

ELEKTROONILINE NOOLELAUD

Toote nr 881

[Kasutusjuhend ja mängureeglid](#)



Täname, et valisite selle elektroonilise noolelauda!

Sisukord

1. Toote tutvustus
2. Paigaldamine
 - 2.1 Paigaldusjuhised
 - 2.2 Toide
3. Punktiarvestuse reeglid
4. Kasutusjuhised
 - 4.1 Nuppude funktsioonid
 - 4.2 LCD-ekraan
 - 4.3 Helide loend
5. Mängude kirjeldused: 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. Tähtis märkus

Hoiatus: Ohutuse tagamiseks tohivad lapsed toodet kasutada ainult täiskasvanu järelevalve all. Lugege juhend hoolikalt läbi ja hoidke see edaspidiseks kasutamiseks alles.

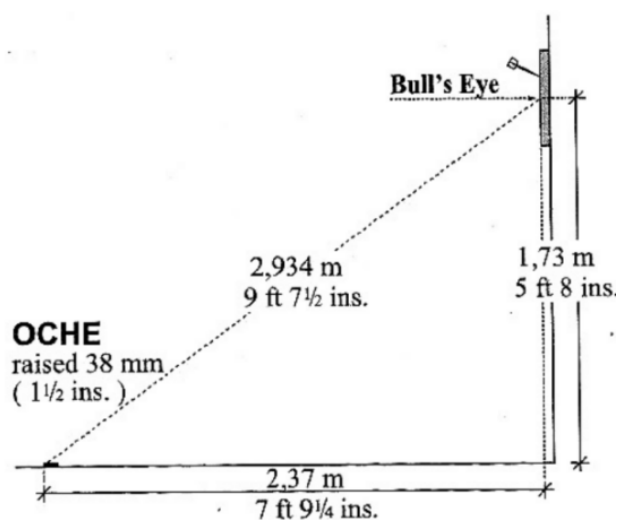
Peatükk 1: Toote tutvustus

- Toote mõõtmed: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Elektroonilisel noolelaual on 25 mängu ja 157 valikut.
- Mängus saab korraga osaleda kuni 8 mängijat.
- Toode arvestab punktid automaatselt ja teatab neist häälkäsklustega.

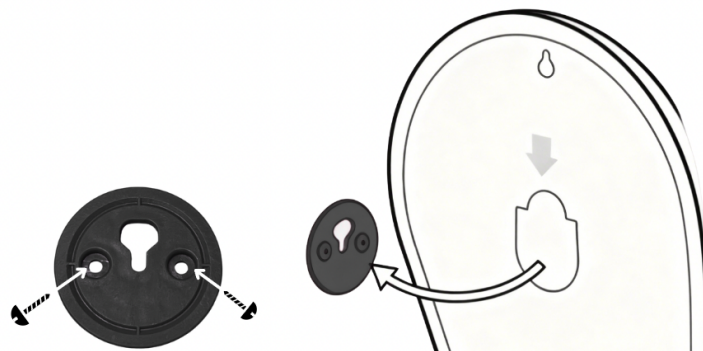
Peatükk 2: Paigaldamine

2.1 Paigaldusjuhised

- Kõrgus: Bullseye keskpunkt peab jääma põrandast 1,73 m kõrgusele.
- Kaugus noolelauast: Horisontaalne kaugus noolelaua esiküljest viskejoone eesmise servani peab olema 2,37 m.
- Noolelaua riputamine: Kinnitage kronstein kahe kruviga seina külge. Kui kruvid ei kinnitu seinaposti külge, kasutage tüübleid. Riputage noolelaud kinnitusklambri ja kontrollige, et see oleks tihedalt vastu seina.



Joonisel tähistab „Bull’s Eye“ bullseye keskpunkti. „Oche raised 38 mm (1½ ins.)“ tähendab, et viskejoon on tõstetud 38 mm (1½ tolli) võrra.

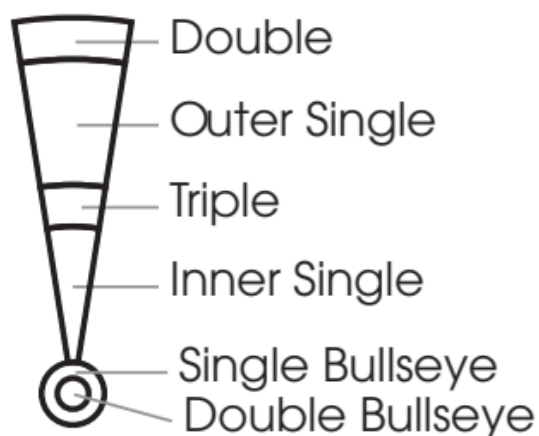


2.2 Toide

- Noolelaud töötab kolme 1,5 V AAA-patareiga (ei kuulu komplekti). Patareide paigaldamiseks avage tagaküljel olev patareipesa.
- Toiteallikana võib kasutada ka USB-C-kaablit (ei kuulu komplekti).

Peatükk 3: Punktiarvestuse reeglid

Sektor	Punktid
Duubliring	Punktid × 2
Välimine üksikring	Punktid × 1
Tripliring	Punktid × 3
Sisemine üksikring	Punktid × 1
Üksik bullseye	$25 \times 1 = 25$
Duubel bullseye	$25 \times 2 = 50$



Peatükk 4: Kasutusjuhised

4.1 Nuppude funktsioonid

„GAME/POWER“ nupp

- Toide: Sisselülitamiseks vajutage lühidalt, väljalülitamiseks hoidke all. Kui seadet ei kasutata üle 10 minuti, lülitub see automaatselt puhkerežiimi.
- Mängu valimine: Vajutage lühidalt, et valida mäng G01–G25.
- Lõpetamine: Mängija saab mängu lõpetada seda nuppu vajutades.

„OPTION/SCORE“ nupp

- Valiku tegemine: Vajutage valikute sirvimiseks lühidalt.
- Punktide vaatamine: Vajutage mängu ajal korduvalt, et vaadata iga mängija punkte. Kui 2 sekundi jooksul ühtegi nuppu ei vajutata, naaseb ekraan automaatselt tavalisse mänguvaatesse.

„PLAYER/MISS“ nupp

- Mängijate arvu valimine: Vajutage lühidalt, et valida üks kuni 8 mängijat.

- Möödalasu registreerimine: Vajutage mängu ajal lühidalt, et registreerida sihtalast mööda kukkunud nool nulli punktiga.

„HANDICAP/ELIMINATE“ nupp

- Händikäp: Üksikute mängude valikuid muutes saab igale mängijale määrata erineva raskusastme. Mõnes mängus händikäpifunktsioon puudub.
- Punktide tühistamine: Mängu ajal saab tühistada juba registreeritud noole punktid, kui nool kukkus välja ega jäänud kindlalt kinni.

„SOUND/DOUBLE“ nupp

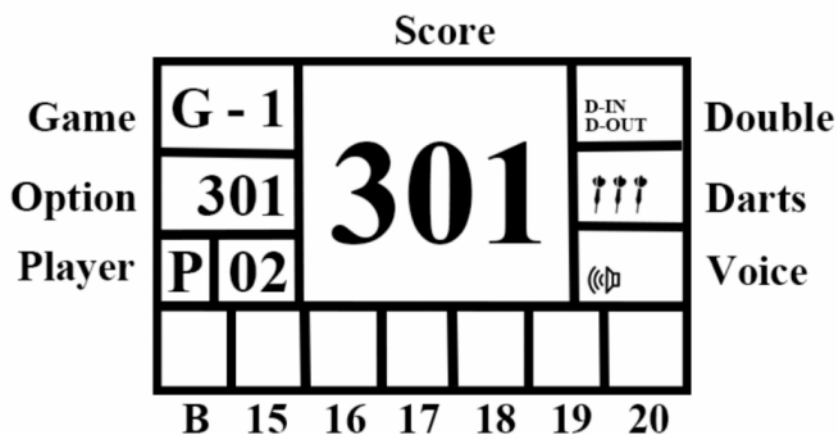
- Heli: Hoidke nuppu 3 sekundit all, et heli sisse või välja lülitada. Helisümbol ekraanil tähendab, et heli on sees; sümboli puudumine tähendab, et heli on väljas.
- Double: See funktsioon kehtib ainult mängus „G01 Count Down“ ning lülitab sisse režiimid „Double In“ ja „Double Out“.

„START/NEXT“ nupp

- Alustamine: Vajutage pärast seadistamist mängu alustamiseks.
- Järgmine: Vajutage mängu ajal järgmise mängija käigu alustamiseks.

4.2 LCD-ekraan

LCD-ekraanil kuvatakse mängu teave ja punktid.



Joonise tähised: Score = punktid; Game = mäng; Option = valik; Player = mängija; Double = duubel; Darts = nooled; Voice = hääl; B = bullseye.

4.3 Helide loend

Nr	Heli	Kirjeldus	Helitüüp
1	„Dididi“ heliefekt	Kehtiva viske heli Cricket-mängus	Heliefekt
2	Puruneva klaasi heli	Kehtetu viske heli	Heliefekt
3	Negatiivne metalliheli	Vale nupu vajutamise heli	Heliefekt
4	Metalliheli	Õige nupu vajutamise heli	Heliefekt
5	Plahvatus	Hoiatab bust'i eest, kui allesjäänud punktid langevad alla nulli	Heliefekt
6	Triple	Nool tabab tripliringi	Häälteade
7	Double	Nool tabab duubliringi	Häälteade
8	Bullseye	Nool tabab bullseye üksikringi	Häälteade
9	Duubel bullseye	Nool tabab bullseye duubelringi	Häälteade
10	Järgmine mängija	Teade järgmise mängija käigu kohta	Häälteade
11	Võitja	Võitja teade	Häälteade

Peatükk 5: Mängude kirjeldused

G01 Count Down

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

Mängijad alustavad määratud punktisummaga ja lahutavad nooltega saadud punktid, kuni jõuavad täpselt nullini. Eesmärk on jõuda nullini esimesena.

- Alguspunktid: Valitud valiku järgi alustatakse 301, 501, 601, 701, 801, 901 või 999 punktiga.
- Punktide lahutamine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt ning saadud punktid lahutatakse praegusest summast.
- Bust: Kui mängija saab nullini jõudmiseks vajalikust jäägist rohkem punkte, lõpeb tema käik ning punktisumma taastub vooru alguse tasemele.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes viib punktisumma täpselt nullini.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta ja händikäpifunktsiooni aktiveerida.
- Double: Režiimid saab sisse lülitada nupuga „SOUND/DOUBLE“:
- Double In: Mängu alustamiseks peab tabama duubelsektorit.
- Double Out: Punktisumma täpselt nulli viimiseks peab tabama duubelsektorit. Kui viske järel jääb alla 1 punkti, toimub bust.
- Double In & Out: Mängu alustamiseks ja lõpetamiseks peab tabama duubelsektorit. Kui viske järel jääb alla 1 punkti, toimub bust.

G02 Count Up

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

Mängijad alustavad nullist ja liidavad noolte punktid, et jõuda sihtsummani. Eesmärk on saavutada etteantud sihtsumma esimesena.

- Sihtsumma: Valiku järgi 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 või 900 punkti.
- Nullist alustamine: Kõik mängijad alustavad nullist.
- Punktide lisamine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt; iga tabamuse punktid lisatakse kogusummale.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes sihtsumma saavutab või ületab.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta.

G03 Score Cricket (tuntud ka kui Standard Cricket)

Valikud: E00, E20, E25

Mängijad püüavad sulgeda määratud numbrid ja koguda lisatabamustega võimalikult palju punkte. Eesmärk on sulgeda kõik numbrid esimesena ning saada vastasest rohkem punkte.

- Määratud numbrid: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numbri sulgemine: Numbri sulgemiseks tuleb seda tabada kolm korda. Üksiktabamus loetakse üheks, duubel kaheks ja triple kolmeks tabamuseks.
- Punktide kogumine: Pärast numbri sulgemist saab selle edasiste tabamuste eest punkte. Näiteks suletud 20 korral annab üksik 20 20 punkti, duubel 20 annab 40 ja triple 20 annab 60 punkti. Kui kõik mängijad on sama numbri sulgenud, ei saa selle eest enam keegi punkte.
- Võit: Pärast kõigi numbrite sulgemist võidab kõige suurema punktisummaga mängija.
- Kolme valiku erinevused:

- E00: Kindlat algusjärjekorda pole.
- E20: Alustage 20 tabamisest kolm korda, seejärel sihtige järjekorras 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseye.
- E25: Alustage bullseye tabamisest kolm korda, seejärel sihtige järjekorras 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta.

G04 Simple Cricket (tuntud ka kui No Score Cricket)

Valikud: N00, N20, N25

Mängijad sulgevad määratud numbreid, kuid punkte ei arvestata. Eesmärk on sulgeda kõik numbrid esimesena.

- Määratud numbrid: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numbri sulgemine: Kolm tabamust sulgeb numbri; üksik loetakse üheks, duubel kaheks ja triple kolmeks tabamuseks.
- Võit: Võidab mängija, kes sulgeb kõik numbrid esimesena.
- Valikute erinevused: N00-l pole kindlat järjekorda. N20 algab 20-st ja jätkub 19, 18, 17, 16, 15 ning bullseye'ga. N25 algab bullseye'ga ja jätkub 15, 16, 17, 18, 19 ja 20-ga.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta.

G05 Cut Throat Cricket

Valikud: C00, C20, C25

Mängijad sulgevad määratud numbreid ja annavad punkte vastastele. Eesmärk on sulgeda kõik numbrid esimesena ning omada vastastest vähem punkte.

- Määratud numbrid: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numbri sulgemine: Kolm tabamust sulgeb numbri; üksik loetakse üheks, duubel kaheks ja triple kolmeks.
- Punktide andmine („Cut-Throat“ reegel): Pärast numbri sulgemist annavad edasised tabamused selle numbri eest punkte vastastele, kes pole seda veel sulgenud. Juba sulgenud vastane lisamärke ei saa.
- Võit: Pärast kõigi numbrite sulgemist võidab väikseima punktisummaga mängija.
- Valikute erinevused: C00-l pole kindlat järjekorda; C20 algab 20-st, seejärel 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseye; C25 algab bullseye'ga ning jätkub 15, 16, 17, 18, 19 ja 20-ga.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta.

G06 Killer Cricket

Valikud: H00, H20, H25

Mängijad sulgevad määratud numbreid ja võtavad vastastelt elusid. Eesmärk on sulgeda kõik numbrid esimesena.

- Määratud numbrid: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numbri sulgemine: Kolm tabamust sulgeb numbri; üksik annab ühe, duubel kaks ja triple kolm tabamust.
- Elude vähendamine: Kui mängija sulgeb numbri rohkem kui kolme tabamusega, võib ta võtta elu vastaselt, kes pole seda veel sulgenud. Näiteks kui mängijal 1 on 15 kohta üks või kaks tabamust ning käik on mängijal 2, kaotab mängija 1 elu, kui mängija 2 sulgeb numbri rohkem kui kolme tabamusega: mängijal 2 on üks tabamus ja ta tabab triple 15, või tal on kaks tabamust ja ta tabab duubel- või triple 15. Kui vastane on numbri juba sulgenud, ta elu ei kaota. Kui mängijal 1 on juba kolm tabamust, see teda ei mõjuta.
- Võit: Võidab mängija, kes sulgeb esimesena numbrid 15–20 ja bullseye.
- Valikute erinevused: H00-l pole kindlat järjekorda; H20: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bullseye; H25: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ valikuid muuta.

G07 Low Pitch Cricket

Valikud: L00, L20, L25

See mäng sarnaneb mänguga G03 Score Cricket, kuid kasutatakse numbreid 1–6 ja bullseye'd.

- Määratud numbrid: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ja bullseye.
- Numbri sulgemine: Numbri sulgemiseks on vaja kolme tabamust; üksik loetakse üheks, duubel kaheks, triple kolmeks.
- Punktide kogumine: Pärast 6 sulgemist annab üksik 6 kuus punkti, duubel 6 kaksteist ja triple 6 kaheksateist punkti. Kui kõik on sama numbri sulgenud, selle eest enam punkte ei saa.
- Võit: Pärast kõigi numbrite sulgemist võidab kõige rohkem punkte saanud mängija.
- Valikute erinevused: L00-l pole järjekorda; L20: 6, 5, 4, 3, 2, 1 ja bullseye; L25: bullseye, 1, 2, 3, 4, 5 ja 6.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G08 Round Clock

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

Mängijad peavad tabama kõiki noolelaua numbreid järjest. Järgmise numbri juurde saab minna alles pärast praeguse sihtsegmendi tabamist. Iga mängija viskab voorus kolm noolt.

- Võit: Võidab mängija, kes läbib kõik sihtnumbrid.
- Valikute erinevused: 105–120 puhul alustatakse 1-st ja jätkatakse vastavalt valikule 5, 10, 15 või 20-ni; kehtivad üksik-, duubel- ja tripliringid. 205–220 puhul kehtivad ainult duubliringid ning 305–320 puhul ainult tripliringid.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G09 Shoot Out

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

Mängijad sihivad sihtnumbrit ja lahutavad punkte algsummast. Eesmärk on jõuda esimesena nullini.

- Alguspunktid: Valik määrab algsumma; näiteks -05 tähendab 5 punkti.
- Sihtnumber: Tabada tuleb LCD-ekraanil juhuslikult kuvatud numbrit.
- Punktide lahutamine: Üksik-, duubel- ja tripliring annavad kõik 1 punkti, mis lahutatakse algsummast.
- Möödalask: Kui mängija ei viska 10 sekundi jooksul, loetakse vise möödalasuks.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes vähendab algsumma nullini.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G10 Shanghai

Valikud: 101, 105, 110, 115

Mängijad sihivad noolelaua numbreid järjekorras. Iga sihtnumbrit saab proovida ainult üks kord. Tabamuse korral punktid liidetakse; möödalasu korral kaob võimalus seda ala uuesti tabada.

- Võit: Võidab mängija, kes läbib kõik sihtnumbrid ja kogub kõige rohkem punkte.
- Valikute erinevused: 101 algab 1-st, 105 algab 5-st, 110 algab 10-st ja 115 algab 15-st; kõik jätkuvad kuni 20 ja bullseye'ni.

G11 Halve It

Valik: H12

Tabage LCD-ekraanil kuvatud sihtnumbreid selles järjekorras:

- Kõigepealt 12, 13 ja 14; üksik-, duubel- ja tripliringid kehtivad.
- Seejärel mis tahes numbri duubliringid.
- Järgmisena 15, 16, 16; üksik-, duubel- ja tripliringid kehtivad.
- Seejärel mis tahes numbri tripliringid.
- Järgmisena 18, 19 ja 20; üksik-, duubel- ja tripliringid kehtivad.
- Lõpuks bullseye.

Punktid liidetakse. Kui mängija eksib ühes voorus kõigi kolme viskega sama sihtmärgi puhul, vähendatakse tema punktisumma poole võrra.

- Võit: Võidab kõigi sihtnumbrite läbimise järel suurima punktisummaga mängija.

G12 High Score

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

Mängijad alustavad nullist ja liidavad iga viske punktid. Eesmärk on saavutada mängu lõpuks kõrgeim punktisumma. Valik määrab voorude arvu. Kõik alustavad nullist; igas voorus visatakse kolm noolt ja tabamuste punktid liidetakse kogusummale.

- Võit: Määratud voorude järel võidab suurima punktisummaga mängija.

G13 Over (tuntud ka kui Legs Over)

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

Mängijad alustavad nullist, liidavad noolepunktid, püüavad sihtsummat ületada ja elusid säilitada. Eesmärk on jääda viimaseks elus mängijaks.

- Alguselu: Valik määrab alguses saadavate elude arvu.
- Alguspunktid: LCD-ekraan määrab mängijatele juhusliku punktisumma.
- Sihtsumma: LCD-ekraan kuvab juhusliku sihi. Kui mängija saab voorus suurema kogusumma, saab sellest uus ületatav siht.
- Punktide liitmine: Igas voorus visatakse kolm noolt ja punktid liidetakse.
- Elu kaotamine: Mängija peab saavutama vähemalt varasemate voorude kõrgeima tulemuse; vastasel juhul kaotab ta ühe elu.
- Võit: Võidab viimane mängija, kellel on elu alles.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G14 Under (tuntud ka kui Legs Under)

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

Mängijad alustavad nullist ja liidavad noolepunktid, kuid elude säilitamiseks peavad jääma sihtsummast allapoole.

- Alguselu: Valik määrab alguses saadavate elude arvu.
- Alguspunktid: LCD-ekraan määrab mängijatele juhusliku punktisumma.
- Sihtsumma: Kui mängija saab voorus väiksema kogusumma, saab sellest uus siht, millest tuleb allapoole jääda.
- Punktide liitmine: Igas voorus visatakse kolm noolt ja punktid liidetakse.
- Elu kaotamine: Mängija peab saama mitte rohkem kui varasemate voorude madalaim tulemus; vastasel juhul kaotab ta ühe elu.
- Võit: Võidab viimane mängija, kellel on elu alles.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G15 Big-6

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

Mängijad püüavad tabada sihtsegmenti, et elusid säilitada. Eesmärk on jääda viimaseks elus mängijaks.

- Alguselu: Valik määrab alguses saadavate elude arvu.
- Esimene siht: Esimene mängija püüab tabada üksik 6 segmenti.
- Uue sihi määramine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt.
- Kui esimene mängija tabab üksik 6 esimesel või teisel viskel, võib ta määrata kolmanda viskega vastase sihi.
- Kui üksik 6 tabatakse alles kolmandal viskel, valitakse vastaste uus sihtnumber juhuslikult.
- Kui üksik 6 jääb tabamata, kaotab mängija ühe elu.
- Ahelreaktsioon: Järgmine mängija peab tabama talle määratud sihti. Õnnestumisel määrab ta järgmisele mängijale uue sihi.
- Elu kaotamine: Mängija kaotab ühe elu, kui ta ei taba oma käigu ajal määratud sihtsegmenti.
- Võit: Võidab viimane mängija, kellel on elu alles.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G16 Color

Valikud: 100, 200, 300, 400, 500

Mängijad määravad sihtvärvi, alustavad nullist ja koguvad punkte, tabades enda värvi või bullseye'd. Eesmärk on jõuda määratud sihtsummani esimesena.

- Võrdlusvärv: Võrdlusvärv on üksikringi värv. Näiteks kui esimene mängija tabab 20, on tema värv sinine sõltumata sellest, kas tabati üksik-, duubel- või tripliringi.
- Mängijate värvid: Esimene mängija viskab ühe noole sihtvärvi määramiseks. Paaritu numbriga mängijad (1, 3, 5, 7) saavad esimese mängijaga sama värvi; paarisnumbriga mängijad (2, 4, 6, 8) teise värvi. Bullseye tabanud mängija peab värvi määramiseks uuesti viskama.
- Sihtsumma: Valik määrab 100, 200, 300, 400 või 500 punkti.
- Nullist alustamine: Kõik alustavad nullist.
- Punktide liitmine: Igas voorus visatakse kolm noolt. Oma värvi tabamuste punktid liidetakse kogusummale; vastase värvi tabamus punkte ei anna.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes sihtsumma saavutab või ületab.
- Händikäp: Valikuid saab mängijapõhiselt muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

G17 Bonus Color

Valikud: 100, 200, 300, 400, 500

Mängijad määravad esmalt oma sihtvärvi. Nad alustavad nullist ning koguvad punkte, tabades oma värvi või bullseye'd. Kui mängija tabab vastase värvi, lisatakse punktid vastase kogusummale. Eesmärk on jõuda etteantud sihtsummani esimesena.

- Võrdlusvärv: Võrdlusvärv on üksikringi värv. Kui esimene mängija tabab näiteks 20, on tema värv sinine olenemata sellest, kas ta tabab üksik-, duubel- või tripliringi.
- Mängijate värvid: Esimene mängija viskab ühe noole sihtvärvi määramiseks. Paaritu numbriga mängijad (1, 3, 5, 7) saavad esimese mängijaga sama värvi; paarisnumbriga mängijad (2, 4, 6, 8) saavad teise värvi. Bullseye tabanud mängija peab värvi määramiseks uuesti viskama.
- Sihtsumma: Valitud valiku järgi 100, 200, 300, 400 või 500 punkti.

- Nullist alustamine: Kõik mängijad alustavad nullist.
- Punktide liitmine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt. Iga tabamuse punktid lisatakse tema kogusummale.
- Punktide ülekandmine: Vastase värvi tabamisel lisatakse tabamuse punktid vastase kogusummale.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes saavutab või ületab sihtsumma.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ enda valikuid muuta ja händikäpi aktiveerida.

G18 Correctional Color

Valikud: 100, 200, 300, 400, 500

Mängijad määravad esmalt oma sihtvärvi. Nad alustavad nullist ning koguvad punkte, tabades oma värvi või bullseye'd. Vastase värvi tabamisel lahutatakse vastavad punktid mängija enda summast. Eesmärk on jõuda etteantud sihtsummani esimesena.

- Võrdlusvärv: Võrdlusvärv on üksikringi värv. Kui esimene mängija tabab näiteks 20, on tema värv sinine olenemata sellest, kas ta tabab üksik-, duubel- või tripliringi.
- Mängijate värvid: Esimene mängija viskab ühe noole sihtvärvi määramiseks. Paaritu numbriga mängijad (1, 3, 5, 7) saavad esimese mängijaga sama värvi; paarisnumbriga mängijad (2, 4, 6, 8) saavad teise värvi. Bullseye tabanud mängija peab värvi määramiseks uuesti viskama.
- Sihtsumma: Valiku järgi 100, 200, 300, 400 või 500 punkti.
- Nullist alustamine: Kõik mängijad alustavad nullist.
- Punktide liitmine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt. Tabamuste punktid lisatakse tema kogusummale.
- Punktide lahutamine: Vastase värvi tabamisel lahutatakse vastavad punktid mängija enda kogusummast.
- Võit: Võidab esimene mängija, kes saavutab või ületab sihtsumma.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ enda valikuid muuta ja händikäpi aktiveerida.

G19 No Score Color

Valikud: 003, 004, 005, 006, 007

Mängijad määravad esmalt oma sihtvärvi. Oma värvi või bullseye tabamine annab elu juurde, vastase värvi tabamine võtab elu ära. Eesmärk on jääda viimaseks mängijaks, kellel on elu alles.

- Võrdlusvärv: Võrdlusvärv on üksikringi värv. Kui esimene mängija tabab näiteks 20, on tema värv sinine olenemata sellest, kas ta tabab üksik-, duubel- või tripliringi.
- Mängijate värvid: Esimene mängija viskab ühe noole sihtvärvi määramiseks. Paaritu numbriga mängijad (1, 3, 5, 7) saavad esimese mängijaga sama värvi; paarisnumbriga mängijad (2, 4, 6, 8) saavad teise värvi. Bullseye tabanud mängija peab värvi määramiseks uuesti viskama.
- Alguselu: Valik määrab mängijate alguses saadavate elude arvu.
- Elude saamine/kaotamine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt. Oma värvi või bullseye tabamine annab ühe elu juurde. Vastase värvi tabamine võtab ühe elu ära.
- Võit: Võidab viimane mängija, kellel on elu alles.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ enda valikuid muuta ja händikäpi aktiveerida.

G20 Free-Dart Color

Valikud: 005, 010, 015, 020

Mängijad määravad esmalt oma sihtvärvi. Nad alustavad nullist ja liidavad visete punktid. Eesmärk on koguda kõige rohkem punkte.

- Vördlusvärv: Vördlusvärv on üksikringi värv. Kui esimene mängija tabab näiteks 20, on tema värv sinine olenemata sellest, kas ta tabab üksik-, duubel- või tripliringi.
- Mängijate värvid: Esimene mängija viskab ühe noole sihtvärvi määramiseks. Paaritu numbriga mängijad (1, 3, 5, 7) saavad esimese mängijaga sama värvi; paarisnumbriga mängijad (2, 4, 6, 8) saavad teise värvi. Bullseye tabanud mängija peab värvi määramiseks uuesti viskama.
- Noolte arv: Valik määrab iga mängija noolte koguarvu.
- Nullist alustamine: Kõik mängijad alustavad nullist.
- Punktide liitmine: Iga mängija viskab voorus kolm noolt ja oma värvi tabamuste punktid liidetakse kogusummale. Vastase värvi tabamine punkte ei anna.
- Võit: Võidab kõige suurema punktisummaga mängija.
- Händikäp: Iga mängija saab nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“ enda valikuid muuta ja händikäpi aktiveerida.

G21 Shooting I

Iga mängija viskab kolm noolt ja punktid liidetakse. Vooru suurima punktisumma saanud mängija võidab vooru. Mäng jätkub, kuni üks mängija võidab kokku 7 vooru.

- Võit: Lõplik võitja on mängija, kes võidab 7 vooru.

G22 Shooting II

Iga mängija viskab kolm noolt ja punktid liidetakse. Vooru suurima punktisumma saanud mängija võidab vooru. Mäng jätkub, kuni üks mängija võidab kokku 7 vooru. Kehtivad ainult numbrite 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 üksik-, duubel- ning tripliväljad ning üksik- ja duubel-bullseye.

- Võit: Lõplik võitja on mängija, kes võidab 7 vooru.

G23 Shooting III

Iga mängija viskab kolm noolt ja punktid liidetakse. Vooru suurima punktisumma saanud mängija võidab vooru. Mäng kestab ainult seitse vooru.

- Võit: Võidab esimene mängija, kes võidab 4 vooru.

G24 Shooting IV

Iga mängija viskab kolm noolt ja punktid liidetakse. Vooru suurima punktisumma saanud mängija võidab vooru. Mäng kestab seitse vooru. Kehtivad ainult numbrite 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 üksik-, duubel- ja tripliväljad ning üksik- ja duubel-bullseye.

- Võit: Võidab esimene mängija, kes võidab 4 vooru.

G25 Gotcha

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

Mängijad alustavad nullist ja liidavad noolte punktid sihtsummani jõudmiseks. „Gotcha“ tekib siis, kui vastase punktisumma saavutatakse. Eesmärk on jõuda määratud sihtsummani esimesena.

- Sihtsumma: Valiku järgi 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 või 901 punkti.
- Nullist alustamine: Kõik alustavad nullist.
- Punktide liitmine: Igas voorus visatakse kolm noolt ja tabamuste punktid liidetakse kogusummale.
- Gotcha: Kui mängija punktisumma võrdub täpselt eelmise mängija omaga, õnnestub Gotcha ning äsja visanud mängija punktisumma lähtestatakse nullile.
- Bust: Kui mängija saab sihtsummani jõudmiseks vajalikust rohkem punkte, tekib bust ja punktisumma taastub vooru alguse tasemele.

- Võit: Võidab esimene mängija, kes jõuab sihtsummani täpselt.
- Händikäp: Valikuid saab muuta nupuga „HANDICAP/ELIMINATE“.

Peatükk 6: Tähtis märkus

1. Transpordi või tavapärase kasutamise ajal võivad noolelaua punktisektorid ajutiselt kinni jääda ja laud võib „hanguda“. Sellisel juhul käivitub automaatselt e-BOARD-arvuti sisseehitatud enesediagnostika. Laud kontrollib, milline sektor on kinni jäänud. LCD-ekraanile ilmub veateade, mis kirjeldab „hangunud“ nuppu või sektorit.

A. Leidke ekraanil kuvatud teabe järgi „hangunud“ sektor.

B. Vajutage kinnijäänud sektorit tugevalt, kuni see vabaneb ja liigub tavapäraselt. Pärast kinnikiilumise kõrvaldamist peaks veateade kaduma ning laud taas normaalselt töötama.



2. See mäng on mõeldud kasutamiseks ainult pehme otsaga nooltega. Ärge kasutage kunagi terasotsaga nooli ega liiga pikki pehme otsaga nooli (maksimaalne pikkus: 2,5 cm).

3. Elektroonilised ja mehaanilised osad vajavad visete vahel reageerimisaega. Kui kaks viset tehakse liiga kiiresti järjest, eemaldage teine nool ja visake uuesti, et punktid registreeritaks õigesti.

4. Ärge visake nooli liigse jõuga. Liiga tugevad visked põhjustavad sageli otste purunemist ja noolelaua liigset kulumist.

Kasulik näpunäide: Et nooleotsad ei lõdveneks, pöörake noolt noolelauast eemaldamisel paremale (päripäeva). Nii saab noole lihtsamalt kätte ja ots kestab kauem.

