

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ ΒΕΛΩΝ

Αρ. είδους 881

Εγχειρίδιο χρήσης και οδηγίες παιχνιδιού



Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε αυτόν τον ηλεκτρονικό στόχο βελών!

Περιεχόμενα

1. Παρουσίαση προϊόντος
2. Εγκατάσταση
 - 2.1 Οδηγίες τοποθέτησης
 - 2.2 Τροφοδοσία
3. Κανόνες βαθμολόγησης
4. Οδηγίες λειτουργίας
 - 4.1 Λειτουργίες κουμπιών
 - 4.2 Οθόνη LCD
 - 4.3 Λίστα ήχων
5. Κανόνες παιχνιδιών: 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. Σημαντική σημείωση

Προειδοποίηση: Για λόγους ασφαλείας, τα παιδιά πρέπει να χρησιμοποιούν το προϊόν υπό την επίβλεψη ενήλικα. Διαβάστε προσεκτικά το εγχειρίδιο και φυλάξτε το για μελλοντική αναφορά.

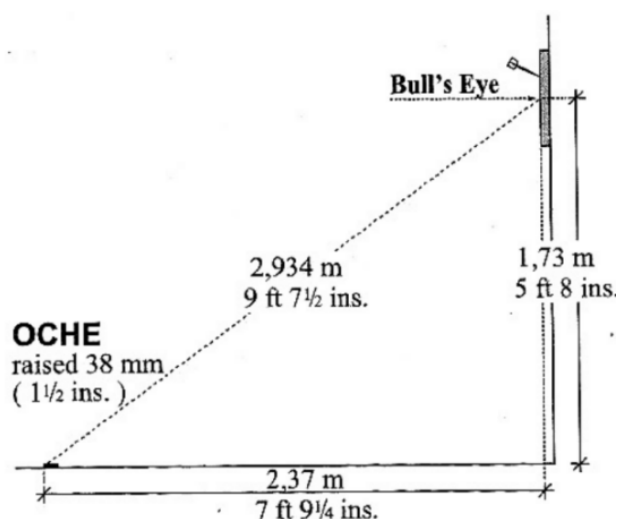
Ενότητα 1: Παρουσίαση προϊόντος

- Διαστάσεις προϊόντος: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Αυτός ο ηλεκτρονικός στόχος προσφέρει 25 παιχνίδια με 157 επιλογές.
- Μπορούν να συμμετέχουν ταυτόχρονα έως και 8 παίκτες.
- Το προϊόν υπολογίζει αυτόματα τη βαθμολογία και την ανακοινώνει με φωνητικά μηνύματα.

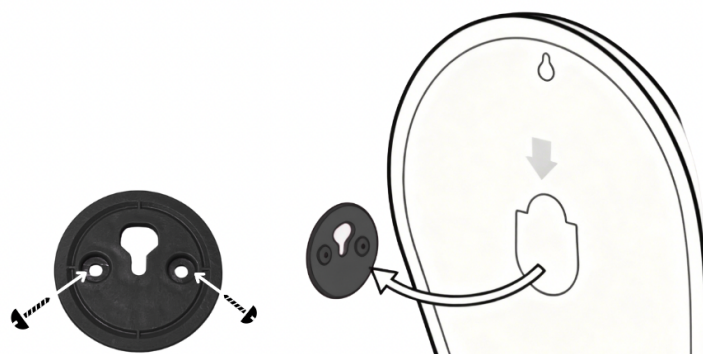
Ενότητα 2: Εγκατάσταση

2.1 Οδηγίες τοποθέτησης

- Ύψος: Το κέντρο του bullseye πρέπει να βρίσκεται 1,73 m πάνω από το δάπεδο.
- Απόσταση από τον στόχο: Η οριζόντια απόσταση από την μπροστινή επιφάνεια του στόχου έως την μπροστινή άκρη της γραμμής ρίψης πρέπει να είναι 2,37 m.
- Ανάρτηση του στόχου: Στερεώστε τη βάση στήριξης στον τοίχο με τις δύο βίδες. Χρησιμοποιήστε ούπα τοίχου αν οι βίδες δεν βιδώνονται σε δοκάρι. Κρεμάστε τον στόχο στη βάση και ελέγξτε ότι εφαρμόζει σταθερά στον τοίχο.



Στην εικόνα, το «Bull's Eye» σημαίνει το κέντρο του bullseye. Η ένδειξη «Oche raised 38 mm (1½ ins.)» σημαίνει ότι η γραμμή ρίψης είναι υπερυψωμένη κατά 38 mm (1½ ίντσες).

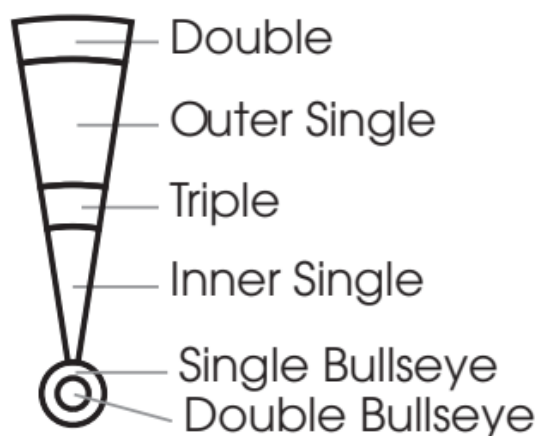


2.2 Τροφοδοσία

- Ο στόχος λειτουργεί με 3 μπαταρίες AAA 1,5 V (δεν περιλαμβάνονται). Ανοίξτε τη θήκη μπαταριών στο πίσω μέρος για να τις τοποθετήσετε.
- Ο στόχος μπορεί επίσης να τροφοδοτηθεί μέσω καλωδίου USB-C (δεν περιλαμβάνεται).

Ενότητα 3: Κανόνες βαθμολόγησης

Τμήμα στόχου	Βαθμοί
Διπλός δακτύλιος	Βαθμοί × 2
Εξωτερικός μονός δακτύλιος	Βαθμοί × 1
Τριπλός δακτύλιος	Βαθμοί × 3
Εσωτερικός μονός δακτύλιος	Βαθμοί × 1
Μονό bullseye	$25 \times 1 = 25$
Διπλό bullseye	$25 \times 2 = 50$



Ενότητα 4: Οδηγίες λειτουργίας

4.1 Λειτουργίες κουμπιών

Κουμπί «GAME/POWER»

- Τροφοδοσία: Πατήστε στιγμιαία για ενεργοποίηση· κρατήστε πατημένο για απενεργοποίηση. Η αυτόματη λειτουργία αναστολής ενεργοποιείται μετά από περισσότερα από 10 λεπτά αδράνειας.
- Επιλογή παιχνιδιού: Πατήστε στιγμιαία για να επιλέξετε παιχνίδι από το G01 έως το G25.
- Τερματισμός: Ο παίκτης μπορεί να πατήσει αυτό το κουμπί για να τερματίσει το παιχνίδι.

Κουμπί «OPTION/SCORE»

- Επιλογή ρύθμισης: Πατήστε στιγμιαία για να επιλέξετε μια ρύθμιση.
- Έλεγχος βαθμολογίας: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε επανειλημμένα για να δείτε τη βαθμολογία κάθε παίκτη. Αν δεν πατηθεί κανένα κουμπί για 2 δευτερόλεπτα, η οθόνη επιστρέφει αυτόματα στην κανονική προβολή παιχνιδιού.

Κουμπί «PLAYER/MISS»

- Επιλογή αριθμού παικτών: Πατήστε στιγμιαία για να επιλέξετε από παιχνίδι ενός παίκτη έως και 8 παίκτες.
- Καταχώριση άστοχης ρίψης: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε στιγμιαία για να καταχωρίσετε μηδέν βαθμούς για βελάκια που πέφτουν έξω από τις ζώνες-στόχους.

Κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE»

- Χάντικαπ: Χρησιμοποιήστε το κουμπί για να ορίσετε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για κάθε παίκτη, αλλάζοντας τις επιμέρους ρυθμίσεις κάθε παιχνιδιού. Σημειώστε ότι ορισμένα παιχνίδια δεν διαθέτουν λειτουργία χάντικαπ.
- Ακύρωση βαθμών: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες μπορούν να ακυρώσουν τη βαθμολογία από βελάκι που έχει ήδη καταχωριστεί, αλλά δεν καρφώθηκε σταθερά και έπεσε.

Κουμπί «SOUND/DOUBLE»

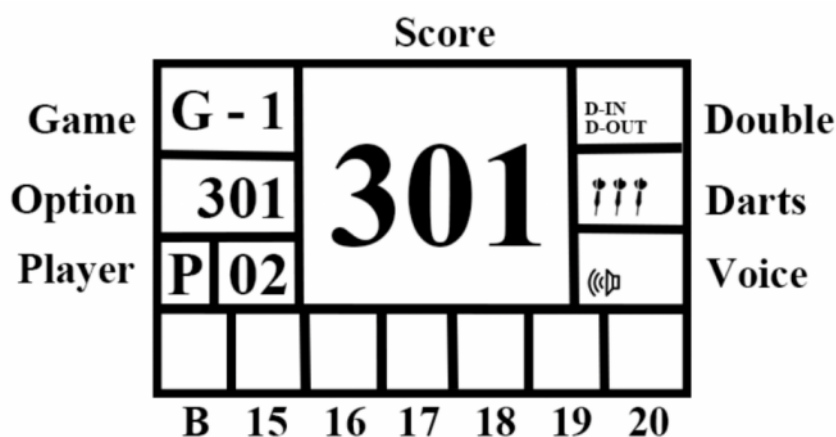
- Ήχος: Κρατήστε πατημένο το κουμπί για 3 δευτερόλεπτα για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τον ήχο. Όταν εμφανίζεται το εικονίδιο ήχου, ο ήχος είναι ενεργοποιημένος· όταν απουσιάζει, ο ήχος είναι απενεργοποιημένος.
- Double: Αυτή η λειτουργία ισχύει μόνο στο παιχνίδι «G01 Count Down» και ενεργοποιεί τις επιλογές «Double In» και «Double Out».

Κουμπί «START/NEXT»

- Έναρξη: Πατήστε το κουμπί για να ξεκινήσει το παιχνίδι αφού ολοκληρωθούν οι ρυθμίσεις.
- Επόμενος παίκτης: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το κουμπί για να περάσετε στον επόμενο παίκτη.

4.2 Οθόνη LCD

Η οθόνη LCD εμφανίζει πληροφορίες παιχνιδιού και βαθμολογίες.



Επεξήγηση ενδείξεων: Score = βαθμολογία· Game = παιχνίδι· Option = επιλογή· Player = παίκτης· Double = διπλό· Darts = βελάκια· Voice = φωνή· B = bullseye.

4.3 Λίστα ήχων

Αρ.	Όνομα ήχου	Περιγραφή	Τύπος ήχου
1	Ηχητικό εφέ «Dididi»	Ήχος έγκυρης ρίψης σε παιχνίδι Cricket	Ηχητικό εφέ
2	Σπάσιμο γυαλιού	Ήχος μη έγκυρης ρίψης	Ηχητικό εφέ
3	Αρνητικός μεταλλικός ήχος	Ήχος όταν πατηθεί λάθος κουμπί	Ηχητικό εφέ
4	Μεταλλικός ήχος	Ήχος όταν πατηθεί το σωστό κουμπί	Ηχητικό εφέ
5	Έκρηξη	Προειδοποίηση για bust όταν οι υπόλοιποι βαθμοί πέσουν κάτω από το μηδέν	Ηχητικό εφέ
6	Triple	Το βελάκι πέφτει στον τριπλό δακτύλιο	Φωνητική αναγγελία
7	Double	Το βελάκι πέφτει στον διπλό δακτύλιο	Φωνητική αναγγελία
8	Bullseye	Το βελάκι πέφτει στον μονό δακτύλιο bullseye	Φωνητική αναγγελία
9	Double bullseye	Το βελάκι πέφτει στον διπλό δακτύλιο bullseye	Φωνητική αναγγελία
10	Επόμενος παίκτης	Ειδοποίηση για αλλαγή στον επόμενο παίκτη	Φωνητική αναγγελία
11	Νικητής	Αναγγελία του νικητή	Φωνητική αναγγελία

\\newpage

Ενότητα 5: Κανόνες παιχνιδιών

G01 Count Down

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

Οι παίκτες ξεκινούν με προκαθορισμένη βαθμολογία και αφαιρούν τους βαθμούς που πετυχαίνουν με τα βελάκια μέχρι να φτάσουν ακριβώς στο μηδέν. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι στο μηδέν.

- Αρχική βαθμολογία: Ανάλογα με την επιλεγμένη επιλογή, οι παίκτες ξεκινούν με 301, 501, 601, 701, 801, 901 ή 999 βαθμούς.
- Αφαίρεση βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί τους αφαιρούνται από το τρέχον σύνολό του.
- Bust: Αν ένας παίκτης πετύχει περισσότερους βαθμούς από όσους απομένουν για να φτάσει στο μηδέν, γίνεται bust και η σειρά του τελειώνει. Η βαθμολογία του επανέρχεται σε εκείνη που είχε στην αρχή του γύρου.
- Νίκη: Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που μειώνει τη βαθμολογία του ακριβώς στο μηδέν.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.
- Double: Ο παίκτης μπορεί να ενεργοποιήσει τις λειτουργίες «Double» με το κουμπί «SOUND/DOUBLE»:
- Double In: Ο παίκτης πρέπει να πετύχει ένα διπλό τμήμα για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- Double Out: Ο παίκτης πρέπει να πετύχει ένα διπλό τμήμα για να μειώσει τη βαθμολογία ακριβώς στο μηδέν. Αν μια ρίψη αφήσει βαθμολογία μικρότερη από 1, γίνεται bust.

- Double In & Out: Ο παίκτης πρέπει να πετύχει ένα διπλό τμήμα για να ξεκινήσει και να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Αν μια ρίψη αφήσει βαθμολογία μικρότερη από 1, γίνεται bust.

G02 Count Up

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

Οι παίκτες ξεκινούν από το μηδέν και προσθέτουν τους βαθμούς των βελών τους μέχρι να φτάσουν τη βαθμολογία-στόχο. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι την προκαθορισμένη βαθμολογία-στόχο.

- Βαθμολογία-στόχος: Ανάλογα με την επιλεγμένη επιλογή, ο στόχος είναι 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 ή 900 βαθμοί.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί από κάθε εύστοχη ρίψη προστίθενται στο σύνολό του.
- Νίκη: Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που φτάνει ή ξεπερνά τη βαθμολογία-στόχο.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G03 Score Cricket (γνωστό και ως: Standard Cricket)

Επιλογές: E00, E20, E25

Οι παίκτες προσπαθούν να κλείσουν τους καθορισμένους αριθμούς και κατόπιν να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς με επιπλέον χτυπήματα. Στόχος είναι να κλείσουν πρώτοι όλους τους αριθμούς και να έχουν περισσότερους βαθμούς από τον αντίπαλό τους.

- Καθορισμένοι αριθμοί: 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye.
- Κλείσιμο αριθμού: Για να κλείσει ένας καθορισμένος αριθμός, πρέπει να χτυπηθεί τρεις φορές. Το μονό μετρά ως ένα χτύπημα, το διπλό ως δύο και το τριπλό ως τρία.
- Συγκέντρωση βαθμών: Αφού ένας παίκτης κλείσει έναν αριθμό, μπορεί να κερδίζει βαθμούς με επόμενα χτυπήματα στον ίδιο αριθμό. Για παράδειγμα, αφού κλείσει το 20, ένα μονό 20 δίνει 20 βαθμούς, ένα διπλό 40 και ένα τριπλό 60. Όταν όλοι οι παίκτες κλείσουν τον ίδιο αριθμό, κανείς δεν μπορεί πλέον να κερδίσει βαθμούς από αυτόν.
- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία αφού κλείσουν όλοι οι αριθμοί.
- Διαφορές μεταξύ των τριών επιλογών:
- E00: Δεν απαιτείται συγκεκριμένη σειρά για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- E20: Ξεκινήστε χτυπώντας τον αριθμό 20 τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 19, 18, 17, 16, 15 και το bullseye.
- E25: Ξεκινήστε χτυπώντας το bullseye τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 15, 16, 17, 18, 19 και 20.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G04 Simple Cricket (γνωστό και ως: No Score Cricket)

Επιλογές: N00, N20, N25

Οι παίκτες προσπαθούν να κλείσουν τους καθορισμένους αριθμούς, αλλά δεν καταγράφονται βαθμοί στον πίνακα αποτελεσμάτων. Στόχος είναι να κλείσουν πρώτοι όλους τους αριθμούς.

- Καθορισμένοι αριθμοί: 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye.
- Κλείσιμο αριθμού: Για να κλείσει ένας καθορισμένος αριθμός, πρέπει να χτυπηθεί τρεις φορές. Το μονό μετρά ως ένα χτύπημα, το διπλό ως δύο και το τριπλό ως τρία.

- Νίκη: Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που κλείνει όλους τους αριθμούς.
- Διαφορές μεταξύ των τριών επιλογών:
- N00: Δεν απαιτείται συγκεκριμένη σειρά για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- N20: Ξεκινήστε χτυπώντας τον αριθμό 20 τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 19, 18, 17, 16, 15 και το bullseye.
- N25: Ξεκινήστε χτυπώντας το bullseye τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 15, 16, 17, 18, 19 και 20.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G05 Cut Throat Cricket

Επιλογές: C00, C20, C25

Οι παίκτες προσπαθούν να κλείσουν τους καθορισμένους αριθμούς και να δώσουν βαθμούς στους αντιπάλους. Στόχος είναι να κλείσουν πρώτοι όλους τους αριθμούς και να έχουν λιγότερους βαθμούς από τους αντιπάλους τους.

- Καθορισμένοι αριθμοί: 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye.
- Κλείσιμο αριθμού: Για να κλείσει ένας καθορισμένος αριθμός, πρέπει να χτυπηθεί τρεις φορές. Το μονό μετρά ως ένα χτύπημα, το διπλό ως δύο και το τριπλό ως τρία.
- Προσθήκη βαθμών («κανόνας Cut-Throat»): Μόλις ένας παίκτης κλείσει έναν αριθμό, τα επόμενα χτυπήματα σε αυτόν τον αριθμό δίνουν βαθμούς στους αντιπάλους που δεν τον έχουν κλείσει ακόμη. Αν ένας αντίπαλος έχει επίσης κλείσει τον αριθμό, δεν προστίθενται άλλα σημάδια σε αυτόν.
- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης με τη χαμηλότερη βαθμολογία όταν κλείσουν όλοι οι αριθμοί.
- Διαφορές μεταξύ των τριών επιλογών:
- C00: Δεν απαιτείται συγκεκριμένη σειρά για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- C20: Ξεκινήστε χτυπώντας τον αριθμό 20 τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 19, 18, 17, 16, 15 και το bullseye.
- C25: Ξεκινήστε χτυπώντας το bullseye τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 15, 16, 17, 18, 19 και 20.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G06 Killer Cricket

Επιλογές: H00, H20, H25

Οι παίκτες προσπαθούν να κλείσουν τους καθορισμένους αριθμούς και να αφαιρέσουν ζωές από τους αντιπάλους. Στόχος είναι να κλείσουν πρώτοι όλους τους αριθμούς.

- Καθορισμένοι αριθμοί: 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye.
- Κλείσιμο αριθμού: Για να κλείσει ένας καθορισμένος αριθμός, πρέπει να χτυπηθεί τρεις φορές. Το μονό μετρά ως ένα χτύπημα, το διπλό ως δύο και το τριπλό ως τρία.
- Αφαίρεση ζωών: Όταν ένας παίκτης κλείσει έναν αριθμό με περισσότερα από τρία χτυπήματα, μπορεί να αφαιρέσει ζωές από αντιπάλους που δεν έχουν κλείσει τον ίδιο αριθμό. Για παράδειγμα, στον αριθμό 15, ο Παίκτης 1 έχει ένα ή δύο χτυπήματα και έρχεται η σειρά του Παίκτη 2. Ο Παίκτης 1 χάνει μία ζωή αν ο Παίκτης 2 κλείσει τον αριθμό με περισσότερα από τρία χτυπήματα σε μία από τις εξής περιπτώσεις:
- Ο Παίκτης 2 έχει ήδη ένα χτύπημα και πετυχαίνει τριπλό 15 (τρία χτυπήματα).
- Ο Παίκτης 2 έχει ήδη δύο χτυπήματα και πετυχαίνει διπλό 15 (δύο χτυπήματα) ή τριπλό 15 (τρία χτυπήματα).

Αν ο αντίπαλος έχει επίσης κλείσει τον αριθμό, δεν αφαιρούνται ζωές από αυτόν. Αν ο Παίκτης 1 έχει ήδη τρία χτυπήματα, δεν επηρεάζεται.

- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που κλείνει τους αριθμούς 15 έως 20 και το bullseye.
- Διαφορές μεταξύ των τριών επιλογών:
- H00: Δεν απαιτείται συγκεκριμένη σειρά για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- H20: Ξεκινήστε χτυπώντας τον αριθμό 20 τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 19, 18, 17, 16, 15 και το bullseye.
- H25: Ξεκινήστε χτυπώντας το bullseye τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 15, 16, 17, 18, 19 και 20.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G07 Low Pitch Cricket

Επιλογές: L00, L20, L25

Οι παίκτες προσπαθούν να κλείσουν τους καθορισμένους αριθμούς και να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς με επιπλέον χτυπήματα. Στόχος είναι να κλείσουν πρώτοι όλους τους αριθμούς και να έχουν περισσότερους βαθμούς από τον αντίπαλό τους. Το παιχνίδι μοιάζει με το G03 Score Cricket, αλλά χρησιμοποιεί τους αριθμούς 1 έως 6 και το bullseye.

- Καθορισμένοι αριθμοί: 1, 2, 3, 4, 5, 6 και bullseye.
- Κλείσιμο αριθμού: Για να κλείσει ένας καθορισμένος αριθμός, πρέπει να χτυπηθεί τρεις φορές. Το μονό, το διπλό και το τριπλό μετρούν αντίστοιχα ως ένα, δύο και τρία χτυπήματα.
- Συγκέντρωση βαθμών: Αφού ένας παίκτης κλείσει έναν αριθμό, μπορεί να κερδίζει βαθμούς με επόμενα χτυπήματα στον ίδιο αριθμό. Για παράδειγμα, αφού κλείσει το 6, ένα μονό 6 δίνει 6 βαθμούς, ένα διπλό 12 και ένα τριπλό 18. Όταν όλοι οι παίκτες κλείσουν τον ίδιο αριθμό, κανείς δεν μπορεί πλέον να κερδίσει βαθμούς από αυτόν.
- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία αφού κλείσουν όλοι οι αριθμοί.
- Διαφορές μεταξύ των τριών επιλογών:
- L00: Δεν απαιτείται συγκεκριμένη σειρά για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- L20: Ξεκινήστε χτυπώντας τον αριθμό 6 τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 5, 4, 3, 2, 1 και το bullseye.
- L25: Ξεκινήστε χτυπώντας το bullseye τρεις φορές και κατόπιν χτυπήστε διαδοχικά τα 1, 2, 3, 4, 5 και 6.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G08 Round Clock

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

Οι παίκτες πρέπει να χτυπούν κάθε αριθμό στον στόχο με τη σωστή σειρά. Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που πετυχαίνει όλους τους αριθμούς. Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια στη σειρά του, αλλά δεν μπορεί να προχωρήσει στον επόμενο αριθμό πριν ένα βελάκι του πετύχει το τμήμα του τρέχοντος αριθμού-στόχου.

- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης που ολοκληρώνει τα χτυπήματα σε όλους τους αριθμούς-στόχους.
- Διαφορές μεταξύ των επιλογών:
- 105, 110, 115, 120: Η σειρά αρχίζει από το 1 και συνεχίζεται έως το 5, 10, 15 ή 20 αντίστοιχα. Γίνονται δεκτοί οι μονός, διπλός και τριπλός δακτύλιος.
- 205, 210, 215, 220: Η σειρά αρχίζει από το 1 και συνεχίζεται έως το 5, 10, 15 ή 20 αντίστοιχα. Γίνεται δεκτός μόνο ο διπλός δακτύλιος.
- 305, 310, 315, 320: Η σειρά αρχίζει από το 1 και συνεχίζεται έως το 5, 10, 15 ή 20 αντίστοιχα. Γίνεται δεκτός μόνο ο τριπλός δακτύλιος.

- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G09 Shoot Out

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

Οι παίκτες προσπαθούν να πετύχουν τον αριθμό-στόχο και να αφαιρούν βαθμούς από την καθορισμένη αρχική βαθμολογία. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι στο μηδέν.

- Αρχική βαθμολογία: Οι επιλογές δηλώνουν την αρχική βαθμολογία. Για παράδειγμα, το -05 αντιστοιχεί σε πέντε βαθμούς.
- Αριθμός-στόχος: Οι παίκτες προσπαθούν να πετύχουν τον αριθμό-στόχο που εμφανίζεται τυχαία στην οθόνη LCD.
- Αφαίρεση βαθμών: Οι μονός, διπλός και τριπλός δακτύλιος μετρούν όλοι ως 1 βαθμός και αφαιρούνται από την αρχική βαθμολογία.
- Άστοχη ρίψη: Αν ένας παίκτης δεν ρίξει μέσα σε 10 δευτερόλεπτα, η ρίψη θεωρείται άστοχη.
- Νίκη: Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που μειώνει την αρχική βαθμολογία στο 0.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G10 Shanghai

Επιλογές: 101, 105, 110, 115

Οι παίκτες πρέπει να χτυπούν κάθε αριθμό στον στόχο με τη σωστή σειρά. Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που πετυχαίνει όλους τους αριθμούς και συγκεντρώνει την υψηλότερη βαθμολογία. Για κάθε αριθμό-στόχο υπάρχει μόνο μία προσπάθεια. Οι βαθμοί προστίθενται όταν ένας παίκτης πετυχαίνει τον αριθμό-στόχο. Αν αστοχήσει, δεν έχει άλλη ευκαιρία να χτυπήσει αυτήν την περιοχή.

- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης που ολοκληρώνει τα χτυπήματα στους αριθμούς-στόχους και έχει την υψηλότερη βαθμολογία.
- Διαφορές μεταξύ των επιλογών:
- 101: Η σειρά αρχίζει από το 1 και συνεχίζεται έως το 20 και το bullseye.
- 105: Η σειρά αρχίζει από το 5 και συνεχίζεται έως το 20 και το bullseye.
- 110: Η σειρά αρχίζει από το 10 και συνεχίζεται έως το 20 και το bullseye.
- 115: Η σειρά αρχίζει από το 15 και συνεχίζεται έως το 20 και το bullseye.

G11 Halve It

Επιλογές: H12

Οι παίκτες πρέπει να χτυπήσουν τους αριθμούς-στόχους που εμφανίζονται στην οθόνη LCD. Η σειρά είναι η εξής:

- Πρώτα οι αριθμοί 12, 13 και 14· γίνονται δεκτοί οι μονός, διπλός και τριπλός δακτύλιος.
- Έπειτα οι διπλοί δακτύλιοι οποιουδήποτε αριθμού.
- Στη συνέχεια οι αριθμοί 15, 16, 16· γίνονται δεκτοί οι μονός, διπλός και τριπλός δακτύλιος.
- Έπειτα οι τριπλοί δακτύλιοι οποιουδήποτε αριθμού.
- Στη συνέχεια οι αριθμοί 18, 19 και 20· γίνονται δεκτοί οι μονός, διπλός και τριπλός δακτύλιος.
- Τέλος, το bullseye.

Σε αυτό το παιχνίδι οι βαθμοί αθροίζονται. Αν ένας παίκτης αστοχήσει και στις τρεις ρίψεις προς έναν συγκεκριμένο στόχο σε έναν γύρο, η βαθμολογία του μειώνεται στο μισό.

- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης που πετυχαίνει όλους τους αριθμούς-στόχους και έχει την υψηλότερη βαθμολογία.

G12 High Score

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

Οι παίκτες ξεκινούν από το μηδέν και προσθέτουν τους βαθμούς από κάθε βελάκι που ρίχνουν. Στόχος είναι να συγκεντρώσουν την υψηλότερη βαθμολογία μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Οι παίκτες επιλέγουν πόσοι γύροι θα παιχτούν σύμφωνα με τη ρύθμιση. Όλοι ξεκινούν με μηδέν βαθμούς. Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί από κάθε επιτυχημένο χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του.

- Νίκη: Κερδίζει ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία μετά τον καθορισμένο αριθμό γύρων.

G13 Over (γνωστό και ως: Legs Over)

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

Οι παίκτες ξεκινούν από το μηδέν και προσθέτουν τους βαθμούς των βελών τους, προσπαθώντας να ξεπεράσουν τη βαθμολογία-στόχο ώστε να διατηρήσουν τις ζωές τους. Στόχος είναι να είναι ο τελευταίος παίκτης που έχει ζωή.

- Αρχικές ζωές: Οι επιλογές καθορίζουν τον αρχικό αριθμό ζωών των παικτών.
- Αρχική βαθμολογία: Οι παίκτες ξεκινούν με βαθμολογία που επιλέγεται τυχαία και εμφανίζεται στην οθόνη LCD.
- Βαθμολογία-στόχος: Αρχικά εμφανίζεται τυχαία βαθμολογία στην οθόνη LCD. Όταν ένας παίκτης πετύχει υψηλότερο σύνολο βαθμών σε έναν γύρο, αυτό γίνεται ο νέος στόχος που πρέπει να ξεπεράσουν οι υπόλοιποι.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, οι παίκτες ρίχνουν τρία βελάκια και προσθέτουν τους βαθμούς που πέτυχαν.
- Απώλεια ζωών: Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθεί να πετύχει βαθμολογία ίση ή υψηλότερη από την υψηλότερη βαθμολογία που σημειώθηκε προηγουμένως σε έναν γύρο· διαφορετικά χάνει μία ζωή.
- Νίκη: Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που διατηρεί ζωή.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G14 Under (γνωστό και ως: Legs Under)

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

Οι παίκτες ξεκινούν από το μηδέν και προσθέτουν τους βαθμούς των βελών τους, αλλά πρέπει να μείνουν κάτω από τη βαθμολογία-στόχο για να διατηρήσουν τις ζωές τους. Στόχος είναι να είναι ο τελευταίος παίκτης που έχει ζωή.

- Αρχικές ζωές: Οι επιλογές καθορίζουν τον αρχικό αριθμό ζωών των παικτών.
- Αρχική βαθμολογία: Οι παίκτες ξεκινούν με βαθμολογία που επιλέγεται τυχαία και εμφανίζεται στην οθόνη LCD.
- Βαθμολογία-στόχος: Όταν ένας παίκτης πετύχει χαμηλότερο σύνολο βαθμών σε έναν γύρο, αυτό γίνεται ο νέος στόχος που πρέπει να πετύχουν οι υπόλοιποι.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, οι παίκτες ρίχνουν τρία βελάκια και προσθέτουν τους βαθμούς που πέτυχαν.
- Απώλεια ζωών: Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθεί να πετύχει βαθμολογία ίση ή χαμηλότερη από τη χαμηλότερη βαθμολογία που σημειώθηκε προηγουμένως σε έναν γύρο· διαφορετικά χάνει μία ζωή.
- Νίκη: Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που διατηρεί ζωή.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G15 Big-6

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

Οι παίκτες προσπαθούν να πετύχουν το τμήμα-στόχο για να διατηρήσουν τις ζωές τους. Στόχος είναι να είναι ο τελευταίος παίκτης που έχει ζωή.

- Αρχικές ζωές: Οι επιλογές καθορίζουν τον αρχικό αριθμό ζωών των παικτών.
- Πρώτος στόχος: Ο πρώτος παίκτης προσπαθεί να πετύχει το μονό τμήμα του 6.
- Ορισμός νέου στόχου: Σε κάθε γύρο, οι παίκτες ρίχνουν τρία βελάκια.
- Αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το μονό τμήμα του 6 με το πρώτο ή το δεύτερο βελάκι, μπορεί με το τρίτο να ορίσει στόχο για τον αντίπαλο.
- Αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το μονό τμήμα του 6 μόνο με το τρίτο βελάκι, για τους αντιπάλους επιλέγεται τυχαία ένας νέος αριθμός-στόχος.
- Αν ο πρώτος παίκτης δεν πετύχει το μονό τμήμα του 6, χάνει μία ζωή.
- Αλυσιδωτή σειρά: Ο επόμενος παίκτης πρέπει να πετύχει τον στόχο που ορίστηκε γι' αυτόν. Αν τα καταφέρει, ορίζει νέο στόχο για τον επόμενο παίκτη.
- Απώλεια ζωών: Ένας παίκτης χάνει μία ζωή αν αστοχήσει στο τμήμα-στόχο που του ανατέθηκε στη σειρά του.
- Νίκη: Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που διατηρεί ζωή.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G16 Color

Επιλογές: 100, 200, 300, 400, 500

Οι παίκτες καθορίζουν πρώτα σε ποιο χρώμα θα ρίχνουν. Ξεκινούν από το μηδέν και συγκεντρώνουν βαθμούς όταν πετυχαίνουν το δικό τους χρώμα ή το bullseye. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι την προκαθορισμένη βαθμολογία-στόχο.

- Χρώμα αναφοράς: Το χρώμα αναφοράς είναι το χρώμα του μονό δακτυλίου. Για παράδειγμα, αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το 20, το χρώμα του είναι μπλε, είτε χτυπήσει τον μονό, τον διπλό είτε τον τριπλό δακτύλιο.
- Χρώματα παικτών: Ο πρώτος παίκτης ρίχνει ένα βελάκι για να καθορίσει το χρώμα-στόχο. Οι παίκτες με μονό αριθμό σειράς (1, 3, 5, 7) έχουν το ίδιο χρώμα με τον πρώτο παίκτη. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό σειράς (2, 4, 6, 8) έχουν διαφορετικό χρώμα. Αν ένας παίκτης πετύχει bullseye, πρέπει να ξαναρίξει για να καθορίσει το χρώμα.
- Βαθμολογία-στόχος: Ανάλογα με την επιλεγμένη ρύθμιση, ο στόχος είναι 100, 200, 300, 400 ή 500 βαθμοί.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια. Οι βαθμοί από κάθε χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του παίκτη. Τα χτυπήματα στο χρώμα αντιπάλου δεν προσθέτουν βαθμούς.
- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που φτάνει ή ξεπερνά τη βαθμολογία-στόχο.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να ρυθμίσει διαφορετικές επιλογές με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G17 Bonus Color

Επιλογές: 100, 200, 300, 400, 500

Οι παίκτες καθορίζουν πρώτα σε ποιο χρώμα θα ρίχνουν. Ξεκινούν από το μηδέν και συγκεντρώνουν βαθμούς όταν πετυχαίνουν το δικό τους χρώμα ή το bullseye. Όταν πετυχαίνουν το χρώμα αντιπάλου, οι βαθμοί προστίθενται στη βαθμολογία του αντιπάλου. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι την προκαθορισμένη βαθμολογία-στόχο.

- Χρώμα αναφοράς: Το χρώμα αναφοράς είναι το χρώμα του μονό δακτυλίου. Για παράδειγμα, αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το 20, το χρώμα του είναι μπλε, είτε χτυπήσει τον μονό, τον διπλό είτε τον τριπλό δακτύλιο.

- Χρώματα παικτών: Ο πρώτος παίκτης ρίχνει ένα βελάκι για να καθορίσει το χρώμα-στόχο. Οι παίκτες με μονό αριθμό σειράς (1, 3, 5, 7) έχουν το ίδιο χρώμα με τον πρώτο παίκτη. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό σειράς (2, 4, 6, 8) έχουν διαφορετικό χρώμα. Αν ένας παίκτης πετύχει bullseye, πρέπει να ξαναρίξει για να καθορίσει το χρώμα.
- Βαθμολογία-στόχος: Ανάλογα με την επιλεγμένη ρύθμιση, ο στόχος είναι 100, 200, 300, 400 ή 500 βαθμοί.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια. Οι βαθμοί από κάθε χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του παίκτη.
- Μεταφορά βαθμών: Όταν ένας παίκτης πετυχαίνει το χρώμα αντιπάλου, οι βαθμοί προστίθενται στη βαθμολογία του αντιπάλου.
- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που φτάνει ή ξεπερνά τη βαθμολογία-στόχο.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να ρυθμίσει διαφορετικές επιλογές με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G18 Correctional Color

Επιλογές: 100, 200, 300, 400, 500

Οι παίκτες καθορίζουν πρώτα σε ποιο χρώμα θα ρίχνουν. Ξεκινούν από το μηδέν και συγκεντρώνουν βαθμούς όταν πετυχαίνουν το δικό τους χρώμα ή το bullseye. Όταν πετυχαίνουν το χρώμα αντιπάλου, αφαιρούνται οι αντίστοιχοι βαθμοί από τη δική τους βαθμολογία. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι την προκαθορισμένη βαθμολογία-στόχο.

- Χρώμα αναφοράς: Το χρώμα αναφοράς είναι το χρώμα του μονό δακτυλίου. Για παράδειγμα, αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το 20, το χρώμα του είναι μπλε, είτε χτυπήσει τον μονό, τον διπλό είτε τον τριπλό δακτύλιο.
- Χρώματα παικτών: Ο πρώτος παίκτης ρίχνει ένα βελάκι για να καθορίσει το χρώμα-στόχο. Οι παίκτες με μονό αριθμό σειράς (1, 3, 5, 7) έχουν το ίδιο χρώμα με τον πρώτο παίκτη. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό σειράς (2, 4, 6, 8) έχουν διαφορετικό χρώμα. Αν ένας παίκτης πετύχει bullseye, πρέπει να ξαναρίξει για να καθορίσει το χρώμα.
- Βαθμολογία-στόχος: Ανάλογα με την επιλεγμένη ρύθμιση, ο στόχος είναι 100, 200, 300, 400 ή 500 βαθμοί.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια. Οι βαθμοί από κάθε χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του παίκτη.
- Αφαίρεση βαθμών: Όταν ένας παίκτης πετυχαίνει το χρώμα αντιπάλου, αφαιρούνται οι αντίστοιχοι βαθμοί από τη βαθμολογία του.
- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που φτάνει ή ξεπερνά τη βαθμολογία-στόχο.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να ρυθμίσει διαφορετικές επιλογές με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G19 No Score Color

Επιλογές: 003, 004, 005, 006, 007

Οι παίκτες καθορίζουν πρώτα σε ποιο χρώμα θα ρίχνουν. Κερδίζουν ζωές όταν πετυχαίνουν το δικό τους χρώμα ή το bullseye και χάνουν ζωές όταν πετυχαίνουν το χρώμα αντιπάλου. Στόχος είναι να είναι ο τελευταίος παίκτης που διατηρεί ζωή.

- Χρώμα αναφοράς: Το χρώμα αναφοράς είναι το χρώμα του μονό δακτυλίου. Για παράδειγμα, αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το 20, το χρώμα του είναι μπλε, είτε χτυπήσει τον μονό, τον διπλό είτε τον τριπλό δακτύλιο.
- Χρώματα παικτών: Ο πρώτος παίκτης ρίχνει ένα βελάκι για να καθορίσει το χρώμα-στόχο. Οι παίκτες με μονό αριθμό σειράς (1, 3, 5, 7) έχουν το ίδιο χρώμα με τον πρώτο παίκτη. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό σειράς (2, 4, 6, 8) έχουν διαφορετικό χρώμα. Αν ένας παίκτης πετύχει bullseye, πρέπει να ξαναρίξει για να καθορίσει το χρώμα.
- Αρχικές ζωές: Οι επιλογές καθορίζουν τον αρχικό αριθμό ζωών των παικτών.

- Κέρδος/απώλεια ζωών: Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια ανά γύρο. Χτύπημα στο δικό του χρώμα ή στο bullseye του δίνει μία επιπλέον ζωή. Χτύπημα στο χρώμα αντιπάλου τού αφαιρεί μία ζωή.
- Νίκη: Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που διατηρεί ζωή.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να ρυθμίσει διαφορετικές επιλογές με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G20 Free-Dart Color

Επιλογές: 005, 010, 015, 020

Οι παίκτες καθορίζουν πρώτα σε ποιο χρώμα θα ρίχνουν. Ξεκινούν από το μηδέν και αθροίζουν τους βαθμούς από τις ρίψεις τους. Στόχος είναι να συγκεντρώσουν την υψηλότερη βαθμολογία.

- Χρώμα αναφοράς: Το χρώμα αναφοράς είναι το χρώμα του μονό δακτυλίου. Για παράδειγμα, αν ο πρώτος παίκτης πετύχει το 20, το χρώμα του είναι μπλε, είτε χτυπήσει τον μονό, τον διπλό είτε τον τριπλό δακτύλιο.
- Χρώματα παικτών: Ο πρώτος παίκτης ρίχνει ένα βελάκι για να καθορίσει το χρώμα-στόχο. Οι παίκτες με μονό αριθμό σειράς (1, 3, 5, 7) έχουν το ίδιο χρώμα με τον πρώτο παίκτη. Οι παίκτες με ζυγό αριθμό σειράς (2, 4, 6, 8) έχουν διαφορετικό χρώμα. Αν ένας παίκτης πετύχει bullseye, πρέπει να ξαναρίξει για να καθορίσει το χρώμα.
- Αριθμός βελών: Οι επιλογές καθορίζουν τον συνολικό αριθμό βελών για κάθε παίκτη.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια. Οι βαθμοί από κάθε χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του παίκτη. Τα χτυπήματα στο χρώμα αντιπάλου δεν προσθέτουν βαθμούς.
- Νίκη: Νικητής είναι ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να ρυθμίσει διαφορετικές επιλογές με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

G21 Shooting I

Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί του αθροίζονται. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία σε έναν γύρο κερδίζει αυτόν τον γύρο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να κερδίσει συνολικά 7 γύρους.

- Νίκη: Ο παίκτης που κερδίζει 7 γύρους είναι ο τελικός νικητής.

G22 Shooting II

Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί του αθροίζονται. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία σε έναν γύρο κερδίζει αυτόν τον γύρο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να κερδίσει συνολικά 7 γύρους. Ωστόσο, έγκυρες είναι μόνο οι μονές, διπλές και τριπλές ζώνες των αριθμών 15, 16, 17, 18, 19 και 20, καθώς και το μονό και το διπλό bullseye.

- Νίκη: Ο παίκτης που κερδίζει 7 γύρους είναι ο τελικός νικητής.

G23 Shooting III

Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί του αθροίζονται. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία σε έναν γύρο κερδίζει αυτόν τον γύρο. Ωστόσο, το παιχνίδι διαρκεί μόνο επτά γύρους.

- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που κερδίζει 4 γύρους.

G24 Shooting IV

Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια και οι βαθμοί του αθροίζονται. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία σε έναν γύρο κερδίζει αυτόν τον γύρο. Το παιχνίδι διαρκεί μόνο επτά γύρους. Ωστόσο, έγκυρες είναι μόνο οι μονές, διπλές και τριπλές ζώνες των αριθμών 15, 16, 17, 18, 19 και 20, καθώς και το μονό και το διπλό bullseye.

- Νίκη: Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που κερδίζει 4 γύρους.

G25 Gotcha

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

Οι παίκτες ξεκινούν από το μηδέν και προσθέτουν τους βαθμούς από τα βελάκια τους για να φτάσουν τη βαθμολογία-στόχο. «Gotcha» συμβαίνει όταν ένας αντίπαλος πετύχει την ίδια βαθμολογία. Στόχος είναι να φτάσουν πρώτοι την προκαθορισμένη βαθμολογία-στόχο.

- Βαθμολογία-στόχος: Ανάλογα με την επιλεγμένη ρύθμιση, επιλέγεται στόχος 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 ή 901 βαθμών.
- Έναρξη από το μηδέν: Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με μηδέν βαθμούς.
- Προσθήκη βαθμών: Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια. Οι βαθμοί από κάθε χτύπημα προστίθενται στη συνολική βαθμολογία του παίκτη.
- Gotcha: Αν η βαθμολογία ενός παίκτη είναι ακριβώς ίδια με τη βαθμολογία του προηγούμενου παίκτη, το «Gotcha» πετυχαίνει και η βαθμολογία του παίκτη μηδενίζεται.
- Bust: Αν ένας παίκτης συγκεντρώσει περισσότερους βαθμούς από όσους χρειάζονται για να φτάσει τη βαθμολογία-στόχο, γίνεται bust και η βαθμολογία του επανέρχεται σε εκείνη που είχε στην αρχή του γύρου.
- Νίκη: Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που φτάνει ακριβώς τη βαθμολογία-στόχο.
- Χάντικαπ: Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές ρυθμίσεις με το κουμπί «HANDICAP/ELIMINATE» για να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χάντικαπ.

Ενότητα 6: Σημαντική σημείωση

1. Κατά τη μεταφορά ή τη συνήθη χρήση, τα τμήματα βαθμολόγησης του στόχου μπορεί να μπλοκάρουν προσωρινά, με αποτέλεσμα ο στόχος να «παγωσει». Αν συμβεί αυτό, ενεργοποιείται αυτόματα η ενσωματωμένη λειτουργία αυτοδιάγνωσης του υπολογιστή e-BOARD. Ο στόχος εκτελεί αυτοέλεγχο για να εντοπίσει ποιο τμήμα έχει κολλήσει. Στην οθόνη εμφανίζεται μήνυμα σφάλματος μαζί με περιγραφή του «παγωμένου» κουμπιού ή τμήματος.

A. Εντοπίστε το «παγωμένο» τμήμα σύμφωνα με την ένδειξη στην οθόνη.

B. Πιέστε σταθερά προς τα κάτω το «παγωμένο» τμήμα μέχρι να απελευθερωθεί και να κινηθεί ξανά ελεύθερα. Μόλις απελευθερωθούν τα τμήματα, το μήνυμα σφάλματος πρέπει να εξαφανιστεί και ο στόχος να λειτουργεί κανονικά.



2. Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί αποκλειστικά για βελάκια με μαλακή μύτη (soft tip). Μη χρησιμοποιείτε ποτέ βελάκια με ασφάλινη μύτη ή βελάκια soft tip με μακρύτερη μύτη (μέγιστο μήκος: 2,5 cm).

3. Τα ηλεκτρονικά και μηχανικά μέρη χρειάζονται χρόνο απόκρισης ανάμεσα στις ρίψεις. Αν γίνουν δύο ρίψεις με πολύ μικρή χρονική απόσταση, αφαιρέστε το δεύτερο βελάκι και ρίξτε ξανά, ώστε να καταγραφεί σωστά η βαθμολογία.

4. Μην ασκείτε υπερβολική δύναμη όταν ρίχνετε τα βελάκια. Η υπερβολικά δυνατή ρίψη προκαλεί συχνά σπάσιμο της μύτης και υπερβολική φθορά του στόχου.

Χρήσιμη συμβουλή: Για να μην χαλαρώνουν οι μύτες, περιστρέψτε το βελάκι προς τα δεξιά (δεξιόστροφα) καθώς το τραβάτε από τον στόχο. Έτσι αφαιρείται ευκολότερα και παρατείνεται η διάρκεια ζωής της μύτες.

