

BERSAGLIERA ELETTRONICA

Articolo n. 881

[Manuale d'uso e istruzioni di gioco](#)



Grazie per aver scelto questa bersagliera elettronica!

Indice

1. Presentazione del prodotto

2. Installazione

- 2.1 Istruzioni per il montaggio
- 2.2 Alimentazione

3. Regole di punteggio

4. Istruzioni per l'uso

- 4.1 Funzioni dei pulsanti
- 4.2 Display LCD
- 4.3 Elenco dei suoni

5. Descrizione dei giochi: 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. Nota importante

Avvertenza: Per motivi di sicurezza, i bambini devono utilizzare il prodotto sotto la supervisione di un adulto.
Leggere attentamente questo manuale e conservarlo per consultazioni future.

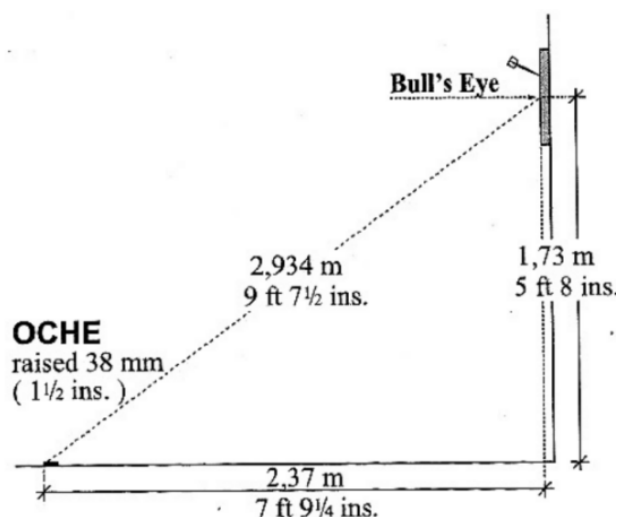
Sezione 1: Presentazione del prodotto

- Dimensioni del prodotto: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Questa bersagliera elettronica offre 25 giochi con 157 opzioni.
- Possono giocare contemporaneamente fino a 8 giocatori.
- Il prodotto calcola automaticamente i punti e li annuncia con la voce.

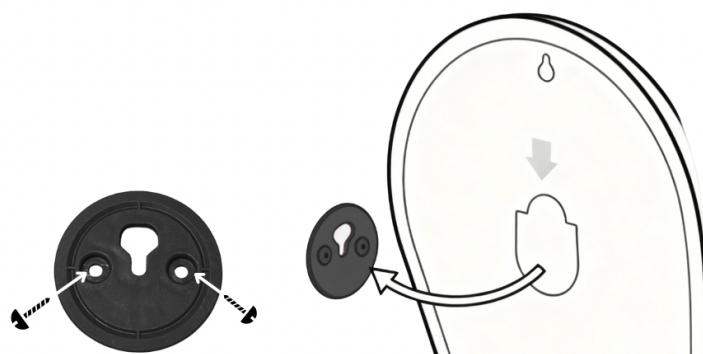
Sezione 2: Installazione

2.1 Istruzioni per il montaggio

- Altezza: Il centro del bersaglio deve trovarsi a 1,73 m dal pavimento.
- Distanza di tiro: La distanza orizzontale dalla superficie della bersagliera al bordo anteriore della linea di tiro deve essere di 2,37 m.
- Appendere la bersagliera: Fissare alla parete il supporto con le due viti; utilizzare tasselli se le viti non si trovano in corrispondenza di un montante. Inserire la bersagliera nel supporto di montaggio e verificare che sia ben fissata alla parete.



Nell'illustrazione, "Bull's Eye" indica il centro del bersaglio. "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" indica che la linea di tiro è rialzata di 38 mm (1½ pollici).

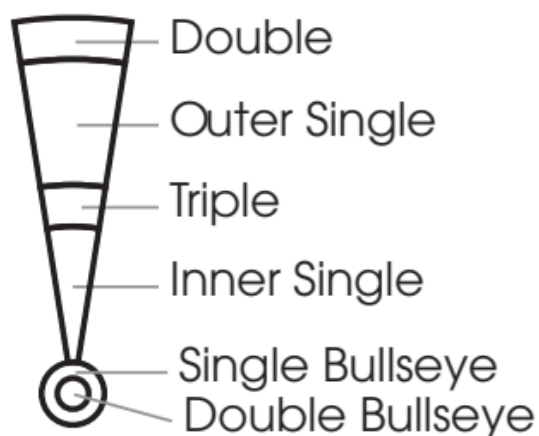


2.2 Alimentazione

- La bersagliera funziona con 3 batterie AAA da 1,5 V (non incluse). Aprire il vano sul retro per installare le batterie.
- È possibile alimentare il dispositivo anche con un cavo USB-C (non incluso).

Sezione 3: Regole di punteggio

Segmento	Punti
Anello doppio	Punteggio × 2
Anello singolo esterno	Punteggio × 1
Anello triplo	Punteggio × 3
Anello singolo interno	Punteggio × 1
Bullseye singolo	$25 \times 1 = 25$
Bullseye doppio	$25 \times 2 = 50$



Sezione 4: Istruzioni per l'uso

4.1 Funzioni dei pulsanti

Pulsante "GAME/POWER"

- Interruttore di accensione: Premere brevemente per accendere; tenere premuto per spegnere. Dopo oltre 10 minuti di inattività si attiva la modalità di sospensione automatica.
- Selezione del gioco: Premere brevemente per selezionare uno dei giochi da G01 a G25.
- Terminazione: Il giocatore può premere questo pulsante per terminare la partita.

Pulsante "OPTION/SCORE"

- Selezione delle opzioni: Premere brevemente per selezionare le opzioni.
- Controllo dei punteggi: Durante la partita, premere ripetutamente questo pulsante per controllare i punteggi di ogni giocatore. Se non si preme alcun pulsante per 2 secondi, il display tornerà automaticamente alla schermata di gioco normale.

Pulsante "PLAYER/MISS"

- Selezione del numero di giocatori: Premere brevemente per scegliere tra il gioco singolo e il gioco con un massimo di 8 giocatori.
- Registrazione dei tiri mancati: Durante la partita, premere brevemente per registrare con 0 punti le freccette che cadono al di fuori delle aree bersaglio.

Pulsante "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handicap: Questo pulsante consente di impostare livelli di difficoltà diversi per ogni giocatore regolando le opzioni dei singoli giochi. Alcuni giochi non dispongono della funzione handicap.
- Annullamento del punteggio: Durante la partita, i giocatori possono annullare il punteggio di una freccetta già registrata che è caduta senza rimanere saldamente conficcata.

Pulsante "SOUND/DOUBLE"

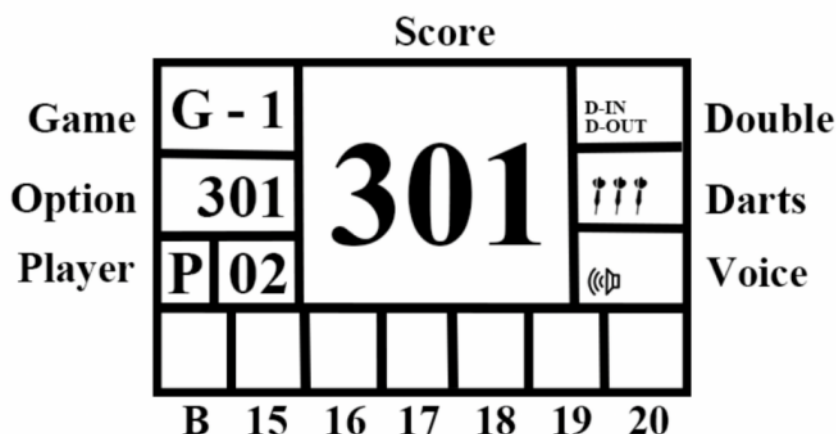
- Suono: Tenere premuto per 3 secondi per attivare o disattivare il suono. L'icona del suono visualizzata indica che è attivo; se l'icona non è presente, il suono è disattivato.
- Double: Questa funzione è disponibile solo nel gioco "G01 Count Down" e attiva le modalità "Double In" e "Double Out".

Pulsante "START/NEXT"

- Avvio: Premere questo pulsante per avviare il gioco dopo la configurazione.
- Successivo: Durante la partita, premere questo pulsante per passare al giocatore successivo.

4.2 Display LCD

Il display LCD mostra le informazioni di gioco e il punteggio.



Etichette nell'illustrazione: Score = punteggio; Game = gioco; Option = opzione; Player = giocatore; Double = doppio; Darts = freccette; Voice = voce; B = bullseye.

4.3 Elenco dei suoni

N.	Suono	Descrizione	Tipo di suono
1	Effetto sonoro "Dididi"	Suono di un tiro valido in un gioco Cricket	Effetto sonoro
2	Suono di vetro che si rompe	Suono di un tiro non valido	Effetto sonoro
3	Suono metallico negativo	Suono del pulsante sbagliato premuto	Effetto sonoro
4	Suono metallico	Suono del pulsante corretto premuto	Effetto sonoro
5	Esplosione	Segnala un bust quando i punti rimanenti scendono sotto zero	Effetto sonoro
6	Triple	La freccetta colpisce l'anello triplo	Voce
7	Double	La freccetta colpisce l'anello doppio	Voce
8	Bullseye	La freccetta colpisce l'anello del bullseye singolo	Voce
9	Bullseye doppio	La freccetta colpisce l'anello del bullseye doppio	Voce
10	Giocatore successivo	Invita a passare al giocatore successivo	Voce
11	Vincitore	Annuncia il vincitore	Voce

Sezione 5: Descrizione dei giochi

G01 Count Down

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

I giocatori iniziano con un punteggio prestabilito e sottraggono i punti ottenuti con le freccette fino ad arrivare esattamente a zero. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere zero.

- Punteggio iniziale: In base all'opzione selezionata, i giocatori iniziano con 301, 501, 601, 701, 801, 901 o 999 punti.
- Sottrazione dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette; i punti ottenuti vengono sottratti dal totale corrente.
- Bust: Se un giocatore totalizza più punti di quelli che gli restano per arrivare a zero, il turno termina e il suo punteggio torna a quello che aveva all'inizio del turno.
- Vittoria: Vince il primo giocatore che raggiunge esattamente zero.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G02 Count Up

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

I giocatori iniziano da zero e sommano i punti delle freccette fino a raggiungere il punteggio obiettivo. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il punteggio prestabilito.

- Punteggio obiettivo: In base all'opzione selezionata, l'obiettivo è 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 o 900.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette. I punti di ogni impatto vengono aggiunti al punteggio totale del giocatore.
- Vittoria: Vince il primo giocatore che raggiunge o supera il punteggio obiettivo.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G03 Score Cricket (anche: Standard Cricket)

Opzioni: E00, E20, E25

I giocatori cercano di chiudere i numeri designati e di totalizzare più punti possibile con gli impatti successivi. L'obiettivo è essere il primo a chiudere tutti i numeri e avere un punteggio superiore a quello dell'avversario.

- Numeri designati: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bullseye.
- Chiusura di un numero: Per chiudere un numero designato è necessario colpirlo tre volte. Un singolo vale un impatto, un doppio due impatti e un triplo tre impatti.
- Punteggio: Una volta chiuso un numero, il giocatore può ottenere punti colpendolo ancora. Per esempio, dopo aver chiuso il 20, un singolo 20 vale 20 punti, un doppio vale 40 punti e un triplo vale 60 punti. Quando tutti i giocatori hanno chiuso lo stesso numero, nessuno può più segnare punti su quel numero.
- Vittoria: Vince il giocatore con il punteggio più alto dopo che tutti i numeri sono stati chiusi.
- Differenze tra le 3 opzioni:
 - E00: Non è richiesto un ordine specifico per iniziare.
 - E20: Iniziare colpendo il 20 tre volte, poi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e bullseye in sequenza.
 - E25: Iniziare colpendo il bullseye tre volte, poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza.

- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante “HANDICAP/ELIMINATE” per attivare la funzione handicap.

G04 Simple Cricket (anche: No Score Cricket)

Opzioni: N00, N20, N25

I giocatori cercano di chiudere i numeri designati, ma il tabellone non registra punti. L'obiettivo è essere il primo a chiudere tutti i numeri.

- Numeri designati: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bullseye.
- Chiusura di un numero: Per chiudere un numero designato è necessario colpirlo tre volte. Un singolo vale un impatto, un doppio due impatti e un triplo tre impatti.
- Vittoria: Vince il primo giocatore che chiude tutti i numeri.
- Differenze tra le 3 opzioni:
- N00: Non è richiesto un ordine specifico per iniziare.
- N20: Iniziare colpendo il 20 tre volte, poi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e bullseye in sequenza.
- N25: Iniziare colpendo il bullseye tre volte, poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante “HANDICAP/ELIMINATE” per attivare la funzione handicap.

G05 Cut Throat Cricket

Opzioni: C00, C20, C25

I giocatori cercano di chiudere i numeri designati e assegnare punti agli avversari. L'obiettivo è essere il primo a chiudere tutti i numeri e avere un punteggio inferiore a quello degli avversari.

- Numeri designati: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bullseye.
- Chiusura di un numero: Per chiudere un numero designato è necessario colpirlo tre volte. Un singolo vale un impatto, un doppio due impatti e un triplo tre impatti.
- Assegnazione dei punti (regola “Cut-Throat”): Una volta chiuso un numero, gli impatti successivi su quel numero assegnano punti agli avversari che non lo hanno ancora chiuso. Se un avversario ha già chiuso lo stesso numero, non gli vengono aggiunte tacche.
- Vittoria: Vince il giocatore con il punteggio più basso dopo la chiusura di tutti i numeri.
- Differenze tra le 3 opzioni:
- C00: Non è richiesto un ordine specifico per iniziare.
- C20: Iniziare colpendo il 20 tre volte, poi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e bullseye in sequenza.
- C25: Iniziare colpendo il bullseye tre volte, poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante “HANDICAP/ELIMINATE” per attivare la funzione handicap.

G06 Killer Cricket

Opzioni: H00, H20, H25

I giocatori cercano di chiudere i numeri designati ed eliminare le vite degli avversari. L'obiettivo è essere il primo a chiudere tutti i numeri.

- Numeri designati: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bullseye.
- Chiusura di un numero: Per chiudere un numero designato è necessario colpirlo tre volte. Un singolo vale un impatto, un doppio due impatti e un triplo tre impatti.

- Eliminazione delle vite: Quando un giocatore chiude un numero con più di tre impatti, può eliminare le vite degli avversari che non hanno ancora chiuso quel numero. Per esempio, sul numero 15 il giocatore 1 ha già uno o due impatti ed è il turno del giocatore 2. Il giocatore 1 perderà una vita se il giocatore 2 chiude il numero con più di tre impatti in una delle seguenti situazioni:
- Il giocatore 2 ha già un impatto e colpisce un triplo 15 (tre impatti).
- Il giocatore 2 ha già due impatti e colpisce un doppio 15 (due impatti) o un triplo 15 (tre impatti).

Se anche l'avversario ha chiuso quel numero, non perde vite. Se il giocatore 1 ha già tre impatti, non è coinvolto.

- Vittoria: Vince il primo giocatore che chiude i numeri dal 15 al 20 e il bullseye.
- Differenze tra le 3 opzioni:
- H00: Non è richiesto un ordine specifico per iniziare.
- H20: Iniziare colpendo il 20 tre volte, poi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e bullseye in sequenza.
- H25: Iniziare colpendo il bullseye tre volte, poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G07 Low Pitch Cricket

Opzioni: L00, L20, L25

I giocatori cercano di chiudere i numeri designati e di totalizzare più punti possibile con gli impatti successivi. L'obiettivo è essere il primo a chiudere tutti i numeri e avere un punteggio superiore a quello dell'avversario. Questo gioco è simile a G03 Score Cricket, ma utilizza i numeri da 1 a 6 e il bullseye.

- Numeri designati: 1, 2, 3, 4, 5, 6 e bullseye.
- Chiusura di un numero: Per chiudere un numero designato è necessario colpirlo tre volte. Un singolo vale un impatto, un doppio due impatti e un triplo tre impatti.
- Punteggio: Una volta chiuso un numero, il giocatore può ottenere punti colpendolo ancora. Per esempio, dopo aver chiuso il 6, un singolo 6 vale 6 punti, un doppio 6 vale 12 e un triplo 6 vale 18. Quando tutti i giocatori hanno chiuso lo stesso numero, nessuno può più segnare punti su quel numero.
- Vittoria: Vince il giocatore con il punteggio più alto dopo la chiusura di tutti i numeri.
- Differenze tra le 3 opzioni:
- L00: Non è richiesto un ordine specifico per iniziare.
- L20: Iniziare colpendo il 6 tre volte, poi colpire 5, 4, 3, 2, 1 e bullseye in sequenza.
- L25: Iniziare colpendo il bullseye tre volte, poi colpire 1, 2, 3, 4, 5 e 6 in sequenza.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G08 Round Clock

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

I giocatori devono colpire ogni numero della bersagliera in ordine sequenziale. Vince il primo giocatore che li colpisce tutti. Ogni giocatore lancia tre freccette per turno, ma non può passare al numero successivo finché una freccetta non colpisce il segmento del numero bersaglio corrente.

- Vittoria: Vince il giocatore che completa tutti i numeri bersaglio.
- Differenze tra le opzioni:
- 105, 110, 115, 120: L'ordine inizia da 1 e prosegue rispettivamente fino a 5, 10, 15 o 20. Sono validi gli anelli singoli, doppi e tripli.

- 205, 210, 215, 220: L'ordine inizia da 1 e prosegue rispettivamente fino a 5, 10, 15 o 20. Sono validi solo gli anelli doppi.
- 305, 310, 315, 320: L'ordine inizia da 1 e prosegue rispettivamente fino a 5, 10, 15 o 20. Sono validi solo gli anelli tripli.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G09 Shoot Out

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

I giocatori cercano di colpire il numero bersaglio e sottraggono i punti dal punteggio iniziale stabilito. L'obiettivo è essere il primo ad arrivare a zero.

- Punteggio iniziale: Le opzioni indicano il punteggio iniziale. Per esempio, -05 corrisponde a 5 punti.
- Numero bersaglio: I giocatori cercano di colpire il numero bersaglio generato casualmente sul display LCD.
- Sottrazione dei punti: Gli anelli singoli, doppi e tripli valgono tutti 1 punto e vengono sottratti dal punteggio iniziale.
- Mancato tiro: Se un giocatore non lancia entro 10 secondi, il tiro viene considerato mancato.
- Vittoria: Vince il primo giocatore che riduce a 0 il punteggio iniziale.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G10 Shanghai

Opzioni: 101, 105, 110, 115

I giocatori devono colpire ogni numero della bersagliera in ordine sequenziale. Vince il primo giocatore che colpisce tutti i numeri e ottiene il punteggio più alto. Ogni numero bersaglio può essere tentato una sola volta. Se un giocatore colpisce il numero bersaglio, i punti vengono accumulati; se non lo colpisce, perde la possibilità di colpire di nuovo quell'area.

- Vittoria: Vince il giocatore che completa tutti i numeri bersaglio e ottiene il punteggio più alto.
- Differenze tra le opzioni:
- 101: L'ordine inizia da 1 e prosegue fino a 20 e al bullseye.
- 105: L'ordine inizia da 5 e prosegue fino a 20 e al bullseye.
- 110: L'ordine inizia da 10 e prosegue fino a 20 e al bullseye.
- 115: L'ordine inizia da 15 e prosegue fino a 20 e al bullseye.

G11 Halve It

Opzione: H12

I giocatori devono colpire i numeri bersaglio mostrati sul display LCD. L'ordine è il seguente:

- Prima 12, 13 e 14; sono validi gli anelli singoli, doppi e tripli.
- Poi gli anelli doppi di qualsiasi numero.
- Quindi 15, 16, 16; sono validi gli anelli singoli, doppi e tripli.
- Poi gli anelli tripli di qualsiasi numero.
- Quindi 18, 19 e 20; sono validi gli anelli singoli, doppi e tripli.
- Infine, il bullseye.

In questo gioco i punti si accumulano. Se un giocatore manca tutti e tre i tiri su un bersaglio specifico durante un turno, il suo punteggio viene dimezzato.

- Vittoria: Vince il giocatore che completa tutti i numeri bersaglio e ottiene il punteggio più alto.

G12 High Score

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

I giocatori iniziano da zero e sommano i punti di ogni freccetta lanciata. L'obiettivo è accumulare il punteggio più alto entro la fine del gioco. In base all'opzione selezionata, i giocatori decidono quante manche giocare. Tutti iniziano con zero punti. Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ciascun impatto vengono aggiunti al totale del giocatore.

- Vittoria: Vince il giocatore con il punteggio più alto dopo il numero di manche impostato.

G13 Over (anche: Legs Over)

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

I giocatori iniziano da zero e sommano i punti delle freccette per superare il punteggio bersaglio e conservare le proprie vite. L'obiettivo è essere l'ultimo giocatore con una vita rimasta.

- Vite iniziali: Le opzioni indicano il numero iniziale di vite dei giocatori.
- Punteggio iniziale: Sul display LCD viene generato casualmente un punteggio per i giocatori.
- Punteggio bersaglio: Sul display LCD viene generato casualmente un punteggio. Quando un giocatore totalizza più punti in un turno, tale punteggio diventa il nuovo obiettivo che gli altri devono superare.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e sommano i punti ottenuti.
- Perdita di vite: Ogni giocatore deve cercare di ottenere un punteggio pari o superiore al punteggio più alto realizzato in un turno precedente; altrimenti perde una vita.
- Vittoria: Vince l'ultimo giocatore a cui rimane una vita.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G14 Under (anche: Legs Under)

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

I giocatori iniziano da zero e sommano i punti delle freccette, ma devono mantenersi al di sotto del punteggio bersaglio per conservare le proprie vite. L'obiettivo è essere l'ultimo giocatore con una vita rimasta.

- Vite iniziali: Le opzioni indicano il numero iniziale di vite dei giocatori.
- Punteggio iniziale: Sul display LCD viene generato casualmente un punteggio per i giocatori.
- Punteggio bersaglio: Quando un giocatore totalizza meno punti in un turno, tale punteggio diventa il nuovo obiettivo da rispettare.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e sommano i punti ottenuti.
- Perdita di vite: Ogni giocatore deve cercare di ottenere un punteggio pari o inferiore al punteggio più basso realizzato in un turno precedente; altrimenti perde una vita.
- Vittoria: Vince l'ultimo giocatore a cui rimane una vita.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G15 Big-6

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

I giocatori cercano di colpire il segmento bersaglio per conservare le proprie vite. L'obiettivo è essere l'ultimo giocatore con una vita rimasta.

- Vite iniziali: Le opzioni indicano il numero iniziale di vite dei giocatori.
- Primo bersaglio: Il primo giocatore cerca di colpire il segmento singolo del 6.
- Impostazione di un nuovo bersaglio: Ogni giocatore lancia tre freccette per turno.
- Se il primo giocatore colpisce il singolo del 6 con la prima o la seconda freccetta, può impostare un bersaglio per l'avversario con la terza freccetta.
- Se il primo giocatore colpisce il singolo del 6 solo con la terza freccetta, per gli avversari viene generato casualmente un nuovo numero bersaglio.
- Se il primo giocatore non colpisce il singolo del 6, perde una vita.
- Effetto domino: Il giocatore successivo deve colpire il bersaglio impostato per lui. Se ci riesce, imposta un nuovo bersaglio per il giocatore seguente.
- Perdita di vite: Un giocatore perde una vita se manca il segmento bersaglio designato durante il proprio turno.
- Vittoria: Vince l'ultimo giocatore a cui rimane una vita.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G16 Color

Opzioni: 100, 200, 300, 400, 500

I giocatori devono determinare il colore da colpire. Iniziano da zero e sommano punti per raggiungere il punteggio bersaglio quando colpiscono il proprio colore o il bullseye. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il punteggio bersaglio prestabilito.

- Colore di riferimento: Il colore di riferimento è quello dell'anello singolo. Per esempio, se il primo giocatore colpisce il numero 20, il suo colore è blu, indipendentemente dal fatto che abbia colpito l'anello singolo, doppio o triplo.
- Colore dei giocatori: Il primo giocatore lancia una freccetta per determinare il proprio colore. I giocatori dispari (1, 3, 5, 7) hanno lo stesso colore del primo giocatore. I giocatori pari (2, 4, 6, 8) hanno un altro colore. Se un giocatore colpisce il bullseye, deve lanciare di nuovo per determinare il colore.
- Punteggio bersaglio: In base all'opzione selezionata, il punteggio bersaglio è 100, 200, 300, 400 o 500.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ogni impatto vengono aggiunti al loro totale. Gli impatti sul colore dell'avversario non aggiungono punti.
- Vittoria: Vince il giocatore che raggiunge o supera per primo il punteggio bersaglio.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G17 Bonus Color

Opzioni: 100, 200, 300, 400, 500

I giocatori devono determinare il colore da colpire. Iniziano da zero e sommano punti quando colpiscono il proprio colore o il bullseye. Quando un giocatore colpisce il colore di un avversario, i punti vengono aggiunti al punteggio dell'avversario. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il punteggio bersaglio prestabilito.

- Colore di riferimento: Il colore di riferimento è quello dell'anello singolo. Per esempio, se il primo giocatore colpisce il numero 20, il suo colore è blu, indipendentemente dal fatto che abbia colpito l'anello singolo, doppio o triplo.

- Colore dei giocatori: Il primo giocatore lancia una freccetta per determinare il proprio colore. I giocatori dispari (1, 3, 5, 7) hanno lo stesso colore del primo giocatore. I giocatori pari (2, 4, 6, 8) hanno un altro colore. Se un giocatore colpisce il bullseye, deve lanciare di nuovo per determinare il colore.
- Punteggio bersaglio: In base all'opzione selezionata, il punteggio bersaglio è 100, 200, 300, 400 o 500.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ogni impatto vengono aggiunti al loro totale.
- Trasferimento dei punti: Se un giocatore colpisce il colore di un avversario, i punti vengono aggiunti al punteggio dell'avversario.
- Vittoria: Vince il giocatore che raggiunge o supera per primo il punteggio bersaglio.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G18 Correctional Color

Opzioni: 100, 200, 300, 400, 500

I giocatori devono determinare il colore da colpire. Iniziano da zero e sommano punti quando colpiscono il proprio colore o il bullseye. Se un giocatore colpisce il colore di un avversario, perde i punti corrispondenti. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il punteggio bersaglio prestabilito.

- Colore di riferimento: Il colore di riferimento è quello dell'anello singolo. Per esempio, se il primo giocatore colpisce il numero 20, il suo colore è blu, indipendentemente dal fatto che abbia colpito l'anello singolo, doppio o triplo.
- Colore dei giocatori: Il primo giocatore lancia una freccetta per determinare il proprio colore. I giocatori dispari (1, 3, 5, 7) hanno lo stesso colore del primo giocatore. I giocatori pari (2, 4, 6, 8) hanno un altro colore. Se un giocatore colpisce il bullseye, deve lanciare di nuovo per determinare il colore.
- Punteggio bersaglio: In base all'opzione selezionata, il punteggio bersaglio è 100, 200, 300, 400 o 500.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ogni impatto vengono aggiunti al loro totale.
- Perdita di punti: Se un giocatore colpisce il colore di un avversario, perde i punti corrispondenti.
- Vittoria: Vince il giocatore che raggiunge o supera per primo il punteggio bersaglio.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G19 No Score Color

Opzioni: 003, 004, 005, 006, 007

I giocatori devono determinare il colore da colpire. Guadagnano vite quando colpiscono il proprio colore o il bullseye e perdono vite quando colpiscono il colore di un avversario. L'obiettivo è essere l'ultimo giocatore con una vita rimasta.

- Colore di riferimento: Il colore di riferimento è quello dell'anello singolo. Per esempio, se il primo giocatore colpisce il numero 20, il suo colore è blu, indipendentemente dal fatto che abbia colpito l'anello singolo, doppio o triplo.
- Colore dei giocatori: Il primo giocatore lancia una freccetta per determinare il proprio colore. I giocatori dispari (1, 3, 5, 7) hanno lo stesso colore del primo giocatore. I giocatori pari (2, 4, 6, 8) hanno un altro colore. Se un giocatore colpisce il bullseye, deve lanciare di nuovo per determinare il colore.
- Vite iniziali: Le opzioni indicano il numero iniziale di vite dei giocatori.

- Guadagnare/perdere vite: Ogni giocatore lancia tre freccette per turno. Colpire il proprio colore o il bullseye assegna una vita aggiuntiva; colpire il colore dell'avversario fa perdere una vita.
- Vittoria: Vince l'ultimo giocatore a cui rimane una vita.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G20 Free-Dart Color

Opzioni: 005, 010, 015, 020

I giocatori devono determinare il colore da colpire. Iniziano da zero e sommano i punti delle freccette. L'obiettivo è ottenere il punteggio più alto.

- Colore di riferimento: Il colore di riferimento è quello dell'anello singolo. Per esempio, se il primo giocatore colpisce il numero 20, il suo colore è blu, indipendentemente dal fatto che abbia colpito l'anello singolo, doppio o triplo.
- Colore dei giocatori: Il primo giocatore lancia una freccetta per determinare il proprio colore. I giocatori dispari (1, 3, 5, 7) hanno lo stesso colore del primo giocatore. I giocatori pari (2, 4, 6, 8) hanno un altro colore. Se un giocatore colpisce il bullseye, deve lanciare di nuovo per determinare il colore.
- Numero di freccette: Le opzioni indicano il numero totale di freccette per ogni giocatore.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ogni impatto vengono aggiunti al totale. Gli impatti sul colore dell'avversario non aggiungono punti.
- Vittoria: Vince il giocatore con il punteggio più alto.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

G21 Shooting I

Ogni giocatore lancia tre freccette e accumula i punti ottenuti. Il giocatore con il punteggio più alto in una manche vince quella manche. Il gioco continua finché un giocatore non ha vinto 7 manche in totale.

- Vittoria: Il giocatore che ha vinto 7 manche è il vincitore finale.

G22 Shooting II

Ogni giocatore lancia tre freccette e accumula i punti ottenuti. Il giocatore con il punteggio più alto in una manche vince quella manche. Il gioco continua finché un giocatore non ha vinto 7 manche in totale. Tuttavia, sono valide solo le aree singole, doppie e triple dei numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20, nonché il bullseye singolo e doppio.

- Vittoria: Il giocatore che ha vinto 7 manche è il vincitore finale.

G23 Shooting III

Ogni giocatore lancia tre freccette e accumula i punti ottenuti. Il giocatore con il punteggio più alto in una manche vince quella manche. Tuttavia, il gioco dura solo sette manche.

- Vittoria: Vince il primo giocatore che ottiene 4 vittorie.

G24 Shooting IV

Ogni giocatore lancia tre freccette e accumula i punti ottenuti. Il giocatore con il punteggio più alto in una manche vince quella manche. Il gioco dura solo sette manche. Tuttavia, sono valide solo le aree singole, doppie e triple dei numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20, nonché il bullseye singolo e doppio.

- Vittoria: Vince il primo giocatore che ottiene 4 vittorie.

G25 Gotcha

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

I giocatori iniziano da zero e sommano i punti delle freccette fino a raggiungere il punteggio bersaglio. Si verifica un "Gotcha" quando un avversario ha lo stesso punteggio. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il punteggio bersaglio prestabilito.

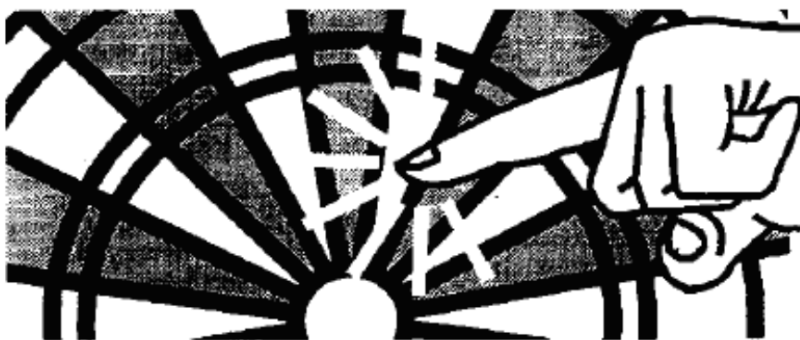
- Punteggio bersaglio: In base all'opzione selezionata, i giocatori scelgono un obiettivo di 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 o 901.
- Partenza da zero: Tutti i giocatori iniziano con zero punti.
- Somma dei punti: Ogni turno i giocatori lanciano tre freccette e i punti di ogni impatto vengono aggiunti al loro totale.
- Gotcha: Se il punteggio di un giocatore è esattamente uguale a quello del giocatore precedente, il Gotcha riesce e il punteggio di quel giocatore viene azzerato.
- Bust: Se un giocatore totalizza più punti di quelli necessari per raggiungere il punteggio bersaglio, fa bust e il suo punteggio torna a quello che aveva all'inizio del turno.
- Vittoria: Vince il primo giocatore che raggiunge esattamente il punteggio bersaglio.
- Handicap: Ogni giocatore può regolare le proprie opzioni con il pulsante "HANDICAP/ELIMINATE" per attivare la funzione handicap.

Sezione 6: Nota importante

1. Durante la spedizione o il normale utilizzo, è possibile che alcuni segmenti di punteggio della bersagliera si inceppino temporaneamente, causando il "congelamento" della bersagliera. In tal caso, la funzione di autodiagnosi del computer e-BOARD si attiva automaticamente. La bersagliera esegue un'autodiagnosi per individuare il segmento bloccato. Sul display viene visualizzato un messaggio di errore con la descrizione del pulsante o del segmento "congelato".

A. Individuare il segmento "congelato" seguendo le indicazioni sul display.

B. Premere con decisione il segmento "congelato" finché non si sblocca e riacquista il gioco normale. Una volta sbloccati i segmenti, il messaggio di errore dovrebbe scomparire e la bersagliera dovrebbe funzionare normalmente.

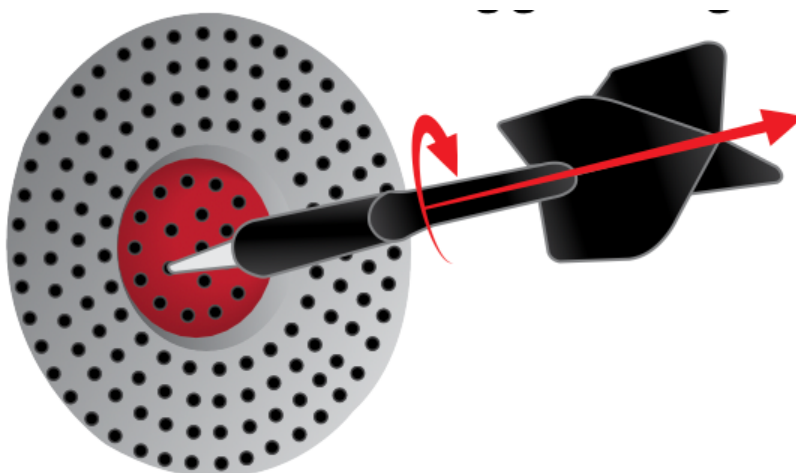


2. Questo gioco è progettato esclusivamente per freccette con punta morbida. Non utilizzare mai freccette con punta in acciaio o freccette con punta morbida più lunghe (lunghezza massima: 2,5 cm).

3. Tra un tiro e l'altro è necessario un tempo di reazione elettronico e meccanico. Se due tiri avvengono troppo ravvicinati, estrarre la seconda freccetta e lanciarla di nuovo affinché il punteggio venga registrato correttamente.

4. Non lanciare le freccette con forza eccessiva. Un lancio troppo forte causerà frequenti rotture delle punte e un'usura eccessiva della bersagliera.

Suggerimento utile: Per evitare che le punte si allentino, ruotare la freccetta verso destra (in senso orario) mentre la si estrae dal bersaglio. In questo modo sarà più facile rimuoverla e si prolungherà la durata delle punte.



- Double: Il giocatore può attivare le modalità Double con il pulsante "SOUND/DOUBLE":
- Double In: Per iniziare il gioco, il giocatore deve colpire un segmento doppio.
- Double Out: Per ridurre il punteggio esattamente a zero, il giocatore deve colpire segmenti doppi. Si verifica un bust se una freccetta porta il punteggio sotto 1.
- Double In & Out: Il giocatore deve colpire segmenti doppi per iniziare e terminare il gioco. Si verifica un bust se una freccetta porta il punteggio sotto 1.