

ELEKTRONISK DARTSKIVE

Varenr. 881

[Brugervejledning og spilleregler](#)



Tak, fordi du har valgt denne elektroniske dartskive!

Indhold

1. Produktintroduktion

2. Installation

- 2.1 Monteringsvejledning
- 2.2 Strømforsyning

3. Pointregler

4. Betjening

- 4.1 Knapfunktioner
- 4.2 LCD-skærm
- 4.3 Liste over lyde

5. Spilleregler: 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. Vigtig bemærkning

Advarsel: Af sikkerhedsmæssige årsager må børn kun bruge produktet under opsyn af en voksen. Læs denne vejledning grundigt, og gem den til senere brug.

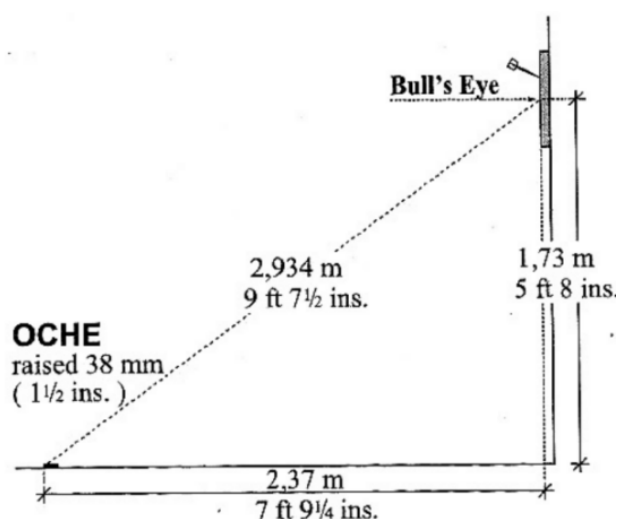
Afsnit 1: Produktintroduktion

- Produktets mål: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Denne elektroniske dartskive har 25 spil med 157 valgmuligheder.
- Op til 8 spillere kan spille samtidig.
- Produktet holder automatisk styr på pointene og meddeler dem med stemmebeskeder.

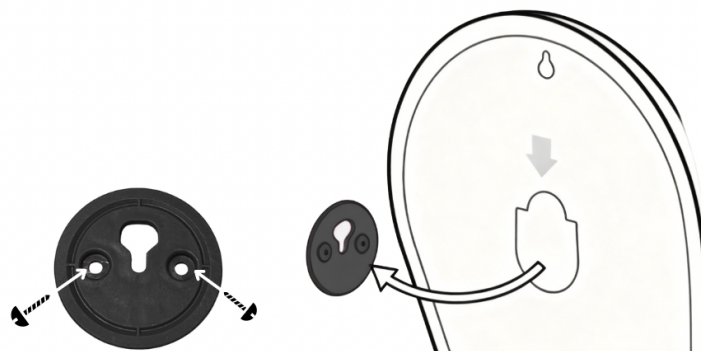
Afsnit 2: Installation

2.1 Monteringsvejledning

- Højde: Midten af bullseye skal være 1,73 m over gulvet.
- Afstand til dartskiven: Den vandrette afstand fra dartskivens forside til forkanten af kastelinjen skal være 2,37 m.
- Ophængning af dartskiven: Fastgør beslaget på væggen med de to skruer. Brug rawlplugs, hvis skruerne ikke sidder i en stolpe. Hæng dartskiven på monteringsbeslaget, og kontrollér, at den sidder fast mod væggen.



På illustrationen betyder "Bull's Eye" midten af bullseye. "Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)" betyder, at kastelinjen er hævet 38 mm (1 1/2 tomme).

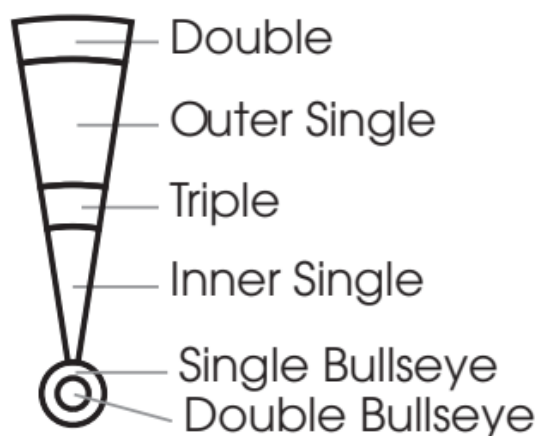


2.2 Strømforsyning

- Dartskiven drives af 3 AAA-batterier på 1,5 V (medfølger ikke). Åbn batterirummet på bagsiden for at sætte batterierne i.
- Dartskiven kan også strømforsynes med et USB-C-kabel (medfølger ikke).

Afsnit 3: Pointregler

Segment	Point
Dobbelt ring	Point $\times$ 2
Ydre enkelt ring	Point $\times$ 1
Tredobbelt ring	Point $\times$ 3
Indre enkelt ring	Point $\times$ 1
Enkelt bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dobbelt bullseye	$25 \times 2 = 50$



Afsnit 4: Betjening

4.1 Knapfunktioner

Knappen "GAME/POWER"

- Tænd/sluk: Tryk kort for at tænde; hold knappen nede for at slukke. Automatisk dvaletilstand aktiveres efter mere end 10 minutters inaktivitet.
- Valg af spil: Tryk kort for at vælge et spil fra G01 til G25.
- Afslut: Tryk på knappen for at afslutte spillet.

Knappen "OPTION/SCORE"

- Valg af indstillinger: Tryk kort for at vælge indstillinger.
- Kontrol af point: Tryk gentagne gange under spillet for at se alle spilleres point. Hvis der ikke trykkes på en knap i 2 sekunder, vender skærmen automatisk tilbage til spillets normale visning.

Knappen "PLAYER/MISS"

- Valg af antal spillere: Tryk kort for at vælge mellem én spiller og op til 8 spillere.
- Registrering af miss: Tryk kort under spillet for at registrere 0 point for pile, der lander uden for pointområderne.

Knappen "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handicap: Brug knappen til at indstille forskellige sværhedsgrader for hver spiller ved at ændre indstillingerne i de enkelte spil. Nogle spil har ikke en handicapfunktion.
- Annullering af point: Under spillet kan spillere annullere pointene for en pil, der allerede er registreret, men ikke sidder ordentligt fast og er faldet ud.

Knappen "SOUND/DOUBLE"

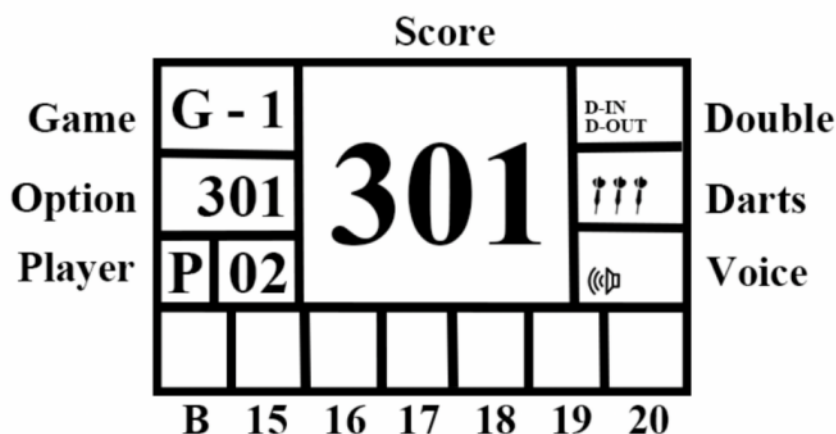
- Lyd: Hold knappen nede i 3 sekunder for at slå lyden til eller fra. Et synligt lydikon betyder, at lyden er slået til; uden ikonet er lyden slået fra.
- Double: Funktionen gælder kun i "G01 Count Down" og aktiverer tilstandene "Double In" og "Double Out".

Knappen "START/NEXT"

- Start: Tryk efter indstillingerne for at starte et spil.
- Næste: Tryk under spillet for at gå videre til den næste spiller.

4.2 LCD-skærm

LCD-skærmen viser spiloplysninger og point.



Betegnelser på illustrationen: Score = point; Game = spil; Option = indstilling; Player = spiller; Double = dobbelt; Darts = pile; Voice = stemme; B = bullseye.

4.3 Liste over lyde

Nr.	Lyd	Beskrivelse	Lydtype
1	Lydeffekten "Dididi"	Lyd ved et gyldigt kast i et Cricket-spil	Lydeffekt
2	Knust glas	Lyd ved et ugyldigt kast	Lydeffekt
3	Negativ metallisk lyd	Lyd, når der trykkes på den forkerte knap	Lydeffekt
4	Metallisk lyd	Lyd, når der trykkes på den rigtige knap	Lydeffekt
5	Ekspllosion	Advarer om bust, når de resterende point kommer under nul	Lydeffekt
6	Triple	Pilen lander i den tredobbelte ring	Stemme
7	Double	Pilen lander i den dobbelte ring	Stemme
8	Bullseye	Pilen lander i den enkelte bullseye-ring	Stemme
9	Dobbelt bullseye	Pilen lander i den dobbelte bullseye	Stemme
10	Næste spiller	Angiver, at det er den næste spillers tur	Stemme
11	Vinder	Annoncerer vinderen	Stemme

Afsnit 5: Spilleregler

G01 Count Down

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

Spillerne starter med et fastsat antal point og trækker pointene fra deres kast fra, indtil de når præcis nul. Målet er at nå nul først.

- Startpoint: Afhængigt af den valgte indstilling starter spillerne med 301, 501, 601, 701, 801, 901 eller 999 point.
- Fratrækning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. De opnåede point trækkes fra spillerens aktuelle samlede pointtal.
- Bust: Hvis en spiller scorer flere point, end der kræves for at nå nul, slutter runden, og pointtallet nulstilles til værdien ved rundens start.
- Sejr: Den første spiller, der når præcis nul, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.
- Double: Spilleren kan aktivere Double-tilstandene med knappen "SOUND/DOUBLE".
- Double In: Spilleren skal ramme et dobbeltsegment for at starte spillet.
- Double Out: Spilleren skal ramme dobbeltsegmenter for at reducere pointtallet præcist til nul. Hvis et kast bringer pointtallet under 1, er der bust.
- Double In & Out: Spilleren skal ramme dobbeltsegmenter for at starte og afslutte spillet. Hvis et kast bringer pointtallet under 1, er der bust.

G02 Count Up

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

Spillerne starter på nul og lægger pointene fra deres pile sammen, indtil de når måltallet. Målet er først at nå det fastsatte måltal.

- Måltal: Afhængigt af den valgte indstilling er måltallet 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 eller 900.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til spillerens samlede pointtal.
- Sejr: Den første spiller, der når eller overskrider måltallet, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G03 Score Cricket (også: Standard Cricket)

Indstillinger: E00, E20, E25

Spillerne forsøger at lukke de angivne numre og derefter score så mange point som muligt med yderligere træffere. Målet er først at lukke alle numre og have flere point end modstanderen.

- Angivne numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukning af et nummer: Et angivet nummer skal rammes tre gange for at blive lukket. En enkelt tæller som ét træf, en double som to og en triple som tre træffere.
- Scoring af point: Når en spiller har lukket et nummer, kan spilleren score point med yderligere træffere på nummeret. For eksempel giver en enkelt 20 20 point, en double 40 og en triple 60. Når alle spillere har lukket det samme nummer, kan ingen længere score point på det.

- Sejr: Spilleren med flest point, når alle numre er lukket, vinder.
- Forskelle mellem de 3 indstillinger:
- E00: Der kræves ingen fast rækkefølge.
- E20: Begynd med tre træffere på nummer 20, og ram derefter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i rækkefølge.
- E25: Begynd med tre træffere på bullseye, og ram derefter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G04 Simple Cricket (også: No Score Cricket)

Indstillinger: N00, N20, N25

Spillerne forsøger at lukke de angivne numre, men der registreres ingen point på resultattavlen. Målet er først at lukke alle numre.

- Angivne numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukning af et nummer: Et angivet nummer skal rammes tre gange for at blive lukket. En enkelt tæller som ét træf, en double som to og en triple som tre træffere.
- Sejr: Den første spiller, der lukker alle numre, vinder.
- Forskelle mellem de 3 indstillinger:
- N00: Der kræves ingen fast rækkefølge.
- N20: Begynd med tre træffere på nummer 20, og ram derefter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i rækkefølge.
- N25: Begynd med tre træffere på bullseye, og ram derefter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G05 Cut Throat Cricket

Indstillinger: C00, C20, C25

Spillerne forsøger at lukke de angivne numre og tildele point til modstanderne. Målet er først at lukke alle numre og have færre point end modstanderne.

- Angivne numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukning af et nummer: Et angivet nummer skal rammes tre gange for at blive lukket. En enkelt tæller som ét træf, en double som to og en triple som tre træffere.
- Tildeling af point ("Cut-Throat"-reglen): Når en spiller har lukket et nummer, giver yderligere træffere på nummeret point til modstandere, der endnu ikke har lukket det. Modstandere, der allerede har lukket nummeret, får ingen ekstra markeringer.
- Sejr: Spilleren med færrest point, når alle numre er lukket, vinder.
- Forskelle mellem de 3 indstillinger:
- C00: Der kræves ingen fast rækkefølge.
- C20: Begynd med tre træffere på nummer 20, og ram derefter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i rækkefølge.
- C25: Begynd med tre træffere på bullseye, og ram derefter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G06 Killer Cricket

Indstillinger: H00, H20, H25

Spillerne forsøger at lukke de angivne numre og tage liv fra modstanderne. Målet er først at lukke alle numre.

- Angivne numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukning af et nummer: Et angivet nummer skal rammes tre gange for at blive lukket. En enkelt tæller som ét træf, en double som to og en triple som tre træffere.
- Tag liv: Hvis en spiller har lukket et nummer med mere end tre træffere, kan spilleren tage liv fra modstandere, der endnu ikke har lukket nummeret. Eksempel med nummer 15: Spiller 1 har ét eller to træffere, og det er spiller 2's tur. Spiller 1 mister et liv, hvis spiller 2 lukker nummeret med mere end tre træffere i en af disse situationer:
- Spiller 2 har allerede ét træf og rammer en triple 15 (tre træffere).
- Spiller 2 har allerede to træffere og rammer en double 15 (to træffere) eller en triple 15 (tre træffere).

Hvis modstanderen også har lukket nummeret, tages der ingen liv. Hvis spiller 1 allerede har tre træffere, påvirkes spilleren ikke.

- Sejr: Den første spiller, der lukker numrene 15 til 20 samt bullseye, vinder.
- Forskelle mellem de 3 indstillinger:
- H00: Der kræves ingen fast rækkefølge.
- H20: Begynd med tre træffere på nummer 20, og ram derefter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i rækkefølge.
- H25: Begynd med tre træffere på bullseye, og ram derefter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G07 Low Pitch Cricket

Indstillinger: L00, L20, L25

Spillerne forsøger at lukke de angivne numre og derefter score så mange point som muligt med yderligere træffere. Målet er først at lukke alle numre og have flere point end modstanderen. Spillet ligner G03 Score Cricket, men bruger numrene 1 til 6 og bullseye.

- Angivne numre: 1, 2, 3, 4, 5, 6 og bullseye.
- Lukning af et nummer: Et angivet nummer skal rammes tre gange for at blive lukket. En enkelt tæller som ét træf, en double som to og en triple som tre træffere.
- Scoring af point: Når en spiller har lukket et nummer, kan spilleren score point med yderligere træffere på nummeret. For eksempel giver en enkelt 6 6 point, en double 12 og en triple 18. Når alle spillere har lukket det samme nummer, kan ingen længere score point på det.
- Sejr: Spilleren med flest point, når alle numre er lukket, vinder.
- Forskelle mellem de 3 indstillinger:
- L00: Der kræves ingen fast rækkefølge.
- L20: Begynd med tre træffere på nummer 6, og ram derefter 5, 4, 3, 2, 1 og bullseye i rækkefølge.
- L25: Begynd med tre træffere på bullseye, og ram derefter 1, 2, 3, 4, 5 og 6 i rækkefølge.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G08 Round Clock

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

Spillerne skal ramme hvert nummer på dartsken i den rigtige rækkefølge. Den første spiller, der rammer alle numre, vinder. Hver spiller kaster tre pile pr. runde, men må først gå videre til næste nummer, når en pil rammer segmentet for det aktuelle målnummer.

- Sejr: Spilleren, der rammer alle målnumre, vinder.
- Forskelle mellem indstillingerne:
- 105, 110, 115, 120: Rækkefølgen starter ved 1 og fortsætter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Enkelt-, dobbelt- og tredobbelte ringe gælder.
- 205, 210, 215, 220: Rækkefølgen starter ved 1 og fortsætter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Kun dobbelte ringe gælder.
- 305, 310, 315, 320: Rækkefølgen starter ved 1 og fortsætter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Kun tredobbelte ringe gælder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G09 Shoot Out

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

Spillerne forsøger at ramme målnummeret og trække point fra det fastsatte startpointtal. Målet er først at nå nul.

- Startpoint: Indstillingerne angiver startpointtallet. For eksempel betyder -05 5 point.
- Målnummer: Spillerne forsøger at ramme det målnummer, der vises tilfældigt på LCD-skærmen.
- Fratrækning af point: Enkelt-, dobbelt- og tredobbelte ringe tæller alle som 1 point og trækkes fra startpointtallet.
- Miss: Hvis en spiller ikke kaster inden for 10 sekunder, tæller kastet som et miss.
- Sejr: Den første spiller, der reducerer startpointtallet til 0, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G10 Shanghai

Indstillinger: 101, 105, 110, 115

Spillerne skal ramme hvert nummer på dartsken i den rigtige rækkefølge. Den første spiller, der rammer alle numre og opnår den højeste score, vinder. Hvert målnummer kan kun forsøges én gang. Point lægges til, hvis spilleren rammer målnummeret. Hvis spilleren misser, er der ikke en ny chance for at ramme området.

- Sejr: Spilleren, der rammer alle målnumre og opnår den højeste score, vinder.
- Forskelle mellem indstillingerne:
- 101: Rækkefølgen starter ved 1 og fortsætter til 20 og bullseye.
- 105: Rækkefølgen starter ved 5 og fortsætter til 20 og bullseye.
- 110: Rækkefølgen starter ved 10 og fortsætter til 20 og bullseye.
- 115: Rækkefølgen starter ved 15 og fortsætter til 20 og bullseye.

G11 Halve It

Indstilling: H12

Spillerne skal ramme målnumrene, der vises på LCD-skærmen. Rækkefølgen er:

- Først 12, 13 og 14; enkelt-, dobbelt- og tredobbelte ringe gælder.
- Derefter dobbeltringene på et vilkårligt nummer.

- Så 15, 16, 16; enkelt-, dobbelt- og tredobbelte ringe gælder.
- Derefter tredobbeltringene på et vilkårligt nummer.
- Så 18, 19 og 20; enkelt-, dobbelt- og tredobbelte ringe gælder.
- Til sidst bullseye.

I dette spil lægges pointene sammen. Hvis en spiller misser målet med alle tre pile i en runde, halveres spillerens point.

- Sejr: Spilleren, der rammer alle målnumre og opnår den højeste score, vinder.

G12 High Score

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

Spillerne starter på nul og lægger pointene fra hvert kast sammen. Målet er at have den højeste score, når spillet slutter. Indstillingerne bestemmer, hvor mange runder der spilles. Alle spillere starter med nul point. Hver spiller kaster tre pile pr. runde, og pointene fra hvert træf lægges til spillerens samlede pointtal.

- Sejr: Spilleren med flest point efter det indstillede antal runder vinder.

G13 Over (også: Legs Over)

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

Spillerne starter på nul og lægger pointene fra deres pile sammen for at overskride måltallet og bevare deres liv. Målet er at være den sidste spiller med liv tilbage.

- Startliv: Indstillingerne angiver spillernes startantal liv.
- Startpoint: Et pointtal genereres tilfældigt for spillerne og vises på LCD-skærmen.
- Måltal: Et pointtal genereres tilfældigt på LCD-skærmen. Når en spiller opnår en højere samlet score i en runde, bliver den nye score det måltal, som de andre skal forsøge at overskride.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde og lægger de opnåede point sammen.
- Tab af liv: Hver spiller skal forsøge at opnå en score, der er lig med eller højere end den højeste score, der tidligere er opnået i en runde. Ellers mister spilleren et liv.
- Sejr: Den sidste spiller med et liv tilbage vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G14 Under (også: Legs Under)

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

Spillerne starter på nul og lægger pointene fra deres pile sammen, men skal holde sig under måltallet for at bevare deres liv. Målet er at være den sidste spiller med liv tilbage.

- Startliv: Indstillingerne angiver spillernes startantal liv.
- Startpoint: Et pointtal genereres tilfældigt for spillerne og vises på LCD-skærmen.
- Måltal: Når en spiller opnår en lavere samlet score i en runde, bliver den nye score det måltal, som de andre skal opfylde.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde og lægger de opnåede point sammen.
- Tab af liv: Hver spiller skal forsøge at opnå en score, der er lig med eller lavere end den laveste score, der tidligere er opnået i en runde. Ellers mister spilleren et liv.
- Sejr: Den sidste spiller med et liv tilbage vinder.

- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G15 Big-6

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

Spillerne forsøger at ramme målsegmentet for at bevare deres liv. Målet er at være den sidste spiller med liv tilbage.

- Startliv: Indstillingerne angiver spillernes startantal liv.
- Første mål: Den første spiller forsøger at ramme enkeltsegmentet for 6.
- Valg af et nyt mål: Hver spiller kaster tre pile pr. runde.
- Hvis den første spiller rammer enkeltsegmentet for 6 med den første eller anden pil, kan spilleren bruge den tredje pil til at vælge et mål for modstanderen.
- Hvis den første spiller først rammer enkeltsegmentet for 6 med den tredje pil, genereres et nyt målnummer tilfældigt for modstanderne.
- Hvis den første spiller ikke rammer enkeltsegmentet for 6, mister spilleren et liv.
- Dominovirkning: Den næste spiller skal ramme det mål, der er valgt for vedkommende. Hvis det lykkes, vælger spilleren et nyt mål for den næste spiller.
- Tab af liv: En spiller mister et liv, hvis det tildelte målsegment misses i løbet af runden.
- Sejr: Den sidste spiller med et liv tilbage vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G16 Color

Indstillinger: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne vælger først, hvilken farve de skal kaste efter. De starter på nul og lægger point til, når de rammer deres egen farve eller bullseye. Målet er først at nå det fastsatte måltal.

- Referencefarve: Referencefarven er farven på enkeltsegmentet. Hvis den første spiller for eksempel rammer nummer 20, er farven blå, uanset om træffet er enkelt, dobbelt eller tredobbelt.
- Spillernes farver: Den første spiller kaster en pil for at bestemme målfarven. Spillere med ulige numre (1, 3, 5, 7) har samme farve som den første spiller. Spillere med lige numre (2, 4, 6, 8) har en anden farve. Hvis en spiller rammer bullseye, skal spilleren kaste igen for at bestemme farven.
- Måltal: Afhængigt af den valgte indstilling er måltallet 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til det samlede pointtal. Træf på en modstanders farve giver ingen point.
- Sejr: Den første spiller, der når eller overskrider måltallet, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G17 Bonus Color

Indstillinger: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne vælger først, hvilken farve de skal kaste efter. De starter på nul og lægger point til, når de rammer deres egen farve eller bullseye. Hvis en spiller rammer en modstanders farve, lægges pointene til modstanderens score. Målet er først at nå det fastsatte måltal.

- Referencefarve: Referencefarven er farven på enkeltsegmentet. Hvis den første spiller for eksempel rammer nummer 20, er farven blå, uanset om træffet er enkelt, dobbelt eller tredobbelt.
- Spillernes farver: Den første spiller kaster en pil for at bestemme målfarven. Spillere med ulige numre (1, 3, 5, 7) har samme farve som den første spiller. Spillere med lige numre (2, 4, 6, 8) har en anden farve. Hvis en spiller rammer bullseye, skal spilleren kaste igen for at bestemme farven.
- Måltal: Afhængigt af den valgte indstilling er måltallet 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til det samlede pointtal.
- Overførsel af point: Hvis en spiller rammer en modstanders farve, lægges pointene til modstanderens score.
- Sejr: Den første spiller, der når eller overskrider måltallet, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G18 Correctional Color

Indstillinger: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne vælger først, hvilken farve de skal kaste efter. De starter på nul og lægger point til, når de rammer deres egen farve eller bullseye. Hvis en spiller rammer en modstanders farve, trækkes de tilsvarende point fra spillerens score. Målet er først at nå det fastsatte måltal.

- Referencefarve: Referencefarven er farven på enkeltsegmentet. Hvis den første spiller for eksempel rammer nummer 20, er farven blå, uanset om træffet er enkelt, dobbelt eller tredobbelt.
- Spillernes farver: Den første spiller kaster en pil for at bestemme målfarven. Spillere med ulige numre (1, 3, 5, 7) har samme farve som den første spiller. Spillere med lige numre (2, 4, 6, 8) har en anden farve. Hvis en spiller rammer bullseye, skal spilleren kaste igen for at bestemme farven.
- Måltal: Afhængigt af den valgte indstilling er måltallet 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til det samlede pointtal.
- Tab af point: Hvis en spiller rammer en modstanders farve, trækkes de tilsvarende point fra.
- Sejr: Den første spiller, der når eller overskrider måltallet, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G19 No Score Color

Indstillinger: 003, 004, 005, 006, 007

Spillerne vælger først, hvilken farve de skal kaste efter. De får liv, når de rammer deres egen farve eller bullseye, og mister liv, når de rammer en modstanders farve. Målet er at være den sidste spiller med liv tilbage.

- Referencefarve: Referencefarven er farven på enkeltsegmentet. Hvis den første spiller for eksempel rammer nummer 20, er farven blå, uanset om træffet er enkelt, dobbelt eller tredobbelt.
- Spillernes farver: Den første spiller kaster en pil for at bestemme målfarven. Spillere med ulige numre (1, 3, 5, 7) har samme farve som den første spiller. Spillere med lige numre (2, 4, 6, 8) har en anden farve. Hvis en spiller rammer bullseye, skal spilleren kaste igen for at bestemme farven.
- Startliv: Indstillingerne angiver spillernes startantal liv.

- Få/miste liv: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Et træf på egen farve eller bullseye giver et ekstra liv. Et træf på en modstanders farve koster et liv.
- Sejr: Den sidste spiller med et liv tilbage vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G20 Free-Dart Color

Indstillinger: 005, 010, 015, 020

Spillerne vælger først, hvilken farve de skal kaste efter. De starter på nul og lægger pointene fra deres pile sammen. Målet er at opnå den højeste score.

- Referencefarve: Referencefarven er farven på enkeltsegmentet. Hvis den første spiller for eksempel rammer nummer 20, er farven blå, uanset om træffet er enkelt, dobbelt eller tredobbelt.
- Spillernes farver: Den første spiller kaster en pil for at bestemme målfarven. Spillere med ulige numre (1, 3, 5, 7) har samme farve som den første spiller. Spillere med lige numre (2, 4, 6, 8) har en anden farve. Hvis en spiller rammer bullseye, skal spilleren kaste igen for at bestemme farven.
- Antal pile: Indstillingerne angiver det samlede antal pile pr. spiller.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til det samlede pointtal. Træf på en modstanders farve giver ingen point.
- Sejr: Spilleren med den højeste score vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

G21 Shooting I

Hver spiller kaster tre pile, og pointene lægges sammen. Spilleren med den højeste score i en runde vinder runden. Spillet fortsætter, indtil en spiller har vundet i alt 7 runder.

- Sejr: Den spiller, der vinder 7 runder, bliver den endelige vinder.

G22 Shooting II

Hver spiller kaster tre pile, og pointene lægges sammen. Spilleren med den højeste score i en runde vinder runden. Spillet fortsætter, indtil en spiller har vundet i alt 7 runder. Kun enkelt-, dobbelt- og tredobbeltområderne for numrene 15, 16, 17, 18, 19 og 20 gælder samt enkelt og dobbelt bullseye.

- Sejr: Den spiller, der vinder 7 runder, bliver den endelige vinder.

G23 Shooting III

Hver spiller kaster tre pile, og pointene lægges sammen. Spilleren med den højeste score i en runde vinder runden. Spillet varer dog kun syv runder.

- Sejr: Den første spiller, der vinder 4 runder, vinder.

G24 Shooting IV

Hver spiller kaster tre pile, og pointene lægges sammen. Spilleren med den højeste score i en runde vinder runden. Spillet varer kun syv runder. Kun enkelt-, dobbelt- og tredobbeltområderne for numrene 15, 16, 17, 18, 19 og 20 gælder samt enkelt og dobbelt bullseye.

- Sejr: Den første spiller, der vinder 4 runder, vinder.

G25 Gotcha

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

Spillerne starter på nul og lægger pointene fra deres pile sammen for at nå måltallet. "Gotcha" opstår, når en modstander får samme score. Målet er først at nå det fastsatte måltal.

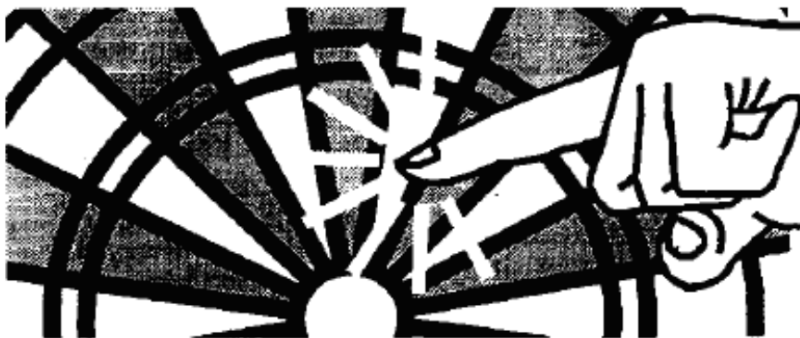
- Måltal: Afhængigt af den valgte indstilling vælger spillerne et måltal på 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 eller 901.
- Start på nul: Alle spillere starter med nul point.
- Sammenlægning af point: Hver spiller kaster tre pile pr. runde. Pointene for hvert træf lægges til det samlede pointtal.
- Gotcha: Hvis en spillers score er præcis den samme som den foregående spillers, lykkes Gotcha, og spillerens score nulstilles til nul.
- Bust: Hvis en spiller scorer flere point, end der kræves for at nå måltallet, er der bust, og pointtallet nulstilles til værdien ved rundens start.
- Sejr: Den første spiller, der når præcis måltallet, vinder.
- Handicap: Hver spiller kan indstille sine egne valgmuligheder med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" for at aktivere handicapfunktionen.

Afsnit 6: Vigtig bemærkning

1. Under transport eller normal brug kan dartskivens pointsegmenter sætte sig midlertidigt fast, så skiven "fryser". I så fald aktiveres e-BOARD-computerens selvdiagnosefunktion automatisk. Dartskiven udfører en selvtest for at finde det fastsiddende segment. En fejlmeddelelse vises på skærmen med en beskrivelse af den "fastfrosne" knap eller det fastsiddende segment.

A. Find det "fastfrosne" segment ud fra meddelelsen på skærmen.

B. Tryk fast på det "fastfrosne" segment, indtil det løsner sig, og den normale bevægelse er genoprettet. Når segmenterne er løsnet, forsvinder fejlmeddelelsen, og dartskiven fungerer normalt igen.



2. Spillet er kun beregnet til softtip-pile. Brug aldrig pile med stålspidser eller længere softtip-spids (maksimal længde: 2,5 cm).

3. Elektroniske og mekaniske reaktioner kræver tid mellem kastene. Hvis to kast foretages for hurtigt efter hinanden, skal du fjerne den anden pil og kaste igen, så pointene registreres korrekt.

4. Kast ikke pilene med overdreven kraft. For hårde kast medfører ofte, at spidserne knækker, og at skiven slides unødigt.

Nyttigt tip: Drej pilen mod højre (med uret), når du fjerner den, så spidsen ikke løsner sig. Det gør pilen lettere at tage ud og forlænger spidsens levetid.

