

# ȚINTĂ ELECTRONICĂ DE DARTS

## Nr. articol 881

### Manual de utilizare și reguli de joc



Vă mulțumim că ați ales această țintă electronică de darts!

## Cuprins

1. Prezentarea produsului
2. Instalare
  - 2.1 Instrucțiuni de montare
  - 2.2 Alimentare
3. Reguli de punctaj
4. Utilizare
  - 4.1 Funcțiile butoanelor
  - 4.2 Ecran LCD
  - 4.3 Lista de sunete
5. Regulile jocurilor: 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. Notă importantă

**Avertisment:** Din motive de siguranță, copiii trebuie să utilizeze produsul numai sub supravegherea unui adult. Citiți cu atenție acest manual și păstrați-l pentru consultare ulterioară.

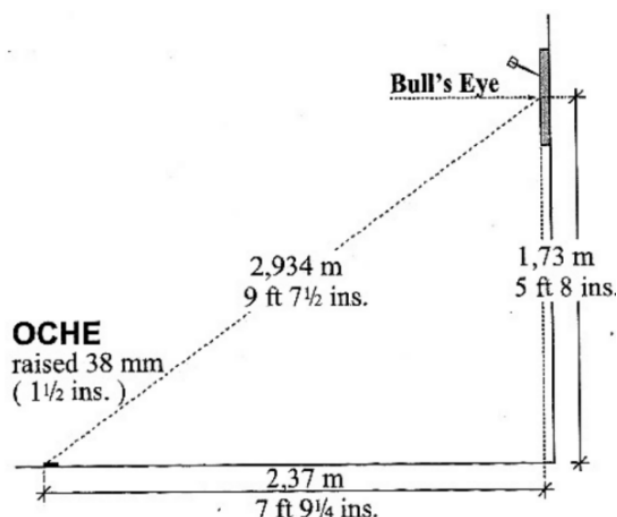
## Secțiunea 1: Prezentarea produsului

- Dimensiunile produsului: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Această țintă electronică de darts oferă 25 de jocuri cu 157 de opțiuni.
- Pot juca simultan până la 8 jucători.
- Produsul ține automat scorul și îl anunță prin mesaje vocale.

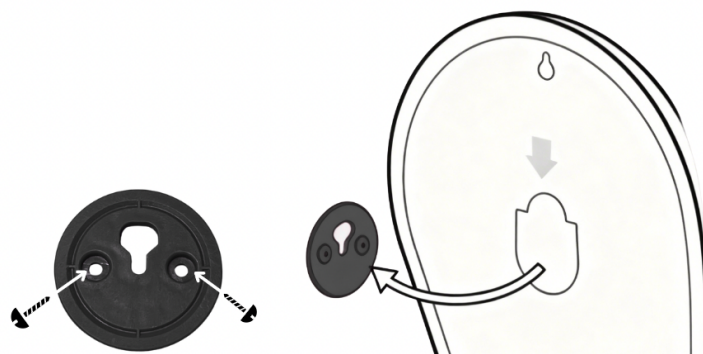
## Secțiunea 2: Instalare

### 2.1 Instrucțiuni de montare

- **Înălțime:** Centrul bullseye-ului trebuie să fie la 1,73 m deasupra podelei.
- **Distanța față de țintă:** Distanța orizontală de la fața țintei până la marginea din față a liniei de aruncare trebuie să fie de 2,37 m.
- **Agățarea țintei:** Fixați suportul pe perete cu cele două șuruburi. Folosiți dibluri dacă șuruburile nu intră într-un montanț. Așezați ținta pe suportul de montare și verificați dacă este fixată ferm pe perete.



În imagine, „Bull's Eye” înseamnă centrul bullseye-ului. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)” înseamnă că linia de aruncare este ridicată cu 38 mm (1 1/2 inchi).

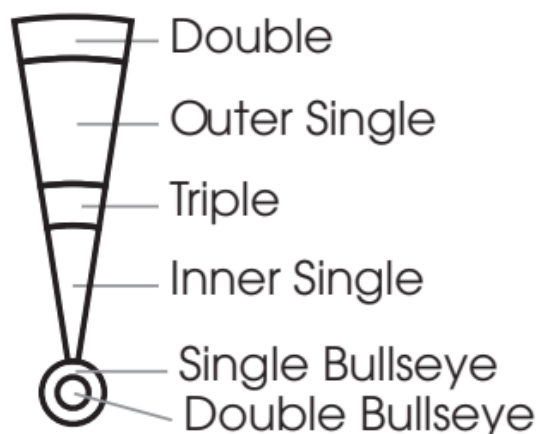


## 2.2 Alimentare

- Ținta funcționează cu 3 baterii AAA de 1,5 V (nu sunt incluse). Deschideți compartimentul pentru baterii din spate pentru a le instala.
- Ținta poate fi alimentată și printr-un cablu USB-C (nu este inclus).

## Secțiunea 3: Reguli de punctaj

| Segment              | Puncte      |
|----------------------|-------------|
| Inel dublu           | Scor × 2    |
| Inel simplu exterior | Scor × 1    |
| Inel triplu          | Scor × 3    |
| Inel simplu interior | Scor × 1    |
| Bullseye simplu      | 25 × 1 = 25 |
| Bullseye dublu       | 25 × 2 = 50 |



## Secțiunea 4: Utilizare

### 4.1 Funcțiile butoanelor

#### Butonul „GAME/POWER”

- **Pornire/oprire:** Apăsați scurt pentru pornire; țineți apăsat pentru oprire. După mai mult de 10 minute de inactivitate, se activează automat modul de repaus.
- **Selectarea jocului:** Apăsați scurt pentru a selecta un joc de la G01 la G25.
- **Încheiere:** Jucătorul poate apăsa acest buton pentru a încheia jocul.

#### Butonul „OPTION/SCORE”

- **Selectarea opțiunilor:** Apăsați scurt pentru a selecta opțiunile.
- **Verificarea scorurilor:** În timpul jocului, apăsați repetat pentru a vedea scorurile tuturor jucătorilor. Dacă nu se apasă niciun buton timp de 2 secunde, ecranul revine automat la afișarea normală a jocului.

### Butonul „PLAYER/MISS”

- **Selectarea numărului de jucători:** Apăsați scurt pentru a alege între jocul individual și jocul cu până la 8 jucători.
- **Înregistrarea ratării:** În timpul jocului, apăsați scurt pentru a înregistra 0 puncte pentru săgețile care aterizează în afara zonelor de punctaj.

### Butonul „HANDICAP/ELIMINATE”

- **Handicap:** Folosiți butonul pentru a seta niveluri diferite de dificultate pentru fiecare jucător, modificând opțiunile jocurilor individuale. Unele jocuri nu au funcția handicap.
- **Anularea scorului:** În timpul jocului, jucătorii pot anula scorul unei săgeți deja înregistrate, dar care nu a rămas înfiptă ferm și a căzut.

### Butonul „SOUND/DOUBLE”

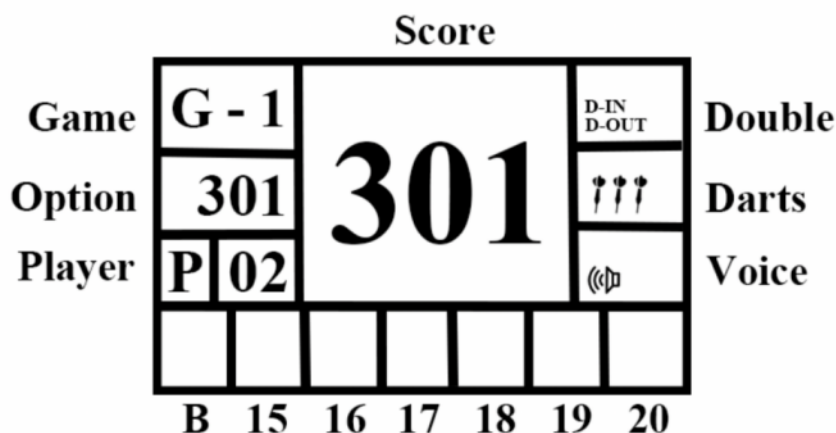
- **Sunet:** Țineți apăsat butonul timp de 3 secunde pentru a activa sau dezactiva sunetul. Pictograma de sunet afișată indică faptul că sunetul este activ; lipsa pictogramei indică faptul că este dezactivat.
- **Double:** Funcția este disponibilă numai în „G01 Count Down” și activează modurile „Double In” și „Double Out”.

### Butonul „START/NEXT”

- **Pornire:** După configurare, apăsați butonul pentru a începe jocul.
- **Următorul:** În timpul jocului, apăsați pentru a trece la următorul jucător.

## 4.2 Ecran LCD

Ecranul LCD afișează informațiile jocului și scorul.



**Etichetele din imagine:** Score = scor; Game = joc; Option = opțiune; Player = jucător; Double = dublu; Darts = săgeți; Voice = voce; B = bullseye.

### 4.3 Lista de sunete

| Nr. | Sunet                  | Descriere                                                       | Tip de sunet |
|-----|------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------|
| 1   | Efectul sonor „Dididi” | Sunetul unei aruncări valide într-un joc Cricket                | Efect sonor  |
| 2   | Sticlă spartă          | Sunetul unei aruncări invalide                                  | Efect sonor  |
| 3   | Sunet metalic negativ  | Sunet la apăsarea butonului greșit                              | Efect sonor  |
| 4   | Sunet metalic          | Sunet la apăsarea butonului corect                              | Efect sonor  |
| 5   | Explozie               | Avertizează asupra unui bust când punctele rămase scad sub zero | Efect sonor  |
| 6   | Triple                 | Săgeata aterizează în inelul triplu                             | Voce         |
| 7   | Double                 | Săgeata aterizează în inelul dublu                              | Voce         |
| 8   | Bullseye               | Săgeata aterizează în inelul simplu bullseye                    | Voce         |
| 9   | Bullseye dublu         | Săgeata aterizează în bullseye-ul dublu                         | Voce         |
| 10  | Următorul jucător      | Indică faptul că urmează rândul următorului jucător             | Voce         |
| 11  | Câștigător             | Anunță câștigătorul                                             | Voce         |

## Secțiunea 5: Regulile jocurilor

### G01 Count Down

**Opțiuni:** 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Jucătorii încep cu un scor prestabilit și scad punctele obținute cu săgețile până ajung exact la zero. Scopul este să ajungă primii la zero.

- **Scor inițial:** În funcție de opțiunea selectată, jucătorii încep cu 301, 501, 601, 701, 801, 901 sau 999 de puncte.
- **Scăderea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele obținute se scad din totalul curent al jucătorului.
- **Bust:** Dacă un jucător obține mai multe puncte decât este necesar pentru a ajunge la zero, tura se încheie, iar scorul revine la valoarea de la începutul turei.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care ajunge exact la zero.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.
- **Double:** Jucătorul poate activa modurile Double cu butonul „SOUND/DOUBLE”:
- **Double In:** Jucătorul trebuie să nimerească un segment dublu pentru a începe jocul.
- **Double Out:** Jucătorul trebuie să nimerească segmente duble pentru a reduce scorul exact la zero. Dacă o săgeată scade scorul sub 1, apare un bust.
- **Double In & Out:** Jucătorul trebuie să nimerească segmente duble pentru a începe și a încheia jocul. Dacă o săgeată scade scorul sub 1, apare un bust.

### G02 Count Up

**Opțiuni:** 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Jucătorii încep de la zero și adună punctele obținute cu săgețile până ating scorul-țintă. Scopul este să atingă primii scorul prestabilit.

- **Scor-țintă:** În funcție de opțiunea selectată, ținta este 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 sau 900.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total al jucătorului.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care atinge sau depășește scorul-țintă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

### G03 Score Cricket (numit și: Standard Cricket)

**Opțiuni:** E00, E20, E25

Jucătorii încearcă să închidă numerele desemnate și apoi să obțină cât mai multe puncte prin lovituri suplimentare. Scopul este să închidă primii toate numerele și să aibă mai multe puncte decât adversarul.

- **Numere desemnate:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye.
- **Închiderea unui număr:** Un număr desemnat trebuie lovit de trei ori pentru a fi închis. O lovitură simplă contează ca una, un double ca două, iar un triple ca trei lovituri.

- **Obținerea punctelor:** După închiderea unui număr, jucătorul poate obține puncte prin lovituri suplimentare asupra acestuia. De exemplu, o lovitură simplă de 20 valorează 20 de puncte, un double 40, iar un triple 60. După ce toți jucătorii au închis același număr, nimeni nu mai poate obține puncte pentru acesta.
- **Câștig:** După închiderea tuturor numerelor, câștigă jucătorul cu scorul cel mai mare.
- **Diferențele dintre cele 3 opțiuni:**
- **E00:** Nu este necesară o ordine fixă.
- **E20:** Începeți cu trei lovituri la numărul 20, apoi loviți în ordine 19, 18, 17, 16, 15 și bullseye.
- **E25:** Începeți cu trei lovituri la bullseye, apoi loviți în ordine 15, 16, 17, 18, 19 și 20.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G04 Simple Cricket (numit și: No Score Cricket)

**Opțiuni:** N00, N20, N25

Jucătorii încearcă să închidă numerele desemnate, dar nu se înregistrează puncte pe tabelă. Scopul este să închidă primii toate numerele.

- **Numere desemnate:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye.
- **Închiderea unui număr:** Un număr desemnat trebuie lovit de trei ori pentru a fi închis. O lovitură simplă contează ca una, un double ca două, iar un triple ca trei lovituri.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care închide toate numerele.
- **Diferențele dintre cele 3 opțiuni:**
- **N00:** Nu este necesară o ordine fixă.
- **N20:** Începeți cu trei lovituri la numărul 20, apoi loviți în ordine 19, 18, 17, 16, 15 și bullseye.
- **N25:** Începeți cu trei lovituri la bullseye, apoi loviți în ordine 15, 16, 17, 18, 19 și 20.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G05 Cut Throat Cricket

**Opțiuni:** C00, C20, C25

Jucătorii încearcă să închidă numerele desemnate și să atribue puncte adversarilor. Scopul este să închidă primii toate numerele și să aibă mai puține puncte decât adversarii.

- **Numere desemnate:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye.
- **Închiderea unui număr:** Un număr desemnat trebuie lovit de trei ori pentru a fi închis. O lovitură simplă contează ca una, un double ca două, iar un triple ca trei lovituri.
- **Atribuirea punctelor (regula „Cut-Throat”):** După ce un jucător a închis un număr, loviturile suplimentare asupra acestuia atribuie puncte adversarilor care nu l-au închis încă. Adversarii care au închis deja numărul nu primesc marcaje suplimentare.
- **Câștig:** După închiderea tuturor numerelor, câștigă jucătorul cu scorul cel mai mic.
- **Diferențele dintre cele 3 opțiuni:**
- **C00:** Nu este necesară o ordine fixă.
- **C20:** Începeți cu trei lovituri la numărul 20, apoi loviți în ordine 19, 18, 17, 16, 15 și bullseye.
- **C25:** Începeți cu trei lovituri la bullseye, apoi loviți în ordine 15, 16, 17, 18, 19 și 20.

- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G06 Killer Cricket

**Opțiuni:** H00, H20, H25

Jucătorii încearcă să închidă numerele desemnate și să ia vieți de la adversari. Scopul este să închidă primii toate numerele.

- **Numere desemnate:** 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye.
- **Închiderea unui număr:** Un număr desemnat trebuie lovit de trei ori pentru a fi închis. O lovitură simplă contează ca una, un double ca două, iar un triple ca trei lovituri.
- **Luarea de vieți:** Dacă un jucător a închis un număr cu mai mult de trei lovituri, poate lua vieți de la adversarii care încă nu l-au închis. Exemplu pentru numărul 15: jucătorul 1 are una sau două lovituri, iar jucătorul 2 este la rând. Jucătorul 1 pierde o viață dacă jucătorul 2 închide numărul cu mai mult de trei lovituri în oricare dintre situațiile următoare:
- Jucătorul 2 are deja o lovitură și nimerește un triple 15 (trei lovituri).
- Jucătorul 2 are deja două lovituri și nimerește un double 15 (două lovituri) sau un triple 15 (trei lovituri).

Dacă adversarul a închis și el numărul, nu se iau vieți. Dacă jucătorul 1 are deja trei lovituri, nu este afectat.

- **Câștig:** Câștigă primul jucător care închide numerele 15–20 și bullseye.
- **Diferențele dintre cele 3 opțiuni:**
- **H00:** Nu este necesară o ordine fixă.
- **H20:** Începeți cu trei lovituri la numărul 20, apoi loviți în ordine 19, 18, 17, 16, 15 și bullseye.
- **H25:** Începeți cu trei lovituri la bullseye, apoi loviți în ordine 15, 16, 17, 18, 19 și 20.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G07 Low Pitch Cricket

**Opțiuni:** L00, L20, L25

Jucătorii încearcă să închidă numerele desemnate și apoi să obțină cât mai multe puncte prin lovituri suplimentare. Scopul este să închidă primii toate numerele și să aibă mai multe puncte decât adversarul. Jocul seamănă cu G03 Score Cricket, dar folosește numerele 1–6 și bullseye.

- **Numere desemnate:** 1, 2, 3, 4, 5, 6 și bullseye.
- **Închiderea unui număr:** Un număr desemnat trebuie lovit de trei ori pentru a fi închis. O lovitură simplă contează ca una, un double ca două, iar un triple ca trei lovituri.
- **Obținerea punctelor:** După închiderea unui număr, jucătorul poate obține puncte prin lovituri suplimentare asupra acestuia. De exemplu, o lovitură simplă de 6 valorează 6 puncte, un double 12, iar un triple 18. După ce toți jucătorii au închis același număr, nimeni nu mai poate obține puncte pentru acesta.
- **Câștig:** După închiderea tuturor numerelor, câștigă jucătorul cu scorul cel mai mare.
- **Diferențele dintre cele 3 opțiuni:**
- **L00:** Nu este necesară o ordine fixă.
- **L20:** Începeți cu trei lovituri la numărul 6, apoi loviți în ordine 5, 4, 3, 2, 1 și bullseye.
- **L25:** Începeți cu trei lovituri la bullseye, apoi loviți în ordine 1, 2, 3, 4, 5 și 6.

- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G08 Round Clock

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

Jucătorii trebuie să nimerească fiecare număr de pe țintă în ordinea corectă. Câștigă primul jucător care nimerește toate numerele. Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură, dar poate trece la numărul următor numai după ce nimerește segmentul numărului-țintă curent.

- **Câștig:** Câștigă jucătorul care nimerește toate numerele-țintă.
- **Diferențele dintre opțiuni:**
- **105, 110, 115, 120:** Ordinea începe de la 1 și continuă până la 5, 10, 15 sau 20. Sunt valabile inelele simple, duble și triple.
- **205, 210, 215, 220:** Ordinea începe de la 1 și continuă până la 5, 10, 15 sau 20. Sunt valabile numai inelele duble.
- **305, 310, 315, 320:** Ordinea începe de la 1 și continuă până la 5, 10, 15 sau 20. Sunt valabile numai inelele triple.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G09 Shoot Out

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

Jucătorii încearcă să nimerească numărul-țintă și scad puncte din scorul inițial prestabilit. Scopul este să ajungă primii la zero.

- **Scor inițial:** Opțiunile indică scorul inițial. De exemplu, -05 înseamnă 5 puncte.
- **Numărul-țintă:** Jucătorii încearcă să nimerească numărul-țintă afișat aleatoriu pe ecranul LCD.
- **Scăderea punctelor:** Inelele simple, duble și triple valorează toate 1 punct și se scad din scorul inițial.
- **Ratare:** Dacă jucătorul nu aruncă în 10 secunde, aruncarea este considerată ratată.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care reduce scorul inițial la 0.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G10 Shanghai

**Opțiuni:** 101, 105, 110, 115

Jucătorii trebuie să nimerească fiecare număr de pe țintă în ordinea corectă. Câștigă primul jucător care nimerește toate numerele și obține cel mai mare scor. Fiecare număr-țintă poate fi încercat o singură dată. Dacă jucătorul nimerește numărul-țintă, punctele se adaugă. Dacă ratează, nu mai are o nouă șansă de a lovi zona respectivă.

- **Câștig:** Câștigă jucătorul care nimerește toate numerele-țintă și obține cel mai mare scor.
- **Diferențele dintre opțiuni:**
- **101:** Ordinea începe de la 1 și continuă până la 20 și bullseye.
- **105:** Ordinea începe de la 5 și continuă până la 20 și bullseye.
- **110:** Ordinea începe de la 10 și continuă până la 20 și bullseye.
- **115:** Ordinea începe de la 15 și continuă până la 20 și bullseye.

## G11 Halve It

**Opțiune:** H12

Jucătorii trebuie să nimerească numerele-țintă afișate pe ecranul LCD. Ordinea este:

- Mai întâi 12, 13 și 14; sunt valabile inelele simple, duble și triple.
- Apoi inelele duble ale unui număr ales aleatoriu.
- Apoi 15, 16, 16; sunt valabile inelele simple, duble și triple.
- Apoi inelele triple ale unui număr ales aleatoriu.
- Apoi 18, 19 și 20; sunt valabile inelele simple, duble și triple.
- La final, bullseye.

În acest joc, punctele se adună. Dacă un jucător ratează ținta cu toate cele trei săgeți într-o rundă, scorul său se înjumătățește.

- **Câștig:** Câștigă jucătorul care nimerește toate numerele-țintă și obține cel mai mare scor.

## G12 High Score

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

Jucătorii pornesc de la zero și adună punctele fiecărei săgeți aruncate. Scopul este să aibă cel mai mare scor la finalul jocului. Opțiunea aleasă stabilește numărul de runde. Toți jucătorii încep cu zero puncte. Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură, iar punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total.

- **Câștig:** După numărul de runde setat, câștigă jucătorul cu scorul cel mai mare.

## G13 Over (numit și: Legs Over)

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

Jucătorii pornesc de la zero și adună punctele săgeților pentru a depăși scorul-țintă și a-și păstra viețile. Scopul este să rămână ultimul jucător cu vieți.

- **Vieți inițiale:** Opțiunile stabilesc numărul inițial de vieți al jucătorilor.
- **Scor inițial:** Un scor este generat aleatoriu pentru jucători și afișat pe ecranul LCD.
- **Scor-țintă:** Un scor este generat aleatoriu pe ecranul LCD. Când un jucător obține un total mai mare într-o rundă, acesta devine noul scor-țintă pe care ceilalți trebuie să îl depășească.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură și adună punctele obținute.
- **Pierderea unei vieți:** Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor egal sau mai mare decât cel mai mare scor obținut anterior într-o rundă. În caz contrar, pierde o viață.
- **Câștig:** Câștigă ultimul jucător cu o viață rămasă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G14 Under (numit și: Legs Under)

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

Jucătorii pornesc de la zero și adună punctele săgeților, dar trebuie să rămână sub scorul-țintă pentru a-și păstra viețile. Scopul este să rămână ultimul jucător cu vieți.

- **Vieți inițiale:** Opțiunile stabilesc numărul inițial de vieți al jucătorilor.
- **Scor inițial:** Un scor este generat aleatoriu pentru jucători și afișat pe ecranul LCD.

- **Scor-țintă:** Când un jucător obține un total mai mic într-o rundă, acesta devine noul scor-țintă pentru ceilalți.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură și adună punctele obținute.
- **Pierderea unei vieți:** Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor egal sau mai mic decât cel mai mic scor obținut anterior într-o rundă. În caz contrar, pierde o viață.
- **Câștig:** Câștigă ultimul jucător cu o viață rămasă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G15 Big-6

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

Jucătorii încearcă să nimerească segmentul-țintă pentru a-și păstra viețile. Scopul este să rămână ultimul jucător cu vieți.

- **Vieți inițiale:** Opțiunile stabilesc numărul inițial de vieți al jucătorilor.
- **Prima țintă:** Primul jucător încearcă să nimerească segmentul simplu al numărului 6.
- **Stabilirea unei noi ținte:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură.
- Dacă primul jucător nimerește segmentul simplu al numărului 6 cu prima sau a doua săgeată, poate folosi a treia săgeată pentru a stabili o țintă pentru adversar.
- Dacă primul jucător nimerește segmentul simplu al numărului 6 abia cu a treia săgeată, adversarilor li se generează aleatoriu un nou număr-țintă.
- Dacă primul jucător nu nimerește segmentul simplu al numărului 6, pierde o viață.
- **Efect de domino:** Următorul jucător trebuie să nimerească ținta stabilită pentru el. Dacă reușește, stabilește o nouă țintă pentru următorul jucător.
- **Pierderea unei vieți:** Jucătorul pierde o viață dacă ratează segmentul-țintă atribuit în timpul turei.
- **Câștig:** Câștigă ultimul jucător cu o viață rămasă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G16 Color

**Opțiuni:** 100, 200, 300, 400, 500

Jucătorii stabilesc mai întâi culoarea spre care vor arunca. Încep de la zero și adună puncte când nimeresc propria culoare sau bullseye. Scopul este să atingă primii scorul-țintă prestabilit.

- **Culoarea de referință:** Culoarea de referință este culoarea inelului simplu. De exemplu, dacă primul jucător nimerește numărul 20, culoarea este albastră, indiferent dacă lovitura este simplă, dublă sau triplă.
- **Culorile jucătorilor:** Primul jucător aruncă o săgeată pentru a stabili culoarea-țintă. Jucătorii cu numere impare (1, 3, 5, 7) au aceeași culoare ca primul jucător. Jucătorii cu numere pare (2, 4, 6, 8) au o altă culoare. Dacă un jucător nimerește bullseye, trebuie să arunce din nou pentru a stabili culoarea.
- **Scor-țintă:** În funcție de opțiunea selectată, scorul-țintă este 100, 200, 300, 400 sau 500.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total. Loviturile în culoarea unui adversar nu aduc puncte.

- **Câștig:** Câștigă primul jucător care atinge sau depășește scorul-țintă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G17 Bonus Color

**Opțiuni:** 100, 200, 300, 400, 500

Jucătorii stabilesc mai întâi culoarea spre care vor arunca. Încep de la zero și adună puncte când nimeresc propria culoare sau bullseye. Dacă un jucător nimerește culoarea unui adversar, punctele se adaugă la scorul celui adversar. Scopul este să atingă primii scorul-țintă prestabilit.

- **Culoarea de referință:** Culoarea de referință este culoarea inelului simplu. De exemplu, dacă primul jucător nimerește numărul 20, culoarea este albastră, indiferent dacă lovitura este simplă, dublă sau triplă.
- **Culorile jucătorilor:** Primul jucător aruncă o săgeată pentru a stabili culoarea-țintă. Jucătorii cu numere impare (1, 3, 5, 7) au aceeași culoare ca primul jucător. Jucătorii cu numere pare (2, 4, 6, 8) au o altă culoare. Dacă un jucător nimerește bullseye, trebuie să arunce din nou pentru a stabili culoarea.
- **Scor-țintă:** În funcție de opțiunea selectată, scorul-țintă este 100, 200, 300, 400 sau 500.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total.
- **Transferul punctelor:** Dacă un jucător nimerește culoarea unui adversar, punctele se adaugă la scorul celui adversar.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care atinge sau depășește scorul-țintă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G18 Correctional Color

**Opțiuni:** 100, 200, 300, 400, 500

Jucătorii stabilesc mai întâi culoarea spre care vor arunca. Încep de la zero și adună puncte când nimeresc propria culoare sau bullseye. Dacă un jucător nimerește culoarea unui adversar, punctele corespunzătoare se scad din scorul său. Scopul este să atingă primii scorul-țintă prestabilit.

- **Culoarea de referință:** Culoarea de referință este culoarea inelului simplu. De exemplu, dacă primul jucător nimerește numărul 20, culoarea este albastră, indiferent dacă lovitura este simplă, dublă sau triplă.
- **Culorile jucătorilor:** Primul jucător aruncă o săgeată pentru a stabili culoarea-țintă. Jucătorii cu numere impare (1, 3, 5, 7) au aceeași culoare ca primul jucător. Jucătorii cu numere pare (2, 4, 6, 8) au o altă culoare. Dacă un jucător nimerește bullseye, trebuie să arunce din nou pentru a stabili culoarea.
- **Scor-țintă:** În funcție de opțiunea selectată, scorul-țintă este 100, 200, 300, 400 sau 500.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total.
- **Pierderea punctelor:** Dacă un jucător nimerește culoarea unui adversar, punctele corespunzătoare se scad.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care atinge sau depășește scorul-țintă.

- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G19 No Score Color

**Opțiuni:** 003, 004, 005, 006, 007

Jucătorii stabilesc mai întâi culoarea spre care vor arunca. Câștigă vieți când nimeresc propria culoare sau bullseye și pierd vieți când nimeresc culoarea unui adversar. Scopul este să rămână ultimul jucător cu vieți.

- **Culoarea de referință:** Culoarea de referință este culoarea inelului simplu. De exemplu, dacă primul jucător nimerește numărul 20, culoarea este albastră, indiferent dacă lovitura este simplă, dublă sau triplă.
- **Culorile jucătorilor:** Primul jucător aruncă o săgeată pentru a stabili culoarea-țintă. Jucătorii cu numere impare (1, 3, 5, 7) au aceeași culoare ca primul jucător. Jucătorii cu numere pare (2, 4, 6, 8) au o altă culoare. Dacă un jucător nimerește bullseye, trebuie să arunce din nou pentru a stabili culoarea.
- **Vieți inițiale:** Opțiunile stabilesc numărul inițial de vieți al jucătorilor.
- **Câștigarea/pierderea vieților:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. O lovitură în propria culoare sau în bullseye oferă o viață suplimentară. O lovitură în culoarea unui adversar costă o viață.
- **Câștig:** Câștigă ultimul jucător cu o viață rămasă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G20 Free-Dart Color

**Opțiuni:** 005, 010, 015, 020

Jucătorii stabilesc mai întâi culoarea spre care vor arunca. Încep de la zero și adună punctele săgeților. Scopul este să obțină scorul cel mai mare.

- **Culoarea de referință:** Culoarea de referință este culoarea inelului simplu. De exemplu, dacă primul jucător nimerește numărul 20, culoarea este albastră, indiferent dacă lovitura este simplă, dublă sau triplă.
- **Culorile jucătorilor:** Primul jucător aruncă o săgeată pentru a stabili culoarea-țintă. Jucătorii cu numere impare (1, 3, 5, 7) au aceeași culoare ca primul jucător. Jucătorii cu numere pare (2, 4, 6, 8) au o altă culoare. Dacă un jucător nimerește bullseye, trebuie să arunce din nou pentru a stabili culoarea.
- **Numărul de săgeți:** Opțiunile indică numărul total de săgeți pentru fiecare jucător.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total. Loviturile în culoarea unui adversar nu aduc puncte.
- **Câștig:** Câștigă jucătorul cu scorul cel mai mare.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## G21 Shooting I

Fiecare jucător aruncă trei săgeți, iar punctele se adună. Jucătorul cu scorul cel mai mare într-o rundă câștigă runda respectivă. Jocul continuă până când un jucător câștigă în total 7 runde.

- **Câștig:** Câștigătorul final este jucătorul care câștigă 7 runde.

## G22 Shooting II

Fiecare jucător aruncă trei săgeți, iar punctele se adună. Jucătorul cu scorul cel mai mare într-o rundă câștigă runda respectivă. Jocul continuă până când un jucător câștigă în total 7 runde. Sunt valabile numai zonele simple, duble și triple ale numerelor 15, 16, 17, 18, 19 și 20, precum și bullseye-ul simplu și dublu.

- **Câștig:** Câștigătorul final este jucătorul care câștigă 7 runde.

## G23 Shooting III

Fiecare jucător aruncă trei săgeți, iar punctele se adună. Jucătorul cu scorul cel mai mare într-o rundă câștigă runda respectivă. Totuși, jocul durează numai șapte runde.

- **Câștig:** Câștigă primul jucător care câștigă 4 runde.

## G24 Shooting IV

Fiecare jucător aruncă trei săgeți, iar punctele se adună. Jucătorul cu scorul cel mai mare într-o rundă câștigă runda respectivă. Jocul durează numai șapte runde. Sunt valabile numai zonele simple, duble și triple ale numerelor 15, 16, 17, 18, 19 și 20, precum și bullseye-ul simplu și dublu.

- **Câștig:** Câștigă primul jucător care câștigă 4 runde.

## G25 Gotcha

**Opțiuni:** 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Jucătorii încep de la zero și adună punctele săgeților pentru a atinge scorul-țintă. „Gotcha” are loc atunci când un adversar obține același scor. Scopul este să atingă primul scorul-țintă prestabilit.

- **Scor-țintă:** În funcție de opțiunea selectată, jucătorii aleg un scor-țintă de 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 sau 901.
- **Începerea de la zero:** Toți jucătorii încep cu zero puncte.
- **Adunarea punctelor:** Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe tură. Punctele fiecărei lovituri se adaugă la scorul total.
- **Gotcha:** Dacă scorul unui jucător este exact egal cu scorul jucătorului precedent, Gotcha reușește, iar scorul acelui jucător revine la zero.
- **Bust:** Dacă un jucător obține mai multe puncte decât este necesar pentru a atinge scorul-țintă, apare un bust, iar scorul revine la valoarea de la începutul turei.
- **Câștig:** Câștigă primul jucător care atinge exact scorul-țintă.
- **Handicap:** Fiecare jucător își poate seta propriile opțiuni cu butonul „HANDICAP/ELIMINATE” pentru a activa funcția handicap.

## Secțiunea 6: Notă importantă

1. În timpul transportului sau al utilizării normale, segmentele de punctaj ale țintei se pot bloca temporar, iar ținta poate „îngheța”. În acest caz, funcția de autodiagnosticare a computerului e-BOARD se activează automat. Ținta efectuează un autotest pentru a identifica segmentul blocat. Pe ecran apare un mesaj de eroare care descrie butonul sau segmentul „înghețat”.

**A.** Folosiți mesajul de pe ecran pentru a găsi segmentul „înghețat”.

**B.** Apăsați ferm segmentul „înghețat” până se eliberează și își recapătă mișcarea normală. După eliberarea segmentelor blocate, mesajul de eroare dispare, iar ținta funcționează din nou normal.



2. Jocul este conceput exclusiv pentru săgeți softtip. Nu folosiți niciodată săgeți cu vârfuri din oțel sau vârfuri softtip mai lungi (lungime maximă: 2,5 cm).

3. Componentele electronice și mecanice au nevoie de timp pentru a reacționa între aruncări. Dacă două aruncări au loc prea repede una după alta, scoateți a doua săgeată și aruncați din nou pentru ca scorul să fie înregistrat corect.

4. Nu aruncați săgețile cu forță excesivă. Aruncările prea puternice provoacă frecvent ruperea vârfurilor și uzura excesivă a țintei.

**Sfat util:** La scoaterea săgeții, rotiți-o spre dreapta (în sensul acelor de ceasornic) pentru a preveni slăbirea vârfului. Astfel, săgeata se scoate mai ușor, iar vârful rezistă mai mult.

