

ELEKTRONSKA PIKADO META

Br. artikla 881

[Korisnički priručnik i upute za igru](#)



Hvala što ste odabrali ovu elektronsku pikado metu!

Sadržaj

1. Predstavljanje proizvoda
2. Postavljanje
 - 2.1 Upute za montažu
 - 2.2 Napajanje
3. Pravila bodovanja
4. Upute za uporabu
 - 4.1 Funkcije tipki
 - 4.2 LCD zaslon
 - 4.3 Popis zvukova
5. Pravila igara: 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. Važna napomena

Upozorenje: Radi sigurnosti djeca smiju upotrebljavati ovaj proizvod samo pod nadzorom odrasle osobe. Pažljivo pročitajte priručnik i sačuvajte ga za buduću uporabu.

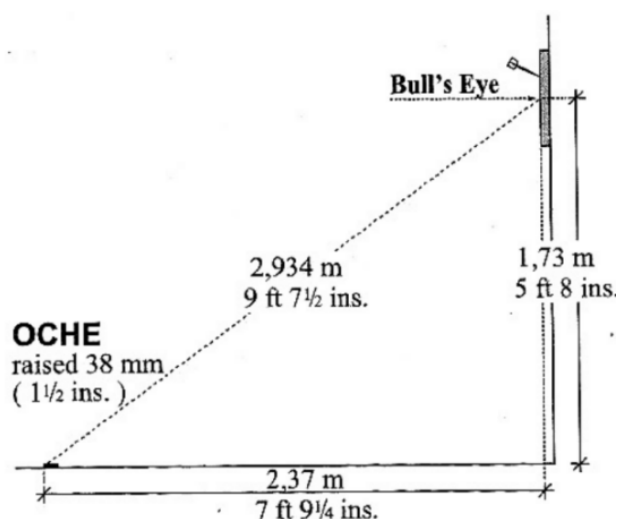
Odjeljak 1: Predstavljanje proizvoda

- Dimenzije proizvoda: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Ova elektronska pikado meta nudi 25 igara sa 157 opcija.
- U igri istodobno može sudjelovati do 8 igrača.
- Proizvod automatski prati rezultate i objavljuje ih glasovnim porukama.

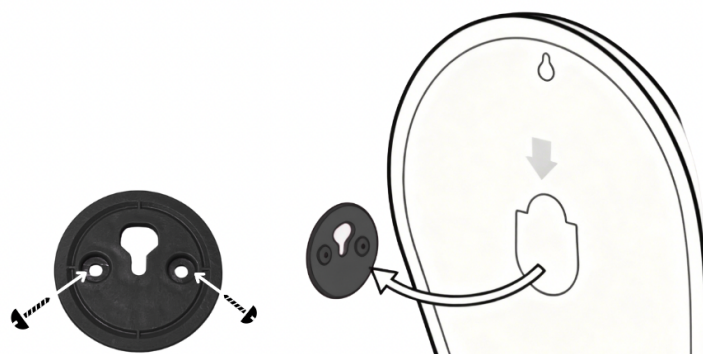
Odjeljak 2: Postavljanje

2.1 Upute za montažu

- Visina: Središte bullseyeja treba biti 1,73 m iznad poda.
- Udaljenost od mete: Vodoravna udaljenost od prednje strane mete do prednjeg ruba linije bacanja treba biti 2,37 m.
- Vješanje mete: Pričvrstite nosač na zid pomoću dva vijka. Ako vijke ne možete zavrtiti u zidni nosač, upotrijebite zidne tiple. Objesite metu na nosač i provjerite je li čvrsto oslonjena uz zid.



Na slici „Bull's Eye” označava središte bullseyeja. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)” znači da je linija bacanja podignuta 38 mm (1 1/2 inča).

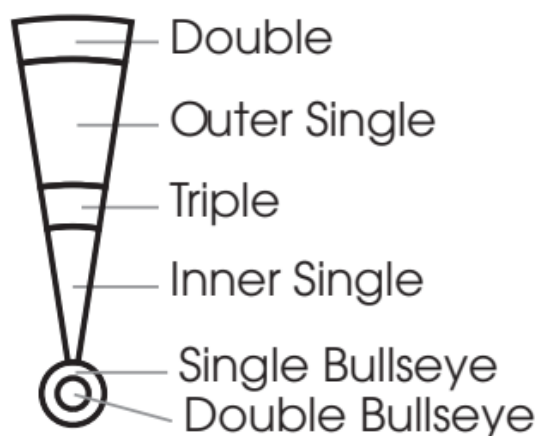


2.2 Napajanje

- Meta se napaja s 3 baterije AAA od 1,5 V (nisu uključene). Otvorite pretinac za baterije na stražnjoj strani i umetnite baterije.
- Meta se može napajati i USB-C kabelom (nije uključen).

Odjeljak 3: Pravila bodovanja

Segment	Bodovi
Dvostruki prsten	Bodovi × 2
Vanjski jednostruki prsten	Bodovi × 1
Trostruki prsten	Bodovi × 3
Unutarnji jednostruki prsten	Bodovi × 1
Jednostruki bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dvostruki bullseye	$25 \times 2 = 50$



Odjeljak 4: Upute za uporabu

4.1 Funkcije tipki

Tipka „GAME/POWER”

- Napajanje: Kratko pritisnite za uključivanje; dugo pritisnite za isključivanje. Način mirovanja automatski se aktivira nakon više od 10 minuta neaktivnosti.
- Odabir igre: Kratko pritisnite za odabir igre od G01 do G25.
- Završetak: Igrač može pritisnuti ovu tipku za završetak igre.

Tipka „OPTION/SCORE”

- Odabir opcije: Kratko pritisnite za odabir opcije.
- Provjera rezultata: Tijekom igre više puta pritisnite tipku za prikaz rezultata svih igrača. Ako se tipka ne pritisne 2 sekunde, zaslon se automatski vraća na uobičajeni prikaz igre.

Tipka „PLAYER/MISS”

- Odabir broja igrača: Kratko pritisnite za odabir od jednog do 8 igrača.
- Evidentiranje promašaja: Tijekom igre kratko pritisnite za dodjelu nula bodova za strelice koje padnu izvan ciljnih polja.

Tipka „HANDICAP/ELIMINATE”

- Hendikep: Tipkom postavite različite razine težine za svakog igrača promjenom opcija pojedinačnih igara. Imajte na umu da neke igre nemaju funkciju hendikepa.
- Poništavanje bodova: Tijekom igre igrači mogu poništiti bodove za strelicu koja je već registrirana, ali nije čvrsto ostala zabodena pa je ispala.

Tipka „SOUND/DOUBLE”

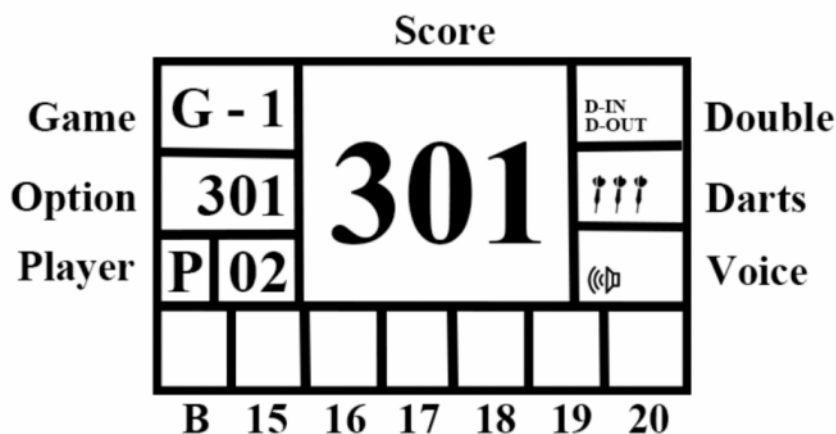
- Zvuk: Držite tipku 3 sekunde za uključivanje ili isključivanje zvuka. Prikazana ikona zvuka znači da je zvuk uključen; ako ikone nema, zvuk je isključen.
- Double: Ova funkcija radi samo u igri „G01 Count Down” i aktivira načine „Double In” i „Double Out”.

Tipka „START/NEXT”

- Početak: Nakon postavljanja pritisnite tipku za početak igre.
- Sljedeći igrač: Tijekom igre pritisnite tipku za prelazak na sljedećeg igrača.

4.2 LCD zaslon

LCD zaslon prikazuje informacije o igri i rezultate.



Oznake na slici: Score = rezultat; Game = igra; Option = opcija; Player = igrač; Double = dvostruko; Darts = strelice; Voice = glas; B = bullseye.

4.3 Popis zvukova

Br.	Naziv zvuka	Opis	Vrsta zvuka
1	Zvučni efekt „Dididi”	Zvuk valjanog bacanja u igri Cricket	Zvučni efekt
2	Zvuk razbijanja stakla	Zvuk nevaljanog bacanja	Zvučni efekt
3	Negativni metalni zvuk	Zvuk kada se pritisne pogrešna tipka	Zvučni efekt
4	Metalni zvuk	Zvuk kada se pritisne ispravna tipka	Zvučni efekt
5	Zvuk eksplozije	Upozorenje za bust kada preostali bodovi padnu ispod nule	Zvučni efekt
6	Triple	Strelica pogađa trostruki prsten	Glasovna poruka
7	Double	Strelica pogađa dvostruki prsten	Glasovna poruka
8	Bullseye	Strelica pogađa jednostruki prsten bullseyeja	Glasovna poruka
9	Double bullseye	Strelica pogađa dvostruki prsten bullseyeja	Glasovna poruka
10	Sljedeći igrač	Obavijest o prelasku na sljedećeg igrača	Glasovna poruka
11	Pobjednik	Objava pobjednika	Glasovna poruka

\\newpage

Odjeljak 5: Pravila igara

G01 Count Down

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

Igrači započinju s unaprijed određenim brojem bodova i oduzimaju bodove osvojene strelicama dok ne dođu točno do nule. Cilj je prvi doći do nule.

- Početni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, igrači počinju s 301, 501, 601, 701, 801, 901 ili 999 bodova.
- Oduzimanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a osvojeni se bodovi oduzimaju od njihova trenutačnog ukupnog rezultata.
- Bust: Ako igrač osvoji više bodova nego što mu je preostalo do nule, dolazi do bustanja i njegov potez završava. Rezultat se vraća na vrijednost s početka poteza.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji smanji rezultat točno na nulu.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.
- Double: Igrač može aktivirati načine „Double” tipkom „SOUND/DOUBLE”:
- Double In: Igrač mora pogoditi dvostruki segment da bi započeo igru.
- Double Out: Igrač mora pogoditi dvostruki segment kako bi smanjio rezultat točno na nulu. Do bustanja dolazi ako nakon bacanja rezultat padne ispod 1.

- Double In & Out: Igrač mora pogoditi dvostruki segment za početak i završetak igre. Do bustanja dolazi ako nakon bacanja rezultat padne ispod 1.

G02 Count Up

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

Igrači počinju od nule i zbrajaju bodove iz bacanja kako bi došli do ciljnog rezultata. Cilj je prvi dosegnuti unaprijed postavljeni ciljni rezultat.

- Ciljni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, cilj je 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 ili 900 bodova.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrač baca tri strelice. Bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji dosegne ili premaši ciljni rezultat.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G03 Score Cricket (poznat i kao: Standard Cricket)

Opcije: E00, E20, E25

Igrači nastoje zatvoriti zadane brojeve i dodatnim pogocima osvojiti što više bodova. Cilj je prvi zatvoriti sve brojeve i imati više bodova od protivnika.

- Zadani brojevi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zatvaranje broja: Zadani broj mora se pogoditi tri puta da bi se zatvorio. Jednostruki pogodak vrijedi jedan, dvostruki dva, a trostruki tri pogotka.
- Osvojeni bodovi: Nakon što igrač zatvori broj, može osvajati bodove daljnjim pogocima tog broja. Na primjer, nakon zatvaranja broja 20, jednostruki 20 vrijedi 20 bodova, dvostruki 40, a trostruki 60 bodova. Kada svi igrači zatvore isti broj, nitko više ne može osvajati bodove na tom broju.
- Pobjeda: Pobjeđuje igrač s najviše bodova nakon zatvaranja svih brojeva.
- Razlike između triju opcija:
- E00: Za početak igre nije potreban određen redoslijed.
- E20: Započnite s tri pogotka broja 20, a zatim redom pogađajte 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- E25: Započnite s tri pogotka bullseyeja, a zatim redom pogađajte 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G04 Simple Cricket (poznat i kao: No Score Cricket)

Opcije: N00, N20, N25

Igrači nastoje zatvoriti zadane brojeve, ali se bodovi ne upisuju na semafor. Cilj je prvi zatvoriti sve brojeve.

- Zadani brojevi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zatvaranje broja: Zadani broj mora se pogoditi tri puta da bi se zatvorio. Jednostruki pogodak vrijedi jedan, dvostruki dva, a trostruki tri pogotka.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji zatvori sve brojeve.
- Razlike između triju opcija:
- N00: Za početak igre nije potreban određen redoslijed.
- N20: Započnite s tri pogotka broja 20, a zatim redom pogađajte 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.

- N25: Započnite s tri pogotka bullseyeja, a zatim redom pogađajte 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G05 Cut Throat Cricket

Opcije: C00, C20, C25

Igrači nastoje zatvoriti zadane brojeve i dodijeliti bodove protivnicima. Cilj je prvi zatvoriti sve brojeve i imati manje bodova od protivnika.

- Zadani brojevi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zatvaranje broja: Zadani broj mora se pogoditi tri puta da bi se zatvorio. Jednostruki pogodak vrijedi jedan, dvostruki dva, a trostruki tri pogotka.
- Dodjela bodova (pravilo „Cut-Throat”): Nakon što igrač zatvori broj, daljnji pogoci tog broja donose bodove protivnicima koji ga još nisu zatvorili. Protivnik koji je također zatvorio taj broj ne dobiva dodatne oznake.
- Pobjeda: Pobjeđuje igrač s najmanjim brojem bodova nakon zatvaranja svih brojeva.
- Razlike između triju opcija:
- C00: Za početak igre nije potreban određen redoslijed.
- C20: Započnite s tri pogotka broja 20, a zatim redom pogađajte 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- C25: Započnite s tri pogotka bullseyeja, a zatim redom pogađajte 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G06 Killer Cricket

Opcije: H00, H20, H25

Igrači nastoje zatvoriti zadane brojeve i oduzimati živote protivnicima. Cilj je prvi zatvoriti sve brojeve.

- Zadani brojevi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zatvaranje broja: Zadani broj mora se pogoditi tri puta da bi se zatvorio. Jednostruki pogodak vrijedi jedan, dvostruki dva, a trostruki tri pogotka.
- Oduzimanje života: Kada igrač zatvori broj s više od tri pogotka, može oduzeti život protivnicima koji još nisu zatvorili taj broj. Primjer za broj 15: Igrač 1 ima jedan ili dva pogotka, a na redu je Igrač 2. Igrač 1 gubi jedan život ako Igrač 2 zatvori broj s više od tri pogotka u jednoj od sljedećih situacija:
- Igrač 2 već ima jedan pogodak i pogodi trostruki 15 (tri pogotka).
- Igrač 2 već ima dva pogotka i pogodi dvostruki 15 (dva pogotka) ili trostruki 15 (tri pogotka).

Ako je protivnik također zatvorio broj, ne gubi život. Ako Igrač 1 već ima tri pogotka, to na njega ne utječe.

- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji zatvori brojeve od 15 do 20 i bullseye.
- Razlike između triju opcija:
- H00: Za početak igre nije potreban određen redoslijed.
- H20: Započnite s tri pogotka broja 20, a zatim redom pogađajte 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- H25: Započnite s tri pogotka bullseyeja, a zatim redom pogađajte 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G07 Low Pitch Cricket

Opcije: L00, L20, L25

Igrači nastoje zatvoriti zadane brojeve i dodatnim pogocima osvojiti što više bodova. Cilj je prvi zatvoriti sve brojeve i imati više bodova od protivnika. Igra je slična igri G03 Score Cricket, ali se koriste brojevi od 1 do 6 i bullseye.

- Zadani brojevi: 1, 2, 3, 4, 5, 6 i bullseye.
- Zatvaranje broja: Zadani broj mora se pogoditi tri puta da bi se zatvorio. Jednostruki, dvostruki i trostruki pogodak vrijede jedan, dva i tri pogotka.
- Osvojeni bodovi: Nakon što igrač zatvori broj, može osvajati bodove daljnjim pogocima tog broja. Nakon zatvaranja broja 6, na primjer, jednostruki 6 vrijedi 6 bodova, dvostruki 12, a trostruki 18 bodova. Kada svi igrači zatvore isti broj, nitko više ne može osvajati bodove na tom broju.
- Pobjeda: Pobjeđuje igrač s najviše bodova nakon zatvaranja svih brojeva.
- Razlike između triju opcija:
- L00: Za početak igre nije potreban određen redoslijed.
- L20: Započnite s tri pogotka broja 6, a zatim redom pogađajte 5, 4, 3, 2, 1 i bullseye.
- L25: Započnite s tri pogotka bullseyeja, a zatim redom pogađajte 1, 2, 3, 4, 5 i 6.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G08 Round Clock

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

Igrači moraju pogađati svaki broj na meti zadanim redoslijedom. Pobjeđuje prvi igrač koji uspješno pogodi sve brojeve. Svaki igrač baca tri strelice po potezu, ali ne može prijeći na sljedeći broj dok strelica ne pogodi segment trenutnog ciljnog broja.

- Pobjeda: Pobjeđuje igrač koji pogodi sve ciljne brojeve.
- Razlike između opcija:
- 105, 110, 115, 120: Redoslijed počinje brojem 1 i nastavlja se do broja 5, 10, 15 odnosno 20. Prihvaćaju se jednostruki, dvostruki i trostruki prsten.
- 205, 210, 215, 220: Redoslijed počinje brojem 1 i nastavlja se do broja 5, 10, 15 odnosno 20. Prihvaća se samo dvostruki prsten.
- 305, 310, 315, 320: Redoslijed počinje brojem 1 i nastavlja se do broja 5, 10, 15 odnosno 20. Prihvaća se samo trostruki prsten.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G09 Shoot Out

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

Igrači nastoje pogoditi ciljni broj i oduzimati bodove od određene početne vrijednosti. Cilj je prvi doći do nule.

- Početni rezultat: Opcije predstavljaju početni rezultat. Primjerice, -05 znači pet bodova.
- Ciljni broj: Igrači nastoje pogoditi ciljni broj koji se nasumično prikazuje na LCD zaslonu.
- Oduzimanje bodova: Jednostruki, dvostruki i trostruki prsten računaju se kao 1 bod te se oduzimaju od početnog rezultata.
- Promašaj: Ako igrač ne baci strelicu unutar 10 sekundi, bacanje se smatra promašajem.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji smanji početni rezultat na 0.

- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G10 Shanghai

Opcije: 101, 105, 110, 115

Igrači moraju pogađati svaki broj na meti zadanim redoslijedom. Pobjeđuje igrač koji uspješno pogodi sve brojeve i osvoji najviše bodova. Svaki ciljni broj može se pokušati pogoditi samo jednom. Bodovi se zbrajaju kada igrač pogodi ciljni broj. Ako ga promaši, više nema priliku pogoditi to područje.

- Pobjeda: Pobjeđuje igrač koji pogodi sve ciljne brojeve i ima najviše bodova.
- Razlike između opcija:
- 101: Redoslijed počinje brojem 1 i nastavlja se do 20 i bullseyeja.
- 105: Redoslijed počinje brojem 5 i nastavlja se do 20 i bullseyeja.
- 110: Redoslijed počinje brojem 10 i nastavlja se do 20 i bullseyeja.
- 115: Redoslijed počinje brojem 15 i nastavlja se do 20 i bullseyeja.

G11 Halve It

Opcije: H12

Igrači gađaju ciljne brojeve prikazane na LCD zaslonu. Redoslijed je sljedeći:

- Najprije 12, 13 i 14; prihvaćaju se jednostruki, dvostruki i trostruki prsten.
- Zatim dvostruki prsten bilo kojeg broja.
- Potom 15, 16, 16; prihvaćaju se jednostruki, dvostruki i trostruki prsten.
- Zatim trostruki prsten bilo kojeg broja.
- Potom 18, 19 i 20; prihvaćaju se jednostruki, dvostruki i trostruki prsten.
- Na kraju bullseye.

U ovoj se igri bodovi zbrajaju. Ako igrač u jednom potezu promaši cilj sa sve tri strelice, njegov se rezultat prepolovi.

- Pobjeda: Pobjeđuje igrač koji pogodi sve ciljne brojeve i ima najviše bodova.

G12 High Score

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

Igrači počinju od nule i dodaju bodove za svaku bačenu strelicu. Cilj je skupiti najviše bodova do kraja igre. Igrači odabiru broj rundi prema odabranoj opciji. Svi igrači počinju s nula bodova. U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača.

- Pobjeda: Pobjeđuje igrač s najviše bodova nakon zadanog broja rundi.

G13 Over (poznat i kao: Legs Over)

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

Igrači počinju od nule i zbrajaju bodove iz bacanja kako bi premašili ciljni rezultat i sačuvali živote. Cilj je biti posljednji igrač koji ima preostali život.

- Početni životi: Opcije određuju početni broj života igrača.
- Početni rezultat: Igrači počinju s rezultatom koji se nasumično odabire i prikazuje na LCD zaslonu.
- Ciljni rezultat: Početni ciljni rezultat nasumično se prikazuje na LCD zaslonu. Kada igrač u rundi ostvari veći ukupni rezultat, taj rezultat postaje novi cilj koji ostali igrači moraju premašiti.

- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice i zbrajaju osvojene bodove.
- Gubitak života: Svaki igrač treba nastojati ostvariti rezultat jednak ili veći od prethodno najvećeg rezultata u potezu; u protivnom gubi jedan život.
- Pobjeda: Pobjeđuje posljednji igrač koji ima preostali život.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G14 Under (poznat i kao: Legs Under)

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

Igrači počinju od nule i zbrajaju bodove iz bacanja, ali moraju ostati ispod ciljnog rezultata kako bi sačuvali živote. Cilj je biti posljednji igrač koji ima preostali život.

- Početni životi: Opcije određuju početni broj života igrača.
- Početni rezultat: Igrači počinju s rezultatom koji se nasumično odabire i prikazuje na LCD zaslonu.
- Ciljni rezultat: Kada igrač u rundi ostvari niži ukupni rezultat, taj rezultat postaje novi cilj koji ostali igrači trebaju dosegnuti.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice i zbrajaju osvojene bodove.
- Gubitak života: Svaki igrač treba nastojati ostvariti rezultat jednak ili niži od prethodno najnižeg rezultata u potezu; u protivnom gubi jedan život.
- Pobjeda: Pobjeđuje posljednji igrač koji ima preostali život.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G15 Big-6

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

Igrači nastoje pogoditi ciljni segment kako bi sačuvali živote. Cilj je biti posljednji igrač koji ima preostali život.

- Početni životi: Opcije određuju početni broj života igrača.
- Prvi cilj: Prvi igrač nastoji pogoditi jednostruki segment broja 6.
- Postavljanje novog cilja: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice.
- Ako prvi igrač pogodi jednostruki segment broja 6 prvom ili drugom strelicom, trećom strelicom može zadati cilj protivniku.
- Ako prvi igrač pogodi jednostruki segment broja 6 tek trećom strelicom, protivnicima se nasumično dodjeljuje novi ciljni broj.
- Ako prvi igrač ne pogodi jednostruki segment broja 6, gubi jedan život.
- Domino-činak: Sljedeći igrač mora pogoditi cilj koji mu je zadan. Ako uspije, zadaje novi cilj sljedećem igraču.
- Gubitak života: Igrač gubi jedan život ako tijekom svog poteza promaši dodijeljeni ciljni segment.
- Pobjeda: Pobjeđuje posljednji igrač koji ima preostali život.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G16 Color

Opcije: 100, 200, 300, 400, 500

Igrači najprije određuju na koju će boju bacati. Počinju od nule i osvajaju bodove kada pogode svoju boju ili bullseye. Cilj je prvi dosegnuti unaprijed postavljeni ciljni rezultat.

- Referentna boja: Referentna je boja jednostrukog prstena. Na primjer, ako prvi igrač pogodi broj 20, njegova je boja plava bez obzira na to je li pogodio jednostruki, dvostruki ili trostruki prsten.
- Boje igrača: Prvi igrač baca jednu strelicu kako bi odredio ciljnu boju. Igrači s neparnim brojem (1, 3, 5, 7) imaju istu boju kao prvi igrač. Igrači s parnim brojem (2, 4, 6, 8) imaju drugu boju. Ako igrač pogodi bullseye, mora ponovno baciti strelicu kako bi odredio boju.
- Ciljni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, ciljni rezultat iznosi 100, 200, 300, 400 ili 500 bodova.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača. Pogoci u protivnikovu boju ne donose bodove.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji dosegne ili premaši ciljni rezultat.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G17 Bonus Color

Opcije: 100, 200, 300, 400, 500

Igrači najprije određuju na koju će boju bacati. Počinju od nule i osvajaju bodove kada pogode svoju boju ili bullseye. Kada igrač pogodi protivnikovu boju, bodovi se dodaju protivnikovu rezultatu. Cilj je prvi dosegnuti unaprijed postavljeni ciljni rezultat.

- Referentna boja: Referentna je boja jednostrukog prstena. Na primjer, ako prvi igrač pogodi broj 20, njegova je boja plava bez obzira na to je li pogodio jednostruki, dvostruki ili trostruki prsten.
- Boje igrača: Prvi igrač baca jednu strelicu kako bi odredio ciljnu boju. Igrači s neparnim brojem (1, 3, 5, 7) imaju istu boju kao prvi igrač. Igrači s parnim brojem (2, 4, 6, 8) imaju drugu boju. Ako igrač pogodi bullseye, mora ponovno baciti strelicu kako bi odredio boju.
- Ciljni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, ciljni rezultat iznosi 100, 200, 300, 400 ili 500 bodova.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača.
- Prijenos bodova: Kada igrač pogodi protivnikovu boju, bodovi se dodaju protivnikovu rezultatu.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji dosegne ili premaši ciljni rezultat.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G18 Correctional Color

Opcije: 100, 200, 300, 400, 500

Igrači najprije određuju na koju će boju bacati. Počinju od nule i osvajaju bodove kada pogode svoju boju ili bullseye. Kada pogode protivnikovu boju, odgovarajući se bodovi oduzimaju od njihova rezultata. Cilj je prvi dosegnuti unaprijed postavljeni ciljni rezultat.

- Referentna boja: Referentna je boja jednostrukog prstena. Na primjer, ako prvi igrač pogodi broj 20, njegova je boja plava bez obzira na to je li pogodio jednostruki, dvostruki ili trostruki prsten.
- Boje igrača: Prvi igrač baca jednu strelicu kako bi odredio ciljnu boju. Igrači s neparnim brojem (1, 3, 5, 7) imaju istu boju kao prvi igrač. Igrači s parnim brojem (2, 4, 6, 8) imaju drugu boju. Ako igrač pogodi bullseye, mora ponovno baciti strelicu kako bi odredio boju.
- Ciljni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, ciljni rezultat iznosi 100, 200, 300, 400 ili 500 bodova.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.

- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača.
- Oduzimanje bodova: Kada igrač pogodi protivnikovu boju, odgovarajući se bodovi oduzimaju od njegova rezultata.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji dosegne ili premaši ciljni rezultat.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G19 No Score Color

Opcije: 003, 004, 005, 006, 007

Igrači najprije određuju na koju će boju bacati. Dobivaju živote kada pogode svoju boju ili bullseye, a gube živote kada pogode protivnikovu boju. Cilj je biti posljednji igrač koji ima preostali život.

- Referentna boja: Referentna je boja jednostrukog prstena. Na primjer, ako prvi igrač pogodi broj 20, njegova je boja plava bez obzira na to je li pogodio jednostruki, dvostruki ili trostruki prsten.
- Boje igrača: Prvi igrač baca jednu strelicu kako bi odredio ciljnu boju. Igrači s neparnim brojem (1, 3, 5, 7) imaju istu boju kao prvi igrač. Igrači s parnim brojem (2, 4, 6, 8) imaju drugu boju. Ako igrač pogodi bullseye, mora ponovno baciti strelicu kako bi odredio boju.
- Početni životi: Opcije određuju početni broj života igrača.
- Dobivanje/gubitak života: Svaki igrač baca tri strelice po potezu. Pogodak svoje boje ili bullseyeja daje jedan dodatni život. Pogodak protivnikove boje oduzima jedan život.
- Pobjeda: Pobjeđuje posljednji igrač koji ima preostali život.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G20 Free-Dart Color

Opcije: 005, 010, 015, 020

Igrači najprije određuju na koju će boju bacati. Počinju od nule i zbrajaju bodove iz svojih bacanja. Cilj je ostvariti najveći rezultat.

- Referentna boja: Referentna je boja jednostrukog prstena. Na primjer, ako prvi igrač pogodi broj 20, njegova je boja plava bez obzira na to je li pogodio jednostruki, dvostruki ili trostruki prsten.
- Boje igrača: Prvi igrač baca jednu strelicu kako bi odredio ciljnu boju. Igrači s neparnim brojem (1, 3, 5, 7) imaju istu boju kao prvi igrač. Igrači s parnim brojem (2, 4, 6, 8) imaju drugu boju. Ako igrač pogodi bullseye, mora ponovno baciti strelicu kako bi odredio boju.
- Broj strelica: Opcije određuju ukupan broj strelica za svakog igrača.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača. Pogoci u protivnikovu boju ne donose bodove.
- Pobjeda: Pobjeđuje igrač s najviše bodova.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

G21 Shooting I

Svaki igrač baca tri strelice, a osvojeni se bodovi zbrajaju. Igrač s najviše bodova u rundi pobjeđuje u toj rundi. Igra se nastavlja dok jedan igrač ne osvoji ukupno 7 rundi.

- Pobjeda: Konačni je pobjednik igrač koji osvoji 7 rundi.

G22 Shooting II

Svaki igrač baca tri strelice, a osvojeni se bodovi zbrajaju. Igrač s najviše bodova u rundi pobjeđuje u toj rundi. Igra se nastavlja dok jedan igrač ne osvoji ukupno 7 rundi. Vrijede samo jednostruka, dvostruka i trostruka polja brojeva 15, 16, 17, 18, 19 i 20 te jednostruki i dvostruki bullseye.

- Pobjeda: Konačni je pobjednik igrač koji osvoji 7 rundi.

G23 Shooting III

Svaki igrač baca tri strelice, a osvojeni se bodovi zbrajaju. Igrač s najviše bodova u rundi pobjeđuje u toj rundi. Međutim, igra traje samo sedam rundi.

- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji osvoji 4 runde.

G24 Shooting IV

Svaki igrač baca tri strelice, a osvojeni se bodovi zbrajaju. Igrač s najviše bodova u rundi pobjeđuje u toj rundi. Igra traje samo sedam rundi. Vrijede samo jednostruka, dvostruka i trostruka polja brojeva 15, 16, 17, 18, 19 i 20 te jednostruki i dvostruki bullseye.

- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji osvoji 4 runde.

G25 Gotcha

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

Igrači počinju od nule i dodaju bodove iz bacanja kako bi dosegli ciljni rezultat. „Gotcha” se događa kada protivnik ostvari isti rezultat. Cilj je prvi dosegnuti unaprijed postavljeni ciljni rezultat.

- Ciljni rezultat: Ovisno o odabranoj opciji, ciljni rezultat može biti 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 ili 901.
- Početak od nule: Svi igrači počinju s nula bodova.
- Dodavanje bodova: U svakom potezu igrači bacaju tri strelice, a bodovi svakog pogotka dodaju se ukupnom rezultatu igrača.
- Gotcha: Ako je rezultat igrača točno jednak rezultatu prethodnog igrača, „Gotcha” je uspio i rezultat igrača koji je upravo bacao vraća se na nulu.
- Bust: Ako igrač osvoji više bodova nego što je potrebno za dosezanje ciljnog rezultata, dolazi do bustanja, a rezultat se vraća na vrijednost s početka poteza.
- Pobjeda: Pobjeđuje prvi igrač koji dosegne točan ciljni rezultat.
- Hendikep: Svaki igrač može postaviti različite opcije tipkom „HANDICAP/ELIMINATE” kako bi aktivirao funkciju hendikepa.

Odjeljak 6: Važna napomena

1. Tijekom prijevoza ili uobičajene igre, segmenti za bodovanje na meti mogu privremeno zapeti i uzrokovati „zamrzavanje” mete. U tom se slučaju automatski aktivira ugrađena funkcija samodijagnostike računala e-BOARD. Meta pokreće samotestiranje kako bi utvrdila koji je segment zapeo. Na zaslonu će se prikazati poruka o pogrešci i opis „zamrznute” tipke ili segmenta.

A. Prema prikazu na zaslonu pronađite „zamrznuti” segment.

B. Čvrsto pritisnite „zamrznuti” segment dok se ne oslobodi i ponovno počne slobodno pomicati. Kada se segmenti oslobode, poruka o pogrešci trebala bi nestati, a meta bi trebala nastaviti normalno raditi.



2. Ova je igra namijenjena isključivo strelicama s mekim vrhom. Nikada nemojte upotrebljavati strelice sa čeličnim vrhom ni strelice s duljim mekim vrhom (maksimalna duljina: 2,5 cm).

3. Elektroničkim i mehaničkim dijelovima potrebno je vrijeme za reakciju između bacanja. Ako se dva bacanja dogode prebrzo jedno za drugim, izvadite drugu strelicu i bacite ponovno kako bi se rezultat pravilno zabilježio.

4. Pri bacanju strelica nemojte primjenjivati prekomjernu silu. Prejako bacanje često uzrokuje lom vrhova i prekomjerno trošenje mete.

Korisni savjet: Kako biste spriječili otpuštanje vrhova strelica, zakrenite strelicu udesno (u smjeru kazaljke na satu) dok je izvlačite iz mete. Tako ćete je lakše izvaditi i produljiti vijek trajanja vrhova.

