

Pravidla jednotlivých her

PUB

Každý hráč hází tři šipky, hra trvá 10 vteřin a má pouze jedno kolo. Číslo, které hodí hráč se násobí zbývajícím počtem vteřin. Hráč proto hází šipky co nejrychleji do terče. Zbývajících vteřiny ukazuje cricketový displej. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

PUB FIRE

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, celkový počet kol je 7. Každý hráč má daný čas na házení šipek. Tento čas se zvolí na začátku hry a může být nastaven od 2 do 10 vteřin a to tlačítkem VOLBA IN.

HIGH SCORE

Každý hráč hází tři šipky v každém kole. Po 7 kolech vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

HIGH SCORE MASTERS

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, celkový počet kol je 20. Prvních 10 kol hází hráč (team) č.1 pouze na střed, hráč 2(team) hází na celý terč, přičemž se počítají pouze body převyšující 40. Druhých 10 kol se pořadí otočí. Vyhrává hráč (team) s nejvyšším počtem bodů.

LOW SCORE

Stejná hra jako **HIGH SCORE**, ale vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů. hody mimo terč se penalizují 50 body, po 7 kolech vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

SUPER SCORE

Stejná hra jako **HI SCORE**, ale započítávají se pouze dvojité a trojitě segmenty.

180

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 5. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole,

301

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 10. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole,

501

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 15. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole,

701

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 20. Naházené body se postupně odečítají. Vyhrává hráč, který první dosáhne 0 bodů. Jestliže hráč překročí 0 bodů, je vrácen počet bodů v předchozím kole,

501 FIVE

Stejná hra jako 501, ale trojitý segment má hodnotu pětinásobku až do chvíle, kdy se stav bodů dostane pod hranici 301 bodů.

VARIANTY her 180, 301, 501, 701 a 501 FIVE

DOUBLE IN

Hra se otevírá zásahem dvojitého segmentu.

DOUBLE OUT

Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého segmentu.

MASTER OUT

Hru lze ukončit pouze zásahem dvojitého, nebo trojitého segmentu.

EQUAL

Nevyhrává hráč, který dosáhl 0 bodů, ale musí počkat, až se dohraje stávající kolo.

LIGA

Hru může ukončit hráč páru, nebo teamu v případě, že jeho spoluhráč má nižší, nebo shodný součet bodů, než je celkový bodový součet u ostatních párů, nebo teamů.

301 PARCHIS

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 10. Začíná se od 0 a zasažená čísla se přičítají. Jestliže dosáhne hráč stejného počtu bodů, jako má některý z dalších hráčů, pak se tomuto hráči body vynulují a začíná znovu od 0. Vyhrává hráč, který

dosáhne 301 bodů. Jestliže hráč tuto metu přehodí, odečte se mu přesahující počet bodů od 301.

301 PARCHIS PRO

Stejná hra jako 301 PARCHIS, ale s těmito rozdíly: Před zavřením je nutné, aby hráč smazal body někomu jinému. V opačném případě po dosažení 301 bodů bude penalizován a začíná od 0 bodů.

SHANGHAI

Každý hráč hází tři šipky v každém kole, maximální počet kol je 7. Hráč hází postupně na čísla 1-20 a střed. Počítají se pouze body, pokud bylo zasaženo správné číslo. Shanghai je: Jestliže během jednoho kola je zasažen jednoduchý, dvojitý a trojitý segment nezávisle na pořadí, Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů, nebo který dosáhl shanghai.

SCRAM - hra pro sudý počet hráčů

Každý hráč hraje střídavě roli "stopper" a "scorer" v jednom kole. Hra je na 7 kol. Všechna čísla stopperem jsou uzavřena pro dalšího hráče. Scorer hází na neuzavřená čísla, aby získal body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

MARATHON a MINIMARATHON

Hra je na 30 kol (kola lze v nastavení měnit), ve kterých nejprve hráč hází na střed, a poté na dvojitě segmenty počínaje od čísla 20 až po double 1. Za každý správný zásah hráč získává 1 bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů, nebo který jako první dosáhl MARATONU. MINIMARATON končí u double 10. Je to další hra, kde lze trénovat hody na double. POZOR, tuto hru lze nastavit i na triple.

SUPER MARATHON

Hra je na 30 kol (kola lze v nastavení měnit), ve kterých hráč hází postupně na čísla 1 - 20 a nakonec na střed. Číslo musí zasáhnout 3x, aby byl puštěn na následující číslo. Vtip je v tom, že pokud zasáhne single, získá 1 bod, pokud double, získá 2 body a při triple 3 body. Na jednom čísle tedy může hráč získat od 3 do 9 bodů. Hra je ukončena, pokud jeden z hráčů dosáhne SUPER MARATON, tedy uzavře všechna čísla, nebo po odehrání posledního kola. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

SUPER 100

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Maximální počet kol je 7. Všichni hráči začínají se 100 body. Platí pouze zásah do čísla, u něhož svítí v daném okamžiku světlo, které obíhá po obvodu terče. Za každý platný zásah dostane hráč od každého protihráče 10 bodů. Střed se počítá vždy za platný zásah. Hráč, který v jednom kole nezasáhl ani jedno číslo,

nebo ztratil všechny body je vyřazen ze hry. Vyhrává hráč, který jako poslední zůstal ve hře.

ROULETTE

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 15. Hráč hází na číslo označené světlem, pokud světlo nesvítí, hází na střed. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého = 2 body a trojitého = 3 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Tato hra se dá navolit i pouze na double, nebo pouze na triple prostředním tlačítkem VOLBA.

BASEBALL

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 9. Hráč musí zasáhnout číslo (je označené světlem), které odpovídá hranému kolu. Zásah jednoduchého segmentu = 1 bod, dvojitého = 2 body a trojitého = 3 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

BASABALL ROAD

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Celkový počet kol je 9. Všichni hráči začínají se 40 body. Hráč musí házet takto na následující čísla: 15,16 double, 17,18 triple, 19,20, střed. Hráč musí zasáhnout dané číslo nejméně jednou v daném kole, jinak budou body rozděleny a polovinu bodů hráč ztratí. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

CRICKET

Každý hráč hází 3 šipky v každém kole. Maximální počet kol je 20. Hráč hází na čísla 20,19,18,17,16,15 a střed. Zásah do trojitého segmentu je počítán jako 3 zásahy (3 tečky). 20. Zásah do dvojitého segmentu je počítán jako 2 zásahy (2 tečky). Zásah do jednoduchého segmentu je počítán jako 1 zásah (1 tečka). Každé číslo je uzavřeno, když jsou u něj 3 tečky. Zásahy do uzavřeného čísla jsou dále započítávány jako body, pokud dané číslo není uzavřeno druhým hráčem. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejvyšší počet bodů.

CRICKET CUT-THROAD

Stejná hra jako CRICKET, ale s těmito rozdíly: Zásahy do uzavřeného čísla se přičítají soupeři, který toto číslo neuzavřel. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejnižší počet bodů.

CRICKET MASTERS

Hráč hází postupně na určená čísla, dokud není dané číslo uzavřeno všemi hráči. Zásahy do uzavřeného čísla se přičítají soupeři, který toto číslo neuzavřel. Pokud hráč trefí jiné

číslo, než určené, připiše si trestné body zasaženého čísla. Vyhrává hráč, který má uzavřena všechna čísla a střed a má nejnižší počet bodů.

VARIACE NA HRY CRICKET a CRICKET CUT-THROAD

PICK IT: Hráč si sám vybere cricketová čísla.

SHUFFLE IT: Přístroj automaticky vybere cricketová čísla.

SHANCE IT: Cricketová čísla jsou určena prvními zásahy hráčů.

CRAZY CRICKET: Volí se spodním tlačítkem VOLBA a automaticky losuje cricketová čísla po každém odehrání jednoho hráče. Položka CRAZY MODE v hlavním nastavení programu určuje, zda losování probíhá do uzavření všech 3 teček, nebo končí po uzavření jedné tečky.

SOLO

Hra pouze pro jednoho hráče. Hráč si může vybrat mezi HIGH-SCORE, nebo 301. Hra je limitována 10 koly. Na konci hry počítač spočítá tzv. Handicap hráče - bodový systém 0 - 99. Hráč je tím lepší, čím má nižší počet bodů v Handicapu.