

ELEKTRONISKAIS ŠAUTRIŅU MĒRĶIS

Preces Nr. 881

Lietotāja rokasgrāmata un spēles noteikumi



Paldies, ka izvēlējāties šo elektronisko šautriņu mērķi!

Saturs

1. Produkta apraksts
2. Uztādīšana
 - 2.1 Montāžas norādījumi
 - 2.2 Barošana
3. Punktu skaitīšanas noteikumi
4. Lietošanas instrukcija
 - 4.1 Pogas funkcijas
 - 4.2 LCD displejs
 - 4.3 Skaņu saraksts
5. Spēļu apraksti: 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. Svarīga piezīme

Brīdinājums: Drošības apsvērumu dēļ bērni drīkst lietot šo produktu tikai pieaugušo uzraudzībā. Rūpīgi izlasiet šo rokasgrāmatu un saglabāiet to turpmākai uzziņai.

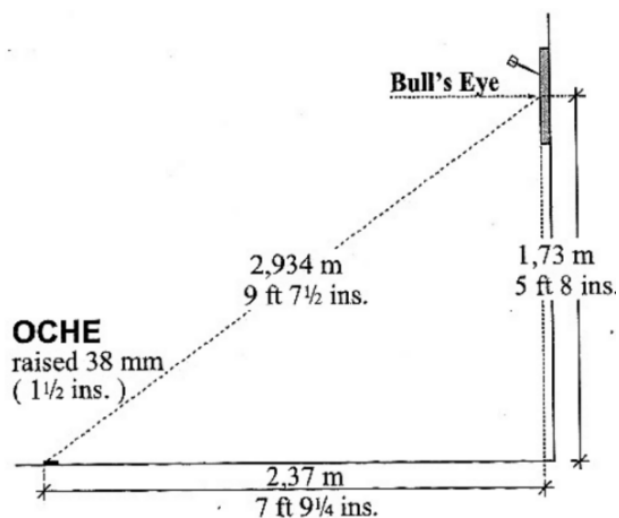
1. nodaļa: Produkta apraksts

- Produkta izmēri: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Šajā elektroniskajā šautriņu mērķī ir 25 spēles ar 157 variantiem.
- Vienlaikus spēlē var piedalīties līdz 8 spēlētājiem.
- Produkts automātiski skaita punktus un paziņo tos ar balss ziņojumiem.

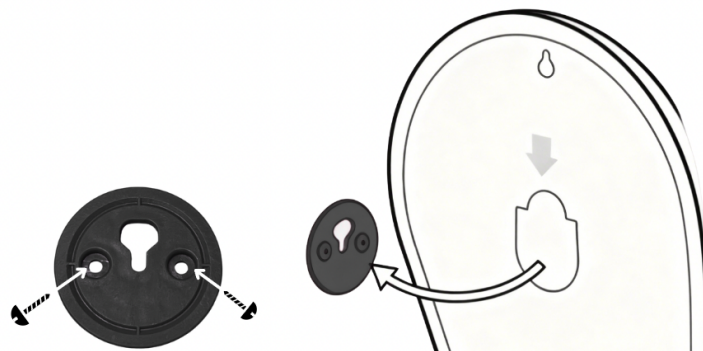
2. nodaļa: Uzstādīšana

2.1 Montāžas norādījumi

- Augstums: Bullseye centram jāatrodas 1,73 m virs grīdas.
- Attālums līdz mērķim: Horizontālajam attālumam no mērķa priekšpuses līdz metiena līnijas priekšējai malai jābūt 2,37 m.
- Mērķa piekāršana: Piestipriniet sienas kronšteinu ar divām skrūvēm. Ja skrūves nav iespējams ieskrūvēt sienas statnī, izmantojiet dībeļus. Uzkariniet mērķi uz montāžas kronšteina un pārbaudiet, vai tas cieši pieguļ sienai.



Attēlā "Bull's Eye" apzīmē bullseye centru. "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" nozīmē, ka metiena līnija ir pacelta par 38 mm (1½ collām).

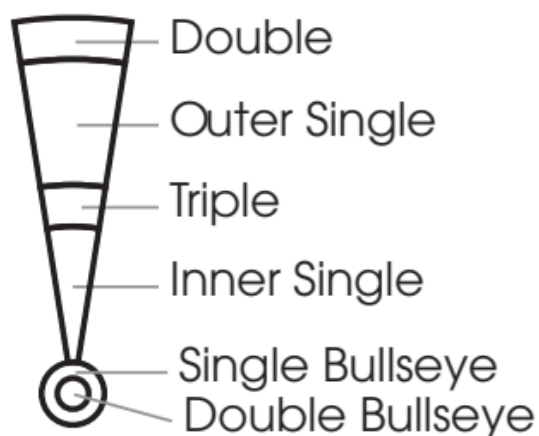


2.2 Barošana

- Mērķi darbina 3 × 1,5 V AAA baterijas (nav iekļautas komplektā). Lai ievietotu baterijas, atveriet nodalījumu aizmugurē.
- Mērķi var darbināt arī ar USB-C kabeli (nav iekļauts komplektā).

3. nodaļa: Punktu skaitīšanas noteikumi

Segments	Punkti
Dubultais gredzens	Punkti × 2
Ārējais vienkāršais gredzens	Punkti × 1
Trīskāršais gredzens	Punkti × 3
Iekšējais vienkāršais gredzens	Punkti × 1
Vienkāršais bullseye	25 × 1 = 25
Dubultais bullseye	25 × 2 = 50



4. nodaļa: Lietošanas instrukcija

4.1 Pogas funkcijas

Poga "GAME/POWER"

- Barošana: Īsi nospiediet, lai ieslēgtu; turiet nospiestu, lai izslēgtu. Ja ierīce netiek lietota ilgāk par 10 minūtēm, automātiski ieslēdzas miega režīms.
- Spēles izvēle: Īsi nospiediet, lai izvēlētos spēli no G01 līdz G25.
- Beigšana: Nospiežot šo pogu, spēlētājs var beigt spēli.

Poga "OPTION/SCORE"

- Varianta izvēle: Īsi nospiediet, lai izvēlētos variantu.
- Punktu pārbaude: Spēles laikā atkārtoti nospiediet pogu, lai apskatītu katra spēlētāja punktus. Ja 2 sekundes netiek nospiesta neviena poga, displejs automātiski atgriežas parastajā spēles skatā.

Poga "PLAYER/MISS"

- Spēlētāju skaita izvēle: Īsi nospiediet, lai izvēlētos no viena līdz 8 spēlētājiem.

- Neveiksmīga metiena reģistrēšana: Spēles laikā īsi nospiediet, lai par 0 punktiem reģistrētu šautriņu, kas nokritusi ārpus punktu zonas.

Poga "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handikaps: Mainot atsevišķu spēļu variantus, katram spēlētājam var iestatīt citu grūtības līmeni. Dažās spēlēs handikapa funkcijas nav.
- Punktu atcelšana: Spēles laikā var atcelt jau reģistrētus punktus par šautriņu, kas nav stingri iedūrusies un izkritusi.

Poga "SOUND/DOUBLE"

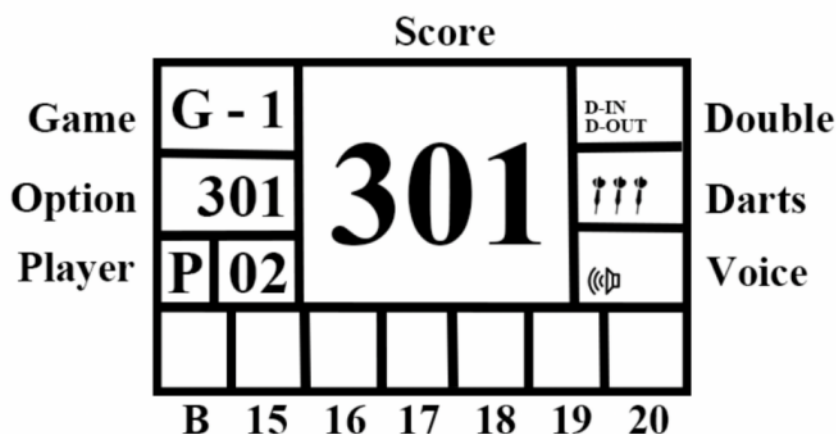
- Skaņa: Turiet pogu nospiestu 3 sekundes, lai ieslēgtu vai izslēgtu skaņu. Redzama skaņas ikona nozīmē, ka skaņa ir ieslēgta; ja ikonas nav, skaņa ir izslēgta.
- Double: Šī funkcija darbojas tikai spēlē "G01 Count Down" un aktivizē režīmus "Double In" un "Double Out".

Poga "START/NEXT"

- Sākt: Pēc iestatīšanas nospiediet, lai sāktu spēli.
- Nākamais: Spēles laikā nospiediet, lai pārietu pie nākamā spēlētāja.

4.2 LCD displejs

LCD displejā tiek rādīta spēles informācija un punkti.



Attēla apzīmējumi: Score = punkti; Game = spēle; Option = variants; Player = spēlētājs; Double = dubults; Darts = šautriņas; Voice = balss; B = bullseye.

4.3 Skaņu saraksts

Nr.	Skaņa	Apraksts	Skaņas veids
1	"Dididi" skaņas efekts	Derīga metiena skaņa Cricket spēlē	Skaņas efekts
2	Plīstoša stikla skaņa	Nederīga metiena skaņa	Skaņas efekts
3	Negatīva metāla skaņa	Nepareizi nospiestas pogas skaņa	Skaņas efekts
4	Metāla skaņa	Pareizi nospiestas pogas skaņa	Skaņas efekts
5	Sprādziens	Brīdina par bust, kad atlikušie punkti nokrītas zem nulles	Skaņas efekts
6	Triple	Paziņo, ka šautriņa trāpījusi trīskāršajā gredzenā	Balss paziņojums
7	Double	Paziņo, ka šautriņa trāpījusi dubultajā gredzenā	Balss paziņojums
8	Bullseye	Paziņo par trāpījumu vienkāršajā bullseye gredzenā	Balss paziņojums
9	Dubultais bullseye	Paziņo par trāpījumu dubultajā bullseye gredzenā	Balss paziņojums
10	Nākamais spēlētājs	Paziņo par kārtas nodošanu nākamajam spēlētājam	Balss paziņojums
11	Uzvarētājs	Paziņo uzvarētāju	Balss paziņojums

5. nodaļa: Spēļu apraksti

G01 Count Down

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

Spēlētāji sāk ar noteiktu punktu skaitu un atņem par metieniem iegūtos punktus, līdz sasniedz precīzi nulli. Mērķis ir pirmajam sasniegt nulli.

- Sākuma punkti: Atkarībā no izvēlēta variantā spēlētāji sāk ar 301, 501, 601, 701, 801, 901 vai 999 punktiem.
- Punktu atņemšana: Katrā gājienā spēlētāji met trīs šautriņas, un iegūtie punkti tiek atņemti no pašreizējās summas.
- Bust: Ja spēlētājs iegūst vairāk punktu, nekā atlicis līdz nullei, viņa gājiens beidzas un rezultāts tiek atjaunots tāds, kāds tas bija gājiena sākumā.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš samazina rezultātu precīzi līdz nullei.
- Handikaps: Katrs spēlētājs ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE" var iestatīt atšķirīgus variantus un aktivizēt handikapa funkciju.
- Double: Režīmus "Double" var aktivizēt ar pogu "SOUND/DOUBLE":
- Double In: Lai sāktu spēli, jātrāpa dubultajā segmentā.
- Double Out: Lai samazinātu rezultātu precīzi līdz nullei, jātrāpa dubultajā segmentā. Ja pēc metiena paliek mazāk par 1 punktu, notiek bust.
- Double In & Out: Lai sāktu un pabeigtu spēli, jātrāpa dubultajā segmentā. Ja pēc metiena paliek mazāk par 1 punktu, notiek bust.

G02 Count Up

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

Spēlētāji sāk no nulles un pieskaita par metieniem iegūtos punktus, lai sasniegtu mērķa rezultātu. Mērķis ir pirmajam sasniegt iepriekš noteikto rezultātu.

- Mērķa rezultāts: Atkarībā no variantā tas ir 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 vai 900 punktu.
- Sākums no nulles: Visi spēlētāji sāk ar nulli.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā spēlētāji met trīs šautriņas. Par katru trāpījumu iegūtie punkti tiek pieskaitīti spēlētāja kopējam rezultātam.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz mērķa rezultātu.
- Handikaps: Katrs spēlētājs ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE" var mainīt savus variantus.

G03 Score Cricket (zināma arī kā Standard Cricket)

Varianti: E00, E20, E25

Spēlētāji cenšas aizvērt norādītos skaitļus un ar turpmākajiem trāpījumiem iegūt pēc iespējas vairāk punktu. Mērķis ir pirmajam aizvērt visus skaitļus un iegūt vairāk punktu nekā pretiniekam.

- Norādītie skaitļi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullseye.
- Skaitļa aizvēršana: Lai skaitli aizvērtu, tajā jātrāpa trīs reizes. Vienkāršs trāpījums skaitās viens, dubults — divi, trīskāršs — trīs trāpījumi.
- Punktu gūšana: Pēc skaitļa aizvēršanas par turpmākiem trāpījumiem tajā var iegūt punktus. Piemēram, pēc 20 aizvēršanas vienkāršs 20 dod 20 punktus, dubults 20 — 40, trīskāršs 20 — 60 punktus. Kad visi spēlētāji ir aizvēruši vienu un to pašu skaitli, par to vairs neviens punktus negūst.
- Uzvara: Pēc visu skaitļu aizvēršanas uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem.

- Trīs variantu atšķirības: E00 nav noteiktas secības. E20 sāk ar trim trāpījumiem 20 un pēc tam turpina 19, 18, 17, 16, 15 un bullseye secībā. E25 sāk ar trim trāpījumiem bullseye un pēc tam turpina 15, 16, 17, 18, 19 un 20 secībā.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G04 Simple Cricket (zināma arī kā No Score Cricket)

Varianti: N00, N20, N25

Spēlētāji cenšas aizvērt norādītos skaitļus, bet punkti netiek uzskaitīti. Mērķis ir pirmajam aizvērt visus skaitļus.

- Norādītie skaitļi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullseye.
- Skaitļa aizvēršana: Nepieciešami trīs trāpījumi; vienkāršs skaitās viens, dubults divi, trīskāršs trīs.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš aizver visus skaitļus.
- Variantu atšķirības: N00 nav noteiktas secības; N20 sākas ar 20 un turpinās 19, 18, 17, 16, 15 un bullseye secībā; N25 sākas ar bullseye un turpinās 15, 16, 17, 18, 19 un 20 secībā.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G05 Cut Throat Cricket

Varianti: C00, C20, C25

Spēlētāji aizver norādītos skaitļus un piešķir punktus pretiniekiem. Mērķis ir pirmajam aizvērt visus skaitļus un iegūt mazāk punktu nekā pretiniekiem.

- Norādītie skaitļi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullseye.
- Skaitļa aizvēršana: Nepieciešami trīs trāpījumi; vienkāršs skaitās viens, dubults divi, trīskāršs trīs.
- Punktu piešķiršana ("Cut-Throat" noteikums): Pēc skaitļa aizvēršanas turpmākie trāpījumi tajā piešķir punktus pretiniekiem, kuri to vēl nav aizvēruši. Pretiniekam, kurš to jau aizvēris, atzīmes nepievieno.
- Uzvara: Pēc visu skaitļu aizvēršanas uzvar spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu.
- Variantu atšķirības: C00 nav noteiktas secības; C20: 20, 19, 18, 17, 16, 15 un bullseye; C25: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 un 20.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G06 Killer Cricket

Varianti: H00, H20, H25

Spēlētāji aizver norādītos skaitļus un atņem pretiniekiem dzīvības. Mērķis ir pirmajam aizvērt visus skaitļus.

- Norādītie skaitļi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullseye.
- Skaitļa aizvēršana: Trīs trāpījumi aizver skaitli; vienkāršs skaitās viens, dubults divi, trīskāršs trīs.
- Dzīvību atņemšana: Aizverot skaitli ar vairāk nekā trim trāpījumiem, spēlētājs var atņemt dzīvību pretiniekam, kurš to vēl nav aizvēris. Piemēram, ja 1. spēlētājam pie 15 ir viens vai divi trāpījumi un ir 2. spēlētāja kārta, 1. spēlētājs zaudē dzīvību, ja 2. spēlētājs skaitli aizver ar vairāk nekā trim trāpījumiem: viņam jau ir viens trāpījums un viņš trāpa trīskāršā 15, vai viņam jau ir divi trāpījumi un viņš trāpa dubultā vai trīskāršā 15. Ja pretinieks skaitli jau aizvēris, viņš dzīvību nezaudē. Ja 1. spēlētājam jau ir trīs trāpījumi, tas viņu neietekmē.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš aizver skaitļus no 15 līdz 20 un bullseye.
- Variantu atšķirības: H00 nav noteiktas secības; H20: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bullseye; H25: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G07 Low Pitch Cricket

Varianti: L00, L20, L25

Spēle līdzinās G03 Score Cricket, taču izmanto skaitļus no 1 līdz 6 un bullseye. Spēlētāji aizver norādītos skaitļus un pēc tam gūst punktus ar turpmākajiem trāpījumiem.

- Norādītie skaitļi: 1, 2, 3, 4, 5, 6 un bullseye.
- Skaitļa aizvēršana: Nepieciešami trīs trāpījumi; vienkāršs skaitās viens, dubults divi, trīskāršs trīs.
- Punktu gūšana: Pēc 6 aizvēršanas vienkāršs 6 dod 6 punktus, dubults 6 dod 12, trīskāršs 6 dod 18 punktus. Kad visi spēlētāji ir aizvēruši vienu skaitli, par to vairs nevar gūt punktus.
- Uzvara: Pēc visu skaitļu aizvēršanas uzvar spēlētājs ar augstāko punktu skaitu.
- Variantu atšķirības: L00 nav secības; L20: 6, 5, 4, 3, 2, 1 un bullseye; L25: bullseye, 1, 2, 3, 4, 5 un 6.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G08 Round Clock

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

Spēlētājiem secīgi jātrāpa visos mērķa skaitļos. Pie nākamā skaitļa var pāriet tikai pēc trāpījuma pašreizējā mērķa segmentā. Katrā gājienā spēlētājs met trīs šautriņas.

- Uzvara: Uzvar spēlētājs, kurš pabeidz visus mērķa skaitļus.
- Variantu atšķirības: 105, 110, 115 un 120 sākas ar 1 un turpinās attiecīgi līdz 5, 10, 15 vai 20; der vienkāršie, dubultie un trīskāršie gredzeni. 205–220 variantos der tikai dubultie gredzeni, bet 305–320 — tikai trīskāršie gredzeni.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G09 Shoot Out

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

Spēlētāji cenšas trāpīt mērķa skaitlī un atņemt punktus no noteiktā sākuma rezultāta. Mērķis ir pirmajam sasniegt nulli.

- Sākuma punkti: Variants nosaka sākuma punktus; piemēram, -05 nozīmē 5 punktus.
- Mērķa skaitlis: Jātrāpa skaitlī, kas nejauši redzams LCD displejā.
- Punktu atņemšana: Vienkāršie, dubultie un trīskāršie gredzeni katrs skaitās par 1 punktu un tiek atņemti no sākuma rezultāta.
- Neveiksmīgs metiens: Ja spēlētājs nemet 10 sekunžu laikā, metiens tiek uzskatīts par neveiksmīgu.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš samazina rezultātu līdz 0.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var iestatīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G10 Shanghai

Varianti: 101, 105, 110, 115

Spēlētājiem secīgi jātrāpa mērķa skaitļos. Katru mērķa skaitli drīkst mēģināt trāpīt tikai vienu reizi. Trāpījuma punkti tiek pieskaitīti; ja netrāpa, iespēja trāpīt attiecīgajā zonā tiek zaudēta.

- Uzvara: Uzvar spēlētājs, kurš pabeidz visus mērķa skaitļus un iegūst visvairāk punktu.
- Variantu atšķirības: 101 sākas ar 1, 105 ar 5, 110 ar 10, bet 115 ar 15; visos variantos turpina līdz 20 un bullseye.

G11 Halve It

Varianti: H12

Trāpiet LCD displejā parādītajos mērķa skaitļos šādā secībā:

- Vispirms 12, 13 un 14; der vienkāršie, dubultie un trīskāršie gredzeni.
- Pēc tam jebkura skaitļa dubultajos gredzenos.
- Tālāk 15, 16, 16; der vienkāršie, dubultie un trīskāršie gredzeni.
- Pēc tam jebkura skaitļa trīskāršajos gredzenos.
- Tālāk 18, 19 un 20; der vienkāršie, dubultie un trīskāršie gredzeni.
- Visbeidzot bullseye.

Punkti tiek summēti. Ja spēlētājs vienā kārtā ar visām trim šautriņām netrāpa konkrētajā mērķī, viņa rezultāts tiek samazināts uz pusi.

- Uzvara: Uzvar spēlētājs, kurš pabeidz visus mērķa skaitļus ar augstāko punktu skaitu.

G12 High Score

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

Spēlētāji sāk no nulles un pieskaita punktus par katru metienu. Mērķis ir līdz spēles beigām iegūt visvairāk punktu. Variants nosaka spēles kārtu skaitu. Visi sāk no nulles; katrā gājienā spēlētāji met trīs šautriņas un trāpījumu punkti tiek pieskaitīti kopējam rezultātam.

- Uzvara: Pēc noteiktā kārtu skaita uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem.

G13 Over (zināma arī kā Legs Over)

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

Spēlētāji sāk no nulles un pieskaita šautriņu punktus, lai pārsniegtu mērķa rezultātu un saglabātu dzīvības. Mērķis ir palikt pēdējam spēlētājam ar dzīvību.

- Sākuma dzīvības: Variants nosaka sākotnējo dzīvību skaitu.
- Sākuma rezultāts: LCD displejā spēlētājiem nejauši tiek ģenerēts rezultāts.
- Mērķa rezultāts: LCD displejā nejauši tiek parādīts mērķis. Ja spēlētājs kārtā iegūst lielāku kopējo rezultātu, tas kļūst par jauno pārsniedzamo mērķi.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā spēlētāji met trīs šautriņas un saskaita punktus.
- Dzīvības zaudēšana: Spēlētājam jāiegūst vismaz tikpat punktu, cik iepriekšējās kārtās bija lielākais rezultāts; pretējā gadījumā viņš zaudē vienu dzīvību.
- Uzvara: Uzvar pēdējais spēlētājs, kuram palikusi dzīvība.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G14 Under (zināma arī kā Legs Under)

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

Spēlētāji sāk no nulles un pieskaita punktus, taču dzīvību saglabāšanai jāpaliek zem mērķa rezultāta. Mērķis ir palikt pēdējam spēlētājam ar dzīvību.

- Sākuma dzīvības: Variants nosaka sākotnējo dzīvību skaitu.
- Sākuma rezultāts: LCD displejā tiek nejauši ģenerēts sākuma rezultāts.
- Mērķa rezultāts: Ja spēlētājs kārtā iegūst mazāku kopējo rezultātu, tas kļūst par jauno rezultātu, zem kura jāpaliek.

- Punktu pieskaitīšana: Katrā kārtā spēlētāji met trīs šautriņas un saskaita punktus.
- Dzīvības zaudēšana: Spēlētājam jāiegūst ne vairāk kā zemākais iepriekšējo kārtu rezultāts; pretējā gadījumā viņš zaudē dzīvību.
- Uzvara: Uzvar pēdējais spēlētājs, kuram palikusi dzīvība.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G15 Big-6

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

Spēlētāji cenšas trāpīt mērķa segmentā, lai saglabātu dzīvības. Mērķis ir palikt pēdējam spēlētājam ar dzīvību.

- Sākuma dzīvības: Variants nosaka sākotnējo dzīvību skaitu.
- Pirmais mērķis: Pirmais spēlētājs cenšas trāpīt vienkāršajā 6 segmentā.
- Jauna mērķa noteikšana: Katrs spēlētājs gājienā met trīs šautriņas.
- Ja pirmais spēlētājs trāpa vienkāršajā 6 ar pirmo vai otro šautriņu, ar trešo šautriņu viņš var noteikt pretiniekam mērķi.
- Ja vienkāršajā 6 trāpa tikai ar trešo šautriņu, pretiniekiem nejauši tiek izvēlēts jauns mērķa skaitlis.
- Ja viņš netrāpa vienkāršajā 6, viņš zaudē vienu dzīvību.
- Kēdes reakcija: Nākamajam spēlētājam jātrāpa viņam noteiktajā mērķī. Ja tas izdodas, viņš nosaka jaunu mērķi nākamajam spēlētājam.
- Dzīvības zaudēšana: Spēlētājs zaudē dzīvību, ja savā gājienā netrāpa noteiktajā mērķa segmentā.
- Uzvara: Uzvar pēdējais spēlētājs, kuram palikusi dzīvība.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G16 Color

Varianti: 100, 200, 300, 400, 500

Spēlētāji vispirms nosaka savu mērķa krāsu. Viņi sāk no nulles un gūst punktus, trāpot savā krāsā vai bullseye. Mērķis ir pirmajam sasniegt noteikto rezultātu.

- Atsauces krāsa: Tā ir vienkāršā gredzena krāsa. Piemēram, ja pirmais spēlētājs trāpa 20, viņa krāsa ir zila neatkarīgi no tā, vai trāpīts vienkāršajā, dubultajā vai trīskāršajā gredzenā.
- Spēlētāju krāsas: Pirmais spēlētājs met vienu šautriņu, lai noteiktu mērķa krāsu. Spēlētāji ar nepāra numuriem (1, 3, 5, 7) iegūst tādu pašu krāsu kā pirmais spēlētājs, bet spēlētāji ar pāra numuriem (2, 4, 6, 8) — otru krāsu. Ja spēlētājs trāpa bullseye, viņam jāmet vēlreiz, lai noteiktu krāsu.
- Mērķa rezultāts: Atkarībā no varianta 100, 200, 300, 400 vai 500 punkti.
- Sākums no nulles: Visi spēlētāji sāk ar nulli.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā spēlētājs met trīs šautriņas. Katrs trāpījums savā krāsā tiek pieskaitīts kopējam rezultātam. Trāpījumi pretinieka krāsā punktus nedod.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz mērķa rezultātu.
- Handikaps: Katrs spēlētājs ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE" var iestādīt variantus un aktivizēt handikapu.

G17 Bonus Color

Varianti: 100, 200, 300, 400, 500

Spēlētāji nosaka mērķa krāsu. Viņi sāk no nulles un gūst punktus, trāpot savā krāsā vai bullseye. Ja tiek trāpīts pretinieka krāsā, punkti tiek pieskaitīti pretiniekam. Mērķis ir pirmajam sasniegt noteikto rezultātu.

- Atsauces krāsa: Tā ir vienkāršā gredzena krāsa. Piemēram, trāpot 20, spēlētāja krāsa ir zila neatkarīgi no trāpītā gredzena.
- Spēlētāju krāsas: Pirmais spēlētājs met vienu šautriņu krāsas noteikšanai. Nepāra numuru spēlētāji (1, 3, 5, 7) saņem to pašu krāsu, pāra numuru spēlētāji (2, 4, 6, 8) — otru krāsu. Trāpot bullseye, krāsas noteikšanai jāmet vēlreiz.
- Mērķa rezultāts: Atkarībā no varianta 100, 200, 300, 400 vai 500 punkti.
- Sākums no nulles: Visi sāk ar nulli.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā spēlētājs met trīs šautriņas; trāpījumu punkti tiek pieskaitīti kopējam rezultātam.
- Punktu nodošana: Trāpot pretinieka krāsā, iegūtie punkti tiek pieskaitīti pretinieka rezultātam.
- Uzvara: Uzvar pirmais, kurš sasniedz vai pārsniedz mērķa rezultātu.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt savus variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G18 Correctional Color

Varianti: 100, 200, 300, 400, 500

Spēlētāji nosaka mērķa krāsu. Trāpot savā krāsā vai bullseye, punkti tiek pieskaitīti, bet trāpot pretinieka krāsā, attiecīgie punkti tiek atņemti no paša rezultāta. Mērķis ir pirmajam sasniegt noteikto rezultātu.

- Atsauces krāsa: Tā ir vienkāršā gredzena krāsa; 20 trāpījums nosaka zilu krāsu neatkarīgi no trāpītā gredzena.
- Spēlētāju krāsas: Pirmais spēlētājs met šautriņu krāsas noteikšanai. Nepāra numuri (1, 3, 5, 7) iegūst tādu pašu krāsu, pāra numuri (2, 4, 6, 8) — otru. Pēc trāpījuma bullseye jāmet atkārtoti.
- Mērķa rezultāts: 100, 200, 300, 400 vai 500 punkti atkarībā no varianta.
- Sākums no nulles: Visi sāk ar nulli.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā tiek mestas trīs šautriņas; trāpījumu punkti tiek pieskaitīti kopējam rezultātam.
- Punktu atņemšana: Trāpot pretinieka krāsā, attiecīgie punkti tiek atņemti no paša rezultāta.
- Uzvara: Uzvar pirmais, kurš sasniedz vai pārsniedz mērķa rezultātu.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G19 No Score Color

Varianti: 003, 004, 005, 006, 007

Spēlētāji nosaka mērķa krāsu. Trāpot savā krāsā vai bullseye, tiek iegūta dzīvība; trāpot pretinieka krāsā, dzīvība tiek zaudēta. Mērķis ir palikt pēdējam spēlētājam ar dzīvību.

- Atsauces un spēlētāju krāsas: Tās nosaka tāpat kā spēlē G16 Color.
- Sākuma dzīvības: Variants nosaka sākotnējo dzīvību skaitu.
- Dzīvību iegūšana/zaudēšana: Katrs spēlētājs gājienā met trīs šautriņas. Trāpot savā krāsā vai bullseye, iegūst vienu dzīvību; trāpot pretinieka krāsā, zaudē vienu dzīvību.
- Uzvara: Uzvar pēdējais spēlētājs, kuram palikusi dzīvība.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G20 Free-Dart Color

Varianti: 005, 010, 015, 020

Spēlētāji nosaka mērķa krāsu, sāk no nulles un saskaita metienu punktus. Mērķis ir iegūt visvairāk punktu.

- Atsauces un spēlētāju krāsas: Tās nosaka tāpat kā spēlē G16 Color.
- Šautriņu skaits: Variants nosaka kopējo šautriņu skaitu katram spēlētājam.
- Sākums no nulles: Visi sāk ar nulli.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā spēlētājs met trīs šautriņas. Trāpījumi savā krāsā dod punktus, bet pretinieka krāsas trāpījumi punktus nedod.
- Uzvara: Uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

G21 Shooting I

Katrs spēlētājs met trīs šautriņas un iegūtie punkti tiek saskaitīti. Spēlētājs ar visvairāk punktiem kārtā uzvar šo kārtu. Spēle turpinās, līdz kāds spēlētājs kopā ir uzvarējis 7 kārtās.

- Uzvara: Galīgais uzvarētājs ir spēlētājs, kurš uzvar 7 kārtās.

G22 Shooting II

Katrs spēlētājs met trīs šautriņas un iegūtie punkti tiek saskaitīti. Kārtu uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem. Spēle turpinās, līdz kāds uzvar 7 kārtās. Der tikai skaitļi 15, 16, 17, 18, 19 un 20 vienkāršie, dubultie un trīskāršie sektori, kā arī vienkāršais un dubultais bullseye.

- Uzvara: Galīgais uzvarētājs ir spēlētājs, kurš uzvar 7 kārtās.

G23 Shooting III

Katrs spēlētājs met trīs šautriņas un punktus saskaita. Kārtu uzvar tās dalībnieks ar visvairāk punktiem. Spēlē ir tikai septiņas kārtas.

- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš uzvar 4 kārtās.

G24 Shooting IV

Katrs spēlētājs met trīs šautriņas un punktus saskaita. Kārtu uzvar dalībnieks ar visvairāk punktiem. Spēle ilgst tikai septiņas kārtas. Der tikai skaitļi 15, 16, 17, 18, 19 un 20 vienkāršie, dubultie un trīskāršie sektori, kā arī vienkāršais un dubultais bullseye.

- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš uzvar 4 kārtās.

G25 Gotcha

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

Spēlētāji sāk no nulles un pieskaita metienu punktus, lai sasniegtu mērķa rezultātu. "Gotcha" notiek, kad pretinieks sasniedz tādu pašu rezultātu. Mērķis ir pirmajam sasniegt iepriekš noteikto rezultātu.

- Mērķa rezultāts: Atkarībā no varianta 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 vai 901 punkts.
- Sākums no nulles: Visi spēlētāji sāk no nulles.
- Punktu pieskaitīšana: Katrā gājienā tiek mestas trīs šautriņas, un trāpījumu punkti tiek pieskaitīti kopējam rezultātam.
- Gotcha: Ja spēlētāja rezultāts ir precīzi tāds pats kā iepriekšējam spēlētājam, Gotcha izdodas un tikko metušo spēlētāju rezultāts tiek atiestatīts uz nulli.
- Bust: Ja spēlētājs iegūst vairāk punktu, nekā vajadzīgs mērķa sasniegšanai, notiek bust un rezultāts atgriežas gājiena sākuma līmenī.
- Uzvara: Uzvar pirmais spēlētājs, kurš precīzi sasniedz mērķa rezultātu.
- Handikaps: Katrs spēlētājs var mainīt variantus ar pogu "HANDICAP/ELIMINATE".

6. nodaļa: Svarīga piezīme

1. Transportēšanas vai parastas lietošanas laikā mērķa punktu skaitīšanas segmenti var īslaicīgi iestrēgt un mērķis var "iesalt". Šādā gadījumā automātiski aktivizējas e-BOARD datora iebūvētā pašdiagnostikas funkcija. Mērķis veic pašpārbaudi, lai noteiktu iestrēgušo segmentu. Displejā parādās kļūdas ziņojums, kurā aprakstīta "iesalusi" poga vai segments.

A. Pēc displejā redzamā ziņojuma atrodiet "iesalušo" segmentu.

B. Stingri piespiediet iestrēgušo segmentu, līdz tas atbrīvojas un atkal brīvi kustas. Kad segments atbrīvots, kļūdas ziņojumam jāpazūd un mērķim atkal jādarbojas normāli.



2. Šī spēle paredzēta tikai šautriņām ar mīkstu uzgali. Nekad neizmantojiet šautriņas ar tērauda uzgali vai pārāk garu mīksto uzgali (maksimālais garums: 2,5 cm).

3. Elektroniskajām un mehāniskajām daļām starp metieniem nepieciešams reakcijas laiks. Ja divi metieni tiek izdarīti pārāk ātri viens pēc otra, izņemiet otro šautriņu un metiet vēlreiz, lai punkti tiktu reģistrēti pareizi.

4. Nemetiet šautriņas ar pārmērīgu spēku. Pārāk spēcīgi metieni bieži salauž uzgaļus un pārmērīgi nolieto mērķi.

Noderīgs padoms: Lai šautriņu uzgaļi nekļūtu vaļīgi, izņemot šautriņu no mērķa, pagrieziet to pa labi (pulksteņrādītāja virzienā). Tā to būs vieglāk izņemt, un uzgalis kalpos ilgāk.

