

ELEKTRONIKUS DARTSTÁBLA

Cikkszám: 881

Használati útmutató és játékszabályok



Köszönjük, hogy ezt az elektronikus dartstáblát választotta!

Tartalomjegyzék

1. A termék bemutatása
2. Üzembe helyezés
 - 2.1 Szerelési útmutató
 - 2.2 Tápellátás
3. Pontozási szabályok
4. Kezelés
 - 4.1 Gombfunkciók
 - 4.2 LCD-kijelző
 - 4.3 Hangok listája
5. Játékszabályok: 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. Fontos tudnivaló

Figyelmeztetés: Biztonsági okokból gyermekek csak felnőtt felügyelete mellett használhatják a terméket. Figyelmesen olvassa el ezt az útmutatót, és őrizze meg későbbi használatra.

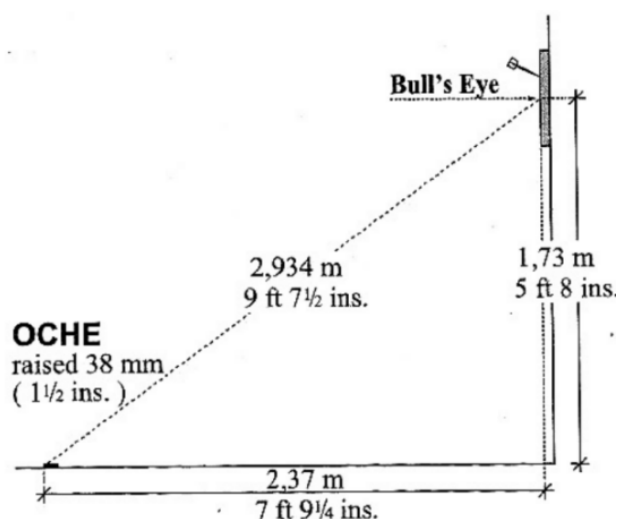
1. fejezet: A termék bemutatása

- A termék mérete: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Ez az elektronikus dartstábla 25 játékot és 157 választható beállítást kínál.
- Egyszerre legfeljebb 8 játékos játszhat.
- A termék automatikusan számolja a pontokat, és hangbemondással jelzi azokat.

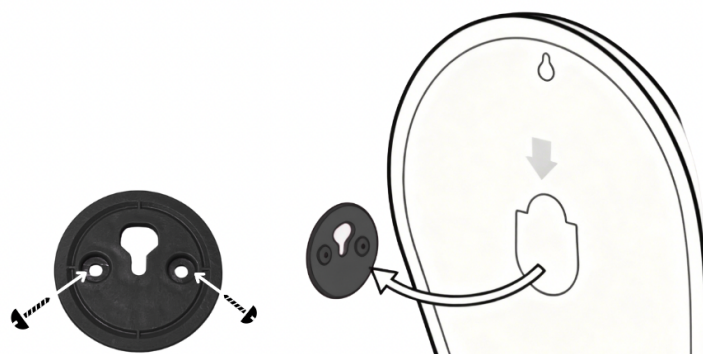
2. fejezet: Üzembe helyezés

2.1 Szerelési útmutató

- Magasság: A bullseye középpontja 1,73 m-rel legyen a padló fölött.
- Távolság a dartstáblától: A dartstábla elülső síkja és a dobóvonal elülső széle közötti vízszintes távolság 2,37 m legyen.
- A dartstábla felhelyezése: A két csavarral rögzítse a tartókonzolt a falhoz. Használjon tipliket, ha a csavarok nem tartóoszlopba kerülnek. Helyezze a táblát a konzolra, majd ellenőrizze, hogy stabilan illeszkedik-e a falhoz.



Az ábrán a „Bull's Eye” a bullseye középpontját jelöli. Az „Oche raised 38 mm (1½ ins.)” azt jelenti, hogy a dobóvonal 38 mm-rel (1½ hüvelykkel) meg van emelve.

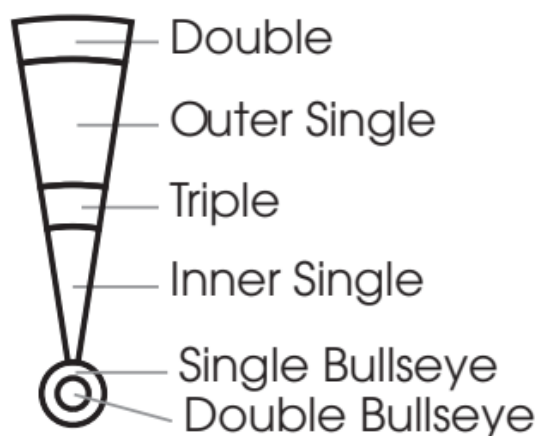


2.2 Tápellátás

- A dartstábla 3 db 1,5 V-os AAA elemmel működik (nem tartozék). Az elemek behelyezéséhez nyissa ki a hátoldali elemtartót.
- A dartstábla USB-C-kábellel is táplálható (nem tartozék).

3. fejezet: Pontozási szabályok

Szegmens	Pont
Dupla gyűrű	Pontszám × 2
Külső egyszeres gyűrű	Pontszám × 1
Tripla gyűrű	Pontszám × 3
Belső egyszeres gyűrű	Pontszám × 1
Egyszeres bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dupla bullseye	$25 \times 2 = 50$



4. fejezet: Kezelés

4.1 Gombfunkciók

„GAME/POWER” gomb

- Bekapcsolás/kikapcsolás: Röviden nyomja meg a bekapcsoláshoz; a kikapcsoláshoz tartsa lenyomva. Több mint 10 perc tétlenség után automatikusan alvó módba lép.
- Játék kiválasztása: Röviden nyomja meg a G01–G25 játékok közötti választáshoz.
- Befejezés: A játékos a gomb megnyomásával befejezheti a játékot.

„OPTION/SCORE” gomb

- Beállítás kiválasztása: Röviden nyomja meg a beállítások kiválasztásához.
- Pontszámok ellenőrzése: Játék közben többször nyomja meg az összes játékos pontszámának megtekintéséhez. Ha 2 másodpercig nem nyom meg gombot, a kijelző automatikusan visszatér a játék normál nézetéhez.

„PLAYER/MISS” gomb

- Játékosok számának beállítása: Röviden nyomja meg az egyjátékos vagy legfeljebb 8 játékos részvételével zajló játék kiválasztásához.
- Mellédobás rögzítése: Játék közben röviden nyomja meg a célterületen kívülre eső dobás 0 pontként történő rögzítéséhez.

„HANDICAP/ELIMINATE” gomb

- Handicap: A gombbal az egyes játékok beállításainak módosításával különböző nehézségi szint állítható be a játékosoknak. Egyes játékokban nincs handicapfunkció.
- Pontszám törlése: Játék közben visszavonható egy már rögzített dobás pontszáma, ha a nyíl nem állt meg stabilan, és kiesett a táblából.

„SOUND/DOUBLE” gomb

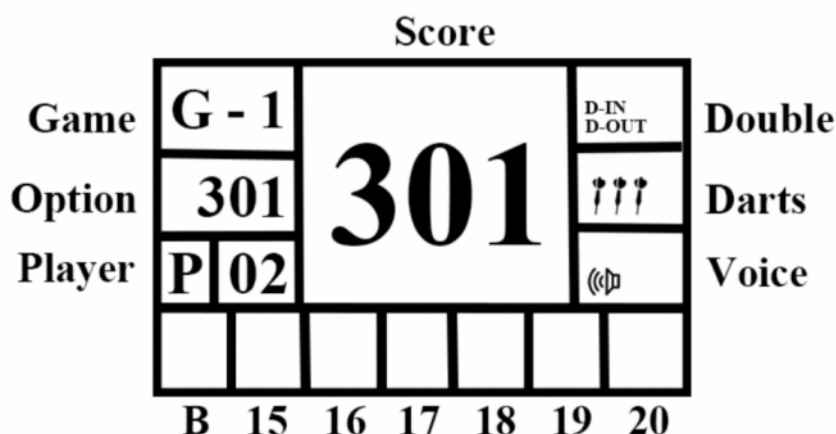
- Hang: Tartsa lenyomva a gombot 3 másodpercig a hang be- vagy kikapcsolásához. A látható hangikon azt jelzi, hogy a hang be van kapcsolva; ikon nélkül a hang ki van kapcsolva.
- Double: Ez a funkció csak a „G01 Count Down” játékban használható, és a „Double In”, illetve „Double Out” módot aktiválja.

„START/NEXT” gomb

- Indítás: A beállítások után nyomja meg a játék indításához.
- Következő: Játék közben nyomja meg a következő játékosra lépéshez.

4.2 LCD-kijelző

Az LCD-kijelző a játék adatait és a pontszámot mutatja.



Az ábra jelölései: Score = pontszám; Game = játék; Option = beállítás; Player = játékos; Double = dupla; Darts = nyilak; Voice = hang; B = bullseye.

4.3 Hangok listája

Sorszám	Hang	Leírás	Hangtípus
1	„Dididi” hangeffekt	Érvényes dobás hangja Cricket-játékban	Hangeffekt
2	Üvegtörés	Érvénytelen dobás hangja	Hangeffekt
3	Negatív fémhang	Rossz gomb megnyomásakor hallható hang	Hangeffekt
4	Fémhang	Helyes gomb megnyomásakor hallható hang	Hangeffekt
5	Robbanás	Bustot jelez, ha a fennmaradó pontszám nulla alá csökken	Hangeffekt
6	Triple	A nyíl a tripla gyűrűbe talál	Hangbemondás
7	Double	A nyíl a dupla gyűrűbe talál	Hangbemondás
8	Bullseye	A nyíl az egyszeres bullseye-gyűrűbe talál	Hangbemondás
9	Dupla bullseye	A nyíl a dupla bullseye-be talál	Hangbemondás
10	Következő játékos	Jelzi, hogy a következő játékos következik	Hangbemondás
11	Győztes	Bejelenti a győztest	Hangbemondás

5. fejezet: Játékszabályok

G01 Count Down

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

A játékosok meghatározott pontszámmal kezdenek, és a dobásaikkal szerzett pontokat levonják ebből, amíg pontosan nullát nem érnek el. A cél elsőként elérni a nullát.

- Kezdő pontszám: A kiválasztott beállítástól függően a játékosok 301, 501, 601, 701, 801, 901 vagy 999 ponttal kezdenek.
- Pontok levonása: Minden játékos körönként három nyilat dob. A szerzett pontok levonódnak az aktuális összpontszámból.
- Bust: Ha a játékos a nullához szükségesnél több pontot szerez, a köre véget ér, és a pontszáma visszaáll a kör eleji értékre.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként pontosan nullát ér el.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.
- Double: A „SOUND/DOUBLE” gombbal aktiválható a Double mód:
- Double In: A játék megkezdéséhez dupla szegmenst kell eltalálni.
- Double Out: A pontszám pontosan nullára csökkentéséhez dupla szegmenseket kell eltalálni. Ha egy dobás 1 alá csökkenti a pontszámot, bust történik.
- Double In & Out: A játék megkezdéséhez és befejezéséhez is dupla szegmenseket kell eltalálni. Ha egy dobás 1 alá csökkenti a pontszámot, bust történik.

G02 Count Up

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

A játékosok nulláról indulnak, és hozzáadják a dobásaikkal szerzett pontokat, amíg el nem érik a célpontszámot. A cél elsőként elérni az előre meghatározott értéket.

- Célpontszám: A kiválasztott beállítás szerint 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 vagy 900.
- Kezdés nulláról: Minden játékos nulla ponttal indul.
- Pontok hozzáadása: Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak a játékos összpontszámához.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként eléri vagy túllépi a célpontszámot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G03 Score Cricket (más néven: Standard Cricket)

Beállítások: E00, E20, E25

A játékosok megpróbálják lezárni a megadott számokat, majd további találatokkal minél több pontot szerezni. A cél elsőként lezárni az összes számot, és több pontot szerezni az ellenfélnél.

- Megadott számok: 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bullseye.
- Egy szám lezárása: Egy megadott szám lezárásához háromszor kell eltalálni. Az egyszeres találat egy, a double két, a triple három találatnak számít.
- Pontszerzés: A szám lezárása után a játékos további találatokkal pontokat szerezhet rajta. Például a 20-as egyszeres találat 20, a double 40, a triple 60 pontot ér. Ha minden játékos lezárta ugyanazt a számot, azon többé senki nem szerezhet pontot.

- Győzelem: Az összes szám lezárása után a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.
- A 3 beállítás közötti különbség:
- E00: Nem szükséges kötött sorrendet követni.
- E20: Kezden három találattal a 20-as számon, majd egymás után találja el a 19, 18, 17, 16, 15-ös számot és a bullseye-t.
- E25: Kezden három találattal a bullseye-n, majd egymás után találja el a 15, 16, 17, 18, 19-es és 20-as számot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G04 Simple Cricket (más néven: No Score Cricket)

Beállítások: N00, N20, N25

A játékosok megpróbálják lezárni a megadott számokat, de a pontok nem kerülnek fel az eredményjelzőre. A cél elsőként lezárni az összes számot.

- Megadott számok: 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bullseye.
- Egy szám lezárása: Egy megadott szám lezárásához háromszor kell eltalálni. Az egyszeres találat egy, a double két, a triple három találatnak számít.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként lezárja az összes számot.
- A 3 beállítás közötti különbség:
- N00: Nem szükséges kötött sorrendet követni.
- N20: Kezden három találattal a 20-as számon, majd egymás után találja el a 19, 18, 17, 16, 15-ös számot és a bullseye-t.
- N25: Kezden három találattal a bullseye-n, majd egymás után találja el a 15, 16, 17, 18, 19-es és 20-as számot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G05 Cut Throat Cricket

Beállítások: C00, C20, C25

A játékosok megpróbálják lezárni a megadott számokat, és pontokat adni az ellenfeleknek. A cél elsőként lezárni az összes számot úgy, hogy kevesebb pontjuk legyen az ellenfeleknél.

- Megadott számok: 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bullseye.
- Egy szám lezárása: Egy megadott szám lezárásához háromszor kell eltalálni. Az egyszeres találat egy, a double két, a triple három találatnak számít.
- Pontok kiosztása („Cut-Throat” szabály): A szám lezárása után az arra dobott további találatok pontot adnak azoknak az ellenfeleknek, akik még nem zárták le. A már lezáró ellenfél nem kap további jelölést.
- Győzelem: Az összes szám lezárása után a legalacsonyabb pontszámú játékos nyer.
- A 3 beállítás közötti különbség:
- C00: Nem szükséges kötött sorrendet követni.
- C20: Kezden három találattal a 20-as számon, majd egymás után találja el a 19, 18, 17, 16, 15-ös számot és a bullseye-t.
- C25: Kezden három találattal a bullseye-n, majd egymás után találja el a 15, 16, 17, 18, 19-es és 20-as számot.

- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G06 Killer Cricket

Beállítások: H00, H20, H25

A játékosok megpróbálják lezárni a megadott számokat és életeket elvenni az ellenfelektől. A cél elsőként lezárni az összes számot.

- Megadott számok: 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bullseye.
- Egy szám lezárása: Egy megadott szám lezárásához háromszor kell eltalálni. Az egyszeres találat egy, a double két, a triple három találatnak számít.
- Életek elvétele: Ha a játékos háromnál több találattal zárt le egy számot, életeket vehet el azoktól az ellenfelektől, akik még nem zárták le azt. Példa a 15-ös számmal: az 1. játékosnak egy vagy két taláata van, a 2. játékos következik. Az 1. játékos életet veszít, ha a 2. játékos háromnál több találattal zárja le a számot az alábbi esetek egyikében:
 - A 2. játékosnak már van egy taláata, és triple 15-öt dob (három találat).
 - A 2. játékosnak már két taláata van, és double 15-öt (két találat) vagy triple 15-öt (három találat) dob.

Ha az ellenfél is lezárta a számot, nem veszít életet. Ha az 1. játékosnak már három taláata van, rá nincs hatással.

- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként lezárja a 15–20-as számokat és a bullseye-t.
- A 3 beállítás közötti különbség:
 - H00: Nem szükséges kötött sorrendet követni.
 - H20: Kezden három találattal a 20-as számon, majd egymás után találja el a 19, 18, 17, 16, 15-ös számot és a bullseye-t.
 - H25: Kezden három találattal a bullseye-n, majd egymás után találja el a 15, 16, 17, 18, 19-es és 20-as számot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G07 Low Pitch Cricket

Beállítások: L00, L20, L25

A játékosok megpróbálják lezárni a megadott számokat, majd további találatokkal minél több pontot szerezni. A cél elsőként lezárni az összes számot, és több pontot szerezni az ellenfélnél. A játék a G03 Score Crickethez hasonló, de az 1–6-os számokat és a bullseye-t használja.

- Megadott számok: 1, 2, 3, 4, 5, 6 és bullseye.
- Egy szám lezárása: Egy megadott szám lezárásához háromszor kell eltalálni. Az egyszeres találat egy, a double két, a triple három találatnak számít.
- Pontszerzés: A szám lezárása után a játékos további találatokkal pontokat szerezhet rajta. Például a 6-os egyszeres taláata 6, a double 12, a triple 18 pontot ér. Ha minden játékos lezárta ugyanazt a számot, azon többé senki nem szerezhet pontot.
- Győzelem: Az összes szám lezárása után a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.
- A 3 beállítás közötti különbség:
 - L00: Nem szükséges kötött sorrendet követni.
 - L20: Kezden három találattal a 6-os számon, majd egymás után találja el az 5, 4, 3, 2, 1-es számot és a bullseye-t.

- L25: Kezden három találattal a bullseye-n, majd egymás után találja el az 1, 2, 3, 4, 5-ös és 6-os számot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G08 Round Clock

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

A játékosoknak a dartstábla számait a megfelelő sorrendben kell eltalálniuk. Az a játékos nyer, aki elsőként eltalál minden számot. Minden játékos körönként három nyilat dobhat, de csak akkor léphet a következő számra, ha eltalálta az aktuális célszám szegmensét.

- Győzelem: Az a játékos nyer, aki minden célszámot eltalál.
- A beállítások közötti különbségek:
- 105, 110, 115, 120: A sorrend az 1-es számtól indul, és rendre az 5, 10, 15 vagy 20-as számig tart. Az egyszeres, dupla és tripla gyűrű is érvényes.
- 205, 210, 215, 220: A sorrend az 1-es számtól indul, és rendre az 5, 10, 15 vagy 20-as számig tart. Csak a dupla gyűrű érvényes.
- 305, 310, 315, 320: A sorrend az 1-es számtól indul, és rendre az 5, 10, 15 vagy 20-as számig tart. Csak a tripla gyűrű érvényes.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G09 Shoot Out

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

A játékosok megpróbálják eltalálni a célszámot, és levonják a pontokat az előre beállított kezdő pontszámból. A cél elsőként elérni a nullát.

- Kezdő pontszám: A beállítások a kezdő pontszámot jelölik. Például a -05 értéke 5 pont.
- Célszám: A játékosok az LCD-kijelzőn véletlenszerűen megjelenő célszámot próbálják eltalálni.
- Pontok levonása: Az egyszeres, dupla és tripla gyűrű találata egyaránt 1 pontot ér, és levonódik a kezdő pontszámból.
- Mellédobás: Ha a játékos 10 másodpercen belül nem dob, a dobás mellédobásnak számít.
- Győzelem: Az nyer, aki elsőként 0-ra csökkenti a kezdő pontszámot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G10 Shanghai

Beállítások: 101, 105, 110, 115

A játékosoknak a dartstábla számait a megfelelő sorrendben kell eltalálniuk. Az a játékos nyer, aki elsőként eltalál minden számot, és a legmagasabb pontszámot szerzi. Minden célszámra csak egyszer lehet dobni. A célszám eltalálása pontot ér. Mellédobás esetén nincs újabb lehetőség az adott terület eltalálására.

- Győzelem: Az a játékos nyer, aki minden célszámot eltalál és a legmagasabb pontszámot szerzi.
- A beállítások közötti különbségek:
- 101: A sorrend az 1-es számtól a 20-as számig és a bullseye-ig tart.
- 105: A sorrend az 5-ös számtól a 20-as számig és a bullseye-ig tart.
- 110: A sorrend a 10-es számtól a 20-as számig és a bullseye-ig tart.

- 115: A sorrend a 15-ös számtól a 20-as számig és a bullseye-ig tart.

G11 Halve It

Beállítás: H12

A játékosoknak az LCD-kijelzőn megjelenő célszámokat kell eltalálniuk. A sorrend:

- Először 12, 13 és 14; az egyszeres, dupla és tripla gyűrű is érvényes.
- Ezután bármely szám dupla gyűrűje.
- Majd 15, 16, 16; az egyszeres, dupla és tripla gyűrű is érvényes.
- Ezután bármely szám tripla gyűrűje.
- Majd 18, 19 és 20; az egyszeres, dupla és tripla gyűrű is érvényes.
- Végül a bullseye.

Ebben a játékban a pontokat összeadják. Ha egy játékos egy körben mindhárom dobásával elhibázza az adott célt, a pontszáma a felére csökken.

- Győzelem: Az a játékos nyer, aki minden célszámot eltalál és a legmagasabb pontszámot szerzi.

G12 High Score

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

A játékosok nulláról indulnak, és minden dobás pontjait hozzáadják az összpontszámhoz. A cél a legmagasabb pontszám elérése a játék végére. A beállítás választja ki a körök számát. Minden játékos nulla ponttal kezd. Minden játékos körönként három nyilat dob, és minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz.

- Győzelem: A beállított számú kör után a legmagasabb pontszámú játékos nyer.

G13 Over (más néven: Legs Over)

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

A játékosok nulláról indulnak, és összeadják a dobásaik pontjait, hogy túllépjék a célpontszámot és megőrizték az éveiteket. A cél utolsóként életben maradni.

- Kezdő életek: A beállítások határozzák meg a játékosok kezdő éveiteinek számát.
- Kezdő pontszám: A játékosok pontszámát a rendszer véletlenszerűen állítja elő, és az LCD-kijelzőn jeleníti meg.
- Célpontszám: A rendszer véletlenszerű pontszámot jelenít meg az LCD-kijelzőn. Ha egy játékos egy körben magasabb összpontszámot ér el, ez lesz az új célpontszám, amelyet a többieknek meg kell haladniuk.
- Pontok összeadása: Minden játékos körönként három nyilat dob, és összeadja a szerzett pontokat.
- Élet elvesztése: Minden játékosnak legalább a korábbi körben elért legmagasabb pontszámot kell teljesítenie. Ellenkező esetben elveszít egy életet.
- Győzelem: Az utolsó megmaradt élettel rendelkező játékos nyer.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G14 Under (más néven: Legs Under)

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

A játékosok nulláról indulnak, és összeadják a dobásaik pontjait, de életük megőrzéséhez a célpontszám alatt kell maradniuk. A cél utolsóként életben maradni.

- Kezdő életek: A beállítások határozzák meg a játékosok kezdő éveiteinek számát.

- Kezdő pontszám: A rendszer véletlenszerű pontszámot állít elő a játékosoknak, és megjeleníti az LCD-kijelzőn.
- Célpontszám: Ha egy játékos egy körben alacsonyabb összpontszámot ér el, ez lesz az új célpontszám, amelyhez a többieknek igazodniuk kell.
- Pontok összeadása: Minden játékos körönként három nyilat dob, és összeadja a szerzett pontokat.
- Élet elvesztése: Minden játékosnak legfeljebb a korábbi körben elért legalacsonyabb pontszámot kell teljesítenie. Ellenkező esetben elveszít egy életet.
- Győzelem: Az utolsó megmaradt élettel rendelkező játékos nyer.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G15 Big-6

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

A játékosok megpróbálják eltalálni a célszegmenst, hogy megőrizték az életeiket. A cél utolsóként életben maradni.

- Kezdő életek: A beállítások határozzák meg a játékosok kezdő életeinek számát.
- Első cél: Az első játékos megpróbálja eltalálni a 6-os szám egyszeres szegmensét.
- Új cél kijelölése: Minden játékos körönként három nyilat dob.
- Ha az első játékos az első vagy a második nyíllal eltalálja a 6-os szám egyszeres szegmensét, a harmadik nyíllal célt jelölhet ki az ellenfélnek.
- Ha az első játékos csak a harmadik nyíllal találja el a 6-os szám egyszeres szegmensét, az ellenfelek számára véletlenszerűen új célszám jön létre.
- Ha az első játékos nem találja el a 6-os szám egyszeres szegmensét, elveszít egy életet.
- Dominóhatás: A következő játékosnak el kell találnia a számára kijelölt célt. Siker esetén új célt jelöl ki a következő játékosnak.
- Élet elvesztése: A játékos életet veszít, ha a körben elhibázza a neki kijelölt célszegmenst.
- Győzelem: Az utolsó megmaradt élettel rendelkező játékos nyer.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G16 Color

Beállítások: 100, 200, 300, 400, 500

A játékosok először meghatározzák, melyik színre dobznak. Nulláról indulnak, és pontokat adnak hozzá, ha a saját színüket vagy a bullseye-t találják el. A cél elsőként elérni az előre beállított célpontszámot.

- Viszonyítási szín: A viszonyítási szín az egyszeres gyűrű színe. Például ha az első játékos eltalálja a 20-as számot, a szín kék, függetlenül attól, hogy egyszeres, dupla vagy tripla találat volt.
- Játékosok színei: Az első játékos dob egy nyilat a célszín meghatározásához. A páratlan számú játékosok (1, 3, 5, 7) színe megegyezik az első játékoséval. A páros számú játékosok (2, 4, 6, 8) másik színt kapnak. Ha egy játékos bullseye-t talál, újra kell dobnia a szín meghatározásához.
- Célpontszám: A kiválasztott beállítástól függően 100, 200, 300, 400 vagy 500.
- Kezdet nulláról: Minden játékos nulla ponttal indul.
- Pontok hozzáadása: Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz. Az ellenfél színének eltalálása nem ér pontot.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként eléri vagy túllépi a célpontszámot.

- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G17 Bonus Color

Beállítások: 100, 200, 300, 400, 500

A játékosok először meghatározzák, melyik színre dobznak. Nulláról indulnak, és pontokat adnak hozzá, ha a saját színüket vagy a bullseye-t találják el. Ha a játékos az ellenfél színét találja el, a pontok az ellenfél pontszámához adódnak. A cél elsőként elérni az előre beállított célpontszámot.

- Viszonyítási szín: A viszonyítási szín az egyszeres gyűrű színe. Például ha az első játékos eltalálja a 20-as számot, a szín kék, függetlenül attól, hogy egyszeres, dupla vagy tripla találat volt.
- Játékosok színei: Az első játékos dob egy nyilat a célszín meghatározásához. A páratlan számú játékosok (1, 3, 5, 7) színe megegyezik az első játékoséval. A páros számú játékosok (2, 4, 6, 8) másik színt kapnak. Ha egy játékos bullseye-t talál, újra kell dobnia a szín meghatározásához.
- Célpontszám: A kiválasztott beállítástól függően 100, 200, 300, 400 vagy 500.
- Kezdés nulláról: Minden játékos nulla ponttal indul.
- Pontok hozzáadása: Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz.
- Pontok átadása: Ha a játékos az ellenfél színét találja el, a pontok az ellenfél pontszámához adódnak.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként eléri vagy túllépi a célpontszámot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G18 Correctional Color

Beállítások: 100, 200, 300, 400, 500

A játékosok először meghatározzák, melyik színre dobznak. Nulláról indulnak, és pontokat adnak hozzá, ha a saját színüket vagy a bullseye-t találják el. Ha egy játékos az ellenfél színét találja el, a megfelelő pontok levonódnak a pontszámából. A cél elsőként elérni az előre beállított célpontszámot.

- Viszonyítási szín: A viszonyítási szín az egyszeres gyűrű színe. Például ha az első játékos eltalálja a 20-as számot, a szín kék, függetlenül attól, hogy egyszeres, dupla vagy tripla találat volt.
- Játékosok színei: Az első játékos dob egy nyilat a célszín meghatározásához. A páratlan számú játékosok (1, 3, 5, 7) színe megegyezik az első játékoséval. A páros számú játékosok (2, 4, 6, 8) másik színt kapnak. Ha egy játékos bullseye-t talál, újra kell dobnia a szín meghatározásához.
- Célpontszám: A kiválasztott beállítástól függően 100, 200, 300, 400 vagy 500.
- Kezdés nulláról: Minden játékos nulla ponttal indul.
- Pontok hozzáadása: Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz.
- Pontvesztés: Ha a játékos az ellenfél színét találja el, a megfelelő pontok levonódnak.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként eléri vagy túllépi a célpontszámot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G19 No Score Color

Beállítások: 003, 004, 005, 006, 007

A játékosok először meghatározzák, melyik színre dobznak. A saját szín vagy a bullseye eltalálásakor életet kapnak, az ellenfél színének eltalálásakor életet veszítenek. A cél utolsóként életben maradni.

- **Viszonyítási szín:** A viszonyítási szín az egyszeres gyűrű színe. Például ha az első játékos eltalálja a 20-as számot, a szín kék, függetlenül attól, hogy egyszeres, dupla vagy tripla találat volt.
- **Játékosok színei:** Az első játékos dob egy nyilat a célszín meghatározásához. A páratlan számú játékosok (1, 3, 5, 7) színe megegyezik az első játékoséval. A páros számú játékosok (2, 4, 6, 8) másik színt kapnak. Ha egy játékos bullseye-t talál, újra kell dobnia a szín meghatározásához.
- **Kezdő életek:** A beállítások határozzák meg a játékosok kezdő életeinek számát.
- **Élet szerzése/vesztése:** Minden játékos körönként három nyilat dob. A saját szín vagy a bullseye eltalálása egy további életet ad. Az ellenfél színének eltalálása egy életbe kerül.
- **Győzelem:** Az utolsó megmaradt élettel rendelkező játékos nyer.
- **Handicap:** A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G20 Free-Dart Color

Beállítások: 005, 010, 015, 020

A játékosok először meghatározzák, melyik színre dobnak. Nulláról indulnak, és összeadják a dobásaik pontjait. A cél a legmagasabb pontszám elérése.

- **Viszonyítási szín:** A viszonyítási szín az egyszeres gyűrű színe. Például ha az első játékos eltalálja a 20-as számot, a szín kék, függetlenül attól, hogy egyszeres, dupla vagy tripla találat volt.
- **Játékosok színei:** Az első játékos dob egy nyilat a célszín meghatározásához. A páratlan számú játékosok (1, 3, 5, 7) színe megegyezik az első játékoséval. A páros számú játékosok (2, 4, 6, 8) másik színt kapnak. Ha egy játékos bullseye-t talál, újra kell dobnia a szín meghatározásához.
- **Nyilak száma:** A beállítások a játékosonkénti nyilak teljes számát jelölik.
- **Kezdés nulláról:** Minden játékos nulla ponttal indul.
- **Pontok hozzáadása:** Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz. Az ellenfél színének eltalálása nem ér pontot.
- **Győzelem:** A legmagasabb pontszámú játékos nyer.
- **Handicap:** A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

G21 Shooting I

Minden játékos három nyilat dob, a pontokat összeadják. Az adott körben legtöbb pontot szerző játékos nyeri a kört. A játék addig tart, amíg az egyik játékos összesen 7 kört nem nyer.

- **Győzelem:** A játék végső győztese az, aki 7 kört nyer.

G22 Shooting II

Minden játékos három nyilat dob, a pontokat összeadják. Az adott körben legtöbb pontot szerző játékos nyeri a kört. A játék addig tart, amíg az egyik játékos összesen 7 kört nem nyer. Csak a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as számok egyszeres, dupla és tripla területei, valamint az egyszeres és dupla bullseye érvényes.

- **Győzelem:** A játék végső győztese az, aki 7 kört nyer.

G23 Shooting III

Minden játékos három nyilat dob, a pontokat összeadják. Az adott körben legtöbb pontot szerző játékos nyeri a kört. A játék azonban csak hét körből áll.

- **Győzelem:** Az a játékos nyer, aki elsőként 4 kört nyer.

G24 Shooting IV

Minden játékos három nyilat dob, a pontokat összeadják. Az adott körben legtöbb pontot szerző játékos nyeri a kört. A játék csak hét körből áll. Csak a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as számok egyszeres, dupla és tripla területei, valamint az egyszeres és dupla bullseye érvényes.

- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként 4 kört nyer.

G25 Gotcha

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

A játékosok nulláról indulnak, és hozzáadják a dobásaik pontjait a célpontszám eléréséhez. „Gotcha” történik, ha egy ellenfél ugyanazt a pontszámot éri el. A cél elsőként elérni az előre beállított célpontszámot.

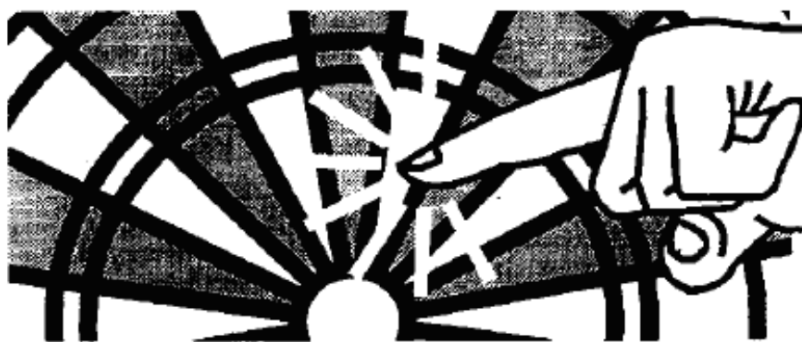
- Célpontszám: A kiválasztott beállítás alapján a játékosok célpontszáma 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 vagy 901 lehet.
- Kezdet nulláról: Minden játékos nulla ponttal indul.
- Pontok hozzáadása: Minden játékos körönként három nyilat dob. Minden találat pontjai hozzáadódnak az összpontszámhoz.
- Gotcha: Ha egy játékos pontszáma pontosan megegyezik az előző játékoséval, a Gotcha sikeres, és az adott játékos pontszáma nullára áll vissza.
- Bust: Ha a játékos a célpontszám eléréséhez szükségesnél több pontot szerez, bust történik, és a pontszám visszaáll a kör eleji értékre.
- Győzelem: Az a játékos nyer, aki elsőként pontosan eléri a célpontszámot.
- Handicap: A játékosok a „HANDICAP/ELIMINATE” gombbal egyéni beállításokat adhatnak meg a handicapfunkció aktiválásához.

6. fejezet: Fontos tudnivaló

1. Szállítás vagy normál használat közben a dartstábla pontozó szegmensei átmenetileg beragadhatnak, amiktől a tábla „lefagy”. Ilyenkor az e-BOARD számítógép öndiagnosztikai funkciója automatikusan aktiválódik. A dartstábla öntesztet végez a beragadt szegmens azonosítására. A kijelzőn hibaüzenet jelenik meg a „lefagyott” gomb vagy szegmens leírásával.

A. A kijelzőn megjelenő üzenet alapján keresse meg a „lefagyott” szegmenst.

B. Nyomja meg határozottan a „lefagyott” szegmenst, amíg ki nem szabadul és vissza nem nyeri normál mozgását. A beragadt szegmensek felszabadulása után a hibaüzenet eltűnik, és a dartstábla ismét rendesen működik.



2. A játék kizárólag softtip nyilakhoz készült. Soha ne használjon acélhegyű nyilakat vagy hosszabb softtip hegyeket (maximális hossz: 2,5 cm).

3. A dobások között az elektronikus és mechanikus alkatrészek reakcióideje miatt várni kell. Ha két dobás túl gyorsan követi egymást, vegye ki a második nyilat, majd dobjon újra, hogy a pontszám helyesen rögzüljön.

4. Ne dobja a nyilakat túl nagy erővel. A túl erős dobás gyakran eltöri a hegyeket és a tábla túlzott kopásához vezet.

Hasznos tipp: A nyíl kivételekor forgassa jobbra (az óramutató járásával megegyező irányba), hogy a hegy ne lazuljon ki. Így a nyíl könnyebben eltávolítható, a hegy pedig tovább használható.

