

ELEKTRONICKÝ TERČ

MASTER CHOICE SERIES 2



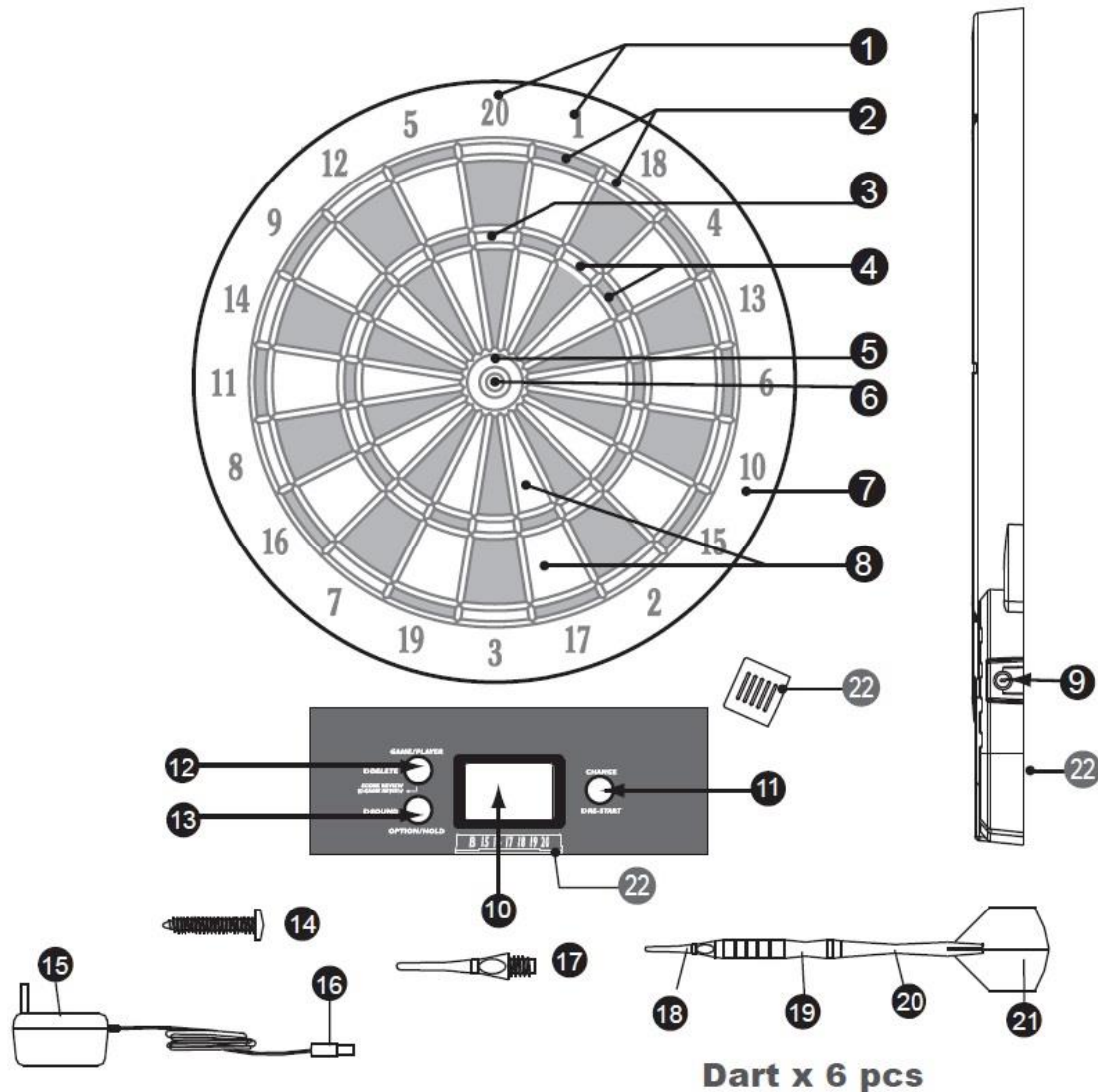
Česky

Návod k obsluze

Harrows
DARTS TECHNOLOGY

www.harrowsdarts.com

POPIS



1. Čísla oddílů	12. Tlačítko „GAME/PLAYER“ („HRA/HRÁČ“) (II=DELETE)
2. Dvojité kruhy (x2)	13. Tlačítko „OPTION/HOLD“ („MOŽNOSTI/PŘIDRŽET)
3. Trojité bodování top 20 (60 bodů)	14. Šroubky (2 kusy)
4. Trojité kruhy (x3)	15. Adaptér (volitelný – není součástí balení)
5. Vnější střed (25 bodů)	16. Zástrčka
6. Střed terče („Býčí oko“) (50 bodů)	17. Náhradní hroty (20 kusů)
7. Vnější zóna	18. Měkký hrot
8. Jednoduché kruhy (1x)	19. Tělo
9. Jack adaptér	20. Násadka
10. Přehled bodů (skóre)	21. Letka
11. Tlačítko „Change“ („Změna“)	22. Baterie (volitelné – nejsou součástí balení)

POKYNY PRO RYCHLÉ SESTAVENÍ A SEŘÍZENÍ

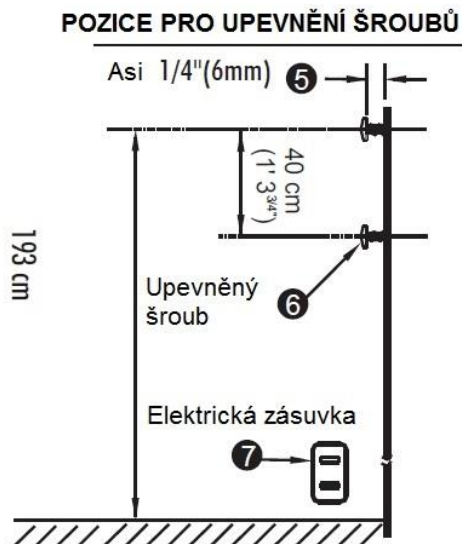
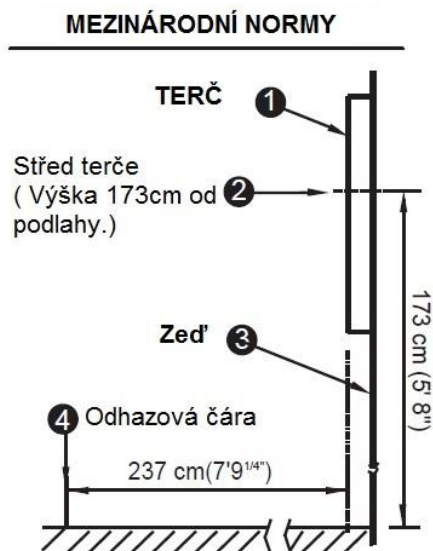
1. Vložte do pouzdra na baterie 3 monočlánky AA nebo zapojte adaptér do zásuvky a poté zasuňte přípojku do zástrčky, která se nachází na pravé straně terče.
2. Stisknutím libovolného tlačítka zastavíte auto-test displeje.
3. Stiskněte tlačítko „Game“ a vyberte typ hry. Poté stiskněte tlačítko „Options“ a zvolte herní alternativu.
4. Stisknutím tlačítka „Change“ potvrďte hru a přejděte na další volby nastavení.
5. Stiskněte tlačítko „Player“ a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo trojitou možnost „IN“. Potvrďte volbu „IN“ stisknutím tlačítka „Change“. Stiskněte tlačítko „Player“ a vyberte jednoduchou, dvojitou nebo trojitou možnost „OUT“. Potvrďte volbu „OUT“ stisknutím tlačítka „Change“ – pouze pro hry typu '01.
6. Stiskněte tlačítko „Player“ a zvolte 1 až 8 hráčů nebo 2 týmy.
7. Stiskněte tlačítko „Change“ a začněte hrát.
8. Po každém kole stiskněte tlačítko „Change“, aby řada přešla na dalšího hráče.
9. Pro zahájení nové hry stiskněte tlačítko „>RE-START“ a přidržte je stisknuté asi 2 vteřiny.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

1. Tato hra je určena výhradně pro šipky s plastovým hrotem (tzv. softip šipky). Šipky s ocelovým hrotem poškodí terč.
2. Šipky jsou hra pro dospělé. Šipky mají ostrá ukončení a děti je mohou hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
3. Při hře vždy dávejte pozor. Před hozením šipky se přesvědčte, že se v hracím prostoru nikdo nenachází.
4. Tato hrací sada obsahuje malé součásti a není proto vhodná pro děti do 3 let.
5. Tuto hrací sadu můžete používat buď s monočlánky, nebo s adaptérem. Adaptér musí mít na výstupu napětí 9V DC/100mA.
6. Adaptér (příložený nebo volitelně doplňitelný) není hračka.
7. Před očištěním nebo jinou údržbou vždy odpojte adaptér.
8. Adaptér (příložený nebo volitelně doplňitelný) není hračka.
9. Údržba: Na vyčištění terče použijte suchou, jen lehce navlhčenou utěrku.
Na čištění výrobku nepoužívejte vodu a chemické čisticí prostředky.
Před čištěním vždy odpojte adaptér z elektriny.
10. Ušchovejte tento manuál pro případně vzniklý problém v budoucnu.

INSTALACE

1. Vyberte vhodné místo, jehož rozměry odpovídají mezinárodním normám výšky a vzdálenosti, jak je uvedeno na obrázku. Přesvědčte se, zda je kabel adaptéru dostatečně dlouhý, aby umožnil připojení terče k zásuvce.
2. Umístění šroubů: (viz obrázek)
Vyvrtajte díru pro horní šroub ve výšce 193cm od podlahy.
Spodní šroub pro uchycení terče se nachází ve svislé vzdálenosti 40cm od horního.
3. Zavěste terč na oba úchytné šrouby. Ujistěte se, že je opravdu uchycen napevno.
4. Vzdálenost mezi hlavičkou obou úchytných šroubů a zdi nesmí přesahovat 8 mm. Při větší vzdálenosti hrozí poškození vnitřních elektrických okruhů a terč není pevně uchycen.



TLAČÍTKA NA TERČI

Na terči jsou 3 tlačítka, která slouží k následujícím funkcím:

Tlačítko	Nastavení hry	Během hry
ZMĚNA II>RE-START	otvření nastavení. -	Další hráč. Začít novou hru.
HRA/HRÁČ Přehled skóre II> Přehled hry II> ZRUŠIT	Možnosti: Hra/Hr. - - -	- Skóre jednotlivých hráčů. Přehled hry, Vymazat skóre současné hry.
MOŽN./PŘIDR. II> ZVUK	Dvojí/Trojí Vstup/Výstup. Zvuk Ano/Ne.	Aktivovat-deaktivovat terč. Zvuk Ano/Ne

POZNÁMKA:

- Bez značky; II>: Stiskněte tlačítko.
- II> PŘEHLED hry: Po přehledu skóre přidrže tlačítko stisknuté.
- Se značkou II>: Stiskněte a přidrže stisknuté po dobu 3 sekund.

LCD DISPLEJ:

Displej LCD je rozdělen do tří částí. Podle zvolené hry se v každé části zobrazují různé údaje. Značka “##” znamená buď skóre, nebo životy či zásahy.

A.

1. ##: Skóre právě hrajícího hráče.
2. -##-: Cílové číslo právě hrajícího hráče.
3. L nebo H ##: Skóre vedoucího hráče při hře „OVER & UNDER“.
4. Pit# nebo bAt#: Řada na střelci nebo Řada na obránci.
5. P#F# nebo t#F#: P4F1 znamená „Hráč č. 4 vyhrál hru“ – „t“ pro „Tým“.



B.

1. -##-: Cílové číslo pro právě hrajícího hráče.
2. r-#: Počet (#) kol.
3. db nebo bE (Hra „Fotbal“): Při „Fotbale“ oznamuje hráči, že musí zasáhnout buď dvojitý kruh, nebo střed.
4. ##dt (Hra „Free“): Zbývající šipky.

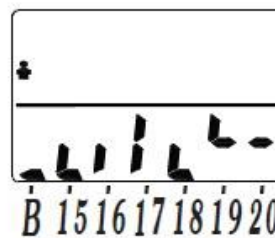
C.

1. ##: Skóre následujícího hráče.
2. -##: Cílové číslo následujícího hráče.
3. #L: Počet životů právě hrajícího hráče.
4. I, n a #P: Informace o běžících v jednotlivých „domech“, “” pro 1. dům, “” pro 2. dům a “” pro 3. dům a počet zbývajících hráčů v týmu pálkaře při hře „kriket“.

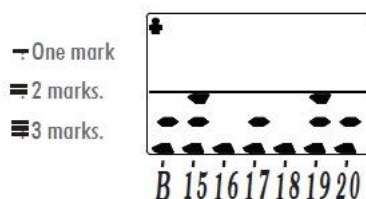
B+C:

1. „KRIKET“ A „VYBÍJECÍ KRIKET“ S POČÍTANÝM SKÓRE:

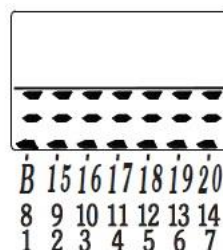
- Konečný stav na každém čísle u právě hrajícího hráče je zobrazen v dolních částech displeje.
- Prostřední značka svítí, pokud právě hrající hráč nemá na daném čísle žádnou šipku.
- Spodní tři značky udávají současný stav.
- Horní levá značka udává, které číslo hráč uzavřel jako poslední.
- Horní značka svítí, pokud dané číslo již bylo uzavřeno všemi ostatními hráči. Právě hrající hráč po uzavření tohoto čísla tak nezíská žádné body.



2. ŽÁDNÉ SKÓRE“KRIKET“,“SCRAM“(7T):



3. „SCRAM“ 21 Cíl:



- ⇐ One mark
- ≡ 2 marks.
- ≡≡ 3 marks.

PRAVIDLA HER

OBEČNÁ PRAVIDLA HRY

1. Kolo se skládá z hodu 3 šípkami. Žádná šipka, která netrefí terč nebo z něj vypadne, by neměla být znovu vřazována. Po ukončených třech pokusech musí hráč své šípky z terče vytáhnout.
2. Všichni hráči hrají ve stanoveném pořadí, které se určí tak, že začíná hráč, který se trefí nejbliže středu.
3. V jednoduchých kruzích získané body odpovídají číslu na zasaženém oddílu kruhu, u dvojitých kruhů se body dvojnásobí a u trojitých kruhů trojnásobí. Zásah na okraji středu přináší 25 bodů a zásah přímo do středu 50 bodů (dvakrát 25).

HRY „’01“: 301, 501... až 1001 (A01)

1. Každý hráč začíná s výchozím skórem 301, 501...901 nebo 1001 bodů. Cílem hry je snižovat každým kolem výchozí skóre. Jakmile hráč dosáhne přesně nuly, hru končí.
2. Kolo je pro hráče označeno za „vybuchlé“ (BUST – na displeji se objeví buSt), pokud šípkou dosáhne většího počtu bodů, než je zbývajících skóre. Nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl, než kolo začal.
3. Každá hra „’01“ má několik variant „In/Out“:
 - a. DVOJITÉ „IN“/TROJITÉ „IN“ (DVOJITÝ/TROJITÝ VSTUP DO HRY)
Hráč musí zasáhnout napřed dvoji/trojí kruh nebo střed, aby mohl začít hrát.
 - b. DVOJITÉ „OUT“/TROJITÉ „OUT“ (DVOJITÝ/ TROJITÝ VÝSTUP ZE HRY)
Aby skóre hráče dosáhlo přesně nuly a tím hráč hru dokončil, musí posledním hodem zasáhnout dvoji/ trojí kruh nebo střed. Pokud je před posledním hodem jeho skóre již o bod pod bodovou hodnotou posledního hodu „dvojitě out“ / „trojitě out“, kolo je pro něj prohlášeno za „vybuchlé“ („Bust“).

„NEJVYŠŠÍ SKÓRE“: 6-15 kol

1. Cílem je dosáhnout co největšího počtu bodů.
2. Nejprve nastavte počet kol, která se budou hrát. Elektronický terč automaticky porovná výsledky hráčů, jakmile poslední hráč hodí svou 3. šípkou v posledním nastaveném kole.

HRA „SČÍTÁNÍ BODŮ“ („COUNT UP“ (C-Up)): 100, 200 ... až 900

1. Každý hráč začíná hru s 0 body. Každým zásahem šípky jeho skóre narůstá.
2. Hru vyhrává hráč, který první dosáhne nebo přesáhne stanovený počet bodů.

HRA „NÁHODNÝ CÍL“ („RANDOM SHOOT“): 6-15 kol

1. Cílem je zasáhnout tu část, kterou terč sám automaticky zvolí. Pokud ji hráč šípkou zasáhne, přičtou se mu body podle následující tabulky:

Segment □	Jednoduchý	Dvojitý	Trojitý	E25	E50
Body	1 □	2□	3□	3□	5

2. Vyhrává hráč, který má po posledním kole nejvíce bodů.

HRA „POD SKÓRE“: varianta „Vedoucí hráč“ („Under Ldr: Leader option“)

1. Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl hodem tří šípek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je nižší než „skóre vedoucího hráče“. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Poslední hráč, který zůstane ještě „živý“, hru vyhrál.
2. V případě, že je vlastní počet bodů dosažený v daném kole stejný nebo nižší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucím skóre“. Pokud dosáhnete většího počtu bodů, přicházíte o jeden „život“.
3. Dosavadní vedoucí hráč může v daném kole přesáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“.
4. Každá šipka, která nezasáhne cíl, se počítá za 60 bodů.

HRA „POD SKÓRE“: varianta „dno“ („Under bot“)

V alternativě „dno“ („bottom“) vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud přesáhne své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – nižší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ se může měnit pouze směrem dolů.

HRA „NAD SKÓRE“: alternativa „Vedoucí hráč“ („Over: Ldr (Leader)“)

1. Cílem této hry je, aby hráč v jednom kole dosáhl hodem tři šipek celkového počtu bodů, který se rovná nebo je vyšší než „skóre vedoucího hráče“.
2. Každý hráč začíná hru se 7 „životy“. Vyhrává poslední hráč, který zůstane ještě „živý“.
3. Pokud je vlastní počet bodů dosažený v daném kole stejný nebo vyšší než dosavadní „skóre vedoucího hráče“, stává se novým „vedoucím skóre“. V opačném případě přicházíte o jeden „život“.
4. Dosavadní vedoucí hráč nemusí v daném kole dosáhnout své dosud platné „vedoucí skóre“, aniž by přišel o „život“.

HRA „NAD SKÓRE“: alternativa „Top“ („Over: toP“)

Ve variantě „toP“ vedoucí hráč přichází také o „život“, pokud nedosáhne v daném kole své dosud platné „vedoucí skóre“. Dosud platné – vyšší – „vedoucí skóre“ zůstává v platnosti. „Vedoucí skóre“ může být pouze vyšší.

HRA „KOLEČKO 1“ („CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK)“): ---, -2-, -3-

1. Cílem této hry je, aby hráč postupně zasáhl každé číslo od 1 do 20 a nakonec střed. Po zásahu daného čísla se může hráč pokoušet o zásah čísla následujícího. Hráč, který první dosáhne středu, vyhrává.
2. Pro tuto hru existují tři varianty:
 - a) “---”: Všechny dvojí a trojí kruhy platí za jednoduchý kruh.
 - b) “-2-”: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí dvěma.
 - c) “-3-”: Každý hráč musí zasáhnout alespoň jednou číslo, které se násobí třemi.

HRA „NEJLEPŠÍCH DESET“ („BEST TEN“): ---, -2-, -3-, -E- možnosti

1. Při této hře se hází 10 šipek na číslo zvolené terčem.
2. Zvolte napřed ---, -2-, -3- nebo -E-. Značky “---”, “-2-” nebo “-3-” znamenají: „celý oddíl“, dvojí kruh nebo trojí kruh určeného čísla, na které v průběhu kola musí všichni házet. Volbou „-E-“ nastavíte střed terče.
3. Na začátku hry terč určí náhodné číslo. Každý hráč hází postupně všech svých 10 šipek na oddíl s určeným číslem.
4. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů poté, co všichni hráči hodí svých 10 šipek.

HRA „KRIKET SE SKÓREM“ („SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)“)

1. Cílem hry „Kriket se skóre“ je, aby každý hráč nebo tým hráčů „uzavřel“ každé číslo od 15 do 20 a potvrdil zásahem střed. Cílová čísla mohou být zasažena v libovolném pořadí. První hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří „UZAVŘÍT“ všechna čísla plus střed, vyhrává, a to se stejným nebo vyšším počtem bodů.
2. Hráč uzavírá dané číslo nebo střed tak, že zasáhne 1 trojitý, 1 dvojitý a 1 jednoduchý kruh, nebo 3 jednoduché kruhy. Vnější střed je počítán jako jednoduchý kruh a přímý zásah do středu se počítá jako dvojí kruh.
3. Hráč, který uzavře dané číslo, je „vlastníkem“ jeho hodnoty a může na něm sbírat body do té doby, dokud všichni ostatní hráči toto číslo také neuzavřou.

HRA „KRIKET BEZ SKÓRE“ („NO SCORE CRICKET“)

Hra „Kriket bez skóre“ je jednodušší alternativou hry „Kriket se skóre“. Cílem hry je pouze uzavřít čísla od 15 do 20 a nakonec potvrdit zásahem střed. Hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří „uzavřít“ všechna čísla a střed, přičemž body není třeba počítat.

HRA „VYBÍJECÍ KRIKET“ („CUT-THROAT CRICKET“)

1. Hra má stejná pravidla jako „Kriket se skóre“, pokud ale hráč uzavře číslo, každý další zásah na číslo se přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. Vyhrává hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla a střed jako prvnímu a který má nejmenší počet bodů.
2. Zobrazení na displeji jsou stejná jako u „Kriketu se skóre“.

HRA „ROZETNI TO“ („HALVE IT (HALF)“): 12 KOL

Hraje se jako „Rozetni to- náhodné číslo“- ale terč označí po sobě jdoucí čísla v pevném pořadí 12, 13, 14, dvojnásobky, 15, 16, 17, trojnásobky, 18, 19, 20 a -bE. Hra se hraje na 12 kol.

HRA „ROZETNI TO“ („HALVE IT (HALF)“): rAN (NÁHODNÉ ČÍSLO)

1. Na začátku každého kola určí terč automaticky náhodné číslo.

2. Určené číslo se nemění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. Dvojnásobky a trojnásobky čísla se započítávají.
3. Pokud se hráči během kola nepodaří zasáhnout určené místo alespoň jednou šipkou, počet nasbíraných bodů se automaticky dělí dvěma. Pokud sice číslo jednou šipkou zasáhne, ale další zasáhne „lapák“, musí stisknout tlačítko „ZMĚNA“ („CHANGE“) a celkové skóre se mu opět snižuje na polovinu.
4. Po ukončení kola terč automaticky zvolí nové číslo pro další kolo. Hra pokračuje do té doby, dokud poslední hráč nehodí v 7. kole svou poslední šipku.

HRA „ZA VEDOUCÍM“ („FOLLOW THE LEADER“) (LDR: VARIANTA „VEDOUcí“)

1. Cílem hry je zasáhnout „Cílové číslo“, které je určeno „vedoucím“. Jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh jsou považovány za necílová čísla.
2. Každý hráč má na začátku 7 „životů“ a hru vyhrává hráč, který zůstane jako poslední na živu.
3. Určení vedoucího a zahájení hry:
 - a) Na počátku hry určí terč náhodné číslo, které je považováno za první „cílové číslo“.
 - b) Hráči hází postupně jednu šipku. Ten, komu se jako prvnímu povede zasáhnout určené číslo, se stává prvním „vedoucím“.
4. Hráč musí zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou ze 3, jinak přichází o jeden život.
5. Ten, kdo první zasáhne určené číslo, se stává novým vedoucím. Nový vedoucí určí nové cílové číslo tím, že na terč hodí jednu šipku.
6. Předchozí vedoucí má právo pokusit se připravit vedoucího o jeho místo. Pokud se mu to nepodaří, o „život“ nepřichází.
7. Je nutno stisknout tlačítko „Změna“ („Change“) v případě, že hráč zasáhne „cílové číslo“ a chybí mu šipka, aby mohl určit číslo nové. Terč automaticky zobrazí na displeji cílové číslo „1-3“.

Hra „Za vedoucím“ („Follow the Leader“) (Cnt: varianta „pokračování“)

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že vedoucí musí stejně jako ostatní hráči zasáhnout cílové číslo, jinak přichází také o jeden „život“. Každé kolo hry „pokračuje“ tak dlouho, dokud některý z hráčů nezasáhne cílové číslo a může tak určit nové.

HRA „SCRAM“: 21T (21 CÍLŮ)

1. Hraje se o všechna čísla, od 1 do 20 a o střed.
2. Úkolem „střelce“ je nasbírat co nejvíce bodů zásahem jakéhokoli čísla. „Obránce“ musí naopak zasáhnout alespoň jednou každé číslo. Nezáleží přitom na pořadí.
3. Kolo končí v okamžiku, kdy se podaří „vymazat“ všechna čísla.
4. Vítězí ten hráč, kterému se podaří nashromáždit nejvíce bodů.

HRA „SCRAM CRICKET“: 7T (7 CÍLŮ)

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že se hraje o kriketová čísla od 15 do 20 a o střed. K vymazání čísla jsou nutné tři zásahy.
2. „Obránci“ potřebují k vymazání čísla jeden zásah do trojitého, jeden do dvojitého a jeden do jednoduchého kruhu, nebo tři zásahy do jednoduchého kruhu. Vnější okruh středu je považován za jednoduchý zásah, střed za dvojitý.

HRA „FOTBAL“ („SOCCER“): 6-15 KOL (6-15 rd.)

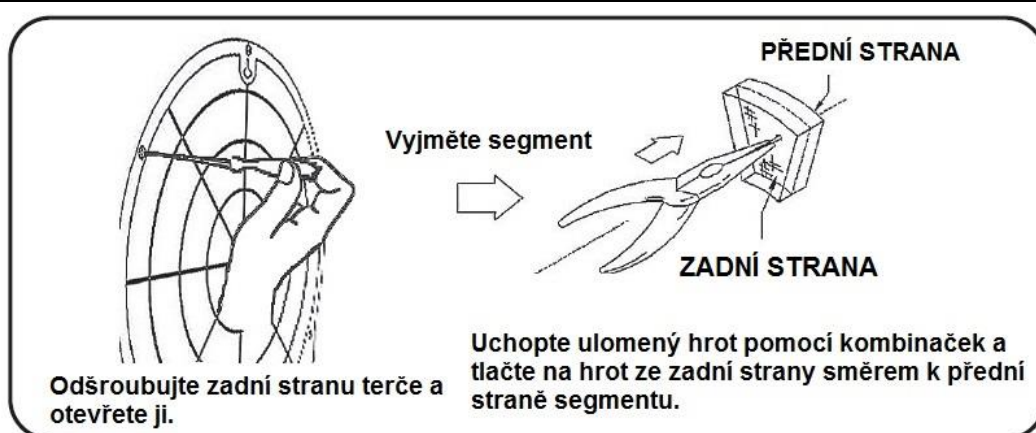
1. „Fotbal“ je vynikající hra pro cvičení v míření na střed a vnější středový kruh. Za gól se počítá každý zásah do dvojitého kruhu s výjimkou vnitřního kruhu středu. Poté se hráč snaží nastřílet co nejvíce gólů dříve, než o míč opět přijde. Za gól se počítá každý zásah do dvojitého kruhu s výjimkou vnější kruhu středu.
2. Hráč může střílet branky zásahy do dvojitého kruhu tak dlouho, dokud ho o míč nepřipraví jiný hráč, kterému se podaří zasáhnout střed terče. Každý zásah do dvojitého kruhu se počítá za 1 bod.
3. Vyhrává ten hráč, který po ukončení hry nasbíral nejvíce bodů.

HRA „VOLNÁ“ („FREE“)

1. Každý hráč může házet v jednom kole 10, 20 nebo 30 šipek.
2. Ve hře se počítají všechna čísla, střed, dvojitý a trojitý kruh.
3. Vítězí hráč s nejvíce body.

ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD

PROBLÉM	PŘÍČINA	NÁPRAVA
Není napájení, nebo se na displejích nic nezobrazuje	Je zástrčka správně vložená do jacku a adaptér do elektrické zásuvky?	Znovu nainstalujte.
Nepravidelnosti		Vytáhněte zástrčku z jacku a počkejte asi 2 sekundy. Potom znovu vložte zástrčku do jacku.
Zobrazí se "Stuc" a zní zvuk "Stuck"		Vyjměte šipky z terče.
Zlomené hroty šipek		Šroubovákem otevřete zadní kryt terče a vytlačte zlomené hroty ze zadní strany segmentu. Nikdy se nepokoušejte otevřít elektronické obvody (viz obr).



- Nedobíjecí baterie nesmí být dobíjeny.
- Dobíjecí baterie musí být před dobíjením vyjmuty z terče.
- Dobíjecí baterie mohou být dobíjeny pouze za dozoru dospělé osoby.
- Je zakázáno kombinovat různé druhy baterií, případně kombinovat dobíjecí a nedobíjecí baterie.
- Lze používat pouze stejné nebo sobě odpovídající baterie.
- Baterie je třeba vložit na místo správné polarity.
- Vybité baterie je třeba vyjmout z terče.
- Zdroj napájení nesmí zkratovat.



Používejte pouze šipky s měkkým hrotem! Šipky s ocelovým hrotem nikdy nepoužívejte, poškozují terč.



Prosíme o uschování tohoto návodu.



Ochrana prostředí

Vybité baterie lze recyklovat a neměly by být vyhazovány společně s běžným odpadem. Prosíme, abyste vraceli vybité baterie na sběrná místa k tomu určená, a tak se se aktivně podíleli na šetření přírodních zdrojů a ochraně životního prostředí.

01	01 Games	301, 501, 601, 701, 801, 901, 1001
High	High Score	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd
CU	Count Up	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900
Shot	Random Shoot	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd
Undr	Under	Ldr, bot
Over	Over	Ldr, toP
CLP1	Clock 1	---, -2-, -3-
9LF	9 Lives	3LF, 4LF, 5LF, 6LF, 7LF, 8LF, 9LF
Best	Best Ten	---, -2-, -3-, -E
Cr ic	Cricket	Sco, no
Cut	Cut-Throat Cricket	
HALF	Halve it	12rd, rAn
FoLo	Follow the Leader	Ldr, Con
Scra	Scram	7t, 21t
Socr	Soccer	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10rd, 11rd, 12rd, 13rd, 14rd, 15rd
FrEE	Free	10d, 20d, 30d