

ELEKTRONSKA TARČA ZA PIKADO

Št. izdelka 881

Uporabniški priročnik in navodila za igro



Hvala, ker ste izbrali to elektronsko tarčo za pikado!

Kazalo

1. Predstavitev izdelka
2. Namestitev
 - 2.1 Navodila za namestitev
 - 2.2 Napajanje
3. Pravila točkovanja
4. Navodila za uporabo
 - 4.1 Funkcije gumbov
 - 4.2 Zaslon LCD
 - 4.3 Seznam zvokov
5. Pravila iger: 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. Pomembna opomba

Opozorilo: Zaradi varnosti smejo otroci izdelek uporabljati le pod nadzorom odrasle osebe. Priročnik natančno preberite in ga shranite za poznejšo uporabo.

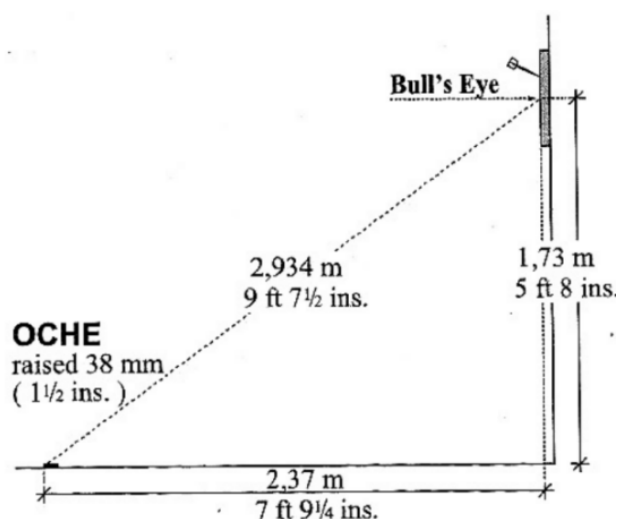
1. poglavje: Predstavitev izdelka

- Mere izdelka: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Ta elektronska tarča za pikado ponuja 25 iger s 157 možnostmi.
- V igri lahko hkrati sodeluje do 8 igralcev.
- Izdelek samodejno beleži točke in jih sporoča z glasovnimi obvestili.

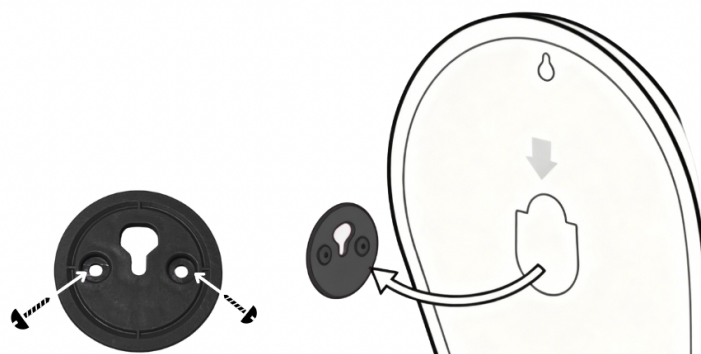
2. poglavje: Namestitev

2.1 Navodila za namestitev

- Višina: Središče bullseyeja mora biti 1,73 m nad tlemi.
- Razdalja do tarče: Vodoravna razdalja od sprednje strani tarče do sprednjega roba črte za metanje mora biti 2,37 m.
- Obešanje tarče: Nosilec pritrdite na steno z dvema vijakoma. Če vijakov ne morete priviti v stenski nosilec, uporabite stenske vložke. Tarčo obesite na nosilec in preverite, ali je trdno prislonjena ob steno.



Na sliki »Bull's Eye« pomeni središče bullseyeja. »Oche raised 38 mm (1½ ins.)« pomeni, da je črta za metanje dvignjena za 38 mm (1½ palca).

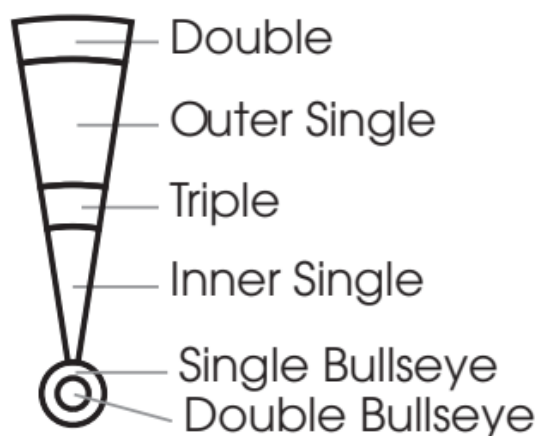


2.2 Napajanje

- Tarčo napajajo 3 baterije AAA z napetostjo 1,5 V (niso priložene). Za vstavljanje baterij odprite predalček na zadnji strani.
- Tarčo lahko napajate tudi s kablom USB-C (ni priložen).

3. poglavje: Pravila točkovanja

Segment	Točke
Dvojni obroč	Točke × 2
Zunanji enojni obroč	Točke × 1
Trojni obroč	Točke × 3
Notranji enojni obroč	Točke × 1
Enojni bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dvojni bullseye	$25 \times 2 = 50$



4. poglavje: Navodila za uporabo

4.1 Funkcije gumbov

Gumb »GAME/POWER«

- Napajanje: Na kratko pritisnite za vklop; za izklop gumb pridržite. Po več kot 10 minutah nedejavnosti se samodejno vklopi način mirovanja.
- Izбира igre: Na kratko pritisnite za izbiro igre od G01 do G25.
- Končanje: Igralec lahko s pritiskom na ta gumb konča igro.

Gumb »OPTION/SCORE«

- Izбира možnosti: Na kratko pritisnite za izbiro možnosti.
- Preverjanje točk: Med igro večkrat pritisnite gumb za prikaz točk vsakega igralca. Če 2 sekundi ne pritisnete nobenega gumba, se zaslon samodejno vrne v običajni prikaz igre.

Gumb »PLAYER/MISS«

- Izbira števila igralcev: Na kratko pritisnite za izbiro od enega do 8 igralcev.
- Zabeležitev zgrešenega meta: Med igro na kratko pritisnite gumb, da zabeležite 0 točk za puščice, ki padejo zunaj ciljnih območij.

Gumb »HANDICAP/ELIMINATE«

- Hendikep: Z gumbom nastavite različne težavnostne stopnje za posamezne igralce tako, da spremenite možnosti v posamezni igri. Nekatere igre nimajo funkcije hendikepa.
- Odstranitev točk: Med igro lahko igralci razveljavijo točke za puščico, ki je bila že zabeležena, vendar ni bila dobro zasidrana in je izpadla.

Gumb »SOUND/DOUBLE«

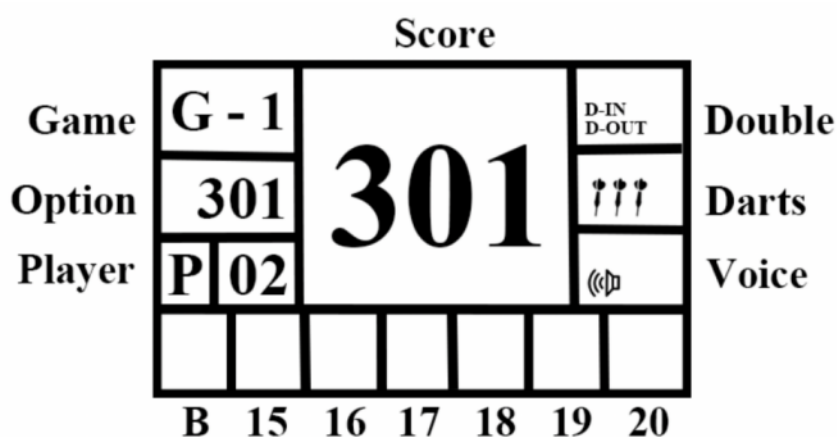
- Zvok: Gumb pridržite 3 sekunde, da zvok vklopite ali izklopite. Prikazana ikona zvoka pomeni, da je zvok vklopljen; če ikone ni, je zvok izklopljen.
- Double: Ta funkcija deluje samo v igri »G01 Count Down« in aktivira načina »Double In« in »Double Out«.

Gumb »START/NEXT«

- Začetek: Po nastavitvi pritisnite gumb za začetek igre.
- Naslednji: Med igro pritisnite gumb za prehod na naslednjega igralca.

4.2 Zaslon LCD

Zaslon LCD prikazuje informacije o igri in točke.



Oznake na sliki: Score = točke; Game = igra; Option = možnost; Player = igralec; Double = dvojno; Darts = puščice; Voice = glas; B = bullseye.

4.3 Seznam zvokov

Št.	Ime zvoka	Opis	Vrsta zvoka
1	Zvočni učinek »Dididi«	Zvok veljavnega meta v igri Cricket	Zvočni učinek
2	Razbijanje stekla	Zvok neveljavnega meta	Zvočni učinek
3	Negativen kovinski zvok	Zvok ob pritisku napačnega gumba	Zvočni učinek
4	Kovinski zvok	Zvok ob pritisku pravilnega gumba	Zvočni učinek
5	Eksplzija	Opozorilo za bust, ko preostalo število točk pade pod nič	Zvočni učinek
6	Triple	Puščica zadene trojni obroč	Glasovno obvestilo
7	Double	Puščica zadene dvojni obroč	Glasovno obvestilo
8	Bullseye	Puščica zadene enojni obroč bullseyeja	Glasovno obvestilo
9	Double bullseye	Puščica zadene dvojni obroč bullseyeja	Glasovno obvestilo
10	Naslednji igralec	Obvestilo o prehodu na naslednjega igralca	Glasovno obvestilo
11	Zmagovalec	Obvestilo o zmagovalcu	Glasovno obvestilo

\\newpage

5. poglavje: Pravila iger

G01 Count Down

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

Igralci začnejo z določenim številom točk in odštevajo točke, dosežene z meti, dokler ne dosežejo natančno nič. Cilj je prvi doseči nič.

- Začetne točke: Glede na izbrano možnost igralci začnejo s 301, 501, 601, 701, 801, 901 ali 999 točkami.
- Odštevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice, dosežene točke pa se odštejejo od njegovega trenutnega skupnega rezultata.
- Bust: Če igralec doseže več točk, kot jih potrebuje do nič, nastopi bust in njegov krog se konča. Rezultat se povrne na stanje ob začetku kroga.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki rezultat zmanjša natančno na nič.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.
- Double: Igralec lahko z gumbom »SOUND/DOUBLE« aktivira načina Double:
- Double In: Igralec mora za začetek igre zadeti dvojni segment.
- Double Out: Igralec mora z zadetkom dvojnega segmenta rezultat zmanjšati natančno na nič. Če po metu ostane manj kot 1 točka, nastopi bust.
- Double In & Out: Igralec mora zadeti dvojni segment za začetek in zaključek igre. Če po metu ostane manj kot 1 točka, nastopi bust.

G02 Count Up

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

Igralci začnejo pri nič in prištevajo točke svojih metov, dokler ne dosežejo ciljnega rezultata. Cilj je prvi doseči vnaprej določeni ciljni rezultat.

- Ciljni rezultat: Glede na izbrano možnost je ciljni rezultat 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 ali 900.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.
- Prištevane točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištejejo njegovemu skupnemu rezultatu.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki doseže ali preseže ciljni rezultat.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G03 Score Cricket (znana tudi kot: Standard Cricket)

Možnosti: E00, E20, E25

Igralci poskušajo zapreti določene številke in nato z dodatnimi zadetki zbrati čim več točk. Cilj je prvi zapreti vse številke in imeti več točk kot nasprotnik.

- Določene številke: 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye.
- Zapiranje številke: Določeno številko je treba zadeti trikrat, da se zapre. Enojni zadetek šteje kot en zadetek, dvojni kot dva in trojni kot trije.
- Zbiranje točk: Ko igralec zapre številko, lahko za nadaljnje zadetke te številke prejema točke. Ko na primer zapre številko 20, je enojni zadetek 20 vreden 20 točk, dvojni 40 in trojni 60 točk. Ko vsi igralci zaprejo isto številko, nihče več ne more doseči točk na tej številki.
- Zmaga: Zmaga igralec z največ točkami, ko so zaprte vse številke.
- Razlike med tremi možnostmi:
- E00: Za začetek igre ni potreben določen vrstni red.
- E20: Začnite s tremi zadetki številke 20, nato po vrsti zadnite 19, 18, 17, 16, 15 in bullseye.
- E25: Začnite s tremi zadetki bullseyeja, nato po vrsti zadnite 15, 16, 17, 18, 19 in 20.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G04 Simple Cricket (znana tudi kot: No Score Cricket)

Možnosti: N00, N20, N25

Igralci poskušajo zapreti določene številke, vendar se točke ne zapisujejo na semafor. Cilj je prvi zapreti vse številke.

- Določene številke: 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye.
- Zapiranje številke: Določeno številko je treba zadeti trikrat, da se zapre. Enojni zadetek šteje kot en zadetek, dvojni kot dva in trojni kot trije.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki zapre vse številke.
- Razlike med tremi možnostmi:
- N00: Za začetek igre ni potreben določen vrstni red.
- N20: Začnite s tremi zadetki številke 20, nato po vrsti zadnite 19, 18, 17, 16, 15 in bullseye.
- N25: Začnite s tremi zadetki bullseyeja, nato po vrsti zadnite 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G05 Cut Throat Cricket

Možnosti: C00, C20, C25

Igralci poskušajo zapreti določene številke in dodeljevati točke nasprotnikom. Cilj je prvi zapreti vse številke in imeti manj točk kot nasprotniki.

- Določene številke: 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye.
- Zapiranje številke: Določeno številko je treba zadeti trikrat, da se zapre. Enojni zadetek šteje kot en zadetek, dvojni kot dva in trojni kot trije.
- Dodeljevanje točk (pravilo »Cut-Throat«): Ko igralec zapre številko, nadaljnji zadetki te številke prinesejo točke nasprotnikom, ki je še niso zaprl. Nasprotnik, ki je številko prav tako zaprl, ne prejme dodatnih oznak.
- Zmaga: Zmaga igralec z najmanj točkami, ko so zaprte vse številke.
- Razlike med tremi možnostmi:
- C00: Za začetek igre ni potreben določen vrstni red.
- C20: Začnite s tremi zadetki številke 20, nato po vrsti zadnite 19, 18, 17, 16, 15 in bullseye.
- C25: Začnite s tremi zadetki bullseyeja, nato po vrsti zadnite 15, 16, 17, 18, 19 in 20.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G06 Killer Cricket

Možnosti: H00, H20, H25

Igralci poskušajo zapreti določene številke in nasprotnikom odvzeti življenja. Cilj je prvi zapreti vse številke.

- Določene številke: 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye.
- Zapiranje številke: Določeno številko je treba zadeti trikrat, da se zapre. Enojni zadetek šteje kot en zadetek, dvojni kot dva in trojni kot trije.
- Odvzemanje življenj: Ko igralec zapre številko z več kot tremi zadetki, lahko odvzame življenja nasprotnikom, ki te številke še niso zaprl. Primer za številko 15: Igralec 1 ima en ali dva zadetka, na vrsti pa je Igralec 2. Igralec 1 izgubi eno življenje, če Igralec 2 zapre številko z več kot tremi zadetki v katerem od naslednjih primerov:
- Igralec 2 ima že en zadetek in zadene trojni 15 (trije zadetki).
- Igralec 2 ima že dva zadetka in zadene dvojni 15 (dva zadetka) ali trojni 15 (trije zadetki).

Če je nasprotnik številko prav tako zaprl, ne izgubi življenja. Če ima Igralec 1 že tri zadetke, to nanj ne vpliva.

- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki zapre številke od 15 do 20 in bullseye.
- Razlike med tremi možnostmi:
- H00: Za začetek igre ni potreben določen vrstni red.
- H20: Začnite s tremi zadetki številke 20, nato po vrsti zadnite 19, 18, 17, 16, 15 in bullseye.
- H25: Začnite s tremi zadetki bullseyeja, nato po vrsti zadnite 15, 16, 17, 18, 19 in 20.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G07 Low Pitch Cricket

Možnosti: L00, L20, L25

Igralci poskušajo zapreti določene številke in z nadaljnjimi zadetki zbrati čim več točk. Cilj je prvi zapreti vse številke in imeti več točk kot nasprotnik. Igra je podobna igri G03 Score Cricket, vendar uporablja številke od 1 do 6 in bullseye.

- Določene številke: 1, 2, 3, 4, 5, 6 in bullseye.
- Zapiranje številke: Določeno številko je treba zadeti trikrat, da se zapre. Enojni, dvojni in trojni zadetek štejejo kot en, dva oziroma trije zadetki.
- Zbiranje točk: Ko igralec zapre številko, lahko za nadaljnje zadetke te številke prejema točke. Ko na primer zapre številko 6, je enojni zadetek 6 vreden 6 točk, dvojni 12 in trojni 18 točk. Ko vsi igralci zaprejo isto številko, nihče več ne more doseči točk na tej številki.
- Zmaga: Zmaga igralec z največ točkami, ko so zaprte vse številke.
- Razlike med tremi možnostmi:
- L00: Za začetek igre ni potreben določen vrstni red.
- L20: Začnite s tremi zadetki številke 6, nato po vrsti zadnite 5, 4, 3, 2, 1 in bullseye.
- L25: Začnite s tremi zadetki bullseyeja, nato po vrsti zadnite 1, 2, 3, 4, 5 in 6.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G08 Round Clock

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

Igralci morajo zadeti vsako številko na tarči v pravilnem vrstnem redu. Zmaga prvi igralec, ki uspešno zadene vse številke. Vsak igralec v potezi vrže tri puščice, vendar ne sme nadaljevati na naslednjo številko, dokler puščica ne zadene segmenta trenutne ciljne številke.

- Zmaga: Zmaga igralec, ki zadene vse ciljne številke.
- Razlike med možnostmi:
- 105, 110, 115, 120: Vrstni red se začne pri 1 in nadaljuje do 5, 10, 15 oziroma 20. Veljajo zadetki v enojni, dvojni in trojni obroč.
- 205, 210, 215, 220: Vrstni red se začne pri 1 in nadaljuje do 5, 10, 15 oziroma 20. Veljajo samo zadetki v dvojni obroč.
- 305, 310, 315, 320: Vrstni red se začne pri 1 in nadaljuje do 5, 10, 15 oziroma 20. Veljajo samo zadetki v trojni obroč.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G09 Shoot Out

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

Igralci poskušajo zadeti ciljno številko in odšteti točke od določene začetne vrednosti. Cilj je prvi doseči nič.

- Začetne točke: Možnosti označujejo začetne točke. Na primer, -05 pomeni pet točk.
- Ciljna številka: Igralci poskušajo zadeti ciljno številko, ki se naključno prikaže na zaslonu LCD.
- Odštevanje točk: Enojni, dvojni in trojni obroč se štejejo kot 1 točka in se odštejejo od začetnega rezultata.
- Zgrešen met: Če igralec ne vrže puščice v 10 sekundah, se met šteje kot zgrešen.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki začetni rezultat zmanjša na 0.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G10 Shanghai

Možnosti: 101, 105, 110, 115

Igralci morajo zadeti vsako številko na tarči v pravilnem vrstnem redu. Zmaga igralec, ki uspešno zadene vse številke in doseže največ točk. Vsako ciljno številko je mogoče poskusiti zadeti samo enkrat. Točke se seštevajo, ko igralec zadene ciljno številko. Če jo zgreši, nima več možnosti zadeti tega območja.

- Zmaga: Zmaga igralec, ki zadene vse ciljne številke in ima največ točk.
- Razlike med možnostmi:
 - 101: Vrstni red se začne pri 1 in nadaljuje do 20 in bullseyeja.
 - 105: Vrstni red se začne pri 5 in nadaljuje do 20 in bullseyeja.
 - 110: Vrstni red se začne pri 10 in nadaljuje do 20 in bullseyeja.
 - 115: Vrstni red se začne pri 15 in nadaljuje do 20 in bullseyeja.

G11 Halve It

Možnosti: H12

Igralci morajo zadeti ciljne številke, prikazane na zaslonu LCD. Vrstni red je naslednji:

- Najprej 12, 13 in 14; veljajo zadetki v enojni, dvojni in trojni obroč.
- Nato dvojni obroč katere koli številke.
- Zatam 15, 16, 16; veljajo zadetki v enojni, dvojni in trojni obroč.
- Nato trojni obroč katere koli številke.
- Zatam 18, 19 in 20; veljajo zadetki v enojni, dvojni in trojni obroč.
- Nazadnje bullseye.

V tej igri se točke seštevajo. Če igralec v krogu z vsemi tremi puščicami zgreši določen cilj, se njegove točke prepolovijo.

- Zmaga: Zmaga igralec, ki zadene vse ciljne številke in doseže največ točk.

G12 High Score

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

Igralci začnejo pri nič in prištevajo točke za vsako vrženo puščico. Cilj je do konca igre zbrati največ točk. Število krogov določijo z izbiro možnosti. Vsi igralci začnejo z nič točkami. V vsakem krogu igralec vrže tri puščice, točke vsakega zadetka pa se prištejejo skupnemu rezultatu igralca.

- Zmaga: Zmaga igralec z največ točkami po določenem številu krogov.

G13 Over (znana tudi kot: Legs Over)

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

Igralci začnejo pri nič in prištevajo točke svojih metov, da presežejo ciljni rezultat in ohranijo življenje. Cilj je ostati zadnji igralec z življenjem.

- Začetna življenja: Možnosti določajo začetno število življenj igralcev.
- Začetni rezultat: Igralci začnejo z rezultatom, ki se naključno določi in prikaže na zaslonu LCD.
- Ciljni rezultat: Začetni ciljni rezultat se naključno določi in prikaže na zaslonu LCD. Ko igralec v krogu doseže višji skupni rezultat, ta postane nov ciljni rezultat, ki ga morajo drugi igralci preseči.
- Prištevane točk: V vsakem krogu igralci vržejo tri puščice in seštevajo dosežene točke.

- Izguba življenj: Vsak igralec naj poskuša doseči rezultat, ki je enak ali višji od najvišjega rezultata, doseženega v prejšnjem krogu; sicer izgubi eno življenje.
- Zmaga: Zmaga zadnji igralec, ki mu ostane življenje.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G14 Under (znana tudi kot: Legs Under)

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

Igralci začnejo pri nič in seštevajo točke svojih metov, vendar morajo ostati pod ciljnim rezultatom, da ohranijo življenja. Cilj je ostati zadnji igralec z življenjem.

- Začetna življenja: Možnosti določajo začetno število življenj igralcev.
- Začetni rezultat: Igralci začnejo z rezultatom, ki se naključno določi in prikaže na zaslonu LCD.
- Ciljni rezultat: Ko igralec v krogu doseže nižji skupni rezultat, ta postane nov ciljni rezultat, ki ga morajo drugi igralci doseči.
- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralci vržejo tri puščice in seštejejo dosežene točke.
- Izguba življenj: Vsak igralec naj poskuša doseči rezultat, ki je enak ali nižji od najnižjega rezultata, doseženega v prejšnjem krogu; sicer izgubi eno življenje.
- Zmaga: Zmaga zadnji igralec, ki mu ostane življenje.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G15 Big-6

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

Igralci poskušajo zadeti ciljni segment, da ohranijo svoja življenja. Cilj je ostati zadnji igralec z življenjem.

- Začetna življenja: Možnosti določajo začetno število življenj igralcev.
- Prvi cilj: Prvi igralec poskuša zadeti enojni segment številke 6.
- Določitev novega cilja: V vsakem krogu igralci vržejo tri puščice.
- Če prvi igralec zadane enojni segment številke 6 s prvo ali drugo puščico, lahko s tretjo puščico določi cilj za nasprotnika.
- Če prvi igralec enojni segment številke 6 zadane šele s tretjo puščico, se za nasprotnike naključno izbere nova ciljna številka.
- Če prvi igralec ne zadane enojnega segmenta številke 6, izgubi eno življenje.
- Domino učinek: Naslednji igralec mora zadeti cilj, ki mu je bil določen. Če mu uspe, določi nov cilj za naslednjega igralca.
- Izguba življenj: Igralec izgubi eno življenje, če v svojem krogu zgreši dodeljeni ciljni segment.
- Zmaga: Zmaga zadnji igralec, ki mu ostane življenje.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G16 Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Igralci najprej določijo, na katero barvo bodo ciljali. Začnejo pri nič in točke zbirajo z zadetki svoje barve ali bullseyeja. Cilj je prvi doseči vnaprej določeni ciljni rezultat.

- Referenčna barva: Referenčna barva je barva enojnega obroča. Če prvi igralec na primer zadene številko 20, je njegova barva modra, ne glede na to, ali zadene enojni, dvojni ali trojni obroč.
- Barve igralcev: Prvi igralec vrže eno puščico, da določi ciljno barvo. Igralci z lihih številkami (1, 3, 5, 7) dobijo enako barvo kot prvi igralec. Igralci s sodimi številkami (2, 4, 6, 8) dobijo drugo barvo. Če igralec zadene bullseye, mora vreči znova, da določi barvo.
- Ciljni rezultat: Glede na izbrano možnost je ciljni rezultat 100, 200, 300, 400 ali 500.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.
- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištejejo skupnemu rezultatu igralca. Zadelek nasprotnikove barve ne prinese točk.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki doseže ali preseže ciljni rezultat.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G17 Bonus Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Igralci najprej določijo, na katero barvo bodo ciljali. Začnejo pri nič in točke zbirajo z zadetki svoje barve ali bullseyeja. Ko igralec zadene nasprotnikovo barvo, se točke prištejejo rezultatu nasprotnika. Cilj je prvi doseči vnaprej določeni ciljni rezultat.

- Referenčna barva: Referenčna barva je barva enojnega obroča. Če prvi igralec na primer zadene številko 20, je njegova barva modra, ne glede na to, ali zadene enojni, dvojni ali trojni obroč.
- Barve igralcev: Prvi igralec vrže eno puščico, da določi ciljno barvo. Igralci z lihih številkami (1, 3, 5, 7) dobijo enako barvo kot prvi igralec. Igralci s sodimi številkami (2, 4, 6, 8) dobijo drugo barvo. Če igralec zadene bullseye, mora vreči znova, da določi barvo.
- Ciljni rezultat: Glede na izbrano možnost je ciljni rezultat 100, 200, 300, 400 ali 500.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.
- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištejejo skupnemu rezultatu igralca.
- Prenos točk: Ko igralec zadene nasprotnikovo barvo, se točke prištejejo rezultatu nasprotnika.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki doseže ali preseže ciljni rezultat.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G18 Correctional Color

Možnosti: 100, 200, 300, 400, 500

Igralci najprej določijo, na katero barvo bodo ciljali. Začnejo pri nič in točke zbirajo z zadetki svoje barve ali bullseyeja. Ko zadenejo nasprotnikovo barvo, se ustrezne točke odštejejo od njihovega rezultata. Cilj je prvi doseči vnaprej določeni ciljni rezultat.

- Referenčna barva: Referenčna barva je barva enojnega obroča. Če prvi igralec na primer zadene številko 20, je njegova barva modra, ne glede na to, ali zadene enojni, dvojni ali trojni obroč.
- Barve igralcev: Prvi igralec vrže eno puščico, da določi ciljno barvo. Igralci z lihih številkami (1, 3, 5, 7) dobijo enako barvo kot prvi igralec. Igralci s sodimi številkami (2, 4, 6, 8) dobijo drugo barvo. Če igralec zadene bullseye, mora vreči znova, da določi barvo.
- Ciljni rezultat: Glede na izbrano možnost je ciljni rezultat 100, 200, 300, 400 ali 500.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.

- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištejejo skupnemu rezultatu igralca.
- Odštevanje točk: Ko igralec zadene nasprotnikovo barvo, se ustrezne točke odštejejo od njegovega rezultata.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki doseže ali preseže ciljni rezultat.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G19 No Score Color

Možnosti: 003, 004, 005, 006, 007

Igralci najprej določijo, na katero barvo bodo ciljali. Življenja pridobijo, ko zadenejo svojo barvo ali bullseye, izgubijo pa jih, ko zadenejo nasprotnikovo barvo. Cilj je ostati zadnji igralec z življenjem.

- Referenčna barva: Referenčna barva je barva enojnega obroča. Če prvi igralec na primer zadene številko 20, je njegova barva modra, ne glede na to, ali zadene enojni, dvojni ali trojni obroč.
- Barve igralcev: Prvi igralec vrže eno puščico, da določi ciljno barvo. Igralci z lihiimi številkami (1, 3, 5, 7) dobijo enako barvo kot prvi igralec. Igralci s sodimi številkami (2, 4, 6, 8) dobijo drugo barvo. Če igralec zadene bullseye, mora vreči znova, da določi barvo.
- Začetna življenja: Možnosti določajo začetno število življenj igralcev.
- Pridobivanje/izguba življenj: Vsak igralec v krogu vrže tri puščice. Zadelek svoje barve ali bullseyeja prinese eno dodatno življenje. Zadelek nasprotnikove barve igralcu odvzame eno življenje.
- Zmaga: Zmaga zadnji igralec, ki mu ostane življenje.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G20 Free-Dart Color

Možnosti: 005, 010, 015, 020

Igralci najprej določijo, na katero barvo bodo ciljali. Začnejo pri nič in seštevajo točke svojih metov. Cilj je doseči največ točk.

- Referenčna barva: Referenčna barva je barva enojnega obroča. Če prvi igralec na primer zadene številko 20, je njegova barva modra, ne glede na to, ali zadene enojni, dvojni ali trojni obroč.
- Barve igralcev: Prvi igralec vrže eno puščico, da določi ciljno barvo. Igralci z lihiimi številkami (1, 3, 5, 7) dobijo enako barvo kot prvi igralec. Igralci s sodimi številkami (2, 4, 6, 8) dobijo drugo barvo. Če igralec zadene bullseye, mora vreči znova, da določi barvo.
- Število puščic: Možnosti določajo skupno število puščic za vsakega igralca.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.
- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištejejo skupnemu rezultatu igralca. Zadelek nasprotnikove barve ne prinese točk.
- Zmaga: Zmaga igralec z največ točkami.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

G21 Shooting I

Vsak igralec vrže tri puščice in točke se seštevajo. Igralec z največ točkami v krogu zmaga krog. Igra se nadaljuje, dokler en igralec ne zmaga skupno 7 krogov.

- Zmaga: Končni zmagovalec je igralec, ki zmaga 7 krogov.

G22 Shooting II

Vsak igralec vrže tri puščice in točke se seštejejo. Igralec z največ točkami v krogu zmaga krog. Igra se nadaljuje, dokler en igralec ne zmaga skupno 7 krogov. Veljajo samo enojna, dvojna in trojna polja števil 15, 16, 17, 18, 19 in 20 ter enojni in dvojni bullseye.

- Zmaga: Končni zmagovalec je igralec, ki zmaga 7 krogov.

G23 Shooting III

Vsak igralec vrže tri puščice in točke se seštejejo. Igralec z največ točkami v krogu zmaga krog. Vendar igra traja samo sedem krogov.

- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki zmaga 4 kroge.

G24 Shooting IV

Vsak igralec vrže tri puščice in točke se seštejejo. Igralec z največ točkami v krogu zmaga krog. Igra traja samo sedem krogov. Veljajo samo enojna, dvojna in trojna polja števil 15, 16, 17, 18, 19 in 20 ter enojni in dvojni bullseye.

- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki zmaga 4 kroge.

G25 Gotcha

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

Igralci začnejo pri nič in prištevajo točke metov, da dosežejo ciljni rezultat. Do »Gotcha« pride, ko nasprotnik doseže enak rezultat. Cilj je prvi doseči vnaprej določeni ciljni rezultat.

- Ciljni rezultat: Glede na izbrano možnost je ciljni rezultat 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 ali 901.
- Začetek pri nič: Vsi igralci začnejo z nič točkami.
- Prištevanje točk: V vsakem krogu igralec vrže tri puščice. Točke vsakega zadetka se prištevajo skupnemu rezultatu igralca.
- Gotcha: Če je rezultat igralca popolnoma enak rezultatu prejšnjega igralca, je »Gotcha« uspešen in rezultat igralca, ki je pravkar vrgel, se ponastavi na nič.
- Bust: Če igralec doseže več točk, kot jih potrebuje za ciljni rezultat, nastopi bust in rezultat se povrne na stanje ob začetku kroga.
- Zmaga: Zmaga prvi igralec, ki doseže natančno ciljni rezultat.
- Hendikep: Vsak igralec lahko z gumbom »HANDICAP/ELIMINATE« nastavi različne možnosti in aktivira funkcijo hendikepa.

6. poglavje: Pomembna opomba

1. Med prevozom ali običajno uporabo se lahko točkovni segmenti tarče začasno zataknejo, zaradi česar tarča »zamrzne«. V tem primeru se samodejno aktivira vgrajena funkcija samodiagnostike računalnika e-BOARD. Tarča izvede samopreizkus, da ugotovi, kateri segment se je zataknil. Na zaslonu se prikaže sporočilo o napaki z opisom »zamrznjenega« gumba ali segmenta.

A. Glede na prikaz na zaslonu poiščite »zamrznjeni« segment.

B. Čvrsto pritisnite »zamrznjeni« segment, dokler se ne sprostí in se ne začne prosto premikati. Ko se segmenti sprostijo, mora sporočilo o napaki izginiti, tarča pa mora znova delovati normalno.



2. Ta igra je namenjena samo puščicam z mehko konico. Nikoli ne uporabljajte puščic z jekleno konico ali daljših puščic z mehko konico (največja dolžina: 2,5 cm).

3. Elektronski in mehanski deli potrebujejo čas za odziv med meti. Če sta meta izvedena prehitro drug za drugim, izvlecite drugo puščico in vrzite znova, da se rezultat pravilno zabeleži.

4. Pri metanju puščic ne uporabljajte prekomerne sile. Premočni meti pogosto povzročijo lomljenje konic in prekomerno obrabo tarče.

Koristen nasvet: Da se konice puščic ne bi zrahljale, pri izvlečenju puščico zavrtite v desno (v smeri urinega kazalca). Tako jo boste lažje odstranili, konica pa bo zdržala dlje.

