

BULL'S NL POČÍTADLO ELECTRONIC LCD DARTSCORER



e-sipky.cz



1. Display hráče
2. Di = Double in indikátor
3. Do = Double out indikátor
4. Mo = Master out indikátor
5. Cricket display
6. Display skóre
7. Dočasný šipkařský display
8. On/Off
9. Miss & Reset
10. Enter
11. Dolů
12. Nahoru
13. Další

- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

PROVOZNÍ PŘÍRUČKA

1. Stiskněte On/Off pro zapnutí hry a zahraje uvítací melodii
2. Při zapnutém napájení se některé displeje rozsvítí s uvítací melodií. Když zvuk zhasne, na displeji přehrávače a na displeji skóre se zobrazí „G01“ a „301“.
3. Stisknutím tlačítka UP nebo DOWN vyberte hry.
4. Stiskněte tlačítka UP nebo DOWN pro výběr možnosti a stiskněte Enter pro potvrzení výběru.
5. V případě výběru 301 nebo 301 League stiskněte nahoru nebo dolů pro další výběr možností Single/Double/Master. Stiskněte Enter pro potvrzení výběru.
L01: Single in/Single Out (Všechny ikony budou během hry vypnuté)
L02: Double In/Single Out (ikona Di bude svítit během hry)
L03: Single In/Double Out (ikona Do bude svítit během hry)
L04: Double In/Double Out (ikona Di i Do bude během hry zapnutá)
L05: Single In/Master Out (ikona Mo bude svítit během hry)
L06: Double In/Master Out (ikony Di i Mo budou během hry zapnuté)
6. Stisknutím tlačítka UP nebo DOWN vyberte počet hráčů. K dispozici je celkem 9 výběrů hráčů od režimu 1 hráče až po režim 8 hráčů plus režim počítačového hráče. Stiskněte ENTER pro potvrzení výběru a spuštění hry. Pro více než 2 hráče budou někteří hráči sdílet zobrazení skóre hráče.
7. Pokud je vámi vybraná a potvrzená možnost v režimu počítačového hráče, budete hrát proti počítači. Stisknutím tlačítka UP nebo DOWN vyberte úroveň počítačového hráče a stisknutím klávesy ENTER spustíte hru. pět úrovní počítačového přehrávače je následujících
C1: Začátečník
C2: Střední
C3: Pokročilý
C4: Expert
C5: Profesionál
8. V případě, že má hra možnost 25/50 bull, můžete vidět stisknutím tlačítka UP nebo DOWN pro výběr a stisknutím klávesy ENTER volbu potvrďte. 25/50 (vnější býk je 25 a vnitřní býk je 50) a 50/50 (vnitřní i vnější býk je 50).
9. Během hry, když počítač oznámí "NEXT", žádný tlak na oblast segmentu neaktivuje zařízení. Hráč musí odstranit všechny šipky a stisknout tlačítko Další pro další kolo hráče. Zařízení se automaticky přepne na následujícího přehrávače, pokud zařízení nebylo používáno přibližně 10 sekund po oznámení "NEXT".
10. Stiskněte MISS pro skóre 0 a zaznamenejte jednu šipku, když šipka během hry zasáhne přepážku, lapač šipek nebo úplně mine hrací plochu.
11. Pokud chcete hru resetovat, stiskněte tlačítko RESET a podržte jej po dobu 2 sekund.
12. V průběhu hraní můžete stisknout ENTER a zkontrolovat skóre ostatních hráčů.
13. Stisknutím a podržením tlačítka ON/OFF po dobu 3 sekund vypnete zařízení. Pro účely úspory energie je zařízení vybaveno funkcí automatického napájení. Pokud zařízení nebylo v provozu po dobu 30 minut, zařízení se automaticky vypne.

GAME TABLE

GAME	DESCRIPTION	DISPLAY	VOLBA/VARIACE	POČET HRÁČŮ
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	3L1	6/48	1-8
G08	501 League	5L1	6/48	1-8
G09	601 League	6L1	6/48	1-8
G10	701 League	7L1	6/48	1-8
G11	801 League	8L1	6/48	1-8
G12	901 League	9L1	6/48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	Shi	4	1-8
G16	High Score	HiS	12/24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3/6	1-8
G18	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19/38	2-8
G29	Unders	Und	19/38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1/2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

HRY

G01 301 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Skóre bude odečteno za každou šipku od 301 bodů.

První hráč, který dosáhne přesně 0, se stane vítězem. Když hráč překročí skóre potřebné k dosažení přesné nuly, tah je „propad“ a skóre se vrátí zpět na to, co bylo před tahem.

L01 (Single In + Single Out): *Všechna LED světla budou během hry zhasnutá*

Bodování začíná a končí, když je zasaženo jakékoli číslo. Hráč může ukončit hru zásahem libovolného čísla, které sníží skóre přesně na nulu.

L02 (Double In + Single Out): *Di LED světla budou během hry zapnutá*

Bodování začíná, když je zasaženo číslo v prstenu double nebo Bull's Eye. Dokud nebude tato podmínka splněna, nebude se počítat žádné skóre.

L03 (Single In + Double Out): *Do LED světla budou během hry zapnutá*

Hráč může ukončit hru zásahem do čísla v prstenu double nebo Bull's Eye, které sníží skóre na nulu. Když hráč překročí skóre potřebné k dosažení nuly nebo "1", hod je "bust" a skóre se vrátí zpět na to, co bylo před hodem (zbývající "1" skóre je také bust, protože neexistuje žádná možnost jak ji dostat ji na nulu dvojitým zásahem)

L04 (Double In + Double Out): *Di a Do LED světla budou během hry zapnutá*

Bodování začíná, když je zasaženo číslo v kruhu double nebo Bull's Eye, a končí, když je zasažen double prsten nebo Bull's Eye, které snižuje skóre přesně na nulu.

L05 (Single In + Master Out): *Mo LED světla budou během hry zapnutá*

Hráč může ukončit hru zásahem do čísla v doublu, triplu nebo Bull's Eye, které sníží skóre přesně na nulu.

L06 (Double In + Master Out): *Do a Mo LED světla budou během hry zapnutá*

Bodování začíná, když je zasaženo číslo v v double nebo Bull's Eye a končí, když je zasažen dvojitý nebo trojitý kruh nebo dvojitý terč, čímž se skóre sníží přesně na nulu.

Možností výběru Bull's Eye 50/50 (vnitřní i vnější Bull's Eye je 50) nebo 25/50 Bull's Eye (vnitřní Bull's Eye je 50 a vnější 25). Celkem lze vybrat z 12 variant. Aby byly hry příjemnější, hra také zobrazí průměrný bod šipky pro každého hráče, aby si ověřil úroveň dovedností.

G02 501 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301“, s výjimkou začátku od 501 bodů.

G03 601 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301“, s výjimkou začátku od 601 bodů.

G04 701 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301“, s výjimkou začátku od 701 bodů.

G05 801 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301“, s výjimkou začátku od 801 bodů.

G06 901 (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301“, s výjimkou začátku od 901 bodů.

G07 301 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Podobné jako 301 Count-down, ale zde týmy hrají proti sobě. Pokud člen týmu dosáhne přesně 0, jeho tým vyhrál. Kromě 301 standardních variant umožňuje tato hra také výběr následujících 4 různých členů týmu.

Možnosti: 2C, 3C, 4C Cyb

2C: 2 hráči v každém týmu

3C: 3 hráči v každém týmu

4C: 4 hráči v každém týmu

Cyb: 1 hráč v každém týmu

G08 501 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301 LEAGUE“, s výjimkou začátku od 501 bodů.

G09 601 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301 LEAGUE“, s výjimkou začátku od 601 bodů.

G10 701 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301 LEAGUE“, s výjimkou začátku od 701 bodů.

G11 801 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301 LEAGUE“, s výjimkou začátku od 801 bodů.

G12 901 LEAGUE (s volbou Bull's Eye 25/50)

Hry a operace jsou stejné jako u „301 LEAGUE“, s výjimkou začátku od 901 bodů.

G13 COUNT UP (s volbou 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull)

Cílem je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhne předem stanoveného skóre. Skóre se sčítá za každou šipku, vítězem se stane první hráč, který dosáhne nebo překročí stanovené body. Možnosti jsou 100, 200, 300 ... 900.

G14 ROUND THE CLOCK (s volbou 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Zásah v přesném pořadí 1, 2, 3 ... až do 5, 10, 15 nebo 20 s přímými, dvojitými nebo trojitými ranami v závislosti na úrovni výkonu. Vítězí ten, kdo jako první dosáhne konečného skóre. Hráči začínají další kolo s dalším správným číslem v pořadí. Display zobrazí číslo, které musí hráč zasáhnout.

105, 110, 115, 120: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 bez ohledu na to, zda je to single, double nebo triple.

205, 210, 215, 220: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 a platí pouze pro double.

305, 310, 315, 320: Poslední číslo je 5, 10, 15, 20 resp. platí pouze pro triple.

G15 SHANGHAI (s volbou L01, L05, L10, L15)

Každý hráč se musí pohybovat kolem hrací plochy, aby získal od 1 do 20 a poté volské oko. Hodte šipku pro každého člena a vyhrává hráč, který získá nejvyšší skóre. Každý hráč může skórovat v libovolném správném segmentu (single X1, souble X 2, triple X 3) a výběry se liší následovně:

L01: hra začíná od segmentu 1

L05: hra začíná od segmentu 5

L10: hra začíná od segmentu 10

L15: hra začíná od segmentu 15

G10 HIGH SCORE (s volbou H03, H04, H05 ... H14, 25/50 Bull)

Pravidla jsou jednoduchá. Každý hráč musí nasbírat nejvíce bodů ve 3, 4, 5 ...nebo 14 kolech (každé kolo 3 šipky), aby vyhrál. Double a Triple se počítají jako X2 a X3 skóre daného segmentu.

H03, H04, H05 ... H14 představují 3, 4, 5 ... 14 kol.

G17 SHOOT-OUT (s volbou -03, -0,4, -05, ... -19, -20, -21)

Display náhodně zobrazí skóre, které má hráč zasáhnout. Za správný zásah získáváte bod. První hráč, který zasáhne 3, 4, 5, 6 ... 21 bodů v závislosti na úrovni obtížnosti, vyhrává. Pokud hráč nezasáhne desku do 10 sekund, automaticky se změní na jiné skóre, které hráč zasáhne, a počítá se, jako když trefíte špatné číslo.

-03, -04, -05 ... -21 představuje 3, 4, 5, ... 21 značek.

G18 CRICKET (s volbou C00, C20, C25, 25/50 Bull)

1. Podle standardních pravidel se v Simple Cricket používají pouze čísla 15-20 & bull's eye. Všechny platné zásahy budou potvrzeny a zobrazeny na kriketovém displeji.

2. Když hráč zasáhne číslo 3x, je pak pro tohoto hráče „otevřeno“ a jakékoli další zásahy budou bodovat jako hozené.

3. Jakmile všichni hráči trefí číslo 3x, toto číslo je poté uzavřeno a žádný hráč již nemůže skórovat.

4. Hráč, který otevřel číslo, může pokračovat ve skórování na tomto čísle, dokud se nezavře.

5. Hráč vyhraje hru, když nejprve uzavře všechna čísla a má stejné nebo vyšší skóre než ostatní hráči. Pokud však mají hráči nerozhodný počet bodů nebo nemají žádné body, uzavře všechna čísla první hráč.

6. A pokud hráč uzavřel všechna čísla jako první, ale je pozadu v bodech, bodování pokračuje na otevřených číslech. pokud tento hráč nenasbíral nejvyšší bodový součet do doby, kdy jiný hráč zavře, vítězem se stane hráč s nejvíce body.

000: zasáhněte čísla 15-20 a Bull's Eye v libovolném pořadí.

020: nejprve zasáhněte číslo 20, poté v pořadí čísla 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.

025: nejprve zasáhněte Bull's Eye, poté v pořadí čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G20 CUT THROAT CRICKET (s volbou 00C, 20C, 25C, 25/50 BULL)

Stejná základní pravidla jako u standardního kriketu EXEPT body se přičítají k celkovému součtu vašich soupeřů, jakmile začne bodování. Vyhrává hráč, který jako první uzavře všechny segmenty s nejmenším počtem bodů. Tato variace umožňuje hráčům sbírat skóre pro své soupeře a kopat je do hlubší díry.

00C: nejprve zasáhněte čísla 15-20 a Bull's Eye v libovolném pořadí.

20C: nejprve zasáhněte číslo 20, poté v pořadí čísla 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.

25C: nejprve zasáhněte Bull's Eye, poté v pořadí čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G21 KILLER CRICKET(s volbou H00, H20, H25, 25/50 Bull)

Hra se hraje stejně jako kriket bez skóre. S výjimkou případů, kdy jste uzavřeli bod a vaši protivníci to neudělali, můžete eliminovat soupeřovo označení tím, že znovu zasáhnete stejné číslo. Vítězem se stává hráč, který uzavřel všechny body.

H00: nejprve zasáhněte čísla 15-20 a Bull's Eye v libovolném pořadí.

H20: nejprve zasáhněte číslo 20, poté v pořadí čísla 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.

H25: nejprve zasáhněte Bull's Eye, poté v pořadí čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G22 LOW PITCH CRICKET (s volbou E00, E20, E25, 25/50 Bull)

Hra se hraje stejně jako kriket. Kromě toho, že body, které se mají střílet, se mění z 15 na 20 a Bull na 1 až 6 a Bull

00C: nejprve zasáhněte čísla 15-20 a Bull's Eye v libovolném pořadí.

20C: nejprve zasáhněte číslo 20, poté v pořadí čísla 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.

25C: nejprve zasáhněte Bull's Eye, poté v pořadí čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G23 COLOR (s volbou 100, 200, 300, 400, 500)

Pro zahájení této hry musí každý hráč hodit jednu šipku, aby určil, na kterou barvu (barva #20 nebo barva #1) se bude střílet. (Pokud hráč touto šipkou zasáhne Bull's Eye, musí znovu hodit, aby rozhodl o barvě). Double a Triple segmenty mají stejnou barvu jako single. Každý hráč se poté pokusí zasáhnout svůj barevný cíl, aby se sečetlo celkové skóre. Pokud hráč hodí šipku v soupeřově barvě, pak se bod nepočítá. Bull's Eye se započítává do vašeho celkového skóre. Vyhrává hráč, který jako první předem stanoví konečné skóre.

100, 200 ... 500 představuje 100 skóre, 200 skóre ... 500 skóre

G24 BONUS COLOR (s volbou 100, 200, 300, 400, 500)

Tato hra se hraje stejně jako COLOR s následující výjimkou. Pokud hráč hodí šipku v barvě soupeře, tento soupeř získá body, které se přičtou k jeho celkovému skóre.

100, 200 ... 500 představuje 100 skóre, 200 skóre ... 500 skóre.

G25 CORRECTIONAL COLOR (s volbou 100, 200, 300, 400, 500)

Tato hra se hraje stejně jako COLOR s následující výjimkou. Pokud hráč hodí šipku v barvě soupeře, tyto body se odečítají z hráčova celkového skóre.

100, 200 ... 500 představuje 100 skóre, 200 skóre ... 500 skóre.

G26 NO SCORE COLOR (s volbou 003, 004, 005, 006, 007)

Tato hra se hraje stejně jako COLOR s následující výjimkou. Každý hráč se snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby získal 1 bod. Pokud hráč hodí šipku v soupeřově barvě, odebere se mu jeden bod z celkového skóre a hráč prohrává svůj tah. (Bull's Eye se započítává do vašeho celkového skóre.) Vítězem se stane hráč, kterému zbývají body.

003, 004 ... 007 představují 3 body, 4 body ... 7 bodů jako součet bodů.

G27 FREE DART COLOR (s volbou 005, 010, 015, 020)

Tato hra se hraje stejně jako "COLOR" s následující výjimkou. Každý hráč se snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby získal co nejvyšší skóre. (Bull's Eye se započítává do vašeho celkového skóre.) Vítězem se stává hráč s nejvyšším součtem bodů po vržení všech šipek.

G28 OVERS (s volbou O03, O04, O05, ... O20, O21, 25/50 Bull)

Hráči se musí střídát, aby hodili 3 šipky. Pokud je skóre hráče nižší než skóre předchozího hráče, jedno kriketové světlo zhasne, což znamená, že hráč ztratil jeden život. Než hráči začnou střílet, na začátku každého kola se zobrazí rekordní skóre. Hráč bude mimo hru, až budou všechny jeho životy pryč. Poslední přeživší hráč je vítěz.

O03 - O21 představuje 3 až 21 životů

G29 UNDERS (s volbou U03, U04, U05, ... U20, U21, 25/50 Bull)

Tato hra se hraje stejně jako "OVERS" s následující výjimkou:

1. Skóre vedoucího hráče je nejnižší skóre v každém tahu.
2. Vynechaná šipka by měla být započítána jako 60 stisknutím tlačítka MISS

U03-U21 představuje 3 až 21 životů.

G30 HALVE-IT (s volbou 25/50 Bull)

K dispozici je 12 kol po třech šipkách. Cílem je získat co nejvíce bodů z určených čísel. Určená čísla pro každé kolo jsou:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double

T: Triple

B: Bull

Bodování nastane, když šipka zasáhne pouze určenou oblast. Všechny zásahy jsou skóre v nominální hodnotě. Pokud by všechny tři hráčovy šipky minuly určenou cílovou oblast, jeho celkové skóre na tyto body se sníží na polovinu. Nejvyšší skóre na konci je vítězem.

G31 BIG-6 (s volbou b03, b04, b05, ... b20, b21)

Single 6 je první cíl, který zasáhnete, když hra začíná. Během tří hodů musí hráč 1 zasáhnout 6, aby si „zachránil“ život. Poté, co je zasažen aktuální cíl, určí soupeřův cíl další hrozená šipka. Pokud hráč 1 nezasáhne aktuální cíl do 2 šipek, ztratí šanci určit další cíl pro hráče 2. Hráč 2 bude střílet na nový cíl vygenerovaný počítačem náhodně. Dvouhra, čtyřhra a trojice jsou samostatné cíle této hry.

Cílem hry je donutit soupeře ke ztrátě životů výběrem cílů, které má soupeř zasáhnout, jako je „Double Bull's Eye“ nebo „Triple 20“. Poslední hráč, kterému zbývá život, vyhrává.

b03 až b21 představuje 3 až 21 životů. Počet zbývajících životů je zobrazen na kriketovém displeji.

G32 21 POINTS (s volbou 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Cílem této hry je získat co nejvíce známek. hráč může získat jednu známku dvěma způsoby:

1. získá 21 bodů přesně 1, 2 nebo 3 šipkami
2. nebo má nejvyšší počet bodů až 21 bodů (pokud v tomto kole nikdo nezíská 21 bodů)

Hráč vypadne, když je skóre vyšší než 21 bodů a hráč nemůže získat bod.

Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

005, 006, 007 ... 011 představují 5 kol, 6 kol, 7 kol, ... 11 kol.