

ALVO ELETRÓNICO DE DARDOS

N.º do artigo 881

[Manual do utilizador e instruções dos jogos](#)



Obrigado por escolher este alvo eletrónico de dardos!

Índice

1. Apresentação do produto
2. Instalação
 - 2.1 Instruções de montagem
 - 2.2 Alimentação elétrica
3. Regras de pontuação
4. Instruções de funcionamento
 - 4.1 Funções dos botões
 - 4.2 Visor LCD
 - 4.3 Lista de sons
5. Descrição dos jogos: 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. Nota importante

Aviso: Por razões de segurança, as crianças devem utilizar este produto sob a supervisão de um adulto. Leia atentamente este manual e guarde-o para consulta futura.

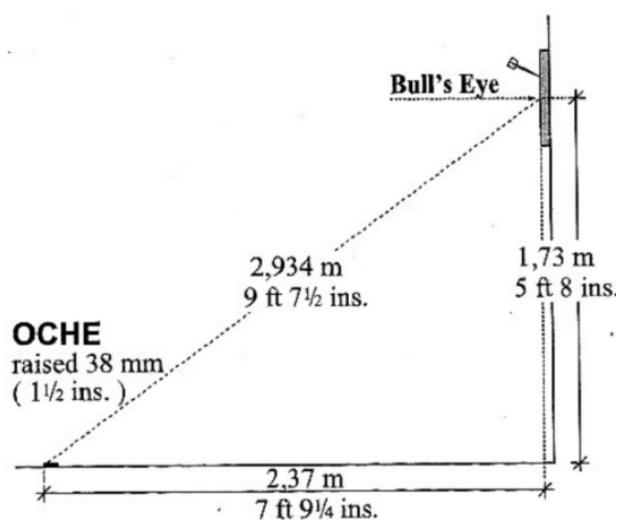
Secção 1: Apresentação do produto

- Dimensões do produto: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Este alvo eletrónico de dardos oferece 25 jogos com 157 opções.
- Até 8 jogadores podem participar ao mesmo tempo.
- O produto calcula automaticamente a pontuação e anuncia-a por voz.

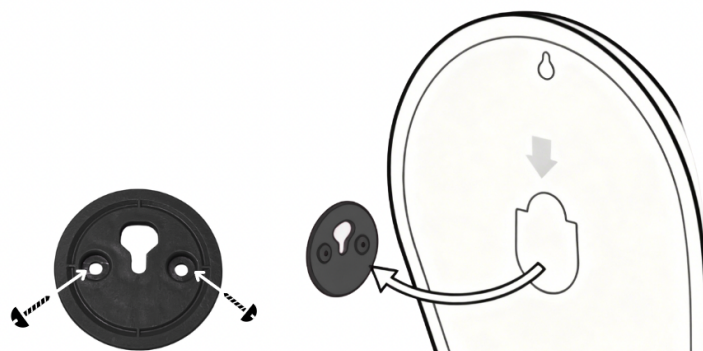
Secção 2: Instalação

2.1 Instruções de montagem

- Altura: O centro do alvo deve ficar a 1,73 m do chão.
- Distância de lançamento: A distância horizontal entre a face do alvo e a extremidade dianteira da linha de lançamento deve ser de 2,37 m.
- Pendurar o alvo: Fixe o suporte à parede com os dois parafusos; utilize buchas se os parafusos não ficarem sobre uma viga. Coloque o alvo no suporte de montagem e verifique se fica bem apertado contra a parede.



Na ilustração, "Bull's Eye" indica o centro do alvo. "Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)" indica que a linha de lançamento está elevada 38 mm (1 1/2 polegadas).

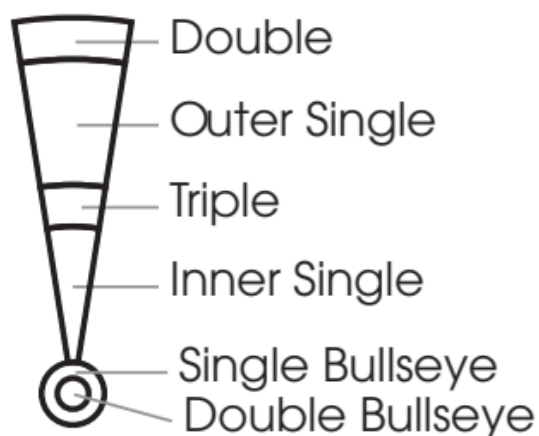


2.2 Alimentação elétrica

- O alvo foi concebido para funcionar com 3 pilhas AAA de 1,5 V (não incluídas). Abra o compartimento na parte posterior para instalar as pilhas.
- Também pode ser alimentado através de um cabo USB-C (não incluído).

Secção 3: Regras de pontuação

Segmento	Pontuação
Anel duplo	Pontuação × 2
Anel simples exterior	Pontuação × 1
Anel triplo	Pontuação × 3
Anel simples interior	Pontuação × 1
Centro simples (bullseye)	$25 \times 1 = 25$
Centro duplo (bullseye)	$25 \times 2 = 50$



Secção 4: Instruções de funcionamento

4.1 Funções dos botões

Botão "GAME/POWER"

- Interruptor: Prima brevemente para ligar; mantenha premido para desligar. O modo de suspensão automática é ativado após mais de 10 minutos de inatividade.
- Seleção do jogo: Prima brevemente para selecionar jogos de G01 a G25.
- Terminar: O jogador pode premir este botão para terminar o jogo.

Botão "OPTION/SCORE"

- Seleção de opções: Prima brevemente para selecionar opções.
- Verificar a pontuação: Durante o jogo, prima repetidamente este botão para consultar a pontuação de cada jogador. Se não premir nenhum botão durante 2 segundos, o visor regressa automaticamente ao estado normal do jogo.

Botão "PLAYER/MISS"

- Selecionar o número de jogadores: Prima brevemente para selecionar entre jogo individual e até 8 jogadores.

- Registrar lançamentos falhados: Durante o jogo, prima brevemente para registrar com 0 pontos os dardos que caíam fora das áreas-alvo.

Botão “HANDICAP/ELIMINATE”

- Handicap: Este botão permite definir diferentes níveis de dificuldade para cada jogador, ajustando as opções dos jogos individuais. Alguns jogos não têm função de handicap.
- Eliminar pontuação: Durante o jogo, os jogadores podem anular a pontuação de um dardo que tenha sido registado, mas que tenha caído sem ficar bem preso.

Botão “SOUND/DOUBLE”

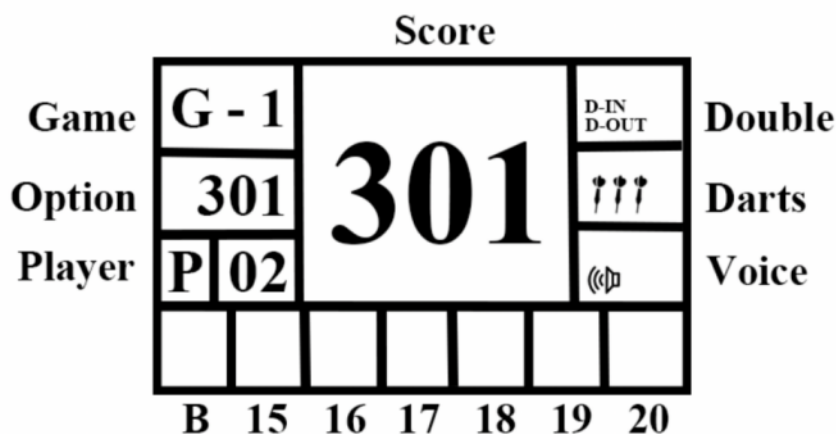
- Som: Mantenha premido durante 3 segundos para ligar ou desligar o som. A apresentação do ícone de som indica que o som está ligado; a ausência do ícone indica que está desligado.
- Double: Esta função só está disponível no jogo “G01 Count Down” e ativa os modos “Double In” e “Double Out”.

Botão “START/NEXT”

- Iniciar: Prima este botão para iniciar o jogo depois da configuração.
- Seguinte: Durante o jogo, prima este botão para passar ao jogador seguinte.

4.2 Visor LCD

O visor LCD apresenta as informações do jogo e a pontuação.



Rótulos da ilustração: Score = pontuação; Game = jogo; Option = opção; Player = jogador; Double = duplo; Darts = dardos; Voice = voz; B = centro do alvo.

4.3 Lista de sons

N.º	Som	Descrição	Tipo de som
1	Efeito sonoro “Dididi”	Som de um lançamento válido num jogo Cricket	Efeito sonoro
2	Som de vidro a partir	Som de um lançamento inválido	Efeito sonoro
3	Som metálico negativo	Som do acionamento do botão incorreto	Efeito sonoro
4	Som metálico	Som do acionamento do botão correto	Efeito sonoro
5	Explosão	Avisa sobre um bust quando os pontos restantes descem abaixo de zero	Efeito sonoro
6	Triple	O dardo acerta no anel triplo	Voz
7	Double	O dardo acerta no anel duplo	Voz
8	Centro (bullseye)	O dardo acerta no anel do centro simples	Voz
9	Centro duplo	O dardo acerta no anel do centro duplo	Voz
10	Jogador seguinte	Indica que deve passar a vez ao jogador seguinte	Voz
11	Vencedor	Anuncia o vencedor	Voz

Secção 5: Descrição dos jogos

G01 Count Down

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

Os jogadores começam com uma pontuação definida e subtraem os pontos obtidos com os dardos até chegarem exatamente a zero. O objetivo é ser o primeiro a chegar a zero.

- Pontuação inicial: Consoante a opção selecionada, os jogadores começam com 301, 501, 601, 701, 801, 901 ou 999 pontos.
- Subtrair pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos obtidos são subtraídos do total atual.
- Bust: Se um jogador obtiver mais pontos do que os necessários para chegar a zero, o turno termina e a sua pontuação regressa ao valor que tinha no início do turno.
- Como vencer: Vence o primeiro jogador que chegar exatamente a zero.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.
- Double: O jogador pode ativar os modos Double com o botão "SOUND/DOUBLE":
- Double In: Para iniciar o jogo, o jogador tem de acertar num segmento duplo.
- Double Out: Para reduzir a pontuação exatamente a zero, o jogador tem de acertar em segmentos duplos. Ocorre um bust se um dardo deixar a pontuação abaixo de 1.
- Double In & Out: O jogador tem de acertar em segmentos duplos para iniciar e terminar o jogo. Ocorre um bust se um dardo deixar a pontuação abaixo de 1.

G02 Count Up

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

Os jogadores começam em zero e somam os pontos dos dardos para atingir a pontuação-alvo. O objetivo é ser o primeiro a atingir a pontuação predefinida.

- Pontuação-alvo: Consoante a opção selecionada, a pontuação-alvo é 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 ou 900.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos. Os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total do jogador.
- Como vencer: Vence o primeiro jogador que atingir ou ultrapassar a pontuação-alvo.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.

G03 Score Cricket (também: Standard Cricket)

Opções: E00, E20, E25

Os jogadores tentam fechar os números designados e somar o máximo de pontos possível com acertos posteriores. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números e ter uma pontuação superior à do adversário.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo.
- Fechar um número: É necessário acertar três vezes num número designado para o fechar. Um simples conta como um acerto, um duplo como dois e um triplo como três.
- Marcar pontos: Depois de fechar um número, o jogador pode obter pontos com acertos posteriores nesse número. Por exemplo, depois de fechar o 20, um simples 20 vale 20 pontos, um duplo vale 40 e um triplo vale

60. Quando todos os jogadores fecharem o mesmo número, deixam de ser atribuídos pontos nesse número a todos.

- Como vencer: Vence o jogador com a pontuação mais elevada depois de todos os números estarem fechados.
- Diferenças entre as 3 opções:
- E00: Não é necessária uma ordem específica para começar.
- E20: Comece por acertar três vezes no 20 e, em seguida, acerte no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por essa ordem.
- E25: Comece por acertar três vezes no centro do alvo e, em seguida, acerte no 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por essa ordem.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.

G04 Simple Cricket (também: No Score Cricket)

Opções: N00, N20, N25

Os jogadores tentam fechar os números designados, mas não são atribuídos pontos no marcador. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo.
- Fechar um número: É necessário acertar três vezes num número designado para o fechar. Um simples conta como um acerto, um duplo como dois e um triplo como três.
- Como vencer: Vence o primeiro jogador a fechar todos os números.
- Diferenças entre as 3 opções:
- N00: Não é necessária uma ordem específica para começar.
- N20: Comece por acertar três vezes no 20 e, em seguida, acerte no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por essa ordem.
- N25: Comece por acertar três vezes no centro do alvo e, em seguida, acerte no 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por essa ordem.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.

G05 Cut Throat Cricket

Opções: C00, C20, C25

Os jogadores tentam fechar os números designados e atribuir pontos aos adversários. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números e ter menos pontos do que os adversários.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo.
- Fechar um número: É necessário acertar três vezes num número designado para o fechar. Um simples conta como um acerto, um duplo como dois e um triplo como três.
- Atribuir pontos (a regra "Cut-Throat"): Depois de um jogador fechar um número, os acertos posteriores nesse número atribuem pontos aos adversários que ainda não o fecharam. Se um adversário também o tiver fechado, não lhe são acrescentadas marcas.
- Como vencer: Vence o jogador com a pontuação mais baixa depois de todos os números estarem fechados.
- Diferenças entre as 3 opções:
- C00: Não é necessária uma ordem específica para começar.

- C20: Comece por acertar três vezes no 20 e, em seguida, acerte no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por essa ordem.
- C25: Comece por acertar três vezes no centro do alvo e, em seguida, acerte no 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por essa ordem.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G06 Killer Cricket

Opções: H00, H20, H25

Os jogadores tentam fechar os números designados e eliminar vidas dos adversários. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo.
- Fechar um número: É necessário acertar três vezes num número designado para o fechar. Um simples conta como um acerto, um duplo como dois e um triplo como três.
- Eliminar vidas: Quando um jogador fechar um número com mais de três acertos, poderá eliminar vidas dos adversários que ainda não o tenham fechado. Por exemplo, para o número 15, o jogador 1 já tem um ou dois acertos e é a vez do jogador 2. O jogador 1 perderá uma vida se o jogador 2 fechar o número com mais de três acertos em qualquer uma destas situações:
- O jogador 2 já tem um acerto e acerta num triplo 15 (três acertos).
- O jogador 2 já tem dois acertos e acerta num duplo 15 (dois acertos) ou num triplo 15 (três acertos).

Se o adversário também tiver fechado esse número, não perde vidas. Se o jogador 1 já tiver três acertos, não é afetado.

- Como vencer: Vence o primeiro jogador a fechar os números de 15 a 20 e o centro do alvo.
- Diferenças entre as 3 opções:
- H00: Não é necessária uma ordem específica para começar.
- H20: Comece por acertar três vezes no 20 e, em seguida, acerte no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por essa ordem.
- H25: Comece por acertar três vezes no centro do alvo e, em seguida, acerte no 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por essa ordem.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G07 Low Pitch Cricket

Opções: L00, L20, L25

Os jogadores tentam fechar os números designados e somar o máximo de pontos possível com acertos posteriores. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números e ter uma pontuação superior à do adversário. Este jogo é semelhante ao G03 Score Cricket, mas utiliza os números de 1 a 6 e o centro do alvo.

- Números designados: 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o centro do alvo.
- Fechar um número: É necessário acertar três vezes num número designado para o fechar. Um simples conta como um acerto, um duplo como dois e um triplo como três.
- Marcar pontos: Depois de fechar um número, o jogador pode obter pontos com acertos posteriores nesse número. Por exemplo, depois de fechar o 6, um simples 6 vale 6 pontos, um duplo vale 12 e um triplo vale 18. Quando todos os jogadores fecharem o mesmo número, deixam de ser atribuídos pontos nesse número a todos.
- Como vencer: Vence o jogador com a pontuação mais elevada depois de todos os números estarem fechados.

- Diferenças entre as 3 opções:
- L00: Não é necessária uma ordem específica para começar.
- L20: Comece por acertar três vezes no 6 e, em seguida, acerte no 5, 4, 3, 2, 1 e no centro do alvo, por essa ordem.
- L25: Comece por acertar três vezes no centro do alvo e, em seguida, acerte no 1, 2, 3, 4, 5 e 6, por essa ordem.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G08 Round Clock

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

Os jogadores têm de acertar em todos os números do alvo por ordem. Vence o primeiro jogador a acertar em todos. Cada jogador lança três dardos por turno, mas não pode avançar para o número seguinte até um dardo acertar no segmento do número-alvo atual.

- Como vencer: Vence o jogador que completar todos os números-alvo.
- Diferenças entre as opções:
- 105, 110, 115, 120: A ordem começa em 1 e prossegue até 5, 10, 15 ou 20, respetivamente. São aceites os anéis simples, duplos e triplos.
- 205, 210, 215, 220: A ordem começa em 1 e prossegue até 5, 10, 15 ou 20, respetivamente. Só são aceites os anéis duplos.
- 305, 310, 315, 320: A ordem começa em 1 e prossegue até 5, 10, 15 ou 20, respetivamente. Só são aceites os anéis triplos.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G09 Shoot Out

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

Os jogadores tentam acertar no número-alvo e subtraem pontos da pontuação inicial determinada. O objetivo é ser o primeiro a chegar a zero.

- Pontuação inicial: As opções representam a pontuação inicial. Por exemplo, -05 corresponde a 5 pontos.
- Número-alvo: Os jogadores tentam acertar no número-alvo gerado aleatoriamente no visor LCD.
- Subtrair pontos: Os anéis simples, duplos e triplos contam todos como 1 ponto e são subtraídos da pontuação inicial.
- Falha: Se um jogador não lançar no prazo de 10 segundos, o lançamento é considerado falhado.
- Como vencer: Vence o primeiro jogador a reduzir a pontuação inicial a 0.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G10 Shanghai

Opções: 101, 105, 110, 115

Os jogadores têm de acertar em todos os números do alvo por ordem. Vence o primeiro jogador a acertar em todos os números e a obter a pontuação mais alta. Cada número-alvo só pode ser tentado uma vez. Se o jogador acertar no número-alvo, os pontos acumulam-se. Se falhar, perde a oportunidade de voltar a acertar nessa área.

- Como vencer: Vence o jogador que completar todos os números-alvo e obtiver a pontuação mais alta.

- Diferenças entre as opções:
- 101: A ordem começa em 1 e prossegue até 20 e ao centro do alvo.
- 105: A ordem começa em 5 e prossegue até 20 e ao centro do alvo.
- 110: A ordem começa em 10 e prossegue até 20 e ao centro do alvo.
- 115: A ordem começa em 15 e prossegue até 20 e ao centro do alvo.

G11 Halve It

Opção: H12

Os jogadores têm de acertar nos números-alvo apresentados no visor LCD. A ordem é a seguinte:

- Primeiro, 12, 13 e 14; são aceites os anéis simples, duplos e triplos.
- Depois, os anéis duplos de qualquer número.
- Em seguida, 15, 16, 16; são aceites os anéis simples, duplos e triplos.
- Depois, os anéis triplos de qualquer número.
- Em seguida, 18, 19 e 20; são aceites os anéis simples, duplos e triplos.
- Por fim, o centro do alvo.

Neste jogo, os pontos acumulam-se. Se um jogador falhar os três lançamentos num determinado alvo durante uma ronda, a sua pontuação é reduzida para metade.

- Como vencer: Vence o jogador que completar todos os números-alvo e obtiver a pontuação mais alta.

G12 High Score

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

Os jogadores começam em zero e somam os pontos de cada dardo lançado. O objetivo é acumular a pontuação mais alta até ao fim do jogo. Os jogadores decidem quantas rondas jogar consoante as opções selecionadas. Todos começam com zero pontos. Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total do jogador.

- Como vencer: Vence o jogador com a pontuação mais alta após o número definido de rondas.

G13 Over (também: Legs Over)

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

Os jogadores começam em zero e somam os pontos dos dardos para ultrapassar a pontuação-alvo e conservar as vidas. O objetivo é ser o último jogador a quem reste uma vida.

- Vidas iniciais: As opções representam o número inicial de vidas dos jogadores.
- Pontuação inicial: É gerada aleatoriamente uma pontuação para os jogadores no visor LCD.
- Pontuação-alvo: É gerada aleatoriamente uma pontuação no visor LCD. Quando um jogador obtém um total superior numa ronda, essa pontuação passa a ser o novo alvo a ultrapassar.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e somam os pontos obtidos.
- Perder vidas: Cada jogador deve tentar obter uma pontuação igual ou superior à pontuação mais alta obtida anteriormente num turno; caso contrário, perde uma vida.
- Como vencer: Vence o último jogador a quem reste uma vida.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G14 Under (também: Legs Under)

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

Os jogadores começam em zero e somam os pontos dos dardos, mas têm de ficar abaixo da pontuação-alvo para conservar as vidas. O objetivo é ser o último jogador a quem reste uma vida.

- Vidas iniciais: As opções representam o número inicial de vidas dos jogadores.
- Pontuação inicial: É gerada aleatoriamente uma pontuação para os jogadores no visor LCD.
- Pontuação-alvo: Quando um jogador obtém um total inferior numa ronda, essa pontuação passa a ser o novo alvo a respeitar.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e somam os pontos obtidos.
- Perder vidas: Cada jogador deve tentar obter uma pontuação igual ou inferior à pontuação mais baixa obtida anteriormente num turno; caso contrário, perde uma vida.
- Como vencer: Vence o último jogador a quem reste uma vida.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.

G15 Big-6

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

Os jogadores tentam acertar no segmento-alvo para conservar as vidas. O objetivo é ser o último jogador a quem reste uma vida.

- Vidas iniciais: As opções representam o número inicial de vidas dos jogadores.
- Primeiro alvo: O primeiro jogador tenta acertar no segmento simples do 6.
- Definir um novo alvo: Cada jogador lança três dardos por turno.
- Se o primeiro jogador acertar no simples do 6 com o primeiro ou o segundo dardo, pode definir um alvo para o adversário com o terceiro dardo.
- Se o primeiro jogador só acertar no simples do 6 com o terceiro dardo, é gerado aleatoriamente um novo número-alvo para os adversários.
- Se o primeiro jogador não acertar no simples do 6, perde uma vida.
- Efeito dominó: O jogador seguinte tem de acertar no alvo definido para si. Se conseguir, define um novo alvo para o jogador seguinte.
- Perder vidas: Um jogador perde uma vida se falhar o segmento-alvo designado durante o seu turno.
- Como vencer: Vence o último jogador a quem reste uma vida.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão "HANDICAP/ELIMINATE" para ativar a função de handicap.

G16 Color

Opções: 100, 200, 300, 400, 500

Os jogadores têm de determinar a cor em que vão lançar. Começam em zero e somam pontos para atingir a pontuação-alvo quando acertam na sua cor ou no centro do alvo. O objetivo é ser o primeiro a atingir a pontuação-alvo predefinida.

- Cor de referência: A cor de referência é a cor do anel simples. Por exemplo, se o primeiro jogador acertar no número 20, a sua cor é azul, quer acerte no anel simples, duplo ou triplo.

- Cor dos jogadores: O primeiro jogador lança um dardo para determinar a cor em que deve acertar. Os jogadores ímpares (1, 3, 5, 7) têm a mesma cor que o primeiro jogador. Os jogadores pares (2, 4, 6, 8) têm outra cor. Se um jogador acertar no centro do alvo, tem de voltar a lançar para determinar a cor.
- Pontuação-alvo: Consoante a opção selecionada, a pontuação-alvo é 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total. Os acertos na cor do adversário não somam pontos.
- Como vencer: Vence o jogador que atingir ou ultrapassar primeiro a pontuação-alvo.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G17 Bonus Color

Opções: 100, 200, 300, 400, 500

Os jogadores têm de determinar a cor em que vão lançar. Começam em zero e somam pontos quando acertam na sua cor ou no centro do alvo. Quando um jogador acerta na cor de um adversário, os pontos são adicionados à pontuação do adversário. O objetivo é ser o primeiro a atingir a pontuação-alvo predefinida.

- Cor de referência: A cor de referência é a cor do anel simples. Por exemplo, se o primeiro jogador acertar no número 20, a sua cor é azul, quer acerte no anel simples, duplo ou triplo.
- Cor dos jogadores: O primeiro jogador lança um dardo para determinar a cor em que deve acertar. Os jogadores ímpares (1, 3, 5, 7) têm a mesma cor que o primeiro jogador. Os jogadores pares (2, 4, 6, 8) têm outra cor. Se um jogador acertar no centro do alvo, tem de voltar a lançar para determinar a cor.
- Pontuação-alvo: Consoante a opção selecionada, a pontuação-alvo é 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total.
- Transferência de pontos: Quando um jogador acerta na cor de um adversário, os pontos são adicionados à pontuação desse adversário.
- Como vencer: Vence o jogador que atingir ou ultrapassar primeiro a pontuação-alvo.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G18 Correctional Color

Opções: 100, 200, 300, 400, 500

Os jogadores têm de determinar a cor em que vão lançar. Começam em zero e somam pontos quando acertam na sua cor ou no centro do alvo. Quando um jogador acerta na cor de um adversário, perde os pontos correspondentes. O objetivo é ser o primeiro a atingir a pontuação-alvo predefinida.

- Cor de referência: A cor de referência é a cor do anel simples. Por exemplo, se o primeiro jogador acertar no número 20, a sua cor é azul, quer acerte no anel simples, duplo ou triplo.
- Cor dos jogadores: O primeiro jogador lança um dardo para determinar a cor em que deve acertar. Os jogadores ímpares (1, 3, 5, 7) têm a mesma cor que o primeiro jogador. Os jogadores pares (2, 4, 6, 8) têm outra cor. Se um jogador acertar no centro do alvo, tem de voltar a lançar para determinar a cor.
- Pontuação-alvo: Consoante a opção selecionada, a pontuação-alvo é 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total.

- Perder pontos: Quando um jogador acerta na cor de um adversário, perde os pontos correspondentes.
- Como vencer: Vence o jogador que atingir ou ultrapassar primeiro a pontuação-alvo.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G19 No Score Color

Opções: 003, 004, 005, 006, 007

Os jogadores têm de determinar a cor em que vão lançar. Ganham vidas quando acertam na sua cor ou no centro do alvo e perdem vidas quando acertam na cor de um adversário. O objetivo é ser o último jogador a quem reste uma vida.

- Cor de referência: A cor de referência é a cor do anel simples. Por exemplo, se o primeiro jogador acertar no número 20, a sua cor é azul, quer acerte no anel simples, duplo ou triplo.
- Cor dos jogadores: O primeiro jogador lança um dardo para determinar a cor em que deve acertar. Os jogadores ímpares (1, 3, 5, 7) têm a mesma cor que o primeiro jogador. Os jogadores pares (2, 4, 6, 8) têm outra cor. Se um jogador acertar no centro do alvo, tem de voltar a lançar para determinar a cor.
- Vidas iniciais: As opções representam o número inicial de vidas dos jogadores.
- Ganhar/perder vidas: Cada jogador lança três dardos por turno. Acertar na sua cor ou no centro do alvo dá-lhe mais uma vida. Acertar na cor de um adversário tira-lhe uma vida.
- Como vencer: Vence o último jogador a quem reste uma vida.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G20 Free-Dart Color

Opções: 005, 010, 015, 020

Os jogadores têm de determinar a cor em que vão lançar. Começam em zero e somam os pontos dos dardos. O objetivo é obter a pontuação mais alta.

- Cor de referência: A cor de referência é a cor do anel simples. Por exemplo, se o primeiro jogador acertar no número 20, a sua cor é azul, quer acerte no anel simples, duplo ou triplo.
- Cor dos jogadores: O primeiro jogador lança um dardo para determinar a cor em que deve acertar. Os jogadores ímpares (1, 3, 5, 7) têm a mesma cor que o primeiro jogador. Os jogadores pares (2, 4, 6, 8) têm outra cor. Se um jogador acertar no centro do alvo, tem de voltar a lançar para determinar a cor.
- Número de dardos: As opções indicam o número total de dardos por jogador.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total. Os acertos na cor de um adversário não somam pontos.
- Como vencer: Vence o jogador com a pontuação mais alta.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

G21 Shooting I

Cada jogador lança três dardos e acumula os pontos obtidos. O jogador com a pontuação mais alta numa ronda vence essa ronda. O jogo continua até um jogador vencer um total de 7 rondas.

- Como vencer: O jogador que vencer 7 rondas é o vencedor final.

G22 Shooting II

Cada jogador lança três dardos e acumula os pontos obtidos. O jogador com a pontuação mais alta numa ronda vence essa ronda. O jogo continua até um jogador vencer um total de 7 rondas. No entanto, só são válidas as áreas simples, duplas e triplas dos números 15, 16, 17, 18, 19 e 20, bem como o centro simples e o centro duplo.

- Como vencer: O jogador que vencer 7 rondas é o vencedor final.

G23 Shooting III

Cada jogador lança três dardos e acumula os pontos obtidos. O jogador com a pontuação mais alta numa ronda vence essa ronda. No entanto, o jogo dura apenas sete rondas.

- Como vencer: Vence o primeiro jogador a obter 4 vitórias.

G24 Shooting IV

Cada jogador lança três dardos e acumula os pontos obtidos. O jogador com a pontuação mais alta numa ronda vence essa ronda. O jogo dura apenas sete rondas. No entanto, só são válidas as áreas simples, duplas e triplas dos números 15, 16, 17, 18, 19 e 20, bem como o centro simples e o centro duplo.

- Como vencer: Vence o primeiro jogador a obter 4 vitórias.

G25 Gotcha

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

Os jogadores começam em zero e somam os pontos dos dardos até atingirem a pontuação-alvo. O “Gotcha” ocorre quando um adversário tem a mesma pontuação. O objetivo é ser o primeiro a atingir a pontuação-alvo predefinida.

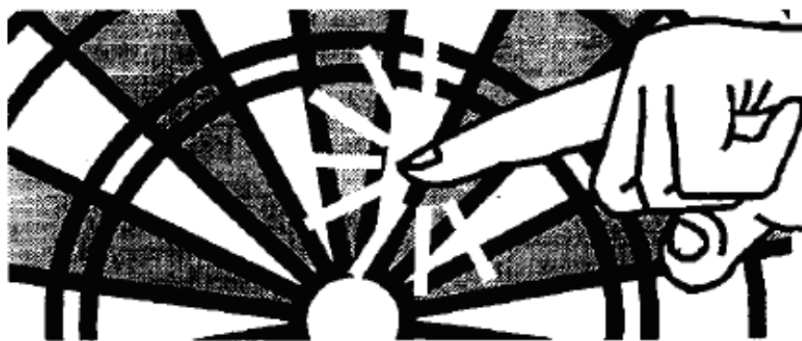
- Pontuação-alvo: Consoante a opção seleccionada, os jogadores escolhem uma pontuação-alvo de 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 ou 901.
- Começar em zero: Todos os jogadores começam com zero pontos.
- Somar pontos: Em cada turno, os jogadores lançam três dardos e os pontos de cada acerto são adicionados à pontuação total.
- Gotcha: Se a pontuação de um jogador for exatamente igual à do jogador anterior, o Gotcha é bem-sucedido e a pontuação desse jogador volta a zero.
- Bust: Se um jogador obtiver mais pontos do que os necessários para atingir a pontuação-alvo, faz bust e a sua pontuação regressa ao valor que tinha no início do turno.
- Como vencer: Vence o primeiro jogador a atingir exatamente a pontuação-alvo.
- Handicap: Cada jogador pode ajustar as suas próprias opções com o botão “HANDICAP/ELIMINATE” para ativar a função de handicap.

Secção 6: Nota importante

1. Durante o transporte ou a utilização normal, é possível que os segmentos de pontuação do alvo fiquem temporariamente presos, deixando o alvo “congelado”. Se isso acontecer, a função de autodiagnóstico do computador e-BOARD é ativada automaticamente. O alvo executa uma rotina de autodiagnóstico para determinar qual o segmento preso. Surge uma mensagem de erro no visor com a descrição do botão ou segmento “congelado”.

A. Localize o segmento “congelado” de acordo com a indicação no visor.

B. Prima firmemente o segmento “congelado” até se soltar e recuperar a folga normal. Depois de os segmentos presos se soltarem, a mensagem de erro deverá desaparecer e o alvo deverá voltar a funcionar normalmente.



2. Este jogo foi concebido para ser utilizado apenas com dardos de ponta macia. Nunca utilize dardos com ponta de aço nem dardos de ponta macia mais compridos (comprimento máximo: 2,5 cm).

3. É necessário um tempo de reação eletrónico e mecânico entre lançamentos. Se dois lançamentos ocorrerem demasiado próximos, retire o segundo dardo e volte a lançá-lo para que a pontuação seja registada corretamente.

4. Não lance os dardos com força excessiva. Lançar um dardo com demasiada força provoca a quebra frequente das pontas e o desgaste excessivo do alvo.

Sugestão útil: Para evitar que as pontas dos dardos se soltem, rode o dardo para a direita (no sentido dos ponteiros do relógio) ao retirá-lo do alvo. Este movimento facilita a remoção e prolonga a vida útil das pontas.

