

ELEKTRONISK PILTAVLA

Artikelnummer 881

[Bruksanvisning och spelregler](#)



Tack för att du har valt denna elektroniska piltavla!

Innehåll

1. Produktintroduktion

2. Installation

- 2.1 Monteringsanvisningar
- 2.2 Strömförsörjning

3. Poängregler

4. Användning

- 4.1 Knappfunktioner
- 4.2 LCD-skärm
- 4.3 Ljudlista

5. Spelregler: G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Viktig information

Varning: Av säkerhetsskäl får barn endast använda produkten under uppsikt av en vuxen. Läs bruksanvisningen noggrant och spara den för framtida bruk.

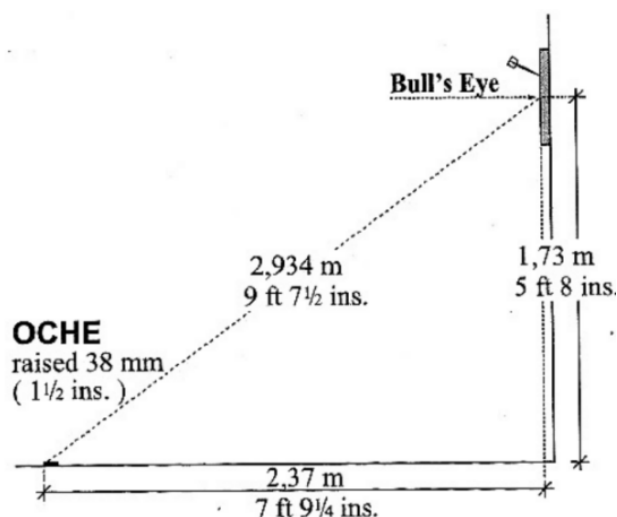
Avsnitt 1: Produktintroduktion

- Produktens mått: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Denna elektroniska piltavla har 25 spel med 157 alternativ.
- Upp till 8 spelare kan spela samtidigt.
- Produkten håller automatiskt reda på poängen och meddelar dem med röstmeddelanden.

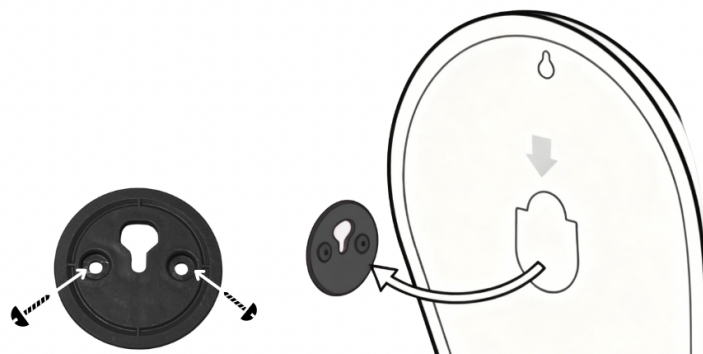
Avsnitt 2: Installation

2.1 Monteringsanvisningar

- Höjd: Mitten av bullseye ska vara 1,73 m över golvet.
- Avstånd till piltavlan: Det horisontella avståndet från piltavlans framsida till kastlinjens framkant ska vara 2,37 m.
- Montera piltavlan: Fäst monteringsfästet på väggen med de två skruvarna. Använd väggpluggar om skruvarna inte fästs i en regel. Häng piltavlan på fästet och kontrollera att den sitter stadigt mot väggen.



I bilden betyder "Bull's Eye" mitten av bullseye. "Oche raised 38 mm (1½ ins.)" betyder att kastlinjen är upphöjd 38 mm (1½ tum).

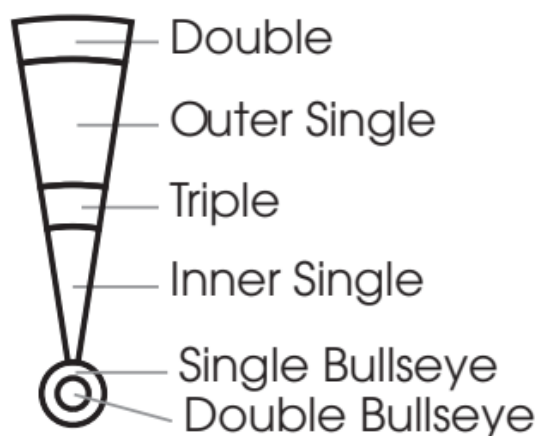


2.2 Strömförsörjning

- Piltavlan drivs med 3 AAA-batterier på 1,5 V (ingår inte). Öppna batterifacket på baksidan för att sätta i batterierna.
- Piltavlan kan även strömförsörjas med en USB-C-kabel (ingår inte).

Avsnitt 3: Poängregler

Segment	Poäng
Dubbelring	Poäng × 2
Yttre enkelring	Poäng × 1
Trippelring	Poäng × 3
Inre enkelring	Poäng × 1
Enkel bullseye	$25 \times 1 = 25$
Dubbel bullseye	$25 \times 2 = 50$



Avsnitt 4: Användning

4.1 Knappfunktioner

Knappen "GAME/POWER"

- Ström: Tryck kort för att slå på; håll knappen intryckt för att stänga av. Automatisk viloläge aktiveras efter mer än 10 minuters inaktivitet.
- Välja spel: Tryck kort för att välja ett spel från G01 till G25.
- Avsluta: Spelaren kan trycka på knappen för att avsluta spelet.

Knappen "OPTION/SCORE"

- Välja alternativ: Tryck kort för att välja alternativ.
- Kontrollera poäng: Tryck upprepade gånger under spelet för att visa alla spelares poäng. Om ingen knapp trycks in på 2 sekunder återgår skärmen automatiskt till spelets normalläge.

Knappen "PLAYER/MISS"

- Välja antal spelare: Tryck kort för att välja mellan enspelarläge och upp till 8 spelare.
- Registrera miss: Tryck kort under spelet för att registrera 0 poäng för pilar som hamnar utanför målområdena.

Knappen "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handikapp: Använd knappen för att ställa in olika svårighetsnivåer för varje spelare genom att ändra alternativen i enskilda spel. Vissa spel har ingen handikappfunktion.
- Radera poäng: Under spelet kan spelarna ångra poängen för en pil som redan registrerats men som inte fastnat ordentligt och har fallit ut.

Knappen "SOUND/DOUBLE"

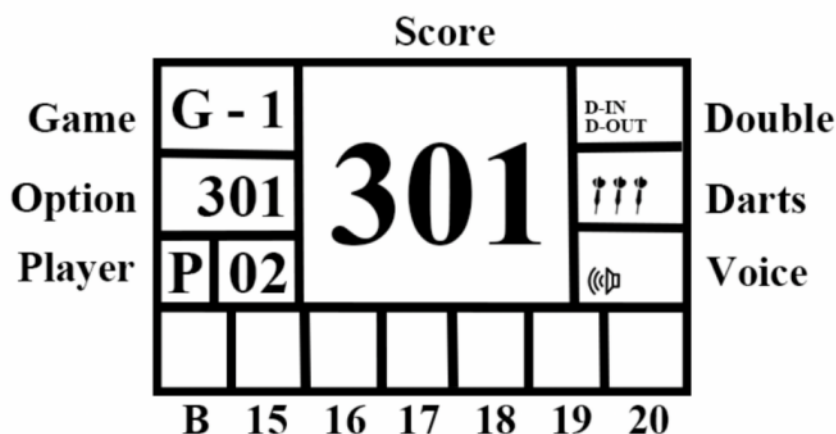
- Ljud: Håll knappen intryckt i 3 sekunder för att slå på eller av ljudet. En synlig ljudikon betyder att ljudet är på; när ikonen saknas är ljudet av.
- Double: Funktionen gäller endast för "G01 Count Down" och aktiverar lägena "Double In" och "Double Out".

Knappen "START/NEXT"

- Starta: Tryck efter inställningarna för att starta ett spel.
- Nästa: Tryck under spelet för att gå vidare till nästa spelare.

4.2 LCD-skärm

LCD-skärmen visar spelinformation och poäng.



Bildens beteckningar: Score = poäng; Game = spel; Option = alternativ; Player = spelare; Double = dubbel; Darts = pilar; Voice = röst; B = bullseye.

4.3 Ljudlista

Nr	Ljud	Beskrivning	Ljudtyp
1	Ljudeffekten "Dididi"	Ljud när ett giltigt kast görs i ett Cricket-spel	Ljudeffekt
2	Krossat glas	Ljud vid ett ogiltigt kast	Ljudeffekt
3	Negativt metalljud	Ljud när fel knapp trycks in	Ljudeffekt
4	Metalljud	Ljud när rätt knapp trycks in	Ljudeffekt
5	Explosion	Varnar för bust när återstående poäng blir mindre än noll	Ljudeffekt
6	Triple	Pilen träffar trippelringen	Röst
7	Double	Pilen träffar dubbelringen	Röst
8	Bullseye	Pilen träffar den enkla bullseye-ringen	Röst
9	Dubbel bullseye	Pilen träffar den dubbla bullseye-ringen	Röst
10	Nästa spelare	Meddelar att det är nästa spelares tur	Röst
11	Vinnare	Meddelar vinnaren	Röst

Avsnitt 5: Spelregler

G01 Count Down

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

Spelarna börjar med en bestämd poängsumma och drar av poängen för sina kast tills de når exakt noll. Målet är att nå noll först.

- Startpoäng: Beroende på valt alternativ börjar spelarna med 301, 501, 601, 701, 801, 901 eller 999 poäng.
- Dra av poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen dras av från spelarens aktuella totalsumma.
- Bust: Om en spelare får fler poäng än vad som krävs för att nå noll avslutas omgången och poängen återställs till summan vid omgångens början.
- Vinna: Den första spelaren som når exakt noll vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.
- Double: Spelaren kan aktivera Double-lägena med knappen "SOUND/DOUBLE":
- Double In: Spelaren måste träffa ett dubbelsegment för att börja spelet.
- Double Out: Spelaren måste träffa dubbelsegment för att få poängen till exakt noll. En pil som sänker poängen under 1 innebär bust.
- Double In & Out: Spelaren måste träffa dubbelsegment för att börja och avsluta spelet. En pil som sänker poängen under 1 innebär bust.

G02 Count Up

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

Spelarna börjar på noll och lägger till poängen från sina pilar tills de når målsumman. Målet är att först nå den förinställda målsumman.

- Målsumma: Beroende på valt alternativ är målsumman 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 eller 900.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägg till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till spelarens totalsumma.
- Vinna: Den första spelaren som når eller överskrider målsumman vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G03 Score Cricket (även: Standard Cricket)

Alternativ: E00, E20, E25

Spelarna försöker stänga de angivna numren och därefter samla så många poäng som möjligt med ytterligare träffar. Målet är att först stänga alla nummer och ha fler poäng än motståndaren.

- Angivna nummer: 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye.
- Stänga ett nummer: Ett angivet nummer måste träffas tre gånger för att stängas. En enkel räknas som en träff, en dubbel som två och en trippel som tre träffar.
- Samla poäng: När en spelare har stängt ett nummer kan spelaren samla poäng genom ytterligare träffar på numret. Exempel: när 20 har stängts ger en enkel 20 poäng, en dubbel 40 och en trippel 60. När alla spelare har stängt samma nummer kan ingen längre få poäng på det numret.
- Vinna: Spelaren med högst poäng när alla nummer har stängts vinner.

- Skillnader mellan de 3 alternativen:
- E00: Ingen bestämd ordning krävs.
- E20: Börja med tre träffar på nummer 20 och träffa sedan 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye i tur och ordning.
- E25: Börja med tre träffar på bullseye och träffa sedan 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G04 Simple Cricket (även: No Score Cricket)

Alternativ: N00, N20, N25

Spelarna försöker stänga de angivna numren, men inga poäng registreras på resultattavlan. Målet är att först stänga alla nummer.

- Angivna nummer: 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye.
- Stänga ett nummer: Ett angivet nummer måste träffas tre gånger för att stängas. En enkel räknas som en träff, en dubbel som två och en trippel som tre träffar.
- Vinna: Den första spelaren som stänger alla nummer vinner.
- Skillnader mellan de 3 alternativen:
- N00: Ingen bestämd ordning krävs.
- N20: Börja med tre träffar på nummer 20 och träffa sedan 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye i tur och ordning.
- N25: Börja med tre träffar på bullseye och träffa sedan 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G05 Cut Throat Cricket

Alternativ: C00, C20, C25

Spelarna försöker stänga de angivna numren och tilldela motståndarna poäng. Målet är att först stänga alla nummer och ha färre poäng än motståndarna.

- Angivna nummer: 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye.
- Stänga ett nummer: Ett angivet nummer måste träffas tre gånger för att stängas. En enkel räknas som en träff, en dubbel som två och en trippel som tre träffar.
- Tilldela poäng ("Cut-Throat"-regeln): När en spelare har stängt ett nummer ger ytterligare träffar på numret poäng till motståndare som ännu inte har stängt det. En motståndare som redan stängt numret får inga ytterligare markeringar.
- Vinna: Spelaren med lägst poäng när alla nummer har stängts vinner.
- Skillnader mellan de 3 alternativen:
- C00: Ingen bestämd ordning krävs.
- C20: Börja med tre träffar på nummer 20 och träffa sedan 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye i tur och ordning.
- C25: Börja med tre träffar på bullseye och träffa sedan 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G06 Killer Cricket

Alternativ: H00, H20, H25

Spelarna försöker stänga de angivna numren och ta liv från motståndarna. Målet är att först stänga alla nummer.

- Angivna nummer: 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye.
- Stänga ett nummer: Ett angivet nummer måste träffas tre gånger för att stängas. En enkel räknas som en träff, en dubbel som två och en trippel som tre träffar.
- Ta liv: När en spelare har stängt ett nummer med fler än tre träffar kan spelaren ta liv från motståndare som inte har stängt numret. Exempel med nummer 15: spelare 1 har en eller två träffar och det är spelare 2:s tur. Spelare 1 förlorar ett liv om spelare 2 stänger numret med fler än tre träffar genom något av följande:
 - Spelare 2 har redan en träff och träffar en trippel 15 (tre träffar).
 - Spelare 2 har redan två träffar och träffar en dubbel 15 (två träffar) eller en trippel 15 (tre träffar).

Om motståndaren också har stängt numret tas inga liv. Om spelare 1 redan har tre träffar påverkas spelaren inte.

- Vinna: Den första spelaren som stänger nummer 15 till 20 och bullseye vinner.
- Skillnader mellan de 3 alternativen:
 - H00: Ingen bestämd ordning krävs.
 - H20: Börja med tre träffar på nummer 20 och träffa sedan 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye i tur och ordning.
 - H25: Börja med tre träffar på bullseye och träffa sedan 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G07 Low Pitch Cricket

Alternativ: L00, L20, L25

Spelarna försöker stänga de angivna numren och därefter samla så många poäng som möjligt med ytterligare träffar. Målet är att först stänga alla nummer och ha fler poäng än motståndaren. Spelet liknar G03 Score Cricket, men använder numren 1 till 6 och bullseye.

- Angivna nummer: 1, 2, 3, 4, 5, 6 och bullseye.
- Stänga ett nummer: Ett angivet nummer måste träffas tre gånger för att stängas. En enkel räknas som en träff, en dubbel som två och en trippel som tre träffar.
- Samla poäng: När en spelare har stängt ett nummer kan spelaren samla poäng genom ytterligare träffar på numret. Exempel: när 6 har stängts ger en enkel 6 poäng, en dubbel 12 och en trippel 18. När alla spelare har stängt samma nummer kan ingen längre få poäng på det numret.
- Vinna: Spelaren med högst poäng när alla nummer har stängts vinner.
- Skillnader mellan de 3 alternativen:
 - L00: Ingen bestämd ordning krävs.
 - L20: Börja med tre träffar på nummer 6 och träffa sedan 5, 4, 3, 2, 1 och bullseye i tur och ordning.
 - L25: Börja med tre träffar på bullseye och träffa sedan 1, 2, 3, 4, 5 och 6 i tur och ordning.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G08 Round Clock

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

Spelarna ska träffa varje nummer på piltavlan i rätt ordning. Den första spelaren som träffar alla nummer vinner. Varje spelare kastar tre pilar per omgång, men får gå vidare till nästa nummer först när en pil träffar segmentet för det aktuella målnumret.

- Vinna: Spelaren som träffar alla målnummer vinner.

- Skillnader mellan alternativen:
- 105, 110, 115, 120: Ordningen börjar på 1 och fortsätter till 5, 10, 15 respektive 20. Enkel-, dubbel- och trippelringar gäller.
- 205, 210, 215, 220: Ordningen börjar på 1 och fortsätter till 5, 10, 15 respektive 20. Endast dubbelringar gäller.
- 305, 310, 315, 320: Ordningen börjar på 1 och fortsätter till 5, 10, 15 respektive 20. Endast trippelringar gäller.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G09 Shoot Out

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

Spelarna försöker träffa målnumret och dra av poäng från den förinställda startpoängen. Målet är att först nå noll.

- Startpoäng: Alternativen anger startpoängen. Exempelvis betyder -05 fem poäng.
- Målnummer: Spelarna försöker träffa det målnummer som visas slumpmässigt på LCD-skärmen.
- Dra av poäng: Enkel-, dubbel- och trippelringar räknas alla som 1 poäng och dras av från startpoängen.
- Miss: Om en spelare inte kastar inom 10 sekunder räknas kastet som en miss.
- Vinna: Den första spelaren som minskar startpoängen till 0 vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G10 Shanghai

Alternativ: 101, 105, 110, 115

Spelarna ska träffa varje nummer på piltavlan i rätt ordning. Den första spelaren som träffar alla nummer och får högst poäng vinner. Varje målnummer får bara försökas en gång. Poäng läggs till när en spelare träffar målnumret. Vid miss finns inget nytt försök på det området.

- Vinna: Spelaren som träffar alla målnummer och får högst poäng vinner.
- Skillnader mellan alternativen:
- 101: Ordningen börjar på 1 och fortsätter till 20 och bullseye.
- 105: Ordningen börjar på 5 och fortsätter till 20 och bullseye.
- 110: Ordningen börjar på 10 och fortsätter till 20 och bullseye.
- 115: Ordningen börjar på 15 och fortsätter till 20 och bullseye.

G11 Halve It

Alternativ: H12

Spelarna ska träffa målnumren som visas på LCD-skärmen. Ordningen är:

- Först 12, 13 och 14; enkel-, dubbel- och trippelringar gäller.
- Därefter dubbelringarna på ett valfritt nummer.
- Sedan 15, 16, 16; enkel-, dubbel- och trippelringar gäller.
- Därefter trippelringarna på ett valfritt nummer.
- Sedan 18, 19 och 20; enkel-, dubbel- och trippelringar gäller.
- Slutligen bullseye.

Poängen läggs till i detta spel. Om en spelare missar målet med alla tre pilar under en omgång halveras poängen.

- Vinna: Spelaren som träffar alla målnummer och får högst poäng vinner.

G12 High Score

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

Spelarna börjar på noll och lägger till poängen för varje kastad pil. Målet är att ha högst poäng när spelet är slut. Alternativet anger hur många omgångar som spelas. Alla spelare börjar med noll poäng. Varje spelare kastar tre pilar per omgång, och poängen från varje träff läggs till totalsumman.

- Vinna: Spelaren med högst poäng efter det inställda antalet omgångar vinner.

G13 Over (även: Legs Over)

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

Spelarna börjar på noll och lägger ihop pilarnas poäng för att överträffa målsumman och behålla sina liv. Målet är att vara den sista spelaren med liv kvar.

- Startliv: Alternativen anger spelarnas antal startliv.
- Startpoäng: Spelarnas poäng väljs slumpmässigt och visas på LCD-skärmen.
- Målsumma: En poängsumma väljs slumpmässigt på LCD-skärmen. När en spelare får en högre totalsumma under en omgång blir den nya målsumman som övriga spelare ska försöka överträffa.
- Lägg till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång och summerar poängen.
- Förlora liv: Varje spelare ska försöka få en poängsumma som är lika med eller högre än den högsta summa som tidigare uppnåtts under en omgång. Annars förlorar spelaren ett liv.
- Vinna: Den sista spelaren med liv kvar vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G14 Under (även: Legs Under)

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

Spelarna börjar på noll och lägger ihop pilarnas poäng, men måste hålla sig under målsumman för att behålla sina liv. Målet är att vara den sista spelaren med liv kvar.

- Startliv: Alternativen anger spelarnas antal startliv.
- Startpoäng: En poängsumma väljs slumpmässigt för spelarna och visas på LCD-skärmen.
- Målsumma: När en spelare får en lägre totalsumma under en omgång blir den nya målsumman som de andra ska klara.
- Lägg till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång och summerar poängen.
- Förlora liv: Varje spelare ska försöka få en poängsumma som är lika med eller lägre än den lägsta summa som tidigare uppnåtts under en omgång. Annars förlorar spelaren ett liv.
- Vinna: Den sista spelaren med liv kvar vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G15 Big-6

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

Spelarna försöker träffa målsegmentet för att behålla sina liv. Målet är att vara den sista spelaren med liv kvar.

- Startliv: Alternativen anger spelarnas antal startliv.

- Första målet: Den första spelaren försöker träffa det enkla segmentet för 6.
- Skapa ett nytt mål: Varje spelare kastar tre pilar per omgång.
- Om den första spelaren träffar det enkla segmentet för 6 med den första eller andra pilen kan spelaren använda den tredje pilen för att ange ett mål åt motståndaren.
- Om den första spelaren träffar det enkla segmentet för 6 först med den tredje pilen väljs ett nytt målnummer slumpmässigt för motståndarna.
- Om den första spelaren inte träffar det enkla segmentet för 6 förlorar spelaren ett liv.
- Dominoeffekt: Nästa spelare måste träffa målet som angetts för den spelaren. Om det lyckas anger spelaren ett nytt mål för nästa spelare.
- Förlora liv: En spelare förlorar ett liv om det tilldelade målsegmentet missas under omgången.
- Vinna: Den sista spelaren med liv kvar vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G16 Color

Alternativ: 100, 200, 300, 400, 500

Spelarna bestämmer först vilken färg de ska kasta på. De börjar på noll och samlar poäng genom att träffa sin egen färg eller bullseye. Målet är att först nå den förinställda målsumman.

- Referensfärg: Referensfärgen är färgen på enkelringen. Om den första spelaren exempelvis träffar nummer 20 är färgen blå, oavsett om träffen är enkel, dubbel eller trippel.
- Spelarnas färger: Den första spelaren kastar en pil för att avgöra målfärgen. Spelare med udda nummer (1, 3, 5, 7) får samma färg som den första spelaren. Spelare med jämna nummer (2, 4, 6, 8) får en annan färg. Om en spelare träffar bullseye måste spelaren kasta igen för att bestämma färgen.
- Målsumma: Beroende på valt alternativ är målsumman 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägg till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till totalsumman. Träffar på en motståndares färg ger inga poäng.
- Vinna: Den första spelaren som når eller överskrider målsumman vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G17 Bonus Color

Alternativ: 100, 200, 300, 400, 500

Spelarna bestämmer först vilken färg de ska kasta på. De börjar på noll och samlar poäng när de träffar sin egen färg eller bullseye. Träffar en spelare en motståndares färg läggs poängen till motståndarens resultat. Målet är att först nå den förinställda målsumman.

- Referensfärg: Referensfärgen är färgen på enkelringen. Om den första spelaren exempelvis träffar nummer 20 är färgen blå, oavsett om träffen är enkel, dubbel eller trippel.
- Spelarnas färger: Den första spelaren kastar en pil för att avgöra målfärgen. Spelare med udda nummer (1, 3, 5, 7) får samma färg som den första spelaren. Spelare med jämna nummer (2, 4, 6, 8) får en annan färg. Om en spelare träffar bullseye måste spelaren kasta igen för att bestämma färgen.
- Målsumma: Beroende på valt alternativ är målsumman 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägg till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till totalsumman.

- Överföra poäng: Om en spelare träffar en motståndares färg läggs poängen till motståndarens resultat.
- Vinna: Den första spelaren som når eller överskrider målsumman vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G18 Correctional Color

Alternativ: 100, 200, 300, 400, 500

Spelarna bestämmer först vilken färg de ska kasta på. De börjar på noll och samlar poäng när de träffar sin egen färg eller bullseye. Träffar en spelare en motståndares färg dras motsvarande poäng av från spelarens resultat. Målet är att först nå den förinställda målsumman.

- Referensfärg: Referensfärgen är färgen på enkelringen. Om den första spelaren exempelvis träffar nummer 20 är färgen blå, oavsett om träffen är enkel, dubbel eller trippel.
- Spelarnas färger: Den första spelaren kastar en pil för att avgöra målfärgen. Spelare med udda nummer (1, 3, 5, 7) får samma färg som den första spelaren. Spelare med jämna nummer (2, 4, 6, 8) får en annan färg. Om en spelare träffar bullseye måste spelaren kasta igen för att bestämma färgen.
- Målsumma: Beroende på valt alternativ är målsumman 100, 200, 300, 400 eller 500.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägga till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till totalsumman.
- Förlora poäng: Om en spelare träffar en motståndares färg dras motsvarande poäng av.
- Vinna: Den första spelaren som når eller överskrider målsumman vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G19 No Score Color

Alternativ: 003, 004, 005, 006, 007

Spelarna bestämmer först vilken färg de ska kasta på. De får liv när de träffar sin egen färg eller bullseye och förlorar liv när de träffar en motståndares färg. Målet är att vara den sista spelaren med liv kvar.

- Referensfärg: Referensfärgen är färgen på enkelringen. Om den första spelaren exempelvis träffar nummer 20 är färgen blå, oavsett om träffen är enkel, dubbel eller trippel.
- Spelarnas färger: Den första spelaren kastar en pil för att avgöra målfärgen. Spelare med udda nummer (1, 3, 5, 7) får samma färg som den första spelaren. Spelare med jämna nummer (2, 4, 6, 8) får en annan färg. Om en spelare träffar bullseye måste spelaren kasta igen för att bestämma färgen.
- Startliv: Alternativen anger spelarnas antal startliv.
- Få/förlora liv: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. En träff på den egna färgen eller bullseye ger ett extra liv. En träff på en motståndares färg kostar ett liv.
- Vinna: Den sista spelaren med liv kvar vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G20 Free-Dart Color

Alternativ: 005, 010, 015, 020

Spelarna bestämmer först vilken färg de ska kasta på. De börjar på noll och lägger ihop poängen från sina pilar. Målet är att få högst poäng.

- Referensfärg: Referensfärgen är färgen på enkelringen. Om den första spelaren exempelvis träffar nummer 20 är färgen blå, oavsett om träffen är enkel, dubbel eller trippel.
- Spelarnas färger: Den första spelaren kastar en pil för att avgöra målfärgen. Spelare med udda nummer (1, 3, 5, 7) får samma färg som den första spelaren. Spelare med jämna nummer (2, 4, 6, 8) får en annan färg. Om en spelare träffar bullseye måste spelaren kasta igen för att bestämma färgen.
- Antal pilar: Alternativen anger totalt antal pilar per spelare.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägga till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till totalsumman. Träffar på en motståndares färg ger inga poäng.
- Vinna: Spelaren med högst poäng vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

G21 Shooting I

Varje spelare kastar tre pilar och poängen summeras. Spelaren med högst poäng i en omgång vinner omgången. Spelet fortsätter tills en spelare har vunnit totalt 7 omgångar.

- Vinna: Spelaren som vinner 7 omgångar blir slutlig vinnare.

G22 Shooting II

Varje spelare kastar tre pilar och poängen summeras. Spelaren med högst poäng i en omgång vinner omgången. Spelet fortsätter tills en spelare har vunnit totalt 7 omgångar. Endast enkel-, dubbel- och trippelområdena för numren 15, 16, 17, 18, 19 och 20 gäller, liksom enkel och dubbel bullseye.

- Vinna: Spelaren som vinner 7 omgångar blir slutlig vinnare.

G23 Shooting III

Varje spelare kastar tre pilar och poängen summeras. Spelaren med högst poäng i en omgång vinner omgången. Spelet pågår dock bara i sju omgångar.

- Vinna: Den första spelaren som vinner 4 omgångar vinner.

G24 Shooting IV

Varje spelare kastar tre pilar och poängen summeras. Spelaren med högst poäng i en omgång vinner omgången. Spelet pågår bara i sju omgångar. Endast enkel-, dubbel- och trippelområdena för numren 15, 16, 17, 18, 19 och 20 gäller, liksom enkel och dubbel bullseye.

- Vinna: Den första spelaren som vinner 4 omgångar vinner.

G25 Gotcha

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

Spelarna börjar på noll och lägger till poängen från sina pilar för att nå målsumman. "Gotcha" inträffar när en motståndare får samma poängsumma. Målet är att först nå den förinställda målsumman.

- Målsumma: Beroende på valt alternativ väljer spelarna mellan 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 eller 901.
- Börja på noll: Alla spelare börjar med noll poäng.
- Lägga till poäng: Varje spelare kastar tre pilar per omgång. Poängen från varje träff läggs till totalsumman.
- Gotcha: Om en spelares poängsumma är exakt densamma som föregående spelares blir Gotcha godkänt och spelarens poäng återställs till noll.

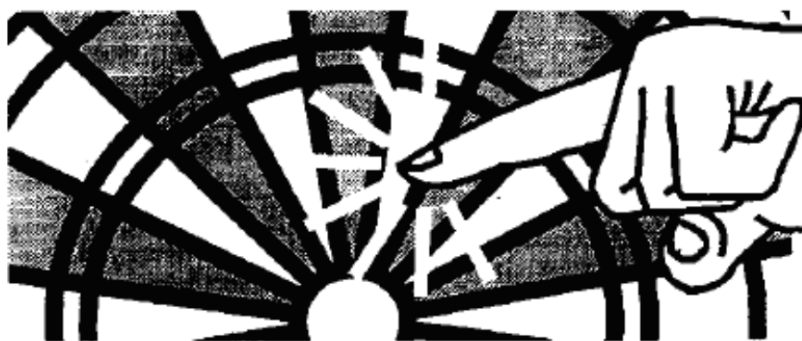
- Bust: Om en spelare får fler poäng än vad som krävs för att nå målsumman blir det bust och poängen återställs till summan vid omgångens början.
- Vinna: Den första spelaren som når exakt målsumman vinner.
- Handikapp: Varje spelare kan ställa in egna alternativ med knappen "HANDICAP/ELIMINATE" för att aktivera handikappfunktionen.

Avsnitt 6: Viktig information

1. Under transport eller normal användning kan piltavlans poängsegment tillfälligt fastna, vilket gör att tavlan "fryser". Då aktiveras e-BOARD-datorns självdiagnostik automatiskt. Piltavlan utför ett självtest för att identifiera det fastnade segmentet. Ett felmeddelande visas på skärmen med en beskrivning av den "frysta" knappen eller segmentet.

A. Leta upp det "frysta" segmentet med hjälp av meddelandet på skärmen.

B. Tryck bestämt på det "frysta" segmentet tills det lossnar och den normala rörelsen återställs. När segmenten har lossnat försvinner felmeddelandet och piltavlan fungerar normalt igen.



2. Spelet är endast avsett för pilar med mjuk spets. Använd aldrig pilar med stålspets eller längre softtip-spetsar (maximal längd: 2,5 cm).

3. Elektroniken och mekaniken behöver reagera mellan kasten. Om två kast görs för snabbt efter varandra, ta bort den andra pilen och kasta igen så att poängen registreras korrekt.

4. Kasta inte pilarna med överdriven kraft. För hårda kast leder ofta till att spetsarna går sönder och att tavlan slits onödigt mycket.

Praktiskt tips: Vrid pilen åt höger (medurs) när du tar ut den för att undvika att spetsen lossnar. Då blir pilen lättare att ta ut och spetsen håller längre.

