لوحة سهام إلكترونية

رقم الصنف 881

دليل المستخدم وتعليمات الألعاب

شكراً لاختياركم لوحة السهام الإلكترونية هذه!

المحتويات

1. مقدمة المنتج

2. التركيب

• 2.1 تعليمات التثبيت

• 2.2 مصدر الطاقة

3. قواعد احتساب النقاط

4. تعليمات التشغيل

• 4.1 وظائف الأزرار

• 4.2 شاشة LCD

• 4.3 قائمة الأصوات

5. شرح الألعاب: G01–G25

• • •

G01 Count Down • G02 Count Up • G03 Score Cricket • G04 Simple Cricket

G05 Cut Throat Cricket • G06 Killer Cricket • G07 Low Pitch Cricket • G08 Round Clock

G09 Shoot Out • G10 Shanghai • G11 Halve It • G12 High Score

G13 Over • G14 Under • G15 Big-6 • G16 Color

G17 Bonus Color • G18 Correctional Color • G19 No Score Color • G20 Free-Dart Color

G21 Shooting I • G22 Shooting II • G23 Shooting III • G24 Shooting IV

G25 Gotcha • • •

6. ملاحظة مهمة

تحذير: حفاظاً على السلامة، يجب استخدام الأطفال لهذا المنتج تحت إشراف شخص بالغ فقط. يُرجى قراءة هذا الدليل بعناية والاحتفاظ به للرجوع إليه مستقبلاً.

القسم 1: مقدمة المنتج

• أبعاد المنتج: 47 سم × 41 سم × 2.2 سم.

• توفر لوحة السهام الإلكترونية هذه 25 لعبة مع 157 خياراً.

• يمكن أن يشارك في اللعبة حتى 8 لاعبين في الوقت نفسه.

• يحتسب المنتج النقاط تلقائياً ويعلنها صوتياً.

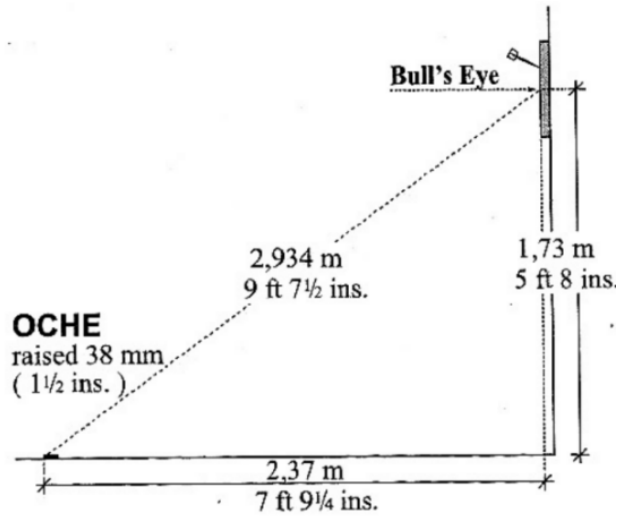
القسم 2: التركيب

2.1 تعليمات التثبيت

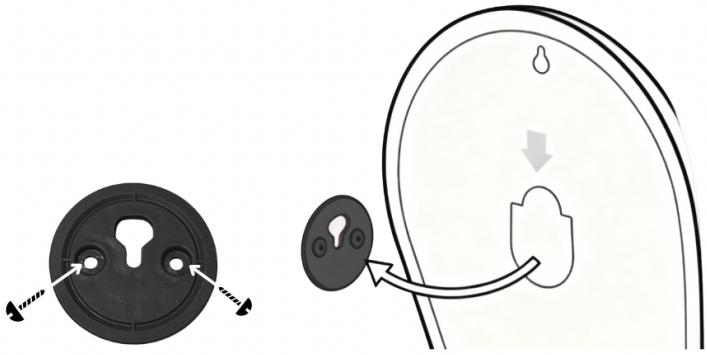
• **الارتفاع:** يجب أن يكون مركز bullseye على ارتفاع 1.73 م عن الأرض.

• **المسافة إلى اللوحة:** يجب أن تكون المسافة الأفقية من وجه لوحة السهام إلى الحافة الأمامية لخط الرمي 2.37 م.

• **تعليق اللوحة:** ثبّت الحامل على الحائط باستخدام المسمارين. استخدم مثبتات الحائط إذا لم تدخل البراغي في دعامة الحائط. علّق اللوحة على حامل التثبيت وتأكد من إحكام استقرارها ملاصقة للحائط.



في الرسم، تشير عبارة "Bull's Eye" إلى مركز bullseye. وتعني عبارة "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" أن خط الرمي مرتفع بمقدار 38 مم (1½ بوصة).



2.2 مصدر الطاقة

• تعمل اللوحة بثلاث بطاريات AAA بجهد 1.5 فولت (غير مرفقة). افتح حجرة البطاريات في الخلف لتركيبها.

• يمكن تشغيل اللوحة أيضاً باستخدام كابل USB-C (غير مرفق).

القسم 3: قواعد احتساب النقاط

القطاع • النقاط

الحلقة المزدوجة • النقاط × 2

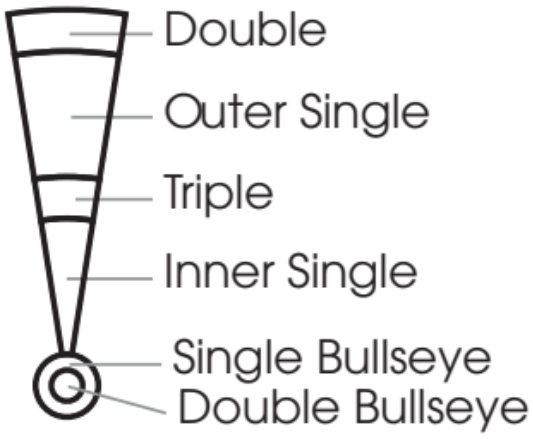
الحلقة المفردة الخارجية • النقاط × 1

الحلقة الثلاثية • النقاط × 3

الحلقة المفردة الداخلية • النقاط × 1

مفرد • 25 × 1 = bullseye 25

مزدوج • 25 × 2 = bullseye 50



القسم 4: تعليمات التشغيل

4.1 وظائف الأزرار

زر "GAME/POWER"

• **الطاقة:** اضغط ضغطة قصيرة للتشغيل، واضغط مطولاً للإيقاف. يدخل الجهاز وضع السكون تلقائياً بعد أكثر من 10 دقائق من عدم الاستخدام.

• **اختيار اللعبة:** اضغط ضغطة قصيرة لاختيار لعبة من G01 إلى G25.

• **إنهاء اللعبة:** يمكن للاعب الضغط على هذا الزر لإنهاء اللعبة.

زر "OPTION/SCORE"

• **اختيار الخيارات:** اضغط ضغطة قصيرة لاختيار أحد الخيارات.

• **التحقق من النقاط:** اضغط الزر مراراً أثناء اللعب لعرض نقاط كل لاعب. إذا لم يُضغط أي زر لمدة ثانيتين، تعود الشاشة تلقائياً إلى عرض اللعبة العادي.

زر "PLAYER/MISS"

• **اختيار عدد اللاعبين:** اضغط ضغطة قصيرة للاختيار من لاعب واحد إلى 8 لاعبين.

• **تسجيل الرمية الفائتة:** اضغط ضغطة قصيرة أثناء اللعب لتسجيل صفر نقطة للسهام التي تسقط خارج مناطق التسجيل.

زر "HANDICAP/ELIMINATE"

• **الإعاقة:** يمكن ضبط مستوى صعوبة مختلف لكل لاعب بتعديل خيارات الألعاب الفرعية. بعض الألعاب لا تتضمن وظيفة إعاقة.

• **إلغاء النقاط:** أثناء اللعب، يمكن إلغاء نقاط سهم سبق تسجيله لكنه سقط لأنه لم يثبت بإحكام في اللوحة.

زر "SOUND/DOUBLE"

• **الصوت:** اضغط مطولاً لمدة 3 ثوانٍ لتشغيل الصوت أو إيقافه. ظهور رمز الصوت يعني أن الصوت يعمل؛ واختفاء الرمز يعني أنه متوقف.

• **Double:** تعمل هذه الوظيفة في لعبة "G01 Count Down" فقط، وتفعّل ميزتي "Double In" و"Double Out".

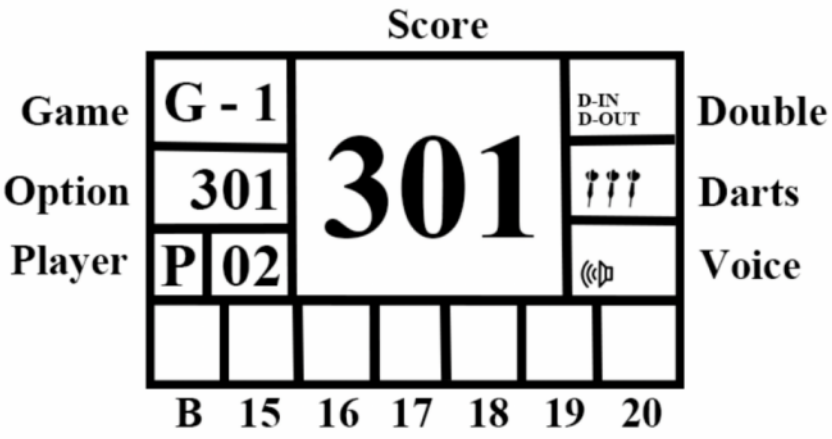
زر "START/NEXT"

• **البدء:** اضغط لبدء اللعبة بعد إكمال الإعداد.

• **التالي:** اضغط أثناء اللعب للانتقال إلى اللاعب التالي.

4.2 شاشة LCD

تعرض شاشة LCD معلومات اللعبة والنقاط.



تسميات الرسم: Score = النقاط؛ Game = اللعبة؛ Option = الخيار؛ Player = اللاعب؛ Double = مزدوج؛ Darts = السهام؛ Voice = الصوت؛ B = bullseye.

4.3 قائمة الأصوات

الرقم • الصوت • الوصف • نوع الصوت

1 • مؤثر صوت "Dididi" • صوت الرمية الصحيحة في لعبة Cricket • مؤثر صوتي

2 • صوت تحطم الزجاج • صوت الرمية غير الصحيحة • مؤثر صوتي

3 • صوت معدني سلبي • صوت الضغط على زر غير صحيح • مؤثر صوتي

4 • صوت معدني • صوت الضغط على زر صحيح • مؤثر صوتي

5 • انفجار • تنبيه بحدوث bust عندما تنخفض النقاط المتبقية إلى أقل من صفر • مؤثر صوتي

6 • Triple • صوت • تنبيه بإصابة الحلقة الثلاثية

7 • Double • صوت • تنبيه بإصابة الحلقة المزدوجة

8 • bullseye • تنبيه بإصابة حلقة bullseye • صوت المفردة

9 • bullseye مزدوج • تنبيه بإصابة حلقة bullseye • صوت المزدوجة

10 • اللاعب التالي • تنبيه بالانتقال إلى اللاعب التالي • صوت

11 • الفائز • إعلان الفائز • صوت

القسم 5: شرح الألعاب

G01 Count Down

الخيارات: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

يبدأ اللاعبون برصيد محدد ويطرحون نقاط رمياتهم حتى يصلوا إلى صفر بالضبط. الهدف هو أن تكون أول من يصل إلى الصفر.

• **نقاط البداية:** وفقاً للخيار المحدد، يبدأ اللاعبون برصيد 301 أو 501 أو 601 أو 701 أو 801 أو 901 أو 999 نقطة.

• **طرح النقاط:** يرمي اللاعبون ثلاثة سهام في كل دور، وتُطرح النقاط المكتسبة من مجموعهم الحالي.

• **Bust:** إذا سجل اللاعب نقاطاً أكثر من المتبقي للوصول إلى الصفر، ينتهي دوره ويعود رصيده إلى ما كان عليه في بداية الدور.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يخفض رصيده إلى صفر بالضبط.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب ضبط خيارات مختلفة باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE" لتفعيل الإعاقة.

• **Double:** يمكن تفعيل أوضاع Double باستخدام زر "SOUND/DOUBLE":

• **Double In:** يجب إصابة قطاع مزدوج لبدء اللعبة.

• **Double Out:** يجب إصابة قطاع مزدوج لخفض الرصيد إلى صفر بالضبط. يحدث bust 1 إذا جعلت الرمية الرصيد أقل من.

• **Double In & Out:** يجب إصابة قطاع مزدوج لبدء اللعبة وإنهائها. يحدث bust 1 إذا جعلت الرمية الرصيد أقل من.

G02 Count Up

الخيارات: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

يبدأ اللاعبون من الصفر ويضيفون نقاط رمياتهم للوصول إلى النتيجة المستهدفة. الهدف هو أن تكون أول من يبلغ النتيجة المحددة مسبقاً.

• **النتيجة المستهدفة:** وفقاً للخيار، تكون 100 أو 200 أو 300 أو 400 أو 500 أو 600 أو 700 أو 800 أو 900 نقطة.

• **البدء من الصفر:** يبدأ جميع اللاعبين بصفر نقطة.

• **إضافة النقاط:** يرمي اللاعبون ثلاثة سهام في كل دور، وتضاف نقاط كل إصابة إلى مجموع اللاعب.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يبلغ النتيجة المستهدفة أو يتجاوزها.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G03 Score Cricket (تُعرف أيضاً باسم Standard Cricket)

الخيارات: E00, E20, E25

يحاول اللاعبون إغلاق الأرقام المحددة ثم جمع أكبر عدد ممكن من النقاط عبر الإصابات اللاحقة. الهدف هو إغلاق جميع الأرقام أولاً والحصول على نقاط أكثر من الخصم.

• **الأرقام المحددة:** 15 و16 و17 و18 و19 و20 وbullseye.

• **إغلاق الرقم:** يجب إصابة الرقم المحدد ثلاث مرات لإغلاقه. تُحسب الإصابة المفردة مرة واحدة، والمزدوجة مرتين، والثلاثية ثلاث مرات.

• **تسجيل النقاط:** بعد إغلاق رقم، يحصل اللاعب على نقاط مقابل الإصابات اللاحقة به. مثلاً، بعد إغلاق 20، تمنح إصابة 20 المفردة 20 نقطة، والمزدوجة 40، والثلاثية 60. إذا أغلق جميع اللاعبين الرقم نفسه، يتوقف تسجيل النقاط عنه للجميع.

• **الفوز:** بعد إغلاق جميع الأرقام، يفوز صاحب أعلى رصيد.

• **الاختلاف بين الخيارات الثلاثة:**

• **E00:** لا يلزم ترتيب محدد للبدء.

• **E20:** ابدأ بإصابة 20 ثلاث مرات، ثم استهدف 19 و18 و17 و16 و15 و bullseye. بهذا الترتيب.

• **E25:** ابدأ بإصابة bullseye بهذا الترتيب 20 و19 و18 و17 و16 و15 ثلاث مرات.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G04 Simple Cricket (تُعرف أيضاً باسم No Score Cricket)

الخيارات: N00, N20, N25

يحاول اللاعبون إغلاق الأرقام المحددة من دون تسجيل نقاط. الهدف هو إغلاق جميع الأرقام أولاً.

• **الأرقام المحددة:** 15 و16 و17 و18 و19 و20 وbullseye.

• **إغلاق الرقم:** يلزم إصابة الرقم ثلاث مرات؛ المفردة تُحسب مرة، والمزدوجة مرتين، والثلاثية ثلاث مرات.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يغلق جميع الأرقام.

• **الاختلاف بين الخيارات:** N00 بلا ترتيب محدد؛ يبدأ N20 بالرقم 20 ثم 19 و18 و17 و16 و15 وbullseye؛ ويبدأ N25 بـbullseye ثم 15 و16 و17 و18 و19 و20.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G05 Cut Throat Cricket

الخيارات: C00, C20, C25

يغلق اللاعبون الأرقام المحددة ويمنحون النقاط للخصوم. الهدف هو إغلاق جميع الأرقام أولاً والحصول على نقاط أقل من الخصوم.

• **الأرقام المحددة:** 15 و16 و17 و18 و19 و20 وbullseye.

• **إغلاق الرقم:** يلزم إصابة الرقم ثلاث مرات؛ المفردة تُحسب مرة، والمزدوجة مرتين، والثلاثية ثلاث مرات.

• **منح النقاط (قاعدة "Cut-Throat"):** بعد إغلاق رقم، تمنح الإصابات اللاحقة به نقاطاً للخصوم الذين لم يغلقوه بعد. لا تضاف علامات إلى الخصم الذي أغلقه بالفعل.

• **الفوز:** بعد إغلاق جميع الأرقام، يفوز اللاعب صاحب أقل رصيد.

• **الاختلاف بين الخيارات:** C00 بلا ترتيب محدد؛ C20 يبدأ بـ20 ثم 19 و18 و17 و16 و15 وbullseye؛ وC25 يبدأ بـbullseye ثم 15 و16 و17 و18 و19 و20.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G06 Killer Cricket

الخيارات: H00, H20, H25

يغلق اللاعبون الأرقام المحددة ويحاولون إزالة أرواح الخصوم. الهدف هو إغلاق جميع الأرقام أولاً.

• **الأرقام المحددة:** 15 و16 و17 و18 و19 و20 وbullseye.

• **إغلاق الرقم:** تُغلق الأرقام بعد ثلاث إصابات؛ المفردة تحسب مرة، والمزدوجة مرتين، والثلاثية ثلاث مرات.

• **إزالة الأرواح:** عند إغلاق رقم بأكثر من ثلاث إصابات، يمكن إزالة حياة من خصم لم يغلق ذلك الرقم بعد. مثال: إذا كان لدى اللاعب 1 إصابة أو إصابتان على 15 وكان دور اللاعب 2، يفقد اللاعب 1 حياة إذا أغلق اللاعب 2 الرقم بأكثر من ثلاث إصابات: إما أن تكون لديه إصابة واحدة ثم يصيب 15 الثلاثية، أو تكون لديه إصابتان ثم يصيب 15 المزدوجة أو الثلاثية. لا يفقد الخصم حياة إذا كان قد أغلق الرقم بالفعل. وإذا كان لدى اللاعب 1 ثلاث إصابات، فلا يتأثر.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يغلق الأرقام من 15 إلى 20 وbullseye.

• **اختلاف الخيارات:** H00 بلا ترتيب؛ H20: 20 ثم 19 و18 و17 و16 و15 وbullseye؛ H25: bullseye ثم 15 و16 و17 و18 و19 و20.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G07 Low Pitch Cricket

الخيارات: L00, L20, L25

تشبه هذه اللعبة G03 Score Cricket، لكنها تستخدم الأرقام من 1 إلى 6 وbullseye. يغلق اللاعبون الأرقام المحددة ثم يسجلون النقاط من الإصابات اللاحقة.

• **الأرقام المحددة:** 1 و2 و3 و4 و5 و6 وbullseye.

• **إغلاق الرقم:** يلزم إصابة الرقم ثلاث مرات؛ المفردة تُحسب مرة، والمزدوجة مرتين، والثلاثية ثلاث مرات.

• **تسجيل النقاط:** بعد إغلاق 6، تمنح إصابة 6 المفردة 6 نقاط، والمزدوجة 12، والثلاثية 18. عندما يغلق جميع اللاعبين الرقم نفسه، يتوقف تسجيل النقاط عنه.

• **الفوز:** بعد إغلاق جميع الأرقام، يفوز صاحب أعلى رصيد.

• **اختلاف الخيارات:** L00 بلا ترتيب؛ L20 يبدأ بـ6 ثم 5 و4 و3 و2 و1 وbullseye؛ L25 يبدأ بـbullseye ثم 1 و2 و3 و4 و5 و6.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب ضبط خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G08 Round Clock

الخيارات: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

يجب على اللاعبين إصابة جميع الأرقام على اللوحة بالترتيب. لا يمكن الانتقال إلى الرقم التالي حتى إصابة قطاع الرقم المستهدف الحالي. يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور.

• **الفوز:** يفوز اللاعب الذي يكمل جميع الأرقام المستهدفة.

• **الاختلاف بين الخيارات:** تبدأ الخيارات 105 و110 و115 و120 بالرقم 1، ثم تستمر حتى 5 أو 10 أو 15 أو 20 على التوالي؛ وتُقبل الحلقات المفردة والمزدوجة والثلاثية. في الخيارات 205–220 تُقبل الحلقات المزدوجة فقط، وفي 305–320 تُقبل الحلقات الثلاثية فقط.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب ضبط خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G09 Shoot Out

الخيارات: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

يحاول اللاعبون إصابة الرقم المستهدف وطرح النقاط من رصيد البداية المحدد. الهدف هو الوصول إلى الصفر أولاً.

• **نقاط البداية:** يحدد الخيار رصيد البداية؛ فمثلاً -05 يعني 5 نقاط.

• **الرقم المستهدف:** يجب إصابة الرقم الذي يظهر عشوائياً على شاشة LCD.

• **طرح النقاط:** تُحسب الحلقة المفردة والمزدوجة والثلاثية كلها كنقطة واحدة وتُطرح من رصيد البداية.

• **الإخفاق:** إذا لم يرمِ اللاعب خلال 10 ثوانٍ، تُحسب الرمية إخفاقاً.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يخفض رصيد البداية إلى 0.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب ضبط خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G10 Shanghai

الخيارات: 101, 105, 110, 115

يجب إصابة الأرقام المستهدفة بالترتيب، ولا يمكن محاولة إصابة كل رقم مستهدف إلا مرة واحدة. إذا أصاب اللاعب الهدف، تُضاف النقاط؛ وإذا أخطأ، يفقد فرصة إصابة تلك المنطقة مرة أخرى.

• **الفوز:** يفوز اللاعب الذي يكمل جميع الأرقام المستهدفة ويحصل على أعلى رصيد.

• **الاختلاف بين الخيارات:** يبدأ 101 بالرقم 1، و105 بالرقم 5، و110 بالرقم 10، و115 بالرقم 15؛ وتستمر جميعها حتى 20 وbullseye.

G11 Halve It

الخيار: H12

أصِب الأرقام المستهدفة الظاهرة على شاشة LCD بالترتيب التالي:

• أولاً 12 و13 و14؛ وتُقبل الحلقات المفردة والمزدوجة والثلاثية.

• ثم الحلقات المزدوجة لأي رقم.

• ثم 15 و16 و16؛ وتُقبل الحلقات المفردة والمزدوجة والثلاثية.

• ثم الحلقات الثلاثية لأي رقم.

• ثم 18 و19 و20؛ وتُقبل الحلقات المفردة والمزدوجة والثلاثية.

• أخيراً bullseye.

تُجمع النقاط. إذا أخفق اللاعب في إصابة الهدف المحدد بالسهام الثلاثة في دور واحد، يُخفض رصيده إلى النصف.

• **الفوز:** يفوز اللاعب الذي يكمل جميع الأهداف ويحقق أعلى رصيد.

G12 High Score

الخيارات: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

يبدأ اللاعبون من الصفر ويضيفون نقاط كل رمية. الهدف هو جمع أعلى رصيد عند نهاية اللعبة. تحدد الخيارات عدد الجولات. يبدأ الجميع بصفر، ويرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور وتضاف نقاط الإصابات إلى رصيده.

• **الفوز:** بعد عدد الجولات المحدد، يفوز صاحب أعلى رصيد.

G13 Over (تُعرف أيضاً باسم Legs Over)

الخيارات: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

يبدأ اللاعبون من الصفر ويضيفون نقاط السهام لتجاوز النتيجة المستهدفة والحفاظ على الأرواح. الهدف هو أن تكون آخر لاعب ما زالت لديه حياة.

• **الأرواح الأولية:** يحدد الخيار عدد الأرواح عند البداية.

• **نتيجة البداية:** تُنشأ نتيجة عشوائية للاعبين على شاشة LCD.

• **النتيجة المستهدفة:** تُعرض نتيجة عشوائية على شاشة LCD. عندما يحقق لاعب مجموعاً أعلى في دور ما، تصبح هذه النتيجة الهدف الجديد الواجب تجاوزه.

• **إضافة النقاط:** يرمي اللاعبون ثلاثة سهام في كل دور ويجمعون النقاط.

• **خسارة الحياة:** يجب أن يحقق اللاعب نتيجة لا تقل عن أعلى نتيجة سابقة في دور؛ وإلا خسر حياة واحدة.

• **الفوز:** يفوز آخر لاعب تبقى لديه حياة.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G14 Under (تُعرف أيضاً باسم Legs Under)

الخيارات: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

يبدأ اللاعبون من الصفر ويضيفون نقاط السهام، لكن يجب أن يبقوا دون النتيجة المستهدفة للحفاظ على الأرواح. الهدف هو أن تكون آخر لاعب ما زالت لديه حياة.

• **الأرواح الأولية:** يحدد الخيار عدد الأرواح عند البداية.

• **نتيجة البداية:** تُنشأ نتيجة عشوائية على شاشة LCD.

• **النتيجة المستهدفة:** عندما يحقق لاعب مجموعاً أقل في دور ما، تصبح هذه النتيجة الهدف الجديد الذي يجب البقاء دونه.

• **إضافة النقاط:** يرمي اللاعبون ثلاثة سهام في كل دور ويجمعون النقاط.

• **خسارة الحياة:** يجب ألا تتجاوز نتيجة اللاعب أدنى نتيجة سابقة في دور؛ وإلا خسر حياة واحدة.

• **الفوز:** يفوز آخر لاعب تبقى لديه حياة.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G15 Big-6

الخيارات: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

يحاول اللاعبون إصابة القطاع المستهدف للحفاظ على أرواحهم. الهدف هو أن تكون آخر لاعب ما زالت لديه حياة.

• **الأرواح الأولية:** يحدد الخيار عدد الأرواح عند البداية.

• **الهدف الأول:** يحاول اللاعب الأول إصابة القطاع المفرد للرقم 6.

• **تحديد هدف جديد:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور.

• إذا أصاب اللاعب الأول القطاع المفرد للرقم 6 بالرمية الأولى أو الثانية، يمكنه تحديد هدف للخصم بالرمية الثالثة.

• إذا أصاب القطاع المفرد للرقم 6 بالرمية الثالثة فقط، يُختار رقم مستهدف جديد للخصوم عشوائياً.

• إذا لم يصب القطاع المفرد للرقم 6، يخسر حياة واحدة.

• **التتابع:** يجب على اللاعب التالي إصابة الهدف المحدد له. وإذا نجح، يحدد هدفاً جديداً للاعب الذي يليه.

• **خسارة الحياة:** يخسر اللاعب حياة إذا أخفق في إصابة القطاع المستهدف المحدد خلال دوره.

• **الفوز:** يفوز آخر لاعب تبقى لديه حياة.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G16 Color

الخيارات: 100, 200, 300, 400, 500

يحدد اللاعبون اللون الذي سيستهدفونه. يبدأون من الصفر ويجمعون النقاط عند إصابة لونهم أو bullseye. الهدف هو بلوغ النتيجة المحددة مسبقاً أولاً.

• **اللون المرجعي:** هو لون الحلقة المفردة. مثلاً، إذا أصاب اللاعب الأول الرقم 20، يكون لونه أزرق سواء أصاب الحلقة المفردة أو المزدوجة أو الثلاثية.

• **ألوان اللاعبين:** يرمي اللاعب الأول سهماً لتحديد اللون المستهدف. يحصل اللاعبون ذوو الأرقام الفردية (1 و3 و5 و7) على لون اللاعب الأول، ويحصل اللاعبون ذوو الأرقام الزوجية (2 و4 و6 و8) على اللون الآخر. إذا أصاب اللاعب bullseye، فعليه الرمي مجدداً لتحديد اللون.

• **النتيجة المستهدفة:** وفقاً للخيار، 100 أو 200 أو 300 أو 400 أو 500 نقطة.

• **البدء من الصفر:** يبدأ جميع اللاعبين بصفر نقطة.

• **إضافة النقاط:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور، وتُضاف نقاط إصابات لونه إلى مجموعه. إصابة لون الخصم لا تمنح نقاطاً.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يبلغ النتيجة المستهدفة أو يتجاوزها.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G17 Bonus Color

الخيارات: 100, 200, 300, 400, 500

يحدد اللاعبون اللون المستهدف. يبدأون من الصفر ويضيفون النقاط عند إصابة لونهم أو bullseye. وعند إصابة لون الخصم، تُضاف النقاط إلى رصيد الخصم. الهدف هو بلوغ النتيجة المحددة أولاً.

• **اللون المرجعي:** هو لون الحلقة المفردة. مثلاً، إذا أصاب اللاعب الرقم 20، يكون لونه أزرق بغض النظر عن الحلقة التي أصابها.

• **ألوان اللاعبين:** يرمي اللاعب الأول سهماً لتحديد اللون المستهدف. يحصل اللاعبون ذوو الأرقام الفردية (1 و3 و5 و7) على لون اللاعب الأول، ويحصل اللاعبون ذوو الأرقام الزوجية (2 و4 و6 و8) على اللون الآخر. إذا أصاب اللاعب bullseye، فعليه الرمي مجدداً لتحديد اللون.

• **النتيجة المستهدفة:** وفقاً للخيار، 100 أو 200 أو 300 أو 400 أو 500 نقطة.

• **البدء من الصفر:** يبدأ جميع اللاعبين من الصفر.

• **إضافة النقاط:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور، وتُضاف نقاط إصابات اللون الخاص به إلى رصيده. لا تمنح إصابة لون الخصم نقاطاً للاعب الرامي.

• **منح النقاط للخصم:** عند إصابة لون الخصم، تُضاف النقاط إلى رصيد الخصم.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يبلغ النتيجة المستهدفة أو يتجاوزها.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G18 Correctional Color

الخيارات: 100, 200, 300, 400, 500

يحدد اللاعبون اللون المستهدف. عند إصابة لون اللاعب أو bullseye، تُضاف النقاط إلى رصيده؛ وعند إصابة لون الخصم، تُطرح النقاط من رصيد اللاعب نفسه. الهدف هو بلوغ النتيجة المحددة أولاً.

• **اللون المرجعي:** هو لون الحلقة المفردة؛ إصابة الرقم 20 تحدد اللون الأزرق بغض النظر عن الحلقة المصابة.

• **ألوان اللاعبين:** يرمي اللاعب الأول سهماً لتحديد اللون. يحصل اللاعبون ذوو الأرقام الفردية (1 و3 و5 و7) على اللون نفسه، ويحصل اللاعبون ذوو الأرقام الزوجية (2 و4 و6 و8) على اللون الآخر. بعد إصابة bullseye، يجب الرمي مجدداً.

• **النتيجة المستهدفة:** 100 أو 200 أو 300 أو 400 أو 500 نقطة، وفقاً للخيار.

• **البدء من الصفر:** يبدأ الجميع من الصفر.

• **إضافة النقاط:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور، وتُضاف نقاط الإصابات إلى رصيده الإجمالي.

• **طرح النقاط:** عند إصابة لون الخصم، تُطرح النقاط ذات الصلة من رصيد اللاعب نفسه.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يبلغ النتيجة المستهدفة أو يتجاوزها.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G19 No Score Color

الخيارات: 003, 004, 005, 006, 007

يحدد اللاعبون اللون المستهدف. تمنح إصابة لون اللاعب أو bullseye حياة، بينما تؤدي إصابة لون الخصم إلى خسارة حياة. الهدف هو أن يكون اللاعب الأخير الذي ما زالت لديه حياة.

• **الألوان المرجعية وألوان اللاعبين:** تُحدد بالطريقة نفسها المتبعة في لعبة G16 Color.

• **الحياة الأولية:** يحدد الخيار عدد الحيوات عند البداية.

• **اكتساب الحياة وفقدانها:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور. تمنح إصابة لون اللاعب أو bullseye حياة واحدة، وتؤدي إصابة لون الخصم إلى خسارة حياة واحدة.

• **الفوز:** يفوز آخر لاعب تبقى لديه حياة.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G20 Free-Dart Color

الخيارات: 005, 010, 015, 020

يحدد اللاعبون اللون المستهدف، ويبدؤون من الصفر ويجمعون نقاط الرميات. الهدف هو الحصول على أعلى رصيد.

• **الألوان المرجعية وألوان اللاعبين:** تُحدد بالطريقة نفسها المتبعة في لعبة G16 Color.

• **عدد السهام:** يحدد الخيار العدد الإجمالي للسهام لكل لاعب.

• **البدء من الصفر:** يبدأ الجميع من الصفر.

• **إضافة النقاط:** يرمي اللاعب ثلاثة سهام في كل دور. تمنح إصابة لون اللاعب نقاطاً، أما إصابة لون الخصم فلا تمنحه نقاطاً.

• **الفوز:** يفوز اللاعب صاحب أعلى رصيد.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

G21 Shooting I

يرمي كل لاعب ثلاثة سهام وتُجمع النقاط التي يحصل عليها. يفوز بالجولة اللاعب الذي يحقق أعلى مجموع فيها. تستمر اللعبة حتى يفوز أحد اللاعبين بسبع جولات إجمالاً.

• **الفوز:** الفائز النهائي هو اللاعب الذي يفوز بسبع جولات.

G22 Shooting II

يرمي كل لاعب ثلاثة سهام وتُجمع النقاط التي يحصل عليها. يفوز بالجولة اللاعب صاحب أعلى مجموع. تستمر اللعبة حتى يفوز أحد اللاعبين بسبع جولات. تُحتسب فقط القطاعات المفردة والمزدوجة والثلاثية للأرقام 15 و16 و17 و18 و19 و20، بالإضافة إلى bullseye المفرد وbullseye المزدوج.

• **الفوز:** الفائز النهائي هو اللاعب الذي يفوز بسبع جولات.

G23 Shooting III

يرمي كل لاعب ثلاثة سهام وتُجمع نقاطها. يفوز بالجولة اللاعب الذي يحقق أعلى مجموع. تتكون اللعبة من سبع جولات فقط.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يحرز أربع جولات.

G24 Shooting IV

يرمي كل لاعب ثلاثة سهام وتُجمع نقاطها. يفوز بالجولة اللاعب الذي يحقق أعلى مجموع. تستمر اللعبة سبع جولات فقط. تُحتسب فقط القطاعات المفردة والمزدوجة والثلاثية للأرقام 15 و16 و17 و18 و19 و20، بالإضافة إلى bullseye المفرد وbullseye المزدوج.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يحرز أربع جولات.

G25 Gotcha

الخيارات: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

يبدأ اللاعبون من الصفر ويضيفون نقاط الرميات لبلوغ النتيجة المستهدفة. تحدث حالة "Gotcha" عندما يحقق الخصم النتيجة نفسها. الهدف هو بلوغ النتيجة المحددة مسبقاً أولاً.

• **النتيجة المستهدفة:** وفقاً للخيار، 101 أو 201 أو 301 أو 401 أو 501 أو 601 أو 701 أو 801 أو 901 نقطة.

• **البدء من الصفر:** يبدأ جميع اللاعبين من الصفر.

• **إضافة النقاط:** يرمي كل لاعب ثلاثة سهام في كل دور، وتُضاف نقاط الإصابات إلى رصيده الإجمالي.

• **Gotcha:** ويُعاد رصيد اللاعب الذي رمى للتو إلى Gotcha إذا أصبح رصيد اللاعب مطابقاً تماماً لرصيد اللاعب السابق، تنجح حالة الصفر.

• **تجاوز النتيجة (Bust):** إذا سجل اللاعب نقاطاً أكثر مما يلزم لبلوغ النتيجة المستهدفة، تحدث حالة Bust ويعود رصيده إلى المستوى الذي كان عليه عند بداية دوره.

• **الفوز:** يفوز أول لاعب يبلغ النتيجة المستهدفة بالضبط.

• **الإعاقة:** يمكن لكل لاعب تعديل خياراته باستخدام زر "HANDICAP/ELIMINATE".

القسم 6: ملاحظة مهمة

1. قد تعلق قطاعات التسجيل في لوحة الهدف مؤقتاً أثناء النقل أو الاستخدام العادي، وقد "تتجمد" اللوحة. عند حدوث ذلك، تُفعّل تلقائياً وظيفة التشخيص الذاتي المدمجة في حاسوب e-BOARD. تجري اللوحة فحصاً ذاتياً لتحديد القطاع العالق. وتظهر على الشاشة رسالة خطأ تصف الزر أو القطاع "المتجمد".

A. بعد ظهور الرسالة على الشاشة، حدد القطاع "المتجمد".

B. اضغط بقوة على القطاع العالق حتى يتحرر ويعود إلى الحركة بحرية. بعد تحريره، ينبغي أن تختفي رسالة الخطأ وأن تعمل اللوحة بصورة طبيعية مجدداً.

2. هذه اللعبة مخصصة للسهام ذات الرؤوس اللينة فقط. لا تستخدم أبداً سهاماً ذات رؤوس فولاذية أو رؤوساً لينة طويلة جداً (الحد الأقصى للطول: 2.5 سم).

3. تحتاج الأجزاء الإلكترونية والميكانيكية إلى وقت للاستجابة بين الرميات. إذا رميت سهمين بسرعة كبيرة أحدهما بعد الآخر، فأخرج السهم الثاني وارمه مجدداً لضمان تسجيل النقاط بصورة صحيحة.

4. لا ترمِ السهام بقوة مفرطة. فالرميات القوية جداً كثيراً ما تكسر الرؤوس وتتسبب في تآكل اللوحة بسرعة زائدة.

نصيحة مفيدة: لمنع ارتخاء رؤوس السهام، أدر السهم إلى اليمين (مع اتجاه عقارب الساعة) عند إخراجه من اللوحة. فهذا يسهل إخراجه ويساعد على إطالة عمر الرأس.