

PRAVIDLA HRY

"Sekce" je výšeč, který vede od vnějšího čísla až do středu terče. "Bullseye" je středový červený kruh (hodnota 50 bodů) a zelený kruh (25 bodů). Když hodíte magnetickou šípku, může dopadnout přes dva výšeče. Proto doporučujeme počítat body z výšeče, kde je větší část hrotu šípky, a aby se počítal, musí být celý hrot šípky na magnetickém herním dílku. U nových nebo mladších hráčů však můžete říci, že stačí, když se dotknou herního dílku. Ať už se rozhodnete jakkoli, dohodněte se před začátkem a bavte se!

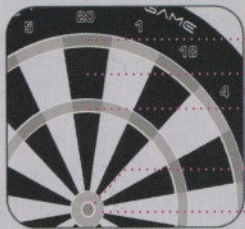
Každý hráč hodí jednu šípku na terč a ten, který je nejbližší "Bullseye", začíná hru. Nebo si hodte mincí!



KLASICKÉ ŠIPKY

501 - NEJHRANĚJŠÍ ŠIPKOVÁ HRA!

Každý hráč hází postupně 3 šípky. Každá výšeč šipkového terče má jinou hodnotu uvedenou na vnějším okraji této části. Vnější kroužek znamená dvojnásobek bodů a prostřední kroužek znamená trojnásobek bodů.



Dvojnásobné bodování (2x číslo)

Jednoduché bodování (1x číslo)

Trojnásobné bodování (3x číslo)

Dvojnásobný Bull (50 bodů)

Jednoduchý Bull (25 bodů)

Každý hráč začíná s 501 body. Hodte tři šípky a poté odečtěte celkový počet bodů od 501, abyste získali nové skóre. Každá šípka, která mine, odrazí se nebo spadne z hrací plochy, nezískává žádné skóre. Poté jsou na řadě ostatní hráči.

Hráči musí při svém posledním hodu trefit double (vnější kroužek), aby jejich skóre kleslo přesně na nulu a aby vyhráli hru. **Vítězem se stává hráč, který se jako první dostane přesně na nulu bodů.**

Tip: Může být užitečné, když vám někdo bude hlídat skóre!



INSTRUCTIONS ALSO AVAILABLE
IN VIDEO FORMAT ON MISSION DARTS
YOUTUBE CHANNEL


JSTE PŘIPRAVENI STÁT SE PROFESIONÁLEM?

Důležité je neustále trénovat, proto jsme pro vás připravili spoustu různých her, aby vás šípky bavily! Až budete připraveni na šípky s body, Mission má vše, co potřebujete k přechodu na šípky s měkkými nebo ocelovými hroty. **Trik spočívá v tom, abyste neustále trénovali házení!**



 **MISSION**

missiondarts.com | @missiondarts

Přeloženo:  e-sipky.cz

MAGNETIC
MAYHEM

7 DARTS GAMES IN ONE



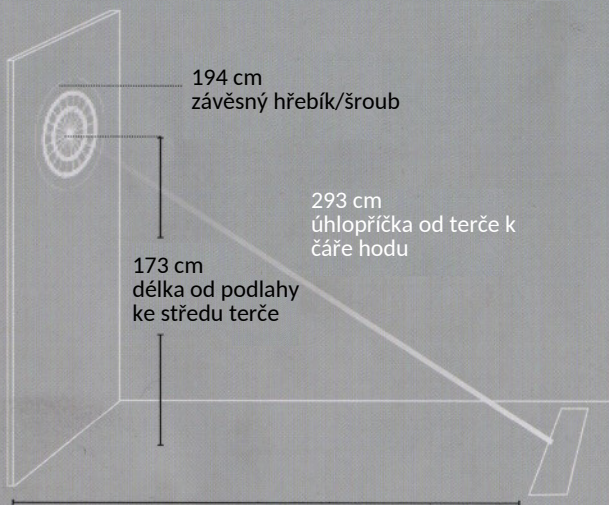
PRAVIDLA & HRY

Přeloženo:  e-sipky.cz

 **MISSION**

JAK NA PŘIDĚLAT TERČ

TIP: TYTO VZDÁLENOSTI MŮŽETE UPRAVIT PODLE VÝŠKY A VĚKU HRÁČŮ.



VÝŠKA MONTÁŽE

Oficiální výška je 173 cm od podlahy ke středu terče. Závěsný hřebík/šroub by tedy měl být 194 cm od podlahy. Deska by měla být namontována rovně na stěně, a výšeč s číslem 20 by měla být nahoře.

HÁZECÍ ČÁRA

Oficiálně by měla být házecí čára 237 cm od přední části šipky. Tip: při hře na nerovném povrchu měřte 293 cm diagonálně od terče k čáře hodu.

JAK NA NASTAVIT

- Při házení šipek je nutný dohled dospělé osoby.
- Neházejte šipky na ostatní hráče.
- Některé malé části mohou představovat nebezpečí udušení a nejsou vhodné pro děti do 3 let.
- Ujistěte se, že na stěně kolem hrací desky, v prostoru pod hrací deskou a mezi hrací deskou a házecí čarou není nic, co by se mohlo při házení šipek poškodit. Doporučujeme volný prostor minimálně 0,6 m po obou stranách desky.



VESMÍRNÁ BITVA

Nalepte magnetické "vesmírné" dílky na hrací desku a dílek "počítadla" na číslo „1“ na vnějším okraji hrací desky. Házejte třemi šipkami na hráče v jednom tahu. Snažte se zasáhnout "vesmírné" dílky a vyhnout se astronautům, abyste získali co nejvíce bodů! Jakmile zasáhnete některou figurku, odstraňte ji z hrací desky a nechte si ji u sebe. Až budou všichni hráči na tahu, přesuňte figurku počítadla na další číslo ("2", pak "3" atd.). **Hra končí, jakmile zasáhnete všechny vesmírné figurky (kromě astronautů), nebo když každý z vás odehraje 10 kol. Spočítejte každému hráči body. Hráč s největším počtem bodů vyhrává a stává se mistrem vesmírného průzkumu.**



KRMENÍ MIMOZEMŠTANŮ

Umístěte všechny dílky "těla mimozemšťanů" a "jídla" na hrací desku a dílek "počítadla" na číslo "1" na vnějším okraji hrací desky. Cílem je shromáždit hlavu, tělo a nohy a sestavit tak kompletního mimozemšťana a navíc získat mimozemské jídlo, kterým ho nakrmíte! Vyhrává ten, kdo získá mimozemšťana a potravu s nejvyšší hodnotou! Házejte třemi šipkami na hráče v jednom tahu. Pokud trefíte figurku hlavy, získáváte tímto hlavu atd. Pokud zasáhnete část těla, kterou již máte, vyberte si, kterou si chcete ponechat. Buďte opatrní, protože mají různou bodovou hodnotu a některé dílky jídla mají záporné skóre! Pokud zasáhnete figurku jídla, můžete ji vyměnit za figurku jídla libovolného jiného hráče dle vlastního výběru a figurky jídla se zápornými body dát pryč! Až budou všichni hráči na tahu, přesuňte figurku počítadla na další číslo ("2", pak "3" atd.). **Na konci 10 tahů sečtete své body. Pokud některý z hráčů sestaví úplného shodného mimozemšťana, získá 300 bonusových bodů! Pokud zkompletujete svého mimozemšťana a jídlo před 10. tahem, můžete si vybrat, zda přestanete hrát, nebo budete pokračovat ve výměně částí těla!**



BOJOVÉ ŠIPKY

Rozdělte hráče do dvou týmů (modří proti červeným) a střídejte se v umísťování dílků "lodí" na hrací plochu. Střídavě házejte třemi šipkami a snažte se zasáhnout lodě soupeřova týmu. Po zasažení lodi ji označte žlutou bombou vedle ní. U každé lodi je uvedeno, kolikrát musíte loď zasáhnout, abyste ji potopili. Pokud ji potopíte, odstraňte ji z hrací plochy. Pokud zasáhnete vlastní loď, musíte přidat bombu! Buďte opatrní, jinak můžete potopit vlastní loď! **Vítězem se stává tým s poslední lodí!**



MONSTRA

Rozdělte se na dva týmy (modří a červení) a střídejte se v umísťování dílků "Příšer" a následně dílků "Výzvy" na terč. Střídavě házejte po třech šípkách a snažte se zasáhnout svá monstra! Pokud zasáhnete své příšerky, odstraňte je z terče a váš tah končí. Pokud zasáhnete figurku výzvy, musí váš soupeř ve svém dalším tahu provést výzvu, nebo vrátit jednu ze svých příšer na hrací desku. Pokračujte, dokud netrefíte příšerku nebo dokud nedokončíte svůj tah. Figurky výzev z hrací desky neodstraňujte. Prázdné dílky můžete použít k napsání vlastní výzvy. Svému soupeři můžete dát tři výzvy, které musí splnit ve svém tahu! **Tým, který jako první posbírá všechny své příšery, vyhrává!**



DINO DASH

Pohybuje se po hrací ploše ve směru hodinových ručiček dříve, než vás příšera dostihne a zaútočí! Každý hráč si vybere figurku "průzkumníka" a umístí ji do výšeč s číslem 20. Figurku "Dinosaury" umístěte do výšeč s číslem 9. Hráči se střídají v házení tří šipek. Mířte na další výšeč hrací desky, kam se vaše figurka průzkumníka pohybuje po směru hodinových ručiček (při prvním pokusu to bude výšeč 1). Za každou šipku v tomto dalším segmentu se posuňte o jedno políčko vpřed. Pokud nezasáhnete ŽÁDNÉHO dinosaury, v tomto tahu se nepohnete. Poté, co každý hráč provede svůj tah, posuňte dinosaury o jedno místo po směru hodinových ručiček a blíže k hráčům! Pokud se váš dinosaur posune na vaši figurku hráče, pak vás dinosaur sežere a vy končíte! **Vítězem se stává ten, kdo se jako první vrátí na 20. políčko, aniž by byl sežrán.**

12

KULEČNÍK

8 kouli jde na Bullseye (úplně uprostřed). Každý tým (pruhované koule versus plné koule) se střídá v umísťování jedné koule na terč. Střídavě házejte po třech šípkách a snažte se zasáhnout koule svého týmu. Po zasažení svých koulí je odstraňte z hrací desky. Pokud zasáhnete soupeřovu kouli, váš tah končí. Pokud ve svém tahu zasáhnete tři své koule, máte další pokus. Je tedy možné (ale obtížné) vyhrát hru, aniž by se soupeř vůbec dostal k hodu! **Jakmile trefíte všechny koule svého týmu, musíte k vítězství trefit kouli 8. Pokud hráč zasáhne 8 kouli dříve, než zasáhne všechny ostatní koule, váš tah končí a 8 koule zůstává na místě.**