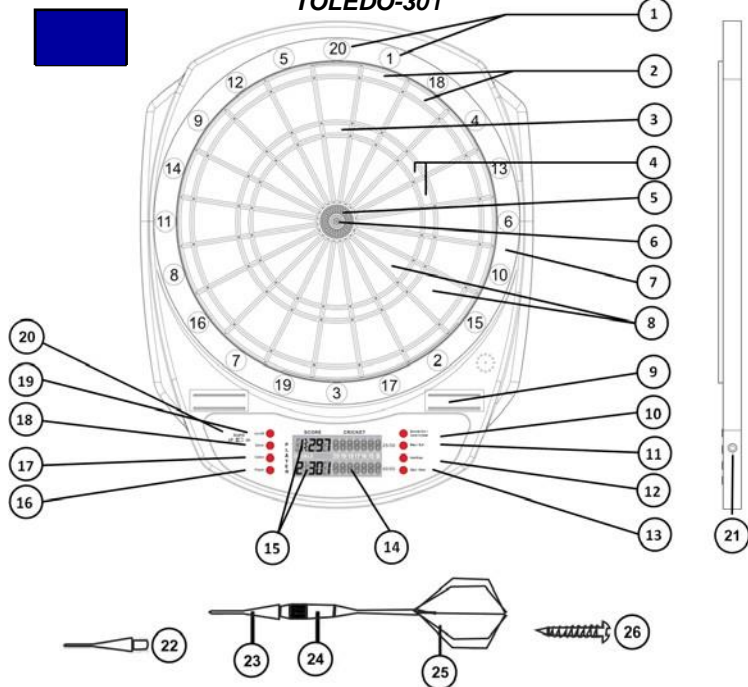


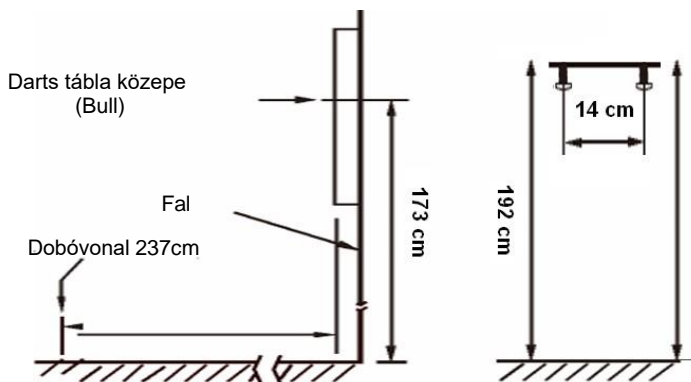
LEÍRÁS MŰANYAG HEGYŰ ELEKTROMOS DARTS JÁTÉKHOZ

TOLEDO-301



- | | | | |
|-----|-----------------------------|-----|-----------------|
| 1. | Dupla gyűrűk1ó O. | 14. | Krikett kijelző |
| 2. | Tripla 20 (60 pont) | 15. | Pontszámok |
| 3. | Triplagyűrűk (x3) | 16. | Játékos |
| 4. | Külső Bull (25 pont) | 17. | Beállítások |
| 5. | Belső Bull (50 pont) | 18. | Játék |
| 6. | Külső fekete gyűrű (0 pont) | 19. | Be/Kikapcsolás |
| 7. | Szimpla gyűrűk (x 1) | 20. | Hangerő Be/Ki |
| 8. | Nyíltartó | 21. | Adapter helye |
| 9. | Bounce Out/Gyors Krikett | 22. | Hegyek x 20 |
| 10. | Nincs találat/Bull | 23. | Műanyag hegy |
| 11. | Handicap | 24. | Test |
| 12. | Start / Következő | 25. | Toll és szár |
| 13. | | 26. | Csavarok x 2 |

Felszerelési útmutató



ESZKÖZÖK A SZERELÉSHEZ: Csavarhúzó
és fúró (nem tartalmazza)
3 AA elem vagy adapter (nem tartalmazza)

1. 1. Illessze a 3 db AA elemet az elemtartóba vagy a tápegységet csatlakoztassa egy elektromos fali aljzatba, majd a dugót illessze a dart tábla jobb oldalán található aljzatba. Az adapter 230V AC/1000mA DC legyen.

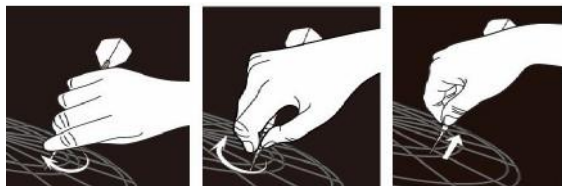


2. A hegyeket és szárat csavarja a testbe. Új toll esetén formázza olyan alakba, hogy bele tudja húzni a szárhoz.
3. Két csavar kell ahhoz, hogy a falra tudja húzni a táblát. A tábla közepe (Bull) a földtől számítva 173 cm magasságban kell legyen, a dobótávolság pedig 237cm.
4. 192cm magasságban jelölje meg a csavarok helyét a falon, egymás között 14cm legyen.

TIPPEK ÉS ÚTMUTATÓ

Ezt a táblát kizárólag MŰANYAG HEGYŰ (SOFT TIP) nyilakkal lehet használni. A tábla maximum 16 grammos műanyag hegyű Darts nyilakkal kompatibilis.

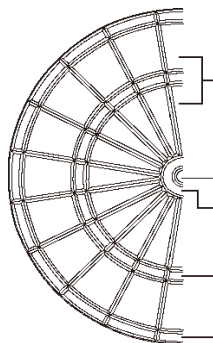
Hogy ne essenek ki a táblából a nyilak, célszerű a gyárilag biztosított hegyeket használni. A hosszabb hegyek nem ajánlottak ehhez a táblához, könnyebben kiesnek és gyakrabban törnek.



PONTSZÁMÍTÁS

Egy kör három dobásból áll.

Minden félredobott vagy kiesett dobás nulla pontnak számít.



Sima gyűrű= 1 pont

Bull's Eye = 50 pont

Bull = 25 pont

Triple szegmens= tripla pont

Dupla szegmens= dupla pont

Beállítás és funkciók

ON/OFF

Nyomja meg a Bekapcsoló gombot. A zene után a kijelzőn a "G01" és a "100" feliratok fognak megjelenni.

SOUND
ON / OFF

Ki-és be is lehet kapcsolni a hangot.

GAME &
OPTION

Nyomd meg a "GAME" gombot a játékhoz, a játékokat a pontszám kijelzőn láthatod. Ha a "QUICK CRICKET" gombot nyomod meg, a játék azonnal a G16-os Standard Krikett játékra ugrik. Ha az "OPTIONS" gombot nyomod meg, kiválaszthatod a nehézséget és egyéb beállításokat.

PLAYER

Annyszer nyomd meg a "PLAYER" gombot, ahányan játszani szeretnétek. Maximum 8 játékos játszhat egyszerre.

HANDICAP
HANDICAP
PLAYER

Néhány játék során be lehet állítani, hogy valakinek előnye legyen. Nyomd meg a "HANDICAP" gombot, majd nyomd meg a "PLAYER" gombot, hogy kiválaszd, melyik játékosnak szeretnél előnyt.

SINGLE/
DOUBLE BULL

Beállíthatod, hogy dupla, vagy egyszeri Bull legyen. A dupla Bull esetén a külső Bull 25 pontot, a belső Bull 50 pontot ad. Az egyszeri Bull esetén mindkét Bullnál 50 pont jár.

START

A "START" gomb megnyomásával indul a játék.

PLAYER
CHANGE
NEXT

Játék közben, ha a gép kírja hogy "NEXT", a játékosnak ki kell vennie a nyilakat a gépből és meg kell nyomnia a "NEXT" gombot, hogy induljon a következő kör.

REVIEW
SCORE
PLAYER
NEXT

A játék akkor ér véget, ha valaki megnyerte azt, vagy minden játékos teljesítette az elért ponthatárokat. A "PLAYER" gombbal lehet megnézni mindenki pontszámát és helyezését.

MISS
MISS

Ha a "MISS" gombot nyomod meg, az lenullázza az adott dobásodat. Ezt abban az esetben használd, ha a nyílاد félrement és nem talált el egyetlen szektort sem.

BOUNCE
BOUNCE

A "BOUNCE" gombot akkor nyomd meg, ha nem akarsz figyelmebe venni, hogy a nyílاد kiesett a táblából dobás után.

END
ON/OFF

Az "ON/OFF" gombot 3 másodpercig kell nyomva tartani, hogy kikapcsoljon a gép. Ha a géphez 3 percig nem nyúlnak hozzá, alapállásba kapcsol. Ha 30 percig nem nyúlnak hozzá, automatikusan kikapcsol.

GAME SELECTION

Játék	Fajta	Kijelző	Beállítások/ Variációk száma	Játékosok száma
G01	Count Up	2 100	9/18	1~8
G02	301	2 301	4/8	1~8
G03	501	2 501	4/8	1~8
G04	601	2 601	4/8	1~8
G05	701	2 701	4/8	1~8
G06	801	2 801	4/8	1~8
G07	901	2 901	4/8	1~8
G08	301 League	4 301	4/8	4
G09	501 League	4 501	4/8	4
G10	601 League	4 601	4/8	4
G11	701 League	4 701	4/8	4
G12	801 League	4 801	4/8	4
G13	901 League	4 901	4/8	4
G14	Round the Clock	2 105	12/24	1~8
G15	Simple Cricket	2 000	3/6	1~8
G16	Standard Cricket	2 C00	3/6	1~8
G17	Cut Throat Cricket	2 00C	3/6	1~8
G18	Scram Cricket	2 - - -	1/2	2
G19	Hi-Score	2 H03	10/20	1~8





G20	Shoot Out	2 -11	10	1~8
G21	Shanghai	2 L01	12	1~8
G22	Double Down	2 - - -	1/2	1~8
G23	Forty-One	2 - - -	1/2	1~8
G24	All Fives	2 551	5/10	1~8
G25	Big-6	2 3	5	2~8
G26	Overs	2 O-7	3/6	2~8
G27	Unders	2 U-7	3/6	2~8
G28	Baseball	2 b07	3	1~8
G29	By 5's	2 - - -	1	1~8
G30	By 10's	2 - - -	1	1~8
G31	By Odd's	2 - - -	1	1~8
G32	Killer	2 003	30	2~8
G33	9 Lives	2 003	7	2~8
G34	Halve-It	2 H12	1	1~8
G35	Bingo	2 132	4	1~8
G36	21 Points	2 005	7	1~8
G37	Nine Dart Century	2 100	3/6	1~8
G38	Best of Nine	2 009	5/10	1~8
G39	Hound and Hare	2 005	5/10	2
G40	Shooting I	2 - - -	1/2	1~8
G41	Shooting II	2 - - -	1/2	1~8
G42	Shooting III	2 - - -	1/2	1~8
G43	Shooting IV	2 - - -	1/2	1~8

HANDICAP LEHETŐSÉGEK

SZÁM	JÁTÉK	Handicap Lehetőségek
G01	Count Up	+20, +40, +60, +80 Pont
G02	301	-20, -40, -60, -80 Pont
G03	501	-20, -40, -60, -80 Pont
G04	601	-20, -40, -60, -80 Pont
G05	701	-20, -40, -60, -80 Pont
G06	801	-20, -40, -60, -80 Pont
G07	901	-20, -40, -60, -80 Pont
G08	301 League	-20, -40, -60, -80 Pont
G09	501 League	-20, -40, -60, -80 Pont
G10	601 League	-20, -40, -60, -80 Pont

G11	701 League	-20, -40, -60, -80 Pont
G12	801 League	-20, -40, -60, -80 Pont
G13	901 League	-20, -40, -60, -80 Pont
G15#	Simple Cricket	L1, L2, L3, L4
G16#	Standard Cricket	L1, L2, L3, L4
G17#	Cut Throat Cricket	L1, L2, L3, L4
G19	Hi-Score	+20, +40, +60, +80 Pont
G20	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Pontok
G21	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Pont
G22	Double Down	+20, +40, +60, +80 Pont
G23	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Pont
G25*	Big-6	-1, -2, -3, -4 Élet
G26*	Overs	-1, -2, -3, -4 Élet
G27*	Unders	-1, -2, -3, -4 Élet
G32*	Killer	-1, -2, -3, -4 Élet
G33*	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Élet
G34	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Pont
G36	21 Points	+1, +2, +3, +4 Pontok

*Ezeknél a játékoknál a minimum élet három lehet a Handicap opció után.

Handicap Options	Starting Display
L1	 20 19 18 17 16 15 B
L2	 20 19 18 17 16 15 B
L3	 20 19 18 17 16 15 B
L4	 20 19 18 17 16 15 B

JÁTÉK ÉLESBEN

- A játékosok egy körben hármat dobhatnak

JÁTÉKSZABÁLYOK

G01

COUNT UP

OPCIÓK: 100, 200, 300,..... 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

1.Minden játékos 0 ponttal kezd a játékot, és minden találattal hozzáad a pontszámához.

2.Az első játékos, aki eléri vagy túlmegy a beállított célpontszámán, megnyeri a játékot.

G02 - G

301-901 JÁTÉKOK

OPCIÓK: 301, 501, 601, 701, 801, 901, SINGLE IN / SINGLE OUT, DOUBLE IN / SINGLE OUT, SINGLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE BULL / SINGLE BULL

1. Minden játékos kezdő pontszámmal indul (301, 501.... 901 vagy 1001). A játék célja az, hogy a játékosok megpróbálják minden kör pontszámát levonni a kezdő pontszámból. Amikor a játékos pontosan eléri a nullát, a játék számára véget ér.

2.A kör BUST-nak (CSŐD—megjelenítése: buSt) számít, ha az adott játékos magasabb pontszámú dartot dob, mint a fennmaradó pontszám, és így nem képes pontosan elérni a nullát. Ez megállítja az aktuális kört, és a játékos pontszáma visszatér az előző körére.

3.Minden '01 játékban BE/KI variációs lehetőségek vannak:

a) DUPLA/TRIPLA BE

A játékosnak egy számot kell eltalálnia a dupla/tripla gyűrűn vagy a belső bullon ahhoz, hogy a játékot elkezdhesse.

b) DUPLA/TRIPLA BE

A játékosnak egy számot kell eltalálnia a dupla/tripla gyűrűn vagy a belső bullon ahhoz, hogy a pontszámot pontosan nullára csökkentse, és a játékot befejezhesse. Amikor a játékos pontszáma a dupla ki opció alá esik 1 ponttal, a kör csődnek számít.

G08 – G13

301-901 LIGA

OPCIÓK: 301, 501, 601, 701, 801, 901, SINGLE IN / SINGLE OUT, DOUBLE IN / SINGLE OUT, SINGLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE IN / DOUBLE OUT, DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ez a hagyományos 301-901 játékok csapatverziója, amelyben mindig két játékos van két csapatban. Az első játékos a harmadik, a második játékos a negyedikkel verseng.

A játékszabályok azonosak a hagyományossal, de a csapattárs pontjainak alacsonyabbnak vagy azonosnak kell lennie az ellenkező csapat pontjainak. Máskülönb az adott játékos pontja visszaesik az előző körben elért pontjához.

G14

ROUND THE CLOCK

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

A játék célja egyszer eltalálni sorban 1-től 20-ig, majd a bullt. Miután a játékos játék közben eltalálta az adott számot, továbbmehet a következő számra. Az a játékos nyeri a játékot, aki legeliször eléri a bullt.

3 opció létezik a játékhöz:

a)--: Minden dupla és tripla szimplának számít.

b)-2-: Minden egyes játékosnak minden duplát egyszer el kell találnia.

c)-3-: Minden egyes játékosnak minden triplát egyszer el kell találnia.

G15

NO SCORE CRICKET

OPCIÓK: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

A No Score Cricket egyszerűbb, mint a Score Cricket. A játék célja csak annyi, hogy „lezárrjuk” a számokat 15-től 20-ig plusz a bullt. Az első játékos, aki lezárja a szektorokat, megnyeri a játékot. Pontszámok összehasonlítására nincsen szükség.

G16





SIMPLE CRICKET

OPCIÓK: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

1. A Cricket lényege az, hogy minden játékos/csapat „lezárrja” a számokat 15-től 20-ig, majd a bullt is. Az első csapat, mely „LEZÁRJA” az összes számot és a Bullt, és több pontja van (vagy egyenlí a többiekével), megnyeri a játékot.

2. A játékosok úgy zárnak le egy adott számot vagy a bullt, hogy 1 triplát, 1 duplát és 1 szimplát, vagy 3 szimplát dobnak. A külső kör szimplának számít, míg a bull belseje duplának.

3. Az adott számot „lezáró” játékos lesz a szám „gazdája” és addig szerezhet pontokat rajta, amíg az összes többi játékos is le nem zárja azt.

Cricket	one time	two times	open	close
Sign				

G17

CUT THROAT CRICKET

OPCIÓK: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

1. A játékot ugyanúgy játsszák, mint a Score Cricketet, azzal a különbséggel, hogy amikor egy játékos lezár egy számot, minden további pontszám, amit az adott szám eltalálásával kap, azon ellenfél pontszámához adódik hozzá, akinek ugyanaz a száma még nyitva áll. Az első játékos, aki lezárta minden számát, és a legalacsonyabb a pontszáma, megveri a játékot.
2. A Cut-Throat összes kijelzése ugyanaz, mint a Score Cricket esetében.

G18

SCRAM CRICKET

OPCIÓK: DOUBLE BULL/SIMPLE BULL

Az egyik játékos a „STOPPER” a másik a „SCORER”. Játékosonként 3 dobásra van lehetőség a 3 körben. Minden szám, amit az első játékos „stoppol” a másik játékos számára le van „tiltva”. A második játékos „Scorer” olyan szektorokat kell, hogy dobjon, melyeket az első játékos nem talált el. A legtöbb pontszámot elérő játékos a győztes.

G19

HIGH SCORE

OPCIÓK: H03, H04,...H11, H12 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

1. A játék célja, hogy a játékosok a legmagasabb pontszámot ériék el.
2. Elszőr is, állítsuk be a körök számát. A dart tábla automatikusan összehasonlítja lévi játékosok eredményeit, miután az utolsó játékos is eldobta a beállított utolsó kör 3. dartját is.

G20

SHOOT-OUT

OPCIÓK: -11, -12, -13 -19, -20,

A célpontokat a tábla számítógépe választja ki véletlenszerűen. 10 másodperc áll rendelkezésre a dart eldobásához. A célpont megdobása egy pontnak számít, a dupla és tripla mezőkön is. Ha a 10 másodperces idő lejár, az célt tévesztett dobásnak számít. A célpont minden dobás után változik. Az a játékos nyer, akinek legelőször sikerül nullára csökkenteni a pontszámát.

G21

SHANGHAI

OPCIÓK: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15

Minden szektort el kell találni 1-től Bull-ig növekvő sorrendben. Az a játékos győz, akinek a legtöbb pontszáma van vagy teljesíti a „Shanghai”-t (három egymást követő szám találat a egy körben : 1 x szimpla, 1 x dupla, 1 x tripla értékben).

Opciók	L0 1	L0 5	L1 0	L15	H0 1	H0 5	H1 0	H1 5	P0 1	P0 5	P1 0	P1 5
Erről a számról indul	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Bármelyiket lehet lőnit				Csak duplákat vagy triplákat lehet				A gép által kiválasztott duplákat vagy triplákat lehet dobni			

G22

DOUBLE DOWN

OPCIÓK: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

A játék 60 ponttól indul. A cél az, hogy ugyanennyi találatot érjünk el az adott kör aktív szektorában. Az első körben a játékosnak a 15-ös szektorra kell céloznia. Ha nem talál el 15-ösöket, a pontszáma megfeleződik. A következő 16-osra kell dobni és így tovább. A Dupla és Tripla szektoroknál hasonló a szabály. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Player 1										
Player 2										

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G23

FORTY-ONE

OPCIÓK: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ez a játék hasonló szabályokon alapul, mint a fent bemutatott normál Double Down, két kivétellel. Először is, ahelyett, hogy a 15-től a 20-ig és a bullig haladna a játék, a sorozat fordítva zajlik, melyet az LCD kijelző meg is jelenít. Másodsor, a játék vége felé egy plusz kör is bekerül a játékba, melyben a játékosoknak meg kell próbálniuk három olyan találatot dobni, melyeknek összege 41 pont (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; stb.). Ez a „41”-es kör további nehézségi szintet visz a játékba. Ne felejtse el, hogy a játékosok pontja megfeleződik amennyiben nem szerencsések, így a „41”-es kör igen nagy kihívást jelent!

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	Total
Player 1											
Player 2											

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G24

ALL FIVES

OPCIÓK: 551, 561, 571, 581, 591, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Az opciók a maximum pontszámok amikkel nyerhetsz, itt látható:

Option	551	561	571	581	591
Total Points	51	61	71	81	91

Ennél a játéknál az egész tábla játékban van (minden szektor aktív). Minden egyes körben (melyekben 3 dartot lehet dobni) minden játékosnak olyan összpontszámot kell dobni, mely osztható 5-tel. Minden „ötös” egy pontot ér. Például 10, 10, 5 = 25. Mivel a 25 osztható 5 ötössel, a játékos 5 pontot szerzett (5 x 5 = 25).

Amennyiben egy adott játékos 3 olyan dartot dob, melyeknek összpontszáma nem osztható 5-tel, nem kap pontokat. Továbbá minden egyes kör utolsó dartjának valamely szektorba kell érkeznie.

G25

BIG-6

OPCIÓK: 3, 4, 5, 6, 7

A játékos arra törekszik, hogy kiértemelje a következő célpont kiválasztásának lehetőségét azzal, hogy a jelenlegi célpontot eltalálja. A szimpla 6-os az első célpont a játék kezdetekor. A három dobásból a játékosnak egyszer el kell találnia a célpontot ahhoz, hogy mentse az életét. Amennyiben a találat az első vagy második dobásból sikerül, a játékosnak esélye nyílik rá, hogy egy dobással kiválassza a következő célpontot. A szimplák, duplák és triplák mind különböző célpontnak számítanak. A stratégia abban áll, hogy a lehető legnehezebb célpontot kell kiválasztani az ellenfeleknek, mint pl. a tripla 20-at vagy dupla bullt. Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

G26

OVERS

OPCIÓK: 0-7, 0-8, 0-9, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

A játékosnak arra kell törekednie, hogy magasabb, vagy egyenlő pontszámot érjen el, mint az adott kör legmagasabb megelőző pontszáma. Amikor egy játékos kevesebbet dob, mint a háromdartos összpontszám, egy „Életet” elveszít. Alapbeállításként minden játékosnak 3 élet áll rendelkezésére. Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

G27

UNDERS

OPCIÓK: U-7, U-8, U-9 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

A játék hasonlít az Oversre, azzal a különbséggel, hogy a cél az, hogy a játékos alámenjen a háromdartos összpontszámának. Amikor a háromdartos összpontszám magasabb mint az utolsó feljegyzett pontszám, a játékos egy „Életet” elveszít. A dobás passzolása, vagy egy pontozóterületen kívül eső találat 60 ponttal büntetendő (3x20, azaz a legmagasabb egydartos pontszám). Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

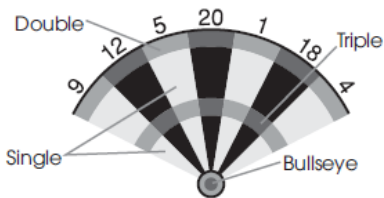
G28

BASEBALL

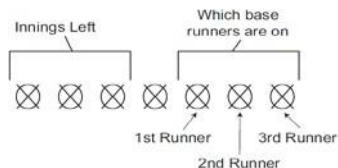
OPTION: b07, b08, b09

A baseball játék eme dart táblás változatában sok ügyességre van szükség! Mint a valódi játékban, egy teljes meccs 9 ütésből áll. Minden játékos 3 dartot dob „ütésenként”. A pálya az ábrán bemutatott formában kerül beosztásra.

Segments	Result
Single	One Base
Double	Two Bases
Triple	Three Bases
Bullseye	Home Run



A játék célja az, hogy minél több futást szerezzünk minden ütés alatt. Az a játékos nyer, aki a játék végén a legtöbb futással rendelkezik.



1st Base	2nd Base	3rd Base	Home
/	X	⊗	○

G29

BY 5's

A játékosok az 5-ös szám többszöröseivel játszanak. Először ötöt kell dobni, majd tízet és így tovább hatvanig.

G30

BY 10's

Hasonló, mint az ötös játék, de itt a tízes szám többszöröseivel kell játszani, ha pedig eléred a hatvanat, vissza felé megy a számolás tízig. A sorrend a következő: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Ugyanaz, mint az ötös játék, de ezúttal csak páratlan számokkal játszunk. Az 1-essel kezdünk, majd egészen fel 19-ig. Ha elértük a 19-et, visszafelé kezd számolni. A sorrend a következő: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

TEz a játék megmutatja, kik a valódi barátai. A játékot akár két játékos is játszhatja, de az izgalom és a kihívás a játékosok számával fokozódik. Kezdsenek minden egyes játékosnak ki kell választania saját számát azáltal, hogy dartot dob a célterületre. Az LCD kijelző ezen a ponton „SEL” jelzést mutat. Az a szám, amit minden egyes játékos kapott, lesz az 1 saját száma az egész játék során. Az első cél az, hogy „Gyilkossá” váljon azáltal, hogy eltalálja a számának megfelelő dupla szektort. Amikor ez megvan, a játék további részében ön a „Gyilkos”. Arra kell törekednie, hogy „megölje” ellenfeleit úgy, hogy az 1 szektorszámait is sorban megdobja, amíg csak mindannyiuk „élete” el nem fogy. Az utolsó életben maradó játékos a nyertes. Nem szokatlan ebben a játékban, hogy a játékosok „csapatba verődnek”, és rászállnak egy ügyesebb játékosra, hogy kizárják a játékból.

Opció	Életek	Dobóterület (Gyilkos)
003	3	single, double, triple
005	5	single, double, triple
.....	...	single, double, triple
021	21	single, double, triple
203	3	double
205	5	double
...	double

Opció	Életek	Dobóterület (gyilkos)
221	21	double
303	3	triple
305	5	triple
....	triple
321	21	triple

G33
9 LIVES
OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ebben a játékban 1-től 20-ig játszunk végig a Bullokat beleértve. A játékosok az első körben egyet, a másodikban kettőt dobhatnak és így tovább 25-ig. Az adott pontot egy dobással kell megdöbni. Ha mindhárom dobása nem talál, a játékos egy életet veszít. Az nyer, aki a legtávolabbi életben marad. A 003, 004...009 jelzi, hogy hány életünk maradt.

G34
HALVE-IT
OPCIÓK: DOUBLE BULL/SINGLE BULL

Mindenki azzal kezd, hogy megdobja a 12-öt, aztán a 13-at, 14-et, azután bármelyik duplát, majd a 15-öt, a 16-ot, a 17-et, bármely triplát, a 18-at, a 19-et, a 20-at, és végül a bullt. Minden egyes játékos három dartsot dob ugyanarra a számrá, és aztán továbbhalad a következő számra a következő körben. Egy dupla vagy tripla találat a pontszám dupláját vagy tripláját éri. Amennyiben a játékos eltéveszti mindhárom dobását egy bizonyos célpont esetében egy adott körön belül, a pontszáma feleződik. A játék végén az a játékos a nyertes, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte.

Kör	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Játékos													

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G35
BINGO
OPCIÓK: 132, 141, 168, 189

A gép mutatja, hogy melyik szektorba kell dobni. Az nyer, aki mindhárom dobással eltalálja a célpontokat. 132: A szegmenst ebben a sorrendben találjuk el: 15, 4, 8, 14, 3.

141: 17, 13, 9, 7, 1.

168: 20, 16, 12, 6, 2.

189: 19, 10, 18, 5, 11.

A játékosnak háromszor kell eltalálnia az adott szegmenst, hogy tovább tudjon lépni a következő szintre. A sima szegmens egyszeri találatnak a minősül, a dupla szegmens dupla találatnak, a tripla pedig tripla találatnak.

G36
21 POINTS
OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

A játék lényege, hogy a legtöbbször dobja meg a játékos a 21-et. Ezt kétféleképpen lehet:

1. Pontosan 21-et dob egy, kettő, három dobással egy körben.

2. A játékosnak annyi pontja van, ami közelíti a 21-hez és senki más nem dobott ennyit - azonban visszaugrik az alap értékre, ha túllő 21-en. A játék végén az nyer, aki a legtöbbször dobta meg a 21-et. Válaszd ki, hogy hány kört akarsz játszani: 005-011 kör lehetséges.

OPTION: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Az opciók a játék pontjai, amit el lehet érni, lásd itt:

Option	100	150	200
Target Score	100 Points	150 Points	200 Points

A játék célja az, hogy a játékosok megpróbálják 100 pontot szerezni, vagy olyan közel kerülni ehhez, amennyire ez 3 körön belül (9 darttal) lehetséges. A duplák és triplák a számérték kétszeresét és háromszorosát érik. Amennyiben valaki 100 pont fölé megy, az „csődnek” számít, és a játékos elveszíti a játékot, hacsak nem haladja meg minden játékos a 100 pontot. Ebben az esetben az a játékos nyer, akinek a pontszáma a százhoz legközelebb marad (az a játékos, aki a legkisebb mennyiséggel haladta meg a 100-at).

Az opciók azok, amennyi darts-ot dobsz a játék végéig:

Option	009	012	015	018	021
No. of Darts/Rounds	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

A gép a „PLAYER1” kijelzése után feldob egy értéket, amit el kell találni. Minden játékosnak három dobás van egy körben. A cél az, hogy eltaláld a neked kiválasztott számot. A krikett kijelző mutatni fogja, hogy mennyi köröd van hátra. Az nyer, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze.

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011

A „Nyúl” próbál elszökni a „Kopó” elől. Őket az első és második játékos játssza. A nyúl 20-nál kezd. Dupláznia kell és az óramutató irányában haladnia a következő számig. A kopó ugyanígy az ötösnél kezd és minden dobásnál dupláznia kell. Amikor a kopó utoléri a nyulat és ugyanazt a duplát dobja, a nyulat elejtette. Ha a nyúl eléri a dupla ötöt, a nyúl megmenekült. 005,012,009,014 és 011 jelöli a kopó kezdőpontjait.

Opciók	005	012	009	014	011
A kopó kezdőpontjai	5	12	9	14	11

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ebben a játékban minden játékos három dartot dob. A legmagasabb 3 dart dobásából származó ponttal rendelkező játékos nyeri a kört. A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak sikerül 7 megnyert kört összegyűjtenie.

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ugyanúgy kell játszani, mint a „Shooting I”-et, azonban csak a következő Céletterület számainak a szimpla, dubla, vagy tripla területére eső dartok számítanak: 15, 16, 17, 18, 19, 20, és a bull. Az lesz a győztes, aki a leghamarabb összegyűjt 7 megnyert kört.

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ugyanazok a szabályok érvényesek itt is, mint a „Shooting I” esetében. A játék 7 körből áll, és az nyer, aki először ér el négy megnyert kört.

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

A „Shooting III”-hoz hasonlóan kell játszani, azonban csak a következő Célterület számainak a szimpla, dubla, vagy tripla területére eső dartok számítanak: 15, 16, 17, 18, 19, 20, és a bull. A játék 7 körből áll, és az nyer, aki először ér el négy megnyert kört.

HIBAEELHÁRÍTÁS

A tábla nincs áram alatt	Ellenőrizze, hogy az elemek rendesen be vannak-e helyezve. Amennyiben a választható adaptert használja, kérjük, ellenőrizze és gondoskodjon róla, hogy a tápegység megfelelően be van-e dugva a fali aljzatba, és a DC dugó megfelelően csatlakoztatva van a táblán található DC aljzatba.
A játék nem számol pontokat	Ellenőrizze, hogy a játék beállítási üzemmódban, felfüggesztésben, vagy pontszám számlálása közepette van-e. Nyomja meg a START/RESET gombot a játék elindításához. Azt is megnézheti, vajon nem ragadtak-e be a pontozó szektorok vagy a funkció gombok.
Beragadt szektor vagy gomb	Szállítás közben vagy a rendeltetészerű játék alatt a pontozószektorok átmenetileg beragadhatnak. Amennyiben ez a helyzet áll elő, az automata pontozás leáll. Finoman távolítsa el a dartot vagy mozgassa meg ujjával a szektort, és a szektor kiszabadul. A játék ekkor tovább folytatódhat; a hiba a pontozás menetét nem érinti.
Törött hegyek eltávolítása	Amennyiben egy műanyag hegy eltörik és a táblába ragad, próbálja meg fogóval finoman kihúzni. Ne felejtse el, hogy minél nehezebb a dart, annál nagyobb az esélye, hogy a hegy letörik.
Elektromos vagy elektromágneses interferencia	Túlzott elektromágneses interferencia esetén a dart tábla elektronikája hibásan működhet vagy működése leállhat. (Főként a következő eseményekkor: erős vihar, elektromos túlfeszültség, áramszünet, vagy elektromos motor/mikrohullámú sütő közelsége.) A játék rendeltetészerű működését úgy állíthatja vissza, hogy kiveszi az elemeket néhány másodpercre, majd újra visszateszteli azokat. Ügyeljen rá, hogy az interferencia forrását is meg kell szüntetnie

A garancia érvényét veszíti, amennyiben a céltábla házilag szétszerelésre kerül.

