

ЕЛЕКТРОННА ДЪРТ ДЪСКА

Артикул № 881

Ръководство за употреба и правила на игрите



Благодарим ви, че избрахте тази електронна дъска за дартс!

Съдържание

1. Представяне на продукта
2. Монтаж
 - 2.1 Инструкции за монтаж
 - 2.2 Захранване
3. Правила за точкуване
4. Работа с уреда
 - 4.1 Функции на бутоните
 - 4.2 LCD дисплей
 - 4.3 Списък със звуци
5. Правила на игрите: 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. Важна забележка

Предупреждение: От съображения за безопасност децата трябва да използват продукта само под надзора на възрастен. Прочетете внимателно това ръководство и го запазете за бъдещи справки.

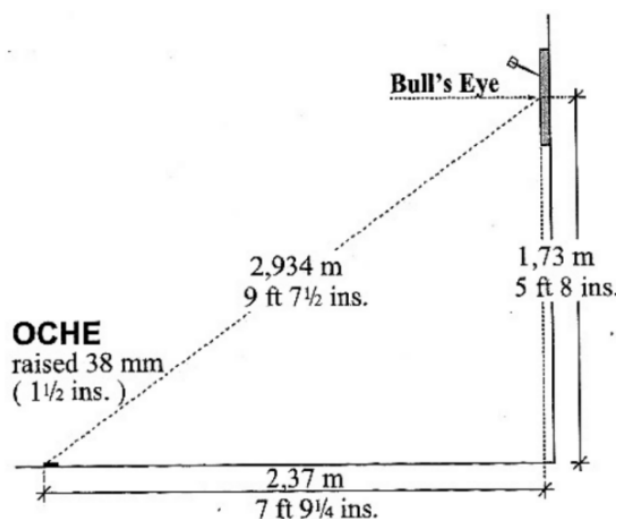
Раздел 1: Представяне на продукта

- Размери на продукта: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Тази електронна дъска за дартс предлага 25 игри със 157 опции.
- Едновременно могат да играят до 8 играчи.
- Продуктът автоматично отчита точките и ги съобщава с гласови известия.

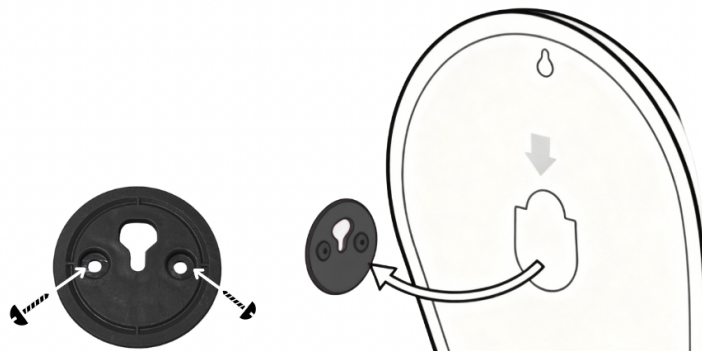
Раздел 2: Монтаж

2.1 Инструкции за монтаж

- Височина: Центърът на bullseye трябва да бъде на 1,73 m над пода.
- Разстояние до дъската: Хоризонталното разстояние от лицевата страна на дъската до предния ръб на линията за хвърляне трябва да бъде 2,37 m.
- Окачване на дъската: Закрепете скобата към стената с двата винта. Използвайте дюбели, ако винтовете не се завиват в стенна греда. Поставете дъската върху монтажната скоба и проверете дали е стабилно прилепнала към стената.



На илюстрацията „Bull's Eye“ означава центъра на bullseye. „Oche raised 38 mm (1½ ins.)“ означава, че линията за хвърляне е повдигната с 38 mm (1½ инча).

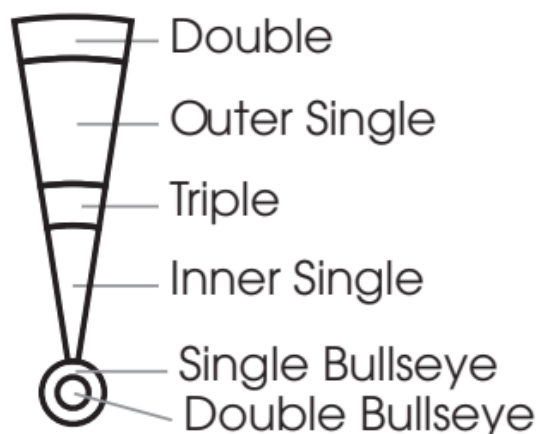


2.2 Захранване

- Дъската се захранва с 3 батерии AAA по 1,5 V (не са включени). Отворете отделението за батерии на гърба, за да ги поставите.
- Дъската може да се захранва и с USB-C кабел (не е включен).

Раздел 3: Правила за точкуване

Сегмент	Точки
Двоен пръстен	Резултат × 2
Външен единичен пръстен	Резултат × 1
Троен пръстен	Резултат × 3
Вътрешен единичен пръстен	Резултат × 1
Единичен bullseye	$25 \times 1 = 25$
Двоен bullseye	$25 \times 2 = 50$



Раздел 4: Работа с уреда

4.1 Функции на бутоните

Бутон „GAME/POWER“

- Включване/изключване: Натиснете кратко, за да включите; задръжте бутона, за да изключите. След повече от 10 минути бездействие автоматично се активира режимът на заспиване.
- Избор на игра: Натиснете кратко, за да изберете игра от G01 до G25.
- Край: Играчът може да натисне този бутон, за да прекрати играта.

Бутон „OPTION/SCORE“

- Избор на опции: Натиснете кратко, за да изберете опции.
- Проверка на резултатите: По време на игра натискайте бутона многократно, за да прегледате резултатите на всички играчи. Ако в продължение на 2 секунди не се натисне бутон, дисплеят автоматично се връща към нормалния изглед на играта.

Бутон „PLAYER/MISS“

- Избор на брой играчи: Натиснете кратко, за да изберете игра за един играч или за до 8 играчи.
- Отчитане на пропуск: По време на игра натиснете кратко, за да отчетете 0 точки за стрели, попаднали извън зоните за точкуване.

Бутон „HANDICAP/ELIMINATE“

- Хендикап: Използвайте бутона, за да зададете различни нива на трудност за отделните играчи чрез промяна на опциите в конкретните игри. Някои игри нямат функция за хендикап.
- Отмяна на точки: По време на игра играчите могат да отменят резултата от стрела, която вече е отчетена, но не е останала забита стабилно и е паднала.

Бутон „SOUND/DOUBLE“

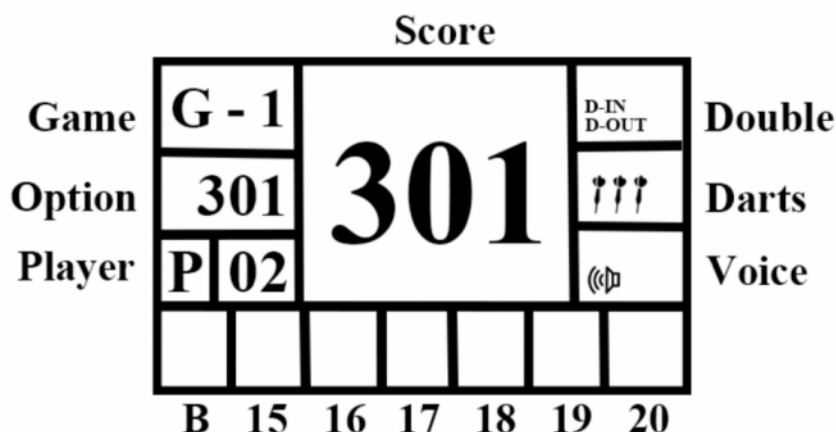
- Звук: Задръжте бутона за 3 секунди, за да включите или изключите звука. Видимата икона за звук означава, че звукът е включен; липсата на икона означава, че е изключен.
- Double: Тази функция работи само в „G01 Count Down“ и активира режимите „Double In“ и „Double Out“.

Бутон „START/NEXT“

- Старт: След настройките натиснете бутона, за да започнете играта.
- Следващ: По време на игра натиснете бутона, за да преминете към следващия играч.

4.2 LCD дисплей

LCD дисплеят показва информацията за играта и резултата.



Надписи на илюстрацията: Score = резултат; Game = игра; Option = опция; Player = играч; Double = двойно; Darts = стрели; Voice = глас; B = bullseye.

4.3 Списък със звуци

№	Звук	Описание	Тип звук
1	Звуков ефект „Dididi“	Звук при валидно хвърляне в игра Cricket	Звуков ефект
2	Чупене на стъкло	Звук при невалидно хвърляне	Звуков ефект
3	Отрицателен метален звук	Звук при натискане на грешен бутон	Звуков ефект
4	Метален звук	Звук при натискане на правилния бутон	Звуков ефект
5	Експлозия	Предупреждава за bust, когато оставащите точки паднат под нулата	Звуков ефект
6	Triple	Стрелата попада в тройния пръстен	Глас
7	Double	Стрелата попада в двойния пръстен	Глас
8	Bullseye	Стрелата попада в единичния пръстен bullseye	Глас
9	Двоен bullseye	Стрелата попада в двойния bullseye	Глас
10	Следващ играч	Показва, че е ред на следващия играч	Глас
11	Победител	Обявява победителя	Глас

Раздел 5: Правила на игрите

G01 Count Down

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

Играчите започват с определен брой точки и изваждат точките от хвърлянията си, докато достигнат точно нула. Целта е първи да достигнат нула.

- Начален резултат: В зависимост от избраната опция играчите започват с 301, 501, 601, 701, 801, 901 или 999 точки.
- Изваждане на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Спечелените точки се изваждат от текущия му общ резултат.
- Bust: Ако играч събере повече точки, отколкото са необходими за достигане на нула, ходът му приключва и резултатът се връща към стойността в началото на хода.
- Победа: Печели първият играч, достигнал точно нула.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.
- Double: Играчът може да активира режимите Double с бутона „SOUND/DOUBLE“:
- Double In: За да започне играта, играчът трябва да улучи двоен сегмент.
- Double Out: Играчът трябва да улучва двойни сегменти, за да намали резултата точно до нула. Ако стрела свали резултата под 1, настъпва bust.
- Double In & Out: Играчът трябва да улучва двойни сегменти, за да започне и завърши играта. Ако стрела свали резултата под 1, настъпва bust.

G02 Count Up

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

Играчите започват от нула и събират точките от стрелите си, докато достигнат целевия резултат. Целта е първи да достигнат предварително зададената цел.

- Целеви резултат: В зависимост от избраната опция целта е 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 или 900.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат на играча.
- Победа: Печели първият играч, който достигне или надхвърли целевия резултат.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G03 Score Cricket (наричана още: Standard Cricket)

Опции: E00, E20, E25

Играчите се опитват да затворят посочените числа и след това да спечелят възможно най-много точки с допълнителни попадения. Целта е първи да затворят всички числа и да имат повече точки от противника.

- Посочени числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Затваряне на число: За да бъде затворено, посочено число трябва да бъде улучено три пъти. Единично попадение се брои за едно, double – за две, а triple – за три попадения.

- Печелене на точки: След като затвори дадено число, играчът може да печели точки с допълнителни попадения в него. Например единично попадение в 20 носи 20 точки, double – 40, а triple – 60. След като всички играчи затворят едно и също число, никой повече не може да печели точки от него.
- Победа: След затваряне на всички числа печели играчът с най-висок резултат.
- Разлики между 3-те опции:
- E00: Не е необходим фиксиран ред.
- E20: Започнете с три попадения в число 20, след което улучвайте последователно 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye.
- E25: Започнете с три попадения в bullseye, след което улучвайте последователно 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G04 Simple Cricket (наричана още: No Score Cricket)

Опции: N00, N20, N25

Играчите се опитват да затворят посочените числа, но на таблото не се записват точки. Целта е първи да затворят всички числа.

- Посочени числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Затваряне на число: За да бъде затворено, посочено число трябва да бъде улучено три пъти. Единично попадение се брои за едно, double – за две, а triple – за три попадения.
- Победа: Печели първият играч, затворил всички числа.
- Разлики между 3-те опции:
- N00: Не е необходим фиксиран ред.
- N20: Започнете с три попадения в число 20, след което улучвайте последователно 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye.
- N25: Започнете с три попадения в bullseye, след което улучвайте последователно 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G05 Cut Throat Cricket

Опции: C00, C20, C25

Играчите се опитват да затворят посочените числа и да присъждат точки на противниците. Целта е първи да затворят всички числа и да имат по-малко точки от противниците.

- Посочени числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Затваряне на число: За да бъде затворено, посочено число трябва да бъде улучено три пъти. Единично попадение се брои за едно, double – за две, а triple – за три попадения.
- Присъждане на точки (правилото „Cut-Throat“): След като играч затвори дадено число, допълнителните попадения в него носят точки на противниците, които още не са го затворили. Противник, който вече е затворил числото, не получава допълнителни отметки.
- Победа: След затваряне на всички числа печели играчът с най-нисък резултат.
- Разлики между 3-те опции:
- C00: Не е необходим фиксиран ред.
- C20: Започнете с три попадения в число 20, след което улучвайте последователно 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye.

- C25: Започнете с три попадения в bullseye, след което улучвайте последователно 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G06 Killer Cricket

Опции: H00, H20, H25

Играчите се опитват да затворят посочените числа и да отнемат животи на противниците. Целта е първи да затворят всички числа.

- Посочени числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Затваряне на число: За да бъде затворено, посочено число трябва да бъде улучено три пъти. Единично попадение се брои за едно, double – за две, а triple – за три попадения.
- Отнемане на животи: Ако играч е затворил число с повече от три попадения, той може да отнема животи на противници, които още не са затворили това число. Пример с число 15: играч 1 има едно или две попадения, а е ред на играч 2. Играч 1 губи живот, ако играч 2 затвори числото с повече от три попадения в някой от следните случаи:
 - Играч 2 вече има едно попадение и улучи triple 15 (три попадения).
 - Играч 2 вече има две попадения и улучи double 15 (две попадения) или triple 15 (три попадения).

Ако противникът също е затворил числото, не се отнемат животи. Ако играч 1 вече има три попадения, той не е засегнат.

- Победа: Печели първият играч, затворил числата от 15 до 20 и bullseye.
- Разлики между 3-те опции:
 - H00: Не е необходим фиксиран ред.
 - H20: Започнете с три попадения в число 20, след което улучвайте последователно 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye.
 - H25: Започнете с три попадения в bullseye, след което улучвайте последователно 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G07 Low Pitch Cricket

Опции: L00, L20, L25

Играчите се опитват да затворят посочените числа и след това да спечелят възможно най-много точки с допълнителни попадения. Целта е първи да затворят всички числа и да имат повече точки от противника. Играта прилича на G03 Score Cricket, но използва числата от 1 до 6 и bullseye.

- Посочени числа: 1, 2, 3, 4, 5, 6 и bullseye.
- Затваряне на число: За да бъде затворено, посочено число трябва да бъде улучено три пъти. Единично попадение се брои за едно, double – за две, а triple – за три попадения.
- Печелене на точки: След като затвори дадено число, играчът може да печели точки с допълнителни попадения в него. Например единично попадение в 6 носи 6 точки, double – 12, а triple – 18. След като всички играчи затворят едно и също число, никой повече не може да печели точки от него.
- Победа: След затваряне на всички числа печели играчът с най-висок резултат.
- Разлики между 3-те опции:
 - L00: Не е необходим фиксиран ред.
 - L20: Започнете с три попадения в число 6, след което улучвайте последователно 5, 4, 3, 2, 1 и bullseye.

- L25: Започнете с три попадения в bullseye, след което улучвайте последователно 1, 2, 3, 4, 5 и 6.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G08 Round Clock

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

Играчите трябва да улучат всяко число на дъската в правилния ред. Печели първият играч, улучил всички числа. Всеки играч хвърля по три стрели на ход, но може да премине към следващото число едва след като улучи сегмента на текущото целево число.

- Победа: Печели играчът, улучил всички целеви числа.
- Разлики между опциите:
- 105, 110, 115, 120: Редът започва от 1 и продължава съответно до 5, 10, 15 или 20. Валидни са единичните, двойните и тройните пръстени.
- 205, 210, 215, 220: Редът започва от 1 и продължава съответно до 5, 10, 15 или 20. Валидни са само двойните пръстени.
- 305, 310, 315, 320: Редът започва от 1 и продължава съответно до 5, 10, 15 или 20. Валидни са само тройните пръстени.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G09 Shoot Out

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

Играчите се опитват да улучат целевото число и изваждат точки от предварително зададения начален резултат. Целта е първи да достигнат нула.

- Начален резултат: Опциите показват началния резултат. Например -05 означава 5 точки.
- Целево число: Играчите се опитват да улучат целевото число, което се показва на случаен принцип на LCD дисплея.
- Изваждане на точки: Единичните, двойните и тройните пръстени се броят по 1 точка и се изваждат от началния резултат.
- Пропуск: Ако играч не хвърли в рамките на 10 секунди, хвърлянето се счита за пропуск.
- Победа: Печели първият играч, намалил началния резултат до 0.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G10 Shanghai

Опции: 101, 105, 110, 115

Играчите трябва да улучат всяко число на дъската в правилния ред. Печели първият играч, улучил всички числа и постигнал най-висок резултат. Всяко целево число може да се опитва само веднъж. При попадение в целевото число точките се добавят. При пропуск няма нов опит за същата зона.

- Победа: Печели играчът, улучил всички целеви числа и постигнал най-висок резултат.
- Разлики между опциите:
- 101: Редът започва от 1 и продължава до 20 и bullseye.
- 105: Редът започва от 5 и продължава до 20 и bullseye.
- 110: Редът започва от 10 и продължава до 20 и bullseye.

- 115: Редът започва от 15 и продължава до 20 и bullseye.

G11 Halve It

Опция: H12

Играчите трябва да улучат целевите числа, показани на LCD дисплея. Редът е следният:

- Първо 12, 13 и 14; валидни са единичните, двойните и тройните пръстени.
- След това двойните пръстени на произволно число.
- После 15, 16, 16; валидни са единичните, двойните и тройните пръстени.
- След това тройните пръстени на произволно число.
- После 18, 19 и 20; валидни са единичните, двойните и тройните пръстени.
- Накрая bullseye.

В тази игра точките се събират. Ако играч пропусне целта и с трите стрели в един рунд, резултатът му се намалява наполовина.

- Победа: Печели играчът, улучил всички целеви числа и постигнал най-висок резултат.

G12 High Score

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

Играчите започват от нула и добавят точките от всяка хвърлена стрела. Целта е да имат най-висок резултат в края на играта. Опциите определят броя рундове. Всички играчи започват с нула точки. Всеки играч хвърля по три стрели на ход и точките от всяко попадение се добавят към общия му резултат.

- Победа: След зададения брой рундове печели играчът с най-висок резултат.

G13 Over (наричана още: Legs Over)

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

Играчите започват от нула и събират точките от стрелите си, за да надхвърлят целевия резултат и да запазят животите си. Целта е да останат последният играч с живот.

- Начални животи: Опциите определят броя начални животи на играчите.
- Начален резултат: За играчите се генерира случаен резултат, който се показва на LCD дисплея.
- Целеви резултат: На LCD дисплея се генерира случаен резултат. Когато играч постигне по-висок общ резултат в даден рунд, той става новата цел, която останалите трябва да надхвърлят.
- Събиране на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход и събира спечелените точки.
- Загуба на живот: Всеки играч трябва да се стреми към резултат, равен или по-висок от най-високия резултат, постигнат по-рано в рунд. В противен случай губи живот.
- Победа: Печели последният играч с останал живот.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G14 Under (наричана още: Legs Under)

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

Играчите започват от нула и събират точките от стрелите си, но трябва да останат под целевия резултат, за да запазят животите си. Целта е да останат последният играч с живот.

- Начални животи: Опциите определят броя начални животи на играчите.
- Начален резултат: За играчите се генерира случаен резултат, който се показва на LCD дисплея.

- Целеви резултат: Когато играч постигне по-нисък общ резултат в даден рунд, той става новата цел, към която останалите трябва да се придържат.
- Събиране на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход и събира спечелените точки.
- Загуба на живот: Всеки играч трябва да се стреми към резултат, равен или по-нисък от най-ниския резултат, постигнат по-рано в рунд. В противен случай губи живот.
- Победа: Печели последният играч с останал живот.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G15 Big-6

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

Играчите се опитват да улучат целевия сегмент, за да запазят животите си. Целта е да останат последният играч с живот.

- Начални животи: Опциите определят броя начални животи на играчите.
- Първа цел: Първият играч се опитва да улучи единичния сегмент на числото 6.
- Задаване на нова цел: Всеки играч хвърля по три стрели на ход.
- Ако първият играч улучи единичния сегмент на числото 6 с първата или втората стрела, с третата може да зададе цел за противника.
- Ако първият играч улучи единичния сегмент на числото 6 едва с третата стрела, за противниците се генерира случайно ново целево число.
- Ако първият играч не улучи единичния сегмент на числото 6, губи живот.
- Domino ефект: Следващият играч трябва да улучи зададената за него цел. Ако успее, той задава нова цел за следващия играч.
- Загуба на живот: Играч губи живот, ако пропусне определения целеви сегмент по време на хода си.
- Победа: Печели последният играч с останал живот.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G16 Color

Опции: 100, 200, 300, 400, 500

Играчите първо определят цвета, към който ще хвърлят. Започват от нула и добавят точки, когато улучат собствения си цвят или bullseye. Целта е първи да достигнат предварително зададения резултат.

- Референтен цвят: Референтният цвят е цветът на единичния пръстен. Например, ако първият играч улучи число 20, цветът е син, независимо дали попадението е единично, двойно или тройно.
- Цветове на играчите: Първият играч хвърля стрела, за да определи целевия цвят. Играчите с нечетни номера (1, 3, 5, 7) имат същия цвят като първия играч. Играчите с четни номера (2, 4, 6, 8) имат различен цвят. Ако играч улучи bullseye, трябва да хвърли отново, за да определи цвета.
- Целеви резултат: В зависимост от избраната опция целта е 100, 200, 300, 400 или 500.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат. Попаденията в цвета на противник не носят точки.
- Победа: Печели първият играч, който достигне или надхвърли целевия резултат.

- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G17 Bonus Color

Опции: 100, 200, 300, 400, 500

Играчите първо определят цвета, към който ще хвърлят. Започват от нула и добавят точки, когато улучат собствения си цвят или bullseye. Ако играч улучи цвета на противник, точките се добавят към резултата на този противник. Целта е първи да достигнат предварително зададения резултат.

- Референтен цвят: Референтният цвят е цветът на единичния пръстен. Например, ако първият играч улучи число 20, цветът е син, независимо дали попадението е единично, двойно или тройно.
- Цветове на играчите: Първият играч хвърля стрела, за да определи целевия цвят. Играчите с нечетни номера (1, 3, 5, 7) имат същия цвят като първия играч. Играчите с четни номера (2, 4, 6, 8) имат различен цвят. Ако играч улучи bullseye, трябва да хвърли отново, за да определи цвета.
- Целеви резултат: В зависимост от избраната опция целта е 100, 200, 300, 400 или 500.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат.
- Прехвърляне на точки: Ако играч улучи цвета на противник, точките се добавят към резултата на този противник.
- Победа: Печели първият играч, който достигне или надхвърли целевия резултат.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G18 Correctional Color

Опции: 100, 200, 300, 400, 500

Играчите първо определят цвета, към който ще хвърлят. Започват от нула и добавят точки, когато улучат собствения си цвят или bullseye. Ако играч улучи цвета на противник, съответните точки се изваждат от неговия резултат. Целта е първи да достигнат предварително зададения резултат.

- Референтен цвят: Референтният цвят е цветът на единичния пръстен. Например, ако първият играч улучи число 20, цветът е син, независимо дали попадението е единично, двойно или тройно.
- Цветове на играчите: Първият играч хвърля стрела, за да определи целевия цвят. Играчите с нечетни номера (1, 3, 5, 7) имат същия цвят като първия играч. Играчите с четни номера (2, 4, 6, 8) имат различен цвят. Ако играч улучи bullseye, трябва да хвърли отново, за да определи цвета.
- Целеви резултат: В зависимост от избраната опция целта е 100, 200, 300, 400 или 500.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат.
- Загуба на точки: Ако играч улучи цвета на противник, съответните точки се изваждат.
- Победа: Печели първият играч, който достигне или надхвърли целевия резултат.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G19 No Score Color

Опции: 003, 004, 005, 006, 007

Играчите първо определят цвета, към който ще хвърлят. Получават животи, когато улучат собствения си цвят или bullseye, и губят животи, когато улучат цвета на противник. Целта е да останат последният играч с живот.

- Референтен цвят: Референтният цвят е цветът на единичния пръстен. Например, ако първият играч улучи число 20, цветът е син, независимо дали попадението е единично, двойно или тройно.
- Цветове на играчите: Първият играч хвърля стрела, за да определи целевия цвят. Играчите с нечетни номера (1, 3, 5, 7) имат същия цвят като първия играч. Играчите с четни номера (2, 4, 6, 8) имат различен цвят. Ако играч улучи bullseye, трябва да хвърли отново, за да определи цвета.
- Начални животи: Опциите определят началния брой животи на играчите.
- Получаване/загуба на животи: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Попадение в собствения цвят или bullseye дава допълнителен живот. Попадение в цвета на противник отнема живот.
- Победа: Печели последният играч с останал живот.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G20 Free-Dart Color

Опции: 005, 010, 015, 020

Играчите първо определят цвета, към който ще хвърлят. Започват от нула и събират точките от стрелите си. Целта е да постигнат най-висок резултат.

- Референтен цвят: Референтният цвят е цветът на единичния пръстен. Например, ако първият играч улучи число 20, цветът е син, независимо дали попадението е единично, двойно или тройно.
- Цветове на играчите: Първият играч хвърля стрела, за да определи целевия цвят. Играчите с нечетни номера (1, 3, 5, 7) имат същия цвят като първия играч. Играчите с четни номера (2, 4, 6, 8) имат различен цвят. Ако играч улучи bullseye, трябва да хвърли отново, за да определи цвета.
- Брой стрели: Опциите показват общия брой стрели за всеки играч.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат. Попаденията в цвета на противник не носят точки.
- Победа: Печели играчът с най-висок резултат.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

G21 Shooting I

Всеки играч хвърля три стрели и точките се събират. Играчът с най-висок резултат в рунда печели рунда. Играта продължава, докато някой играч не спечели общо 7 рунда.

- Победа: Краен победител е играчът, спечелил 7 рунда.

G22 Shooting II

Всеки играч хвърля три стрели и точките се събират. Играчът с най-висок резултат в рунда печели рунда. Играта продължава, докато някой играч не спечели общо 7 рунда. Валидни са само единичните, двойните и тройните зони на числата 15, 16, 17, 18, 19 и 20, както и единичният и двойният bullseye.

- Победа: Краен победител е играчът, спечелил 7 рунда.

G23 Shooting III

Всеки играч хвърля три стрели и точките се събират. Играчът с най-висок резултат в рунда печели рунда. Играта обаче продължава само седем рунда.

- Победа: Печели първият играч, спечелил 4 рунда.

G24 Shooting IV

Всеки играч хвърля три стрели и точките се събират. Играчът с най-висок резултат в рунда печели рунда. Играта продължава само седем рунда. Валидни са само единичните, двойните и тройните зони на числата 15, 16, 17, 18, 19 и 20, както и единичният и двойният bullseye.

- Победа: Печели първият играч, спечелил 4 рунда.

G25 Gotcha

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

Играчите започват от нула и добавят точките от стрелите си, за да достигнат целевия резултат. „Gotcha“ настъпва, когато противник постигне същия резултат. Целта е първи да достигнат предварително зададения целеви резултат.

- Целеви резултат: В зависимост от избраната опция играчите избират 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 или 901.
- Начало от нула: Всички играчи започват с нула точки.
- Добавяне на точки: Всеки играч хвърля по три стрели на ход. Точките от всяко попадение се добавят към общия резултат.
- Gotcha: Ако резултатът на играч е точно равен на този на предишния играч, Gotcha е успешно и резултатът на този играч се връща на нула.
- Bust: Ако играч събере повече точки, отколкото са необходими за достигане на целевия резултат, настъпва bust и резултатът се връща към стойността в началото на хода.
- Победа: Печели първият играч, достигнал точно целевия резултат.
- Хендикап: Всеки играч може да зададе собствени опции с бутона „HANDICAP/ELIMINATE“, за да активира функцията за хендикап.

Раздел 6: Важна забележка

1. По време на транспортиране или нормална употреба сегментите за точкуване на дъската може временно да заседнат и дъската да „замръзне“. В такъв случай автоматично се активира функцията за самодиагностика на компютъра e-BOARD. Дъската извършва самотест, за да установи кой сегмент е заседнал. На дисплея се показва съобщение за грешка с описание на „замръзналия“ бутон или сегмент.

А. Намерете „замръзналия“ сегмент според съобщението на дисплея.

В. Натиснете силно „замръзналия“ сегмент, докато се освободи и възстанови нормалното си движение. След освобождаване на заседналите сегменти съобщението за грешка изчезва и дъската отново работи нормално.



2. Играта е предназначена само за стрели с мек връх (softtip). Никога не използвайте стрели със стоманени върхове или по-дълги softtip върхове (максимална дължина: 2,5 cm).

3. Между хвърлянията е необходимо време за реакция на електронните и механичните компоненти. Ако две хвърляния са направени твърде бързо едно след друго, извадете втората стрела и хвърлете отново, за да се регистрират правилно точките.

4. Не хвърляйте стрелите с прекомерна сила. Прекалено силното хвърляне често води до счупване на върховете и прекомерно износване на дъската.

Полезен съвет: При изваждане завъртете стрелата надясно (по посока на часовниковата стрелка), за да не се разхлаби върхът. Така стрелата се изважда по-лесно и върхът издържа по-дълго.

