

CZ

MINI DARTS

Terč

Základní černobílá políčka jsou rozdělena do **20 výsečí**, které jsou bodově ohodnocena číslicemi na kraji terče.

V těchto výsečích se nachází barevná políčka (červená a zelená), která násobí příslušné body pro danou výseč. Vnější barevná políčka (na kraji terče) jsou takzvaný **double**, tedy dvojnásobek bodů příslušné výseče. Vnitřní políčka jsou **triple**, počítají se jako trojnásobek hozených bodů pro danou výseč.

Samotný střed terče je rozdělen do dvou sektorů. Vnější sektor (ohraničení středu) má hodnotu 25 bodů a vnitřní sektor, takzvaný **bull's eye** má hodnotu 50 bodů.

Pokud například chcete zaskórovat 3 body jedním hodem, můžete buď trefit výseč s číslem 3 (černá pole). Nebo hodit vnější pole u výseče číslo jedna, takzvaný triple (zelené políčko), který se počítá jako 3x1 bod.

Pravidla hry:

Na stůl umístěte terč v domluvené vzdálenosti, například 50 cm od okraje stolu.

V dosahu hráčů umístěte 3 magnetické šipky a zvolte si variantu hry (viz níže).

Základní typy her:

301, 501, 701...

Nejrozšířenější varianta šipek. Na začátku hry si zvolte, zda chcete hrát variantu 301, 501 nebo 701... Číslo pro každou variantu znamená počet bodů každého hráče na začátku hry, těchto bodů se musíte postupně zbavit.

Ve svém tahu hodte postupně všechny tři šipky. Poté je na tahu další hráč.

Body, které trefíte na terči, si odečítejte s cílem vynulovat celé skóre. Pokud ve svém tahu překročíte nulu (trefíte více bodů, než potřebujete odečíst), vaše skóre se vrátí do stavu, který jste měli na začátku tohoto kola.

Vítězí hráč, který své skóre jako první vynuloval.

Nejvyšší skóre

Stanovte si počet kol (například 7). V každém kole má hráč k dispozici 3 hody. Zapište si součet trefených bodů. Každé kolo si body sčítejte. Vítězí ten z vás, kdo ve stanoveném počtu kol naházel celkem nejvíce bodů.

Nejnižší skóre

Opak varianty „nejvyšší skóre“. Ve zvoleném počtu kol se snažíte trefit co nejnižší počet bodů, ale pokud netrefíte terč, získáte 50 bodů.

EN

DARTBOARD

The basic black and white squares are divided into 20 sections, which are scored by numbers on the edge of the target.

Within these sections are coloured boxes (red and green) which multiply the corresponding points for that section. The outer colored boxes (at the edge of the target) are the so-called **double**, i.e. double the points of the corresponding section. The inner boxes are **triples**, counting as three times the points thrown for the given section.

The centre of the target itself is divided into two sectors. The outer sector (bounding box) is worth 25 points and the inner sector, the so-called **bull's eye**, is worth 50 points.

For example, if you want to score 3 points with one throw, you can either hit the section with the number 3 (black box). Or throw the outer sector of the number one sector, the so-called triple (green sector), which counts as 3x1 points.

Game rules:

Place the target on the table at a distance of your collective choice, for example 50 cm from the edge of the table.

Place 3 magnetic darts within reach of the players and choose a game variation (see below).

Basic types of games:

301, 501, 701...

The most basic and widely used variant of Darts. At the start of the game, choose whether you want to play 301, 501 or 701... The number for each variant represents the number of points each player has at the start of the game, these points must be gradually discarded.

On your turn, throw all three darts consecutively. Then it's the next player's turn.

Subtract the points you hit on the target to reset the score. If you go below zero points on your turn (hit more points than you need to subtract), your score will be reset to the state it was in at the beginning of this round.

The winner is the player who is the first one to get their score to zero.

Highest score

Determine the number of rounds (for example, 7). In each round, a player has 3 throws. Write down the total points scored. Add up the points each round. The winner is the person who obtains the most total points in the specified number of rounds.

Lowest score

The opposite of the "highest score" option. Hit the lowest number of points in the chosen number of rounds, but if you miss the target, you get 50 points.

PL

MINI DARTS

Tarcza

Tarcza jest podzielona na 20 sekcji złożonych z białych oraz czarnych pól, które zapewniają punkty zgodnie z wartością widoczną przy krawędzi.

Pomiędzy czarnymi i białymi polami znajdują się pola kolorowe (zielone oraz czerwone), które zapewniają wielokrotność punktów widocznych obok krawędzi sekcji. Zewnętrzne pola (na krawędzi okręgu) to dublety – za trafienie w nie gracz otrzymuje punkty w liczbie wynoszącej dwukrotność punktów danej sekcji.

Pola znajdujące się pośrodku to tryplety, które zapewniają trzykrotność punktów danej sekcji.

Na środku planszy znajdują się dwa sektory – zewnętrzny (otaczający środek planszy), wart 25 punktów, oraz środek, tzw. oko byka, wart 50 punktów.

Na przykład, jeśli gracz chce za pomocą jednego rzutu zdobyć 3 punkty, może starać się trafić albo w czarne pole sekcji z numerem 3, albo w zielony tryplet sekcji o wartości 1.

Zasady gry

Tarczę należy postawić na stole w odległości ustalonej przez graczy (np. 50 cm od krawędzi stołu).

3 magnetyczne rzutki należy umieścić w zasięgu graczy. Gracze wybierają jeden z wariantów gry.

Gry podstawowe

301, 501, 701...

To podstawowy i najpopularniejszy wariant gry. Na początku rozgrywki gracze ustalają, do ilu punktów grają – do 301, 501, 701... Liczba ta wskazuje, ile punktów na początku ma każdy gracz. W trakcie gry uczestnicy stopniowo się ich pozbywają.

W swojej turze gracz kolejno rzuca trzema rzutkami, po czym jego tura się kończy.

Gracz odejmuje od swojego wyniku punkty, które zdobył w wyniku rzutu. Jeśli jego wynik spadnie poniżej zera (zdobędzie więcej punktów, niż potrzebuje odjąć), jego wynik w danej rundzie się nie zmienia.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy sprowadzi swój wynik do zera.

Najwyższy wynik

Gracze ustalają liczbę rund (np. 7). W każdej rundzie każdy gracz ma 3 rzuty. Po każdym rzucie gracze zapisują swoje wyniki. Na koniec sumują wyniki uzyskane w każdej rundzie. Wygrywa gracz, który uzyskał największą liczbę punktów.

Najniższy wynik

To przeciwieństwo „najwyższego wyniku”. Celem jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów w ustalonej liczbie rund. W tym wypadku, jeśli gracz nie trafi w tarczę, otrzymuje 50 punktów.

SK

MINI DARTS

Terč

Základné čiernobiele políčka sú rozdelené do **20 výsekov**, ktoré sú bodovo ohodnotené číslicami na kraji terča.

V týchto výsekoch sa nachádzajú farebné políčka (červené a zelené), ktoré násobia príslušné body pre daný výsek. Vonkajšie farebné políčka (na kraji terča) sú takzvaný **double**, teda dvojnásobok bodov príslušného výseku. Vnútorne políčka sú **triple**, počítajú sa ako trojnásobok hodených bodov pre daný výsek.

Samotný stred terča je rozdelený do dvoch sektorov. Vonkajší sektor (ohraničenie stredu) má hodnotu 25 bodov a vnútorný sektor, takzvaný **bull's eye** má hodnotu 50 bodov.

Pokiaľ napríklad chcete skórovať 3 body jedným hodom, môžete buď trafiť výsek s číslom 3 (čierne polia). Alebo hodiť vonkajšie pole pri výseku číslo jeden, takzvaný triple (zelené políčko), ktorý sa počíta ako 3×1 bod.

Pravidlá hry:

Na stôl umiestnite terč v dohodnutej vzdialenosti, napríklad 50 cm od okraja stola.

V dosahu hráčov umiestnite 3 magnetické šípky a zvolte si variant hry (pozrite nižšie).

Základné typy hier:

301, 501, 701...

Najrozšírenejší variant šípok. Na začiatku hry si zvolte, či chcete hrať variant 301, 501 alebo 701... Číslo pre každý variant znamená počet bodov každého hráča na začiatku hry, týchto bodov sa musíte postupne zbaviť.

Vo svojom ťahu hodte postupne všetky tri šípky. Potom je na ťahu ďalší hráč.

Body, ktoré trafíte na terči, si odčítajte s cieľom vynulovať celé skóre. Pokiaľ vo svojom ťahu prekročíte nulu (trafíte viac bodov, ako potrebujete odčítať), vaše skóre sa vráti do stavu, ktoré ste mali na začiatku tohto kola.

Víťazí hráč, ktorý svoje skoré ako prvý vynuloval.

Najvyššie skóre

Stanovte si počet kôl (napríklad 7). V každom kole má hráč k dispozícii 3 hody. Zapište si súčet trafených bodov. Každé kolo si body sčítajte. Víťazí ten z vás, kto v stanovenom počte kôl nahádzal spolu najviac bodov.

Najnižšie skóre

Opak varianty „najvyššie skóre“. Vo zvolenom počte kôl sa snažite trafiť čo najnižší počet bodov, ale pokiaľ netrafíte terč, získate 50 bodov.