

RAFRÆN PÍLATAFLA

Vörunr. 881

Notendahandbók og leikreglur



Takk fyrir að velja þessa rafrænu pílotöflu!

Efnisyfirlit

1. Kynning á vörunni

2. Uppsetning

- 2.1 Leiðbeiningar um festingu

- 2.2 Aflgjafi

3. Stigareglur

4. Notkunarleiðbeiningar

- 4.1 Hnappaaðgerðir

- 4.2 LCD-skjár

- 4.3 Hljóðlisti

5. Leikreglur: 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. Mikilvæg athugasemd

Viðvörðun: Af öryggisástæðum skulu börn aðeins nota vöruna undir eftirliti fullorðins. Lestu handbókina vandlega og geymdu hana til síðari nota.

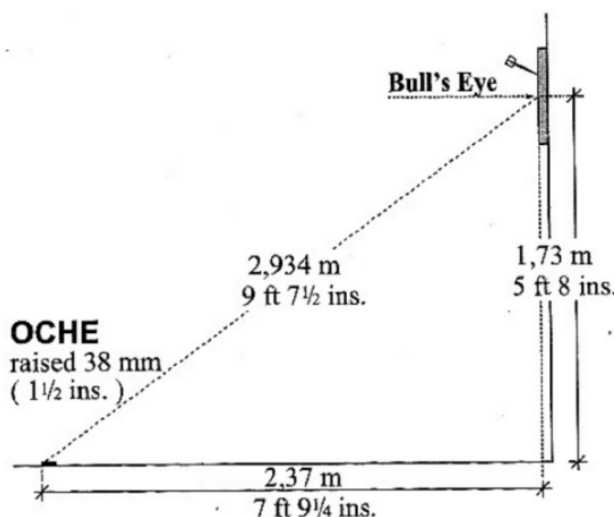
Kafli 1: Kynning á vörunni

- Mál vörunnar: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Þessi rafræna píлатаfla býður upp á 25 leiki með 157 valkostum.
- Allt að 8 leikmenn geta tekið þátt í leik samtímis.
- Varan heldur sjálfkrafa utan um stig og tilkynnir þau með raddskilaboðum.

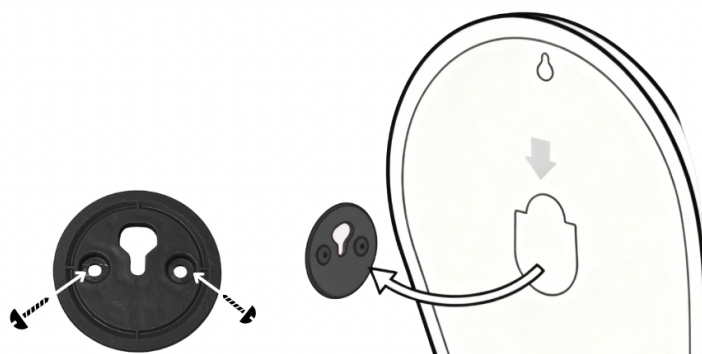
Kafli 2: Uppsetning

2.1 Leiðbeiningar um festingu

- Hæð: Miðja bullseye skal vera 1,73 m frá gólfi.
- Fjarlægð að pílötöflunni: Lárétt fjarlægð frá framhlið pílötöflunnar að fremri brún kastlínunnar skal vera 2,37 m.
- Upphenging pílötöflunnar: Festu upphengifestinguna við vegginn með skrúfunum tveimur. Notaðu veggfestingar ef skrúfurnar fara ekki í stoð. Hengdu pílötöfluna á festinguna og gakktu úr skugga um að hún sitji þétt við vegginn.



Á myndinni merkir „Bull's Eye” miðju bullseye. „Oche raised 38 mm (1½ ins.)” merkir að kastlínan sé upphækkuð um 38 mm (1½ tommu).

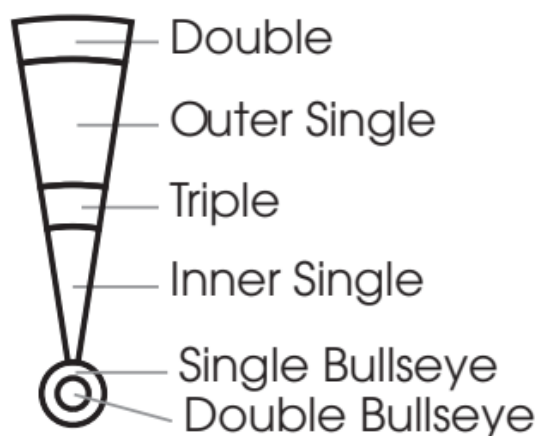


2.2 Aflgjafi

- Pílatafan gengur fyrir 3 AAA-raflöðum, 1,5 V (fylgja ekki með). Opnaðu rafhlöðuhólfíð aftan á töflunni til að setja rafhlöðurnar í.
- Einnig er hægt að knýja töfluna með USB-C-snúru (fylgir ekki með).

Kafli 3: Stigareglur

Svæði	Stig
Tvöfaldur hringur	Stig × 2
Ytri einfaldur hringur	Stig × 1
Þrefaldur hringur	Stig × 3
Innri einfaldur hringur	Stig × 1
Einfalt bullseye	$25 \times 1 = 25$
Tvöfalt bullseye	$25 \times 2 = 50$



Kafli 4: Notkunarleiðbeiningar

4.1 Hnappaaðgerðir

„GAME/POWER“-hnappur

- Afl: Ýttu snögg til að kveikja; haltu hnappinum inni til að slökkva. Sjálfvirk hvíldarstilling fer í gang eftir meira en 10 mínútna aðgerðaleysi.
- Val á leik: Ýttu snögg til að velja leik frá G01 til G25.
- Ljúka leik: Leikmaður getur ýtt á hnappinn til að ljúka leiknum.

„OPTION/SCORE“-hnappur

- Val á valkosti: Ýttu snögg til að velja valkost.
- Skoða stig: Ýttu endurtekið á hnappinn meðan á leik stendur til að skoða stig hvers leikmanns. Ef enginn hnappur er ýttur í 2 sekúndur fer skjárinn sjálfkrafa aftur í venjulega leikjasýn.

„PLAYER/MISS“-hnappur

- Val á fjölda leikmanna: Ýttu snögg til að velja frá einum leikmanni upp í 8 leikmenn.
- Skrá skot utan marks: Ýttu snögg á hnappinn meðan á leik stendur til að skrá núll stig fyrir pílu sem lenda utan marksvæðanna.

„HANDICAP/ELIMINATE“-hnappur

- Forgjöf: Notaðu hnappinn til að stilla mismunandi erfiðleikastig fyrir hvern leikmann með því að breyta valkostum einstakra leikja. Athugaðu að sumir leikir hafa enga forgjafaraðgerð.
- Fjarlægja stig: Meðan á leik stendur geta leikmenn afturkallað stig fyrir pílu sem hefur þegar verið skráð en datt út vegna þess að hún sat ekki föst.

„SOUND/DOUBLE“-hnappur

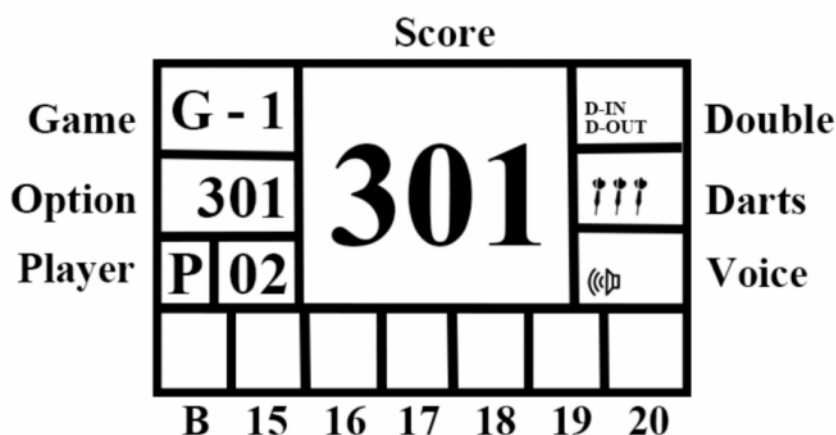
- Hljóð: Haltu hnappinum inni í 3 sekúndur til að kveikja eða slökkva á hljóðinu. Sýnilegt hljóðtákn merkir að kveikt sé á hljóðinu; ef táknioð sést ekki er slökkt á hljóðinu.
- Double: Þessi aðgerð virkar aðeins í leiknum „G01 Count Down“ og virkjar stillingarnar „Double In“ og „Double Out“.

„START/NEXT“-hnappur

- Byrja: Ýttu á hnappinn til að hefja leik eftir að uppsetningu er lokið.
- Næsti: Meðan á leik stendur skaltu ýta á hnappinn til að skipta yfir á næsta leikmann.

4.2 LCD-skjár

LCD-skjárinn sýnir leikupplýsingar og stig.



Skýringar á mynd: Score = stig; Game = leikur; Option = valkostur; Player = leikmaður; Double = tvöfalt; Darts = pílu; Voice = rödd; B = bullseye.

4.3 Hljóðlisti

Nr.	Heiti hljóðs	Lýsing	Hljóðtegund
1	„Dididi“-hljóð	Hljóð þegar gilt kast er gert í Cricket-leik	Hljóðáhrif
2	Glerbrot	Hljóð þegar ógilt kast er gert	Hljóðáhrif
3	Neikvætt málmhljóð	Hljóð þegar ýtt er á rangan hnapp	Hljóðáhrif
4	Málmhljóð	Hljóð þegar ýtt er á réttan hnapp	Hljóðáhrif
5	Sprenging	Viðvörðun um bust þegar stig sem eftir eru fara niður fyrir núll	Hljóðáhrif
6	Triple	Píla lendir í þrefalda hringnum	Raddtilkynning
7	Double	Píla lendir í tvöfalda hringnum	Raddtilkynning
8	Bullseye	Píla lendir í einfalda bullseye-hringnum	Raddtilkynning
9	Double bullseye	Píla lendir í tvöfalda bullseye-hringnum	Raddtilkynning
10	Næsti leikmaður	Tilkynning um að skipta yfir á næsta leikmann	Raddtilkynning
11	Sigurvegari	Tilkynning um sigurvegara	Raddtilkynning

\\newpage

Kafli 5: Leikreglur

G01 Count Down

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

Leikmenn byrja með fyrirfram ákveðinn stigafjölda og draga stigin fyrir píluköstin sín frá þar til þeir ná nákvæmlega núlli. Markmiðið er að verða fyrstur til að ná núlli.

- Upphafsstig: Leikmenn byrja með 301, 501, 601, 701, 801, 901 eða 999 stig eftir því hvaða valkostur er valinn.
- Stig dregin frá: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stigin fyrir köstin dragast frá núverandi heildarstigafjölda leikmannsins.
- Bust: Ef leikmaður fær fleiri stig en hann á eftir til að ná núlli verður bust og umferð hans lýkur. Stigafjöldinn fer aftur í það sem hann var í upphafi umferðarinnar.
- Sigur: Sá leikmaður sem fyrst lækkar stigafjölda sinn nákvæmlega niður í núll vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.
- Double: Leikmaður getur virkjað „Double“-stillingarnar með „SOUND/DOUBLE“-hnappinum:
- Double In: Leikmaður verður að hitta tvöfaldan reit til að hefja leikinn.
- Double Out: Leikmaður verður að hitta tvöfaldan reit til að lækka stigafjöldann nákvæmlega niður í núll. Bust verður ef píla skilur stigafjöldann eftir undir 1.
- Double In & Out: Leikmaður verður að hitta tvöfaldan reit til að hefja leikinn og ljúka honum. Bust verður ef píla skilur stigafjöldann eftir undir 1.

G02 Count Up

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

Leikmenn byrja á núlli og leggja saman stigin úr píluköstunum þar til þeir ná markstigafjöldanum. Markmiðið er að verða fyrstur til að ná fyrirfram ákveðnum markstigafjölda.

- Markstig: Eftir því hvaða valkostur er valinn er markstigafjöldinn 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 eða 900.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stigin fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins.
- Sigur: Sá leikmaður sem fyrst nær eða fer yfir markstigafjöldann vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G03 Score Cricket (einnig þekktur sem: Standard Cricket)

Valkostir: E00, E20, E25

Leikmenn reyna að loka tilteknum tölum og safna síðan eins mörgum stigum og hægt er með því að hitta þær aftur. Markmiðið er að vera fyrstur til að loka öllum tölunum og vera með fleiri stig en andstæðingurinn.

- Tilteknar tölur: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Loka tölu: Til að loka tiltekinni tölu verður að hitta hana þrisvar. Einfalt högg telst eitt högg, tvöfalt tvö högg og þrefalt þrjú högg.
- Stig fyrir högg: Þegar leikmaður hefur lokað tölu getur hann fengið stig fyrir frekari högg á þá tölu. Þegar leikmaður hefur til dæmis lokað 20 gefur einfalt 20-högg 20 stig, tvöfalt högg 40 stig og þrefalt högg 60 stig. Þegar allir leikmenn hafa lokað sömu tölu getur enginn lengur fengið stig fyrir hana.
- Sigur: Leikmaðurinn með flest stig eftir að öllum tölunum hefur verið lokað vinnur.
- Munur á valkostunum þremur:
- E00: Ekki þarf að fylgja ákveðinni röð til að hefja leikinn.
- E20: Byrjaðu á að hitta töluna 20 þrisvar og hittu síðan 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye í þessari röð.
- E25: Byrjaðu á að hitta bullseye þrisvar og hittu síðan 15, 16, 17, 18, 19 og 20 í þessari röð.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G04 Simple Cricket (einnig þekktur sem: No Score Cricket)

Valkostir: N00, N20, N25

Leikmenn reyna að loka tilteknum tölum en engin stig eru skráð á stigatöfluna. Markmiðið er að vera fyrstur til að loka öllum tölunum.

- Tilteknar tölur: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Loka tölu: Til að loka tiltekinni tölu verður að hitta hana þrisvar. Einfalt högg telst eitt högg, tvöfalt tvö högg og þrefalt þrjú högg.
- Sigur: Sá leikmaður sem fyrst lokar öllum tölunum vinnur.
- Munur á valkostunum þremur:
- N00: Ekki þarf að fylgja ákveðinni röð til að hefja leikinn.
- N20: Byrjaðu á að hitta töluna 20 þrisvar og hittu síðan 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye í þessari röð.

- N25: Byrjaðu á að hitta bullseye þrisvar og hittu síðan 15, 16, 17, 18, 19 og 20 í þessari röð.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G05 Cut Throat Cricket

Valkostir: C00, C20, C25

Leikmenn reyna að loka tilteknum tölum og gefa andstæðingunum stig. Markmiðið er að vera fyrstur til að loka öllum tölunum og vera með færri stig en andstæðingarnir.

- Tilteknar tölur: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Loka tölu: Til að loka tiltekinni tölu verður að hitta hana þrisvar. Einfalt högg telst eitt högg, tvöfalt tvö högg og þrefalt þrjú högg.
- Stig gefin (Cut-Throat-reglan): Þegar leikmaður hefur lokað tölu fær andstæðingur sem hefur ekki lokað sömu tölu stig fyrir frekari högg hennar. Andstæðingur sem hefur einnig lokað tölunni fær engar viðbótarmarkeringar.
- Sigur: Leikmaðurinn með fæst stig þegar öllum tölunum hefur verið lokað vinnur.
- Munur á valkostunum þremur:
- C00: Ekki þarf að fylgja ákveðinni röð til að hefja leikinn.
- C20: Byrjaðu á að hitta töluna 20 þrisvar og hittu síðan 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye í þessari röð.
- C25: Byrjaðu á að hitta bullseye þrisvar og hittu síðan 15, 16, 17, 18, 19 og 20 í þessari röð.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G06 Killer Cricket

Valkostir: H00, H20, H25

Leikmenn reyna að loka tilteknum tölum og taka líf frá andstæðingum. Markmiðið er að vera fyrstur til að loka öllum tölunum.

- Tilteknar tölur: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Loka tölu: Til að loka tiltekinni tölu verður að hitta hana þrisvar. Einfalt högg telst eitt högg, tvöfalt tvö högg og þrefalt þrjú högg.
- Taka líf: Þegar leikmaður hefur lokað tölu með fleiri en þremur höggum getur hann tekið líf frá andstæðingum sem hafa ekki lokað sömu tölu. Dæmi með töluna 15: Leikmaður 1 hefur hitt einu sinni eða tvisvar og kemur að leikmanni 2. Leikmaður 1 missir eitt líf ef leikmaður 2 lokar tölunni með fleiri en þremur höggum við einhverjar eftirfarandi aðstæður:
- Leikmaður 2 hefur þegar eitt högg og hittir þrefalt 15 (þrjú högg).
- Leikmaður 2 hefur þegar tvö högg og hittir tvöfalt 15 (tvö högg) eða þrefalt 15 (þrjú högg).

Ef andstæðingurinn hefur einnig lokað tölunni tapar hann engu lífi. Ef leikmaður 1 hefur þegar þrjú högg hefur það engin áhrif á hann.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrst lokar tölunum 15 til 20 og bullseye.
- Munur á valkostunum þremur:
- H00: Ekki þarf að fylgja ákveðinni röð til að hefja leikinn.
- H20: Byrjaðu á að hitta töluna 20 þrisvar og hittu síðan 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye í þessari röð.
- H25: Byrjaðu á að hitta bullseye þrisvar og hittu síðan 15, 16, 17, 18, 19 og 20 í þessari röð.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G07 Low Pitch Cricket

Valkostir: L00, L20, L25

Leikmenn reyna að loka tilteknum tölum og safna eins mörgum stigum og hægt er með frekari höggum. Markmiðið er að vera fyrstur til að loka öllum tölunum og vera með fleiri stig en andstæðingurinn. Þessi leikur líkist G03 Score Cricket en notar tölurnar 1 til 6 og bullseye.

- Tilteknar tölur: 1, 2, 3, 4, 5, 6 og bullseye.
- Loka tölu: Til að loka tiltekinni tölu verður að hitta hana þrisvar. Einfalt, tvöfalt og þrefalt högg teljast eitt, tvö og þrjú högg.
- Stig fyrir högg: Þegar leikmaður hefur lokað tölu getur hann fengið stig fyrir frekari högg á þá tölu. Þegar leikmaður hefur til dæmis lokað 6 gefur einfalt 6-högg 6 stig, tvöfalt högg 12 stig og þrefalt högg 18 stig. Þegar allir leikmenn hafa lokað sömu tölu getur enginn lengur fengið stig fyrir hana.
- Sigur: Leikmaðurinn með flest stig eftir að öllum tölunum hefur verið lokað vinnur.
- Munur á valkostunum þremur:
- L00: Ekki þarf að fylgja ákveðinni röð til að hefja leikinn.
- L20: Byrjaðu á að hitta töluna 6 þrisvar og hittu síðan 5, 4, 3, 2, 1 og bullseye í þessari röð.
- L25: Byrjaðu á að hitta bullseye þrisvar og hittu síðan 1, 2, 3, 4, 5 og 6 í þessari röð.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G08 Round Clock

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

Leikmenn verða að hitta hverja tölu á pílötöflunni í réttri röð. Sá leikmaður vinnur sem fyrst hittir allar tölurnar. Hver leikmaður kastar þremur pílum í hverri umferð en má ekki halda áfram að næstu tölu fyrr en píla hittir reitinn fyrir núverandi marknúmer.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem hittir öll marknúmerin.
- Munur á valkostunum:
- 105, 110, 115, 120: Röðin byrjar á 1 og heldur áfram til 5, 10, 15 eða 20 eftir því hvaða valkostur er valinn. Einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir hringir gilda.
- 205, 210, 215, 220: Röðin byrjar á 1 og heldur áfram til 5, 10, 15 eða 20 eftir því hvaða valkostur er valinn. Aðeins tvöfaldir hringir gilda.
- 305, 310, 315, 320: Röðin byrjar á 1 og heldur áfram til 5, 10, 15 eða 20 eftir því hvaða valkostur er valinn. Aðeins þrefaldir hringir gilda.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G09 Shoot Out

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

Leikmenn reyna að hitta marknúmerið og draga stig frá tilteknum upphafsstigafjölda. Markmiðið er að verða fyrstur til að ná núlli.

- Upphafsstig: Valkostirnir sýna upphafsstigafjöldann. Til dæmis merkir -05 fimm stig.
- Marknúmer: Leikmenn reyna að hitta marknúmerið sem birtist af handahófi á LCD-skjánum.
- Stig dregin frá: Einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir hringir telja allir sem 1 stig og dragast frá upphafsstigafjöldanum.
- Missir: Ef leikmaður kastar ekki innan 10 sekúndna telst kastið misheppnað.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur fyrstur sem lækkar upphafsstigafjöldann niður í 0.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G10 Shanghai

Valkostir: 101, 105, 110, 115

Leikmenn verða að hitta hverja tölu á pílötöflunni í rétttri röð. Sá leikmaður vinnur sem hittir allar tölurnar og fær flest stig. Aðeins er eitt tækifæri til að hitta hverja markatölu. Stig safnast þegar leikmaður hittir markatöluna. Ef leikmaður hittir ekki töluna fær hann ekki annað tækifæri til að hitta það svæði.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem hittir allar markatölurnar og fær flest stig.
- Munur á valkostunum:
- 101: Röðin byrjar á 1 og heldur áfram upp í 20 og bullseye.
- 105: Röðin byrjar á 5 og heldur áfram upp í 20 og bullseye.
- 110: Röðin byrjar á 10 og heldur áfram upp í 20 og bullseye.
- 115: Röðin byrjar á 15 og heldur áfram upp í 20 og bullseye.

G11 Halve It

Valkostir: H12

Leikmenn hitta marknúmerin sem birtast á LCD-skjánum. Röðin er svona:

- Fyrst 12, 13 og 14; einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir hringir gilda.
- Næst tvöfaldir hringir á hvaða tölu sem er.
- Síðan 15, 16, 16; einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir hringir gilda.
- Næst þrefaldir hringir á hvaða tölu sem er.
- Síðan 18, 19 og 20; einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir hringir gilda.
- Að lokum bullseye.

Í þessum leik safnast stigin saman. Ef leikmaður hittir ekki markið með neinu af þremur köstum sínum í umferð helmingast stigin hans.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem hittir öll marknúmerin og fær flest stig.

G12 High Score

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

Leikmenn byrja á núlli og bæta stigum við fyrir hverja pílu sem þeir kasta. Markmiðið er að safna flestum stigum fyrir lok leiksins. Leikmenn velja fjölda umferða samkvæmt völdum valkosti. Allir leikmenn byrja með núll stig. Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins.

- Sigur: Leikmaðurinn með flest stig eftir tiltekinn fjölda umferða vinnur.

G13 Over (einnig þekktur sem: Legs Over)

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

Leikmenn byrja á núlli og leggja saman stigin úr píluköstunum til að fara yfir markstigafjöldann og halda lífum sínum. Markmiðið er að vera síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir.

- Upphafslíf: Valkostirnir ákvarða upphaflegan fjölda lífa leikmanna.
- Upphafsstig: Leikmenn byrja með stigafjölda sem er valinn af handahófi og birtist á LCD-skjánum.

- Markstig: Upphaflegt markstig er valið af handahófi og birtist á LCD-skjánum. Þegar leikmaður fær hærri heildarstig í umferð verður sú tala nýja markstigið sem aðrir leikmenn þurfa að fara yfir.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og leggja saman stigin sem þeir fá.
- Lífum tapað: Hver leikmaður ætti að reyna að fá jafnmörg eða fleiri stig en hæsta stigatala sem áður hefur náðst í umferð; annars tapar hann einu lífi.
- Sigur: Síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G14 Under (einnig þekktur sem: Legs Under)

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

Leikmenn byrja á núlli og leggja saman stigin úr píluköstunum, en verða að vera undir markstigafjöldanum til að halda lífum sínum. Markmiðið er að vera síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir.

- Upphafslíf: Valkostirnir ákvarða upphaflegan fjölda lífa leikmanna.
- Upphafsstig: Leikmenn byrja með stigafjölda sem er valinn af handahófi og birtist á LCD-skjánum.
- Markstig: Þegar leikmaður fær lægri heildarstigatölu í umferð verður sú tala nýja markstigið sem hinir leikmennirnir þurfa að reyna að ná.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og leggja saman stigin sem þeir fá.
- Lífum tapað: Hver leikmaður ætti að reyna að fá jafnmörg eða færri stig en lægsta stigatalan sem áður hefur náðst í umferð; annars tapar hann einu lífi.
- Sigur: Síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G15 Big-6

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

Leikmenn reyna að hitta markreitinn til að halda lífum sínum. Markmiðið er að vera síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir.

- Upphafslíf: Valkostirnir ákvarða upphaflegan fjölda lífa leikmanna.
- Fyrsta mark: Fyrsti leikmaðurinn reynir að hitta einfalda reitinn fyrir 6.
- Nýtt mark valið: Leikmenn kasta þremur pílum í hverri umferð.
- Ef fyrsti leikmaðurinn hittir einfalda reitinn fyrir 6 með fyrstu eða annarri pílu getur hann notað þriðju píluna til að velja mark fyrir andstæðinginn.
- Ef fyrsti leikmaðurinn hittir einfalda reitinn fyrir 6 ekki fyrr en með þriðju pílu er nýtt marknúmer valið af handahófi fyrir andstæðingana.
- Ef fyrsti leikmaðurinn hittir ekki einfalda reitinn fyrir 6 tapar hann einu lífi.
- Domino-áhrif: Næsti leikmaður verður að hitta markið sem hefur verið valið fyrir hann. Ef honum tekst það velur hann nýtt mark fyrir næsta leikmann.
- Lífum tapað: Leikmaður tapar einu lífi ef hann hittir ekki tiltekna markreitinn í sinni umferð.
- Sigur: Síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G16 Color

Valkostir: 100, 200, 300, 400, 500

Leikmenn ákveða fyrst hvaða lit þeir eiga að miða á. Þeir byrja á núlli og fá stig þegar þeir hitta sinn eigin lit eða bullseye. Markmiðið er að ná fyrirfram ákveðnum markstigafjölda fyrstur.

- Viðmiðunarlitur: Viðmiðunarliturinn er litur einfalda hringsins. Ef fyrsti leikmaðurinn hittir til dæmis 20 er litur hans blár, hvort sem hann hittir einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan hring.
- Litir leikmanna: Fyrsti leikmaðurinn kastar einni pílu til að ákvarða marklitinn. Leikmenn með oddatöluleikmannsnúmer (1, 3, 5, 7) fá sama lit og fyrsti leikmaðurinn. Leikmenn með slétt leikmannsnúmer (2, 4, 6, 8) fá annan lit. Ef leikmaður hittir bullseye verður hann að kasta aftur til að ákvarða litinn.
- Markstig: Markstigafjöldinn er 100, 200, 300, 400 eða 500 eftir völdum valkosti.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins. Högg í lit andstæðings gefa engin stig.
- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrst nær eða fer yfir markstigafjöldann.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G17 Bonus Color

Valkostir: 100, 200, 300, 400, 500

Leikmenn ákveða fyrst hvaða lit þeir eiga að miða á. Þeir byrja á núlli og fá stig þegar þeir hitta sinn eigin lit eða bullseye. Þegar leikmaður hittir lit andstæðings bætast stigin við stigafjölda andstæðingsins. Markmiðið er að ná fyrirfram ákveðnum markstigafjölda fyrstur.

- Viðmiðunarlitur: Viðmiðunarliturinn er litur einfalda hringsins. Ef fyrsti leikmaðurinn hittir til dæmis 20 er litur hans blár, hvort sem hann hittir einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan hring.
- Litir leikmanna: Fyrsti leikmaðurinn kastar einni pílu til að ákvarða marklitinn. Leikmenn með oddatöluleikmannsnúmer (1, 3, 5, 7) fá sama lit og fyrsti leikmaðurinn. Leikmenn með slétt leikmannsnúmer (2, 4, 6, 8) fá annan lit. Ef leikmaður hittir bullseye verður hann að kasta aftur til að ákvarða litinn.
- Markstig: Markstigafjöldinn er 100, 200, 300, 400 eða 500 eftir völdum valkosti.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins.
- Stig færð yfir: Þegar leikmaður hittir lit andstæðings bætast stigin við stigafjölda andstæðingsins.
- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrst nær eða fer yfir markstigafjöldann.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G18 Correctional Color

Valkostir: 100, 200, 300, 400, 500

Leikmenn ákveða fyrst hvaða lit þeir eiga að miða á. Þeir byrja á núlli og fá stig þegar þeir hitta sinn eigin lit eða bullseye. Þegar leikmaður hittir lit andstæðings dragast samsvarandi stig frá hans eigin stigafjölda. Markmiðið er að ná fyrirfram ákveðnum markstigafjölda fyrstur.

- Viðmiðunarlitur: Viðmiðunarliturinn er litur einfalda hringsins. Ef fyrsti leikmaðurinn hittir til dæmis 20 er litur hans blár, hvort sem hann hittir einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan hring.

- Litir leikmanna: Fyrsti leikmaðurinn kastar einni pílu til að ákvarða marklitinn. Leikmenn með oddatöluleikmannsnúmer (1, 3, 5, 7) fá sama lit og fyrsti leikmaðurinn. Leikmenn með slétt leikmannsnúmer (2, 4, 6, 8) fá annan lit. Ef leikmaður hittir bullseye verður hann að kasta aftur til að ákvarða litinn.
- Markstig: Markstigafjöldinn er 100, 200, 300, 400 eða 500 eftir völdum valkosti.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins.
- Stig dregin frá: Þegar leikmaður hittir lit andstæðings dragast samsvarandi stig frá stigafjölda hans.
- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrst nær eða fer yfir markstigafjöldann.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G19 No Score Color

Valkostir: 003, 004, 005, 006, 007

Leikmenn ákveða fyrst hvaða lit þeir eiga að miða á. Þeir fá líf þegar þeir hitta sinn eigin lit eða bullseye og tapa lífi þegar þeir hitta lit andstæðings. Markmiðið er að vera síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir.

- Viðmiðunarlitur: Viðmiðunarliturinn er litur einfalda hringsins. Ef fyrsti leikmaðurinn hittir til dæmis 20 er litur hans blár, hvort sem hann hittir einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan hring.
- Litir leikmanna: Fyrsti leikmaðurinn kastar einni pílu til að ákvarða marklitinn. Leikmenn með oddatöluleikmannsnúmer (1, 3, 5, 7) fá sama lit og fyrsti leikmaðurinn. Leikmenn með slétt leikmannsnúmer (2, 4, 6, 8) fá annan lit. Ef leikmaður hittir bullseye verður hann að kasta aftur til að ákvarða litinn.
- Upphafslíf: Valkostirnir ákvarða upphaflegan fjölda lífa leikmanna.
- Lífum bætt við/tapað: Hver leikmaður kastar þremur pílum í hverri umferð. Högg í eigin lit eða bullseye gefur eitt viðbótarlíf. Högg í lit andstæðings kostar eitt líf.
- Sigur: Síðasti leikmaðurinn sem á líf eftir vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G20 Free-Dart Color

Valkostir: 005, 010, 015, 020

Leikmenn ákveða fyrst hvaða lit þeir eiga að miða á. Þeir byrja á núlli og leggja saman stigin úr píluköstunum sínum. Markmiðið er að fá flest stig.

- Viðmiðunarlitur: Viðmiðunarliturinn er litur einfalda hringsins. Ef fyrsti leikmaðurinn hittir til dæmis 20 er litur hans blár, hvort sem hann hittir einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan hring.
- Litir leikmanna: Fyrsti leikmaðurinn kastar einni pílu til að ákvarða marklitinn. Leikmenn með oddatöluleikmannsnúmer (1, 3, 5, 7) fá sama lit og fyrsti leikmaðurinn. Leikmenn með slétt leikmannsnúmer (2, 4, 6, 8) fá annan lit. Ef leikmaður hittir bullseye verður hann að kasta aftur til að ákvarða litinn.
- Fjöldi pílna: Valkostirnir ákvarða heildarfjölda pílna fyrir hvern leikmann.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins. Högg í lit andstæðings gefa engin stig.
- Sigur: Leikmaðurinn með flest stig vinnur.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

G21 Shooting I

Hver leikmaður kastar þremur pílum og stigin leggjast saman. Leikmaðurinn með flest stig í umferð vinnur þá umferð. Leikurinn heldur áfram þar til einn leikmaður hefur unnið alls 7 umferðir.

- Sigur: Leikmaðurinn sem vinnur 7 umferðir er endanlegur sigurvegari.

G22 Shooting II

Hver leikmaður kastar þremur pílum og stigin leggjast saman. Leikmaðurinn með flest stig í umferð vinnur þá umferð. Leikurinn heldur áfram þar til einn leikmaður hefur unnið alls 7 umferðir. Aðeins einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir reitir fyrir tölurnar 15, 16, 17, 18, 19 og 20 gilda, ásamt einföldu og tvöföldu bullseye.

- Sigur: Leikmaðurinn sem vinnur 7 umferðir er endanlegur sigurvegari.

G23 Shooting III

Hver leikmaður kastar þremur pílum og stigin leggjast saman. Leikmaðurinn með flest stig í umferð vinnur þá umferð. Leikurinn stendur þó aðeins í sjö umferðir.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrstur vinnur 4 umferðir.

G24 Shooting IV

Hver leikmaður kastar þremur pílum og stigin leggjast saman. Leikmaðurinn með flest stig í umferð vinnur þá umferð. Leikurinn stendur aðeins í sjö umferðir. Aðeins einfaldir, tvöfaldir og þrefaldir reitir fyrir tölurnar 15, 16, 17, 18, 19 og 20 gilda, ásamt einföldu og tvöföldu bullseye.

- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrstur vinnur 4 umferðir.

G25 Gotcha

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

Leikmenn byrja á núlli og bæta stigum úr píluköstunum við þar til þeir ná markstigafjöldanum. „Gotcha“ gerist þegar andstæðingur fær sama stigafjölda. Markmiðið er að ná fyrirfram ákveðnum markstigafjölda fyrstur.

- Markstig: Eftir völdum valkosti er markstigafjöldinn 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 eða 901.
- Byrja á núlli: Allir leikmenn byrja með núll stig.
- Stig lögð við: Í hverri umferð kasta leikmenn þremur pílum og stig fyrir hvert högg bætast við heildarstigafjölda leikmannsins.
- Gotcha: Ef stigafjöldi leikmanns er nákvæmlega sá sami og stigafjöldi leikmannsins á undan tekst „Gotcha“ og stigafjöldi leikmannsins sem kastaði síðast núllstillist.
- Bust: Ef leikmaður fær fleiri stig en þarf til að ná markstigafjöldanum verður bust og stigafjöldinn fer aftur í það sem hann var í upphafi umferðarinnar.
- Sigur: Sá leikmaður vinnur sem fyrst nær nákvæmlega markstigafjöldanum.
- Forgjöf: Hver leikmaður getur valið mismunandi valkosti með „HANDICAP/ELIMINATE“-hnappinum til að virkja forgjafaraðgerðina.

Kafli 6: Mikilvæg athugasemd

1. Við flutning eða venjulega notkun geta stigareitir pílötöflunnar fest tímabundið og valdið því að taflan „frjósi“. Ef það gerist virkjust sjálfvirk innbyggð sjálfgreiningaraðgerð e-BOARD-tölvunnar. Pílaflan framkvæmir sjálfspöfun til að finna reitinn sem festist. Villuboð birtast á skjánum ásamt lýsingu á „frosna“ hnappnum eða reitnum.

A. Finndu „frosna“ reitinn samkvæmt skjáboðum.

B. Ýttu ákveðið niður á „frosna“ reitinn þar til hann losnar og hreyfist aftur óhindrað. Þegar reitirnir losna ættu villuboðin að hverfa og taflan að virka eðlilega á ný.



2. Þessi leikur er aðeins ætlaður fyrir pílur með mjúkum oddi. Notaðu aldrei pílur með stáloddi eða pílur með lengri mjúkum oddi (hámarks lengd: 2,5 cm).

3. Rafeindabúnaðurinn og vélrænu hlutarnir þurfa viðbragðstíma á milli kasta. Ef tvö köst koma of þétt hvert á eftir öðru skaltu taka seinni píluna úr og kasta aftur svo stigafjöldinn skráist rétt.

4. Ekki beita of miklu afli þegar pílum er kastað. Of hörð köst valda oft því að oddarnir brotna og slíta töfluna um of.

Gott ráð: Til að koma í veg fyrir að píluoddarnir losni skaltu snúa pílu til hægri (réttisælis) þegar þú dregur hana úr töflunni. Þá er auðveldara að ná pílu út og oddurinn endist lengur.

