

ELEKTRONISK DARTSKIVE

Varenr. 881

[Bruksanvisning og spilleregler](#)



Takk for at du valgte denne elektroniske dartsken!

Innhold

1. Produktintroduksjon
2. Montering
 - 2.1 Monteringsanvisning
 - 2.2 Strømforsyning
3. Poengregler
4. Bruk
 - 4.1 Knappfunksjoner
 - 4.2 LCD-skjerm
 - 4.3 Lydliste
5. Spilleregler: 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. Viktig informasjon

Advarsel: Av hensyn til sikkerheten skal barn bare bruke produktet under tilsyn av en voksen. Les bruksanvisningen nøye, og ta vare på den for senere bruk.

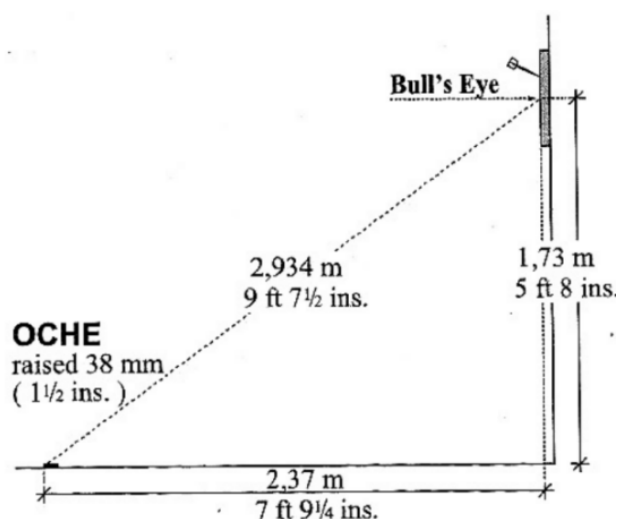
Del 1: Produktintroduksjon

- Produktmål: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Denne elektroniske dartskiven har 25 spill med 157 alternativer.
- Opptil 8 spillere kan delta samtidig.
- Produktet holder automatisk oversikt over poengene og kunngjør dem med talemeldinger.

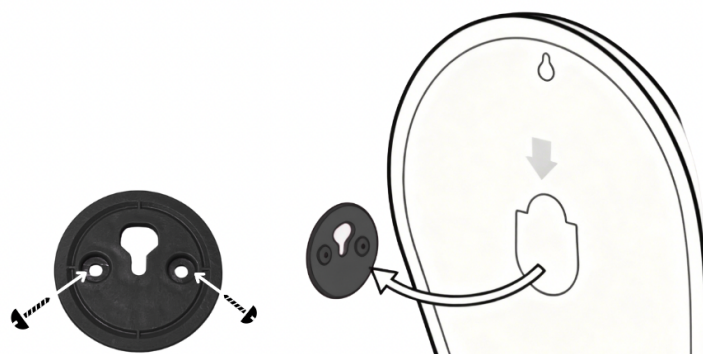
Del 2: Montering

2.1 Monteringsanvisning

- Høyde: Midten av bullseye skal være 1,73 m over gulvet.
- Avstand til dartskiven: Den horisontale avstanden fra forsiden av dartskiven til forkanten av kastelinjen skal være 2,37 m.
- Heng opp dartskiven: Fest monteringsbraketten til veggen med de to skruene. Bruk veggankere hvis skruene ikke festes i en stender. Heng dartskiven på braketten, og kontroller at den sitter godt inntil veggen.



I illustrasjonen betyr «Bull's Eye» midten av bullseye. «Oche raised 38 mm (1½ ins.)» betyr at kastelinjen er hevet 38 mm (1½ tommer).

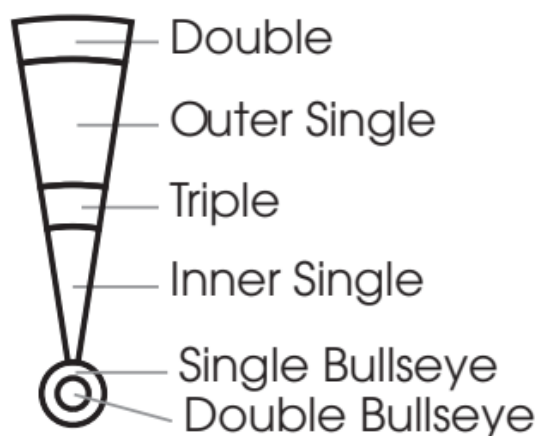


2.2 Strømforsyning

- Dartskiven drives av 3 AAA-batterier på 1,5 V (følger ikke med). Åpne batterirommet på baksiden for å sette inn batteriene.
- Dartskiven kan også drives med en USB-C-kabel (følger ikke med).

Del 3: Poengregler

Segment	Poeng
Dobbeltring	Poeng × 2
Ytre enkeltring	Poeng × 1
Trippelring	Poeng × 3
Indre enkeltring	Poeng × 1
Enkel bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dobbel bullseye	$25 \times 2 = 50$



Del 4: Bruk

4.1 Knappfunksjoner

Knappen «GAME/POWER»

- Strøm: Trykk kort for å slå på; hold knappen inne for å slå av. Hvilemodus aktiveres automatisk etter mer enn 10 minutter uten aktivitet.
- Velge spill: Trykk kort for å velge et spill fra G01 til G25.
- Avslutte: Spilleren kan trykke på knappen for å avslutte spillet.

Knappen «OPTION/SCORE»

- Velge alternativ: Trykk kort for å velge et alternativ.
- Kontrollere poeng: Trykk gjentatte ganger under spillet for å vise poengene til alle spillerne. Hvis ingen knapp trykkes i løpet av 2 sekunder, går skjermen automatisk tilbake til vanlig spillvisning.

Knappen «PLAYER/MISS»

- Velge antall spillere: Trykk kort for å velge fra én spiller til opptil 8 spillere.
- Registrere bom: Trykk kort under spillet for å registrere 0 poeng for piler som lander utenfor målområdene.

Knappen «HANDICAP/ELIMINATE»

- Handikap: Bruk knappen til å stille inn ulike vanskelighetsgrader for hver spiller ved å endre alternativene i det enkelte spillet. Merk at noen spill ikke har handikapfunksjon.
- Slette poeng: Under spillet kan spillerne trekke tilbake poengene for en pil som allerede er registrert, men som ikke satt godt fast og har falt ut.

Knappen «SOUND/DOUBLE»

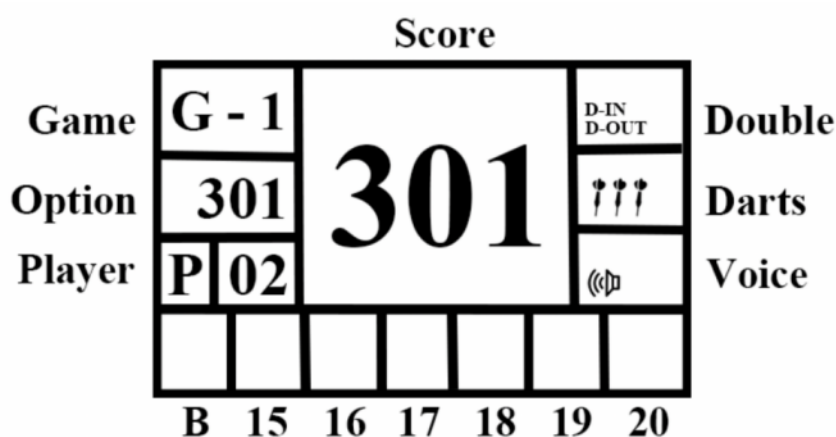
- Lyd: Hold knappen inne i 3 sekunder for å slå lyden på eller av. Når lydikonet vises, er lyden på; når ikonet ikke vises, er lyden av.
- Double: Denne funksjonen virker bare i «G01 Count Down» og aktiverer modusene «Double In» og «Double Out».

Knappen «START/NEXT»

- Start: Trykk på knappen for å starte spillet etter at innstillingene er valgt.
- Neste: Trykk under spillet for å gå videre til neste spiller.

4.2 LCD-skjerm

LCD-skjermen viser spillinformasjon og poeng.



Tekst i illustrasjonen: Score = poeng; Game = spill; Option = alternativ; Player = spiller; Double = dobbel; Darts = piler; Voice = stemme; B = bullseye.

4.3 Lydliste

Nr.	Lydnavn	Beskrivelse	Lydtype
1	Lydeffekten «Dididi»	Lyd ved et gyldig kast i Cricket-spill	Lydeffekt
2	Knust glass	Lyd ved et ugyldig kast	Lydeffekt
3	Negativ metalllyd	Lyd når feil knapp trykkes	Lydeffekt
4	Metalllyd	Lyd når riktig knapp trykkes	Lydeffekt
5	Eksplisjon	Varsler om bust når gjenværende poeng blir lavere enn null	Lydeffekt
6	Triple	Pilen lander i trippelringen	Tale
7	Double	Pilen lander i dobbeltringen	Tale
8	Bullseye	Pilen lander i enkel bullseye-ring	Tale
9	Double bullseye	Pilen lander i dobbel bullseye-ring	Tale
10	Neste spiller	Varsler at det er neste spillers tur	Tale
11	Vinner	Kunngjør vinneren	Tale

Del 5: Spilleregler

G01 Count Down

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

Spillerne begynner med en fast poengsum og trekker fra poengene de får med pilene, til de når nøyaktig null. Målet er å være den første som når null.

- Startpoeng: Avhengig av valgt alternativ begynner spillerne med 301, 501, 601, 701, 801, 901 eller 999 poeng.
- Trekk fra poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra kastene trekkes fra spillerens gjeldende poengsum.
- Bust: Hvis en spiller får flere poeng enn det som gjenstår for å nå null, blir det bust, og turen avsluttes. Poengsummen går tilbake til det den var ved rundens begynnelse.
- Vinne: Den første spilleren som reduserer poengsummen til nøyaktig null, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.
- Double: Spilleren kan aktivere Double-modusene med «SOUND/DOUBLE»-knappen:
- Double In: Spilleren må treffe et dobbeltsegment for å starte spillet.
- Double Out: Spilleren må treffe et dobbeltsegment for å redusere poengsummen til nøyaktig null. Det blir bust hvis et kast gir en poengsum på under 1.
- Double In & Out: Spilleren må treffe et dobbeltsegment for å starte og avslutte spillet. Det blir bust hvis et kast gir en poengsum på under 1.

G02 Count Up

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

Spillerne starter på null og legger sammen poengene fra pilene til de når målscoren. Målet er å være den første som når den forhåndsinnstilte målscoren.

- Målscore: Avhengig av valgt alternativ er målscoren 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 eller 900.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum.
- Vinne: Den første spilleren som når eller overstiger målscoren, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G03 Score Cricket (også kjent som: Standard Cricket)

Alternativer: E00, E20, E25

Spillerne prøver å lukke de angitte numrene og deretter samle så mange poeng som mulig med flere treff. Målet er å være den første som lukker alle numrene og samtidig ha flere poeng enn motstanderen.

- Angitte numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukke et nummer: Et angitt nummer må treffes tre ganger for å bli lukket. En enkel teller som ett treff, en dobbel som to treff og en trippel som tre treff.
- Samle poeng: Når en spiller har lukket et nummer, kan spilleren få poeng ved å treffe dette nummeret igjen. Når 20 er lukket, gir for eksempel en enkel 20 poeng, en dobbel 40 poeng og en trippel 60 poeng. Når alle spillerne har lukket det samme nummeret, kan ingen lenger få poeng på dette nummeret.

- Vinne: Spilleren med høyest poengsum når alle numrene er lukket, vinner.
- Forskjeller mellom de tre alternativene:
- E00: Ingen bestemt rekkefølge er nødvendig for å starte spillet.
- E20: Start med å treffe nummer 20 tre ganger, og treff deretter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i denne rekkefølgen.
- E25: Start med å treffe bullseye tre ganger, og treff deretter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i denne rekkefølgen.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G04 Simple Cricket (også kjent som: No Score Cricket)

Alternativer: N00, N20, N25

Spillerne prøver å lukke de angitte numrene, men det registreres ingen poeng på resultattavlen. Målet er å være den første som lukker alle numrene.

- Angitte numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukke et nummer: Et angitt nummer må treffes tre ganger for å bli lukket. En enkel teller som ett treff, en dobbel som to treff og en trippel som tre treff.
- Vinne: Den første spilleren som lukker alle numrene, vinner.
- Forskjeller mellom de tre alternativene:
- N00: Ingen bestemt rekkefølge er nødvendig for å starte spillet.
- N20: Start med å treffe nummer 20 tre ganger, og treff deretter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i denne rekkefølgen.
- N25: Start med å treffe bullseye tre ganger, og treff deretter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i denne rekkefølgen.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G05 Cut Throat Cricket

Alternativer: C00, C20, C25

Spillerne prøver å lukke de angitte numrene og gi motstanderne poeng. Målet er å være den første som lukker alle numrene og ha færre poeng enn motstanderne.

- Angitte numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukke et nummer: Et angitt nummer må treffes tre ganger for å bli lukket. En enkel teller som ett treff, en dobbel som to treff og en trippel som tre treff.
- Gi poeng («Cut-Throat»-regelen): Når en spiller har lukket et nummer, gir ytterligere treff på dette nummeret poeng til motstanderne som ennå ikke har lukket det. En motstander som også har lukket nummeret, får ingen ekstra markeringer.
- Vinne: Spilleren med lavest poengsum når alle numrene er lukket, vinner.
- Forskjeller mellom de tre alternativene:
- C00: Ingen bestemt rekkefølge er nødvendig for å starte spillet.
- C20: Start med å treffe nummer 20 tre ganger, og treff deretter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i denne rekkefølgen.
- C25: Start med å treffe bullseye tre ganger, og treff deretter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i denne rekkefølgen.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G06 Killer Cricket

Alternativer: H00, H20, H25

Spillerne prøver å lukke de angitte numrene og ta liv fra motstanderne. Målet er å være den første som lukker alle numrene.

- Angitte numre: 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye.
- Lukke et nummer: Et angitt nummer må treffes tre ganger for å bli lukket. En enkel teller som ett treff, en dobbel som to treff og en trippel som tre treff.
- Ta liv: Når en spiller har truffet et nummer mer enn tre ganger og dermed lukket det, kan spilleren ta liv fra motstandere som ikke har lukket det samme nummeret. For eksempel: Spiller 1 har truffet nummer 15 én eller to ganger, og det er Spiller 2 sin tur. Spiller 1 mister ett liv hvis Spiller 2 lukker nummeret med mer enn tre treff i en av disse situasjonene:
- Spiller 2 har allerede ett treff og treffer en trippel 15 (tre treff).
- Spiller 2 har allerede to treff og treffer en dobbel 15 (to treff) eller en trippel 15 (tre treff).

Hvis motstanderen også har lukket nummeret, mister vedkommende ikke liv. Hvis Spiller 1 allerede har tre treff, påvirkes spilleren ikke.

- Vinne: Vinneren er den første spilleren som lukker numrene 15 til 20 samt bullseye.
- Forskjeller mellom de tre alternativene:
- H00: Ingen bestemt rekkefølge er nødvendig for å starte spillet.
- H20: Start med å treffe nummer 20 tre ganger, og treff deretter 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye i denne rekkefølgen.
- H25: Start med å treffe bullseye tre ganger, og treff deretter 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i denne rekkefølgen.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G07 Low Pitch Cricket

Alternativer: L00, L20, L25

Spillerne prøver å lukke de angitte numrene og deretter samle så mange poeng som mulig med flere treff. Målet er å være den første som lukker alle numrene og ha flere poeng enn motstanderen. Dette spillet ligner G03 Score Cricket, men bruker numrene 1 til 6 og bullseye.

- Angitte numre: 1, 2, 3, 4, 5, 6 og bullseye.
- Lukke et nummer: Et angitt nummer må treffes tre ganger for å bli lukket. En enkel teller som ett treff, en dobbel som to treff og en trippel som tre treff.
- Samle poeng: Når en spiller har lukket et nummer, kan spilleren få poeng ved å treffe dette nummeret igjen. Når 6 er lukket, gir for eksempel en enkel 6 poeng, en dobbel 12 poeng og en trippel 18 poeng. Når alle spillerne har lukket det samme nummeret, kan ingen lenger få poeng på dette nummeret.
- Vinne: Spilleren med høyest poengsum når alle numrene er lukket, vinner.
- Forskjeller mellom de tre alternativene:
- L00: Ingen bestemt rekkefølge er nødvendig for å starte spillet.
- L20: Start med å treffe nummer 6 tre ganger, og treff deretter 5, 4, 3, 2, 1 og bullseye i denne rekkefølgen.
- L25: Start med å treffe bullseye tre ganger, og treff deretter 1, 2, 3, 4, 5 og 6 i denne rekkefølgen.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G08 Round Clock

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

Spillerne skal treffe hvert nummer på dartsboken i riktig rekkefølge. Den første spilleren som treffer alle målnumrene, vinner. Hver spiller kaster tre piler per runde, men kan ikke gå videre til neste nummer før en pil treffer segmentet for det gjeldende målnummeret.

- Vinne: Spilleren som treffer alle målnumrene, vinner.
- Forskjeller mellom alternativene:
 - 105, 110, 115, 120: Rekkefølgen begynner på 1 og fortsetter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Treff i enkel-, dobbel- og trippelringene godtas.
 - 205, 210, 215, 220: Rekkefølgen begynner på 1 og fortsetter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Bare treff i dobbeltringene godtas.
 - 305, 310, 315, 320: Rekkefølgen begynner på 1 og fortsetter til henholdsvis 5, 10, 15 eller 20. Bare treff i trippelringene godtas.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G09 Shoot Out

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

Spillerne prøver å treffe målnummeret og trekke poeng fra den angitte startpoengsummen. Målet er å være den første som når null.

- Startpoeng: Alternativene angir startpoengsummen. For eksempel betyr -05 fem poeng.
- Målnummer: Spillerne prøver å treffe målnummeret som vises tilfeldig på LCD-skjermen.
- Trekk fra poeng: Treff i enkel-, dobbel- og trippelringene teller alle som 1 poeng og trekkes fra startpoengsummen.
- Bom: Hvis en spiller ikke kaster innen 10 sekunder, regnes kastet som en bom.
- Vinne: Den første spilleren som reduserer startpoengsummen til 0, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G10 Shanghai

Alternativer: 101, 105, 110, 115

Spillerne skal treffe hvert nummer på dartsboken i riktig rekkefølge. Den første spilleren som treffer alle numrene og får høyest poengsum, vinner. Hvert målnummer kan bare forsøkes én gang. Poeng legges til når en spiller treffer målnummeret. Hvis spilleren bommer, får vedkommende ikke et nytt forsøk på dette området.

- Vinne: Spilleren som treffer alle målnumrene og får høyest poengsum, vinner.
- Forskjeller mellom alternativene:
 - 101: Rekkefølgen begynner på 1 og fortsetter til 20 og bullseye.
 - 105: Rekkefølgen begynner på 5 og fortsetter til 20 og bullseye.
 - 110: Rekkefølgen begynner på 10 og fortsetter til 20 og bullseye.
 - 115: Rekkefølgen begynner på 15 og fortsetter til 20 og bullseye.

G11 Halve It

Alternativer: H12

Spillerne skal treffe målnumrene som vises på LCD-skjermen, i denne rekkefølgen:

- Først 12, 13 og 14; treff i enkel-, dobbel- og trippelringene godtas.
- Deretter dobbeltringen på et valgfritt nummer.
- Så 15, 16 og 16; treff i enkel-, dobbel- og trippelringene godtas.
- Deretter trippeltringen på et valgfritt nummer.
- Så 18, 19 og 20; treff i enkel-, dobbel- og trippelringene godtas.
- Til slutt bullseye.

Poengene summeres i dette spillet. Hvis en spiller bommer på målet med alle tre pilene i en runde, halveres spillerens poengsum.

- Vinne: Spilleren som treffer alle målnumrene og får høyest poengsum, vinner.

G12 High Score

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

Spillerne starter på null og legger til poengene for hver pil de kaster. Målet er å ha høyest poengsum når spillet er slutt. Alternativet angir hvor mange runder som spilles. Alle spillerne begynner med null poeng. Hver spiller kaster tre piler per runde, og poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum.

- Vinne: Spilleren med høyest poengsum etter det angitte antallet runder vinner.

G13 Over (også kjent som: Legs Over)

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

Spillerne starter på null og legger sammen poengene fra pilene. De må komme over målscoren for å beholde livene sine. Målet er å være den siste spilleren som har liv igjen.

- Startliv: Alternativene angir hvor mange liv spillerne har fra start.
- Startpoeng: Spillerne får en tilfeldig startpoengsum som vises på LCD-skjermen.
- Målscore: En målscore velges tilfeldig og vises på LCD-skjermen. Når en spiller får høyere poengsum i en runde, blir denne summen den nye målscoren de andre spillerne må prøve å slå.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde, og poengene fra kastene legges sammen.
- Miste liv: Hver spiller må prøve å få en poengsum som er lik eller høyere enn den høyeste poengsummen som tidligere er oppnådd i en runde. Hvis ikke mister spilleren ett liv.
- Vinne: Den siste spilleren som har liv igjen, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G14 Under (også kjent som: Legs Under)

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

Spillerne starter på null og legger sammen poengene fra pilene, men må holde seg under målscoren for å beholde livene sine. Målet er å være den siste spilleren som har liv igjen.

- Startliv: Alternativene angir hvor mange liv spillerne har fra start.
- Startpoeng: Spillerne får en tilfeldig startpoengsum som vises på LCD-skjermen.
- Målscore: Når en spiller får en lavere poengsum i en runde, blir denne summen den nye målscoren de andre spillerne må prøve å nå.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde, og poengene fra kastene legges sammen.

- Miste liv: Hver spiller må prøve å få en poengsum som er lik eller lavere enn den laveste poengsummen som tidligere er oppnådd i en runde. Hvis ikke mister spilleren ett liv.
- Vinne: Den siste spilleren som har liv igjen, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G15 Big-6

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

Spillerne prøver å treffe målsegmentet for å beholde livene sine. Målet er å være den siste spilleren som har liv igjen.

- Startliv: Alternativene angir hvor mange liv spillerne har fra start.
- Første mål: Den første spilleren prøver å treffe enkeltringen på 6.
- Velge et nytt mål: Hver spiller kaster tre piler per runde.
- Hvis den første spilleren treffer enkeltringen på 6 med den første eller andre pilen, kan spilleren bruke den tredje pilen til å velge et mål for motstanderen.
- Hvis den første spilleren først treffer enkeltringen på 6 med den tredje pilen, velges et nytt målnummer tilfeldig for motstanderne.
- Hvis den første spilleren ikke treffer enkeltringen på 6, mister spilleren ett liv.
- Dominoregel: Den neste spilleren må treffe målet som er valgt for vedkommende. Hvis spilleren lykkes, velger spilleren et nytt mål for den neste spilleren.
- Miste liv: En spiller mister ett liv hvis vedkommende bommer på det tildelte målsegmentet i løpet av runden.
- Vinne: Den siste spilleren som har liv igjen, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G16 Color

Alternativer: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne avgjør først hvilken farge de skal sikte på. De starter på null og samler poeng når de treffer sin egen farge eller bullseye. Målet er å være den første som når den forhåndsinnstilte målscoren.

- Referansefarge: Referansefargen er fargen på enkeltringen. Hvis den første spilleren for eksempel treffer 20, er fargen blå, uansett om spilleren treffer enkel-, dobbel- eller trippelringen.
- Spillernes farger: Den første spilleren kaster én pil for å bestemme hvilken farge det skal siktes på. Spillere med oddetallsnummer (1, 3, 5, 7) får samme farge som den første spilleren. Spillere med partallsnummer (2, 4, 6, 8) får en annen farge. Hvis en spiller treffer bullseye, må spilleren kaste på nytt for å bestemme fargen.
- Målsscore: Avhengig av valgt alternativ er målscoren 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum. Treff på en motstanders farge gir ingen poeng.
- Vinne: Den første spilleren som når eller overstiger målscoren, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G17 Bonus Color

Alternativer: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne avgjør først hvilken farge de skal sikte på. De starter på null og samler poeng når de treffer sin egen farge eller bullseye. Når en spiller treffer en motstanders farge, legges poengene til motstanderens poengsum. Målet er å være den første som når den forhåndsinnstilte målscoren.

- Referansefarge: Referansefargen er fargen på enkeltringen. Hvis den første spilleren for eksempel treffer 20, er fargen blå, uansett om spilleren treffer enkel-, dobbel- eller trippelringen.
- Spillernes farger: Den første spilleren kaster én pil for å bestemme hvilken farge det skal siktes på. Spillere med oddetallsnummer (1, 3, 5, 7) får samme farge som den første spilleren. Spillere med partallsnummer (2, 4, 6, 8) får en annen farge. Hvis en spiller treffer bullseye, må spilleren kaste på nytt for å bestemme fargen.
- Målscore: Avhengig av valgt alternativ er målscoren 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum.
- Overføre poeng: Hvis en spiller treffer en motstanders farge, legges poengene til motstanderens poengsum.
- Vinne: Den første spilleren som når eller overstiger målscoren, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G18 Correctional Color

Alternativer: 100, 200, 300, 400, 500

Spillerne avgjør først hvilken farge de skal sikte på. De starter på null og samler poeng når de treffer sin egen farge eller bullseye. Når en spiller treffer en motstanders farge, trekkes de tilsvarende poengene fra spillerens poengsum. Målet er å være den første som når den forhåndsinnstilte målscoren.

- Referansefarge: Referansefargen er fargen på enkeltringen. Hvis den første spilleren for eksempel treffer 20, er fargen blå, uansett om spilleren treffer enkel-, dobbel- eller trippelringen.
- Spillernes farger: Den første spilleren kaster én pil for å bestemme hvilken farge det skal siktes på. Spillere med oddetallsnummer (1, 3, 5, 7) får samme farge som den første spilleren. Spillere med partallsnummer (2, 4, 6, 8) får en annen farge. Hvis en spiller treffer bullseye, må spilleren kaste på nytt for å bestemme fargen.
- Målscore: Avhengig av valgt alternativ er målscoren 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum.
- Trekke fra poeng: Hvis en spiller treffer en motstanders farge, trekkes de tilsvarende poengene fra spillerens poengsum.
- Vinne: Den første spilleren som når eller overstiger målscoren, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G19 No Score Color

Alternativer: 003, 004, 005, 006, 007

Spillerne avgjør først hvilken farge de skal sikte på. De får liv når de treffer sin egen farge eller bullseye, og mister liv når de treffer en motstanders farge. Målet er å være den siste spilleren som har liv igjen.

- Referansefarge: Referansefargen er fargen på enkeltringen. Hvis den første spilleren for eksempel treffer 20, er fargen blå, uansett om spilleren treffer enkel-, dobbel- eller trippelringen.

- Spillernes farger: Den første spilleren kaster én pil for å bestemme hvilken farge det skal siktes på. Spillere med oddetallsnummer (1, 3, 5, 7) får samme farge som den første spilleren. Spillere med partallsnummer (2, 4, 6, 8) får en annen farge. Hvis en spiller treffer bullseye, må spilleren kaste på nytt for å bestemme fargen.
- Startliv: Alternativene angir hvor mange liv spillerne har fra start.
- Få/miste liv: Hver spiller kaster tre piler per runde. Treff på egen farge eller bullseye gir ett ekstra liv. Treff på en motstanders farge koster ett liv.
- Vinne: Den siste spilleren som har liv igjen, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G20 Free-Dart Color

Alternativer: 005, 010, 015, 020

Spillerne avgjør først hvilken farge de skal sikte på. De starter på null og legger sammen poengene fra pilene sine. Målet er å få høyest poengsum.

- Referansefarge: Referansefargen er fargen på enkeltringen. Hvis den første spilleren for eksempel treffer 20, er fargen blå, uansett om spilleren treffer enkel-, dobbel- eller trippelringen.
- Spillernes farger: Den første spilleren kaster én pil for å bestemme hvilken farge det skal siktes på. Spillere med oddetallsnummer (1, 3, 5, 7) får samme farge som den første spilleren. Spillere med partallsnummer (2, 4, 6, 8) får en annen farge. Hvis en spiller treffer bullseye, må spilleren kaste på nytt for å bestemme fargen.
- Antall piler: Alternativene angir samlet antall piler per spiller.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum. Treff på en motstanders farge gir ingen poeng.
- Vinne: Spilleren med høyest poengsum vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

G21 Shooting I

Hver spiller kaster tre piler, og poengene legges sammen. Spilleren med høyest poengsum i en runde vinner runden. Spillet fortsetter til en spiller har vunnet totalt 7 runder.

- Vinne: Spilleren som vinner 7 runder, blir den endelige vinneren.

G22 Shooting II

Hver spiller kaster tre piler, og poengene legges sammen. Spilleren med høyest poengsum i en runde vinner runden. Spillet fortsetter til en spiller har vunnet totalt 7 runder. Bare enkel-, dobbel- og trippelområdene på 15, 16, 17, 18, 19 og 20 godtas, i tillegg til enkel og dobbel bullseye.

- Vinne: Spilleren som vinner 7 runder, blir den endelige vinneren.

G23 Shooting III

Hver spiller kaster tre piler, og poengene legges sammen. Spilleren med høyest poengsum i en runde vinner runden. Spillet varer imidlertid bare i sju runder.

- Vinne: Den første spilleren som vinner 4 runder, vinner spillet.

G24 Shooting IV

Hver spiller kaster tre piler, og poengene legges sammen. Spilleren med høyest poengsum i en runde vinner runden. Spillet varer bare i sju runder. Bare enkel-, dobbel- og trippelområdene på 15, 16, 17, 18, 19 og 20 godtas, i tillegg til enkel og dobbel bullseye.

- Vinne: Den første spilleren som vinner 4 runder, vinner spillet.

G25 Gotcha

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

Spillerne starter på null og legger til poengene fra pilene sine for å nå målscoren. «Gotcha» inntreffer når en motstander får samme poengsum. Målet er å være den første som når den forhåndsinnstilte målscoren.

- Målscore: Avhengig av valgt alternativ kan spillerne velge 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 eller 901.
- Start på null: Alle spillerne begynner med null poeng.
- Legge til poeng: Hver spiller kaster tre piler per runde. Poengene fra hvert treff legges til spillerens samlede poengsum.
- Gotcha: Hvis en spillers poengsum er nøyaktig den samme som den forrige spillerens poengsum, lykkes «Gotcha», og poengsummen til spilleren som nettopp kastet, nullstilles.
- Bust: Hvis en spiller får flere poeng enn nødvendig for å nå målscoren, blir det bust, og poengsummen går tilbake til det den var ved rundens begynnelse.
- Vinne: Den første spilleren som når målscoren nøyaktig, vinner.
- Handikap: Hver spiller kan velge egne alternativer med «HANDICAP/ELIMINATE»-knappen for å bruke handikapfunksjonen.

Del 6: Viktig informasjon

1. Under transport eller vanlig bruk kan poengsegmentene på dartskiven sette seg fast midlertidig, slik at skiven «fryser». Hvis dette skjer, aktiveres e-BOARD-datamaskinens innebygde selvdiagnosefunksjon automatisk. Dartskiven kjører en selvtest for å finne ut hvilket segment som sitter fast. En feilmelding vises på skjermen sammen med en beskrivelse av den «fastlåste» knappen eller segmentet.

A. Finn det «fastlåste» segmentet ut fra meldingen på skjermen.

B. Trykk bestemt ned på det «fastlåste» segmentet til det løsner og beveger seg fritt igjen. Når segmentene løsner, skal feilmeldingen forsvinne, og dartskiven skal fungere normalt igjen.



2. Dette spillet er bare beregnet for softtip-piler. Bruk aldri piler med stålspliss eller softtip-piler med lengre spliss (maksimal lengde: 2,5 cm).

3. Elektronikken og mekanikken trenger tid til å reagere mellom kastene. Hvis to kast kommer for tett etter hverandre, trekker du ut den andre pilen og kaster på nytt, slik at poengsummen registreres riktig.

4. Ikke bruk for stor kraft når du kaster pilene. For harde kast fører ofte til at spissene brekker og sliter unødvendig på dartsdiven.

Nyttig tips: For å hindre at pilspissene løsner, vrir du pilen mot høyre (med klokken) når du trekker den ut av dartsdiven. Da blir det lettere å ta ut pilen, og spissene varer lenger.

