

**ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ TERČ  
VEGA/SIRIUS/POLARIS/ANTARES**

# **Pravidla jednotlivých her**

#### **HORSESHOES (podkovy) - G77**

Tato hra je určena pro dva hráče (popř. dva týmy), kteří využívají při hře pouze dva segmenty „20“ a „3“, představující dvě koni podkovy. Hráč 1 hraje na číslo „20“ a hráč 2 hraje na číslo „3“. Body se načítají vždy za celé jedno kolo. První hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrává.

Bodování je následující:

TRIPLE kroužek = 3 body

DOUBLE kroužek = 2 body

trojčelník, lichoběžník = 1 bod

Při hře na týmy boduje vždy jen ten hráč, který získal v daném kole nejvíce bodů. Např. pokud 1. hráč týmu získá 3 body a 2. hráč týmu 1 bod, započítávají se v daném kole pouze body 1. hráče týmu. Hraje se, dokud některý z týmů nezíská 15 bodů. Tlačítkem SELECT před započátkem vlastní hry je možno nastavit hru na 15-25 bodů.

## BOWLING – G69

Je to velmi oblíbená hra a hráči musí být zkušení. Opět se začíná zvolením čísla prvním hodem.

Zbývající dva

hody jsou k získávání skóre. Toto se opakuje v každém kole. Tedy v každém kole hráč nejdříve prvním hodem zvolí číslo a pak hází na segmenty tohoto čísla zbývajícími dvěma hody. Získává skóre podle tohoto klíče:

Segmenty zvoleného čísla - Body

Double - 9

Vnější single - 3

Triple - 10

Vnitřní single - 7

## BASEBALL – G70

Tak jako ve skutečnosti se hra skládá z 9 směn. Každý hráč hází tři šipky za jednu směnu. Pole je rozloženo takto:

single segment 1 metra

double segment 2 metry

triple segment 3 metry

střed domácí metá (Home run) - může se na něj házet vždy až třetím hodem ve směně Cílem této hry je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každé směně. Display vpravo ukazuje hráči jednotlivé mety, runs a display uprostřed cíl vašich hodů. Display vpravo je rozdělen na dvě části. První část ukazuje mety, druhá runs.

## STEEPLECHASE – G72

V této hře jde o to dosáhnout co nejdříve cíle. Překážkový běh začíná na čísle 20 a pokračuje ve směru hodinových ručiček k číslu 5 a končí středem. Aby závod začal, musí hráč zasáhnout vnitřní segment čísla 20 a potom jednotlivá čísla. Jaký segment daného čísla je třeba trefit, ukazuje prostřední display, čárka u čísla nahore = vrchní single segment, čárka u čísla dole = spodní single segment, dvě čárky = double, tři čárky = triple. Dále jsou jako při překážkovém závodě připraveny překážky, které musí hráč překonat. Tyto čtyři překážky jsou na následujících číslech:

1. překážka - triple 13, 2. překážka - triple 17, 3. překážka - triple 8, 4. překážka - triple 5.

## SHOVE A PENNY – G73

Cílem této hry je zasáhnout č. 15 až 20 a střed. Single segment se počítá za 1 bod, double za 2 body a triple za 3 body. Každý hráč musí hodit na segmenty daného čísla a dosáhnout tří bodů v jednom kole aby mohl pokračovat na následujícím čísle v dalším kole.

## NINE-DART CENTURY – G74

Cílem je dosáhnout nebo co nejvíce se přiblížit ke skóre 100 po třech kolech (9 hodů). Kdo přesáhne 100 je mimo hru.

## GREEN VS. RED – G75

Hra je pouze pro dva hráče. Hráč č. 1 je černý a hráč č. 2 je červený. Hraje se pouze na double a triple. Hráč zasahuje černé double a triple od č. 1 ve směru hodinových ručiček. Hráč č. 2 zasahuje červené double a triple od č. 20 ve směru hodinových ručiček. Prostřední display ukazuje číslo, na které hráč hází. Když hráč zasáhne soupeřův double nebo triple tak se mu tyto body odečítají. Kdo má nejvíce bodů po absolvování celého kruhu, vyhrává.

## BIG SIX – G76

Tato hra dovoluje hráčům vyzvat soupeře, aby zasáhli cíl podle jejich výběru. Nicméně hráči si tuto výzvu musí zasloužit tím, že sami nejdříve musí trefit počáteční číslo 6. Před začátkem hry se hráči třech hodů musí hrát 1 trefit č. 6, aby ušetřil svůj život. Jinak jej ztrácí, což se označí křížkem přes třech hodů musí hrát 1 trefit č. 6, aby ušetřil svůj život. Jinak jej ztrácí, což se označí křížkem přes jedno kolečko značící jeho životy. Když hráč 1 trefí č. 6 prvním nebo druhým hodem mám možnost určit cíl pro svého soupeře. Takže hráč 2 musí nyní během tří hodů trefit tento cíl aby uchránil svůj život. Opět pokud se mu to nepovede, ztrácí život, naopak když se mu to povede prvním nebo druhým hodem má možnost vybrat cíl pro svého soupeře. Double, Triple jednotlivých čísel jsou těmi nejobtížnějšími cíli spolu s Bulleje. Vyhraje hráč, který má ještě nějaký život, když ostatní soupeři již všechny ztratili. U této hry svítí ATTEMPT.

Pravidla her jsou seřazeny podle stejného pořadí jako v terci. Pod číslem hry je zobrazena jednoduchá charakteristika.

## 301 – G01

Tato jedna z nejobtížnějších her se hraje tak, že se jednotlivé hody odečítají od stanoveného základu, až hráč dosáhne přesné nuly (0). Je-li nula překročena, zůstává hráči počet bodů stejný jako před tímto kolem. Má-li např. hráč 32 bodů a trefí segmenty 20, 8, 10 (součet 38), hráč má opět 32 bodů a pokračuje další hráč. Při této hře se může zvolit funkce DOUBLE IN/DOUBLE OUT. DOUBLE IN - Double musí být zasažen, aby hra mohla začít. DOUBLE OUT - Double musí být zasažen, aby hra mohla skončit. DOUBLE IN a DOUBLE OUT - Double musí být zasažen, aby hra mohla začít i skončit. MASTER OUT - Double nebo Triple musí být zasažen, aby hra mohla skončit. DOUBLE IN a MASTER OUT - První zásah musí být Double a hráč musí zasáhnout Double nebo Triple, aby mohl hru ukončit. Funkce DART OUT - když hráč dosáhne skóre 160 a menší, terč mu touto funkcí nabídne možnost, jak dosáhne nulu. Double je značen dvěma čárkami před číslem, Triple třemi čárkami.

Tlačítkem SELECT můžete nastavit různé úrovně startu této hry, 401, 501, 601, 701, 801, a 901. Tyto hry se hrají stejně jako 301.

## CRICKET – G08

Cílem této hry je otevřít všechna hraná čísla dřívě než soupeř, zaznamenat co nejvíce bodů a čísla zase uzavřít. Otevřené číslo - číslo třikrát zasažené, nebo jednou triplem, nebo jednou doublem a jednou normálně. Zavřené číslo - číslo otevřené všemi hráči. Hraje se na čísla 15 až 20 a střed. Hráč musí zasáhnout každé hrané číslo 3 krát, aby bylo otevřené. Na otevřené číslo získává hráč body vždy když je zasažené za předpokladu, že soupeři toto číslo ještě neotevřeli. Počet získaných bodů na číslo odpovídá hodnotě čísla. Pokud všichni soupeři otevřeli stejné číslo, je toto číslo zavřené a nelze na něj již získávat body. Čísla mohou být otevřána a zavřána v jakémkoliv pořadí. Double a Triple platí normálně. Hra končí až jsou všechna čísla zavřena, tzn. když všichni hráči otevřeli všechna čísla. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší skóre. CRICKET se zobrazuje na displeji postupným rozsvícením jednotlivých segmentů LED displeje.

## NO-SCORE CRICKET – G09

Navolte Crickem tlačítkem GAME a značknete tlač. SELECT. Tento CRICKET je bez skórování, tzn. vyhrává ten kdo první otevře všechna čísla. Jinak platí vše jak je popsáno u předchozí hry CRICKET.

## SCRAM – G10 (Pouze pro dva hráče)

Tato hra je obobou hry CRICKET. Hra má dvě části. Hráči mají rozdílný úkol v každé části. V první části hráč 1 otevřívá čísla jako ve hře CRICKET (G02), hráč 2 se snaží zasáhnout ta čísla, která hráč 1 ještě nestačil otevřít a tím získává body. První část hry končí, až když hráč 1 otevře všechna čísla. V druhé části se úlohy otočí. Nyní hráč 2 otevřívá čísla a hráč 1 boduje na neotevřených číslech. Hra končí až hráč 2 otevře všechna čísla a tím hráč 1 už nemá na čem bodovat. Kdo získal více bodů, vyhrává.

## CUT-THROAT CRICKET – G11

Hra se stejnými pravidly jako CRICKET (G02) s tím rozdílem, že body jsou připisované soupeři a cílem hry je získat co nejmenší počet bodů. Tato varianta hry CRICKET nabízí hráčům obrácenou psychologii myšlení. Místo získávání co nejvíce bodů pro svůj prospěch, hráči získávají co nejvíce bodů pro soupeřův neprospěch. Tuto hru si zamilují hlavně velmi soutěživí hráči.

## ADVANCED CRICKET – G12

V této obřížné modifikaci hry CRICKET musí hráči otevřít čísla pomocí zásahů do Double a Triple. Double se počítají 1 krát a Triple 2 krát. Střed se počítá jako u normálního CRICKETu. Jinak platí vše jako pro standardní CRICKET. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

## SHOOTER – G13

Tato hra testuje schopnost hráčů seskupit šipky dohromady do jednoho segmentu během každého kola. Počítat náhodně vybere segment, který musí hráči trefit na začátku každého kola. Vybrany segment je na prostředním display. Počítá se takto: Single segment = 1 bod, Double segment = 2 body, Triple segment = 3 body. Když počítáč vybere střed (Bulleje) jako segment, který se musí trefit, vnější černý střed = 2 body, vnitřní červený = 4 body. Hráč s nejvíce body, vyhrává.

## OVERS – G16

Při této hře musí hráč během každých třech hodů trefit více, než v jeho předchozím kole jinak ztratí „život“. Počet životů 3 až 7 se zvolí tlačítkem SELECT před začátkem hry. Životy jsou opět zobrazeny vpravo na display kolečky. Při ztrátě života se kolečko přeškrtně dvěma světlejšími čárkami. Poslední hráč s životem vyhrává.

## UNDERS – G19

Tato hra je opakem hry OVERS. Hráč musí hodit méně než v jeho předchozím kole, jinak ztratí „život“. Životů 3 až 7 se volí tl. SELECT a jsou znázorněny kolečkem na display vpravo. Když se život ztratí tak se kolečko přeškrtně. Každé kolo jako při každé hře, jsou tři šipky. Hra začíná s nejvyšším možným skóre 180. Každá šipka, která nedopadne do terče nebo se odrazí je penalizována 60 body. Poslední hráč s životem vyhrává.

## COUNT UP – G22

Úkolem při této hře je dosáhnout určeného počtu bodů. Tento počet stanovíme před hrou pomocí tl. SELECT v hodnotách 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999. Tato hra se hraje jednoduchým naštáním dosažených hodnot v každém kole. Kolo jsou tři body. Double a Triple platí normálně.

Vyhrává hráč, který první dosáhne dané nejvyšší hodnoty. Zde není nutno dosáhnout přesně stanovené hodnoty, může ji posledním hodem překročit.

## HIGH SCORE G30

Hra je podobná jako ta předchozí. Opět je nutné dosáhnout co nejvyššího bodového zisku. Při této hře si volíme počet kol. Základ jsou tři kola, tj. 9 hodu. Před začátkem hry si tl. SELECT volíme jiný počet kol této hry, a to od 4 až do 14. Hráč, který během určeného počtu kol získá co nejvíce bodů, vyhrává.

## ROUND-THE-CLOCK – G42

Každý hráč musí zasáhnout čísla v pořadí od 1 do 20. Kolo má tři body. Double a Triple zde platí jako normální zásah, protože zde se nehraje na výši skóre. Prostřední display ukáže každému hráči jaké číslo má trefit. Dokud toto číslo netrefí, nemůže pokračovat na čísle vyšším. Po zásahu správného čísla ihned následuje snaha trefit další vyšší číslo. Vyhrává ten kdo první dosáhne č.20. Při této hře svítí ATTEMPT. U této hry lze nastavit mnoho úrovní obtížnosti:

ROUND THE CLOCK 5 - hra začíná od čísla 5.

ROUND THE CLOCK 10 - hra začíná od čísla 10.

ROUND THE CLOCK 15 - hra začíná od čísla 15.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Hra se hraje pouze na zásahy double segmentů čísel 1 až 20.

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Hra se hraje pouze na zásahy triple segmentů 1 až 20.

Opětí hry s modifikací DOUBLE a TRIPLE lze hrát od čísla 5, 10, 15.

## KILLER – G54

Tuto hru je nejlépe hrát ve více hráčích, i když ji mohou hrát také pouze dva hráči. Na začátku hry si musí každý hráč nejdříve zvolit svoje číslo tím, že hodí šipku do terče. Toto číslo je hráči přidělené po celou hru. Terč tuto fázi indikuje údajem SEL na display. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Když každý hráč má svoje číslo, hra může začít. Vaš první úkol je stát se „Killer“ tím, že trefíte double Vašeho čísla. „Killer“ zůstáváte po celou hru. Nyní se snažte zasáhnout double čísla přidělená soupeřům a tím je připravujete o „životy“. Vyhrává hráč s posledním životem. Život je znázorněn vpravo rozsvíceným kolečkem. Při ztrátě života se toto kolečko přeškrtně. V základní verzi je tato hra nastavená tak, že pro vyřazení Vašeho protiváře musíte trefovat double jeho čísla. Toto je

znázorněno v záhlaví hry dvěma vodovornými čárkami před č.3 což je počet životů. V této verzi lze navíc počet životů 3, 5, 7. Dále však je možno tuto hru hrát lehčími, že tl. SELECT najdete vpravo kde bylo vodovorné čárky před počtem životů zmiří. V tomto nastavení hry můžete trefovat i základní segmenty pro ztrátu soupeřova života. Lze samozřejmě trefit i double nebo triple soupeřova čísla a pak soupeř ztratí dva nebo tři životy najednou. Zde můžete nastavit od 7 až do 14 životů.

## DOUBLE DOWN - G55

Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná na čísle 15, které musí hráč trefit alespoň jedním hodem. Tím se mu přičte 15 bodů. Jestliže ani jedním hodem ze tří hráč netrefí č. 15 pak ztratí polovinu skóre. Pokud však trefí č. 15 vícekrát, kolikrát se mu č. 15 přičte k celkovému skóre. Pokud hráč uspěje v předchozím kole, pokračuje v dalším kole č. 16 podle stejných zásad. Uspějí-li na č. 16 pokračuje v dalším kole atd. Pokud v jakémkoliv kole hráč neuspěje, tak se mu vždy odpočítá polovina skóre. Ke skóre se tudíž přičítá v každém kole pouze předepsané číslo, nebo jakýkoliv double/triple pokud je předepsán. Vyhrává hráč, který absolvoval všechna kola a získal nejvíce bodů. Zde jsou čísla, která je nutno trefit v jednotlivých kolech aby hráč postoupil do dalšího kola: 15, 16, D (DOUBLE), 17, 18, T (TRIPLE), 19, 20, B (BULLEYE, střed).

## DOUBLE DOWN 41 – G56

Tato hra má podobná pravidla jako standardní DOUBLE DOWN, jak jsou popsána v předchozí hře. Rozdíli je v tom, že kola jsou v opačném pořadí, tj.: 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B. Další změna je extra kolo na konci, tj. 41. V tomto kole hráč musí třemi hody dosáhnout součet 41, (např. 20+20+1, atd.) jinak se skóre opět pulí. Končí se házením na střed (B = BULLEYE).

## ALL FIVES - G57

V každém kole (3 šipky) musí hráč naházet součet dělitelný 5. Kolikrát je jeho součet dělitelný 5 tolik bodů získává, např. body 9 + 7 + 4 = 20 : 5 = 4 body do celkového skóre. Hráč musí zasáhnout aktivní segmenty všemi třemi šipkami. Zamezí se tím „chytáčení“, když dva body jsou dělitelné 5 a hráč má obavu jestli se i třetí hod povede. Jestliže součet není dělitelný 5 tak se hráči nepočítají žádné body. Kdo první dosáhne skóre 51, vyhrává. TL. SELECT před startem hry se můžou nastavit další varianty 61, 71, 81, 91.

## SHANGHAI – G62

Každý hráč musí projít postupně všemi čísly od 1 do 20 a nakonec střed. Vždy se počítají pouze body získané zásahem platného čísla pro dané kolo. V prvním kole musí hráč házet na č. 1, pokud jej zasáhne jednou, má jeden bod, pokud dvakrát má dva body atd. V dalším kole hráč hází na č.2. Pokud jej zasáhne třikrát, získá šest bodů do celkového skóre. Aby hráč postoupil do dalšího kola, musí trefit předepsané číslo alespoň jednou. Předepsané číslo vidíme na středním display. TL. SELECT se můžou vybrat další varianty:

SHANGHAI 5 - hra začíná od segmentu č. 5.

SHANGHAI 10 - hra začíná od č. 10.

SHANGHAI 15 - hra začíná od č. 15.

## GOLF – G66

Cílem této hry je projít 9 „jamek“ (čísla od 1 do 9) s co nejnižším skóre. Každé číslo 1 až 9 musí hráč zasáhnout třikrát. Pak pokračuje na dalším čísle. Vyhrává hráč, který všechna čísla 1 až 9 zasáhl třikrát na co nejmenší počet pokusů. Double a triple platí, např. zasáhne-li dané číslo triplem je to jako bychom jej zasáhli třikrát.

## FOTBAL – G68

První věc je vybrat pro každého hráče jeho hřiště. Bud šipkou, nebo mechanickým zmačknutím segmentu. Je jedno jaké číslo to bude, ale jakmile je toto číslo dané stává se vaším startovním bodem a musíte projít všechny segmenty od double tohoto čísla skrz střed až po double čísla profilového, je to celkem 11 segmentů a musí být zasazeny v pořadí, jak jdou za sebou. Např. váš výchozí bod je číslo 20. Začínáte na double 20, dále zákl. segment 20 vnější, triple 20, zákl. segment 20 vnitřní, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, zákl. segment 3 vnitřní, triple 3, zákl. segment 3 vnější, double 3. Kdo tuto cestu projde jako první, vyhrává.

# ELEKTRONICKÝ ŠÍPKOVÝ TERČ VEGA/SIRIUS/POLARIS/ANTARES

## LIKVIDACE ODPADU

Staré elektrické přístroje z domácnosti:

Nechcete-li přístroj již dále používat, odevzdejte jej prosím na sběrném místě pro staré elektrické přístroje.

Staré přístroje nevyhazujte v žádném případě do nádob s netříděným odpadem.

Další pokyny k likvidaci:

Odevzdejte starý přístroj v takovém stavu, aby nebyla znesnadněna jeho pozdější recyklace nebo zhodnocení.

Baterie předem odstraňte a zabraňte poškození nádob obsahujících tekutiny.

Staré elektrické přístroje mohou obsahovat škodliviny. Při špatné manipulaci nebo při poškození přístroje může při jeho pozdější recyklaci dojít k poškození zdraví nebo znečištění vody či půdy

## BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

Nepokoušejte se nabíjet baterie pro jednorázové použití.

Nabíjecí baterie před nabíjením vyberte z přístroje.

Nabíjecí baterie nabíjejte jen pod dohledem dospělých.

Nepoužívejte současně baterie různých typů, nové a použité články.

Používejte jenom baterie stejného nebo srovnatelného typu.

Při vkládání baterií dávejte pozor na správnou polaritu.

Vybité baterie odstraňte.

Nabíjecí kontakty nezkratujte.

Výrobce :

Garlando S.p.A. - Via Regione Piemonte, 32  
Zona Ind. D1 - 15068 Pozzolo Formigaro (AL) - ITALY  
Tel. +39.0143.318500 - Fax +39.0143.318585

Dovozce do ČR:

TAB průmyslová a zábavní elektronika s.r.o.  
Tečovská 37  
763 02 Zlín

Vyrobeno v Číně

# NÁVOD K OBSLUZE

## BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

1. Tento elektronický terč je určen výhradně pro šípky s měkkým plastovým hrotem. Hra se šípkami s ocelovým hrotem poškodí terč.
2. Tento terč můžete používat buď s monočláňky, nebo s adaptérem.
3. Při hře vždy dvejte pozor. Před hozením šípky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
4. Tato hrací sada obsahuje malé součásti (hroty apod.) a není proto vhodná pro děti do 3 let.
5. Tuto hrací sadu můžete používat buď s monočláňky nebo s adaptérem. Adaptér musí mít na výstupu napětí 9V DC/100mA,(230V AC - 9V /100mA DC)
6. Adaptér (voltelné) není hračka.
7. Čištění:  
Terč čistěte suchým nebo lehce navlhčeným hadříkem.  
Nečistěte výrobek vodou nebo chemickými čistícími prostředky. Před čištěním odpojte přístroj ze sítě.
8. Uchovávejte si laskavě celý tento návod.

## HLAVNÍ ZÁSADY PŘI POUŽÍVÁNÍ TERČE

1. Nikdy nepoužívejte ocelové hroty u šípek.
2. Házet šípky uvolněně, nepoužívejte nadměrného švihů a síly při házení šípek. Prudkým házením trpí hroty šípek a segmenty terče.
3. Při vyjímání šípek s nimi pootočte ve směru hodinových ručiček, lépe se vytahují a šetří se hroty.
4. Používejte pouze síťový adaptér dodaný s terčem.
5. Dbejte, aby terč nebyl polit tekutinou, nepoužívejte spray čistíče nebo čistíče obsahující čpavek nebo podobné ostré chemikálie.

## OBSAH BALENÍ

Krabice s terčem obsahuje: elektronický terč  
síťový adaptér (voltelné)  
6 šípek s náhradními hroty  
Návod

## MONTÁŽ TERČE

Umístění terče: Pověste terč 173 cm vysoko, kde je umístěn střed terče tzv. „Bulleye“. Křížky označují profisy zezadu terče pro závěsné šrouby. Pokud chcete zavěsit terč bezpečněji, použijte pro zavěšení terče 4 šrouby jdoucí skrz terč na čtyřech místech v čerňém kruhu s čísly. Vzdálenost házečí čáry je 237cm od přední plochy terče.

## TLAČÍTKA A JEICH FUNKCE

POWER - červené tl. pro vypnutí a zapnutí terče.  
PLAYER/PAGE - volba počtu hráčů. Také je tímto tlačítkem možno zjistit skóre protivráče, když není aktivně zobrazeno na display. Terč umožňuje hru až 8/16 hráčů.  
DOUBLE/MISS - pro funkce „DOUBLE IN/DOUBLE OUT“ při hře 01, tj. 301, 401,... Také se toto tl. používá při odečtu hodu mimo hrací plochu.  
START/HOLD - toto tlačítko má několik funkcí:  
start hry když jsou všechny volby nastaveny podržet terč ve stavu HOLD (nahore svítí HOLD), kdy je možno vyjmout šípky z terče aniž by manipulaci se šípkami terč zaznamenal jako zásah.  
GAME - výběr hry  
CYBERMATCH - možnost hrát proti počítači v terči: Zmáčkněte před začátkem hry, uvidíte úroveň C1(profil) až C5 (začátečník). Žádanou úroveň nastavte několikaerym zmáčknutím tohoto tlačítka

## POKYNY PRO UVEDENÍ DO PROVOZU

1. Vložte do pouzdra na baterie 3 monočláňky AA nebo zapojte adaptér do zásuvky a poté zasuněte zástrčku do zdířky, která se nachází na pravé straně terče.
2. Stiskněte POWER tlačítko k uvedení přístroje do provozu.
3. Stiskněte tlačítko GAME (Hra) a vyberte typ hry. Poté stiskněte Možnosti a zvolte herní alternativu.
4. Stiskněte tlačítko PLAYER k nastavení počtu hráčů (1,2,3,4 t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Standardně jsou nastaveni 2 hráči.
5. Stiskněte tlačítko START (červené) k aktivaci hry a můžete hrát
6. Házet šípek – počet hodů  
Indikátor počtu hodů je umístěn napravo od displaye, zobrazuje počet hodů, které mají být odehrány.  
Pokud jsou všechny tři hodý odehrány, zvuk vyzve dalšího hráče a indikátor skóre bliká.  
Můžete odebrat šípky z terče a po stisku tlačítka START hraje další hráč.

## TÝMOVÁ HRA

Týmová hra je určena pro více než 4 hráče. Maximálně pro 2 x 4 (2 x 8) páry hráčů. Pro volbu Tým-hracích módů stiskněte tlačítko START, dokud se nezobrazí „t“ na display. Možnosti nastavení týmové hry jsou následující:  
t 2-2 2 týmy, 4 jednotliví hráči  
t 3-3 3 týmy, 6 jednotlivých hráčů  
t 4-4 4 týmy, 8 jednotlivých hráčů  
Během týmové hry se skóre hráčů v jednom týmu sčítá.