

ELEKTRONINEN DARTTAULU

Tuotenumero 881

[Käyttöohje ja pelisäännöt](#)



Kiitos, että valitsit tämän elektronisen darttaulun!

Sisällys

1. Tuotteen esittely
2. Asennus
 - 2.1 Asennusohjeet
 - 2.2 Virtalähde
3. Pisteytyssäännöt
4. Käyttö
 - 4.1 Painikkeiden toiminnot
 - 4.2 LCD-näyttö
 - 4.3 Ääniluettelo
5. Peliohjeet: 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. Tärkeä huomautus

Varoitus: Turvallisuussyistä lasten on käytettävä tuotetta aikuisen valvonnassa. Lue tämä käyttöohje huolellisesti ja säilytä se myöhempää käyttöä varten.

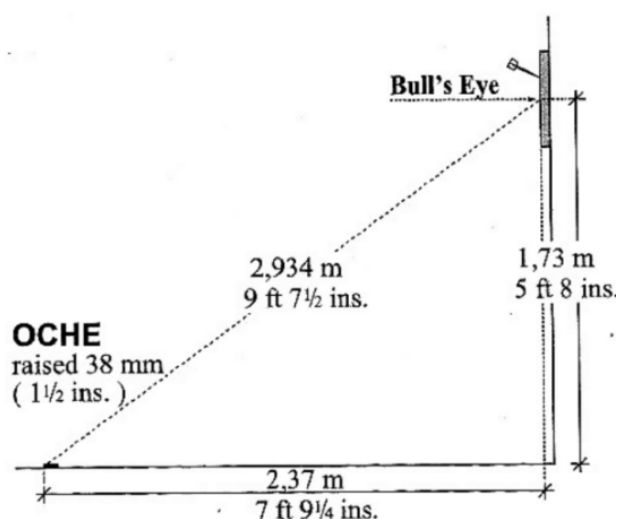
Osa 1: Tuotteen esittely

- Tuotteen mitat: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Tässä elektronisessa darttaulussa on 25 peliä ja 157 vaihtoehtoa.
- Samanaikaisesti voi pelata enintään 8 pelaajaa.
- Tuote laskee pisteet automaattisesti ja ilmoittaa ne ääniviesteillä.

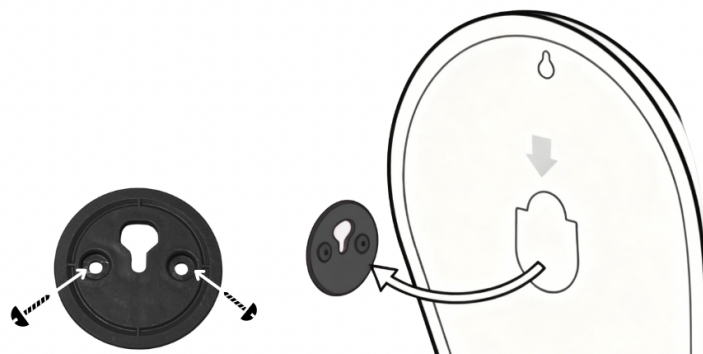
Osa 2: Asennus

2.1 Asennusohjeet

- Korkeus: Bullseyen keskipisteen tulee olla 1,73 m lattian yläpuolella.
- Etäisyys darttaulusta: Vaakasuoran etäisyyden darttaulun etupinnasta heittoviivan etureunaan tulee olla 2,37 m.
- Darttaulun ripustaminen: Kiinnitä seinäkiinnike seinään kahdella ruuvilla. Käytä tulppia, jos ruuvit eivät osu seinärankaan. Aseta darttaulu kiinnikkeeseen ja tarkista, että se pysyy tukevasti seinää vasten.



Kuvassa "Bull's Eye" tarkoittaa bullseyen keskipistettä. "Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)" tarkoittaa, että heittoviiva on korotettu 38 mm (1 1/2 tuumaa).

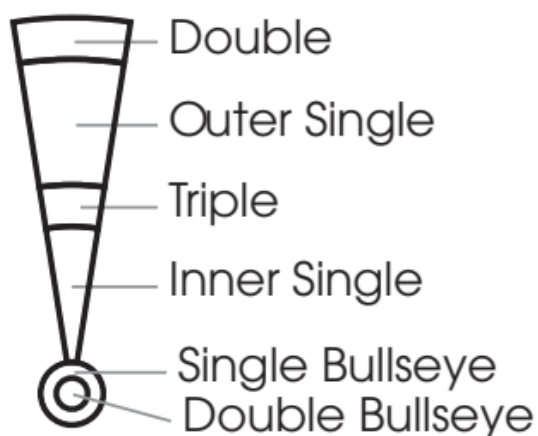


2.2 Virtalähde

- Darttaulu toimii kolmella 1,5 V:n AAA-paristolla (eivät sisälly pakkaukseen). Avaa takana oleva paristolokero paristojen asettamista varten.
- Darttaulua voidaan käyttää myös USB-C-kaapelilla (ei sisälly pakkaukseen).

Osa 3: Pisteytyssäännöt

Segmentti	Pisteet
Tuplarengas	Pisteet × 2
Ulompi yksöisrengas	Pisteet × 1
Tuplarengas	Pisteet × 3
Sisempi yksöisrengas	Pisteet × 1
Yksöisbullseye	$25 \times 1 = 25$
Tuplabullseye	$25 \times 2 = 50$



Osa 4: Käyttö

4.1 Painikkeiden toiminnot

"GAME/POWER"-painike

- Virta: Käynnistä painamalla lyhyesti; sammuta pitämällä painiketta painettuna. Yli 10 minuutin käyttämättömyyden jälkeen laite siirtyy automaattisesti lepotilaan.
- Pelin valinta: Valitse peli G01–G25 painamalla lyhyesti.
- Lopetus: Pelaaja voi lopettaa pelin painamalla tätä painiketta.

"OPTION/SCORE"-painike

- Vaihtoehtojen valinta: Valitse vaihtoehtoja painamalla lyhyesti.
- Pisteiden tarkistus: Näytä kaikkien pelaajien pisteet painamalla painiketta pelin aikana toistuvasti. Jos mitään painiketta ei paineta 2 sekuntiin, näyttö palaa automaattisesti pelin normaaliin näkymään.

"PLAYER/MISS"-painike

- Pelaajamäärän valinta: Valitse lyhyellä painalluksella yhden pelaajan peli tai peli enintään 8 pelaajalle.
- Ohilaukauksen kirjaaminen: Kirjaa pelin aikana nollan pisteen arvoinen ohilaukaus painamalla painiketta lyhyesti, kun tikka osuu pistealueiden ulkopuolelle.

"HANDICAP/ELIMINATE"-painike

- Tasoitus: Painikkeella voidaan säätää kunkin pelaajan vaikeustasoa muuttamalla yksittäisten pelien vaihtoehtoja. Kaikissa peleissä ei ole tasoitustoimintoa.
- Pisteiden poistaminen: Pelin aikana pelaaja voi peruuttaa jo kirjatun tikan pisteet, jos tikka ei jäänyt kunnolla kiinni ja putosi pois.

"SOUND/DOUBLE"-painike

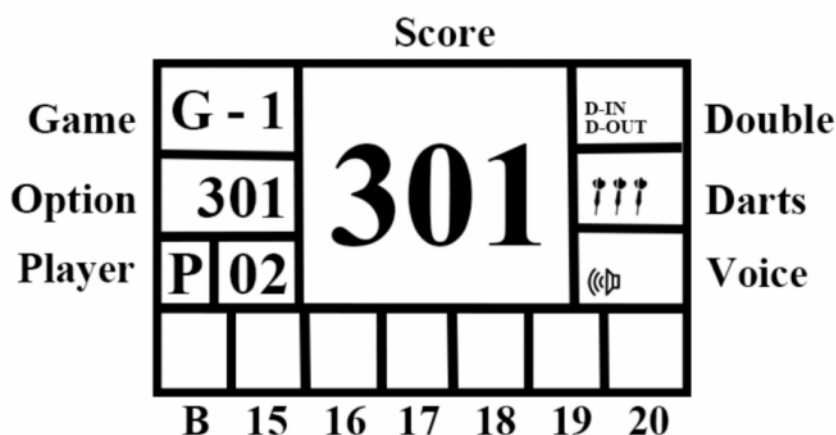
- Ääni: Kytke ääni päälle tai pois pitämällä painiketta painettuna 3 sekuntia. Näkyvä äänikuvake tarkoittaa, että ääni on päällä; kuvakkeen puuttuminen tarkoittaa, että ääni on pois päältä.
- Double: Toiminto on käytettävissä vain pelissä "G01 Count Down" ja ottaa käyttöön "Double In"- ja "Double Out"-tilat.

"START/NEXT"-painike

- Käynnistys: Aloita peli painamalla painiketta asetusten jälkeen.
- Seuraava: Siirry pelin aikana seuraavan pelaajan vuoroon painamalla painiketta.

4.2 LCD-näyttö

LCD-näytössä näkyvät pelitiedot ja pisteet.



Kuvan merkinnät: Score = pisteet; Game = peli; Option = vaihtoehto; Player = pelaaja; Double = tupla; Darts = tikat; Voice = puheääni; B = bullseye.

4.3 Ääniluettelo

Nro	Ääni	Kuvaus	Äänityyppi
1	"Dididi"-äänitehoste	Ääni hyväksytystä heitosta Cricket-pelissä	Äänitehoste
2	Särkyvä lasi	Ääni virheellisestä heitosta	Äänitehoste
3	Kielteinen metallinen ääni	Ääni, kun painetaan väärää painiketta	Äänitehoste
4	Metallinen ääni	Ääni, kun painetaan oikeaa painiketta	Äänitehoste
5	Räjähdys	Varoittaa bustista, kun jäljellä olevat pisteet laskevat alle nollan	Äänitehoste
6	Triple	Tikka osuu triplarenkaaseen	Puheääni
7	Double	Tikka osuu tuplarenkaaseen	Puheääni
8	Bullseye	Tikka osuu bullseyen yksöisrenkaaseen	Puheääni
9	Tuplabullseye	Tikka osuu bullseyen tuplarenkaaseen	Puheääni
10	Seuraava pelaaja	Ilmoittaa seuraavan pelaajan vuorosta	Puheääni
11	Voittaja	Ilmoittaa voittajan	Puheääni

Osa 5: Peliohjeet

G01 Count Down

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

Pelaajat aloittavat määrättyllä pistemäärällä ja vähentävät tikkojen pisteet siitä, kunnes pistemäärä on täsmälleen nolla. Tavoitteena on päästä nollaan ensimmäisenä.

- Aloituspisteet: Valitun vaihtoehdon mukaan pelaaja aloittaa 301, 501, 601, 701, 801, 901 tai 999 pisteellä.
- Pisteiden vähentäminen: Kukin pelaaja heittää vuorollaan kolme tikkaa. Saadut pisteet vähennetään senhetkisestä kokonaispistemäärästä.
- Bust: Jos pelaaja saa enemmän pisteitä kuin nollaan pääsemiseksi tarvitaan, vuoro päättyy ja pistemäärä palautetaan vuoron alussa olleeseen arvoon.
- Voitto: Ensimmäisenä täsmälleen nollaan päässyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.
- Double: Pelaaja voi ottaa Double-tilat käyttöön "SOUND/DOUBLE"-painikkeella:
- Double In: Pelaajan on osuttava tuplasegmenttiin pelin aloittamiseksi.
- Double Out: Pelaajan on osuttava tuplasegmentteihin saadakseen pistemäärän täsmälleen nollaan. Jos tikka laskee pistemäärän alle yhden, tapahtuu bust.
- Double In & Out: Pelaajan on osuttava tuplasegmentteihin sekä pelin aloittamiseksi että päättämiseksi. Jos tikka laskee pistemäärän alle yhden, tapahtuu bust.

G02 Count Up

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

Pelaajat aloittavat nollasta ja lisäävät tikkojen pisteet, kunnes saavuttavat tavoitepistemäärän. Tavoitteena on saavuttaa ennalta määrätty tavoite ensimmäisenä.

- Tavoitepistemäärä: Valitusta vaihtoehdosta riippuen tavoite on 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 tai 900.
- Aloitus nollasta: Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää vuorollaan kolme tikkaa. Jokaisen osuman pisteet lisätään pelaajan kokonaispistemäärään.
- Voitto: Ensimmäisenä tavoitepistemäärän saavuttanut tai ylittänyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G03 Score Cricket (myös: Standard Cricket)

Vaihtoehdot: E00, E20, E25

Pelaajat yrittävät sulkea määrätty numerot ja kerätä sen jälkeen mahdollisimman paljon pisteitä lisäosumilla. Tavoitteena on sulkea kaikki numerot ensin ja saada vastustajaa enemmän pisteitä.

- Määrätyt numerot: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numeron sulkeminen: Määrättyyn numeroon on osuttava kolme kertaa sen sulkemiseksi. Yksöisosuma lasketaan yhdeksi, tupla kahdeksi ja triple kolmeksi osumaksi.
- Pisteiden kerääminen: Numeron sulkemisen jälkeen pelaaja voi saada lisäpisteitä osumalla siihen uudelleen. Esimerkiksi 20:n yksöisosumasta saa 20 pistettä, tuplasta 40 ja triplasta 60. Kun kaikki pelaajat ovat sulkeneet saman numeron, siitä ei voi enää saada pisteitä.

- Voitto: Kaikkien numeroiden sulkemisen jälkeen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.
- Kolmen vaihtoehdon erot:
- E00: Kiinteää järjestystä ei vaadita.
- E20: Aloita osumalla numeroon 20 kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseyeen.
- E25: Aloita osumalla bullseyeen kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G04 Simple Cricket (myös: No Score Cricket)

Vaihtoehdot: N00, N20, N25

Pelaajat yrittävät sulkea määrätyt numerot, mutta pisteitä ei merkitä tulostauluun. Tavoitteena on sulkea kaikki numerot ensimmäisenä.

- Määrätyt numerot: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numeron sulkeminen: Määrättyyn numeroon on osuttava kolme kertaa sen sulkemiseksi. Yksöisosuma lasketaan yhdeksi, tupla kahdeksi ja triple kolmeksi osumaksi.
- Voitto: Ensimmäisenä kaikki numerot sulkenut pelaaja voittaa.
- Kolmen vaihtoehdon erot:
- N00: Kiinteää järjestystä ei vaadita.
- N20: Aloita osumalla numeroon 20 kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseyeen.
- N25: Aloita osumalla bullseyeen kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G05 Cut Throat Cricket

Vaihtoehdot: C00, C20, C25

Pelaajat yrittävät sulkea määrätyt numerot ja antaa pisteitä vastustajille. Tavoitteena on sulkea kaikki numerot ensimmäisenä ja saada vastustajia vähemmän pisteitä.

- Määrätyt numerot: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numeron sulkeminen: Määrättyyn numeroon on osuttava kolme kertaa sen sulkemiseksi. Yksöisosuma lasketaan yhdeksi, tupla kahdeksi ja triple kolmeksi osumaksi.
- Pisteiden antaminen ("Cut-Throat"-sääntö): Kun pelaaja on sulkenut numeron, lisäosumat siihen antavat pisteitä vastustajille, jotka eivät vielä ole sulkeneet numeroa. Numeron sulkenut vastustaja ei saa lisämerkintöjä.
- Voitto: Kaikkien numeroiden sulkemisen jälkeen vähiten pisteitä saanut pelaaja voittaa.
- Kolmen vaihtoehdon erot:
- C00: Kiinteää järjestystä ei vaadita.
- C20: Aloita osumalla numeroon 20 kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseyeen.
- C25: Aloita osumalla bullseyeen kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.

- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G06 Killer Cricket

Vaihtoehdot: H00, H20, H25

Pelaajat yrittävät sulkea määrätty numerot ja ottaa vastustajilta elämiä. Tavoitteena on sulkea kaikki numerot ensimmäisenä.

- Määrätyt numerot: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.
- Numeron sulkeminen: Määrättyyn numeroon on osuttava kolme kertaa sen sulkemiseksi. Yksöisosuma lasketaan yhdeksi, tupla kahdeksi ja triple kolmeksi osumaksi.
- Elämien ottaminen: Jos pelaaja on sulkenut numeron yli kolmella osumalla, hän voi ottaa elämiä vastustajilta, jotka eivät vielä ole sulkeneet kyseistä numeroa. Esimerkki numerolla 15: pelaajalla 1 on yksi tai kaksi osumaa ja pelaaja 2 on vuorossa. Pelaaja 1 menettää elämän, jos pelaaja 2 sulkee numeron yli kolmella osumalla jommassakummassa tilanteessa:
- Pelaajalla 2 on jo yksi osuma ja hän osuu triple 15:een (kolme osumaa).
- Pelaajalla 2 on jo kaksi osumaa ja hän osuu double 15:een (kaksi osumaa) tai triple 15:een (kolme osumaa).

Jos vastustaja on myös sulkenut kyseisen numeron, elämiä ei menetetä. Jos pelaajalla 1 on jo kolme osumaa, tilanne ei vaikuta häneen.

- Voitto: Ensimmäisenä numerot 15–20 ja bullseyen sulkenut pelaaja voittaa.
- Kolmen vaihtoehdon erot:
- H00: Kiinteää järjestystä ei vaadita.
- H20: Aloita osumalla numeroon 20 kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseyeen.
- H25: Aloita osumalla bullseyeen kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G07 Low Pitch Cricket

Vaihtoehdot: L00, L20, L25

Pelaajat yrittävät sulkea määrätty numerot ja kerätä sen jälkeen mahdollisimman paljon pisteitä lisäosumilla. Tavoitteena on sulkea kaikki numerot ensimmäisenä ja saada vastustajaa enemmän pisteitä. Peli muistuttaa G03 Score Cricketiä, mutta siinä käytetään numeroita 1–6 ja bullseyeä.

- Määrätyt numerot: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ja bullseye.
- Numeron sulkeminen: Määrättyyn numeroon on osuttava kolme kertaa sen sulkemiseksi. Yksöisosuma lasketaan yhdeksi, tupla kahdeksi ja triple kolmeksi osumaksi.
- Pisteiden kerääminen: Numeron sulkemisen jälkeen pelaaja voi saada siitä pisteitä lisäosumilla. Esimerkiksi 6:n yksöisosuma antaa 6 pistettä, tupla 12 ja triple 18. Kun kaikki pelaajat ovat sulkeneet saman numeron, siitä ei voi enää saada pisteitä.
- Voitto: Kaikkien numeroiden sulkemisen jälkeen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.
- Kolmen vaihtoehdon erot:
- L00: Kiinteää järjestystä ei vaadita.
- L20: Aloita osumalla numeroon 6 kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 5, 4, 3, 2, 1 ja bullseyeen.

- L25: Aloita osumalla bullseyeen kolme kertaa ja osu sen jälkeen järjestyksessä numeroihin 1, 2, 3, 4, 5 ja 6.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G08 Round Clock

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

Pelaajien on osuttava darttaulun jokaiseen numeroon oikeassa järjestyksessä. Ensimmäisenä kaikkiin numeroihin osunut pelaaja voittaa. Kukin pelaaja heittää vuorollaan kolme tikkaa, mutta voi siirtyä seuraavaan numeroon vasta, kun hän osuu nykyisen kohdenumeron segmenttiin.

- Voitto: Kaikkiin kohdenumeroihin osunut pelaaja voittaa.
- Vaihtoehtojen erot:
- 105, 110, 115, 120: Järjestys alkaa numerosta 1 ja jatkuu vastaavasti numeroon 5, 10, 15 tai 20 asti. Yksöis-, tupla- ja triplarenkaat kelpaavat.
- 205, 210, 215, 220: Järjestys alkaa numerosta 1 ja jatkuu vastaavasti numeroon 5, 10, 15 tai 20 asti. Vain tuplarenkaat kelpaavat.
- 305, 310, 315, 320: Järjestys alkaa numerosta 1 ja jatkuu vastaavasti numeroon 5, 10, 15 tai 20 asti. Vain triplarenkaat kelpaavat.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G09 Shoot Out

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

Pelaajat yrittävät osua kohdenumeroon ja vähentävät pisteitä määritetystä aloituspistemäärästä. Tavoitteena on päästä nollaan ensimmäisenä.

- Aloituspisteet: Vaihtoehdot ilmaisevat aloituspistemäärän. Esimerkiksi -05 tarkoittaa 5 pistettä.
- Kohdenumero: Pelaajat yrittävät osua kohdenumeroon, joka näkyy satunnaisesti LCD-näytössä.
- Pisteiden vähentäminen: Yksöis-, tupla- ja triplarenkaat lasketaan kaikki yhdeksi pisteeksi ja vähennetään aloituspistemäärästä.
- Ohiheitto: Jos pelaaja ei heitä 10 sekunnin kuluessa, heitto lasketaan ohiheitoksi.
- Voitto: Ensimmäisenä aloituspisteet nollaan laskenut pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G10 Shanghai

Vaihtoehdot: 101, 105, 110, 115

Pelaajien on osuttava darttaulun jokaiseen numeroon oikeassa järjestyksessä. Ensimmäisenä kaikkiin numeroihin osunut ja korkeimman pistemäärän saanut pelaaja voittaa. Kutakin kohdenumeroa saa yrittää vain kerran. Osumasta saa pisteitä. Jos pelaaja ei osu, hän ei saa uutta mahdollisuutta osua kyseiseen alueeseen.

- Voitto: Kaikkiin kohdenumeroihin osunut ja korkeimman pistemäärän saanut pelaaja voittaa.
- Vaihtoehtojen erot:
- 101: Järjestys alkaa numerosta 1 ja jatkuu numeroon 20 ja bullseyeen asti.
- 105: Järjestys alkaa numerosta 5 ja jatkuu numeroon 20 ja bullseyeen asti.
- 110: Järjestys alkaa numerosta 10 ja jatkuu numeroon 20 ja bullseyeen asti.

- 115: Järjestys alkaa numerosta 15 ja jatkuu numeroon 20 ja bullseyeen asti.

G11 Halve It

Vaihtoehto: H12

Pelaajien on osuttava LCD-näytössä näkyviin kohdenumeroihin seuraavassa järjestyksessä:

- Ensimmäinen 12, 13 ja 14; yksöis-, tupla- ja triplarenkaat kelpaavat.
- Sitten minkä tahansa numeron tuplarenkaat.
- Sen jälkeen 15, 16, 16; yksöis-, tupla- ja triplarenkaat kelpaavat.
- Sitten minkä tahansa numeron triplarenkaat.
- Sen jälkeen 18, 19 ja 20; yksöis-, tupla- ja triplarenkaat kelpaavat.
- Lopuksi bullseye.

Tässä pelissä pisteet lasketaan yhteen. Jos pelaaja ei osu kierroksen kohteeseen millään kolmesta tikastaan, hänen pistemääränsä puolittuu.

- Voitto: Kaikkiin kohdenumeroihin osunut ja korkeimman pistemäärän saanut pelaaja voittaa.

G12 High Score

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

Pelaajat aloittavat nolasta ja lisäävät jokaisen heitetyn tikan pisteet. Tavoitteena on saada pelin lopussa korkein pistemäärä. Vaihtoehdot määrittävät pelattavien kierrosten määrän. Kaikki pelaajat aloittavat nolasta. Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan, ja jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään.

- Voitto: Asetetun kierrosmäärän jälkeen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

G13 Over (myös: Legs Over)

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

Pelaajat aloittavat nolasta ja laskevat tikkojen pisteet yhteen ylittääkseen tavoitepistemäärän ja säilyttääkseen elämänsä. Tavoitteena on jäädä viimeiseksi pelaajaksi, jolla on elämää jäljellä.

- Aloituselämät: Vaihtoehdot määrittävät pelaajien aloituselämien määrän.
- Aloituspisteet: Pelaajille arvotaan pistemäärä, joka näytetään LCD-näytössä.
- Tavoitepistemäärä: LCD-näyttöön arvotaan pistemäärä. Kun pelaaja saa kierroksella korkeamman kokonaispistemäärän, siitä tulee uusi tavoite, joka muiden pelaajien on ylitettävä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää kierroksella kolme tikkaa ja laskee saamansa pisteet yhteen.
- Elämän menettäminen: Pelaajan on yritettävä saada vähintään yhtä paljon pisteitä kuin aiemmalla kierroksella saatu korkein pistemäärä. Muuten hän menettää elämän.
- Voitto: Viimeiseksi eloon jäänyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G14 Under (myös: Legs Under)

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

Pelaajat aloittavat nolasta ja laskevat tikkojen pisteet yhteen, mutta heidän on jäätävä tavoitepistemäärän alle säilyttääkseen elämänsä. Tavoitteena on jäädä viimeiseksi pelaajaksi, jolla on elämää jäljellä.

- Aloituselämät: Vaihtoehdot määrittävät pelaajien aloituselämien määrän.
- Aloituspisteet: Pelaajille arvotaan pistemäärä, joka näytetään LCD-näytössä.

- **Tavoitepistemäärä:** Kun pelaaja saa kierroksella aiempaa alemman kokonaispistemäärän, siitä tulee uusi tavoite, johon muiden on pyrittävä.
- **Pisteiden lisääminen:** Kukin pelaaja heittää kierroksella kolme tikkaa ja laskee saamansa pisteet yhteen.
- **Elämän menettäminen:** Pelaajan on yritettävä saada enintään sama pistemäärä kuin aiemmalla kierroksella saavutettu alin pistemäärä. Muuten hän menettää elämän.
- **Voitto:** Viimeiseksi eloon jäänyt pelaaja voittaa.
- **Tasotus:** Kukin pelaaja voi ottaa tasotustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G15 Big-6

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

Pelaajat yrittävät osua kohdesegmenttiin säilyttääkseen elämänsä. Tavoitteena on jäädä viimeiseksi pelaajaksi, jolla on elämää jäljellä.

- **Aloituselämät:** Vaihtoehdot määrittävät pelaajien aloituselämien määrän.
- **Ensimmäinen kohde:** Ensimmäinen pelaaja yrittää osua numeron 6 yksöissegmenttiin.
- **Uuden kohteen määrittäminen:** Kukin pelaaja heittää kierroksella kolme tikkaa.
- **Jos ensimmäinen pelaaja osuu numeron 6 yksöissegmenttiin ensimmäisellä tai toisella tikalla,** hän voi määrittää kolmannella tikalla kohteen vastustajalle.
- **Jos ensimmäinen pelaaja osuu numeron 6 yksöissegmenttiin vasta kolmannella tikalla,** vastustajille arvotaan uusi kohdenumero.
- **Jos ensimmäinen pelaaja ei osu numeron 6 yksöissegmenttiin,** hän menettää elämän.
- **Dominoefekti:** Seuraavan pelaajan on osuttava hänelle määritettyyn kohteeseen. Onnistuessaan hän määrittää uuden kohteen seuraavalle pelaajalle.
- **Elämän menettäminen:** Pelaaja menettää elämän, jos hän ei osu vuorollaan määrättyyn kohdesegmenttiin.
- **Voitto:** Viimeiseksi eloon jäänyt pelaaja voittaa.
- **Tasotus:** Kukin pelaaja voi ottaa tasotustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G16 Color

Vaihtoehdot: 100, 200, 300, 400, 500

Pelaajat valitsevat ensin värin, johon he heittävät. He aloittavat nollasta ja lisäävät pisteitä osuessaan omaan väriinsä tai bullseyeen. Tavoitteena on saavuttaa ennalta määritetty tavoitepistemäärä ensimmäisenä.

- **Viitevärinä:** Viitevärinä käytetään yksöisrenkaan väriä. Jos ensimmäinen pelaaja esimerkiksi osuu numeroon 20, väri on sininen riippumatta siitä, osuiko hän yksöis-, tupla- vai triplasegmenttiin.
- **Pelaajien värit:** Ensimmäinen pelaaja heittää tikan määrittääkseen kohdevärin. Parittomat pelaajat (1, 3, 5, 7) saavat saman värin kuin ensimmäinen pelaaja. Parilliset pelaajat (2, 4, 6, 8) saavat eri värin. Jos pelaaja osuu bullseyeen, hänen on heitettävä uudelleen värin määrittämiseksi.
- **Tavoitepistemäärä:** Valitun vaihtoehdon mukaan tavoite on 100, 200, 300, 400 tai 500.
- **Aloitusta nollasta:** Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- **Pisteiden lisääminen:** Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään. Vastustajan värin osumat eivät anna pisteitä.
- **Voitto:** Ensimmäisenä tavoitepistemäärän saavuttanut tai ylittänyt pelaaja voittaa.

- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G17 Bonus Color

Vaihtoehdot: 100, 200, 300, 400, 500

Pelaajat valitsevat ensin värin, johon he heittävät. He aloittavat nollasta ja lisäävät pisteitä osuessaan omaan väriinsä tai bullseyeeen. Jos pelaaja osuu vastustajan väriin, pisteet lisätään vastustajan tulokseen. Tavoitteena on saavuttaa ennalta määritetty tavoitepistemäärä ensimmäisenä.

- Viitevärinä: Viitevärinä käytetään yksöisrenkaan väriä. Jos ensimmäinen pelaaja esimerkiksi osuu numeroon 20, väri on sininen riippumatta siitä, osuiko hän yksöis-, tupla- vai triplasegmenttiin.
- Pelaajien värit: Ensimmäinen pelaaja heittää tikan määrittääkseen kohdevärin. Parittomat pelaajat (1, 3, 5, 7) saavat saman värin kuin ensimmäinen pelaaja. Parilliset pelaajat (2, 4, 6, 8) saavat eri värin. Jos pelaaja osuu bullseyeeen, hänen on heitettävä uudelleen värin määrittämiseksi.
- Tavoitepistemäärä: Valitun vaihtoehdon mukaan tavoite on 100, 200, 300, 400 tai 500.
- Aloitus nollasta: Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään.
- Pisteiden siirtäminen: Jos pelaaja osuu vastustajan väriin, pisteet lisätään vastustajan tulokseen.
- Voitto: Ensimmäisenä tavoitepistemäärän saavuttanut tai ylittänyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G18 Correctional Color

Vaihtoehdot: 100, 200, 300, 400, 500

Pelaajat valitsevat ensin värin, johon he heittävät. He aloittavat nollasta ja lisäävät pisteitä osuessaan omaan väriinsä tai bullseyeeen. Jos pelaaja osuu vastustajan väriin, vastaavat pisteet vähennetään hänen tuloksestaan. Tavoitteena on saavuttaa ennalta määritetty tavoitepistemäärä ensimmäisenä.

- Viitevärinä: Viitevärinä käytetään yksöisrenkaan väriä. Jos ensimmäinen pelaaja esimerkiksi osuu numeroon 20, väri on sininen riippumatta siitä, osuiko hän yksöis-, tupla- vai triplasegmenttiin.
- Pelaajien värit: Ensimmäinen pelaaja heittää tikan määrittääkseen kohdevärin. Parittomat pelaajat (1, 3, 5, 7) saavat saman värin kuin ensimmäinen pelaaja. Parilliset pelaajat (2, 4, 6, 8) saavat eri värin. Jos pelaaja osuu bullseyeeen, hänen on heitettävä uudelleen värin määrittämiseksi.
- Tavoitepistemäärä: Valitun vaihtoehdon mukaan tavoite on 100, 200, 300, 400 tai 500.
- Aloitus nollasta: Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään.
- Pisteiden menettäminen: Jos pelaaja osuu vastustajan väriin, vastaavat pisteet vähennetään.
- Voitto: Ensimmäisenä tavoitepistemäärän saavuttanut tai ylittänyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G19 No Score Color

Vaihtoehdot: 003, 004, 005, 006, 007

Pelaajat valitsevat ensin värin, johon he heittävät. He saavat elämiä osuessaan omaan väriinsä tai bullseyeeen ja menettävät elämiä osuessaan vastustajan väriin. Tavoitteena on jäädä viimeiseksi pelaajaksi, jolla on elämää

jäljellä.

- Viitevärinä: Viitevärinä käytetään yksöisrenkaan väriä. Jos ensimmäinen pelaaja esimerkiksi osuu numeroon 20, väri on sininen riippumatta siitä, osuiko hän yksöis-, tupla- vai triplasegmenttiin.
- Pelaajien värit: Ensimmäinen pelaaja heittää tikan määrittääkseen kohdevärin. Parittomat pelaajat (1, 3, 5, 7) saavat saman värin kuin ensimmäinen pelaaja. Parilliset pelaajat (2, 4, 6, 8) saavat eri värin. Jos pelaaja osuu bullseyeen, hänen on heitettävä uudelleen värin määrittämiseksi.
- Aloituselämät: Vaihtoehdot määrittävät pelaajien aloituselämien määrän.
- Elämien saaminen/menettäminen: Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Osuma omaan väriin tai bullseyeen antaa yhden lisäelämän. Osuma vastustajan väriin vie yhden elämän.
- Voitto: Viimeiseksi eloon jäänyt pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G20 Free-Dart Color

Vaihtoehdot: 005, 010, 015, 020

Pelaajat valitsevat ensin värin, johon he heittävät. He aloittavat nollasta ja laskevat tikkojensa pisteet yhteen. Tavoitteena on saada korkein pistemäärä.

- Viitevärinä: Viitevärinä käytetään yksöisrenkaan väriä. Jos ensimmäinen pelaaja esimerkiksi osuu numeroon 20, väri on sininen riippumatta siitä, osuiko hän yksöis-, tupla- vai triplasegmenttiin.
- Pelaajien värit: Ensimmäinen pelaaja heittää tikan määrittääkseen kohdevärin. Parittomat pelaajat (1, 3, 5, 7) saavat saman värin kuin ensimmäinen pelaaja. Parilliset pelaajat (2, 4, 6, 8) saavat eri värin. Jos pelaaja osuu bullseyeen, hänen on heitettävä uudelleen värin määrittämiseksi.
- Tikkojen määrä: Vaihtoehdot määrittävät kunkin pelaajan tikkojen kokonaismäärän.
- Aloitus nollasta: Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään. Vastustajan värin osumat eivät anna pisteitä.
- Voitto: Korkeimman pistemäärän saanut pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

G21 Shooting I

Jokainen pelaaja heittää kolme tikkaa, ja pisteet lasketaan yhteen. Kierroksen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa kierroksen. Peli jatkuu, kunnes yksi pelaaja on voittanut yhteensä 7 kierrosta.

- Voitto: Lopullinen voittaja on pelaaja, joka voittaa 7 kierrosta.

G22 Shooting II

Jokainen pelaaja heittää kolme tikkaa, ja pisteet lasketaan yhteen. Kierroksen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa kierroksen. Peli jatkuu, kunnes yksi pelaaja on voittanut yhteensä 7 kierrosta. Vain numeroiden 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 yksöis-, tupla- ja tripla-alueet ovat voimassa, samoin bullseyen yksöis- ja tupla-alueet.

- Voitto: Lopullinen voittaja on pelaaja, joka voittaa 7 kierrosta.

G23 Shooting III

Jokainen pelaaja heittää kolme tikkaa, ja pisteet lasketaan yhteen. Kierroksen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa kierroksen. Peli kestää kuitenkin vain seitsemän kierrosta.

- Voitto: Ensimmäisenä 4 kierrosta voittanut pelaaja voittaa pelin.

G24 Shooting IV

Jokainen pelaaja heittää kolme tikkaa, ja pisteet lasketaan yhteen. Kierroksen eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa kierroksen. Peli kestää vain seitsemän kierrosta. Vain numeroiden 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 yksöis-, tupla- ja tripla-alueet ovat voimassa, samoin bullseyen yksöis- ja tupla-alueet.

- Voitto: Ensimmäisenä 4 kierrosta voittanut pelaaja voittaa pelin.

G25 Gotcha

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

Pelaajat aloittavat nollasta ja lisäävät tikkojen pisteet saavuttaakseen tavoitepistemäärän. "Gotcha" tapahtuu, kun vastustaja saa saman pistemäärän. Tavoitteena on saavuttaa ennalta määritetty tavoite ensimmäisenä.

- Tavoitepistemäärä: Valitun vaihtoehdon mukaan pelaajat valitsevat tavoitteeksi 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 tai 901.
- Aloitus nollasta: Kaikki pelaajat aloittavat nollasta pisteestä.
- Pisteiden lisääminen: Kukin pelaaja heittää kolme tikkaa vuorollaan. Jokaisen osuman pisteet lisätään kokonaispistemäärään.
- Gotcha: Jos pelaajan pistemäärä on täsmälleen sama kuin edellisen pelaajan, Gotcha onnistuu ja kyseisen pelaajan pistemäärä palautuu nollaan.
- Bust: Jos pelaaja saa enemmän pisteitä kuin tavoitepistemäärän saavuttamiseen tarvitaan, tapahtuu bust ja pistemäärä palautetaan vuoron alun arvoon.
- Voitto: Ensimmäisenä täsmälleen tavoitepistemäärän saavuttanut pelaaja voittaa.
- Tasoitus: Kukin pelaaja voi ottaa tasoitustoiminnon käyttöön määrittämällä omat vaihtoehdonsa "HANDICAP/ELIMINATE"-painikkeella.

Osa 6: Tärkeä huomautus

1. Kuljetuksen tai normaalin käytön aikana darttaulun pisteytyssegmentit voivat juuttua tilapäisesti, jolloin taulu "jäätty". Tällöin e-BOARD-tietokoneen itsediagnostiikkatoiminto käynnistyy automaattisesti. Darttaulu suorittaa itsetestin juuttuneen segmentin tunnistamiseksi. Näyttöön tulee virheilmoitus, jossa kuvataan "jäätynyt" painike tai segmentti.

A. Etsi "jäätynyt" segmentti näytön ilmoituksen perusteella.

B. Paina "jäätynyttä" segmenttiä lujasti, kunnes se vapautuu ja palautuu normaaliin liikerataansa. Kun juuttuneet segmentit ovat vapautuneet, virheilmoitus katoaa ja darttaulu toimii jälleen normaalisti.



2. Peli on tarkoitettu vain softtip-tikoille. Älä koskaan käytä teräskärkisiä tikkoja tai tavallista pidempiä softtip-kärkiä (enimmäispituus: 2,5 cm).

3. Elektroniikan ja mekaniikan reagointi vaatii aikaa heittojen välillä. Jos kaksi heittoa tehdään liian nopeasti peräkkäin, irrota toinen tikka ja heitä uudelleen, jotta pisteet kirjautuvat oikein.

4. Älä heitä tikkoja liian suurella voimalla. Liian kova heitto rikkoo usein kärkiä ja kuluttaa taulua liikaa.

Hyödyllinen vinkki: Kierrä tikkaa poistettaessa oikealle (myötäpäivään), jotta kärki ei löysty. Näin tikka irtaa helpommin ja kärki kestää pidempään.

