejdříve musí hráč namířit na čísla 1, 2, 3, 4 nebo 5 a zasáhnout je alespoň jednou ze tří šipek, aby dostal šanci BINGO.
- Pokud hráč číslo zasáhne, terč vybere další číslo z 1, 2, 3, 4 a 5. Jestliže je číslo vybrané terčem stejné jako číslo, které hráč předtím 1, 2 nebo 3krát zasáhl, hráč získá 1, 2 nebo 3 body. Jestliže hráč nezasáhl číslo ani jednou šipkou, toto kolo pro něj skončilo.
- Hráč může hazardovat se svým skóre – může pokračovat a házet na číslo vybrané terčem. Hráčovo skóre se zdvojnásobí po každém zásahu. Ovšem po každém nezasažení se skóre sníží na polovinu. Maximální skóre v jednom kole je 10 a minimální 0. Pokud hráč nechce hazardovat, stiskne tlačítko PLAYER CHANGE, aby mohl hrát další hráč, a skóre se mu nezmění.
- Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším skóre.
- Vysvětlení k obrázku 22:
 - Hráč 1 zasáhl 1-3, 2-4 a 1-2, na terči se zobrazí číslo 2, a tak hráč získává 1 bod (neboť hráč zasáhl jednou číslo 2, které poté terč náhodně vybral).
 - Hráč pokračuje a hází šipky, s každým zásahem se mu skóre zdvojnásobí, po každém nezasažení se mu skóre sníží na polovinu. V tomto kole získává 2 body.
 - Jestliže hráč nezasáhl ani jednou ze tří šipek, musí stisknout tlačítko PLAYER CHANGE, aby se na terči zobrazilo BINGO číslo.

Fig22

BINGO (bɪŋɡo)**Hra "21 POINT" (21Pt – "21 BODŮ"), Volby: 3 až 9 kol, 1-16 hráčů**

- Tato hra vychází ze hry poker.
- Cílem hry je získat co nejvíce označení, a tak vyhrát hru.
- Hraje se na všechna čísla, DOUBLE a TRIPLE se započítávají.
- Hráč může získat označení dvojím způsobem:
 - Dosáhne přesně 21 bodů 1, 2 nebo 3 šipkami.

- U her Random Shot, Ludo, Under, Over, Shanghai, Free, Halve it, Follow the Leader a Scram je zobrazení jiné. Prosím podívejte se do pravidel těchto her.

Zobrazení dočasného skóre

- ① Automatická změna ② 1. šipka : zásah 2-15 ③ 2. šipka : zásah 1-6

Celkové skóre a počet šipek

- ① 1. šipka : zásah 2-15 ② 2. šipka : zásah 1-6

CELKOVÉ SKÓRE a POČET ŠIPEK

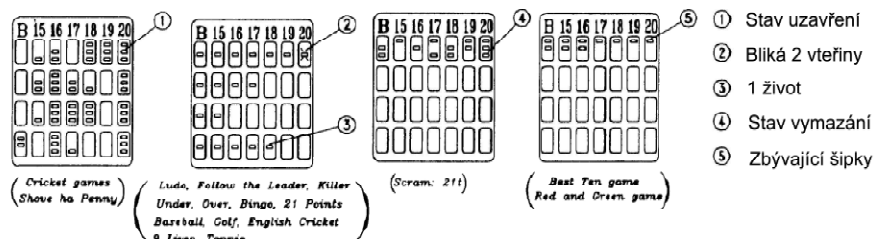
- V okně CUMULATIVE SCORE se zobrazuje celkové skóre každého hráče od začátku hry.
- Prosím podívejte se do pravidel her na hry s různým počátečním skóre.
- Celkové skóre bude blikat mezi předchozím celkovým skóre a novým celkovým skóre, po vhození šipek se zobrazí současné celkové skóre.
- Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se v okně CUMULATIVE SCORE zobrazí tři blikající tečky. Označují zbývající počet šipek k hodu v daném kole. Po každém zásahu šipky do terče jedna blikající tečka zmizí.
- U her Red & Green, Tennis a Baseball je zobrazení jiné. U hry Red & Green se zobrazí cílové číslo, u hry Tennis se zobrazí čísla vyhrávající set, hru a míč a u hry Baseball se zobrazí číslo OUTu pro tým pálkaře.

BLOK LED DISPLEJŮ

- Jakékoliv označení na tomto bloku LED displejů bude blikat 2 vteřiny označujíc zasažené číslo/označení.
- U her Cricket a Penny se po zasažení specifického čísla zobrazí stav "uzavření".
- Pokud se jeden z displejů rozsvítí, při hře Killer hráč získal jeden život po zásahu svého vlastního čísla, při hře Ludo hráč získal stejné skóre jako je celkové skóre protihráče na místě jednotek a desítek, při hrách Bingo, 21 Points, English Cricket nebo Golf hráč získal jedno označení, při hře Tennis hráč vyhrál míč a při hře Baseball hráč dosáhl mety.
- Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE při hrách Under, Over, 9 Lives a Follow the Leader se každému hráči zde zobrazí předem nastavený počet životů. Každé LED označení znamená 1 život.

- Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se při hře Scram zobrazí všech 21 LED displejů, což označuje stav vymazání čísel.
- Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se při hře Best Ten zobrazí zbývající počet šipek a při hře Red and Green se zobrazí zbývající počet cílů.

BLOK LED DISPLEJŮ



AUTOMATICKÉ "PODRŽENÍ" HRY

- Na základě následujících podmínek terč změní automaticky stav na HOLD ("podrží" hru) a zmrazí skóre:
 - pokud byly započítány 3 šipky v jednom kole.
 - pokud právě hrající hráč ukončil hru.
 - na konci kola u her Under, Over a Follow the Leader.
 - pokud je terč ve stavu nastavování hry.
 - pokud je terč ve stavu "STUCK" - zablokování.
- Pokud je během tohoto automatického "podržení" hry hozena do terče další šipka, nedojde k žádné změně, žádnému započítávání.

RUČNÍ "PODRŽENÍ" HRY

- Terč zůstává v stavu START do té doby, než jsou všechny 3 šipky vhozeny do bodovací plochy terče. Pokud chcete "zmrazit" terč ještě před vhozením všech tří šipek (nebo v případě, že jste některou šipkou minuli skórovací plochu a terč tak nezapočítal všechny tři hozené šipky), stiskněte tlačítko HOLD a "zmrazíte" tak senzory terče. Tímto předejdete dalšímu skórování během vyjmutí šipek.
- Stiskněte tlačítko HOLD ještě jednou, abyste změnili stav "podržení" hry, nebo stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE, abyste postoupili pořadí dalšímu hráči.

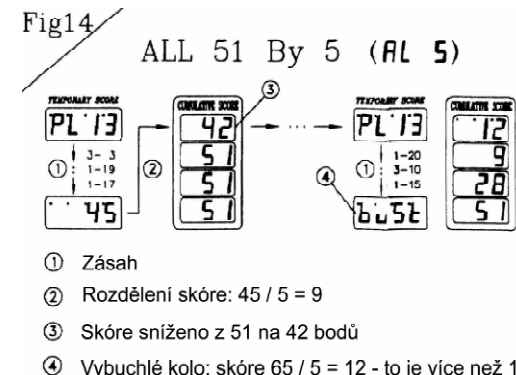
- Blikající symboly na terči "End" a "0" a melodie "Don- Don Don Don- Don, Don- Don" označují, že hráč již ztratil všechny životy a hra pro něj skončila.
- Vítězem se stává poslední hráč, kterému zbyl život. Zazní vítězná melodie.

Hra "FOLLOW THE LEADER" - Con (Continue). Volba: 2-16 hráčů

- Hra se hraje podle stejných pravidel jako volba "Leader" s tím rozdílem, že pokud žádný hráč nezasáhne v celém kole cílové číslo, vedoucí toto číslo musí zasáhnout, jinak ztrácí život. Hra vždy pokračuje ("Continues") s tím samým cílovým číslem, dokud jej nikdo nezasáhne, až poté může být číslo změněno na nové.
- Rozdílné zobrazení:
 - Symbol vedoucího "LEA" se zobrazí pouze dočasně, jen když hráč zasáhne cílové číslo, a zmizí po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE při změně hráče.
 - Symbol " --- " se zobrazí v okně TEMPORARY SCORE pouze po zásahu cílového čísla hráčem. Jestliže v celém kole žádný hráč cílové číslo nezasáhne, tento symbol se na konci kola již nezobrazí. Vedoucí musí také zasáhnout cílové číslo, jinak ztratí 1 život.

Hra "ALL 51 BY 5: 31, 41 ... až 91" ("DĚLÍME PĚTI"). Volba: 1-16 hráčů

- Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51 ... nebo 91.
- Hra vypadá velice jednoduše, ale je těžké dosáhnout požadované přesné hodnoty, neboť k dosažení skóre musí být celkový počet bodů za každé kolo dělitelný 5. Například, dosáhne-li hráč 25 bodů v kole, skóre je 5 ($25/5=5$).
- Každé skóre z kola, které není dělitelné 5, se nezapočítává. Např. získá-li hráč celkem 47 bodů, skóre je 0, protože 47 není dělitelné 5. Jestliže jedna ze 3 šipek mine terč, není započítáváno žádné skóre.
- Kolo je počítáno za "vybuchlé" (zobrazí se "buSt"), jestliže hráč získá větší počet bodů, než je jeho současně skóre (výsledkem by bylo číslo menší než nula).
- První hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.
- Vysvětlení k obrázku 14:
 - Hráč 9 získal 9 bodů: zásahem T3, S19 a S17 získal 45 bodů – $45/5=9$.
 - Po několika kolech: kolo hráče 9 je "vybuchlé", neboť jeho skóre 13 ($65/5=13$) je větší než zbývající 12.

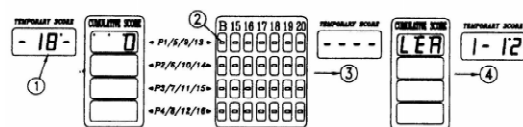


- d) SINGLE, DOUBLE a TRIPLE jsou rozdílná čísla. Např. určené číslo je "≡ 18" - hráč se může stát vedoucím, pouze pokud zasáhne DOUBLE čísla 18.
 - e) Jestliže hráč zasáhne určené číslo až třetí šipkou v kole, zůstává toto číslo beze změny. Hráč již nehází další šipkou, aby stanovil nové cílové číslo.
 - f) Jestliže hráč zasáhne cílové číslo první nebo druhou šipkou v kole a zbylé šipky zasáhnou asfalt nebo minou terč, terč automaticky po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE zvolí jednoduché číslo "1-3". Toto opatření brání vedoucímu, aby po zasažení určeného čísla úmyslně nehodil šipky mimo terč a tak nechal soupeři na terči předešlé velmi obtížné číslo.
 - g) Každý hráč začíná se 7 životy, poslední hráč, který přežije, vyhrává.
2. Jsou zde 2 volby pro hru FOLLOW THE LEADER: volba "Continue" ("Pokračuj") - dle tradičních pravidel, a volba "Leader" ("Vedoucí"), která je upravená firmou ECHOWELL a je vhodnější pro méně pokročilé hráče.

Hra „FOLLOW THE LEADER“ - LDR (LEADER). Volba: 2-16 hráčů

1. Stanovení vedoucího a začátek hry:
 - a) Každý hráč začíná se 7 životy, které jsou zobrazeny v bloku LED displejů.
 - b) Terč určí náhodné číslo jako první cílové číslo.
 - c) Všichni hráči popořadě hází šipkou, dokud jeden nezasáhne cílové číslo a stane se prvním vedoucím.
 - d) Jestliže hráči nemohou zasáhnout náhodné číslo, neztrácejí žádné životy, dokud není stanoven vedoucí.
 - e) Vedoucímu se v okně celkového skóre zobrazí symbol "LEA".
 - f) V okně dočasného skóre se zobrazí symbol "—" , terč čeká, až vedoucí zvolí nové cílové číslo.
 - g) Po zásahu vedoucího novou šipkou do skórovací plochy se v okně TEMPORARY SCORE zobrazí nové cílové číslo. Zazní melodie, aby hráči připomněla, že má stisknout tlačítko PLAYER CHANGE.
2. Vysvětlení k obrázku 8:
 - 2.1. Terč zobrazil náhodné číslo 18, hráč zasáhl 1-18 a stal se hráčem 1. Hráč se stal vedoucím a v okně TEMPORARY SCORE se zobrazí "—" čekajíc na nové cílové číslo.
 - 2.2. Vedoucí zasáhl 1-12, takže následující hráč musí následovat vedoucího a zasáhnout 1-12.
3. Jestliže hráč během kola nezasáhne cílové číslo, ztrácí 1 život – jedno označení života v bloku LED displejů zhasne. Další hráč pokračuje v házení na to samé číslo atd.
4. Jestliže žádný hráč během daného kola nezasáhne cílové číslo, v okně TEMPORARY SCORE se zobrazí "—" a vedoucí musí zásahem šipky do skórovací plochy určit nové cílové číslo. Při určení cílového čísla vedoucí neztrácí žádný život.
5. Pokud hráč zasáhne určené číslo a stane se vedoucím, ale zbývající šipky v kole minou terč, po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se v okně TEMPORARY SCORE automaticky zobrazí "1-3".

Fig8 Follow the Leader (FoLo)



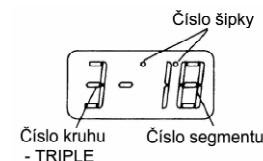
- ① Náhodné číslo
- ② Označení života
- ③ Zásah cílového čísla 1-18
- ④ Výběr nového cílového čísla

VYJMUTÍ ŠIPEK a ZMĚNA HRÁČE

1. Každý hráč v jednom kole hází 3 šipkami. Pokud šipka mine terč nebo se odrazí od terče, hráč touto šipkou již znovu nesmí házet v daném kole. Kolo skončí po vhození třetí šipky posledního hráče.
2. Po zásahu tří šipek do terče začne automaticky blikat okno CUMULATIVE SCORE a LED ukazatel HOLD se změní na červený. Právě hrající hráč musí vyjmout šipky z terče a poté stisknout tlačítko PLAYER CHANGE, aby mohl hrát další hráč.
3. Nejjednodušší způsob vyjmutí šipky je otáčet šipkou ve směru hodinových ručiček a zároveň ji pomalu vytahovat z terče.
4. Po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE se terč opět změní na stav START a hra takto pokračuje až do konce.

VYVOLÁNÍ A VYMAZÁNÍ ODRAŽENÍ ŠIPKY NEBO CHYBNÉHO VÝSLEDKU

1. Tímto způsobem můžete během hry vymazat chybné skóre způsobené odražením šipky nebo dotekem skórovací plochy.
2. U terče ECHO 1004 každým stiskem tlačítka RECALL si vyvoláte zásah šipky do skórovací plochy popořadě od poslední šipky k první (ve smyčce). Tečky označují pořadí vyvolané šipky (např. 2 tečky označují 2. šipku, která zasáhla skórovací plochu, ze tří). Poté, co si vyvoláte požadovanou šipku, stiskněte tlačítko B/DELETE a skóre za danou šipku se Vám odečte od celkového skóre. Vhozené šipky musí být vyvolány ještě před stisknutím tlačítka PLAYER CHANGE, neboť po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE již vhozené šipky znovu nevyvoláte.
3. U terče ECHO 1016 není tlačítko RECALL. Proto musíte vymazat chybné skóre ihned po zobrazení tohoto chybného skóre. Pokud vhodíte do terče další šipku, chybné skóre již nevymažete. Abyste tedy vymazali chybné skóre, stiskněte tlačítko B/DELETE a dané skóre se Vám odečte od celkového skóre.



ZABLOKOVÁNÍ, UVÁZNUTÍ

1. Během hry se Vám může zablokovat segment, na terči se zobrazí "Stuc" a terč nezaznamená žádné další skóre, dokud segment není uvolněn. Segment se většinou zablokuje při zásahu jedné šipky druhou.
2. Dojde-li k zablokování šipky v bodovacím segmentu, terč vydá varovný signál. V okně dočasného skóre se střídavě zobrazí "Stuc" a pozice zablokování segmentu symboly "-", = nebo ≡ a číslem". Příklad: V oknech se zobrazí "Stuc" a "≡ 18", což znamená, že TRIPLE čísla 18 je zablokován.
3. Vyjměte šipku ze zablokovaného segmentu, terč se automaticky vrátí do stavu START a je připraven dále počítat skóre.

PŘEHLED SKÓRE – jen pro ECHO 1016

1. Terč ECHO 1016 má 9 LED displejů – 1 okno TEMPORARY SCORE, 4 okna CUMULATIVE SCORE a 4 bloky LED displejů. Najednou může zobrazit 4 celková skóre. Pokud hrají více než 4 hráči najednou, díky této funkci si můžete popořadě prohlédnout skóre všech hráčů.
2. Abyste si mohli prohlédnout skóre ostatních hráčů, stiskněte tlačítko SCORE.
3. V okně TEMPORARY SCORE bliká "Scor" a zobrazí se ●, ●●, ●●● nebo ●●●●, což znamená, že terč je ve stavu Přehled skóre po stisknutí tlačítka SCORE. Počet teček označuje skupinu hráčů následovně: ●1.-4. hráč, ●●5.-8. hráč, ●●●9.-12. hráč a ●●●● 13.-16. hráč. V okně CUMULATIVE SCORE a v bloku LED displejů se zobrazí skóre a stav označování daných hráčů.
4. Každým stiskem tlačítka SCORE se Vám zobrazí další skupina 4 hráčů (popořadě dokola).
5. Stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a můžete pokračovat ve hře.

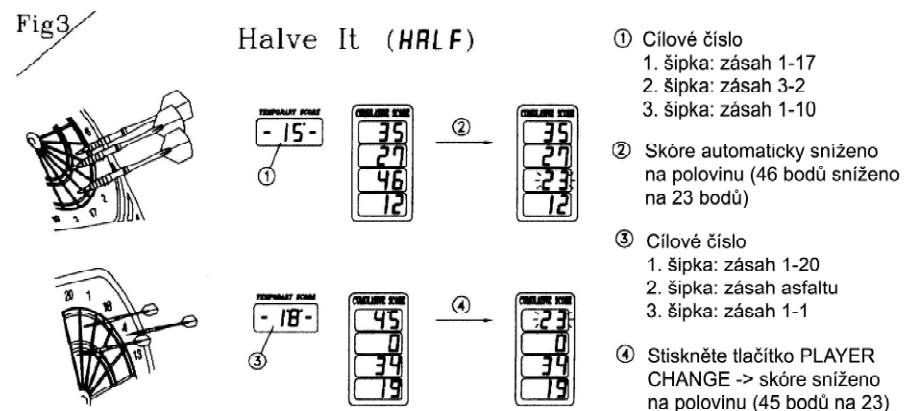
ZAKONČENÍ HRY

1. Hra pokračuje ve výše uvedeném pořadí, dokud jeden z hráčů nezvítězí.
2. V okně vítěze se střídavě zobrazí "F-1" a celkové konečné skóre.
3. V okně TEMPORARY SCORE se zobrazí celkový počet kol, tedy zobrazí se kolo, ve kterém hráč zvítězil. Tečky zobrazené v okně hráče označují šípky, které ještě nebyly ve vítězném kole hozeny. Vynásobíte si počet kol třemi šípkami a odečtete nevhazené šípky v posledním kole a uvidíte, kolika šípkami vítěz vyhrál hru.
4. Zazní melodie pro vítěze. Hráč může ještě před koncem melodie stisknout jakékoliv tlačítko a melodie přestane hrát.
5. Poté, co vyhraje první hráč, při hrách '01 stiskněte jednou tlačítko PLAYER CHANGE a zobrazí se Vám údaje PPD a při hře Cricket údaje MPR.
6. Stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE, aby ostatní hráči mohli dohrát hru.
7. U her High Score, Random Shoot, Shanghai, Halve It, Bingo, 21 Points, Double Down 41, Golf, Snooker a Soccer se předem nastavuje počet kol. Tyto hry končí, jakmile poslední hráč hodí poslední šipku v posledním kole, takže všichni hráči skončí po tom samém kole. Terč automaticky vyhodnotí skóre hráčů a v hráčových oknech zobrazí F-1, F-2 ... F-16 – dle jejich konečného skóre.
8. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhl terč všemi třemi šípkami či pouze šipka/y škrty o terč, terč nemůže automaticky porovnat výsledky hráčů. Stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE, ukončíte tak hru a terč porovná výsledky.
9. Pokud již všichni hráči dohráli, stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a můžete nastavit novou hru.

NOVÉ NASTAVENÍ HRY

1. Stiskněte a držte tlačítko RESET do doby, než se zobrazí celý nastavovací panel a ozve se zvuk "Bi-Bi". Tímto přerušíte současnou hru a můžete nastavit hru novou.
2. Po nastavení nové hry a všech voleb stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a můžete začít hrát novou hru.

5. 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.
6. Vysvětlení k obrázku 3:
 - a). Terč určí náhodné číslo 15, hráč 3 nezasáhne číslo ani jednou šípkou a skóre 46 se mu rozdělí na 23 bodů.
 - b). Hráč 1 nezasáhne ani jednou šípkou číslo 18 a původní skóre 45 se mu rozdělí na 23 bodů.

**Hra "HALVE IT" (HALF): 12 Round (kol), Volba: 1-16 hráčů**

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako "HALVE IT s náhodným číslem", ale terč určuje následující čísla v pevném pořadí: 12, 13, 14, -db-, 15, 16, 17, -tr-, 18, 19, 20, a -bE-. Hra se tedy hraje na 12 kol.
2. Ve čtvrtém kole se v okně dočasného skóre zobrazí symbol "-db-", hráč musí zasáhnout jakýkoliv DOUBLE (od D1 do D20 nebo vnitřní BULL'S EYE), aby skóroval. Hráč musí zasáhnout v daném kole jakýkoliv DOUBLE alespoň jednou ze 3 šipek, jinak mu bude skóre sníženo na polovinu.
3. V osmém kole se v okně TEMPORARY SCORE zobrazí symbol "-tr-", hráči musí zasáhnout jakýkoliv TRIPLE (od T1 do T20).
4. V posledním kole terč zobrazí "-bE-" a hráči musí zasáhnout vnější nebo vnitřní BULL'S EYE, jinak jim bude skóre také sníženo na polovinu.

Hra "FOLLOW THE LEADER" ("NÁSLEDUJ VEDOUČÍHO"). Volby: CONTINUE, LEADER; 2 - 16 hráčů

1. FOLLOW THE LEADER je také soutěživá hra, srovnává přesné střely hráčů.

Pravidla hry:

- a) Cílem hry je zasáhnout cílové číslo, které je určeno vedoucím.
- b) Hráč musí zasáhnout určené číslo alespoň jednou ze 3 šipek, jinak ztrácí život.
- c) Hráč se stane novým vedoucím a neztratí život, pokud zasáhne určené číslo a zásahem další šípky určí nové číslo.

Hra "SHANGHAI II" (SHAN)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako hra SHANGHAI I jen s tím rozdílem, že pokud se hráči podaří v jednom kole zasáhnout SINGLE, DOUBLE a TRIPLE daného čísla (nezáleží na pořadí), vyhrává celou hru.

Hra "SHANGHAI III" (SHAN)

- Hraje se na všechna čísla kromě středu.
- Hráči házejí na čísla popořadě od 1 do 20.
- Každý hráč začíná číslem 1. Po zásahu čísla 1 se snaží zasáhnout číslo 2 atd.
- Do skóre se počítají se pouze zásahy šipek do terče na určené číslo a DOUBLE a TRIPLE čísla.
- Hráč může vyhrát celou hru zasažením SINGLE, DOUBLE a TRIPLE daného čísla během 1 kola (na pořadí nezáleží).
- Vyhrává hráč, který první zasáhne konečné číslo 20 nebo hráč s nejvyšším skóre - po posledním hodu posledního hráče v 7. kole. Zazní vítězná melodie.
- Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šípkami, terč neumí porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout PLAYER CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra "RANDOM SHOOT" (Shot), Volby: 6-15 Round (kol): 1-16 hráčů

- Tato hra je určena na procvičování přesnosti.
- Cílem hry RANDOM SHOOT je zasáhnout číslo, které terč sám automaticky zvolí. Pokud hráč šípkou určené číslo zasáhne, započtou se mu body dle následující tabulky.

Část	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
Body	1	2	3	3	5

- Po zásahu čísla nebo na začátku kola se každému hráči zobrazí nové číslo. Pokud hráč nezasáhne určené číslo, nedostane žádné body a v následujícím kole se mu zobrazí nezasažené číslo.
- Dané číslo je zobrazeno v okně dočasného skóre. Dvě blikající označení na obou stranách čísla (-##-) znamenají, že hráč musí zasáhnout toto číslo, aby získal body. "bE-" označuje BULL'S EYE.
- Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hra "HALVE IT" (HALF) - rAn (Random) ("Rozetni to s náhodným číslem"). Volba: 1-16 hráčů

- Tato hra je určena na procvičování přesnosti a stability v házení.
- Terč automaticky na začátku každého kola zobrazí náhodné číslo v okně TEMPORARY SCORE.
- Určené číslo se nezmění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šípky na určené číslo a sbírají body. DOUBLE a TRIPLE se také započítávají.
- Pokud se hráči nepodaří během kola zasáhnout určené číslo alespoň jednou šípkou, automaticky se mu sníží skóre na polovinu. Zazní melodie "Ha, Le, Lu, Ya". Jestliže hráč zasáhne asfalt, musí po hodu poslední ze 3 šipek stisknout PLAYER CHANGE a celkové skóre se mu opět sníží na polovinu.

ZOBRAZENÍ NASTAVENÍ HRY

- Během hry můžete stisknout a podržet tlačítko GAME, čímž se Vám zobrazí nastavení hry.
- Po uvolnění tlačítka můžete pokračovat ve hře.

AUTOMATICKÉ a RUČNÍ ZAPNUTÍ / VYPNUTÍ

- Pokud terč nepoužíváte více než 8 minut, terč se automaticky vypne.
- Vypnout terč můžete rovněž stisknutím a podržením tlačítka POWER OFF, dokud všechny displeje nezhasnou.
- Stisknutím jakéhokoli tlačítka, mimo tlačítka GAME, terč zapnete a můžete pokračovat ve hře. Stisknutím tlačítka GAME se Vám zobrazí nastavovací panel a údaje hry hrané před vypnutím terče se vymažou.
- Pokud nebude hrát na terči delší dobu, vyjměte adaptér z elektrické zásuvky.

***** PRAVIDLA HRY *******ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY "ŠÍPKY"**

- V každém kole hráč hází 3 šípkami. Šípka mimo terč nebo šípka, která se na terči neudrží, se nesmí znovu házet a nezapočítává se do dosaženého výsledku. Po ukončených 3 hodech hráč své šípky z terče vyjme.
- Všichni hráči hází ve stanoveném pořadí. O pořadí hráčů se rozhoduje v prvním rozhozu. První hází hráč, který zasáhl střed nebo je mu nejbližší.
- Zásahem SINGLE získáte počet bodů jako číslo segmentu, zásahem DOUBLE získáte dvojnásobek a zásahem TRIPLE trojnásobek. Zásahem okraje středu - BULL'S EYE - získáte 25 bodů a zásahem přímo do středu terče - BULL'S EYE - získáte 50 bodů (2x25).

Hry "01" (s PPD), Volby: 301, 501... až 1001 (A01): 1 - 16 hráčů

- Tato hra je nejznámější a nejpobornější, hrají ji hráči v ligách a na většině celosvětových turnajů.
- Každý hráč začíná s výchozím skóre 301, 501...901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat v každém kole výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně 0 bodů, hru končí.
- Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ ("BUST" – na displeji se objeví buSt), pokud hráč v daném kole získá větší počet bodů, než je jeho zbývajcí skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se hráči automaticky vrací na počet bodů, který měl na začátku kola.
- Každá hra „01“ má 4 volby DOUBLE IN/OUT:
 - DOUBLE IN:** Hráč musí nejdříve zasáhnout jakýkoliv DOUBLE nebo vnitřní střed, aby mohl začít hrát.
 - OPEN IN:** Hráč začíná hru zásahem jakéhokoli čísla.
 - DOUBLE OUT:** Hráč musí zasáhnout takový DOUBLE nebo vnitřní střed, aby dosáhl přesně skóre 0 a ukončil tak hru. Pokud skóre hráče spadne až na 1 bod pod nastavením DOUBLE OUT, kolo je vybuchlé (buSt).
 - OPEN OUT:** Hráč musí být zasáhnout takové číslo, aby po jeho odečtení od zůstatku zbylo přesně 0 bodů.

5. Při hrách "01" mohou všichni hráči pokračovat ve hře až do konce.
6. PPD údaj:
 - 6.1. Podle pravidel NDA (Americká Národní Šipková Asociace) PPD (body za šipky) je celkový počet bodů dělený aktuálním počtem hodů. Vítěz počítá celkový počet bodů a ostatní hráči aktuální stav bodů.
 - 6.2. Poté, co jeden z hráčů zvítězí, stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a zobrazí se Vám PPD.
 - 6.3. V okně TEMPORARY SCORE bliká "PPd" a v okně CUMULATIVE SCORE každého hráče se zobrazí údaje PPD.
 - 6.4. Stiskněte znovu tlačítko PLAYER CHANGE a ostatní hráči mohou dohrát hru.
 - 6.5. Údaje PPD se zobrazí jen po výhře prvního hráče.

Hra "LUDO" (Ludo – "ČLOVĚČE NEZLOB SE"). Volby: 300 až 900; 2 - 16 hráčů

1. Tato hra byla vytvořena firmou ECHOWELL a je patentována. Původní hra LUDO (Člověče nezlob se) se hraje na základě hodu kostkou. Podstatu této hry jsme přizpůsobili šipkové hře.
2. Pravidla hry LUDO:
 - a) Hra je určena pro 2 - 16 hráčů, ale větší zábavu Vám zajistí minimální počet 4 hráčů (a více).
 - b) Všichni hráči mají na začátku hry 0 bodů a každým zásahem šipky do terče zvyšují své skóre. Ale jakékoliv celkové skóre protivníka může být vráceno na začátek – tj. 0 bodů - v případě, že protivník je "zabit" právě hrajícím hráčem. Tím, že právě hrající hráč zasáhne počet bodů, který má jeho protivník v celkovém skóre na místě desítek a jednotek, může ráve hrající hráč protivníka vrátit na start – na 0 bodů. Terč porovnává hodnoty ve skóre protivníka pouze na místě desítek a jednotek (ne stovek). Každá šipka, kterou úspěšně bodujete, může zabít protivníka; můžete tedy zabít v jednom kole až 3 protivníky.
 - c) V případě, že hráč zabije svého protivníka, získá navíc 1 život.
 - d) Je-li celkové skóre hráče v zóně 0 - 29 bodů, znamená to, že hráč nemůže být vrácen na nulové skóre, neboť je v "bezpečné zóně".
 - e) 2 způsoby jak vyhrát LUDO:
 - Dosáhnout nebo přesáhnout svým celkovým výsledkem cílové skóre, které bylo nastaveno na začátku hry (cílové skóre může být nastaveno od 300, 400...do 900 bodů – po 100 bodech).
 - "Zabít" protivníky 7x, a získat tak 7 životů.
3. Zobrazení:
 - a) Po zásahu šipky do skórovací plochy se v okně CUMULATIVE SCORE právě hrajícího hráče střídavě zobrazí na 2 vteřiny předchozí a nové celkové skóre. Pokud právě hrající hráč zabije protivníka, bude zde blikat předchozí skóre a 0 bodů.
 - b) V bloku LED displejů se zobrazí celkový počet označení. Jestliže právě hrající hráč zabije protivníka, v okně právě hrajícího hráče bude asi 2 vteřiny blikat nové označení.
 - c) V okně TEMPORARY SCORE se "rd##" a "PL#" a údaje o rozdílu skóre mezi protivníkem a právě hrajícím hráčem. Tím se právě hrající hráč může rozhodnout, který segment zasáhne, aby zabil protivníka. Terč porovnává hodnoty na místě desítek a jednotek skóre právě hrajícího hráče se skóre protivníků. Jestliže porovnaná hodnota je menší než 60 bodů, zobrazí se rozdíl skóre s číslem hráče. Jestliže tento rozdíl je menší než 60 bodů u dvou a více hráčů,

- Všechny DOUBLE a TRIPLE se počítají jako SINGLE.
- b) "-2-" DOUBLE Around The Clock

Tato hra je více obtížnější, ale vhodná pro trénování DOUBLE IN/OUT ve hrách '01. Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou DOUBLE čísla – popořadě od DOUBLE 1 (D1) do DOUBLE 20 (D20), a poté zasáhnout BULL'S EYE (E50).
 - c) "-3-" TRIPLE Around The Clock

Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou TRIPLE čísla – popořadě od TRIPLE 1 (T1) do TRIPLE 20 (T20), na závěr hry musí zasáhnout BULL'S EYE (E50).
 4. V okně celkového skóre hráče se zobrazí číslo, které hráč musí zasáhnout. Pokud hráč číslo zasáhne, číslo v okně se zvýší o 1. Symbol "-E-" nebo "E50" znamená poslední segment – BULL'S EYE.
 5. Po vítězství prvního hráče mohou ostatní hráči dohrát hru.

Hra "HIGH SCORE" (HiGh). Volby: 6-15rd (kol); 1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena hlavně pro začátečníky a je velmi jednoduchá. Cílem hry je dosáhnout co nejvyššího skóre.
2. Nejdříve nastavte počet kol. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky mu skóre narůstá. Poté, co v závěrečném kole poslední hráč hodí 3. šipku, terč automaticky porovná výsledky a zobrazí "F-1, F-2 ... F16" v okně každého hráče a zazní vítězná melodie.
3. Jestliže v závěrečném kole poslední hráč nezasáhne terč všemi třemi šipkami, musí hráč stisknout tlačítko PLAYER CHANGE, aby hra byla ukončena a terč mohl porovnat výsledky.

Hra "COUNT UP" (C-Up). Volby: 100, 200 ... až 900; 1-16 hráčů

1. Tato hra je navržena pro začátečníky a každý ji může snadno hrát.
2. Každý hráč začíná hru s 0 bodů a každým zásahem šipky skóre narůstá.
3. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.
4. Po vítězství prvního hráče mohou ostatní hráči dohrát hru.

Hra "SHANGHAI I" (SHAn)

1. V této hře se hraje popořadě na čísla 1 až 7.
2. Hráči se snaží v prvním kole zasáhnout číslo 1, ve druhém číslo 2 a tak postupně až do čísla 7 v sedmém kole.
3. Započítávají se pouze šipky, které zasáhnou dané číslo a DOUBLE a TRIPLE. Všichni hráči zasahují všemi třemi šipkami to samé číslo v jednom kole.
4. Po úspěšných 3 hodech posledního hráče v posledním 7. kole vyhrává hráč, který nasbírá nejvíc bodů. Zazní vítězná melodie.
5. Pokud poslední hráč v posledním kole nezasáhne terč všemi třemi šipkami, terč neumí porovnat skóre všech hráčů automaticky. Hráč musí stisknout PLAYER CHANGE, aby mohla být zakončena hra a porovnány výsledky.

Hra "OVER" - Con (Continue). Volba: 2 - 16 hráčů

Při volbě "Con" u hry OVER ztrácí vedoucí také život, pokud jeho skóre v daném kole je nižší než nové vedoucí skóre (přestože skóre bylo dosaženo jím), a vedoucí skóre je vždy považováno jako nejvyšší hodnota. Skóre může být pouze zvýšeno.

Hra "UNDER" (Undr). Volby: Continue, Leader; 2-16 hráčů

1. Hlavní pravidla hry UNDER:

- Cílem hry je, aby hráč dosáhl hodem 3 šipek nižší nebo stejné skóre než skóre vedoucího.
 - Vaše skóre se stane novým vedoucím skóre a neztratíte život, pokud Vaše skóre v kole je rovno nebo nižší než původní skóre. Jestliže ne, ztratíte život.
 - Na začátku hry má každý hráč zobrazeno 7 životů v bloku LED displejů. Pokud hráč ztratí život, jedno označení života bude blikat 2 vteřiny a poté zmizí.
 - Každá šipka, která mine skórovací plochu, je počítána jako nejvyšší skóre - 60 bodů.
2. Jsou zde dvě volby: volba "Continue" je navržena podle tradičních pravidel, ale volba "Leader" je vytvořena firmou ECHOWELL.

Hra "UNDER" - Ldr (Leader)

- Displeje pro tuto hru jsou stejné jako volba "Leader" pro hru OVER, pouze v okně celkového skóre se zobrazí symbol "-L-" místo symbolu "-H-".
- Jestliže se žádný protihráč po odehraném kole nestane novým vedoucím, na terči se po předchozím skóre zobrazí nové vedoucí skóre. Přestože je nové vedoucí skóre vyšší než to předchozí, nový vedoucí neztrácí život.
- Pokud již zásahem 1. nebo 2. šipky je dosaženo větší skóre než skóre vedoucího, kolo je ukončeno.
- Každá šipka, která nezasáhne terč, je počítána jako 60 bodů a ty budou automaticky přičteny ke skóre hráče po stisknutí tlačítka PLAYER CHANGE. Jestliže tedy hráč chce dosáhnout nízkého skóre, nesmí hodit šipku mimo terč (na podlahu) nebo zasáhnout asfalt. Jestliže hráč skóre vymaže, bude mu také přičteno 60 bodů.
- Jestliže na terči v okně právě hrajícího hráče střídavě zobrazí "End" a skóre kola a zazní závěrečná melodie, znamená to, že právě hrající hráč již nemá žádný život a hra pro něj skončila.

Hra "UNDER" - Con (Continue). Volba: 2-16 hráčů

Ve volbě „Continue“ ve hře UNDER vedoucí také ztratí život, pokud jeho celkové skóre v kole přesáhne vedoucí skóre (i když je hozeno jím), a nejnižší hodnota zůstává vedoucím skóre. Může být změněno pouze nižším skóre.

Hra "AROUND THE CLOCK" (Cloc): Volby: ---, -2-, -3-; 1-16 hráčů

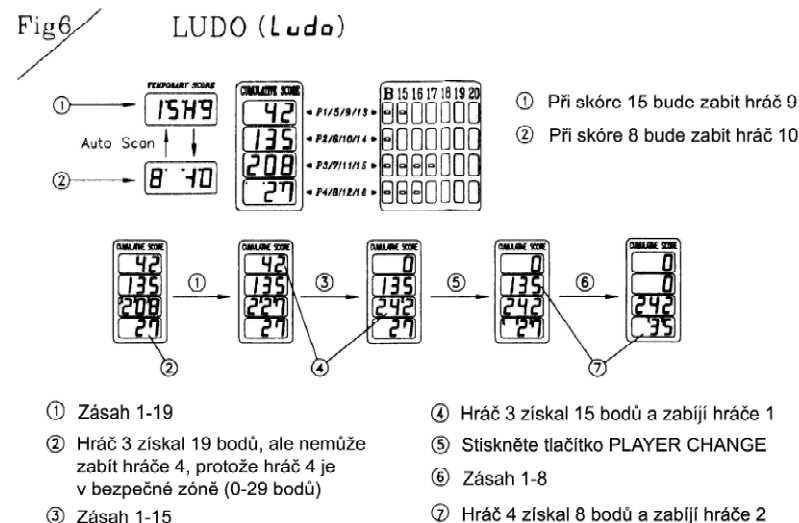
- Hra je vhodná pro zkušené hráče i pro začátečníky – získají tak zkušenosti.
- Cílem hry je, aby hráč popořadě zasáhl každé číslo od 1 do 20 alespoň jednou a nakonec BULL'S EYE. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
- Pro tuto hru existují 3 varianty:
 - "---" Around The Clock

terč zobrazí střídavě všechny rozdíly. V případě, že žádný rozdíl není menší než 60 bodů, zobrazí se symbol "--H-".

4. Vysvětlení k obrázku 4:

4.1. Obrázek nahoře: na řadě je hráč 16, může zabít dva protivníky – "15H9" a "8-10" – skóre 15 bodů zabije hráče 9 a skóre 8 bodů zabije hráče 10.

4.2. Obrázek dole: hráč 3 dosáhl skóre 227 bodů, ale nemůže zabít hráče 4, neboť 27 bodů je v bezpečné zóně (0-29 bodů). Hráč 4 dosáhl 242 bodů a zabíjí hráče 1 (42 bodů).



- Při získávání posledních 100 bodů nebo zabití protivníků více než 5x, při každém zásahu šipky do skórovací plochy zazní melodie "Da, Da, Di-, Da, Da, Di-". Protože hráč je blízko k vítězství, terč takto upozorňuje ostatní hráče na danou skutečnost.
- Po vítězství prvního hráče na tomto terči mohou všichni ostatní hráči dohrát hru.
- Strategie hry: LUDO je velmi zábavná a vzrušující hra. Většinou v každém kole můžete zabít protivníka, vrátit ho zpět na start od 0 bodů, a naopak protihráči mohou zabít Vás. Proto strategie hry je zde mnohem důležitější než co nejvyšší skórování. Nabízíme Vám několik možných strategií:
 - Hráč může získávat co nejvyšší skóre, aby co nejdříve dosáhl předem nastavené skóre a také si zvyšoval rozdíl od skóre protihráčů (a tím snižoval možnost zabití protihráči).
 - Někdy hráči musí zasáhnout vhodné malé číslo nebo dokonce asfalt (0 bodů), aby zůstali se svým skóre až za ostatními hráči a nebyli tak zabití – hlavně pokud jim do konce již zbývá posledních 100 bodů.
 - Pokud právě začínáte hru nebo začínáte znovu od 0 bodů a vyšší počet bodů by pro Vás znamenal nebezpečí, můžete se schovat do bezpečné zóny 0-29 bodů.

- d) Jestliže již hráč získal více než 5 označení, ostatní hráči musí udržovat svá skóre za tímto hráče, aby je hráč nemohl zabít a tím získat 7 označení a vyhrát hru.
- e) Pokud hráč již získává posledních 100 bodů, všichni ostatní hráči musí spolupracovat a vedoucího hráče obklopit, aby vedoucí hráč nevyhrál. Hráči nesmí brát v úvahu možnost zabít vedoucího hráčem, ale musí se snažit udržovat si různý malý rozdíl od skóre vedoucího hráče tak, aby, když se prvnímu hráči nepodaří vedoucího hráče zabít, další hráč měl stále tuto šanci. Občas hráči musí čekat a čekat a střílet na asfalt (0 bodů), aby si počkali na vedoucího hráče a mohli ho zabít.

Hra "SCORE CRICKET" (SUPER CRICKET - Cric – "KRIKET SE SKÓRE", s MPR), Volba: 2-16 hráčů

1. Cílem hry SCORE CRICKET je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a poté střed terče BULL'S EYE. Cílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla + BULL'S EYE a má stejně nebo více bodů než ostatní hráči, vyhrává.
2. Hráč "uzavírá" dané číslo nebo BULL'S EYE tak, že zasáhne 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE a 1x SINGLE nebo 3x SINGLE daného čísla. Vnější BULL'S EYE je počítán jako SINGLE a přímý zásah do středu BULL'S EYE se počítá jako DOUBLE.
3. Hráč, který "uzavře" dané číslo, si „přivlastní“ jeho hodnotu a může na něm sbírat body do té doby, než všichni ostatní hráči toto číslo také uzavřou.
4. Během několika tří-šipkových kol se hráč musí rozhodnout, zda-li se pokusí sbírat body nebo zavírat čísla. Tato hra je fascinující tím, že připomíná hru kočky s myši nebo hru útočník – obránce, protože každý hráč zkouší "uzavřít" výhodná čísla, sbírat body a dělat správná strategická rozhodnutí.
5. MPR údaje:
 - 5.1. Podle pravidel NDA (Americká Národní Šipková Asociace) MPR (označení za kolo) je celkový počet označení dělený aktuálním počtem hodů. Vítěz počítá celkový počet bodů a ostatní hráči aktuální stav bodů.
 - 5.2. Poté, co jeden z hráčů zvítězí, stiskněte tlačítko PLAYER CHANGE a zobrazí se Vám MPR.
 - 5.3. V okně dočasného skóre bliká "nPr" a v okně CUMULATIVE SCORE každého hráče se zobrazí údaje MPR.
 - 5.4. Stiskněte znovu tlačítko PLAYER CHANGE a ostatní hráči mohou dohrát hru.
 - 5.5. Údaje MPR se zobrazí jen po výhře prvního hráče.

6. Zobrazení: terč ukazuje výsledky hry CRICKET následovně:

- a) Označení stavu "uzavření čísla":
 - Stav "uzavření čísla" se zobrazuje na bloku LED digitálních displejů a každý hráč začíná s 0 body. Každé dané číslo hráče má 3 LED označení, takže zde je celkem 21 označení pro každého hráče.
 - Každé blikající označení čísla znamená, že hráč zasáhl označení daného čísla, 2 nebo 3 blikající označení znamenají zásah DOUBLE nebo TRIPLE.
- b) CUMULATIVE SCORE:
 - Každému hráči se zobrazuje v jeho okně CUMULATIVE SCORE celkové skóre od 0 bodů.
 - Při skórování hráče se střídavě na 2 vteřiny zobrazí předchozí celkové skóre a nové.

Hra "SCRAM CRICKET" (ScrA) - 7t (7 cílů), Volba: 2-16 hráčů

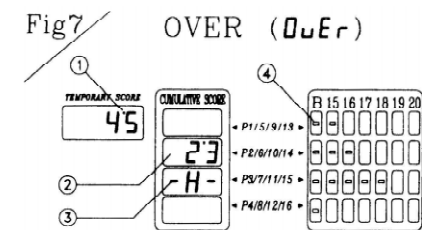
1. Hra se hraje stejným způsobem jako hra SCRAM. Ve hře se používají pouze kriketová čísla 15 až 20 a BULL'S EYE. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry.
2. "Obránci" mažou daná čísla zasažením 1x TRIPLE nebo 1x DOUBLE + 1x SINGLE nebo 3x SINGLE. Vnější BULL'S EYE je počítán jako SINGLE a vnitřní BULL'S EYE jako DOUBLE.
3. Tato hra je dobrou přípravou pro hru CRICKET.

Hra "OVER" (OuEr), Volby: Con, Ldr: 2 - 16 hráčů

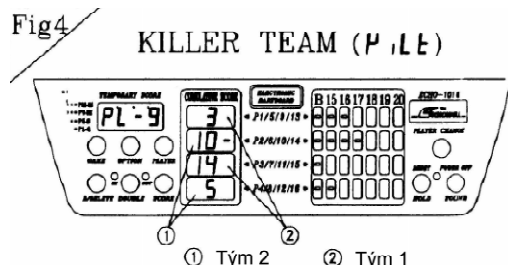
1. Hra OVER vychází ze hry HIGH SCORE. Hra HIGH SCORE porovnává nejvyšší skóre bodování pouze po skončení posledního kola. Díky tomu, že hra OVER porovnává nejvyšší skóre po každém kole, je průběh hry mnohem napínavější.
2. Hlavní pravidla hry OVER:
 - a) Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl třemi šípkami celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než "skóre vedoucího hráče".
 - b) Pokud Vaše skóre v kole se rovná nebo je vyšší než skóre předchozího vedoucího, Vaše skóre se tak stává novým vedoucím skóre a neztrácíte život. Jinak ztratíte jeden život.
 - c) Každý hráč začíná hru se 7 životy a poslední hráč, který ještě "žije", vyhrává hru.
3. Hra má 2 možné varianty – jednak "OVER Continue", která se hraje podle tradičních pravidel, jednak hra "OVER Leader", která je vytvořena firmou ECHOWELL. V této hře si užijete více legrace a napětí a hra je jednoduchá i pro hráče, kteří nemají tak velké zkušenosti.

Hra "OVER" - Ldr (Leader), Volba: 2 - 16 hráčů

1. Zobrazení a popisy:
 - a) V okně dočasného skóre se zobrazuje vedoucí skóre. Při zobrazení nového vedoucího skóre se střídavě na dvě vteřiny zobrazí předchozí vedoucí skóre a nové vedoucí skóre.
 - b) Na začátku hry má každý hráč zobrazeno 7 životů v bloku LED displejů. Pokud hráč ztratí život, jedno označení života bude blikat 2 vteřiny a poté zmizí.
 - c) U současného vedoucího se v okně celkového skóre zobrazí symbol vedoucího "-H-".
 - d) V okně celkového skóre právě hrajícího hráče se zobrazí celkové skóre za dané kolo a blikající tečky označují počet zbývajících šipek k hodu.
2. Není-li zde žádný protivník, který se stane novým vedoucím po právě odehraném kole, po vhození všech tří šipek do skórovací plochy předchozím vedoucím se na terči zobrazí nové vedoucí skóre, i když je nižší než předchozí vedoucí skóre, a nový vedoucí neztrácí žádný život.
3. Bliká-li v okně celkového skóre střídavě symbol "End" a skóre kola a zazní závěrečná melodie, znamená to, že právě hrající hráč ztratil všechny životy a vypadává ze hry.
4. Vysvětlení k obrázku 7:
 - 4.1. Hráč 3 je vedoucí a jeho skóre je 45 bodů.
 - 4.2. Hráč 2 získal dvěma šípkami 23 bodů. Musí poslední šípkou získat minimálně 22 bodů, aby měl stejně nebo více bodů, než je vedoucí skóre, jinak ztratí život.



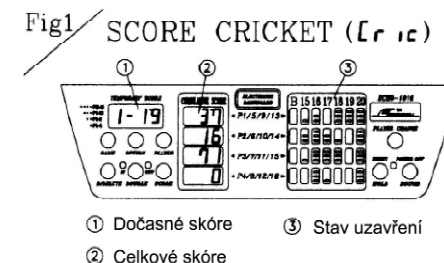
- d) Jestliže "Zabiják" zasáhne své vlastní číslo nebo jeho partner zasáhne "Zabijákovo", nic se neděje, zásah se nezapočítává.
- e) "Zabiják" může "zabít" hráče protějšího týmu zásahem jejich čísel.
4. Vysvětlení k obrázku 4:
- 4.1. Nastaveny jsou 4 životy, hráč 2 se stane "Zabijákem".
- 4.2. Aby se stal "Zabijákem", měl by hráč 1 zasáhnout své vlastní číslo. Ale důležitější je pomoci svému partnerovi se zásahem jeho čísla (14), protože partner je v nebezpečné pozici.
- 4.3. Hráč 2 může "zabít" některého ze soupeřů, protože je "Zabijákem". Může však také přidat partnerovi život zásahem čísla (5).
- 4.4. Hráč 3 si musí přidat život zásahem svého vlastního čísla, protože je v nebezpečí.
- 4.5. Aby se stal "Zabijákem", hráč 4 by měl zasáhnout své vlastní číslo. V případě, že zasáhne partnerovo ("Zabijácké") číslo, nic se nezapočítává.
5. Vítězem se stává tým, který má ještě nějaké životy. Terč ohlásí vítěze melodií.
6. Strategie:
- Co nejdříve, jak je to možné, udělejte někoho z týmu (partnera nebo Vás) "Zabijákem". Získáte tak výhodu.
 - Jestliže se vašemu soupeři podaří být "Zabijákem" dřív než Vám, Vy i Váš partner (tým) musíte pomáhat jeden druhému – vždy tomu, kdo je ve větším nebezpečí.



Hra „SCRAM“ (ScrA) - 21t (21 zásahů). Volba: 2-16 hráčů

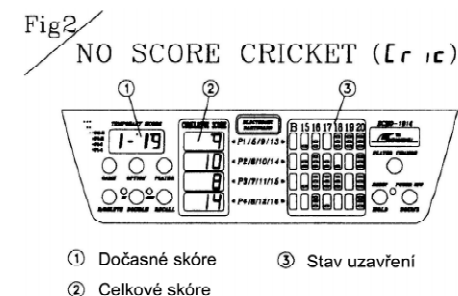
- SCRAM je velmi napínavá a soutěživá hra. Hraje se v 2, 3 ... nebo 16 oddělených kolech.
- Ve hře se hraje se všemi čísly – od 1 do 20 a BULL'S EYE. Každý hráč využívá 21 označení v bloku LED displejů označujících 21 čísel ve hře.
- Jeden hráč vystupuje jako "Útočník", druhý jako "Obránce" v daném kole. V okně dočasného skóre se zobrazí PL-1, 2, 3 ... 16 označujících, který útočník je na řadě, nebo StP1, 2, 3 ... 16 označujících obránce. Hráči jdou na řadu dle instrukcí zobrazených v okně dočasného skóre.
- Cílem "Útočníka" je dosáhnout co největší možný počet bodů zásahem některých z čísel 1 až 20 a BULL'S EYE. Cílem "Obránce" je zasáhnout v libovolném prostředí každé číslo od 1 do 20 a BULL'S EYE.
- Zasáhne-li "Obránce" toto číslo, je číslo vymazáno, vyřazeno ze hry a na LED displeji zmizí. "Útočník" již nemůže na tomto čísle získávat body.
- Jsou-li všechna čísla vymazána, končí "Útočnickovo" kolo, v okně hráče se střídavě zobrazí konečné skóre útočníka a symbol "End" a zazní závěrečná melodie.
- Pro pokračování hry do dalšího kola stisknete tlačítko PLAYER CHANGE.
- Hra pokračuje až do posledního "Útočnickova" kola. Terč porovná konečné výsledky všech hráčů a zobrazí seznam F-1, F-2, F-3 nebo F-16 dle skóre hráčů a určí vítěze s nejvyšším skóre.

- V okně právě hrajícího hráče blikají tečky označující zbývající počet šipek hráče pro dané kolo.
- c) TEMPORARY SCORE:
- Po zásahu šipky do skórovací plochy se právě hrajícímu hráči zobrazí na 2 vteřiny pozice zasaženého segmentu, poté se zobrazí celkové skóre za současné kolo.
7. Vysvětlení k obrázku 1:
- Číslo 15 & BULL'S EYE: Žádný hráč zatím toto číslo neuzavřel.
- Číslo 16: Hráči 2, 3 a 4 mohou zde získávat body.
- Číslo 17: Hráč 3 může zde získávat body.
- Číslo 18: Hráči 1 a 3 mohou zde získávat body.
- Číslo 19: Hráč 1 může zde získávat body.
- Číslo 20: Všichni hráči uzavřeli toto číslo, takže žádný hráč již na tomto čísle nemůže získat body.



Hra „NO SCORE CRICKET“ (Cric - „KRIKET BEZ SKÓRE“). Volba: 1-16 hráčů

- Hra NO SCORE CRICKET je jednodušší variantou hry SCORE CRICKET. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec BULL'S EYE. Žádné body se nezapočítávají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a BULL'S EYE.
- Zobrazení se jen málo liší od hry SCORE CRICKET:
 - Stav "uzavření" čísla:
 - Stejně jako ve hře SCORE CRICKET.
 - Celkové skóre:
 - Ve hře SCORE CRICKET má každý hráč na začátku hry celkové skóre 21 bodů. Každý hráč se snaží zasáhnout 3x každé číslo od 15 do 20 a na závěr BULL'S EYE. 3 hody na 7 čísel je celkem 21 bodů. Celkové skóre se bude postupně snižovat, takže uzavře-li hráč poslední číslo, jeho skóre bude 0.
 - V okně právě hrajícího hráče blikají tečky označující zbývající počet šipek hráče pro dané kolo.
 - Dočasné skóre:
 - Po zásahu šipky do skórovací plochy se právě hrajícímu hráči zobrazí na 2 vteřiny pozice zasaženého segmentu, poté se zobrazí celkové skóre za současné kolo.
- Vysvětlení k obrázku 2:
 - Na začátku je celkové skóre 21 bodů a snižuje se k 0.
 - Můžete si spočítat označení na bloku LED displejů a celkové skóre a zjistíte, že celkem to je 21 bodů.



Hra „CUT-THROAT CRICKET“ (Cric - „VYBÍJECÍ KRIKET“). Volba: 2-16 hráčů

- Hra má stejná pravidla jako SCORE CRICKET. Odlišné je ale počítání bodů. Po uzavření daného čísla se každý další zásah na toto číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed BULL'S EYE a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.
- Hráč automaticky vypadává ze hry, jestliže jeho skóre přesáhne 1000 bodů.
- Zobrazení na displejích jsou stejná jako u SCORE CRICKET.

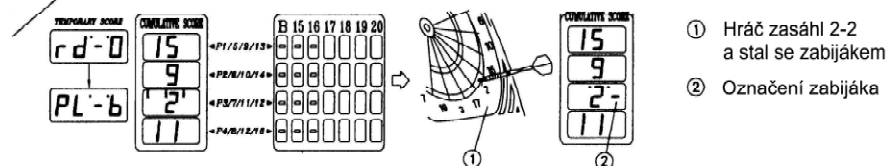
Hra „KILLER“ („ZABIJÁK“):

- KILLER je velmi živá a soutěživá hra. Jak z názvu hry vyplývá, cílem hráče je připravit své protivníky o „život“ dříve, než o něj přijde on sám. Poslední hráč, který zůstane „naživu“, vítězí.
- Ve hře se hrají všechna čísla kromě BULL'S EYE.
- 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, BULL'S EYE nemůže být číslem hráče. Pokud hráč mine terč, zasáhne BULL'S EYE nebo zasáhne číslo již zasažené jiným hráčem, hází ještě jednou.
- Každý hráč se nejdříve musí stát „zabijákem“, aby mohl „zabít“ soupeře.
- Existují zde tři herní varianty - „KILLER (Double ring)“, „KILLER (3-7 životů)“ a „KILLER TEAM“.

Hra „KILLER“ (KiLL dbL - DOUBLE RING). Volba: 2-16 hráčů

- „dbl“ volba - tradiční „zabijácká“ hra – znamená, že:
 - Jakmile hráč zasáhne DOUBLE svého vlastního čísla, stává se „zabijákem“.
 - „Zabiják“ musí zasáhnout DOUBLE čísel svých protihráčů, aby je mohl „zabít“.
 - „Zabijákem“ zůstává hráč natrvalo, dokud nepřijde o všechny své životy, čímž vypadne ze hry.
 - Každý hráč začíná se 3 životy zobrazenými v bloku LED displejů.
- V nultém kole popořadě hází každý hráč 1 šipkou, aby si stanovil své číslo. Tato cílová čísla musí být různá a zobrazí se hráči v okně CUMULATIVE SCORE. Při nastavování cílových čísel hráči nemusí tisknout tlačítko PLAYER CHANGE.
- Každý hráč, jeden za druhým, zkouší zasáhnout DOUBLE svého vlastního čísla. Jestliže se hráč stane „zabijákem“, symbol „-“ označující „zabijáka“ se zobrazí na pravé straně zabijákovy čísla a zazní znělka „Da Da Di, Da Da Di-“.
- „Zabiják“ začíná mířit na DOUBLE čísel ostatních hráčů. Zasáhne-li hráč DOUBLE jiného hráče, zazní „Da-Da Da, Da-Da Da, Da-Da Di“. Na displeji zasaženého hráče zmizí jedna značka, která představuje jeho život. Zasáhne-li „zabiják“ DOUBLE svého čísla, zazní „Ha, Le, Lu, Ya“.
- Pokud hráč ztratí všechny životy, vypadne ze hry. Na terči bude blikat „End“ (konec) a číslo hráče a zazní melodie „Don-Don Don Don-Don, Don-Don“.
- Vítězí hráč, který zůstane poslední naživu. Zazní vítězná melodie.
- Vysvětlení k obrázku 5:
 - Hráči 1, 2, 3 a 4 vlastní čísla 15, 9, 2 a 11. Na řadě je hráč 3.
 - Hráč zasáhl DOUBLE 2 a stal se zabijákem. Jedno označení zabijáka značí, že hráč 3 se stal zabijákem.

Fig5 KILLER (dbl, 2-4 players options) (PILL)

**Hra „KILLER“ (KiLL), Volby: 3-7 LF (životy), 2-16 hráčů****1. Volba: 3-7 životů**

- Na začátku hry nemá žádný hráč vlastní životy.
 - Hráč se stane „zabijákem“, když si nastrádá životy, které získá zásahem do vlastního čísla. Počet životů si hráči mohou nastavit mezi 3-7.
 - Jakmile se hráč stane „zabijákem“, nemůže získat další nebo ztratit své životy zásahem vlastního čísla.
 - „Zabiják“ může svůj titul ztratit, je-li jeho číslo zasaženo jiným „zabijákem“, ale „zabijákem“ se může stát znovu, podaří-li se mu nastrádat požadovaný počet životů.
 - Všechny DOUBLE a TRIPLE se započítávají jako jeden zásah.
- Po zvolení čísel každý hráč zkouší zasáhnout své vlastní číslo. Pokud hráč získá život, LED blok displejů hráče se rozsvítí. Ještě předtím, než se hráč stane zabijákem, může nešťastnou náhodou přidat život jinému hráči – pokud zasáhne číslo daného hráče a zazní melodie „Ha, Le, Lu, Ya“.
 - Pokud se hráč stane zabijákem, na pravé straně hráčova čísla se zobrazí symbol „-“ a zazní melodie „Da Da Di-, Da Da Di-“.
 - Zabiják míří na čísla ostatních hráčů. Pokud zasáhne číslo protihráče, zazní melodie „Da-Da Da Da- Da Da, Da- Da Di“ a na bloku LED displejů zabitému hráči zmizí jedno označení – jeden život.
 - „Zabiják“ nemůže hráče „zabít“ a vyloučit ho tím ze hry ven ještě před získáním jeho prvního života. „Zabiják“ může hráče zasáhnout, tím mu přidá život, a zbylými šipkami může hráče „zabít“, čili vyřadit ze hry.
 - Hráče, který ztratil všechny životy a tím pádem je vyřazen ze hry, terč ohlásí symbolem „End“/ „OUT“, blikajícím číslem vyřazeného hráče a melodií „Don-Don Don Don- Don, Don- Don“.
 - Poslední hráč, kterému zbývají nějaké životy, vyhrává, terč ohlásí vítěze melodií.

Hra „KILLER TEAM“ (KiLt – „ZABIJÁCKÝ TÝM“). Volby: 3-7LF, 4 hráči/ 2 týmy

- „Zabijácký tým“ je nová hra navržená firmou ECHOWELL.
- Hra je navržena pro týmy hráčů, je velmi napínavá a klade důraz na týmovou spolupráci.
- Tato hra se hraje stejným způsobem jako hra KILLER (volba 3-7LF) kromě následujících bodů:
 - Nastaveny jsou 2 týmy. Hráči 1 a 3 patří do jednoho týmu (s červeným LED zobrazením), hráči 2 a 4 do druhého (se zeleným LED zobrazením).
 - Zásahem svého vlastního života si hráč přidává životy. „Zabijákem“ se hráč stává po nasbírání předem nastaveného počtu životů.
 - Jestliže se hráč stal „Zabijákem“, zásahem daného čísla může přidat život svému spoluhráči.