

ELEKTRONINIS SMIGINIO TAIKINYS

Prekės Nr. 881

Naudotojo vadovas ir žaidimo taisyklės



Dėkojame, kad pasirinkote šį elektroninį smiginio taikinį!

Turinys

1. Produkto pristatymas
2. Įrengimas
 - 2.1 Montavimo instrukcijos
 - 2.2 Maitinimas
3. Taškų skaičiavimo taisyklės
4. Naudojimas
 - 4.1 Mygtukų funkcijos
 - 4.2 LCD ekranas
 - 4.3 Garsų sąrašas
5. Žaidimų taisyklės: 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. Svarbi pastaba

[spėjimas: Saugumo sumetimais vaikai gaminiu gali naudotis tik prižiūrimi suaugusiojo. Atidžiai perskaitykite šį vadovą ir išsaugokite jį, kad galėtumėte peržiūrėti ateityje.

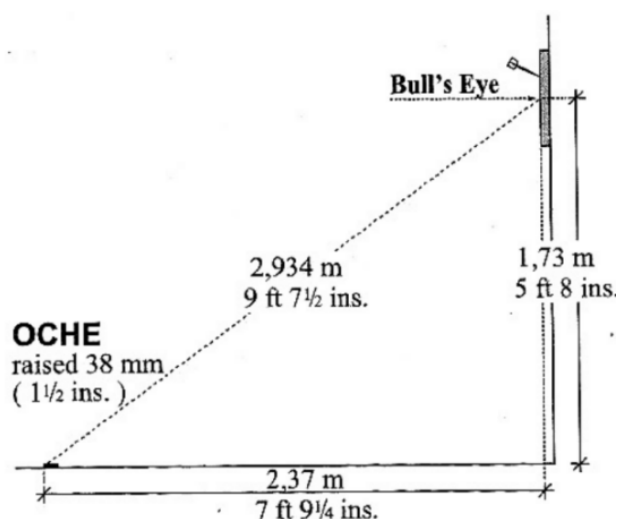
1 skyrius. Produkto pristatymas

- Produkto matmenys: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Šiame elektroniniame smiginio taikinyje yra 25 žaidimai su 157 parinktimis.
- Vienu metu gali žaisti iki 8 žaidėjų.
- Gaminys automatiškai skaičiuoja taškus ir praneša juos balso pranešimais.

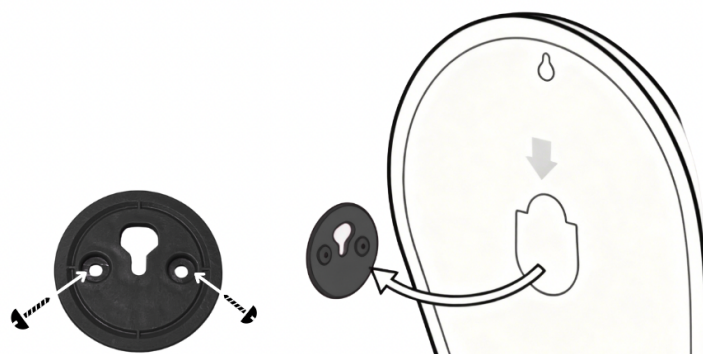
2 skyrius. Įrengimas

2.1 Montavimo instrukcijos

- Aukštis: „Bullseye“ centras turi būti 1,73 m virš grindų.
- Atstumas nuo taikinio: Horizontalus atstumas nuo taikinio priekinio paviršiaus iki metimo linijos priekinio krašto turi būti 2,37 m.
- Taikinio pakabinimas: Dviem varžtais pritvirtinkite laikiklį prie sienos. Jei varžtai nesukami į sienos statramstį, naudokite kaiščius. Uždėkite taikinį ant montavimo laikiklio ir patikrinkite, ar jis tvirtai priglundęs prie sienos.



Paveikslėlyje „Bull's Eye“ reiškia „bullseye“ centrą. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)“ reiškia, kad metimo linija pakelta 38 mm (1 1/2 colio).

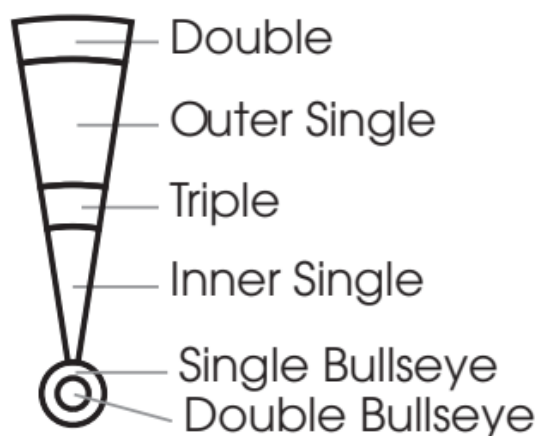


2.2 Maitinimas

- Taikiny s maitinamas 3 AAA tipo 1,5 V baterijomis (nepridedamos). Norėdami įdėti baterijas, atidarykite galinėje pusėje esantį baterijų skyrelį.
- Taikinį taip pat galima maitinti USB-C laidu (nepridedamas).

3 skyrius. Taškų skaičiavimo taisyklės

Segmentas	Taškai
Dvigubas žiedas	Taškai × 2
Išorinis viengubas žiedas	Taškai × 1
Trigubas žiedas	Taškai × 3
Vidinis viengubas žiedas	Taškai × 1
Viengubas „bullseye“	$25 \times 1 = 25$
Dvigubas „bullseye“	$25 \times 2 = 50$



4 skyrius. Naudojimas

4.1 Mygtukų funkcijos

Mygtukas „GAME/POWER“

- Įjungimas ir išjungimas: Trumpai paspauskite, kad įjungtumėte; norėdami išjungti, laikykite mygtuką nuspaudę. Jei įrenginys nenaudojamas ilgiau nei 10 minučių, automatiškai įjungiamas miego režimas.
- Žaidimo pasirinkimas: Trumpai paspauskite, kad pasirinktumėte žaidimą nuo G01 iki G25.
- Pabaiga: Žaidėjas gali paspausti šį mygtuką žaidimui užbaigti.

Mygtukas „OPTION/SCORE“

- Parinkčių pasirinkimas: Trumpai paspauskite, kad pasirinktumėte parinktį.
- Taškų peržiūra: Žaidimo metu pakartotinai spauskite, kad peržiūrėtumėte visų žaidėjų taškus. Jei 2 sekundes nepaspaudžiamas joks mygtukas, ekranas automatiškai grįžta į įprastą žaidimo rodinį.

Mygtukas „PLAYER/MISS“

- Žaidėjų skaičiaus pasirinkimas: Trumpai paspauskite, kad pasirinktumėte žaidimą vienam žaidėjui arba iki 8 žaidėjų.
- Nepataikymo registravimas: Žaidimo metu trumpai paspauskite, kad už smiginius, pataikiusius už taškų zonų ribų, būtų užregistruota 0 taškų.

Mygtukas „HANDICAP/ELIMINATE“

- Handikapas: Mygtuku galima nustatyti skirtingą kiekvieno žaidėjo sudėtingumo lygį pakeičiant atskirų žaidimų parinktis. Kai kuriuose žaidimuose handikapo funkcijos nėra.
- Taškų anuliavimas: Žaidimo metu galima anuliuoti jau užregistruoto smiginio taškus, jei jis neįstrigo tvirtai ir iškrito.

Mygtukas „SOUND/DOUBLE“

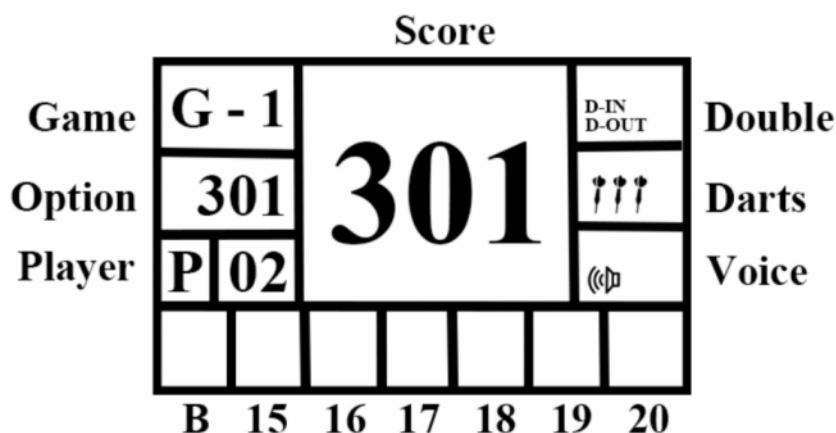
- Garsas: Laikykite mygtuką nuspaudę 3 sekundes, kad įjungtumėte arba išjungtumėte garsą. Matoma garso piktograma reiškia, kad garsas įjungtas; jei piktogramos nėra, garsas išjungtas.
- Double: Ši funkcija veikia tik žaidime „G01 Count Down“ ir įjungia režimus „Double In“ bei „Double Out“.

Mygtukas „START/NEXT“

- Pradėti: Nustatę parinktis paspauskite mygtuką, kad pradėtumėte žaidimą.
- Kitas: Žaidimo metu paspauskite mygtuką, kad pereitumėte prie kito žaidėjo.

4.2 LCD ekranas

LCD ekrane rodoma žaidimo informacija ir taškai.



Paveikslėlio žymos: Score = taškai; Game = žaidimas; Option = parinktis; Player = žaidėjas; Double = dvigubas; Darts = smiginiai; Voice = balsas; B = „bullseye“.

4.3 Garsų sąrašas

Nr.	Garsas	Aprašymas	Garso tipas
1	Garso efektas „Dididi“	Tinkamo metimo „Cricket“ žaidime garsas	Garso efektas
2	Dūžtantis stiklas	Netinkamo metimo garsas	Garso efektas
3	Neigiamas metalo garsas	Garsas paspaudus netinkamą mygtuką	Garso efektas
4	Metalo garsas	Garsas paspaudus tinkamą mygtuką	Garso efektas
5	Sprogimas	[spėja apie „bust“, kai likusių taškų skaičius tampa mažesnis už nulį]	Garso efektas
6	Triple	Smiginis pataiko į trigubą žiedą	Balsas
7	Double	Smiginis pataiko į dvigubą žiedą	Balsas
8	Bullseye	Smiginis pataiko į viengubą „bullseye“ žiedą	Balsas
9	Dvigubas bullseye	Smiginis pataiko į dvigubą „bullseye“ žiedą	Balsas
10	Kitas žaidėjas	Praneša, kad atėjo kito žaidėjo eilė	Balsas
11	Nugalėtojas	Paskelbia nugalėtoją	Balsas

5 skyrius. Žaidimų taisyklės

G01 Count Down

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

Žaidėjai pradeda turėdami nustatytą taškų skaičių ir atima smiginiais surinktus taškus, kol lieka tiksliai nulis. Tikslas – pirmam pasiekti nulį.

- Pradinis taškų skaičius: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, žaidėjai pradeda turėdami 301, 501, 601, 701, 801, 901 arba 999 taškus.
- Taškų atėmimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Surinkti taškai atimami iš dabartinio bendro žaidėjo taškų skaičiaus.
- Bust: Jei žaidėjas surenka daugiau taškų, nei reikia nuliui pasiekti, jo ėjimas baigiasi, o taškų skaičius grąžinamas į ėjimo pradžios reikšmę.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs tiksliai nulį.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.
- Double: Žaidėjas mygtuku „SOUND/DOUBLE“ gali įjungti „Double“ režimą:
- Double In: Norėdamas pradėti žaidimą, žaidėjas turi pataikyti į dvigubą segmentą.
- Double Out: Norėdamas tiksliai sumažinti taškų skaičių iki nulio, žaidėjas turi pataikyti į dvigubus segmentus. Jei metimu taškų skaičius sumažinamas žemiau 1, įvyksta „bust“.
- Double In & Out: Norėdamas pradėti ir užbaigti žaidimą, žaidėjas turi pataikyti į dvigubus segmentus. Jei metimu taškų skaičius sumažinamas žemiau 1, įvyksta „bust“.

G02 Count Up

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

Žaidėjai pradeda nuo nulio ir prideda smiginiais surinktus taškus, kol pasiekia tikslinį taškų skaičių. Tikslas – pirmam pasiekti iš anksto nustatytą tikslą.

- Tikslinis taškų skaičius: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, tikslas yra 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 arba 900.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Už kiekvieną pataikymą surinkti taškai pridami prie bendro žaidėjo taškų skaičiaus.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs tikslinį taškų skaičių.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G03 Score Cricket (dar vadinamas „Standard Cricket“)

Parinktys: E00, E20, E25

Žaidėjai stengiasi uždaryti nurodytus skaičius, o papildomais pataikymais surinkti kuo daugiau taškų. Tikslas – pirmam uždaryti visus skaičius ir surinkti daugiau taškų nei varžovas.

- Nurodyti skaičiai: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bullseye“.
- Skaičiaus uždarymas: Norint uždaryti nurodytą skaičių, į jį reikia pataikyti tris kartus. Viengubas pataikymas skaičiuojamas kaip vienas, „double“ – kaip du, o „triple“ – kaip trys pataikymai.

- Taškų rinkimas: Uždarius skaičių, žaidėjas gali rinkti taškus papildomai į jį pataikydamas. Pavyzdžiui, viengubas pataikymas į 20 vertas 20 taškų, „double“ – 40, o „triple“ – 60 taškų. Kai visi žaidėjai uždaro tą patį skaičių, už jį taškų rinkti nebegalima.
- Laimėjimas: Uždarius visus skaičius laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.
- 3 parinkčių skirtumai:
- E00: Fiksuotos tvarkos laikytis nereikia.
- E20: Pradėkite trimis pataikymais į 20, tada iš eilės pataikykite į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bullseye“.
- E25: Pradėkite trimis pataikymais į „bullseye“, tada iš eilės pataikykite į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G04 Simple Cricket (dar vadinamas „No Score Cricket“)

Parinktys: N00, N20, N25

Žaidėjai stengiasi uždaryti nurodytus skaičius, tačiau taškai rezultatų lentoje neregistruojami. Tikslas – pirmam uždaryti visus skaičius.

- Nurodyti skaičiai: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bullseye“.
- Skaičiaus uždarymas: Norint uždaryti nurodytą skaičių, į jį reikia pataikyti tris kartus. Viengubas pataikymas skaičiuojamas kaip vienas, „double“ – kaip du, o „triple“ – kaip trys pataikymai.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, uždaręs visus skaičius.
- 3 parinkčių skirtumai:
- N00: Fiksuotos tvarkos laikytis nereikia.
- N20: Pradėkite trimis pataikymais į 20, tada iš eilės pataikykite į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bullseye“.
- N25: Pradėkite trimis pataikymais į „bullseye“, tada iš eilės pataikykite į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G05 Cut Throat Cricket

Parinktys: C00, C20, C25

Žaidėjai stengiasi uždaryti nurodytus skaičius ir skirti taškus varžovams. Tikslas – pirmam uždaryti visus skaičius ir turėti mažiau taškų nei varžovai.

- Nurodyti skaičiai: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bullseye“.
- Skaičiaus uždarymas: Norint uždaryti nurodytą skaičių, į jį reikia pataikyti tris kartus. Viengubas pataikymas skaičiuojamas kaip vienas, „double“ – kaip du, o „triple“ – kaip trys pataikymai.
- Taškų skyrimas („Cut-Throat“ taisyklė): Uždarius skaičių, papildomi pataikymai į jį skiria taškus varžovams, kurie jo dar neuždarė. Varžovai, kurie skaičių jau uždarė, papildomų žymų negauna.
- Laimėjimas: Uždarius visus skaičius laimi mažiausiai taškų turintis žaidėjas.
- 3 parinkčių skirtumai:
- C00: Fiksuotos tvarkos laikytis nereikia.
- C20: Pradėkite trimis pataikymais į 20, tada iš eilės pataikykite į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bullseye“.
- C25: Pradėkite trimis pataikymais į „bullseye“, tada iš eilės pataikykite į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G06 Killer Cricket

Parinktys: H00, H20, H25

Žaidėjai stengiasi uždaryti nurodytus skaičius ir atimti gyvybes iš varžovų. Tikslas – pirmam uždaryti visus skaičius.

- Nurodyti skaičiai: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bullseye“.
- Skaičiaus uždarymas: Norint uždaryti nurodytą skaičių, į jį reikia pataikyti tris kartus. Viengubas pataikymas skaičiuojamas kaip vienas, „double“ – kaip du, o „triple“ – kaip trys pataikymai.
- Gyvybių atėmimas: Jei žaidėjas uždarė skaičių daugiau nei trimis pataikymais, jis gali atimti gyvybių iš varžovų, kurie dar nėra jo uždarę. Pavyzdys su skaičiumi 15: 1 žaidėjas turi vieną arba du pataikymus, o dabar meta 2 žaidėjas. 1 žaidėjas praranda gyvybę, jei 2 žaidėjas uždaro skaičių daugiau nei trimis pataikymais vienu iš šių atvejų:
 - 2 žaidėjas jau turi vieną pataikymą ir pataiko į „triple 15“ (trys pataikymai).
 - 2 žaidėjas jau turi du pataikymus ir pataiko į „double 15“ (du pataikymai) arba „triple 15“ (trys pataikymai).

Jei varžovas taip pat uždarė tą skaičių, gyvybės neatimamos. Jei 1 žaidėjas jau turi tris pataikymus, jis nenukenčia.

- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, uždaręs skaičius nuo 15 iki 20 ir „bullseye“.
- 3 parinkčių skirtumai:
 - H00: Fiksuotos tvarkos laikytis nereikia.
 - H20: Pradėkite trimis pataikymais į 20, tada iš eilės pataikykite į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bullseye“.
 - H25: Pradėkite trimis pataikymais į „bullseye“, tada iš eilės pataikykite į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G07 Low Pitch Cricket

Parinktys: L00, L20, L25

Žaidėjai stengiasi uždaryti nurodytus skaičius, o papildomais pataikymais surinkti kuo daugiau taškų. Tikslas – pirmam uždaryti visus skaičius ir surinkti daugiau taškų nei varžovas. Žaidimas panašus į G03 Score Cricket, tačiau naudojami skaičiai nuo 1 iki 6 ir „bullseye“.

- Nurodyti skaičiai: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ir „bullseye“.
- Skaičiaus uždarymas: Norint uždaryti nurodytą skaičių, į jį reikia pataikyti tris kartus. Viengubas pataikymas skaičiuojamas kaip vienas, „double“ – kaip du, o „triple“ – kaip trys pataikymai.
- Taškų rinkimas: Uždarius skaičių, žaidėjas gali rinkti taškus papildomai į jį pataikydamas. Pavyzdžiui, viengubas pataikymas į 6 vertas 6 taškų, „double“ – 12, o „triple“ – 18. Kai visi žaidėjai uždaro tą patį skaičių, už jį taškų rinkti nebegalima.
- Laimėjimas: Uždarius visus skaičius laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.
- 3 parinkčių skirtumai:
 - L00: Fiksuotos tvarkos laikytis nereikia.
 - L20: Pradėkite trimis pataikymais į 6, tada iš eilės pataikykite į 5, 4, 3, 2, 1 ir „bullseye“.
 - L25: Pradėkite trimis pataikymais į „bullseye“, tada iš eilės pataikykite į 1, 2, 3, 4, 5 ir 6.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G08 Round Clock

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

Žaidėjai turi pataikyti į kiekvieną taikinio skaičių tinkama tvarka. Laimi pirmasis žaidėjas, pataikęs į visus skaičius. Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius, tačiau prie kito skaičiaus gali pereiti tik pataikęs į dabartinio tikslinio skaičiaus segmentą.

- Laimėjimas: Laimi žaidėjas, pataikęs į visus tikslinius skaičius.
- Parinkčių skirtumai:
- 105, 110, 115, 120: Eilė prasideda nuo 1 ir atitinkamai tęsiasi iki 5, 10, 15 arba 20. Tinka viengubi, dvigubi ir trigubi žiedai.
- 205, 210, 215, 220: Eilė prasideda nuo 1 ir atitinkamai tęsiasi iki 5, 10, 15 arba 20. Tinka tik dvigubi žiedai.
- 305, 310, 315, 320: Eilė prasideda nuo 1 ir atitinkamai tęsiasi iki 5, 10, 15 arba 20. Tinka tik trigubi žiedai.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G09 Shoot Out

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

Žaidėjai stengiasi pataikyti į tikslinį skaičių ir atima taškus iš nustatyto pradinio taškų skaičiaus. Tikslas – pirmam pasiekti nulį.

- Pradinis taškų skaičius: Parinktys nurodo pradinį taškų skaičių. Pavyzdžiui, -05 reiškia 5 taškus.
- Tikslinis skaičius: Žaidėjai stengiasi pataikyti į LCD ekrane atsitiktinai rodomą tikslinį skaičių.
- Taškų atėmimas: Viengubas, dvigubas ir trigubas žiedas skaičiuojamas kaip 1 taškas ir atimamas iš pradinio taškų skaičiaus.
- Nepataikymas: Jei žaidėjas neišmeta smiginio per 10 sekundžių, metimas laikomas nepataikymu.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, sumažinęs pradinį taškų skaičių iki 0.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G10 Shanghai

Parinktys: 101, 105, 110, 115

Žaidėjai turi pataikyti į kiekvieną taikinio skaičių tinkama tvarka. Laimi pirmasis žaidėjas, pataikęs į visus skaičius ir surinkęs daugiausia taškų. Į kiekvieną tikslinį skaičių galima mesti tik vieną kartą. Pataikius į tikslinį skaičių, taškai pridedami. Nepataikius nebegalima dar kartą bandyti pataikyti į tą sritį.

- Laimėjimas: Laimi žaidėjas, pataikęs į visus tikslinius skaičius ir surinkęs daugiausia taškų.
- Parinkčių skirtumai:
- 101: Eilė prasideda nuo 1 ir tęsiasi iki 20 bei „bullseye“.
- 105: Eilė prasideda nuo 5 ir tęsiasi iki 20 bei „bullseye“.
- 110: Eilė prasideda nuo 10 ir tęsiasi iki 20 bei „bullseye“.
- 115: Eilė prasideda nuo 15 ir tęsiasi iki 20 bei „bullseye“.

G11 Halve It

Parinktis: H12

Žaidėjai turi pataikyti į LCD ekrane rodomus tikslinius skaičius šia tvarka:

- Pirmiausia 12, 13 ir 14; tinka viengubi, dvigubi ir trigubi žiedai.
- Tada bet kurio skaičiaus dvigubi žiedai.

- Tuomet 15, 16, 16; tinka viengubi, dvigubi ir trigubi žiedai.
- Tada bet kurio skaičiaus trigubi žiedai.
- Tuomet 18, 19 ir 20; tinka viengubi, dvigubi ir trigubi žiedai.
- Galiausiai „bullseye“.

Šiame žaidime taškai sumuojami. Jei žaidėjas per raundą visais trimis smiginiais nepataiko į nustatytą tikslą, jo taškų skaičius sumažinamas perpus.

- Laimėjimas: Laimi žaidėjas, pataikęs į visus tikslinius skaičius ir surinkęs daugiausia taškų.

G12 High Score

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

Žaidėjai pradeda nuo nulio ir prideda kiekvieno metimo taškus. Tikslas – žaidimo pabaigoje turėti daugiausia taškų. Parinkty nustato žaidžiamų raundų skaičių. Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų. Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius, o už kiekvieną pataikymą surinkti taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus.

- Laimėjimas: Nustatytam raundų skaičiui pasibaigus laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

G13 Over (dar vadinamas „Legs Over“)

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

Žaidėjai pradeda nuo nulio ir sumuoja smiginiais surinktus taškus, kad viršytų tikslinį taškų skaičių bei išsaugotų gyvybes. Tikslas – likti paskutiniam, turinčiam gyvybių.

- Pradinės gyvybės: Parinkty nurodo pradinį žaidėjų gyvybių skaičių.
- Pradiniai taškai: Žaidėjams atsitiktinai parenkamas taškų skaičius ir jis parodomas LCD ekrane.
- Tiksliniai taškai: LCD ekrane atsitiktinai parodomas taškų skaičius. Kai žaidėjas per raundą surenka didesnę bendrą taškų skaičių, jis tampa nauju tikslu, kurį kiti turi viršyti.
- Taškų sumavimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius ir sudeda surinktus taškus.
- Gyvybės praradimas: Žaidėjas turi stengtis surinkti ne mažiau taškų nei didžiausias ankstesniame raunde surinktas taškų skaičius. Priešingu atveju jis praranda gyvybę.
- Laimėjimas: Laimi paskutinis žaidėjas, kuriam liko gyvybė.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G14 Under (dar vadinamas „Legs Under“)

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

Žaidėjai pradeda nuo nulio ir sumuoja smiginiais surinktus taškus, tačiau, norėdami išsaugoti gyvybes, turi likti žemiau tikslinio taškų skaičiaus. Tikslas – likti paskutiniam, turinčiam gyvybių.

- Pradinės gyvybės: Parinkty nurodo pradinį žaidėjų gyvybių skaičių.
- Pradiniai taškai: Žaidėjams atsitiktinai parenkamas taškų skaičius ir jis parodomas LCD ekrane.
- Tiksliniai taškai: Kai žaidėjas per raundą surenka mažesnę bendrą taškų skaičių, jis tampa nauju tikslu, kurio turi siekti kiti.
- Taškų sumavimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius ir sudeda surinktus taškus.
- Gyvybės praradimas: Žaidėjas turi stengtis surinkti ne daugiau taškų nei mažiausias ankstesniame raunde surinktas taškų skaičius. Priešingu atveju jis praranda gyvybę.
- Laimėjimas: Laimi paskutinis žaidėjas, kuriam liko gyvybė.

- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G15 Big-6

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

Žaidėjai stengiasi pataikyti į tikslinį segmentą, kad išsaugotų gyvybes. Tikslas – likti paskutiniam, turinčiam gyvybių.

- Pradinės gyvybės: Parinkty nurodo pradinį žaidėjų gyvybių skaičių.
- Pirmasis tikslas: Pirmasis žaidėjas bando pataikyti į viengubą skaičiaus 6 segmentą.
- Naujo tikslo nustatymas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius.
- Jei pirmasis žaidėjas pataiko į viengubą skaičiaus 6 segmentą pirmuoju arba antruoju smiginiu, trečiuoju jis gali nustatyti tikslą varžovui.
- Jei pirmasis žaidėjas į viengubą skaičiaus 6 segmentą pataiko tik trečiuoju smiginiu, varžovams atsitiktinai nustatomas naujas tikslinis skaičius.
- Jei pirmasis žaidėjas nepataiko į viengubą skaičiaus 6 segmentą, jis praranda gyvybę.
- Domino efektas: Kitas žaidėjas turi pataikyti į jam nustatytą tikslą. Jei pataiko, jis nustato naują tikslą kitam žaidėjui.
- Gyvybės praradimas: Žaidėjas praranda gyvybę, jei per savo ėjimą nepataiko į jam priskirtą tikslinį segmentą.
- Laimėjimas: Laimi paskutinis žaidėjas, kuriam liko gyvybė.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G16 Color

Parinkty: 100, 200, 300, 400, 500

Žaidėjai pirmiausia nustato, į kokią spalvą mes. Jie pradeda nuo nulio ir prideda taškus pataikę į savo spalvą arba „bullseye“. Tikslas – pirmam pasiekti iš anksto nustatytą tikslinį taškų skaičių.

- Etaloninė spalva: Etaloninė yra viengubo žiedo spalva. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas pataiko į skaičių 20, spalva yra mėlyna, nesvarbu, ar pataikyta viengubai, dvigubai ar trigubai.
- Žaidėjų spalvos: Pirmasis žaidėjas meta smiginį, kad nustatytų tikslinę spalvą. Nelyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (1, 3, 5, 7) turi tokią pat spalvą kaip pirmasis žaidėjas. Lyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (2, 4, 6, 8) turi kitą spalvą. Jei žaidėjas pataiko į „bullseye“, jis turi mesti dar kartą spalvai nustatyti.
- Tiksliniai taškai: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, tikslas yra 100, 200, 300, 400 arba 500.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Kiekvieno pataikymo taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus. Pataikius į varžovo spalvą taškai neskiriami.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs tikslinį taškų skaičių.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G17 Bonus Color

Parinkty: 100, 200, 300, 400, 500

Žaidėjai pirmiausia nustato, į kokią spalvą mes. Jie pradeda nuo nulio ir prideda taškus pataikę į savo spalvą arba „bullseye“. Jei žaidėjas pataiko į varžovo spalvą, taškai pridedami prie to varžovo rezultato. Tikslas – pirmam pasiekti iš anksto nustatytą tikslinį taškų skaičių.

- Etaloninė spalva: Etaloninė yra viengubo žiedo spalva. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas pataiko į skaičių 20, spalva yra mėlyna, nesvarbu, ar pataikyta viengubai, dvigubai ar trigubai.
- Žaidėjų spalvos: Pirmasis žaidėjas meta smiginį, kad nustatytų tikslinę spalvą. Nelyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (1, 3, 5, 7) turi tokią pat spalvą kaip pirmasis žaidėjas. Lyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (2, 4, 6, 8) turi kitą spalvą. Jei žaidėjas pataiko į „bullseye“, jis turi mesti dar kartą spalvai nustatyti.
- Tiksliniai taškai: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, tikslas yra 100, 200, 300, 400 arba 500.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Kiekvieno pataikymo taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus.
- Taškų perdavimas: Jei žaidėjas pataiko į varžovo spalvą, taškai pridedami prie to varžovo rezultato.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs tikslinį taškų skaičių.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G18 Correctional Color

Parinkty: 100, 200, 300, 400, 500

Žaidėjai pirmiausia nustato, į kokią spalvą mes. Jie pradeda nuo nulio ir prideda taškus pataikę į savo spalvą arba „bullseye“. Jei žaidėjas pataiko į varžovo spalvą, atitinkami taškai atimami iš jo rezultato. Tikslas – pirmam pasiekti iš anksto nustatytą tikslinį taškų skaičių.

- Etaloninė spalva: Etaloninė yra viengubo žiedo spalva. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas pataiko į skaičių 20, spalva yra mėlyna, nesvarbu, ar pataikyta viengubai, dvigubai ar trigubai.
- Žaidėjų spalvos: Pirmasis žaidėjas meta smiginį, kad nustatytų tikslinę spalvą. Nelyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (1, 3, 5, 7) turi tokią pat spalvą kaip pirmasis žaidėjas. Lyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (2, 4, 6, 8) turi kitą spalvą. Jei žaidėjas pataiko į „bullseye“, jis turi mesti dar kartą spalvai nustatyti.
- Tiksliniai taškai: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, tikslas yra 100, 200, 300, 400 arba 500.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Kiekvieno pataikymo taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus.
- Taškų praradimas: Jei žaidėjas pataiko į varžovo spalvą, atitinkami taškai atimami.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs tikslinį taškų skaičių.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

G19 No Score Color

Parinkty: 003, 004, 005, 006, 007

Žaidėjai pirmiausia nustato, į kokią spalvą mes. Pataikę į savo spalvą arba „bullseye“ jie gauna gyvybių, o pataikę į varžovo spalvą – praranda gyvybių. Tikslas – likti paskutiniam, turinčiam gyvybių.

- Etaloninė spalva: Etaloninė yra viengubo žiedo spalva. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas pataiko į skaičių 20, spalva yra mėlyna, nesvarbu, ar pataikyta viengubai, dvigubai ar trigubai.
- Žaidėjų spalvos: Pirmasis žaidėjas meta smiginį, kad nustatytų tikslinę spalvą. Nelyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (1, 3, 5, 7) turi tokią pat spalvą kaip pirmasis žaidėjas. Lyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (2, 4, 6, 8) turi kitą spalvą. Jei žaidėjas pataiko į „bullseye“, jis turi mesti dar kartą spalvai nustatyti.
- Pradinės gyvybės: Parinkty nurodo pradinį žaidėjų gyvybių skaičių.

- Gyvybių gavimas ir praradimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Pataikius į savo spalvą arba „bullseye“ gaunama papildoma gyvybė. Pataikius į varžovo spalvą prarandama gyvybė.
- Laimėjimas: Laimi paskutinis žaidėjas, kuriam liko gyvybė.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G20 Free-Dart Color

Parinktys: 005, 010, 015, 020

Žaidėjai pirmiausia nustato, į kokią spalvą mes. Jie pradeda nuo nulio ir sumuoja smiginiais surinktus taškus. Tikslas – surinkti daugiausia taškų.

- Etaloninė spalva: Etaloninė yra viengubo žiedo spalva. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas pataiko į skaičių 20, spalva yra mėlyna, nesvarbu, ar pataikyta viengubai, dvigubai ar trigubai.
- Žaidėjų spalvos: Pirmasis žaidėjas meta smiginį, kad nustatytų tikslinę spalvą. Nelyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (1, 3, 5, 7) turi tokią pat spalvą kaip pirmasis žaidėjas. Lyginiais numeriais pažymėti žaidėjai (2, 4, 6, 8) turi kitą spalvą. Jei žaidėjas pataiko į „bullseye“, jis turi mesti dar kartą spalvai nustatyti.
- Smiginių skaičius: Parinktys nurodo bendrą kiekvieno žaidėjo smiginių skaičių.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Kiekvieno pataikymo taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus. Pataikius į varžovo spalvą taškai neskiriami.
- Laimėjimas: Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktis ir įjungti handikapo funkciją.

G21 Shooting I

Kiekvienas žaidėjas meta tris smiginius, o taškai sumuojami. Raunde daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi tą raundą. Žaidžiama tol, kol vienas žaidėjas iš viso laimi 7 raundus.

- Laimėjimas: Galutinis nugalėtojas yra žaidėjas, laimėjęs 7 raundus.

G22 Shooting II

Kiekvienas žaidėjas meta tris smiginius, o taškai sumuojami. Raunde daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi tą raundą. Žaidžiama tol, kol vienas žaidėjas iš viso laimi 7 raundus. Galioja tik skaičių 15, 16, 17, 18, 19 ir 20 viengubos, dvigubos bei trigubos sritys ir viengubas bei dvigubas „bullseye“.

- Laimėjimas: Galutinis nugalėtojas yra žaidėjas, laimėjęs 7 raundus.

G23 Shooting III

Kiekvienas žaidėjas meta tris smiginius, o taškai sumuojami. Raunde daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi tą raundą. Tačiau žaidžiami tik septyni raundai.

- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, laimėjęs 4 raundus.

G24 Shooting IV

Kiekvienas žaidėjas meta tris smiginius, o taškai sumuojami. Raunde daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi tą raundą. Žaidžiami tik septyni raundai. Galioja tik skaičių 15, 16, 17, 18, 19 ir 20 viengubos, dvigubos bei trigubos sritys ir viengubas bei dvigubas „bullseye“.

- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, laimėjęs 4 raundus.

G25 Gotcha

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

Žaidėjai pradeda nuo nulio ir prideda smiginiais surinktus taškus, kad pasiektų tikslinį taškų skaičių. „Gotcha“ įvyksta, kai varžovas surenka tokį patį taškų skaičių. Tikslas – pirmam pasiekti iš anksto nustatytą tikslinį taškų skaičių.

- Tiksliniai taškai: Atsižvelgiant į pasirinktą parinktį, tikslas yra 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 arba 901.
- Pradžia nuo nulio: Visi žaidėjai pradeda turėdami nulį taškų.
- Taškų pridėjimas: Kiekvienas žaidėjas per ėjimą meta tris smiginius. Kiekvieno pataikymo taškai pridedami prie bendro taškų skaičiaus.
- Gotcha: Jei žaidėjo taškų skaičius tiksliai sutampa su ankstesnio žaidėjo rezultatu, „Gotcha“ pavyksta ir to žaidėjo taškai gražinami į nulį.
- Bust: Jei žaidėjas surenka daugiau taškų, nei reikia tiksliniam taškų skaičiui pasiekti, įvyksta „bust“, o taškų skaičius gražinamas į ėjimo pradžios reikšmę.
- Laimėjimas: Laimi pirmasis žaidėjas, tiksliai pasiekęs tikslinį taškų skaičių.
- Handikapas: Kiekvienas žaidėjas gali mygtuku „HANDICAP/ELIMINATE“ nustatyti savo parinktį ir įjungti handikapo funkciją.

6 skyrius. Svarbi pastaba

1. Vežant arba įprastai naudojant taikinio taškų segmentai gali laikinai užstrigti, todėl taikinyje „užšąla“. Tokiu atveju automatiškai įjungiamas „e-BOARD“ kompiuterio saviagnostikos funkcija. Taikinyje atlieka savitikrą ir nustato, kuris segmentas užstrigo. Ekrane pateikiamas klaidos pranešimas, apibūdinantis „užstrigusį“ mygtuką arba segmentą.

A. Pagal ekrane pateikiamą pranešimą raskite „užstrigusį“ segmentą.

B. Tvirtai paspauskite „užstrigusį“ segmentą, kol jis atsilaisvins ir vėl judės įprastai. Atlaisvinus užstrigusius segmentus, klaidos pranešimas dingsta, o taikinyje vėl veikia normaliai.



2. Šis žaidimas skirtas tik smiginiais su minkštais antgaliais („softtip“). Niekada nenaudokite smiginių su plieniniais antgaliais arba ilgesnių „softtip“ antgalių (didžiausias ilgis: 2,5 cm).

3. Tarp metimų reikia laiko elektroninei ir mechaninei sistemoms sureaguoti. Jei du metimai atliekami per greitai vienas po kito, ištraukite antrą smiginį ir meskite dar kartą, kad taškai būtų užregistruoti teisingai.

4. Nemeskite smiginių pernelyg stipriai. Per stiprus metimas dažnai nulaužia antgalius ir pernelyg nudėvi taikinį.

Naudingas patarimas: Traukdami smiginį sukite jį į dešinę (pagal laikrodžio rodyklę), kad antgalis neatsilaisvintų. Taip smiginį bus lengviau ištraukti, o antgalis tarnaus ilgiau.

