

PRAVILA IGARA

BESKAR DARTS - SOLO TRENING

- **Broj igrača:** 1
- **Runde:** 15
- **Pravila:** Aparat nasumično bira 3 broja (1-20). Igrač ima 3 strelice po rundi i cilja bilo koji segment svakog broja tijekom 5 rundi dok aparat prati pogotke. Na kraju se umjesto rezultata prikazuju poruke, ovisno o broju pogodaka.
- **Opcije:** Napredni način (Igrač mora pogoditi određeni segment odabranog broja, kao što je double ili triple)

PRAVILA OPCIJA

1. **Tim:**
 - **2 vs 2, 3 vs 3 ili 4 vs 4:** Igrači 1, 3, 5 i 7 čine tim 'A', dok su igrači 2, 4, 6 i 8 tim 'B'.
 - **Pobjednik:** Tim koji prvi dođe do 0. Ako je uključena opcija "Equal", ta runda se igra do kraja. Ako je uključena opcija "End", igra se do posljednje runde.
2. **Double-in:** Igrač ulazi u igru nakon pogotka bilo kojeg dvostrukog broja (vanjski prsten mete). Nakon toga svaki pogodak mu oduzima bodove zavisno o broju kojeg je pogodio.
3. **Double-out:** Igrač može odmah na početku sakupljati bodove, ali može završiti samo pogotkom u dvostruki broj (vanjski prsten mete).
4. **Master-in:** Igrač ulazi u igru nakon pogotka bilo kojeg dvostrukog ili trostrukog broja. Nakon toga svaki pogodak mu oduzima bodove zavisno o broju kojeg je pogodio.
5. **Master-out:** Igrač može odmah na početku sakupljati bodove, ali može završiti samo pogotkom u dvostruki ili trostruki broj.
6. **Equal:** Kad igrač završi igru, ostali igrači igraju tu rundu do kraja.
7. **End:** Omogućava igračima da igraju igru do kraja ili do zadnje runde. Kad prvi igrač završi igru, ostali igrači nastavljaju igrati sve do zadnje runde.
8. **Quattro:** Igrač može osvojiti dodatne (veće) bodove pogotkom u " x 4" segment Quattro mete.
9. **Bez bodova:** Brojevi se zatvaraju, ali nema bodovanja. (samo za Cricket)



X01 IGRE (301,501,701)

- **Broj igrača:** 1-8
- **Pravila:** Svaki igrač počinje s X01 bodom i cilj je doći do nule. Igrači bacaju tri strelice po potezu, oduzimajući svoj rezultat od ukupnog broja bodova. Ako igrač padne ispod nule, nastaje „Bust“, i rezultat se vraća na ukupni broj bodova iz prethodne runde. Pobjednik je prvi igrač koji točno dođe do nule.
- **Opcije:** Team, Double-in, Double-out, Master-in, Master-out, Equal, End i Quattro

CRICKET IGRE

Cricket:

- **Broj igrača:** 1-8
- **Pravila:** Igrači ciljaju zatvoriti brojeve od 15 do 20 i „Bullseye“ pogodivši svaki broj tri puta. Bodovi se također mogu osvojiti pogodivši broj koji je igrač već zatvorio, ali ne i protivnik. Igra završava kada su svi brojevi zatvoreni, a pobjednik je igrač s najviše bodova.
- **Opcije:** Bez bodova

Random Cricket:

- **Broj igrača:** 1-8
- **Pravila:** Na početku igre, aparat nasumično odabire sedam brojeva koje treba zatvoriti pogotkom u svaki tri puta. Bodovi se također mogu ostvariti pogodivši broj koji je igrač zatvorio, ali ne i protivnik. Igra završava kada svi brojevi budu zatvoreni, a pobjednik je igrač s najviše bodova.
- **Opcije:** Bez bodova

Crazy Cricket:

- **Broj igrača:** 1-8
- **Pravila:** Igra nasumično bira sedam brojeva na početku svake runde. Igrači pokušavaju zatvoriti te brojeve pogotkom u svaki tri puta. Zatvoreni brojevi prenose se u sljedeću rundu, dok se otvoreni brojevi mijenjaju. Pobjednik je igrač koji prvi zatvori sve izabrane brojeve ili koji ima najviše zatvorenih brojeva nakon određenog broja rundi.
- **Opcije:** Bez bodova

Pick It Cricket:

- **Broj igrača:** 1-8
- **Pravila:** Prije početka igre, igrači sami biraju sedam brojeva koje žele zatvoriti. Tijekom igre moraju pogoditi svaki broj tri puta kako bi ga zatvorili. Bodovi se također mogu ostvariti pogodivši broj koji je igrač zatvorio, ali ne i protivnik. Igra završava kada svi brojevi budu zatvoreni, a pobjednik je igrač s najviše bodova.
- **Opcije:** Bez bodova

HIGH SCORE

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 7
- **Pravila:** Cilj je postići što više bodova u sedam rundi. Pobjednik je igrač s najvišim rezultatom na kraju igre.
- **Opcije:** Quattro

LOW SCORE

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 7
- **Pravila:** Cilj je postići što manje bodova gađajući niže vrijednosti na meti. Pobjednik je igrač s najmanjim rezultatom nakon sedam rundi. U slučaju pogotka van mete igrač dobiva 50 kaznenih bodova.
- **Opcije:** Quattro

SUPER SCORE

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 7
- **Pravila:** Igrači mogu postići bodove samo na dvostrukim, trostrukim ili četverostrukim segmentima (ako je opcija „Quattro“ aktivna). Cilj je postići što više bodova u sedam rundi. Pobjednik je igrač s najvišim rezultatom nakon sedam rundi.
- **Opcije:** Quattro

AROUND THE CLOCK

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 7
- **Pravila:** Igrači moraju pogoditi brojeve u nizu od 1 do 20 i na kraju „Bullseye“. Pogodak dvostrukog segmenta ciljanog broja pomiče igrača dva broja naprijed, a trostruki segment tri broja naprijed. Ako je opcija „Quattro“ aktivna, pogodak četverostrukog segmenta ciljanog broja pomiče igrača četiri broja naprijed. Pobjednik je prvi igrač koji završi niz ili koji je najdalje napredovao nakon sedam rundi.
- **Opcije:** Quattro

SHANGHAI

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 7
- **Pravila:** Igrači moraju redom pogoditi brojeve od 1 do 7 u sedam rundi. Bodovi se računaju samo za ciljani broj runde. Pomicanje na sljedeći broj događa se sa svakom novom rundom, bez obzira na bodove ostvarene u prethodnoj rundi. „Shanghai“, odnosno pogodak jednostrukog, dvostrukog i trostrukog segmenta broja unutar iste runde, automatski donosi pobjedu. Ako nitko ne postigne „Shanghai“, pobjednik je igrač s najvišim ukupnim rezultatom na kraju igre.

BASEBALL

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 9
- **Pravila:** Igrači moraju redom pogoditi brojeve od 1 do 9 u devet rundi. Bodovi se računaju samo za ciljani broj runde. Pogodak u jednostruki segment donosi bodove jednako broju, dvostruki segment donosi dvostruki broj bodova, trostruki segment donosi trostruki broj bodova, a četverostruki segment donosi četverostruki broj bodova (ako je opcija „Quattro“ aktivna). Pobjednik je igrač s najvišim rezultatom nakon devet rundi.
- **Opcije:** Quattro

ROULETTE

- **Broj igrača:** 1-8
- **Runde:** 9
- **Pravila:** Svjetlo na meti nasumično se zaustavlja na broju koji igrači moraju pogoditi. Bodovanje se temelji na pogođenom prstenu: jednostruki segment donosi bodove jednako broju, dvostruki segment donosi dvostruki broj bodova, trostruki segment donosi trostruki broj bodova, a četverostruki segment donosi četverostruki broj bodova (ako je opcija „Quattro“ aktivna). Svaka runda donosi novi broj, a pobjednik je igrač s najvišim rezultatom nakon devet rundi.
- **Opcije:** Quattro