

# ELEKTRONİK DART TAHTASI

Ürün No. 881

[Kullanım Kılavuzu ve Oyun Talimatları](#)



Elektronik dart tahtasını seçtiğiniz için teşekkür ederiz!

## İçindekiler

1. Ürün Tanıtımı

2. Kurulum

▪ 2.1 Montaj Talimatları

▪ 2.2 Güç Bağlantısı

3. Puanlama Kuralları

4. Kullanım Talimatları

▪ 4.1 Düğme İşlevleri

▪ 4.2 LCD Tanıtımı

▪ 4.3 Ses Listesi

5. Oyun Açıklamaları: 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. Önemli Not

Uyarı: Güvenlik nedeniyle çocuklar bu ürünü yalnızca bir yetişkinin gözetiminde kullanmalıdır. Lütfen bu kılavuzu dikkatle okuyun ve daha sonra başvurmak üzere saklayın.

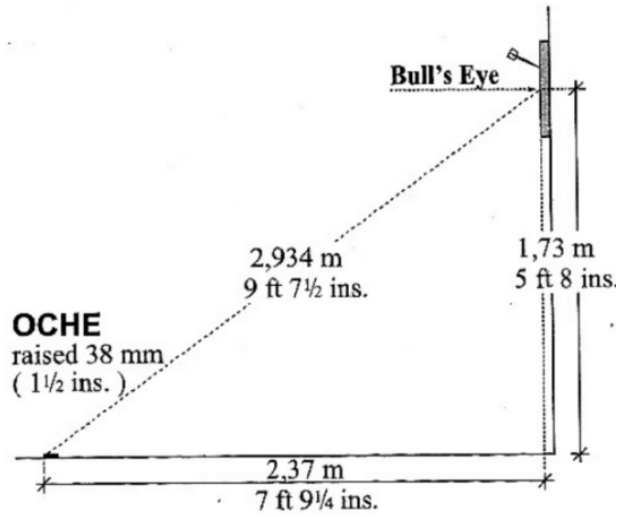
## Bölüm 1: Ürün Tanıtımı

- Ürün boyutları: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Bu elektronik dart tahtası, 157 seçenek içeren 25 oyun sunar.
- Aynı anda en fazla 8 oyuncu oyuna katılabilir.
- Ürün puanları otomatik olarak hesaplar ve sesli olarak bildirir.

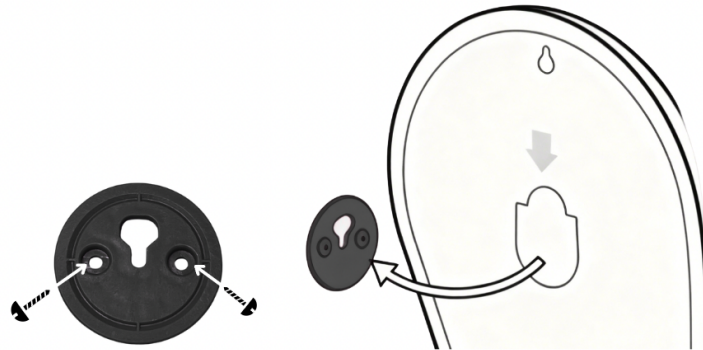
## Bölüm 2: Kurulum

### 2.1 Montaj Talimatları

- Yükseklik: Bullseye'in merkezi zeminden 1,73 m yüksekte olmalıdır.
- Dart tahtasına uzaklık: Dart tahtasının ön yüzü ile atış çizgisinin ön kenarı arasındaki yatay mesafe 2,37 m olmalıdır.
- Dart tahtasını asma: Braketi iki vidayla duvara sabitleyin. Vidalar duvar dikmesine denk gelmiyorsa duvar dübeli kullanın. Dart tahtasını montaj braketine asın ve duvara sıkıca oturduğunu kontrol edin.



Şekildeki "Bull's Eye", bullseye merkezini belirtir. "Oche raised 38 mm (1½ ins.)", atış çizgisinin 38 mm (1½ inç) yükseltildiği anlamına gelir.

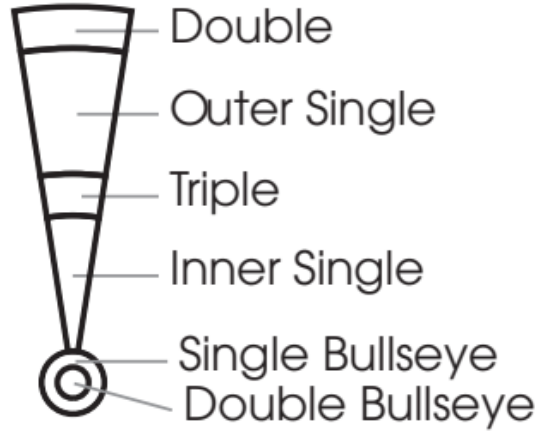


### 2.2 Güç Bağlantısı

- Dart tahtası 3 adet 1,5 V AAA pille (dahil değildir) çalışacak şekilde tasarlanmıştır. Pilleri takmak için arka taraftaki pil bölmesini açın.
- Ayrıca USB-C kablosuyla (dahil değildir) çalıştırılabilir.

## Bölüm 3: Puanlama Kuralları

| Bölge           | Puan        |
|-----------------|-------------|
| Çift halka      | Puan × 2    |
| Dış tekli halka | Puan × 1    |
| Üçlü halka      | Puan × 3    |
| İç tekli halka  | Puan × 1    |
| Tek bullseye    | 25 × 1 = 25 |
| Çift bullseye   | 25 × 2 = 50 |



## Bölüm 4: Kullanım Talimatları

### 4.1 Düğme İşlevleri

#### “GAME/POWER” düğmesi

- Güç: Açmak için kısa, kapatmak için uzun basın. 10 dakikadan uzun süre işlem yapılmazsa otomatik uyku modu devreye girer.
- Oyun seçimi: G01 ile G25 arasındaki oyunları seçmek için kısa basın.
- Sonlandırma: Oyun sırasında bu düğmeye basarak oyunu bitirebilirsiniz.

#### “OPTION/SCORE” düğmesi

- Seçenek seçimi: Seçenekleri seçmek için kısa basın.
- Puan kontrolü: Oyun sırasında her oyuncunun puanını görüntülemek için düğmeye art arda basın. 2 saniye boyunca hiçbir düğmeye basılmazsa ekran normal oyun durumuna otomatik döner.

#### “PLAYER/MISS” düğmesi

- Oyuncu sayısı seçimi: Tek oyuncudan 8 oyuncuya kadar seçim yapmak için kısa basın.

- Iskalanen dartı kaydetme: Oyun sırasında hedef bölgelerin dışına düşen dartları 0 puan olarak kaydetmek için kısa basın.

“HANDICAP/ELIMINATE” düğmesi

- Handikap: Her oyuncunun alt oyun seçeneklerini ayarlayarak farklı zorluk seviyeleri belirleyebilirsiniz. Bazı oyunlarda handikap işlevi yoktur.
- Puanı silme: Oyun sırasında tahtaya sağlam şekilde saplanmadan düşen, ancak puanı kaydedilmiş dartın puanını iptal edebilirsiniz.

“SOUND/DOUBLE” düğmesi

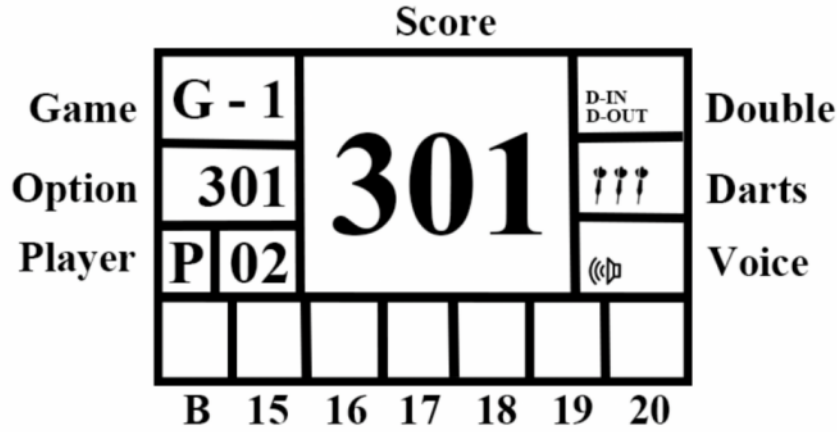
- Ses: Sesi açmak veya kapatmak için 3 saniye basılı tutun. Ses simgesinin görünmesi sesin açık, simgenin görünmemesi kapalı olduğunu belirtir.
- Double: Bu işlev yalnızca “G01 Count Down” oyununda etkilidir ve “Double In” ile “Double Out” özelliklerini etkinleştirir.

“START/NEXT” düğmesi

- Başlat: Kurulumdan sonra oyunu başlatmak için basın.
- Sonraki: Oyun sırasında sıradaki oyuncuya geçmek için basın.

## 4.2 LCD Tanıtımı

LCD ekranda oyun bilgileri ve puanlar gösterilir.



Şekildeki etiketler: Score = puan; Game = oyun; Option = seçenek; Player = oyuncu; Double = çift; Darts = dartlar; Voice = ses; B = bullseye.

### 4.3 Ses Listesi

| No. | Ses                 | Açıklama                                                | Ses türü       |
|-----|---------------------|---------------------------------------------------------|----------------|
| 1   | "Dididi" ses efekti | Cricket oyununda geçerli atışı bildiren ses             | Ses efekti     |
| 2   | Cam kırılma sesi    | Geçersiz atış sesi                                      | Ses efekti     |
| 3   | Olumsuz metal sesi  | Yanlış düğmeye basıldığını bildiren ses                 | Ses efekti     |
| 4   | Metal sesi          | Doğru düğmeye basıldığını bildiren ses                  | Ses efekti     |
| 5   | Patlama sesi        | Kalan puan sıfırın altına düştüğünde bust uyarısı       | Ses efekti     |
| 6   | Triple              | Dartın üçlü halkaya isabet ettiğini bildirir            | Sesli bildirim |
| 7   | Double              | Dartın çift halkaya isabet ettiğini bildirir            | Sesli bildirim |
| 8   | Bullseye            | Dartın tek bullseye halkasına isabet ettiğini bildirir  | Sesli bildirim |
| 9   | Çift bullseye       | Dartın çift bullseye halkasına isabet ettiğini bildirir | Sesli bildirim |
| 10  | Sıradaki oyuncu     | Sıradaki oyuncuya geçilmesini bildirir                  | Sesli bildirim |
| 11  | Kazanan             | Kazananı bildirir                                       | Sesli bildirim |

## Bölüm 5: Oyun Açıklamaları

### G01 Count Down

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

Oyuncular belirlenmiş bir puanla başlar ve tam olarak sıfıra ulaşana kadar dart puanlarını mevcut puanlarından çıkarır. Amaç sıfıra ilk ulaşan oyuncu olmaktır.

- Başlangıç puanı: Seçilen seçeneğe göre oyuncular 301, 501, 601, 701, 801, 901 veya 999 puanla başlar.
- Puan düşürme: Her turda oyuncular üç dart atar; bu dartlardan kazanılan puanlar mevcut toplamdan çıkarılır.
- Bust: Bir oyuncu sıfıra ulaşmak için kalan puanından fazlasını alırsa bust olur ve turu sona erer. Puanı turun başındaki değerine geri döner.
- Kazanma: Puanını tam olarak sıfıra indiren ilk oyuncu kazanır.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle farklı seçenekler belirleyerek handikap işlevini etkinleştirebilir.
- Double: Oyuncu "SOUND/DOUBLE" düğmesiyle Double modlarını etkinleştirebilir:
- Double In: Oyuna başlamak için çift segmentlerden birine isabet ettirilmelidir.
- Double Out: Puanı tam olarak sıfıra indirmek için çift segmentlerden birine isabet ettirilmelidir. Bir dart puanı 1'in altına düşürürse bust olur.
- Double In & Out: Oyuna başlamak ve bitirmek için çift segmentlerden birine isabet ettirilmelidir. Bir dart puanı 1'in altına düşürürse bust olur.

### G02 Count Up

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

Oyuncular sıfırdan başlar ve hedef puana ulaşana kadar dart puanlarını toplar. Amaç önceden belirlenen hedef puana ilk ulaşan oyuncu olmaktır.

- Hedef puan: Seçilen seçeneğe göre hedef puan 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 veya 900'dür.
- Sıfırdan başlama: Tüm oyuncular sıfır puanla başlar.
- Puan ekleme: Her turda oyuncular üç dart atar. Her isabetten alınan puan oyuncunun toplamına eklenir.
- Kazanma: Hedef puana ulaşan veya onu aşan ilk oyuncu kazanır.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seçeneklerini ayarlayabilir.

### G03 Score Cricket (diğer adı: Standard Cricket)

Seçenekler: E00, E20, E25

Oyuncular belirlenen sayıları kapatmaya ve sonraki isabetlerle mümkün olduğunca çok puan toplamaya çalışır. Amaç tüm sayıları ilk kapatan ve rakibinden daha yüksek puana sahip olan oyuncu olmaktır.

- Belirlenmiş sayılar: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bullseye.
- Sayıyı kapatma: Bir sayıyı kapatmak için belirlenmiş sayıya üç kez isabet edilmelidir. Tekli bir isabet, çiftli iki; üçlü üç isabet sayılır.
- Puan kazanma: Bir oyuncu sayıyı kapattıktan sonra aynı sayıya yaptığı isabetlerden puan alabilir. Örneğin 20 kapatıldıktan sonra tekli 20, 20 puan; çiftli 20, 40 puan; üçlü 20, 60 puan değerindedir. Tüm oyuncular aynı sayıyı kapattığında o sayıdan artık puan alınamaz.
- Kazanma: Tüm sayılar kapatıldıktan sonra en yüksek puana sahip oyuncu kazanır.
- Üç seçenek arasındaki farklar:

- E00: Başlamak için belirli bir sıra gerekmez.
- E20: Önce 20'ye üç kez isabet edin; ardından sırasıyla 19, 18, 17, 16, 15 ve bullseye'ı hedefleyin.
- E25: Önce bullseye'a üç kez isabet edin; ardından sırasıyla 15, 16, 17, 18, 19 ve 20'yi hedefleyin.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seçeneklerini ayarlayabilir.

## G04 Simple Cricket (diğer adı: No Score Cricket)

Seçenekler: N00, N20, N25

Oyuncular belirlenmiş sayıları kapatmaya çalışır, ancak puan yazılmaz. Amaç tüm sayıları ilk kapatmaktır.

- Belirlenmiş sayılar: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bullseye.
- Sayıyı kapatma: Bir sayıyı kapatmak için üç isabet gerekir. Tekli bir, çiftli iki, üçlü üç isabet sayılır.
- Kazanma: Tüm sayıları kapatan ilk oyuncu kazanır.
- Üç seçenek arasındaki farklar: N00'da sıra gerekmez. N20'de 20, 19, 18, 17, 16, 15 ve bullseye sırası izlenir. N25'te bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 sırası izlenir.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seçeneklerini ayarlayabilir.

## G05 Cut Throat Cricket

Seçenekler: C00, C20, C25

Oyuncular belirlenmiş sayıları kapatır ve rakiplerine puan kazandırır. Amaç tüm sayıları ilk kapatmak ve rakiplerden daha düşük puanda kalmaktır.

- Belirlenmiş sayılar: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bullseye.
- Sayıyı kapatma: Bir sayıyı kapatmak için üç isabet gerekir. Tekli bir, çiftli iki, üçlü üç isabet sayılır.
- Puan verme ("Cut-Throat" kuralı): Bir oyuncu sayıyı kapattıktan sonra aynı sayıya yaptığı ek isabetler, o sayıyı henüz kapatmamış rakiplere puan olarak yazılır. Rakip sayıyı kapatmışsa ona işaret eklenmez.
- Kazanma: Tüm sayılar kapatıldıktan sonra en düşük puana sahip oyuncu kazanır.
- Üç seçenek arasındaki farklar: C00'da sıra gerekmez. C20'de 20, 19, 18, 17, 16, 15 ve bullseye sırası; C25'te bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 sırası izlenir.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seçeneklerini ayarlayabilir.

## G06 Killer Cricket

Seçenekler: H00, H20, H25

Oyuncular belirlenmiş sayıları kapatmaya ve rakiplerin canlarını azaltmaya çalışır. Amaç tüm sayıları ilk kapatmaktır.

- Belirlenmiş sayılar: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bullseye.
- Sayıyı kapatma: Üç isabet sayıyı kapatır. Tekli bir, çiftli iki, üçlü üç isabet sayılır.
- Can azaltma: Bir oyuncu bir sayıyı üç isabetten fazla isabetle kapattığında, o sayıyı henüz kapatmamış rakiplerin canını azaltabilir. Örneğin 15 için 1. oyuncunun bir veya iki isabeti varken sıra 2. oyuncudaysa, 2. oyuncu üç isabetten fazla tamamlayarak sayıyı kapatırsa 1. oyuncu bir can kaybeder. Bu, 2. oyuncunun bir isabetten sonra üçlü 15'i; ya da iki isabetten sonra çiftli veya üçlü 15'i vurması durumunda olur. Rakip sayıyı kapatmışsa can kaybetmez; 1. oyuncu zaten üç isabete ulaşmışsa etkilenmez.
- Kazanma: 15–20 sayılarını ve bullseye'ı ilk kapatan oyuncu kazanır.
- Seçenek farkları: H00'da sıra gerekmez; H20, 20'den başlayarak 19, 18, 17, 16, 15 ve bullseye sırasını; H25 ise bullseye'dan başlayarak 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 sırasını izler.
- Handikap: Her oyuncu "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seçeneklerini ayarlayabilir.

## G07 Low Pitch Cricket

Seenekler: L00, L20, L25

G03 Score Cricket'e benzer, ancak 1–6 sayıları ve bullseye kullanılır. Oyuncular belirlenmiř sayıları kapatır ve sonraki isabetlerden puan toplar.

- Belirlenmiř sayılar: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve bullseye.
- Sayıyı kapatma: Ü isabet gerekir; tekli bir, çiftli iki, üçlü üç isabet sayılır.
- Puan kazanma: 6 kapatıldıktan sonra tekli 6, 6 puan; çiftli 6, 12 puan; üçlü 6, 18 puan verir. Tüm oyuncular aynı sayıyı kapattığında o sayıdan puan alınamaz.
- Kazanma: Tüm sayılar kapatıldıktan sonra en yüksek puana sahip oyuncu kazanır.
- Seenek farkları: L00'da sıra yoktur; L20'de 6, 5, 4, 3, 2, 1 ve bullseye; L25'te bullseye, 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 sırası izlenir.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seenekler ayarlanabilir.

## G08 Round Clock

Seenekler: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Oyuncular tahtadaki tüm sayıları sırayla vurmalıdır. Bir sonraki sayıya geçmek için mevcut hedef sayı segmentine isabet gerekir. Her turda üç dart atılır.

- Kazanma: Tüm hedef sayıları tamamlayan oyuncu kazanır.
- Seenek farkları:
- 105, 110, 115, 120: 1'den başlanır ve sırasıyla 5, 10, 15 veya 20'ye kadar gidilir. Tekli, çiftli ve üçlü halkalar geçerlidir.
- 205, 210, 215, 220: Aynı sıra izlenir, yalnızca çiftli halkalar geçerlidir.
- 305, 310, 315, 320: Aynı sıra izlenir, yalnızca üçlü halkalar geçerlidir.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seenekler ayarlanabilir.

## G09 Shoot Out

Seenekler: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Oyuncular hedef sayıyı vurup belirlenen başlangı puanından puan düşürür. Ama ilk önce sıfıra ulaşmaktır.

- Başlangı puanı: Seenekler başlangı puanını gösterir. Örneğın -05, 5 puan anlamına gelir.
- Hedef sayı: LCD'de rastgele oluřturulan hedef sayıyı vurun.
- Puan düşürme: Tekli, çiftli ve üçlü halkaların tümü 1 puan sayılır ve başlangı puanından düşölür.
- Iskalamak: Oyuncu 10 saniye içinde atıř yapmazsa atıř iskalama sayılır.
- Kazanma: Başlangı puanını ilk sıfırlayan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle seenekler ayarlanabilir.

## G10 Shanghai

Seenekler: 101, 105, 110, 115

Oyuncular sayı tahtasındaki hedefleri sırayla vurmalıdır. Her hedef sayıya yalnızca bir kez atıř yapılabilir. Hedef vurulursa puan eklenir; kaçırılırsa o bölgeyi tekrar vurma fırsatı kaybedilir.

- Kazanma: Tüm hedef sayıları tamamlayıp en yüksek puanı alan oyuncu kazanır.
- Seenek farkları: 101 seeneğinde 1'den, 105'te 5'ten, 110'da 10'dan, 115'te 15'ten başlanır; her durumda 20 ve bullseye'a kadar gidilir.

## G11 Halve It

Seenek: H12

LCD'de gsterilen hedef sayılara isabet edin. Sıra yledir:

- nce 12, 13 ve 14; tekli, iftli ve l halkalar geerlidir.
- Ardından herhangi bir sayının iftli halkaları.
- Sonra 15, 16, 16; tekli, iftli ve l halkalar geerlidir.
- Ardından herhangi bir sayının l halkaları.
- Sonra 18, 19 ve 20; tekli, iftli ve l halkalar geerlidir.
- Son olarak bullseye.

Puanlar birikir. Bir turda belirli hedefe yapılan  atışın tamamı ıskalanırsa oyuncunun puanı yarıya iner.

- Kazanma: Tm hedef sayıları tamamlayıp en yksek puanı alan oyuncu kazanır.

## G12 High Score

Seenekler: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Oyuncular sıfırdan başlar ve her atışın puanını toplar. Ama, seilen tur sayısının sonunda en yksek puana ulařmaktır. Her oyuncu sıfır puanla başlar ve her turda  dart atarak isabet puanlarını toplamına ekler.

- Kazanma: Belirlenen tur sayısının sonunda en yksek puana sahip oyuncu kazanır.

## G13 Over (diğer adı: Legs Over)

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

Oyuncular sıfırdan başlayıp dart puanlarını ekleyerek hedef puanı ařmaya ve canlarını korumaya alışır. Ama, canı kalan son oyuncu olmaktadır.

- Başlangı canı: Seenekler başlangıtaki can sayısını gsterir.
- Başlangı puanı: Oyuncular iin LCD'de rastgele bir puan oluřturulur.
- Hedef puan: LCD'de rastgele bir hedef puan gsterilir. Bir oyuncu turda daha yksek toplam puan aldığında bu değ ařılması gereken yeni hedef olur.
- Puan ekleme: Her turda  dart atılır ve puanlar toplanır.
- Can kaybetme: Oyuncu, nceki turlarda elde edilen en yksek puana eřit veya daha yksek puan almalıdır; aksi hlde bir can kaybeder.
- Kazanma: Canı kalan son oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" dğmesiyle oyuncu başına seenekler ayarlanabilir.

## G14 Under (diğer adı: Legs Under)

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

Oyuncular sıfırdan başlayıp dart puanlarını toplar; ancak canlarını korumak iin hedef puanın altında kalmalıdır. Ama, canı kalan son oyuncu olmaktadır.

- Başlangı canı: Seenekler başlangıtaki can sayısını gsterir.
- Başlangı puanı: LCD'de rastgele bir puan oluřturulur.
- Hedef puan: Bir oyuncu turda daha dřk toplam puan aldığında bu değ uyulması gereken yeni hedef olur.
- Puan ekleme: Her turda  dart atılır ve puanlar toplanır.

- Can kaybetme: Önceki turlardaki en düşük puana eşit veya daha düşük puan alınmalıdır; aksi hâlde bir can kaybedilir.
- Kazanma: Canı kalan son oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G15 Big-6

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

Oyuncular canlarını korumak için hedef segmente isabet etmeye çalışır. Amaç, canı kalan son oyuncu olmaktır.

- Başlangıç canı: Seçenekler başlangıçtaki can sayısını gösterir.
- İlk hedef: İlk oyuncu tekli 6 segmentini vurmaya çalışır.
- Yeni hedef belirleme: Her oyuncu turda üç dart atar.
- İlk veya ikinci dartla tekli 6 vurulursa, üçüncü dart rakip için hedef belirlemek üzere kullanılabilir.
- Tekli 6 yalnızca üçüncü dartla vurulursa rakipler için yeni hedef sayı rastgele belirlenir.
- Tekli 6 vurulamazsa oyuncu bir can kaybeder.
- Zincirleme hedef: Sıradaki oyuncu kendisi için belirlenen hedefi vurmalıdır. Başarırsa bir sonraki oyuncuya yeni hedef belirler.
- Can kaybı: Oyuncu kendi turunda belirlenen hedef segmenti iskalarsa bir can kaybeder.
- Kazanma: Canı kalan son oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G16 Color

Seçenekler: 100, 200, 300, 400, 500

Oyuncular önce hedef renklerini belirler. Sıfırdan başlar ve kendi renklerine veya bullseye'a isabet ettiklerinde puan toplarlar. Amaç önceden belirlenmiş hedef puana ilk ulaşmaktır.

- Referans rengi: Referans rengi tekli halkanın rengidir. Örneğin ilk oyuncu 20'yi vurursa, tekli, çiftli veya üçlü halkadan hangisini vurduğuna bakılmaksızın rengi mavidir.
- Oyuncu renkleri: İlk oyuncu hedef rengini belirlemek için bir dart atar. Tek numaralı oyuncular (1, 3, 5, 7) ilk oyuncuyla aynı; çift numaralı oyuncular (2, 4, 6, 8) diğer renge sahip olur. Bir oyuncu bullseye'ı vurursa rengini belirlemek için yeniden atmalıdır.
- Hedef puan: Seçeneğe göre 100, 200, 300, 400 veya 500'dür.
- Sıfırdan başlama: Tüm oyuncular sıfır puanla başlar.
- Puan ekleme: Her turda üç dart atılır ve her isabetin puanı toplam puana eklenir. Rakibin rengini vurmak puan kazandırmaz.
- Kazanma: Hedef puana ilk ulaşan veya onu aşan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G17 Bonus Color

Seçenekler: 100, 200, 300, 400, 500

Oyuncular hedef renklerini belirler. Sıfırdan başlayıp kendi renklerine veya bullseye'a isabet ederek puan toplarlar. Rakibin rengini vurduklarında puan rakibin toplamına eklenir. Amaç hedef puana ilk ulaşmaktır.

- Referans ve oyuncu renkleri: G16 Color ile aynı şekilde belirlenir.
- Hedef puan: Seçeneğe göre 100, 200, 300, 400 veya 500'dür.

- Sıfırdan başlama ve puan ekleme: Herkes sıfırdan başlar; her turda üç dart atılır ve isabet puanları eklenir.
- Puan aktarımı: Rakibin rengini vurduğunuzda puan rakibin toplamına eklenir.
- Kazanma: Hedef puana ilk ulaşan veya onu aşan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G18 Correctional Color

Seçenekler: 100, 200, 300, 400, 500

Oyuncular hedef renklerini belirler. Sıfırdan başlayıp kendi renklerine veya bullseye'a isabet ettiklerinde puan toplarlar. Rakibin rengini vurduklarında ilgili puan kendi toplamlarından çıkarılır. Amaç hedef puana ilk ulaşmaktır.

- Referans ve oyuncu renkleri: G16 Color ile aynı şekilde belirlenir.
- Hedef puan: Seçeneğe göre 100, 200, 300, 400 veya 500'dür.
- Sıfırdan başlama ve puan ekleme: Herkes sıfırdan başlar; her turda üç dart atılır ve isabet puanları eklenir.
- Puan düşürme: Rakibin rengini vurduğunuzda ilgili puan kendi toplamınızdan çıkarılır.
- Kazanma: Hedef puana ilk ulaşan veya onu aşan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G19 No Score Color

Seçenekler: 003, 004, 005, 006, 007

Oyuncular hedef renklerini belirler. Kendi renklerine veya bullseye'a isabet ettiklerinde can kazanır, rakibin rengini vurduklarında can kaybederler. Amaç, canı kalan son oyuncu olmaktır.

- Referans ve oyuncu renkleri: G16 Color ile aynı şekilde belirlenir.
- Başlangıç canı: Seçenekler başlangıçtaki can sayısını gösterir.
- Can kazanma/kaybetme: Her turda üç dart atılır. Kendi rengini veya bullseye'ı vurmak bir can kazandırır; rakibin rengini vurmak bir can kaybettirir.
- Kazanma: Canı kalan son oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G20 Free-Dart Color

Seçenekler: 005, 010, 015, 020

Oyuncular hedef renklerini belirler. Sıfırdan başlayıp atış puanlarını toplar ve en yüksek puanı hedefler.

- Referans ve oyuncu renkleri: G16 Color ile aynı şekilde belirlenir.
- Dart sayısı: Seçenekler oyuncu başına toplam dart sayısını gösterir.
- Sıfırdan başlama ve puan ekleme: Herkes sıfırdan başlar. Her turda üç dart atılır; kendi rengine isabetlerin puanı eklenir. Rakibin rengini vurmak puan kazandırmaz.
- Kazanma: En yüksek puanı alan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## G21 Shooting I

Her oyuncu üç dart atar ve puanları toplanır. Bir turda en yüksek puanı alan oyuncu o turu kazanır. Bir oyuncu toplam 7 tur kazanana kadar oyun sürer.

- Kazanma: 7 tur kazanan oyuncu oyunun galibi olur.

## G22 Shooting II

Her oyuncu üç dart atar ve puanları toplanır. Bir turda en yüksek puanı alan oyuncu o turu kazanır. Bir oyuncu toplam 7 tur kazanana kadar sürer. Ancak yalnızca 15, 16, 17, 18, 19, 20 sayılarının tekli, çiftli ve üçlü alanları ile tekli ve çiftli bullseye geçerlidir.

- Kazanma: 7 tur kazanan oyuncu oyunun galibi olur.

## G23 Shooting III

Her oyuncu üç dart atar ve puanları toplar. Bir turda en yüksek puanı alan oyuncu turu kazanır. Oyun yalnızca yedi tur sürer.

- Kazanma: 4 turu ilk kazanan oyuncu kazanır.

## G24 Shooting IV

Her oyuncu üç dart atar ve puanları toplar. Bir turda en yüksek puanı alan oyuncu turu kazanır. Oyun yedi tur sürer. Yalnızca 15, 16, 17, 18, 19, 20 sayılarının tekli, çiftli ve üçlü alanları ile tekli ve çiftli bullseye geçerlidir.

- Kazanma: 4 turu ilk kazanan oyuncu kazanır.

## G25 Gotcha

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

Oyuncular sıfırdan başlar ve hedef puana ulaşana kadar dart puanlarını toplar. Bir rakiple aynı puana ulaşıldığında "Gotcha" gerçekleşir. Amaç, önceden belirlenen hedef puana ilk ulaşmaktır.

- Hedef puan: Seçeneğe göre 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 veya 901'dir.
- Sıfırdan başlama: Tüm oyuncular sıfır puanla başlar.
- Puan ekleme: Her turda üç dart atılır ve isabet puanları toplama eklenir.
- Gotcha: Oyuncunun puanı bir önceki oyuncunun puanına tam olarak eşitse Gotcha başarılı olur ve az önce atış yapan oyuncunun puanı sıfırlanır.
- Bust: Hedefe ulaşmak için gerekenden fazla puan alınırsa bust olur ve puan tur başındaki değerine döner.
- Kazanma: Hedef puana tam olarak ilk ulaşan oyuncu kazanır.
- Handikap: "HANDICAP/ELIMINATE" düğmesiyle oyuncu başına seçenekler ayarlanabilir.

## Bölüm 6: Önemli Not

1. Taşıma sırasında veya normal kullanımda dart tahtasının puan segmentleri geçici olarak sıkışabilir ve tahta "donabilir". Bu durumda e-BOARD bilgisayarının yerleşik otomatik tanılama işlevi devreye girer. Tahta kendi kendini kontrol ederek sıkışan segmenti belirler. LCD'de "donmuş" düğmeyi veya segmenti açıklayan bir hata mesajı görünür.

A. Ekrandaki açıklamaya göre "donmuş" segmenti bulun.

B. Sıkışmış segment serbest kalıp normal şekilde hareket edene kadar sıkıca bastırın. Segmentler serbest kaldığında hata mesajı kaybolmalı ve tahta normal çalışmaya dönmelidir.



2. Bu oyun yalnızca yumuşak uçlu dartlarla kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Çelik uçlu dartları veya uzun yumuşak uçlu dartları (azami uzunluk: 2,5 cm) asla kullanmayın.

3. Atışlar arasında elektronik ve mekanik parçaların tepki vermesi için süre gerekir. İki atış çok kısa aralıklarla yapılırsa ikinci dartı çıkarıp puanın doğru kaydedilmesi için yeniden atın.

4. Dartları aşırı güçle atmayın. Çok sert atışlar uçların sık sık kırılmasına ve tahtanın aşırı yıpranmasına neden olabilir.

Yararlı ipucu: Dart uçlarının gevşemesini önlemek için dartı tahtadan çıkarırken sağa (saat yönünde) çevirin. Böylece dart daha kolay çıkar ve uçların kullanım ömrü uzar.

