

전자 다트보드

품목 번호 881

사용 설명서 및 게임 안내



전자 다트보드를 선택해 주셔서 감사합니다!

목차

1. 제품 소개
2. 설치
 - 2.1 장착 안내
 - 2.2 전원 설치
3. 점수 규칙
4. 작동 안내
 - 4.1 버튼 기능
 - 4.2 LCD 안내
 - 4.3 사운드 목록
5. 게임 설명: 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. 중요 안내

경고: 안전을 위해 어린이는 성인의 감독하에서만 이 제품을 사용해야 합니다. 이 설명서를 주의 깊게 읽고 나중에
참고할 수 있도록 보관하십시오.

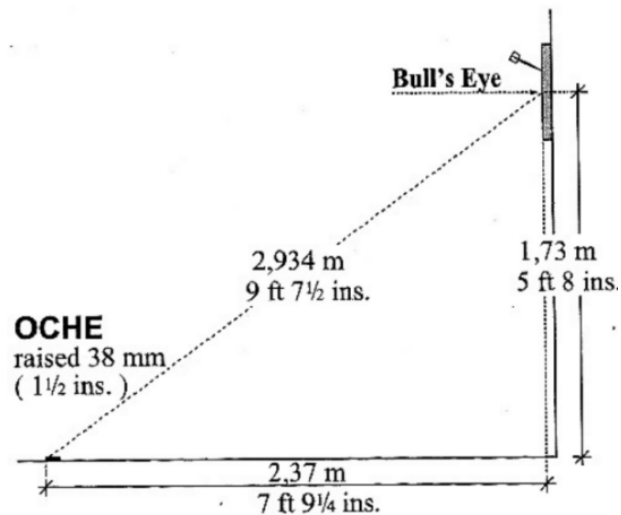
1장: 제품 소개

- 제품 크기: 47 cm × 41 cm × 2.2 cm.
- 이 전자 다트보드는 157가지 옵션이 포함된 25개의 게임을 제공합니다.
- 최대 8명이 동시에 게임에 참여할 수 있습니다.
- 제품이 점수를 자동으로 계산하고 음성으로 안내합니다.

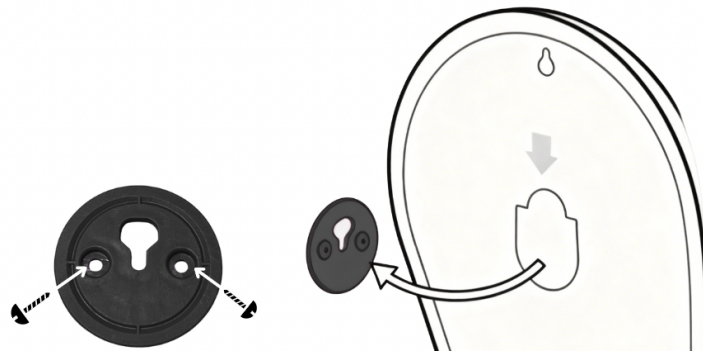
2장: 설치

2.1 장착 안내

- 높이: 볼스아이의 중심이 바닥에서 1.73 m 높이에 오도록 설치하십시오.
- 다트보드까지의 거리: 다트보드 앞면부터 투척선 앞쪽 가장자리까지의 수평 거리는 2.37 m여야 합니다.
- 다트보드 걸기: 나사 두 개로 브래킷을 벽에 고정하십시오. 나사가 벽체 지지대에 고정되지 않는 경우 벽 앵커를 사용하십시오. 다트보드를 장착 브래킷에 걸고 벽에 단단히 밀착되어 있는지 확인하십시오.



그림에서 “Bull’s Eye”는 볼스아이의 중심을 뜻합니다. “Oche raised 38 mm (1½ ins.)”는 투척선이 38 mm(1½인치) 높게 설치됨을 뜻합니다.



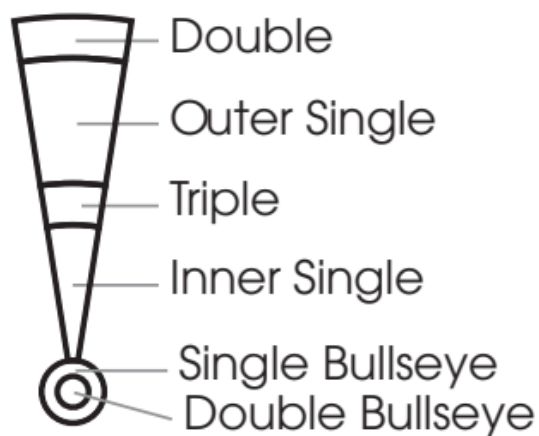
2.2 전원 설치

- 1.5 V AAA 배터리 3개(미포함)로 작동하도록 설계되었습니다. 배터리를 넣으려면 뒷면의 배터리함을 여십시오.

- USB-C 케이블(미포함)로 전원을 공급할 수도 있습니다.

3장: 점수 규칙

세그먼트	점수
더블 링	점수 × 2
바깥쪽 싱글 링	점수 × 1
트리플 링	점수 × 3
안쪽 싱글 링	점수 × 1
싱글 볼스아이	25 × 1 = 25
더블 볼스아이	25 × 2 = 50



4장: 작동 안내

4.1 버튼 기능

“GAME/POWER” 버튼

- 전원: 짧게 눌러 켜고 길게 눌러 끕니다. 10분 넘게 사용하지 않으면 자동으로 절전 모드가 됩니다.
- 게임 선택: 짧게 눌러 G01부터 G25까지 게임을 선택합니다.
- 종료: 게임 중 이 버튼을 누르면 게임을 종료할 수 있습니다.

“OPTION/SCORE” 버튼

- 옵션 선택: 짧게 눌러 옵션을 선택합니다.
- 점수 확인: 게임 중 버튼을 반복해서 눌러 각 플레이어의 점수를 확인합니다. 2초 동안 버튼을 누르지 않으면 일반 게임 화면으로 자동 복귀합니다.

“PLAYER/MISS” 버튼

- 플레이어 수 선택: 짧게 눌러 1인부터 최대 8인까지 선택합니다.
- 빗나간 다트 등록: 게임 중 짧게 눌러 득점 구역 밖에 떨어진 다트를 0점으로 등록합니다.

“HANDICAP/ELIMINATE” 버튼

- **핸디캡:** 플레이어별 하위 게임 옵션을 조정해 난이도를 다르게 설정할 수 있습니다. 일부 게임에는 핸디캡 기능이 없습니다.
- **점수 취소:** 게임 중 보드에 단단히 꽂히지 않고 떨어졌지만 이미 기록된 다트의 점수를 취소할 수 있습니다.

“SOUND/DOUBLE” 버튼

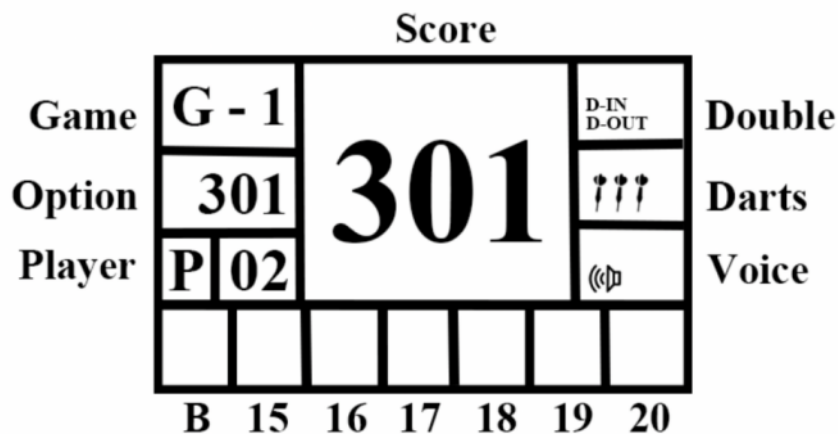
- **사운드:** 3초 동안 길게 눌러 사운드를 켜거나 끕니다. 사운드 아이콘이 표시되면 사운드가 켜진 상태이며, 아이콘이 없으면 꺼진 상태입니다.
- **더블:** 이 기능은 “G01 Count Down”에서만 사용할 수 있으며 “Double In” 및 “Double Out” 기능을 활성화합니다.

“START/NEXT” 버튼

- **시작:** 설정을 마친 뒤 눌러 게임을 시작합니다.
- **다음 플레이어:** 게임 중 누르면 다음 플레이어 차례로 넘어갑니다.

4.2 LCD 안내

LCD에는 게임 정보와 점수가 표시됩니다.



그림의 표기: Score = 점수; Game = 게임; Option = 옵션; Player = 플레이어; Double = 더블; Darts = 다트; Voice = 음성; B = 볼스아이.

4.3 사운드 목록

번호	사운드	설명	사운드 유형
1	“Dididi” 효과음	크리켓 게임에서 유효한 투척을 알리는 소리	효과음
2	유리 깨지는 효과음	유효하지 않은 투척 소리	효과음
3	부정적인 금속음	잘못된 버튼을 누른 소리	효과음
4	금속음	올바른 버튼을 누른 소리	효과음
5	폭발음	남은 점수가 0보다 낮아질 때 버스트를 알리는 소리	효과음
6	Triple	다트가 트리플 링에 맞았음을 알림	음성
7	Double	다트가 더블 링에 맞았음을 알림	음성
8	볼스아이	다트가 싱글 볼스아이 링에 맞았음을 알림	음성
9	더블 볼스아이	다트가 더블 볼스아이 링에 맞았음을 알림	음성
10	다음 플레이어	다음 플레이어 차례로 넘어가라는 안내	음성
11	승자	승자를 알리는 안내	음성

5장: 게임 설명

G01 Count Down

옵션: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

플레이어는 정해진 점수에서 시작해 다트 점수를 빼며 정확히 0점에 도달합니다. 먼저 0점이 되는 것이 목표입니다.

- 시작 점수: 선택한 옵션에 따라 301, 501, 601, 701, 801, 901 또는 999점에서 시작합니다.
- 점수 차감: 각 차례마다 다트 3개를 던지고, 획득한 점수를 현재 총점에서 뺍니다.
- 버스트: 남은 점수보다 더 많은 점수를 얻어 0점을 초과하면 차례가 끝나고, 점수는 차례 시작 시점으로 되돌아갑니다.
- 승리 조건: 정확히 0점에 먼저 도달한 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: 각 플레이어는 “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼을 눌러 옵션을 다르게 설정하고 핸디캡 기능을 활성화할 수 있습니다.
- 더블: “SOUND/DOUBLE” 버튼으로 더블 모드를 켤 수 있습니다.
- Double In: 게임을 시작하려면 더블 세그먼트를 맞혀야 합니다.
- Double Out: 정확히 0점으로 줄이려면 더블 세그먼트를 맞혀야 합니다. 다트가 점수를 1점 미만으로 만들면 버스트가 됩니다.
- Double In & Out: 게임을 시작하고 끝낼 때 더블 세그먼트를 맞혀야 합니다. 다트가 점수를 1점 미만으로 만들면 버스트가 됩니다.

G02 Count Up

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

플레이어는 0점에서 시작해 다트 점수를 더하여 목표 점수에 도달합니다. 정해진 목표 점수에 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

- 목표 점수: 선택한 옵션에 따라 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 또는 900점이 목표가 됩니다.
- 0점에서 시작: 모든 플레이어는 0점에서 시작합니다.
- 점수 추가: 각 차례마다 다트 3개를 던집니다. 각 적중으로 얻은 점수를 플레이어의 총점에 더합니다.
- 승리 조건: 목표 점수에 도달하거나 초과한 첫 번째 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: 각 플레이어는 “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼을 눌러 옵션을 다르게 설정하고 핸디캡 기능을 활성화할 수 있습니다.

G03 Score Cricket (별칭: Standard Cricket)

옵션: E00, E20, E25

플레이어는 지정된 숫자를 달고 후속 적중으로 가능한 한 많은 점수를 얻습니다. 모든 숫자를 먼저 달고 상대방보다 높은 점수를 얻는 것이 목표입니다.

- 지정 숫자: 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이.
- 숫자 달기: 지정된 숫자를 3회 맞히면 달힙니다. 싱글은 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회 적중으로 계산됩니다.
- 점수 획득: 숫자를 달은 뒤 그 숫자를 다시 맞히면 점수를 얻습니다. 예를 들어 20을 달은 후 싱글 20은 20점, 더블 20은 40점, 트리플 20은 60점입니다. 모든 플레이어가 같은 숫자를 달으면 그 숫자로는 더 이상 누구도 점수를 얻지 못합니다.
- 승리 조건: 모든 숫자가 달힌 뒤 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.
- 세 가지 옵션의 차이:
 - E00: 시작할 때 정해진 순서가 필요하지 않습니다.

- E20: 20을 3회 맞힌 다음 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순으로 진행합니다.
- E25: 볼스아이를 3회 맞힌 다음 15, 16, 17, 18, 19, 20 순으로 진행합니다.
- 핸디캡: 각 플레이어는 “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼을 눌러 옵션을 다르게 설정하고 핸디캡 기능을 활성화할 수 있습니다.

G04 Simple Cricket (별칭: No Score Cricket)

옵션: N00, N20, N25

플레이어는 지정된 숫자를 달지만 점수는 기록되지 않습니다. 모든 숫자를 먼저 달는 것이 목표입니다.

- 지정 숫자: 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이.
- 숫자 달기: 지정된 숫자를 3회 맞히면 달힙니다. 싱글은 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회 적중으로 계산됩니다.
- 승리 조건: 모든 숫자를 먼저 달은 플레이어가 승리합니다.
- 세 가지 옵션의 차이:
 - N00: 시작할 때 정해진 순서가 필요하지 않습니다.
 - N20: 20을 3회 맞힌 다음 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순으로 진행합니다.
 - N25: 볼스아이를 3회 맞힌 다음 15, 16, 17, 18, 19, 20 순으로 진행합니다.
- 핸디캡: 각 플레이어는 “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼을 눌러 옵션을 다르게 설정하고 핸디캡 기능을 활성화할 수 있습니다.

G05 Cut Throat Cricket

옵션: C00, C20, C25

플레이어는 지정된 숫자를 달고 상대방에게 점수를 부여합니다. 모든 숫자를 먼저 달으면서 상대방보다 낮은 점수를 얻는 것이 목표입니다.

- 지정 숫자: 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이.
- 숫자 달기: 지정된 숫자를 3회 맞히면 달힙니다. 싱글은 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회 적중으로 계산됩니다.
- 점수 부여(“Cut-Throat” 규칙): 플레이어가 숫자를 달은 후 그 숫자를 다시 맞히면 아직 그 숫자를 달지 않은 상대방에게 점수가 부여됩니다. 상대방이 이미 그 숫자를 달았다면 점수 표시는 추가되지 않습니다.
- 승리 조건: 모든 숫자가 달힌 뒤 점수가 가장 낮은 플레이어가 승리합니다.
- 세 가지 옵션의 차이:
 - C00: 시작할 때 정해진 순서가 필요하지 않습니다.
 - C20: 20을 3회 맞힌 다음 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순으로 진행합니다.
 - C25: 볼스아이를 3회 맞힌 다음 15, 16, 17, 18, 19, 20 순으로 진행합니다.
- 핸디캡: 각 플레이어는 “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼을 눌러 옵션을 다르게 설정하고 핸디캡 기능을 활성화할 수 있습니다.

G06 Killer Cricket

옵션: H00, H20, H25

플레이어는 지정된 숫자를 달고 상대의 생명을 제거하려고 합니다. 지정된 모든 숫자를 먼저 달는 것이 목표입니다.

- 지정 숫자: 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이.
- 숫자 달기: 지정된 숫자를 3회 맞히면 달힙니다. 싱글은 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회 적중으로 계산됩니다.
- 생명 제거: 숫자를 3회 초과 적중해 달으면 아직 그 숫자를 달지 않은 상대의 생명을 제거할 수 있습니다. 예를 들어 15에 대해 플레이어 1이 1회 또는 2회 적중했고 플레이어 2의 차례라면, 플레이어 2가 3회 초과 적중해 숫자를 달을 때 플레이어 1의 생명 하나가 제거됩니다. 다음의 경우가 해당합니다.

- 플레이어 2가 이미 1회 적중한 상태에서 트리플 15를 맞습니다(3회 적중).
- 플레이어 2가 이미 2회 적중한 상태에서 더블 15(2회 적중) 또는 트리플 15(3회 적중)를 맞습니다.

상대가 해당 숫자를 이미 달았다면 생명을 잃지 않습니다. 플레이어 1이 이미 3회 적중했다면 영향을 받지 않습니다.

- 승리 조건: 15부터 20까지의 숫자와 볼스아이를 모두 먼저 달은 플레이어가 승리합니다.
- 옵션별 차이: H00은 순서가 없습니다. H20은 20부터 시작해 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순서입니다. H25는 볼스아이부터 시작해 15, 16, 17, 18, 19, 20 순서입니다.
- 핸디캡: "HANDICAP/ELIMINATE" 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G07 Low Pitch Cricket

옵션: L00, L20, L25

플레이어는 지정 숫자를 달고 이후 적중으로 가능한 한 많은 점수를 얻습니다. 모든 숫자를 달고 상대방보다 높은 점수를 얻는 것이 목표입니다. G03 Score Cricket과 비슷하지만 1부터 6까지의 숫자와 볼스아이를 사용합니다.

- 지정 숫자: 1, 2, 3, 4, 5, 6 및 볼스아이.
- 숫자 달기: 지정 숫자를 3회 맞히면 달합니다. 싱글은 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회로 계산됩니다.
- 점수 획득: 숫자를 달은 뒤 같은 숫자를 다시 맞히면 점수를 얻습니다. 예를 들어 6을 달은 뒤 싱글 6은 6점, 더블 6은 12점, 트리플 6은 18점입니다. 모든 플레이어가 같은 숫자를 달으면 그 숫자의 점수 획득은 종료됩니다.
- 승리 조건: 모든 숫자를 달은 뒤 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.
- 옵션별 차이: L00은 순서가 없습니다. L20은 6부터 시작해 5, 4, 3, 2, 1, 볼스아이 순서입니다. L25는 볼스아이부터 시작해 1, 2, 3, 4, 5, 6 순서입니다.
- 핸디캡: "HANDICAP/ELIMINATE" 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G08 Round Clock

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

플레이어는 보드의 숫자를 순서대로 맞혀야 합니다. 목표 숫자의 세그먼트를 맞혀야 다음 숫자로 넘어갈 수 있으며, 매 차례마다 다트 3개를 던집니다.

- 승리 조건: 모든 목표 숫자를 완료한 플레이어가 승리합니다.
- 옵션별 차이:
 - 105, 110, 115, 120: 1부터 시작해 각각 5, 10, 15 또는 20까지 진행합니다. 싱글, 더블, 트리플 링이 모두 유효합니다.
 - 205, 210, 215, 220: 1부터 시작해 각각 5, 10, 15 또는 20까지 진행합니다. 더블 링만 유효합니다.
 - 305, 310, 315, 320: 1부터 시작해 각각 5, 10, 15 또는 20까지 진행합니다. 트리플 링만 유효합니다.
- 핸디캡: "HANDICAP/ELIMINATE" 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G09 Shoot Out

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

플레이어는 목표 숫자를 맞혀 지정된 시작 점수에서 점수를 차감합니다. 먼저 0점에 도달하는 것이 목표입니다.

- 시작 점수: 옵션은 시작 점수를 뜻합니다. 예를 들어 -05는 5점을 뜻합니다.
- 목표 숫자: LCD에 무작위로 표시되는 목표 숫자를 맞혀야 합니다.
- 점수 차감: 싱글, 더블, 트리플 링은 모두 1점으로 계산되어 시작 점수에서 차감됩니다.
- 실패: 10초 안에 투척하지 않으면 해당 투척은 실패로 처리됩니다.
- 승리 조건: 시작 점수를 먼저 0으로 줄인 플레이어가 승리합니다.

- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G10 Shanghai

옵션: 101, 105, 110, 115

플레이어는 보드의 숫자를 순서대로 맞춰야 합니다. 각 목표 숫자에는 한 번만 도전할 수 있습니다. 목표를 맞으면 점수가 누적되고, 놓치면 해당 구역을 다시 맞힐 기회가 없습니다.

- 승리 조건: 모든 목표 숫자를 완료하고 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.
- 옵션별 차이: 101은 1부터 시작해 20과 볼스아이까지, 105는 5부터, 110은 10부터, 115는 15부터 시작하여 각각 20과 볼스아이까지 진행합니다.

G11 Halve It

옵션: H12

LCD에 표시되는 목표 숫자를 맞춰야 합니다. 진행 순서는 다음과 같습니다.

- 먼저 12, 13, 14를 맞춥니다. 싱글, 더블, 트리플 링이 모두 유효합니다.
- 다음으로 임의의 숫자의 더블 링을 맞춥니다.
- 이어서 15, 16, 16을 맞춥니다. 싱글, 더블, 트리플 링이 모두 유효합니다.
- 다음으로 임의의 숫자의 트리플 링을 맞춥니다.
- 이어서 18, 19, 20을 맞춥니다. 싱글, 더블, 트리플 링이 모두 유효합니다.
- 마지막으로 볼스아이를 맞춥니다.

점수는 누적됩니다. 한 라운드에서 특정 목표를 향해 던진 다트 3개가 모두 빗나가면 해당 플레이어의 점수는 절반으로 줄어듭니다.

- 승리 조건: 모든 목표 숫자를 완료한 뒤 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

G12 High Score

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

플레이어는 0점에서 시작해 각 투척의 점수를 더합니다. 옵션에서 정한 라운드가 끝날 때 가장 높은 점수를 얻는 것이 목표입니다. 모두 0점에서 시작하며 각 차례마다 다트 3개를 던져 얻은 점수를 총점에 더합니다.

- 승리 조건: 정해진 라운드가 끝난 뒤 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

G13 Over (별칭: Legs Over)

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

플레이어는 0점부터 다트 점수를 더해 목표 점수를 초과하고 생명을 지켜야 합니다. 생명이 남은 마지막 플레이어가 되는 것이 목표입니다.

- 초기 생명: 옵션은 플레이어의 초기 생명 수를 나타냅니다.
- 시작 점수: LCD에 플레이어의 점수가 무작위로 표시됩니다.
- 목표 점수: LCD에 점수가 무작위로 표시됩니다. 한 플레이어가 한 차례에 더 높은 총점을 기록하면 그 점수가 새로운 초과 목표가 됩니다.
- 점수 추가: 각 차례에 다트 3개를 던져 점수를 더합니다.
- 생명 손실: 이전 차례의 최고 점수와 같거나 더 높은 점수를 얻어야 합니다. 그렇지 않으면 생명 하나를 잃습니다.
- 승리 조건: 생명이 남은 마지막 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G14 Under (별칭: Legs Under)

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

플레이어는 0점부터 다트 점수를 더하되 생명을 지키려면 목표 점수보다 낮은 점수를 기록해야 합니다. 생명이 남은 마지막 플레이어가 되는 것이 목표입니다.

- 초기 생명: 옵션은 플레이어의 초기 생명 수를 나타냅니다.
- 시작 점수: LCD에 플레이어의 점수가 무작위로 표시됩니다.
- 목표 점수: 한 플레이어가 한 차례에 더 낮은 총점을 기록하면 그 점수가 새로운 기준 점수가 됩니다.
- 점수 추가: 각 차례에 다트 3개를 던져 점수를 더합니다.
- 생명 손실: 이전 차례의 최저 점수와 같거나 더 낮은 점수를 기록해야 합니다. 그렇지 않으면 생명 하나를 잃습니다.
- 승리 조건: 생명이 남은 마지막 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: "HANDICAP/ELIMINATE" 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G15 Big-6

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

플레이어는 목표 세그먼트를 맞춰 생명을 지켜야 합니다. 생명이 남은 마지막 플레이어가 되는 것이 목표입니다.

- 초기 생명: 옵션은 플레이어의 초기 생명 수를 나타냅니다.
- 첫 목표: 첫 플레이어는 싱글 6 세그먼트를 맞춰야 합니다.
- 새 목표 지정: 각 플레이어는 차례마다 다트 3개를 던집니다.
- 첫 플레이어나 두 번째 다트로 싱글 6을 맞으면 세 번째 다트로 상대의 목표를 지정할 수 있습니다.
- 세 번째 다트로만 싱글 6을 맞으면 상대를 위한 새 목표 숫자가 무작위로 정해집니다.
- 싱글 6을 맞지 못하면 생명 하나를 잃습니다.
- 연쇄 진행: 다음 플레이어는 지정된 목표를 맞춰야 합니다. 성공하면 그다음 플레이어를 위한 새 목표를 지정합니다.
- 생명 손실: 차례 중 지정된 목표 세그먼트를 맞지 못하면 생명 하나를 잃습니다.
- 승리 조건: 생명이 남은 마지막 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: "HANDICAP/ELIMINATE" 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G16 Color

옵션: 100, 200, 300, 400, 500

플레이어는 먼저 자신의 목표 색상을 정합니다. 0점에서 시작해 자신의 색상 또는 볼스아이를 맞으면 점수를 더합니다. 정해진 목표 점수에 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

- 기준 색상: 기준 색상은 싱글 링의 색상입니다. 예를 들어 첫 플레이어가 20을 맞으면 싱글, 더블, 트리플 중 어느 링을 맞혔는지와 관계없이 해당 플레이어의 색상은 파란색입니다.
- 플레이어 색상: 첫 플레이어가 다트 하나를 던져 목표 색상을 정합니다. 홀수 번호 플레이어(1, 3, 5, 7)는 첫 플레이어와 같은 색상을, 짝수 번호 플레이어(2, 4, 6, 8)는 다른 색상을 사용합니다. 볼스아이를 맞힌 플레이어는 색상을 정하기 위해 다시 던져야 합니다.
- 목표 점수: 선택한 옵션에 따라 100, 200, 300, 400 또는 500점이 목표가 됩니다.
- 0점에서 시작: 모든 플레이어는 0점에서 시작합니다.
- 점수 추가: 차례마다 다트 3개를 던집니다. 각 적중 점수를 총점에 더합니다. 상대 색상을 맞혀도 점수를 얻지 못합니다.

- 승리 조건: 목표 점수에 먼저 도달하거나 초과한 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G17 Bonus Color

옵션: 100, 200, 300, 400, 500

플레이어는 먼저 목표 색상을 정합니다. 0점에서 시작해 자신의 색상 또는 볼스아이를 맞히면 점수를 더합니다. 상대 색상을 맞히면 해당 점수가 상대의 점수에 더해집니다. 정해진 목표 점수에 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

- 기준 색상 및 플레이어 색상: G16 Color와 같은 방식으로 색상을 정합니다.
- 목표 점수: 옵션에 따라 100, 200, 300, 400 또는 500점입니다.
- 0점에서 시작 및 점수 추가: 모두 0점에서 시작합니다. 차례마다 다트 3개를 던져 각 적중 점수를 더합니다.
- 점수 이전: 상대 색상을 맞히면 그 점수를 상대의 총점에 더합니다.
- 승리 조건: 목표 점수에 먼저 도달하거나 초과한 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G18 Correctional Color

옵션: 100, 200, 300, 400, 500

플레이어는 먼저 목표 색상을 정합니다. 0점에서 시작해 자신의 색상 또는 볼스아이를 맞히면 점수를 더합니다. 상대 색상을 맞히면 해당 점수가 자신의 점수에서 차감됩니다. 정해진 목표 점수에 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

- 기준 색상 및 플레이어 색상: G16 Color와 같은 방식으로 색상을 정합니다.
- 목표 점수: 옵션에 따라 100, 200, 300, 400 또는 500점입니다.
- 0점에서 시작 및 점수 추가: 모두 0점에서 시작합니다. 차례마다 다트 3개를 던져 각 적중 점수를 더합니다.
- 점수 차감: 상대 색상을 맞히면 해당 점수가 자신의 총점에서 차감됩니다.
- 승리 조건: 목표 점수에 먼저 도달하거나 초과한 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G19 No Score Color

옵션: 003, 004, 005, 006, 007

플레이어는 먼저 목표 색상을 정합니다. 자신의 색상이나 볼스아이를 맞히면 생명을 얻고, 상대 색상을 맞히면 생명을 잃습니다. 생명이 남은 마지막 플레이어가 되는 것이 목표입니다.

- 기준 색상 및 플레이어 색상: G16 Color와 같은 방식으로 색상을 정합니다.
- 초기 생명: 옵션은 플레이어의 초기 생명 수를 나타냅니다.
- 생명 획득/손실: 차례마다 다트 3개를 던집니다. 자신의 색상이나 볼스아이를 맞히면 생명 하나를 얻고, 상대 색상을 맞히면 생명 하나를 잃습니다.
- 승리 조건: 생명이 남은 마지막 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G20 Free-Dart Color

옵션: 005, 010, 015, 020

플레이어는 먼저 목표 색상을 정합니다. 0점에서 시작해 투척 점수를 더하며 가장 높은 점수를 얻는 것이 목표입니다.

- 기준 색상 및 플레이어 색상: G16 Color와 같은 방식으로 색상을 정합니다.
- 다트 수: 옵션은 플레이어당 전체 다트 수를 나타냅니다.

- 0점에서 시작 및 점수 추가: 모두 0점에서 시작합니다. 차례마다 다트 3개를 던져 각 적중 점수를 더합니다. 상대 색상을 맞혀도 점수를 얻지 못합니다.
- 승리 조건: 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

G21 Shooting I

각 플레이어는 다트 3개를 던지고 점수를 합산합니다. 한 라운드에서 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 해당 라운드에서 승리합니다. 한 플레이어가 총 7라운드에서 승리할 때까지 게임을 계속합니다.

- 승리 조건: 7라운드에서 승리한 플레이어가 최종 승자가 됩니다.

G22 Shooting II

각 플레이어는 다트 3개를 던지고 점수를 합산합니다. 한 라운드에서 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 해당 라운드에서 승리합니다. 한 플레이어가 총 7라운드에서 승리할 때까지 게임을 계속합니다. 단, 15, 16, 17, 18, 19, 20의 싱글·더블·트리플 구역과 싱글 및 더블 볼스아이에만 유효합니다.

- 승리 조건: 7라운드에서 승리한 플레이어가 최종 승자가 됩니다.

G23 Shooting III

각 플레이어는 다트 3개를 던지고 점수를 합산합니다. 한 라운드에서 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 그 라운드에서 승리합니다. 게임은 총 7라운드만 진행됩니다.

- 승리 조건: 먼저 4라운드에서 승리한 플레이어가 승리합니다.

G24 Shooting IV

각 플레이어는 다트 3개를 던지고 점수를 합산합니다. 한 라운드에서 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 그 라운드에서 승리합니다. 게임은 총 7라운드만 진행됩니다. 단, 15, 16, 17, 18, 19, 20의 싱글·더블·트리플 구역과 싱글 및 더블 볼스아이에만 유효합니다.

- 승리 조건: 먼저 4라운드에서 승리한 플레이어가 승리합니다.

G25 Gotcha

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

플레이어는 0점에서 시작해 다트 점수를 더하여 목표 점수에 도달합니다. 상대와 점수가 같아지면 “Gotcha”가 발생합니다. 정해진 목표 점수에 먼저 도달하는 것이 목표입니다.

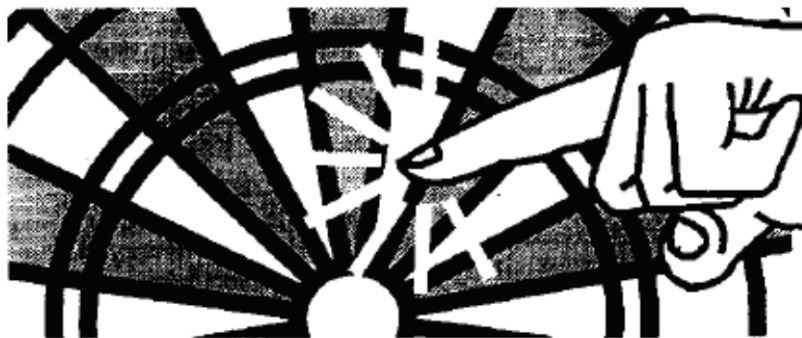
- 목표 점수: 선택한 옵션에 따라 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 또는 901점입니다.
- 0점에서 시작: 모든 플레이어는 0점에서 시작합니다.
- 점수 추가: 차례마다 다트 3개를 던져 각 적중 점수를 총점에 더합니다.
- Gotcha: 플레이어의 점수가 직전 플레이어의 점수와 정확히 같으면 Gotcha가 성공하고, 방금 던진 플레이어의 점수는 0으로 초기화됩니다.
- 버스트: 목표 점수에 필요한 점수보다 더 많이 얻으면 버스트가 되어 해당 차례 시작 시점의 점수로 돌아갑니다.
- 승리 조건: 목표 점수에 정확히 먼저 도달한 플레이어가 승리합니다.
- 핸디캡: “HANDICAP/ELIMINATE” 버튼으로 플레이어별 옵션을 설정할 수 있습니다.

6장: 중요 안내

1. 운송 중이나 정상적인 사용 중에 다트보드의 점수 세그먼트가 일시적으로 걸려 보드가 “멈출” 수 있습니다. 이 경우 e-BOARD 컴퓨터의 내장 자가 진단 기능이 자동으로 작동합니다. 보드가 자가 진단을 수행해 걸린 세그먼트를 확인하며, LCD에는 “멈춘” 버튼 또는 세그먼트를 설명하는 오류 메시지가 표시됩니다.

A. LCD 표시를 확인해 “멈춘” 세그먼트를 찾으십시오.

B. 걸린 세그먼트가 풀려 정상적으로 움직일 때까지 단단히 누르십시오. 세그먼트가 풀리면 오류 메시지가 사라지고 보드가 정상적으로 작동해야 합니다.



2. 이 게임은 소프트 팁 다트 전용입니다. 스틸 팁 다트나 길이가 더 긴 소프트 팁 다트는 절대 사용하지 마십시오(최대 길이: 2.5 cm).

3. 투척 사이에는 전자 및 기계 부품이 반응할 시간이 필요합니다. 두 번의 투척이 너무 가까운 간격으로 이루어지면 두 번째 다트를 빼고 다시 던져 점수가 정확히 기록되도록 하십시오.

4. 다트를 지나치게 세게 던지지 마십시오. 너무 강하게 던지면 팁이 자주 부러지고 보드가 과도하게 마모될 수 있습니다.

유용한 팁: 다트 팁이 느슨해지는 것을 방지하려면 보드에서 다트를 뺄 때 오른쪽(시계 방향)으로 돌리십시오. 더 쉽게 뺄 수 있고 팁의 수명도 늘어납니다.

