

ELEKTRONISCH DARTBORD

Artikelnummer 881

[Gebruikershandleiding en spelinstructies](#)



Bedankt dat u voor dit elektronische dartbord hebt gekozen!

Inhoud

1. Productintroductie
2. Installatie
 - 2.1 Montage-instructies
 - 2.2 Stroomvoorziening
3. Scoreregels
4. Bediening
 - 4.1 Knopfuncties
 - 4.2 Lcd-scherm
 - 4.3 Geluidenlijst
5. Speluitleg: 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. Belangrijke opmerking

Waarschuwing: Kinderen mogen dit product om veiligheidsredenen alleen onder toezicht van een volwassene gebruiken. Lees deze handleiding zorgvuldig door en bewaar hem voor toekomstig gebruik.

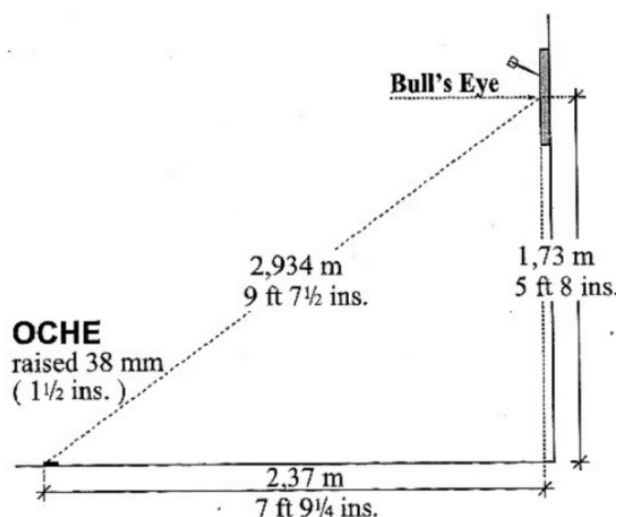
Sectie 1: Productintroductie

- Afmetingen van het product: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Dit elektronische dartbord biedt 25 spellen met 157 opties.
- Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk meedoen.
- Het product houdt de score automatisch bij en kondigt deze met gesproken meldingen aan.

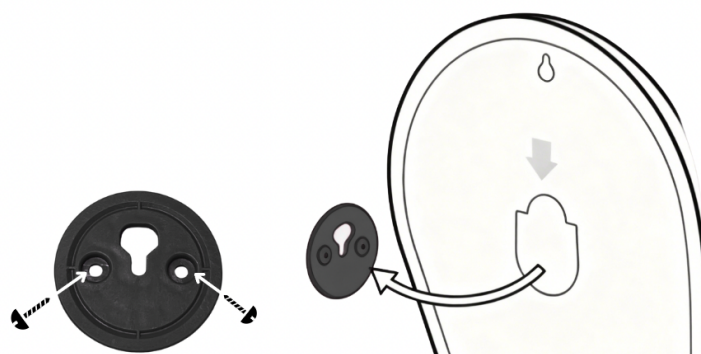
Sectie 2: Installatie

2.1 Montage-instructies

- Hoogte: Het midden van de bullseye moet zich 1,73 m boven de vloer bevinden.
- Afstand tot het dartbord: De horizontale afstand van de voorkant van het dartbord tot de voorkant van de werplijn moet 2,37 m zijn.
- Het dartbord ophangen: Bevestig de beugel met de twee schroeven aan de muur. Gebruik pluggen als de schroeven niet in een stijl zitten. Plaats het dartbord op de montagebeugel en controleer of het stevig tegen de muur zit.



In de afbeelding betekent "Bull's Eye" het midden van de bullseye. "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" betekent dat de werplijn 38 mm (1½ inch) verhoogd is.

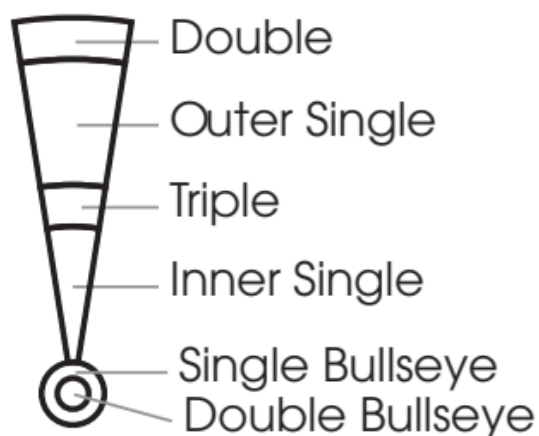


2.2 Stroomvoorziening

- Het dartbord werkt op 3 AAA-batterijen van 1,5 V (niet inbegrepen). Open het batterijvak aan de achterkant om de batterijen te plaatsen.
- Het dartbord kan ook worden gevoed met een USB-C-kabel (niet inbegrepen).

Sectie 3: Scoreregels

Segment	Punten
Dubbele ring	Score × 2
Buitenste enkele ring	Score × 1
Triple ring	Score × 3
Binnenste enkele ring	Score × 1
Enkele bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dubbele bullseye	$25 \times 2 = 50$



Sectie 4: Bediening

4.1 Knopfuncties

Knop "GAME/POWER"

- Aan/uitknop: Druk kort om in te schakelen; houd de knop ingedrukt om uit te schakelen. Na meer dan 10 minuten inactiviteit wordt de automatische slaapstand ingeschakeld.
- Spelkeuze: Druk kort om een spel van G01 tot en met G25 te selecteren.
- Beëindigen: De speler kan op deze knop drukken om het spel te beëindigen.

Knop "OPTION/SCORE"

- Opties selecteren: Druk kort om opties te selecteren.
- Scores controleren: Druk tijdens het spel herhaaldelijk op deze knop om de scores van alle spelers te bekijken. Als er 2 seconden geen knop wordt ingedrukt, keert het scherm automatisch terug naar de normale spelstatus.

Knop "PLAYER/MISS"

- Aantal spelers selecteren: Druk kort om te kiezen tussen alleen spelen en spelen met maximaal 8 spelers.

- Gemiste darts registreren: Druk tijdens het spel kort om darts die buiten de doelgebieden vallen met 0 punten te registreren.

Knop "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handicap: Met deze knop kunt u voor elke speler een ander moeilijkheidsniveau instellen door de opties van afzonderlijke spellen aan te passen. Sommige spellen hebben geen handicapfunctie.
- Score wissen: Tijdens het spel kunnen spelers de score annuleren van een dart die al is geregistreerd, maar niet stevig is blijven steken en eruit is gevallen.

Knop "SOUND/DOUBLE"

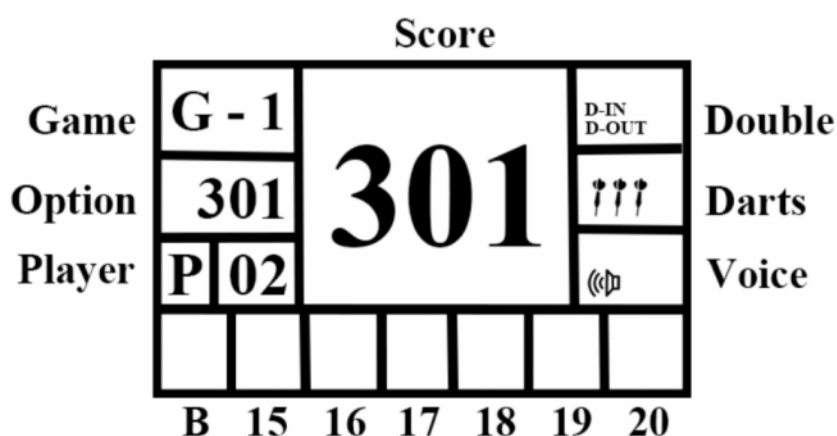
- Geluid: Houd de knop 3 seconden ingedrukt om het geluid in of uit te schakelen. Een zichtbaar geluidspictogram betekent dat het geluid aanstaat; zonder pictogram staat het geluid uit.
- Double: Deze functie werkt alleen in "G01 Count Down" en activeert de modi "Double In" en "Double Out".

Knop "START/NEXT"

- Start: Druk na het instellen op deze knop om een spel te starten.
- Volgende: Druk tijdens het spel op deze knop om naar de volgende speler te gaan.

4.2 Lcd-scherm

Het lcd-scherm toont spelinformatie en de score.



Labels in de afbeelding: Score = score; Game = spel; Option = optie; Player = speler; Double = dubbel; Darts = darts; Voice = stem; B = bullseye.

4.3 Geluidenlijst

Nr.	Geluid	Beschrijving	Geluidstype
1	Geluidseffect "Dididi"	Geluid van een geldige worp in een Cricket-spel	Geluidseffect
2	Brekend glas	Geluid van een ongeldige worp	Geluidseffect
3	Negatief metaalgeluid	Geluid wanneer op de verkeerde knop wordt gedrukt	Geluidseffect
4	Metaalgeluid	Geluid wanneer op de juiste knop wordt gedrukt	Geluidseffect
5	Explosie	Waarschuwt voor een bust wanneer de resterende punten onder nul komen	Geluidseffect
6	Triple	De dart landt in de triple ring	Stem
7	Double	De dart landt in de dubbele ring	Stem
8	Bullseye	De dart landt in de enkele bullseye-ring	Stem
9	Dubbele bullseye	De dart landt in de dubbele bullseye-ring	Stem
10	Volgende speler	Geeft aan dat de volgende speler aan de beurt is	Stem
11	Winnaar	Kondigt de winnaar aan	Stem

Sectie 5: Speluitleg

G01 Count Down

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

Spelers beginnen met een vastgestelde score en trekken de punten van hun darts daarvan af totdat ze precies nul bereiken. Het doel is als eerste nul te bereiken.

- Beginscore: Afhankelijk van de gekozen optie beginnen spelers met 301, 501, 601, 701, 801, 901 of 999 punten.
- Punten aftrekken: Elke beurt gooien spelers drie darts. De behaalde punten worden van hun huidige totaalscore afgetrokken.
- Bust: Als een speler meer punten scoort dan nodig is om nul te bereiken, eindigt de beurt en wordt de score teruggezet naar de score aan het begin van de beurt.
- Winnen: De eerste speler die precies nul bereikt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.
- Double: Met de knop "SOUND/DOUBLE" kan de speler de Double-modi activeren:
- Double In: De speler moet een dubbel segment raken om het spel te beginnen.
- Double Out: De speler moet dubbele segmenten raken om de score precies tot nul terug te brengen. Er is sprake van een bust als een dart de score onder 1 brengt.
- Double In & Out: De speler moet dubbele segmenten raken om het spel te beginnen en te beëindigen. Er is sprake van een bust als een dart de score onder 1 brengt.

G02 Count Up

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

Spelers beginnen op nul en tellen de punten van hun darts op totdat ze de doelscore bereiken. Het doel is als eerste de vooraf bepaalde doelscore te bereiken.

- Doelscore: Afhankelijk van de gekozen optie is de doelscore 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 of 900.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore van de speler opgeteld.
- Winnen: De eerste speler die de doelscore bereikt of overschrijdt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G03 Score Cricket (ook: Standard Cricket)

Opties: E00, E20, E25

Spelers proberen de aangewezen nummers te sluiten en met volgende treffers zoveel mogelijk punten te scoren. Het doel is als eerste alle nummers te sluiten en meer punten te hebben dan de tegenstander.

- Aangewezen nummers: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bullseye.
- Een nummer sluiten: Een aangewezen nummer moet drie keer worden geraakt om het te sluiten. Een enkele telt als één treffer, een dubbele als twee en een triple als drie treffers.

- Punten scoren: Nadat een speler een nummer heeft gesloten, kan die speler met volgende treffers op dat nummer punten scoren. Als de speler bijvoorbeeld de 20 heeft gesloten, is een enkele 20 20 punten waard, een dubbele 20 40 punten en een triple 20 60 punten. Zodra alle spelers hetzelfde nummer hebben gesloten, worden voor iedereen geen punten meer op dat nummer gescoord.
- Winnen: De speler met de hoogste score nadat alle nummers zijn gesloten, wint.
- Verschillen tussen de 3 opties:
- E00: Er is geen vaste volgorde nodig om te beginnen.
- E20: Begin met drie treffers op nummer 20 en raak daarna achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en bullseye.
- E25: Begin met drie treffers op bullseye en raak daarna achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G04 Simple Cricket (ook: No Score Cricket)

Opties: N00, N20, N25

Spelers proberen de aangewezen nummers te sluiten, maar er worden geen punten op het scorebord genoteerd. Het doel is als eerste alle nummers te sluiten.

- Aangewezen nummers: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bullseye.
- Een nummer sluiten: Een aangewezen nummer moet drie keer worden geraakt om het te sluiten. Een enkele telt als één treffer, een dubbele als twee en een triple als drie treffers.
- Winnen: De eerste speler die alle nummers sluit, wint.
- Verschillen tussen de 3 opties:
- N00: Er is geen vaste volgorde nodig om te beginnen.
- N20: Begin met drie treffers op nummer 20 en raak daarna achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en bullseye.
- N25: Begin met drie treffers op bullseye en raak daarna achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G05 Cut Throat Cricket

Opties: C00, C20, C25

Spelers proberen de aangewezen nummers te sluiten en punten aan de tegenstanders toe te kennen. Het doel is als eerste alle nummers te sluiten en minder punten te hebben dan de tegenstanders.

- Aangewezen nummers: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bullseye.
- Een nummer sluiten: Een aangewezen nummer moet drie keer worden geraakt om het te sluiten. Een enkele telt als één treffer, een dubbele als twee en een triple als drie treffers.
- Punten toekennen (de "Cut-Throat"-regel): Nadat een speler een nummer heeft gesloten, leveren volgende treffers op dat nummer punten op voor tegenstanders die het nummer nog niet hebben gesloten. Als een tegenstander het ook heeft gesloten, worden aan die speler geen extra markeringen toegevoegd.
- Winnen: De speler met de laagste score nadat alle nummers zijn gesloten, wint.
- Verschillen tussen de 3 opties:
- C00: Er is geen vaste volgorde nodig om te beginnen.
- C20: Begin met drie treffers op nummer 20 en raak daarna achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en bullseye.
- C25: Begin met drie treffers op bullseye en raak daarna achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G06 Killer Cricket

Opties: H00, H20, H25

Spelers proberen de aangewezen nummers te sluiten en levens van tegenstanders af te nemen. Het doel is als eerste alle nummers te sluiten.

- Aangewezen nummers: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bullseye.
- Een nummer sluiten: Een aangewezen nummer moet drie keer worden geraakt om het te sluiten. Een enkele telt als één treffer, een dubbele als twee en een triple als drie treffers.
- Levens afnemen: Als een speler een nummer met meer dan drie treffers heeft gesloten, kan die speler levens afnemen van tegenstanders die dat nummer nog niet hebben gesloten. Bijvoorbeeld bij nummer 15: speler 1 heeft één of twee treffers en speler 2 is aan de beurt. Speler 1 verliest een leven als speler 2 het nummer met meer dan drie treffers sluit, in een van deze situaties:
 - Speler 2 heeft al één treffer en raakt een triple 15 (drie treffers).
 - Speler 2 heeft al twee treffers en raakt een dubbele 15 (twee treffers) of een triple 15 (drie treffers).

Als de tegenstander dat nummer ook heeft gesloten, worden geen levens afgenomen. Als speler 1 al drie treffers heeft, wordt die speler niet beïnvloed.

- Winnen: De eerste speler die de nummers 15 tot en met 20 en bullseye sluit, wint.
- Verschillen tussen de 3 opties:
 - H00: Er is geen vaste volgorde nodig om te beginnen.
 - H20: Begin met drie treffers op nummer 20 en raak daarna achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en bullseye.
 - H25: Begin met drie treffers op bullseye en raak daarna achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G07 Low Pitch Cricket

Opties: L00, L20, L25

Spelers proberen de aangewezen nummers te sluiten en met volgende treffers zoveel mogelijk punten te scoren. Het doel is als eerste alle nummers te sluiten en meer punten te hebben dan de tegenstander. Dit spel lijkt op G03 Score Cricket, maar gebruikt de nummers 1 tot en met 6 en bullseye.

- Aangewezen nummers: 1, 2, 3, 4, 5, 6 en bullseye.
- Een nummer sluiten: Een aangewezen nummer moet drie keer worden geraakt om het te sluiten. Een enkele telt als één treffer, een dubbele als twee en een triple als drie treffers.
- Punten scoren: Nadat een speler een nummer heeft gesloten, kan die speler met volgende treffers op dat nummer punten scoren. Als de speler bijvoorbeeld de 6 heeft gesloten, is een enkele 6 6 punten waard, een dubbele 6 12 punten en een triple 6 18 punten. Zodra alle spelers hetzelfde nummer hebben gesloten, worden voor iedereen geen punten meer op dat nummer gescoord.
- Winnen: De speler met de hoogste score nadat alle nummers zijn gesloten, wint.
- Verschillen tussen de 3 opties:
 - L00: Er is geen vaste volgorde nodig om te beginnen.
 - L20: Begin met drie treffers op nummer 6 en raak daarna achtereenvolgens 5, 4, 3, 2, 1 en bullseye.
 - L25: Begin met drie treffers op bullseye en raak daarna achtereenvolgens 1, 2, 3, 4, 5 en 6.

- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G08 Round Clock

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

Spelers moeten elk nummer op het dartbord in de juiste volgorde raken. De eerste speler die alle nummers raakt, wint. Elke speler gooit drie darts per beurt, maar mag pas naar het volgende nummer gaan als een dart het segment van het huidige doelnummer raakt.

- Winnen: De speler die alle doelnummers raakt, wint.
- Verschillen tussen de opties:
 - 105, 110, 115, 120: De volgorde begint bij 1 en loopt door tot respectievelijk 5, 10, 15 of 20. Enkele, dubbele en triple ringen zijn geldig.
 - 205, 210, 215, 220: De volgorde begint bij 1 en loopt door tot respectievelijk 5, 10, 15 of 20. Alleen dubbele ringen zijn geldig.
 - 305, 310, 315, 320: De volgorde begint bij 1 en loopt door tot respectievelijk 5, 10, 15 of 20. Alleen triple ringen zijn geldig.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G09 Shoot Out

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

Spelers proberen het doelnummer te raken en trekken punten af van de vastgestelde beginscore. Het doel is als eerste nul te bereiken.

- Beginscore: De opties geven de beginscore aan. -05 betekent bijvoorbeeld 5 punten.
- Doelnummer: Spelers proberen het doelnummer te raken dat willekeurig op het lcd-scherm wordt weergegeven.
- Punten aftrekken: Enkele, dubbele en triple ringen tellen allemaal als 1 punt en worden van de beginscore afgetrokken.
- Missen: Als een speler niet binnen 10 seconden gooit, wordt de worp als een misser beschouwd.
- Winnen: De eerste speler die de beginscore tot 0 verlaagt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G10 Shanghai

Opties: 101, 105, 110, 115

Spelers moeten elk nummer op het dartbord in de juiste volgorde raken. De eerste speler die alle nummers raakt en de hoogste score behaalt, wint. Elk doelnummer kan maar één keer worden geprobeerd. Als een speler het doelnummer raakt, worden de punten opgeteld. Als de speler het mist, is er geen nieuwe kans om dat gebied te raken.

- Winnen: De speler die alle doelnummers raakt en de hoogste score behaalt, wint.
- Verschillen tussen de opties:
 - 101: De volgorde begint bij 1 en loopt door tot 20 en bullseye.
 - 105: De volgorde begint bij 5 en loopt door tot 20 en bullseye.
 - 110: De volgorde begint bij 10 en loopt door tot 20 en bullseye.
 - 115: De volgorde begint bij 15 en loopt door tot 20 en bullseye.

G11 Halve It

Optie: H12

Spelers moeten de doelnummers raken die op het lcd-scherm worden weergegeven. De volgorde is:

- Eerst 12, 13 en 14; enkele, dubbele en triple ringen zijn geldig.
- Daarna de dubbele ringen van een willekeurig nummer.
- Vervolgens 15, 16, 16; enkele, dubbele en triple ringen zijn geldig.
- Daarna de triple ringen van een willekeurig nummer.
- Vervolgens 18, 19 en 20; enkele, dubbele en triple ringen zijn geldig.
- Tot slot bullseye.

In dit spel worden punten opgeteld. Als een speler alle drie worpen op een bepaald doel in een ronde mist, wordt de score gehalveerd.

- Winnen: De speler die alle doelnummers raakt en de hoogste score behaalt, wint.

G12 High Score

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

Spelers beginnen op nul en tellen de punten van elke dart die ze gooien op. Het doel is aan het einde van het spel de hoogste score te hebben. Spelers kiezen aan de hand van de opties hoeveel rondes ze spelen. Alle spelers beginnen met nul punten. Elke beurt gooien spelers drie darts en worden de punten van elke treffer bij hun totaalscore opgeteld.

- Winnen: De speler met de hoogste score na het ingestelde aantal rondes wint.

G13 Over (ook: Legs Over)

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

Spelers beginnen op nul en tellen de punten van hun darts op om de doelscore te overschrijden en hun levens te behouden. Het doel is als laatste nog een leven over te hebben.

- Beginlevens: De opties geven het beginaantal levens van spelers aan.
- Beginscore: Op het lcd-scherm wordt willekeurig een score voor de spelers gegenereerd.
- Doelscore: Op het lcd-scherm wordt willekeurig een score gegenereerd. Zodra een speler in een ronde een hogere totaalscore behaalt, wordt dat de nieuwe doelscore die de anderen moeten proberen te overtreffen.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts en tellen de behaalde punten op.
- Levens verliezen: Elke speler moet proberen een score te behalen die gelijk is aan of hoger is dan de hoogste score die eerder in een beurt is behaald. Anders verliest die speler een leven.
- Winnen: De laatste speler met een leven over, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G14 Under (ook: Legs Under)

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

Spelers beginnen op nul en tellen de punten van hun darts op, maar moeten onder de doelscore blijven om hun levens te behouden. Het doel is als laatste nog een leven over te hebben.

- Beginlevens: De opties geven het beginaantal levens van spelers aan.
- Beginscore: Op het lcd-scherm wordt willekeurig een score voor de spelers gegenereerd.

- Doelscore: Zodra een speler in een ronde een lagere totaalscore behaalt, wordt die score de nieuwe doelscore waaraan de anderen moeten voldoen.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts en tellen de behaalde punten op.
- Levens verliezen: Elke speler moet proberen een score te behalen die gelijk is aan of lager is dan de laagste score die eerder in een beurt is behaald. Anders verliest die speler een leven.
- Winnen: De laatste speler met een leven over, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G15 Big-6

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

Spelers proberen het doelsegment te raken om hun levens te behouden. Het doel is als laatste nog een leven over te hebben.

- Beginlevens: De opties geven het beginaantal levens van spelers aan.
- Eerste doel: De eerste speler probeert het enkele segment van de 6 te raken.
- Een nieuw doel instellen: Elke speler gooit drie darts per beurt.
- Als de eerste speler het enkele segment van de 6 met de eerste of tweede dart raakt, kan die speler met de derde dart een doel voor de tegenstander instellen.
- Als de eerste speler het enkele segment van de 6 pas met de derde dart raakt, wordt voor de tegenstanders willekeurig een nieuw doelnummer gegenereerd.
- Als de eerste speler het enkele segment van de 6 niet raakt, verliest die speler een leven.
- Domino-effect: De volgende speler moet het voor die speler ingestelde doel raken. Als dat lukt, stelt die speler een nieuw doel in voor de volgende speler.
- Levens verliezen: Een speler verliest een leven als die het toegewezen doelsegment tijdens de beurt mist.
- Winnen: De laatste speler met een leven over, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G16 Color

Opties: 100, 200, 300, 400, 500

Spelers bepalen eerst op welke kleur ze zullen gooien. Ze beginnen op nul en tellen punten op om de doelscore te bereiken wanneer ze hun eigen kleur of bullseye raken. Het doel is als eerste de vooraf bepaalde doelscore te bereiken.

- Referentiekleur: De referentiekleur is de kleur van de enkele ring. Als de eerste speler bijvoorbeeld nummer 20 raakt, is de kleur blauw, ongeacht of die speler de enkele, dubbele of triple ring raakt.
- Kleur van spelers: De eerste speler gooit een dart om de doelkleur te bepalen. Oneven spelers (1, 3, 5, 7) hebben dezelfde kleur als de eerste speler. Even spelers (2, 4, 6, 8) hebben een andere kleur. Als een speler bullseye raakt, moet die speler opnieuw gooien om de kleur te bepalen.
- Doelscore: Afhankelijk van de gekozen optie is de doelscore 100, 200, 300, 400 of 500.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore opgeteld. Treffers op de kleur van een tegenstander leveren geen punten op.
- Winnen: De speler die de doelscore als eerste bereikt of overschrijdt, wint.

- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G17 Bonus Color

Opties: 100, 200, 300, 400, 500

Spelers bepalen eerst op welke kleur ze zullen gooien. Ze beginnen op nul en tellen punten op wanneer ze hun eigen kleur of bullseye raken. Wanneer een speler de kleur van een tegenstander raakt, worden de punten bij de score van die tegenstander opgeteld. Het doel is als eerste de vooraf bepaalde doelscore te bereiken.

- Referentiekleur: De referentiekleur is de kleur van de enkele ring. Als de eerste speler bijvoorbeeld nummer 20 raakt, is de kleur blauw, ongeacht of die speler de enkele, dubbele of triple ring raakt.
- Kleur van spelers: De eerste speler gooit een dart om de doelkleur te bepalen. Oneven spelers (1, 3, 5, 7) hebben dezelfde kleur als de eerste speler. Even spelers (2, 4, 6, 8) hebben een andere kleur. Als een speler bullseye raakt, moet die speler opnieuw gooien om de kleur te bepalen.
- Doelscore: Afhankelijk van de gekozen optie is de doelscore 100, 200, 300, 400 of 500.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore opgeteld.
- Punten overdragen: Als een speler de kleur van een tegenstander raakt, worden de punten bij de score van die tegenstander opgeteld.
- Winnen: De speler die de doelscore als eerste bereikt of overschrijdt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G18 Correctional Color

Opties: 100, 200, 300, 400, 500

Spelers bepalen eerst op welke kleur ze zullen gooien. Ze beginnen op nul en tellen punten op wanneer ze hun eigen kleur of bullseye raken. Als een speler de kleur van een tegenstander raakt, worden de bijbehorende punten van de score afgetrokken. Het doel is als eerste de vooraf bepaalde doelscore te bereiken.

- Referentiekleur: De referentiekleur is de kleur van de enkele ring. Als de eerste speler bijvoorbeeld nummer 20 raakt, is de kleur blauw, ongeacht of die speler de enkele, dubbele of triple ring raakt.
- Kleur van spelers: De eerste speler gooit een dart om de doelkleur te bepalen. Oneven spelers (1, 3, 5, 7) hebben dezelfde kleur als de eerste speler. Even spelers (2, 4, 6, 8) hebben een andere kleur. Als een speler bullseye raakt, moet die speler opnieuw gooien om de kleur te bepalen.
- Doelscore: Afhankelijk van de gekozen optie is de doelscore 100, 200, 300, 400 of 500.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore opgeteld.
- Punten verliezen: Als een speler de kleur van een tegenstander raakt, worden de bijbehorende punten afgetrokken.
- Winnen: De speler die de doelscore als eerste bereikt of overschrijdt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G19 No Score Color

Opties: 003, 004, 005, 006, 007

Spelers bepalen eerst op welke kleur ze zullen gooien. Ze krijgen levens wanneer ze hun eigen kleur of bullseye raken en verliezen levens wanneer ze de kleur van een tegenstander raken. Het doel is als laatste nog een leven over te hebben.

- Referentiekleur: De referentiekleur is de kleur van de enkele ring. Als de eerste speler bijvoorbeeld nummer 20 raakt, is de kleur blauw, ongeacht of die speler de enkele, dubbele of triple ring raakt.
- Kleur van spelers: De eerste speler gooit een dart om de doelkleur te bepalen. Oneven spelers (1, 3, 5, 7) hebben dezelfde kleur als de eerste speler. Even spelers (2, 4, 6, 8) hebben een andere kleur. Als een speler bullseye raakt, moet die speler opnieuw gooien om de kleur te bepalen.
- Beginlevens: De opties geven het beginaantal levens van spelers aan.
- Levens winnen/verliezen: Elke speler gooit drie darts per beurt. Een treffer op de eigen kleur of bullseye levert een extra leven op. Een treffer op de kleur van een tegenstander kost een leven.
- Winnen: De laatste speler met een leven over, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G20 Free-Dart Color

Opties: 005, 010, 015, 020

Spelers bepalen eerst op welke kleur ze zullen gooien. Ze beginnen op nul en tellen de punten van hun darts op. Het doel is de hoogste score te behalen.

- Referentiekleur: De referentiekleur is de kleur van de enkele ring. Als de eerste speler bijvoorbeeld nummer 20 raakt, is de kleur blauw, ongeacht of die speler de enkele, dubbele of triple ring raakt.
- Kleur van spelers: De eerste speler gooit een dart om de doelkleur te bepalen. Oneven spelers (1, 3, 5, 7) hebben dezelfde kleur als de eerste speler. Even spelers (2, 4, 6, 8) hebben een andere kleur. Als een speler bullseye raakt, moet die speler opnieuw gooien om de kleur te bepalen.
- Aantal darts: De opties geven het totale aantal darts per speler aan.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore opgeteld. Treffers op de kleur van een tegenstander leveren geen punten op.
- Winnen: De speler met de hoogste score wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

G21 Shooting I

Elke speler gooit drie darts en de punten worden opgeteld. De speler met de hoogste score in een ronde wint die ronde. Het spel duurt totdat een speler in totaal 7 rondes heeft gewonnen.

- Winnen: De speler die 7 rondes wint, is de uiteindelijke winnaar.

G22 Shooting II

Elke speler gooit drie darts en de punten worden opgeteld. De speler met de hoogste score in een ronde wint die ronde. Het spel duurt totdat een speler in totaal 7 rondes heeft gewonnen. Alleen de enkele, dubbele en triple gebieden van de nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20 zijn geldig, evenals de enkele en dubbele bullseye.

- Winnen: De speler die 7 rondes wint, is de uiteindelijke winnaar.

G23 Shooting III

Elke speler gooit drie darts en de punten worden opgeteld. De speler met de hoogste score in een ronde wint die ronde. Het spel duurt echter slechts zeven rondes.

- Winnen: De eerste speler met 4 gewonnen rondes wint.

G24 Shooting IV

Elke speler gooit drie darts en de punten worden opgeteld. De speler met de hoogste score in een ronde wint die ronde. Het spel duurt slechts zeven rondes. Alleen de enkele, dubbele en triple gebieden van de nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20 zijn geldig, evenals de enkele en dubbele bullseye.

- Winnen: De eerste speler met 4 gewonnen rondes wint.

G25 Gotcha

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

Spelers beginnen op nul en tellen de punten van hun darts op om de doelscore te bereiken. "Gotcha" gebeurt wanneer een tegenstander dezelfde score heeft. Het doel is als eerste de vooraf bepaalde doelscore te bereiken.

- Doelscore: Afhankelijk van de gekozen optie kiezen spelers een doelscore van 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 of 901.
- Starten op nul: Alle spelers beginnen met nul punten.
- Punten optellen: Elke beurt gooien spelers drie darts. De punten van elke treffer worden bij de totaalscore opgeteld.
- Gotcha: Als de score van een speler precies gelijk is aan die van de vorige speler, is Gotcha geslaagd en wordt de score van die speler teruggezet naar nul.
- Bust: Als een speler meer punten scoort dan nodig is om de doelscore te bereiken, is er sprake van een bust en wordt de score teruggezet naar de score aan het begin van de beurt.
- Winnen: De eerste speler die de doelscore precies bereikt, wint.
- Handicap: Elke speler kan met de knop "HANDICAP/ELIMINATE" eigen opties instellen om de handicapfunctie te activeren.

Sectie 6: Belangrijke opmerking

1. Tijdens transport of normaal gebruik kunnen scoringssegmenten van het dartbord tijdelijk vast komen te zitten, waardoor het bord "bevroest". In dat geval wordt de zelfdiagnosefunctie van de e-BOARD-computer automatisch geactiveerd. Het dartbord voert een zelftest uit om vast te stellen welk segment vastzit. Op het scherm verschijnt een foutmelding met een beschrijving van de "bevroren" knop of het segment.

A. Zoek het "bevroren" segment aan de hand van de melding op het scherm.

B. Druk stevig op het "bevroren" segment totdat het loskomt en de normale speling is hersteld. Zodra de vastzittende segmenten los zijn, verdwijnt de foutmelding en werkt het dartbord weer normaal.



2. Dit spel is uitsluitend ontworpen voor softtip-darts. Gebruik nooit darts met stalen punten of langere softtip-darts (maximale lengte: 2,5 cm).

3. Tussen worpen is elektronische en mechanische reactietijd nodig. Als twee worpen te snel achter elkaar plaatsvinden, verwijder dan de tweede dart en gooi opnieuw zodat de score correct wordt geregistreerd.

4. Gooi darts niet met buitensporige kracht. Een dart te hard gooien veroorzaakt regelmatig breuk van de punten en overmatige slijtage van het bord.

Handige tip: Draai de dart tijdens het verwijderen naar rechts (met de klok mee) om te voorkomen dat de punt losraakt. Zo kan de dart gemakkelijker worden verwijderd en gaat de punt langer mee.

