

לוח קליעה אלקטרוני

מספר פריט 881

מדריך למשתמש והוראות משחק



תודה שבחרתם בלוח הקליעה האלקטרוני הזה!

תוכן העניינים

1. מבוא למוצר

2. התקנה

• 2.1 הוראות התקנה

• 2.2 אספקת חשמל

3. כללי ניקוד

4. הוראות הפעלה

• 4.1 תפקידי הלחצנים

• 4.2 צג LCD

• 4.3 רשימת צלילים

5. הסבר על המשחקים: 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. הערה חשובה

אזהרה: למען הבטיחות, ילדים חייבים להשתמש במוצר זה בהשגחת מבוגר בלבד. קראו מדריך זה בעיון ושמרו אותו לעיון בעתיד.

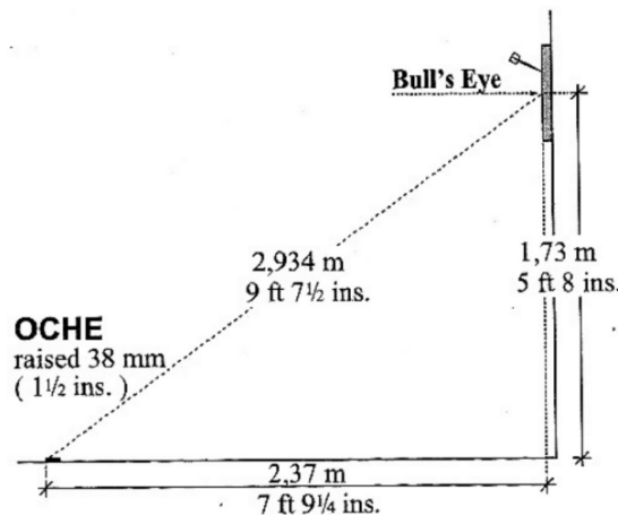
סעיף 1: מבוא למוצר

- מידות המוצר: $2.2 \times 41 \times 47$ ס"מ.
- לוח הקליעה האלקטרוני מציע 25 משחקים עם 157 אפשרויות.
- עד 8 שחקנים יכולים להשתתף במשחק בו-זמנית.
- המוצר מחשב את הניקוד באופן אוטומטי ומכריז עליו בקול.

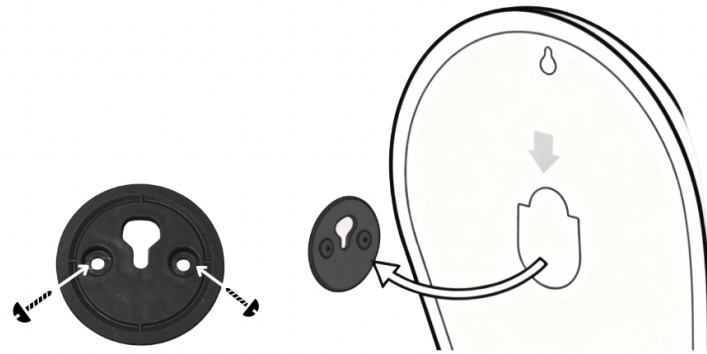
סעיף 2: התקנה

2.1 הוראות התקנה

- **גובה:** מרכז ה-bullseye צריך להיות בגובה 1.73 מ' מהרצפה.
- **מרחק מהלוח:** המרחק האופקי מפני לוח הקליעה ועד לקצה הקדמי של קו הזריקה צריך להיות 2.37 מ'.
- **תליית הלוח:** התקינו את התושבת על הקיר באמצעות שני הברגים. אם הברגים אינם מוברגים לתוך ניצב בקיר, השתמשו בדיבלים. הניחו את הלוח על תושבת ההתקנה ובדקו שהוא צמוד ויציב על הקיר.



באיור, "Bull's Eye" מציין את מרכז ה-bullseye. הכיתוב "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" פירושו שקו הזריקה מוגבה ב-38 מ"מ (1½ אינץ').



2.2 אספקת חשמל

• הלוח פועל באמצעות 3 סוללות AAA של 1.5 וולט (אינן כלולות). פתחו את תא הסוללות בגב המכשיר כדי להתקין אותן.

• ניתן להפעיל את הלוח גם באמצעות כבל USB-C (אינו כלול).

סעיף 3: כללי ניקוד

אזור • ניקוד

טבעת כפולה • ערך $2 \times$

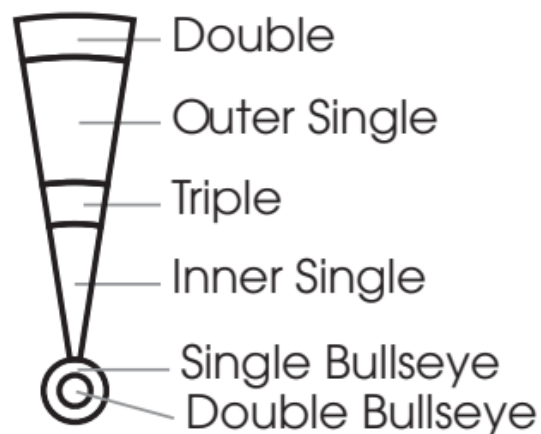
טבעת יחידה חיצונית • ערך $1 \times$

טבעת משולשת • ערך $3 \times$

טבעת יחידה פנימית • ערך $1 \times$

יחיד • $\text{bullseye } 25 = 1 \times 25$

כפול • $\text{bullseye } 50 = 2 \times 25$



סעיף 4: הוראות הפעלה

4.1 תפקידי הלחצנים

לחצן "GAME/POWER"

• **הפעלה:** לחיצה קצרה מפעילה את המכשיר; לחיצה ממושכת מכבה אותו. לאחר יותר מ-10 דקות ללא פעילות, המכשיר עובר אוטומטית למצב שינה.

• **בחירת משחק:** לחצו לחיצה קצרה כדי לבחור משחק G01–G25.

• **סיום:** ניתן ללחוץ על הלחצן כדי לסיים את המשחק.

לחצן "OPTION/SCORE"

• **בחירת אפשרות:** לחצו לחיצה קצרה כדי לבחור אפשרות.

• **בדיקת ניקוד:** במהלך המשחק לחצו שוב ושוב כדי לבדוק את הניקוד של כל שחקן. לאחר שתי שניות ללא לחיצה, הצג חוזר אוטומטית למצב המשחק הרגיל.

לחצן "PLAYER/MISS"

• **בחירת מספר שחקנים:** לחצו לחיצה קצרה כדי לבחור בין שחקן יחיד ל-8 שחקנים.

• **רישום החטאה:** במהלך המשחק לחצו לחיצה קצרה כדי לרשום אפס נקודות עבור חצים שנחתו מחוץ לאזורי המטרה.

לחצן "HANDICAP/ELIMINATE"

• **התאמת רמה:** ניתן להגדיר רמת קושי שונה לכל שחקן באמצעות שינוי אפשרויות המשנה של המשחק. שימו לב: בחלק מהמשחקים אין פונקציית התאמת רמה.

• **ביטול ניקוד:** במהלך המשחק ניתן לבטל ניקוד של חץ שכבר נרשם אך נפל משום שלא ננעץ היטב בלוח.

לחצן "SOUND/DOUBLE"

• **צליל:** לחיצה ממושכת של 3 שניות מפעילה או מכבה את הצליל. סמל הצליל בצג מציין שהצליל פועל; היעדר הסמל מציין שהוא כבוי.

• **Double:** "Double In" ו-"Double Out" ומפעילה את המצבים "G01 Count Down" פונקציה זו פועלת רק במשחק **Double**.

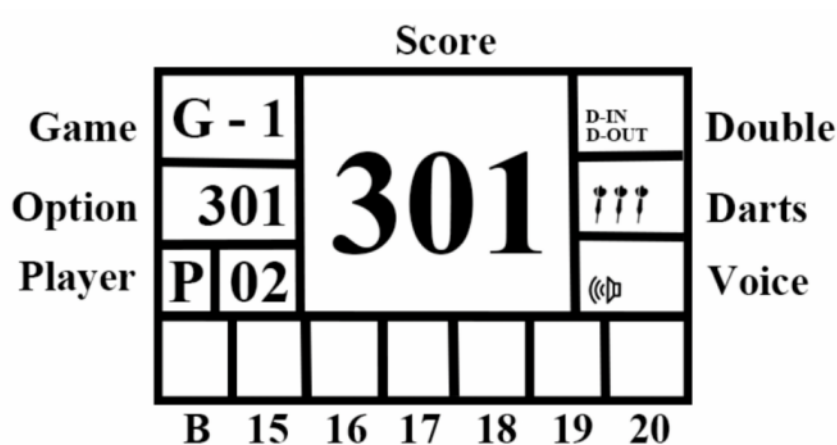
לחצן "START/NEXT"

• **התחלה:** לחצו כדי להתחיל את המשחק לאחר השלמת ההגדרות.

• **הבא:** במהלך המשחק לחצו כדי לעבור לשחקן הבא.

4.2 צג LCD

צג ה-LCD מציג את פרטי המשחק ואת הניקוד.



מקרא לתרשים: Score = ניקוד; Game = משחק; Option = אפשרות; Player = שחקן; Double = כפול; Darts = חצים; Voice = קול; B = bullseye.

4.3 רשימת צלילים

מס' • צליל • תיאור • סוג צליל

1 • אפקט "Dididi" • צליל של זריקה תקפה במשחק Cricket • אפקט צליל

2 • צליל זכוכית נשברת • צליל של זריקה לא תקפה • אפקט צליל

3 • צליל מתכתי שלילי • לחיצה על לחצן שגוי • אפקט צליל

4 • צליל מתכתי • לחיצה על לחצן נכון • אפקט צליל

5 • צליל פיצוץ • התראת bust כאשר הניקוד שנותר יורד מתחת לאפס • אפקט צליל

6 • Triple • קול • חץ נוחת בטבעת המשולשת

7 • Double • קול • חץ נוחת בטבעת הכפולה

8 • bullseye • קול bullseye חץ נוחת בטבעת • היחיד

9 • bullseye כפול • קול bullseye כפול • חץ נוחת בטבעת bullseye

10 • שחקן הבא • התראה למעבר לשחקן הבא • קול

11 • מנצח • הכרזה על המנצח • קול

סעיף 5: הסבר על המשחקים

G01 Count Down

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

השחקנים מתחילים בניקוד שנקבע ומחסרים את ניקוד החצים שלהם עד להגעה מדויקת לאפס. המטרה היא להיות הראשון שמגיע לאפס.

• **ניקוד התחלה:** בהתאם לאפשרות שנבחרה, כל שחקן מתחיל ב-301, 501, 601, 701, 801 או 999 נקודות.

• **חיסור נקודות:** בכל תור השחקנים זורקים שלושה חצים, והנקודות שנצברו מופחתות מהניקוד הנוכחי.

אם שחקן צובר יותר נקודות מהניקוד שנותר לו, התור מסתיים והניקוד חוזר לערך שהיה בתחילת התור: **Bust**.

• **ניצחון:** השחקן הראשון שמגיע בדיוק לאפס מנצח.

• **התאמת רמה:** כל שחקן יכול להגדיר אפשרויות שונות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

• **SOUND/DOUBLE:** באמצעות Double ניתן להפעיל מצבי **Double**.

יש לפגוע באזור כפול כדי להתחיל את המשחק: **Double In**.

אם זריקה מורידה את bust יש לפגוע באזור כפול כדי להפחית את הניקוד בדיוק לאפס. מתרחש **Double Out**: הניקוד מתחת ל-1.

אם זריקה מורידה את הניקוד מתחת bust יש לפגוע באזור כפול כדי להתחיל ולסיים. מתרחש **Double In & Out**: ל-1.

G02 Count Up

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

השחקנים מתחילים מאפס ומוסיפים את ניקוד הזריקות כדי להגיע לניקוד היעד. המטרה היא להיות הראשון שמגיע ליעד שנקבע מראש.

• **ניקוד יעד:** בהתאם לאפשרות: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 או 900 נקודות.

• **התחלה מאפס:** כל השחקנים מתחילים באפס.

• **הוספת נקודות:** בכל תור נזרקים שלושה חצים, וניקוד כל פגיעה מתווסף לסך של השחקן.

• **ניצחון:** הראשון שמגיע לניקוד היעד או עובר אותו מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G03 Score Cricket (Standard Cricket מוכר גם בשם)

אפשרויות: E00, E20, E25

השחקנים מנסים לסגור מספרים מוגדרים ולאחר מכן לצבור נקודות מפגיעות נוספות. המטרה היא לסגור את כל המספרים ראשונים ולהשיג ניקוד גבוה מזה של היריב.

• **מספרים מוגדרים:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 ו-bullseye.

• **סגירת מספר:** יש לפגוע במספר שלוש פעמים. פגיעה יחידה נספרת פעם אחת, כפולה פעמיים ומשולשת שלוש פעמים.

• **צבירת נקודות:** לאחר סגירת מספר, פגיעות נוספות בו מעניקות נקודות. לדוגמה, לאחר סגירת 20, פגיעה יחידה שווה 20, כפולה 40 ומשולשת 60 נקודות. כאשר כל השחקנים סגרו את אותו מספר, אין צוברים עליו עוד נקודות.

• **ניצחון:** לאחר סגירת כל המספרים, השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:**

• **E00:** אין סדר התחלה מוגדר.

• לפי הסדר bullseye-התחילו בשלוש פגיעות ב-20, ואז כווננו ל-15, 16, 17, 18, 19 ול **E20:**

• ואז כווננו ל-15, 16, 17, 18, 19 ו-20 לפי הסדר, bullseye-התחילו בשלוש פגיעות ב **E25:**

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G04 Simple Cricket (No Score Cricket מוכר גם בשם)

אפשרויות: N00, N20, N25

השחקנים מנסים לסגור את המספרים המוגדרים בלי לצבור נקודות. המטרה היא להיות הראשון שסוגר את כולם.

• **מספרים מוגדרים:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 ו-bullseye.

• **סגירת מספר:** נדרשות שלוש פגיעות; יחידה נספרת פעם אחת, כפולה פעמיים ומשולשת שלוש פעמים.

• **ניצחון:** הראשון שסוגר את כל המספרים מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** N00 ללא סדר; N20 מתחיל ב-20 ואז 15, 16, 17, 18, 19 ו-N25; bullseye מתחיל ב-bullseye ואז 15, 16, 17, 18, 19 ו-20.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G05 Cut Throat Cricket

אפשרויות: C00, C20, C25

השחקנים סוגרים את המספרים המוגדרים ומעניקים נקודות ליריבים. המטרה היא לסגור את כל המספרים ראשונים ולצבור פחות נקודות מהיריבים.

• **מספרים מוגדרים:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 ו-bullseye.

• **סגירת מספר:** נדרשות שלוש פגיעות; יחידה נספרת פעם אחת, כפולה פעמיים ומשולשת שלוש פעמים.

• **הענקת נקודות (כלל "Cut-Throat"):** לאחר סגירת מספר, פגיעות נוספות בו מעניקות נקודות ליריבים שטרם סגרו אותו. יריב שכבר סגר אותו אינו מקבל נקודות.

• **ניצחון:** לאחר שכל המספרים נסגרו, בעל הניקוד הנמוך ביותר מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** C00 ללא סדר; C20 מתחיל ב-20 ואז 19, 18, 17, 16, 15 ו-bullseye; C25 מתחיל ב-20 ואז 19, 18, 17, 16, 15 ו-bullseye.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G06 Killer Cricket

אפשרויות: H00, H20, H25

השחקנים סוגרים את המספרים המוגדרים ומנסים לקחת חיים מהיריבים. המטרה היא לסגור את כל המספרים.

• **מספרים מוגדרים:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 ו-bullseye.

• **סגירת מספר:** מספר נסגר לאחר שלוש פגיעות; יחידה נספרת פעם אחת, כפולה פעמיים ומשולשת שלוש פעמים.

• **לקיחת חיים:** לאחר סגירת מספר עם יותר משלוש פגיעות, אפשר לקחת חיים מיריב שטרם סגר את המספר. לדוגמה, אם לשחקן 1 יש פגיעה אחת או שתיים ב-15 ותורו של שחקן 2, שחקן 1 מאבד חיים אם שחקן 2 סוגר את המספר עם יותר משלוש פגיעות: פגיעה אחת ואז 15 משולש, או שתי פגיעות ואז 15 כפול או משולש. יריב שכבר סגר את המספר אינו מאבד חיים. אם לשחקן 1 יש שלוש פגיעות, הוא אינו מושפע.

• **ניצחון:** הראשון שסוגר את המספרים 15–20 ואת bullseye מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** H00 ללא סדר; H20: 20 ואז 19, 18, 17, 16, 15 ו-bullseye; H25: bullseye ואז 15, 16, 17, 18, 19, 20 ו-bullseye.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G07 Low Pitch Cricket

אפשרויות: L00, L20, L25

משחק זה דומה ל-G03 Score Cricket, אך משתמש במספרים 1–6 וב-bullseye. השחקנים סוגרים את המספרים ואז צוברים נקודות מפגיעות נוספות.

• **מספרים מוגדרים:** 1, 2, 3, 4, 5, 6 ו-bullseye.

• **סגירת מספר:** נדרשות שלוש פגיעות; יחידה נספרת פעם אחת, כפולה פעמיים ומשולשת שלוש פעמים.

• **צבירת נקודות:** לאחר סגירת 6, פגיעה יחידה ב-6 שווה 6 נקודות, כפולה 12 ומשולשת 18. כאשר כולם סוגרים מספר, מפסיקים לצבור עליו נקודות.

• **ניצחון:** לאחר סגירת כל המספרים, בעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** L00 ללא סדר; L20 מתחיל ב-6 ואז 5, 4, 3, 2, 1 ו-bullseye; L25 מתחיל ב-bullseye ואז 5, 4, 3, 2, 1 ו-bullseye.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G08 Round Clock

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

השחקנים צריכים לפגוע בכל המספרים בלוח לפי הסדר. אי אפשר לעבור למספר הבא לפני שפוגעים באזור של המספר הנוכחי. כל שחקן זורק שלושה חצים בכל תור.

• **ניצחון:** השחקן שמשלים את כל המספרים המיועדים מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** האפשרויות 105, 110, 115 ו-120 מתחילות ב-1 וממשיכות עד 5, 10, 15 או 20 בהתאמה; טבעות יחידות, כפולות ומשולשות מתקבלות. באפשרויות 205–220 מתקבלות רק טבעות כפולות, ובאפשרויות 305–320 רק טבעות משולשות.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G09 Shoot Out

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

השחקנים מנסים לפגוע במספר היעד ולהפחית נקודות מניקוד ההתחלה. המטרה היא להגיע לאפס ראשונים.

• **ניקוד התחלה:** האפשרות קובעת את הניקוד; למשל, 05- פירושו 5 נקודות.

• **מספר יעד:** יש לפגוע במספר שמופיע באקראי בצג ה-LCD.

• **חיסור נקודות:** פגיעה בטבעת יחידה, כפולה או משולשת נחשבת לנקודה אחת ומופחתת מניקוד ההתחלה.

• **החטאה:** אם השחקן אינו זורק בתוך 10 שניות, הזריקה נחשבת להחטאה.

• **ניצחון:** הראשון שמפחית את ניקוד ההתחלה ל-0 מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G10 Shanghai

אפשרויות: 101, 105, 110, 115

יש לפגוע במספרי היעד לפי הסדר. ניתן לנסות כל מספר יעד פעם אחת בלבד. פגיעה מוסיפה נקודות; החטאה מסיימת את ההזדמנות לפגוע באזור זה.

• **ניצחון:** השחקן שמשלים את כל מספרי היעד ובעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

• **הבדלים בין האפשרויות:** 101 מתחיל ב-1, 105 ב-5, 110 ב-10 ו-115 ב-15; כולם ממשיכים עד 20 ו-bullseye.

G11 Halve It

אפשרות: H12

פגעו במספרי היעד שמופיעים בצג ה-LCD לפי הסדר:

• תחילה 12, 13 ו-14; פגיעות יחידות, כפולות ומשולשות מתקבלות.

• לאחר מכן טבעות כפולות בכל מספר.

• לאחר מכן 15, 16 ו-16; פגיעות יחידות, כפולות ומשולשות מתקבלות.

• לאחר מכן טבעות משולשות בכל מספר.

• לאחר מכן 18, 19 ו-20; פגיעות יחידות, כפולות ומשולשות מתקבלות.

• לבסוף bullseye.

הנקודות מצטברות. אם שחקן אינו פוגע במטרה שנקבעה במהלך שלושת החצים בתור, הניקוד שלו נחצה.

• **ניצחון:** השחקן שמשלים את כל המטרות ובעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

G12 High Score

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

השחקנים מתחילים מאפס ומוסיפים את נקודות כל זריקה. המטרה היא להשיג את הניקוד הגבוה ביותר בסוף המשחק. האפשרות קובעת את מספר הסיבובים. בכל תור כל שחקן זורק שלושה חצים והניקוד מתווסף לסך שלו.

• **ניצחון:** לאחר מספר הסיבובים שנקבע, בעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

G13 Over (Legs Over גם בשם)

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

השחקנים מתחילים מאפס ומוסיפים נקודות כדי לעבור את ניקוד היעד ולשמור על חייהם. המטרה היא להיות השחקן האחרון שנותרו לו חיים.

• **חיים בתחילה:** האפשרות קובעת את מספר החיים ההתחלתי.

• **ניקוד פתיחה:** ניקוד אקראי מוצג בצג ה-LCD עבור השחקנים.

• **ניקוד יעד:** ניקוד אקראי מוצג. כאשר שחקן משיג סכום גבוה יותר בתור, הסכום הזה הופך ליעד החדש שיש לעבור.

• **הוספת נקודות:** בכל תור נזרקים שלושה חצים והנקודות מצטברות.

• **איבוד חיים:** על השחקן להשיג בתור ניקוד שווה או גבוה מהניקוד הגבוה הקודם; אחרת הוא מאבד חיים אחד.

• **ניצחון:** השחקן האחרון שנותרו לו חיים מנצח.

• **התאמת רמה:** כל שחקן יכול לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G14 Under (Legs Under גם בשם)

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

השחקנים מתחילים מאפס ומוסיפים נקודות, אך צריכים להישאר מתחת לניקוד היעד כדי לשמור על חייהם. המטרה היא להיות השחקן האחרון שנותרו לו חיים.

• **חיים בתחילה:** האפשרות קובעת את מספר החיים ההתחלתי.

• **ניקוד פתיחה:** ניקוד אקראי מוצג בצג ה-LCD.

• **ניקוד יעד:** כאשר שחקן משיג סכום נמוך יותר בתור, הוא הופך ליעד החדש שיש להישאר מתחתיו.

• **הוספת נקודות:** בכל תור נזרקים שלושה חצים והנקודות מצטברות.

- **איבוד חיים:** ניקוד השחקן חייב לא לעלות על הניקוד הנמוך הקודם בתור; אחרת הוא מאבד חיים אחד.
- **ניצחון:** השחקן האחרון שנותרו לו חיים מנצח.
- **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G15 Big-6

- אפשרויות:** B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21
- השחקנים מנסים לפגוע באזור היעד כדי לשמור על חייהם. המטרה היא להיות השחקן האחרון שנותרו לו חיים.
- **חיים בתחילה:** האפשרות קובעת את מספר החיים ההתחלתי.
 - **יעד ראשון:** השחקן הראשון מנסה לפגוע באזור היחיד של המספר 6.
 - **בחירת יעד חדש:** כל שחקן זורק שלושה חצים בכל תור.
 - אם השחקן הראשון פוגע באזור היחיד של 6 בזריקה הראשונה או השנייה, הוא יכול לבחור יעד ליריב בזריקה השלישית.
 - אם פגע באזור היחיד של 6 רק בזריקה השלישית, נבחר באקראי מספר יעד חדש ליריבים.
 - אם לא פגע באזור היחיד של 6, הוא מאבד חיים אחד.
 - **המשך המשחק:** השחקן הבא צריך לפגוע ביעד שנקבע לו. אם הצליח, הוא קובע יעד חדש לשחקן הבא.
 - **איבוד חיים:** שחקן מאבד חיים אם אינו פוגע באזור היעד שנקבע לו במהלך תורו.
 - **ניצחון:** השחקן האחרון שנותרו לו חיים מנצח.
 - **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G16 Color

- אפשרויות:** 500, 400, 300, 200, 100
- השחקנים קובעים את צבע המטרה. הם מתחילים מאפס וצוברים נקודות כאשר הם פוגעים בצבע שלהם או ב-bullseye. המטרה היא להגיע ראשונים לניקוד שנקבע.
- **צבע ייחוס:** צבע הטבעת היחידה. לדוגמה, פגיעה במספר 20 קובעת לשחקן צבע כחול, בין אם פגע בטבעת יחידה, כפולה או משולשת.
 - **צבעי השחקנים:** השחקן הראשון זורק חץ כדי לקבוע את צבע המטרה. שחקנים במספרים אי-זוגיים (1, 3, 5, 7) מקבלים את צבע השחקן הראשון; שחקנים במספרים זוגיים (2, 4, 6, 8) מקבלים את הצבע האחר. אם פגעו ב-bullseye, יש לזרוק שוב לקביעת הצבע.
 - **ניקוד יעד:** בהתאם לאפשרות: 100, 200, 300, 400 או 500 נקודות.
 - **התחלה מאפס:** כל השחקנים מתחילים באפס.
 - **הוספת נקודות:** בכל תור כל שחקן זורק שלושה חצים; פגיעות בצבע שלו מתווספות לסך הנקודות. פגיעה בצבע היריב אינה מזכה בנקודות.

• **ניצחון:** הראשון שמגיע לניקוד היעד או עובר אותו מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G17 Bonus Color

אפשרויות: 500, 400, 300, 200, 100

השחקנים קובעים את צבע המטרה. הם מתחילים מאפס וצוברים נקודות בפגיעה בצבע שלהם או ב-bullseye. פגיעה בצבע היריב מעניקה נקודות ליריב. המטרה היא להגיע ראשונים לניקוד שנקבע.

• **צבע ייחוס:** צבע הטבעת היחידה. לדוגמה, פגיעה ב-20 קובעת צבע כחול ללא קשר לטבעת שנפגעה.

• **צבעי השחקנים:** השחקן הראשון זורק חץ לקביעת הצבע. שחקנים אי-זוגיים (1, 3, 5, 7) מקבלים את אותו צבע; שחקנים זוגיים (2, 4, 6, 8) מקבלים את הצבע האחר. לאחר פגיעה ב-bullseye יש לזרוק שוב.

• **ניקוד יעד:** 500, 400, 300, 200, 100 נקודות, לפי האפשרות.

• **התחלה מאפס:** כל השחקנים מתחילים מאפס.

• **הוספת נקודות:** כל שחקן זורק שלושה חצים בתור; נקודות הפגיעות בצבעו מתווספות לניקודו. פגיעה בצבע היריב אינה מעניקה נקודות לזורק.

• **העברת נקודות ליריב:** פגיעה בצבע היריב מוסיפה את הנקודות לניקוד היריב.

• **ניצחון:** הראשון שמגיע לניקוד היעד או עובר אותו מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G18 Correctional Color

אפשרויות: 500, 400, 300, 200, 100

השחקנים קובעים את צבע המטרה. פגיעה בצבע שלהם או ב-bullseye מוסיפה נקודות; פגיעה בצבע היריב מפחיתה נקודות מהניקוד שלהם עצמם. המטרה היא להגיע ראשונים לניקוד שנקבע.

• **צבע ייחוס:** צבע הטבעת היחידה; פגיעה ב-20 קובעת צבע כחול ללא קשר לטבעת שנפגעה.

• **צבעי השחקנים:** השחקן הראשון זורק חץ לקביעת הצבע. שחקנים אי-זוגיים (1, 3, 5, 7) מקבלים צבע זהה, וזוגיים (2, 4, 6, 8) את הצבע האחר. לאחר bullseye יש לזרוק שוב.

• **ניקוד יעד:** 500, 400, 300, 200, 100 נקודות, לפי האפשרות.

• **התחלה מאפס:** כולם מתחילים מאפס.

• **הוספת נקודות:** כל שחקן זורק שלושה חצים בתור ונקודות הפגיעות מתווספות לניקודו.

• **הפחתת נקודות:** פגיעה בצבע היריב מפחיתה את הנקודות הרלוונטיות מניקוד השחקן עצמו.

• **ניצחון:** הראשון שמגיע לניקוד היעד או עובר אותו מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G19 No Score Color

אפשרויות: 007, 006, 005, 004, 003

השחקנים קובעים את צבע המטרה. פגיעה בצבע שלהם או ב-bullseye מעניקה חיים; פגיעה בצבע היריב גורמת לאובדן חיים. המטרה היא להיות השחקן האחרון שנותרו לו חיים.

• **צבעי ייחוס ושחקנים:** נקבעים באותו אופן כמו ב-G16 Color.

• **חיים בתחילה:** האפשרות קובעת את מספר החיים ההתחלתי.

• **קבלת חיים ואובדנם:** כל שחקן זורק שלושה חצים בתור. פגיעה בצבע שלו או ב-bullseye מעניקה חיים אחד; פגיעה בצבע היריב גורמת לאובדן חיים אחד.

• **ניצחון:** השחקן האחרון שנותרו לו חיים מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G20 Free-Dart Color

אפשרויות: 020, 015, 010, 005

השחקנים קובעים את צבע המטרה, מתחילים מאפס ומסכמים את נקודות הזריקות. המטרה היא להשיג את הניקוד הגבוה ביותר.

• **צבעי ייחוס ושחקנים:** נקבעים באותו אופן כמו ב-G16 Color.

• **מספר חצים:** האפשרות קובעת את מספר החצים הכולל לכל שחקן.

• **התחלה מאפס:** כולם מתחילים מאפס.

• **הוספת נקודות:** בכל תור השחקן זורק שלושה חצים. פגיעה בצבעו מעניקה נקודות; פגיעה בצבע היריב אינה מעניקה נקודות.

• **ניצחון:** השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

G21 Shooting I

כל שחקן זורק שלושה חצים והנקודות מצטברות. השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר בסיבוב מנצח בו. המשחק נמשך עד ששחקן זוכה בשבעה סיבובים בסך הכול.

• **ניצחון:** המנצח הסופי הוא השחקן שזכה בשבעה סיבובים.

G22 Shooting II

כל שחקן זורק שלושה חצים והנקודות מצטברות. השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר זוכה בסיבוב. המשחק נמשך עד ששחקן זוכה בשבעה סיבובים. רק אזורים יחידים, כפולים ומשולשים במספרים 15, 16, 17, 18, 19 ו-20, וכן bullseye יחיד וכפול, נחשבים.

• **ניצחון:** המנצח הסופי הוא השחקן שזכה בשבעה סיבובים.

G23 Shooting III

כל שחקן זורק שלושה חצים ומסכם את הנקודות. בעל הניקוד הגבוה ביותר בסיבוב זוכה בו. המשחק כולל שבעה סיבובים בלבד.

• **ניצחון:** הראשון שזוכה בארבעה סיבובים מנצח.

G24 Shooting IV

כל שחקן זורק שלושה חצים ומסכם את הנקודות. בעל הניקוד הגבוה ביותר בסיבוב זוכה בו. המשחק נמשך שבעה סיבובים בלבד. רק אזורי יחידים, כפולים ומשולשים במספרים 15, 16, 17, 18, 19 ו-20, וכן bullseye יחיד וכפול, נחשבים.

• **ניצחון:** הראשון שזוכה בארבעה סיבובים מנצח.

G25 Gotcha

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

השחקנים מתחילים מאפס ומוסיפים נקודות כדי להגיע לניקוד היעד. "Gotcha" מתרחש כאשר היריב מגיע לאותו ניקוד. המטרה היא להיות הראשון שמגיע ליעד שנקבע מראש.

• **ניקוד יעד:** בהתאם לאפשרות: 901 או 801, 701, 601, 501, 401, 301, 201, 101 נקודות.

• **התחלה מאפס:** כל השחקנים מתחילים מאפס.

• **הוספת נקודות:** כל שחקן זורק שלושה חצים בתור ונקודות הפגיעות מתווספות לסך שלו.

מצליחה וניקוד השחקן שזה עתה Gotcha אם ניקוד השחקן זהה בדיוק לניקוד של השחקן הקודם, פעולת: **Gotcha** • זרק מתאפס

והניקוד חוזר לערכו בתחילת התור bust אם שחקן צובר יותר נקודות מהדרוש כדי להגיע ליעד, מתרחש: **Bust** •

• **ניצחון:** הראשון שמגיע בדיוק לניקוד היעד מנצח.

• **התאמת רמה:** ניתן לשנות אפשרויות באמצעות "HANDICAP/ELIMINATE".

סעיף 6: הערה חשובה

1. במהלך הובלה או שימוש רגיל, מקטעי הניקוד בלוח עלולים להיתקע זמנית והלוח עלול "לקפוא". במקרה כזה מופעלת אוטומטית פונקציית האבחון העצמי המובנית של מחשב e-BOARD. הלוח מבצע בדיקה עצמית כדי לזהות את המקטע התקוע. בצג מופיעה הודעת שגיאה המתארת לחצן או מקטע "קפוא".

A. "לאחר הופעת ההודעה בצג, מצאו את המקטע "הקפוא".

B. לחצו בחוזקה על המקטע התקוע עד שישתחרר וינוע שוב בחופשיות. לאחר שחרורו הודעת השגיאה אמורה להיעלם והלוח אמור לפעול כרגיל.



2. המשחק מיועד לחצים בעלי חוד רך בלבד. לעולם אל תשתמשו בחצים בעלי חוד פלדה או בחד רך ארוך מדי (אורך מרבי: 2.5 ס"מ).

3. הרכיבים האלקטרוניים והמכניים זקוקים לזמן תגובה בין זריקות. אם נזרקים שני חצים מהר מדי בזה אחר זה, הוציאו את החץ השני וזרקו אותו שוב כדי שהניקוד יירשם כראוי.

4. אל תזרקו את החצים בכוח מופרז. זריקות חזקות מדי שוברות לעיתים קרובות את החודים וגורמות לבלאי יתר של הלוח.

עצה מועילה: כדי למנוע התרופפות של חודי החצים, סובבו את החץ ימינה (עם כיוון השעון) בעת הוצאתו מהלוח. כך יהיה קל יותר להוציאו והחד יחזיק מעמד זמן רב יותר.

