

電子ダーツボード

品目番号 881

ユーザーマニュアルおよびゲーム説明書



電子ダーツボードをお選びいただき、ありがとうございます。

目次

1. 製品紹介
2. 設置
 - 2.1 取り付け方法
 - 2.2 電源の取り付け
3. 得点ルール
4. 操作説明
 - 4.1 ボタン機能
 - 4.2 LCDの説明
 - 4.3 サウンド一覧
5. ゲーム説明：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. 重要な注意事項

警告：安全のため、お子様が本製品を使用する際は必ず大人が付き添ってください。このマニュアルをよく読み、後で参照できるよう保管してください。

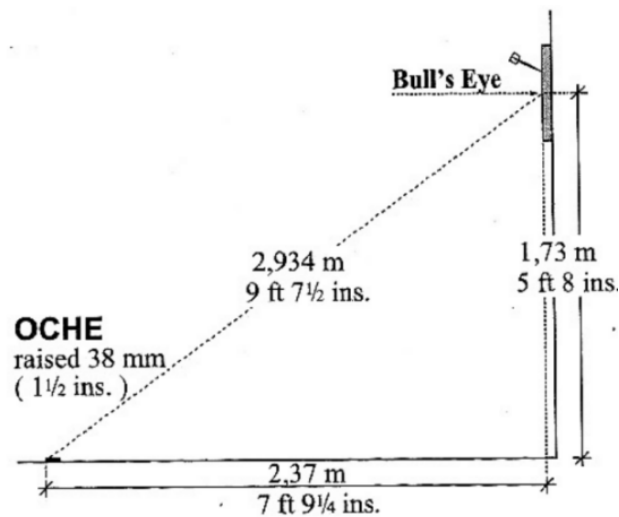
セクション1：製品紹介

- 製品寸法：47 cm × 41 cm × 2.2 cm。
- 本電子ダーツボードには、157種類のオプションを備えた25種類のゲームが搭載されています。
- 最大8人まで同時にプレイできます。
- 得点は自動で計算され、音声で通知されます。

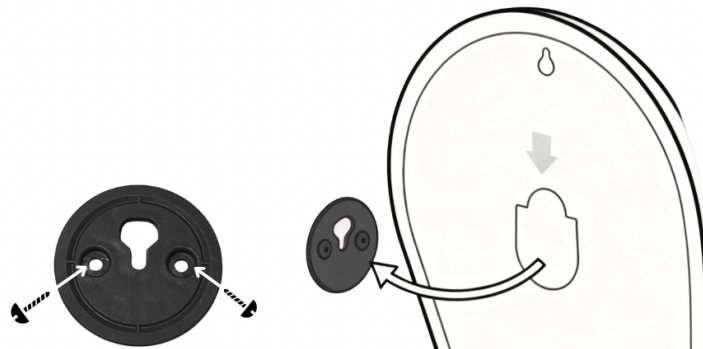
セクション2：設置

2.1 取り付け方法

- 高さ：ブルズアイの中心が床から1.73 mの高さになるように設置してください。
- ダーツボードまでの距離：ボード表面からスローライン前端までの水平距離は2.37 mです。
- ダーツボードの取り付け：2本のねじでブラケットを壁に固定してください。ねじが壁の下地に固定できない場合は、壁用アンカーを使用してください。ボードを取り付けブラケットに掛け、壁にしっかり密着していることを確認してください。



図の「Bull's Eye」はブルズアイの中心を示します。「Oche raised 38 mm (1½ ins.)」は、スローラインが38 mm (1½インチ) 高くなっていることを示します。



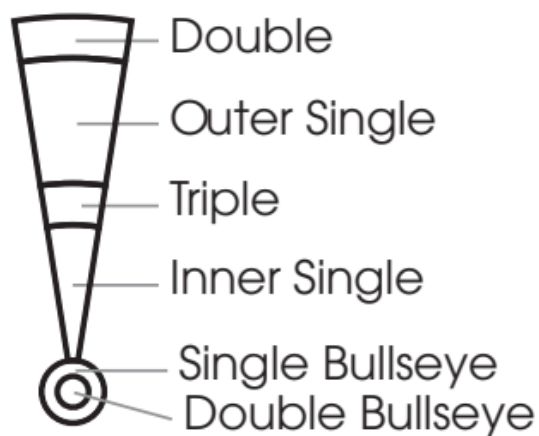
2.2 電源の取り付け

- 1.5 Vの単4形電池3本 (別売) で動作します。背面の電池ケースを開けて電池を入れてください。

- USB-Cケーブル（別売）でも給電できます。

セクション3：得点ルール

セグメント	得点
ダブルリング	得点 × 2
外側シングルリング	得点 × 1
トリプルリング	得点 × 3
内側シングルリング	得点 × 1
シングルブルズアイ	25 × 1 = 25
ダブルブルズアイ	25 × 2 = 50



セクション4：操作説明

4.1 ボタン機能

「GAME/POWER」ボタン

- 電源：短く押すと電源が入り、長押しすると電源が切れます。10分以上操作がないと自動的にスリープモードになります。
- ゲーム選択：短く押してG01からG25までのゲームを選択します。
- 終了：ゲーム中に押すとゲームを終了できます。

「OPTION/SCORE」ボタン

- オプション選択：短く押してオプションを選択します。
- 得点確認：ゲーム中に繰り返し押すと各プレイヤーの得点を確認できます。2秒間ボタン操作がないと通常のゲーム画面に自動で戻ります。

「PLAYER/MISS」ボタン

- プレイヤー数選択：短く押して1人から最大8人まで選択します。
- ミスの登録：ゲーム中に短く押すと、得点エリア外に落ちたダーツを0点として登録します。

「HANDICAP/ELIMINATE」ボタン

- ハンディキャップ：プレイヤーごとにサブゲームのオプションを調整して難易度を設定できます。一部のゲームにはハンディキャップ機能がありません。
- 得点の取り消し：
ゲーム中、ボードにしっかり刺さらず落ちたものの記録済みのダーツについて、得点を取り消せます。

「SOUND/DOUBLE」ボタン

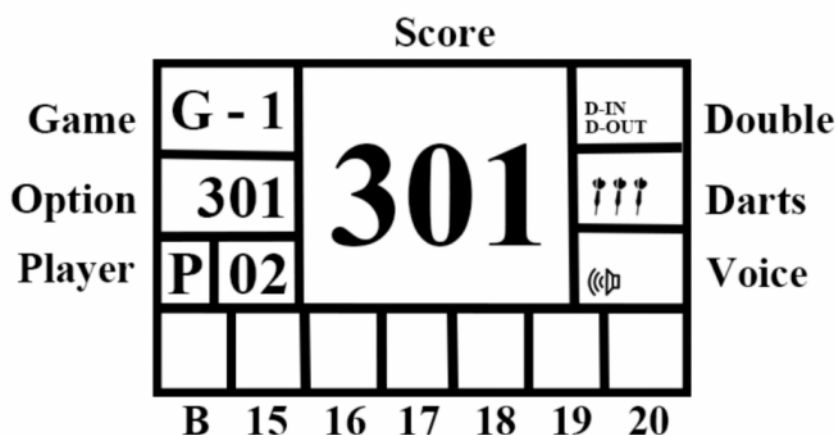
- サウンド：3秒間長押しするとサウンドのオン / オフを切り替えます。サウンドアイコンが表示されている場合はオン、表示されていない場合はオフです。
- Double：この機能は「G01 Count Down」でのみ有効です。「Double In」と「Double Out」を有効にします。

「START/NEXT」ボタン

- 開始：設定後に押すとゲームが始まります。
- 次へ：ゲーム中に押すと次のプレイヤーに交代します。

4.2 LCDの説明

LCDにはゲーム情報と得点が表示されます。



図中の表示：Score = 得点、Game = ゲーム、Option = オプション、Player = プレイヤー、Double = ダブル、Darts = ダーツ、Voice = 音声、B = ブルズアイ。

4.3 サウンド一覧

番号	サウンド	説明	種類
1	「Dididi」効果音	クリケットゲームで有効な投げを知らせる音	効果音
2	ガラスが割れる音	無効な投げを知らせる音	効果音
3	否定的な金属音	誤ったボタン操作を知らせる音	効果音
4	金属音	正しいボタン操作を知らせる音	効果音
5	爆発音	残り点が0を下回ったときにバストを知らせる音	効果音
6	Triple	ダーツがトリプルリングに当たったことを通知	音声
7	Double	ダーツがダブルリングに当たったことを通知	音声
8	ブルズアイ	ダーツがシングルブルズアイに当たったことを通知	音声
9	ダブルブルズアイ	ダーツがダブルブルズアイに当たったことを通知	音声
10	次のプレイヤー	次のプレイヤーに交代するよう通知	音声
11	勝者	勝者を通知	音声

セクション5：ゲーム説明

G01 Count Down

オプション：301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

設定した得点から開始し、ダーツの得点を差し引いて正確に0点を目指します。最初に0点にしたプレイヤーが勝ちです。

- 開始得点：選択したオプションに応じて301、501、601、701、801、901または999点から開始します。
- 得点を差し引く：各ターンにダーツを3本投げ、獲得した点を現在の合計点から差し引きます。
- バスト：0点にするために必要な残り点を超えて得点した場合、そのターンは終了し、得点はターン開始時の値に戻ります。
- 勝利条件：正確に0点にした最初のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：各プレイヤーは「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定し、ハンディキャップ機能を有効にできます。
- Double：「SOUND/DOUBLE」ボタンでDoubleモードを有効にできます。
- Double In：ゲームを開始するにはダブルセグメントに当てる必要があります。
- Double Out：正確に0点にするにはダブルセグメントに当てる必要があります。投げた結果が1点未満になる場合はバストです。
- Double In & Out：ゲームの開始と終了の両方でダブルセグメントに当てる必要があります。投げた結果が1点未満になる場合はバストです。

G02 Count Up

オプション：100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

0点から開始し、ダーツの得点を加算して目標点に到達します。設定した目標点に最初に到達したプレイヤーが勝ちです。

- 目標点：オプションに応じて100、200、300、400、500、600、700、800または900点です。
- 0点から開始：全員0点から開始します。
- 得点を加算：各ターンにダーツを3本投げ、各命中の得点を合計点に加算します。
- 勝利条件：目標点に到達または超過した最初のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G03 Score Cricket (別名：Standard Cricket)

オプション：E00, E20, E25

指定された数字を閉じ、その後の命中でできるだけ多く得点します。すべての数字を先に閉じ、相手より高い得点を獲得することが目標です。

- 指定数字：15、16、17、18、19、20およびブルズアイ。
- 数字を閉じる：指定数字に3回当てると閉じます。シングルは1回、ダブルは2回、トリプルは3回として数えます。
- 得点：数字を閉じた後、その数字への追加命中で得点できます。例：20を閉じた後、シングル20は20点、ダブル20は40点、トリプル20は60点です。全プレイヤーが同じ数字を閉じると、その数字での得点は全員でなくなります。
- 勝利条件：すべての数字が閉じられた後、最も得点の高いプレイヤーが勝ちです。
- 3つのオプションの違い：

- E00：開始順序の指定はありません。
- E20：まず20に3回当て、その後19、18、17、16、15、ブルズアイの順に進みます。
- E25：まずブルズアイに3回当て、その後15、16、17、18、19、20の順に進みます。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G04 Simple Cricket (別名：No Score Cricket)

オプション：N00, N20, N25

得点を記録せずに指定数字を閉じます。すべての数字を先に閉じることが目標です。

- 指定数字：15、16、17、18、19、20およびブルズアイ。
- 数字を閉じる：指定数字に3回当てると閉じます。シングルは1回、ダブルは2回、トリプルは3回として数えます。
- 勝利条件：すべての数字を先に閉じたプレイヤーが勝ちです。
- 3つのオプションの違い：N00は順序指定なし、N20は20から19、18、17、16、15、ブルズアイの順、N25はブルズアイから15、16、17、18、19、20の順です。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G05 Cut Throat Cricket

オプション：C00, C20, C25

指定数字を閉じ、相手に得点を与えます。すべての数字を先に閉じ、相手より低い得点にすることが目標です。

- 指定数字：15、16、17、18、19、20およびブルズアイ。
- 数字を閉じる：指定数字に3回当てると閉じます。シングルは1回、ダブルは2回、トリプルは3回として数えます。
- 得点を与える（Cut-Throatルール）：数字を閉じた後にその数字へ命中すると、まだ閉じていない相手に得点が加算されます。相手がすでに閉じている場合、その相手にはマークが加算されません。
- 勝利条件：すべての数字が閉じられた後、最も得点の低いプレイヤーが勝ちです。
- 3つのオプションの違い：C00は順序指定なし、C20は20から19、18、17、16、15、ブルズアイの順、C25はブルズアイから15、16、17、18、19、20の順です。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G06 Killer Cricket

オプション：H00, H20, H25

指定数字を閉じて相手のライフを減らします。すべての指定数字を先に閉じることが目標です。

- 指定数字：15、16、17、18、19、20およびブルズアイ。
- 数字を閉じる：指定数字に3回当てると閉じます。シングルは1回、ダブルは2回、トリプルは3回です。
- ライフを減らす：3回を超える命中で数字を閉じると、その数字をまだ閉じていない相手のライフを減らせます。例として、15についてプレイヤー1が1回または2回命中しており、プレイヤー2の番の場合、プレイヤー2が3回を超える命中で閉じるとプレイヤー1はライフを1つ失います。具体的には、プレイヤー2がすでに1回命中してトリプル15に当てる場合、またはすでに2回命中してダブル15かトリプル15に当てる場合です。相手がその数字をすでに閉じていればライフを失いません。プレイヤー1がすでに3回命中している場合も影響を受けません。
- 勝利条件：15から20までの数字とブルズアイを先にすべて閉じたプレイヤーが勝ちです。
- オプションの違い：H00は順序指定なし。H20は20、19、18、17、16、15、ブルズアイの順。H25はブルズアイ、15、16、17、18、19、20の順です。

- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G07 Low Pitch Cricket

オプション：L00, L20, L25

G03 Score Cricketと似ていますが、1から6までの数字とブルズアイを使用します。指定数字を閉じ、その後の命中で得点します。

- 指定数字：1、2、3、4、5、6およびブルズアイ。
- 数字を閉じる：3回命中で閉じます。シングルは1回、ダブルは2回、トリプルは3回です。
- 得点：6を閉じた後、シングル6は6点、ダブル6は12点、トリプル6は18点です。全員が同じ数字を閉じると、その数字での得点は終了します。
- 勝利条件：全数字を閉じた後、最も高い得点のプレイヤーが勝ちです。
- オプションの違い：L00は順序指定なし。L20は6、5、4、3、2、1、ブルズアイの順。L25はブルズアイ、1、2、3、4、5、6の順です。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G08 Round Clock

オプション：105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

ボード上の数字を順番に狙います。現在の目標数字のセグメントに当たるまで、次の数字には進めません。各ターンにダーツを3本投げます。

- 勝利条件：すべての目標数字を終えたプレイヤーが勝ちです。
- オプションの違い：
 - 105、110、115、120：1から始まり、それぞれ5、10、15、20まで進みます。シングル、ダブル、トリプルの各リングが有効です。
 - 205、210、215、220：同じ順序ですが、ダブルリングのみ有効です。
 - 305、310、315、320：同じ順序ですが、トリプルリングのみ有効です。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G09 Shoot Out

オプション：-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

LCDにランダム表示される目標数字を狙い、設定された開始得点から点を減らします。最初に0点にすることが目標です。

- 開始得点：オプションは開始得点を表します。例：-05は5点です。
- 目標数字：LCDにランダムに表示される数字を狙います。
- 得点を減らす：シングル、ダブル、トリプルのいずれも1点として開始得点から差し引かれます。
- ミス：10秒以内に投げない場合、その投げはミスとみなされます。
- 勝利条件：開始得点を最初に0点にしたプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンで個別のオプションを設定できます。

G10 Shanghai

オプション：101, 105, 110, 115

ボードの数字を順番に狙います。各目標数字に挑戦できるのは一度だけです。命中すれば得点が加算され、外すとそのエリアを再度狙う機会を失います。

- 勝利条件：すべての目標数字を終え、最も高い得点を得たプレイヤーが勝ちです。
- オプションの違い：101は1から20とブルズアイまで、105は5から、110は10から、115は15から始め、それぞれ20とブルズアイまで進みます。

G11 Halve It

オプション：H12

LCDに表示される目標数字を狙います。順番は次のとおりです。

- 最初に12、13、14を狙います。シングル、ダブル、トリプルが有効です。
- 次に、任意の数字のダブルリングを狙います。
- 続いて15、16、16を狙います。シングル、ダブル、トリプルが有効です。
- 次に、任意の数字のトリプルリングを狙います。
- 続いて18、19、20を狙います。シングル、ダブル、トリプルが有効です。
- 最後にブルズアイを狙います。

得点は累積されます。1ラウンドで特定の目標に対する3投すべてを外すと、得点は半分にになります。

- 勝利条件：すべての目標数字を終えた後、最も高い得点のプレイヤーが勝ちです。

G12 High Score

オプション：003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

0点から開始して各投の得点を加算します。選択したオプションで決まるラウンド数の終了時に、最も高い得点を獲得することが目標です。各ターンにダーツを3本投げ、命中した得点を合計点に加算します。

- 勝利条件：規定ラウンド終了後、最も高い得点のプレイヤーが勝ちです。

G13 Over (別名 : Legs Over)

オプション：003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

0点から開始し、ダーツの得点を加算して目標点を超え、ライフを守ります。ライフが最後まで残ったプレイヤーが勝ちです。

- 初期ライフ：オプションは初期ライフ数を表します。
- 初期得点：LCDにプレイヤーの得点がランダムに表示されます。
- 目標得点：LCDに得点がランダムに表示されます。あるターンでより高い合計点を記録すると、それが新たな超過目標になります。
- 得点加算：各ターンにダーツを3本投げ、得点を加算します。
- ライフを失う条件：それまでのターンの最高得点以上を記録できないと、ライフを1つ失います。
- 勝利条件：ライフが残った最後のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとのオプションを設定できます。

G14 Under (別名 : Legs Under)

オプション：U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

0点から開始して得点を加算しますが、ライフを守るには目標点未満に抑える必要があります。ライフが最後まで残ったプレイヤーが勝ちです。

- 初期ライフ：オプションは初期ライフ数を表します。
- 初期得点：LCDにプレイヤーの得点がランダムに表示されます。
- 目標得点：あるターンでより低い合計点を記録すると、それが新たな基準点になります。

- 得点加算：各ターンにダーツを3本投げ、得点を加算します。
- ライフを失う条件：それまでのターンの最低得点以下を記録できないと、ライフを1つ失います。
- 勝利条件：ライフが残った最後のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとのオプションを設定できます。

G15 Big-6

オプション：B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

目標セグメントに当ててライフを守ります。ライフが最後まで残ったプレイヤーが勝ちです。

- 初期ライフ：オプションは初期ライフ数を表します。
- 最初の目標：最初のプレイヤーはシングル6に当てます。
- 新しい目標を決める：各プレイヤーはターンごとにダーツを3本投げます。
- 1本目または2本目でシングル6に当たると、3本目で相手の目標を指定できます。
- 3本目で初めてシングル6に当たった場合、相手の新しい目標数字はランダムに決まります。
- シングル6に当たらなかった場合、ライフを1つ失います。
- 連鎖：次のプレイヤーは指定された目標に当てます。当たれば次のプレイヤーの新しい目標を決めます。
- ライフを失う条件：自分のターンに指定目標を外すとライフを1つ失います。
- 勝利条件：ライフが残った最後のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとのオプションを設定できます。

G16 Color

オプション：100, 200, 300, 400, 500

各プレイヤーは狙う色を決めます。0点から開始し、自分の色またはブルズアイに当てて得点を加算します。設定した目標点に最初に到達することが目標です。

- 基準色：基準色はシングルリングの色です。例：最初のプレイヤーが20に当てると、シングル、ダブル、トリブルのどれに当たってもそのプレイヤーの色は青です。
- プレイヤーの色：最初のプレイヤーがダーツを1本投げ、狙う色を決めます。奇数番号のプレイヤー（1、3、5、7）は同じ色、偶数番号（2、4、6、8）はもう一方の色です。ブルズアイに当たった場合、色を決めるために再度投げます。
- 目標点：選択肢に応じて100、200、300、400または500点です。
- 0点から開始：全員0点から始めます。
- 得点加算：各ターンに3本投げ、自分の色への命中得点を合計点に加算します。相手の色への命中では得点しません。
- 勝利条件：目標点に最初に到達または超過したプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとに設定できます。

G17 Bonus Color

オプション：100, 200, 300, 400, 500

各プレイヤーは狙う色を決めます。0点から始め、自分の色またはブルズアイに当てると加点されます。相手の色に当てると、その得点は相手の得点に加算されます。設定した目標点に最初に到達することが目標です。

- 基準色、プレイヤーの色：G16 Colorと同じ方法で決定します。
- 目標点：100、200、300、400または500点です。
- 0点から開始・得点加算：全員0点から開始し、各ターンに3本投げて命中得点を加算します。

- 得点の移動：相手の色に当てると、その得点は相手の合計点に加算されます。
- 勝利条件：目標点に最初に到達または超過したプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとに設定できます。

G18 Correctional Color

オプション：100, 200, 300, 400, 500

各プレイヤーは狙う色を決めます。0点から開始し、自分の色またはブルズアイに当てると加点されます。相手の色に当てると、その得点が自分の得点から差し引かれます。目標点に最初に到達することが目標です。

- 基準色、プレイヤーの色：G16 Colorと同じ方法で決定します。
- 目標点：100、200、300、400または500点です。
- 0点から開始・得点加算：全員0点から開始し、各ターンに3本投げて命中得点を加算します。
- 得点の減算：相手の色に当てると、その得点を自分の合計点から差し引きます。
- 勝利条件：目標点に最初に到達または超過したプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとに設定できます。

G19 No Score Color

オプション：003, 004, 005, 006, 007

各プレイヤーは狙う色を決めます。自分の色またはブルズアイに当てるとライフを得て、相手の色に当てるとライフを失います。ライフが最後まで残ったプレイヤーが勝ちです。

- 基準色、プレイヤーの色：G16 Colorと同じ方法で決定します。
- 初期ライフ：オプションは初期ライフ数を表します。
- ライフの増減：各ターンに3本投げます。自分の色またはブルズアイに当てるとライフを1つ獲得し、相手の色に当てると1つ失います。
- 勝利条件：ライフが残った最後のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとに設定できます。

G20 Free-Dart Color

オプション：005, 010, 015, 020

各プレイヤーは狙う色を決めます。0点から開始し、投げたダーツの得点を加算して最高得点を目指します。

- 基準色、プレイヤーの色：G16 Colorと同じ方法で決定します。
- ダーツ本数：オプションは各プレイヤーが投げるダーツの合計本数を示します。
- 0点から開始・得点加算：全員0点から開始します。各ターンに3本投げ、自分の色への命中得点を加算します。相手の色に当てても得点はありません。
- 勝利条件：最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとに設定できます。

G21 Shooting I

各プレイヤーはダーツを3本投げ、得点を合計します。各ラウンドで最も高い得点を取ったプレイヤーがそのラウンドに勝ちます。いずれかのプレイヤーが合計7ラウンド勝つまで続けます。

- 勝利条件：7ラウンド勝ったプレイヤーが最終勝者です。

G22 Shooting II

各プレイヤーはダーツを3本投げ、得点を合計します。各ラウンドの最高得点者がそのラウンドに勝ち、誰かが合計7ラウンド勝つまで続けます。ただし、有効なのは15、16、17、18、19、20のシングル、ダブル、トリプル、およびシングル / ダブルブルズアイのみです。

- 勝利条件：7ラウンド勝ったプレイヤーが最終勝者です。

G23 Shooting III

各プレイヤーはダーツを3本投げて得点を合計し、各ラウンドの最高得点者がそのラウンドに勝ちます。ゲームは合計7ラウンドです。

- 勝利条件：先に4ラウンド勝ったプレイヤーが勝ちです。

G24 Shooting IV

各プレイヤーはダーツを3本投げて得点を合計し、各ラウンドの最高得点者がそのラウンドに勝ちます。ゲームは合計7ラウンドです。ただし、有効なのは15、16、17、18、19、20のシングル、ダブル、トリプル、およびシングル / ダブルブルズアイのみです。

- 勝利条件：先に4ラウンド勝ったプレイヤーが勝ちです。

G25 Gotcha

オプション：101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

0点から始めてダーツの得点を加算し、目標点を目指します。相手と同じ得点になると「Gotcha」が成立します。設定した目標点に最初に到達することが目標です。

- 目標点：選択肢に応じて101、201、301、401、501、601、701、801または901点です。
- 0点から開始：全員0点から始めます。
- 得点加算：各ターンにダーツを3本投げ、命中得点を合計点に加算します。
- Gotcha：プレイヤーの得点が直前のプレイヤーの得点と完全に同じ場合、Gotchaが成立し、今投げたプレイヤーの得点は0にリセットされます。
- バスト：目標点に必要な残り点を超えて得点するとバストとなり、ターン開始時の得点に戻ります。
- 勝利条件：目標点に正確に到達した最初のプレイヤーが勝ちです。
- ハンディキャップ：「HANDICAP/ELIMINATE」ボタンでプレイヤーごとにオプションを設定できます。

セクション6：重要な注意事項

1. 輸送中または通常使用中に得点セグメントが一時的に引っ掛かり、ボードが「フリーズ」することがあります。その場合、e-BOARDコンピューターの内蔵自己診断機能が自動的に作動します。ボードが自己診断を行い、引っ掛かっているセグメントを特定します。LCDに「フリーズ」したボタンまたはセグメントを示すエラーメッセージが表示されます。

A. LCDの表示に従って「フリーズ」したセグメントを見つけてください。

B. セグメントが解放され、通常どおり動くようになるまでしっかり押してください。引っ掛かりが解消するとエラーメッセージが消え、ボードは正常に動作します。



2. 本ゲームにはソフトチップダーツのみを使用してください。スチールチップダーツや、長すぎるソフトチップダーツ（最大長：2.5 cm）は絶対に使用しないでください。

3. 投げた後、電子部品および機械部品が反応するまで時間が必要です。2本をあまりに短い間隔で投げた場合は、2本目を抜いてもう一度投げ、得点が正しく記録されるようにしてください。

4.

ダーツを強く投げすぎないでください。強すぎる投げ方はチップの破損やボードの過度な摩耗につながります。

便利なヒント：ダーツチップが緩まないように、ボードから抜くときは右（時計回り）に回してください。抜きやすくなり、チップも長持ちします。

