



A70-045



A70-043



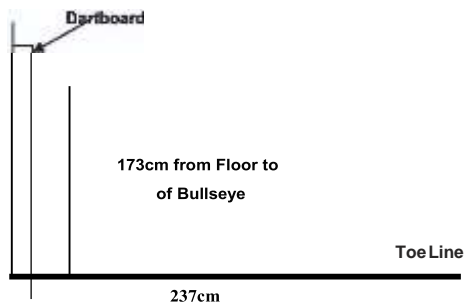
Ευχαριστούμε που επιλέξατε τον ηλεκτρονικό πίνακα βελών

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

• ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

- Το 1bis δεν είναι παιχνίδι για παιδιά. Τα παιδιά κάτω των 14 ετών δεν πρέπει να παίζουν βελάκια με χάλυβα ή με μαλακά άκρα.
- Απενεργοποιήστε όταν δεν παίζετε το ταμπλό.
- Εάν η πλακέτα παραμείνει ανενεργή για 10 λεπτά, οι οθόνες και οι περιφέρειες θα κλείσουν αυτόματα, σε κατάσταση αναστολής λειτουργίας. Όταν πατήσετε ξανά το κουμπί GAME, το παιχνίδι συνεχίζεται.
- Οδηγίες προϊόντος

Επιλέξτε μια τοποθεσία όπου υπάρχει περίπου 3 μέτρα ανοιχτού χώρου μπροστά από το ταμπλό. Το "toe-line" πρέπει να απέχει 237cm από το πρόσωπο του dartboard. Το κέντρο του ταύρου πρέπει να απέχει 173cm από το έδαφος.

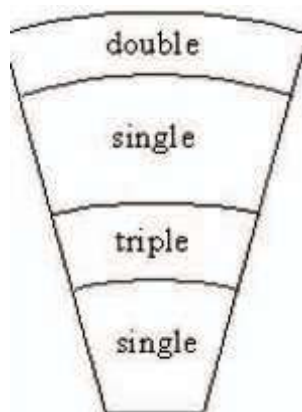
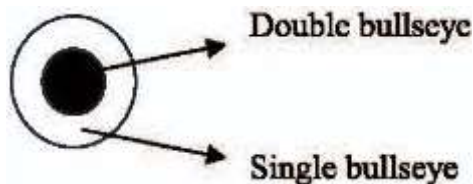


- Το υψηλής ποιότητας ηλεκτρονικό dartboard περιλαμβάνει οθόνη LCD, αυτόματη βαθμολόγηση φωνής και 26 παιχνίδια με 185 παραλλαγές. Μπορείτε να απολαύσετε έως και 8 παίκτες με αρχική ρύθμιση 2 παικτών.
- Το dartboard 1bis τροφοδοτείται από 3 μπαταρίες AA.

Κανόνες βαθμολογίας

Βαθμολογία

Τμήμα μονής βαθμολογίας	σκορ*!
Τμήμα διπλής βαθμολογίας	σκορ * 2
Τριπλή βαθμολογία τμήμα	σκορ *3
Εξωτερικό bullseye	25*1
Κέντρο bullseye	25*2



- Ρύθμιση παιχνιδιού

1, κουμπί "Παιχνίδι / Ισχύς": πατήστε το κουμπί για να ενεργοποιήσετε / απενεργοποιήσετε το παιχνίδι και επιλέξτε παιχνίδια (001 --- 026) μέσω του μενού παιχνιδιών στην οθόνη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το κουμπί για να τερματίσετε το τρέχον παιχνίδι και επιστρέψτε στην αρχική κατάσταση., 2, κουμπί "Επιλογή / Βαθμολογία": πατήστε Option για να επιλέξετε διαφορετικές επιλογές των παιχνιδιών, πατήστε Score για να δείτε τη βαθμολογία του παίκτη οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συνεχίστε να πατάτε αυτό το κουμπί για να εμφανιστεί το σκορ του επόμενου παίκτη. Το παιχνίδι συνεχίζεται εάν οι παίκτες δεν το πατήσουν εντός 3 δευτερολέπτων ή πατήσουν άλλα κουμπιά.

3, κουμπί "Player / Cybermatch / Miss": πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, πατήστε το Player για να ορίσετε τον αριθμό των παικτών και πατήστε το Cybermatch για να παίξετε ενάντια στη συσκευή (C1 -;;, rofessional, C2 - expert, C3-senior, C4- ενδιάμεσο, C5 -;;, rimary); κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Miss για να μειώσετε τον αριθμό των εναπομείναντων βελάκων όταν λείπει το dartboard.

4, κουμπί "Χάντικαπ / Εξάλειψη": πατήστε Χάντικαπ πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι για να επιλέξετε τη δυσκολία / επιλογές για

διαφορετικοί παίκτης? κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Eliminate για να καθαρίσετε το σκορ για το τρέχον βελάκι.

5, κουμπί "Double / Sound on / off": Το διπλό κουμπί ισχύει μόνο για το παιχνίδι αντίστροφης μέτρησης. Πατήστε Ενεργοποίηση / απενεργοποίηση ήχου για να επιλέξετε ήχο ή απενεργοποίηση ήχου

6, κουμπί "Εναρξη / Επόμενο": πατήστε αυτό το κουμπί για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι ή για να μετακινηθείτε στον επόμενο παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού.

Πίνακας για χαρακτηριστικά παιχνιδιού

NO	COD E	GAMEMENU	OPTION	PLAY ER	HANDIC AP
001	301	Count Down	301,501,601,701,801,901,999	1-8	.J
002	CO1	Count Down Team	301,501,601,701,801,901,999	4-8	.J
003	CUP	Count Up	100-900	1-8	.J
004	cri	Standard Cricket	EOO,E20,E25	1-8	.J
005	noc	No Score Cricket	Π00,Π20,Π25	1-8	.J
006	CUt	Cut Throat Cricket	COO,C20,C25	1-8	.J
007	PUP	KillerCricket	HOO,H20,H25	2-8	.J
008	LPc	LowPitchCricket	LOO,L20,L25	1-8	.J
009	rcL	Round Clock	105,110,115,120; 205,210, 215,220; 305,310,315,320	1-8	.J
010	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09--21	1-8	.J
011	SHi	ShangHai	101,105,110,115	1-8	X
012	HAL	Halve It	H12	1-8	X
013	HiS	High Score	003-014	1-8	X
014	ors	Over	003,005,007-021	2-8	.J

G15	Und	Under	U03,U05,U07-U21	2-8	J
G16	biG	Big6	b03,b05,b07-B21	2-8	J
G17	CL2	Score Color	100,200,300,400,500	1-8	J
G18	bc2	Bonus Color	100,200,300,400,500	1-8	J
G19	CC2	Correctional Color	100,200,300,400,500	1-8	J
G20	IIC2	No Score Color	003,004,005,006,007	2-8	J
G21	Fdc	Free Dart Color	005,010,015,020	1-8	J
G22	S-1	Shooting I	---	1-8	X
G23	S-2	Shooting II	---	1-8	X
G24	S-3	Shooting III	---	1-8	X
G25	S-4	Shooting IV	---	1-8	X
G26	Got	Gotcha	101-901	2-8	J

Οδηγίες παιχνιδιού

Αντίστροφη μέτρηση G01 (301.501.601.701.801.901.999)

1, Το παιχνίδι παίζεται αφαιρώντας κάθε σκορ βελάκι από το σημείο εκκίνησης. Ο παίκτης που φτάνει στο μηδέν πρώτα κερδίζει το παιχνίδι.

2, το να φτάσετε στο "1" ή να περάσετε το μηδέν μπορεί να θεωρηθεί BUST και το σκορ επιστρέφει στην προηγούμενη βαθμολογία.

3, Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει τις ακόλουθες παραλλαγές πατώντας το κουμπί ΔΙΠΛΟ.

Διπλό για να ξεκινήσει, ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει ένα διπλό. Κανένα σκορ δεν θα μετρηθεί έως ότου πληρούται αυτή η προϋπόθεση. Διπλό για να κερδίσει, ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει ένα διπλό που μειώνει το σκορ στο ακριβώς μηδέν. Το να φτάσετε στο "1" ή να περάσετε από το μηδέν μπορεί να θεωρηθεί BUST και το σκορ επιστρέφει στο προηγούμενο σκορ και λαμβάνει μια υπαινιγμένη φωνή "λανθασμένη" ".

Double in / out Για να κερδίσει, ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει ένα διπλό που μειώνει το σκορ στο ακριβώς μηδέν. Φτάνοντας στο "1" ή μετά το μηδέν μπορεί να θεωρηθεί BUST και το σκορ επιστρέφει στο προηγούμενο σκορ.

Ομάδα αντίστροφης μέτρησης G02

Αυτό είναι ένα ομαδικό παιχνίδι του παιχνιδιού Count Down, πολύ δημοφιλές μεταξύ των πρωταθλημάτων dart. Υπάρχουν πάντα 2 ομάδες και 4 σκορ για παρακολούθηση. Ο Παίκτης 1 και ο Παίκτης 3 παίζουν εναντίον του Παίκτη 2 και του Παίκτη 4. Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως το G01 Count Down. Κάθε παίκτης που μειώνει το σκορ του στο μηδέν ακριβώς κάνει την ομάδα του νικητή.

Καταμέτρηση G03 (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Το σκορ κάθε παίκτη θα συγκεντρώνεται από το μηδέν για κάθε χτύπημα. Ο πρώτος παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

Πρότυπο κρίκετ G04 (E00, E20, E25)

1, Παίζονται μόνο τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19,20 και το bullseye.

2, Κάθε τμήμα βαθμολογίας είναι "ανοιχτό" όταν το τμήμα χτυπηθεί τρεις φορές. Χτυπήστε ένα τμήμα βαθμολόγησης μόνο μία φορά.

Χτυπήστε το τμήμα διπλής βαθμολογίας σε δύο φορές. Χτυπήστε το τριπλό σκορ τριών φορές.

3, E00 - Ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει οποιοδήποτε τμήμα των 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye. Δεν υπάρχει αλληλουχία. E20 - Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει 20 τρεις φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 19, 18, 17, 16, 15 και bullseye με τη σειρά.

E25 ----- Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει το bullseye τρεις φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 15, 16, 17, 18, 19 και 20 στη σειρά. 4, Κάθε τμήμα βαθμολογίας είναι "ανοιχτό" όταν το τμήμα χτυπηθεί τρεις φορές.

5, Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να χτυπήσει το τμήμα βαθμολογίας τρεις φορές για να αφήσει να μπει σε κατάσταση "ανοιχτού" και να σημειωθεί. 6, Πριν οι αντίπαλοι καταλάβουν τρεις επιτυχίες για να ανοίξουν το τμήμα βαθμολόγησης, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπά το "ανοιχτό" τμήμα βαθμολογίας για να πάρει υψηλότερα σκορ.

7, Αφού όλοι οι παίκτες ολοκληρώσουν τις τρεις επιτυχίες του ίδιου τμήματος βαθμολογίας, το τμήμα θα "κλείσει" και δεν μπορεί να σημειωθεί ξανά.

8, Όταν όλοι οι παίκτες "κλείνουν" όλα τα τμήματα βαθμολογίας, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

G05 Χωρίς σκορ Κρίκετ (H00,1120,1125)

1, Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye βρίσκονται στο παιχνίδι. 2, χτυπήστε ένα τμήμα βαθμολόγησης ----- μετρήστε μία φορά.

Χτυπήστε το τμήμα διπλής βαθμολογίας ----- μετρήστε δύο φορές. Χτυπήστε τριπλή βαθμολογία ----- μετρήστε τρεις φορές.

3, 000 --- Ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει οποιοδήποτε τμήμα των 15,16,17,18, 19,20 και bullseye. Δεν υπάρχει αλληλουχία.

020 --- Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει 20 τρεις φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 19,18,17,16,15 και bullseye με τη σειρά. 025 - Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει το bullseye τρεις φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 15,16,17,18, 19 και 20 στη σειρά.

4, κάθε τμήμα εμφανίζεται με ένα σημείο στην οθόνη LCD. Η αντίστοιχη οθόνη LCD λάμπει όταν το κάνει η συσκευή αναπαραγωγής. 5, Ο παίκτης που χτυπά όλους τους αριθμούς στόχου τρεις φορές πρώτος είναι ο νικητής.

G06 Cut Throat Cricket (COO, C20, C25)

1, Μόνο εκείνα τα τμήματα για 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye βρίσκονται στο παιχνίδι. 2, χτυπήστε ένα τμήμα σκορ ----- μετρήστε μία φορά.

Χτυπήστε το τμήμα διπλής βαθμολογίας ----- μετρήστε δύο φορές. Χτυπήστε το τμήμα τριπλής βαθμολογίας ----- μετρήστε τρεις φορές.

3, C00 - Ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει οποιοδήποτε τμήμα των 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bullseye. Δεν υπάρχει αλληλουχία. C20 - Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει 20 τρεις φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 19, 18, 17, 16, 15 και bullseye με τη σειρά. C25 ----- Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει το bullseye 3 φορές πρώτα και μετά να ακολουθήσει με 15, 16, 17, 18, 19 και 20 στη σειρά.

4, κάθε τμήμα βαθμολογίας εμφανίζεται με τρεις οθόνες LCD. Η αντίστοιχη οθόνη LCD λάμπει όταν το κάνει η συσκευή αναπαραγωγής. 5, Κάθε τμήμα βαθμολογίας είναι "ανοιχτό" όταν το τμήμα χτυπηθεί τρεις φορές. Αλλά το τμήμα θα είναι "κλειστό" και δεν μπορεί να σημειωθεί εάν όλοι οι παίκτες το χτυπήσουν για τρεις φορές. Οι πόντοι που θα κερδίσει ο τρέχων παίκτης θα προστεθούν σε όλους τους αντιπάλους.

6, Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να χτυπήσει το τμήμα βαθμολογίας 3 φορές για να το αφήσει να εισέλθει σε κατάσταση "ανοιχτού" και να επιτρέψει το σκορ.

7, Πριν από τους αντιπάλους τρεις επιτυχίες για να ανοίξει το τμήμα σκορ, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπά το "ανοιχτό" τμήμα σκορ για να πάρει υψηλότερα σκορ στους αντιπάλους.

8, αφού όλοι οι παίκτες ολοκληρώσουν τις τρεις επιτυχίες του ίδιου τμήματος βαθμολογίας, το τμήμα θα "κλείσει" και δεν μπορεί να σημειωθεί ξανά.

9, Όταν όλοι οι παίκτες «κλείνουν» όλα τα τμήματα βαθμολογίας, ο παίκτης με το χαμηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

G07 Killer Cricket (H00, H20, H25)

Αυτό το παιχνίδι μοιάζει πολύ με το κρίκετ No Score με πρόσθετη συστροφή. Όταν ένας αριθμός είναι κλειστός, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να εξαλείψει τη σήμανση ενός αντιπάλου χτυπώντας ξανά τον ίδιο αριθμό. Ωστόσο, εάν ο αντίπαλος έχει επίσης κλείσει τον αριθμό, τότε δεν θα ληφθούν σημάδια από αυτόν τον παίκτη. Σημειωμένο: αντί να ενεργοποιείται ένα σημάδι, κάθε θετική σήμανση απενεργοποιεί ένα σημάδι στην οθόνη. Ο παίκτης που κλείνει πρώτα όλους τους αριθμούς είναι ο νικητής. Παράδειγμα: για τον αριθμό 19, ο παίκτης 1 έχω χτυπήσει (ένα σήμα συχνά), ο παίκτης 2 έχει 2 επιτυχίες (δύο σήματα συχνά) και ο παίκτης 3 έχει τον αριθμό 19 κλειστό (τρία σημάδια συχνά). Ο παίκτης 4 έρχεται και χτυπά ένα τριπλό 19, κλειστό αριθμό 19 επίσης. Παίκτης

4

4 τότε στοχεύει και χτυπά ξανά το single 19. Κατά συνέπεια, ο Παίκτης 1 και 2 ο καθένας έχει ένα σήμα ενεργοποιημένο για 19 και ο Παίκτης 3 δεν επηρεάζεται. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες 1 και 2 σπρώχνονται πίσω 1 χτύπημα μακριά από το κλείσιμο 19.

Κρίκετ χαμηλής πίεσης GOS (L00, L20, L25)

Αυτή η έκδοση του Cricket χρησιμοποιεί τα χαμηλότερα αριθμημένα τμήματα στο ταμπλό για μια αλλαγή ρυθμού από τα τμήματα Standard Cricket. Οι παίκτες θα πρέπει να «κλείσουν» τα τμήματα 1,2,3,4,5,6 και το Bullseye. Όλοι οι άλλοι κανόνες ισχύουν όπως περιγράφεται λεπτομερώς στο Standard Cricket.

G09 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215,220; 305,310,315,320)

1, (105, 110, 115, 120) αντιπροσωπεύει ότι το χτύπημα σε οποιοδήποτε τμήμα βαθμολογίας είναι έγκυρο.

(205, 210, 215, 220) αντιπροσωπεύει ότι ισχύει μόνο το τμήμα διπλού βαθμού βαθμολογίας.

(305, 310, 315, 320) αντιπροσωπεύει ότι ισχύει μόνο το τμήμα τριπλής βαθμολογίας.

2, "5" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολογίας από το I έως το 5. "10" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολογίας από 1 έως IO. "15" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολογίας από 1 έως 15.

"20" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολογίας από 1 έως 20.

3, Ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα βελάκια στο τμήμα βαθμολόγησης με βάση την ένδειξη της συσκευής. Εάν το τμήμα έχει χτυπηθεί, θα εμφανιστεί το επόμενο τμήμα. Ο παίκτης που χτυπά για πρώτη φορά όλο το σκορ είναι ο νικητής.

G10 ShootOut (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1, (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) αντιπροσωπεύει πρωτότυπους πόντους για τη συσκευή αναπαραγωγής. 2, Η συσκευή θα δείξει τυχαία ένα τμήμα αριθμού για ρίψη.

3, Ο παίκτης πρέπει να πυροβολήσει το τμήμα του αριθμού μέσα σε 10 δευτερόλεπτα, διαφορετικά το σουτ θα αφαιρεθεί. Όταν χτυπάτε το τμήμα, η συσκευή θα φωνάζει "Ναι" ή θα φωνάζει "" Όχι ". Όταν πατάτε ένα, διπλό ή τριπλό για το τμήμα στόχου, η συσκευή θα μειώσει ένα σημείο από το σύνολο.

4, Ο παίκτης που φθάνει στο πρώτο μηδέν είναι ο νικητής.

G11 ShangHai (101.105.110.115)

1, 101 - Χτυπήστε τα τμήματα από το ένα έως το είκοσι και το bullseye με τη σειρά. 105 - Χτυπήστε τα τμήματα από πέντε έως είκοσι και bullseye με τη σειρά. 110 --- Χτυπήστε τα τμήματα από δέκα έως είκοσι και bullseye με τη σειρά. 115 - Χτυπήστε τα τμήματα από δεκαπέντε έως είκοσι και bullseye με τη σειρά.

2, Κάθε παίκτης μπορεί να ρίξει μόνο ένα βελάκι για κάθε τμήμα αριθμών. Το χτύπημα του αριθμού θα είναι σκορ, διαφορετικά δεν υπάρχει βαθμολογία. Κατά την παράλειψη του αριθμού ή την αποχή, δεν υπάρχει πιθανότητα να χτυπήσετε ξανά τον αριθμό. 3, Όταν τελειώσει το χτύπημα, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

G12 Halve It (H12)

Το παιχνίδι μοιάζει με το παιχνίδι Jeopardy. Μια συνολική απώλεια με τρεις βολές μπορεί να κάνει το σκορ σας να πέσει κάτω. Όλοι ξεκινούν το παιχνίδι πυροβολώντας τον αριθμό 12, και στη συνέχεια 13, 14, τυχόν διπλά, 15, 16, 17, τυχόν τρίκλινα, 18, 19, 20 και Bull's Eye.

Κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια στον ίδιο αριθμό και στη συνέχεια προχωρά στον επόμενο αριθμό στον επόμενο γύρο. Ένα χτύπημα σε διπλό ή τριπλό μετρά ως 2x ή 3x τους πόντους. Εάν ένας παίκτης χάσει και τις τρεις βολές σε έναν συγκεκριμένο στόχο σε έναν γύρο, τα σκορ του / της θα μειωθούν στο μισό. Για παράδειγμα: Εάν ένας παίκτης έχει αθροιστικό σκορ 76 μετά από δύο στροφές και μετά χάσει τον επόμενο αριθμό και με τα 3 βελάκια, το σκορ του παίκτη κόβεται στο μισό, αφήνοντας 38. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο νικητής.

Υψηλή βαθμολογία G13 (003, 004 014)

1, όλα τα τμήματα είναι έγκυρα.

2, (003,004 ... 014) αντιπροσωπεύει τις καθορισμένες στροφές για τον παίκτη. Μια στροφή είναι για τρία βελάκια. 3, Χτυπήστε το ενιαίο τμήμα βαθμολόγησης: το τμήμα βαθμολογίας X 1

Χτυπήστε το τμήμα διπλής βαθμολογίας: το τμήμα βαθμολογίας X 2 Χτυπήστε το τμήμα τριπλής βαθμολογίας: το τμήμα βαθμολογίας X 3

4, Μετά την ολοκλήρωση των καθορισμένων στροφών, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011, 013,015, 017,019,021)

1, (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) αντιπροσωπεύει τα αρχικά σημεία της συσκευής αναπαραγωγής. Στην αρχή, η συσκευή θα δείξει μια βαθμολογία αναφοράς για τον πρώτο παίκτη.

2, Κάθε παίκτης πρέπει να σκοράρει υψηλότερο από ή ίσο με το σύνολο τριών βελάκια σε μια σειρά για τον προηγούμενο παίκτη. Όταν ένας παίκτης σκοράρει λιγότερο από το σύνολο των τριών βελάκων για τον προηγούμενο παίκτη, ο παίκτης θα απομακρυνθεί με έναν βαθμό.

3, Εάν ένας παίκτης δεν ρίξει τα βελάκια αλλά πατήσει άμεσα το κουμπί Έναρξη / Επόμενο, ο παίκτης θα χάσει επίσης ένα σημείο 4, Όταν ο βαθμός για έναν παίκτη είναι μηδέν, ο παίκτης θα αποκλειστεί.

5, Όταν ένας παίκτης απομένει, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

6, το παιχνίδι Ibis πρέπει να παίζεται από περισσότερους από δύο παίκτες.

GIS Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1, (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) αντιπροσωπεύει πρωτότυπα σημεία του στρώματος.

2, Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να σκοράρει λιγότερο ή ίσο με το σύνολο τριών βελάκια σε μια σειρά για τον προηγούμενο παίκτη. Όταν ένας παίκτης σκοράρει υψηλότερα από τον προηγούμενο παίκτη, ο παίκτης θα απομακρυνθεί με έναν βαθμό

3, Εάν ένας παίκτης δεν ρίξει τα βελάκια αλλά πατήσει άμεσα το κουμπί Έναρξη / Επόμενο, ο παίκτης θα χάσει επίσης ένα σημείο 4, Όταν ο βαθμός για έναν παίκτη είναι μηδέν, ο παίκτης θα αποκλειστεί.

5. Όταν απομένει ένας παίκτης, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής. 6, το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από δύο παίκτες.

G16 Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Ο παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να κερδίσει την πιθανότητα να πάρει τον επόμενο στόχο κάνοντας ένα χτύπημα στον τρέχοντα στόχο πρώτα. Το Single-6 είναι ο πρώτος στόχος κατά την έναρξη του παιχνιδιού. Εντός των τριών βολών, ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει τον στόχο μία φορά για να σώσει τις ζωές του. Εφόσον το χτύπημα γίνεται από την πρώτη ή τη δεύτερη ρίψη, ο παίκτης έχει την ευκαιρία με μία ρίψη να επιλέξει τον επόμενο στόχο. Τα Singles, Doubles και Triples θεωρούνται όλοι ως διαφορετικοί στόχοι. Η στρατηγική είναι να επιλέξετε τον πιο δύσκολο στόχο για τους αντιπάλους όσο το δυνατόν περισσότερο, όπως το "triple-20" ή το "double-Bull's Eye". Ο τελευταίος παίκτης που έχει "Life" αριστερά είναι ο νικητής.

Χρώμα βαθμολογίας GI 7 (100.200.300.400.500)

Για να ξεκινήσει αυτό το παιχνίδι, κάθε παίκτης πρέπει να ρίξει ένα βελάκι για να προσδιορίσει σε ποιο μπλοκ / χρώμα (χρώμα # 20 ή # 1 χρώμα) θα πυροβολήσει. Εάν οι παίκτες χτυπήσουν ένα bullseye με αυτό το βελάκι, πρέπει να ρίξουν ξανά για να αποφασίσουν το χρώμα. Στη συνέχεια, οι παίκτες προσπαθούν να χτυπήσουν τον εαυτό τους με το χρώμα του στόχου για να προσθέσουν μέχρι το συνολικό σκορ που πρέπει να αποφασιστεί και να ρυθμιστούν στις Επιλογές παιχνιδιού στην αρχή αυτού του παιχνιδιού: 100, 200, 300, 400, 500. Εάν ένας παίκτης ρίξει ένα βελάκι στο χρώμα του αντιπάλου, τότε το σημάδι δεν μετράει. Το bullseye μετράει στη συνολική βαθμολογία σας. Ο πρώτος παίκτης στο προκαθορισμένο σκορ final κερδίζει το παιχνίδι.

Χρώμα μπόνους G18 (100.200.300.400.500)

Το παιχνίδι παίζεται με τους ίδιους κανόνες με το "Score Color" με την ακόλουθη εξαίρεση. Εάν ένας παίκτης ρίξει το βελάκι στο χρώμα του στόχου ενός αντιπάλου, ο αντίπαλος παίρνει τους πόντους που προστίθενται προς τη συνολική βαθμολογία του.

G19 Διορθωτικό χρώμα (100.200.300.400.500)

Το παιχνίδι παίζεται με τους ίδιους κανόνες με το "Score Color" με την ακόλουθη εξαίρεση. Εάν ένας παίκτης ρίξει το βέλος στο χρώμα-στόχο του αντιπάλου, αυτοί οι πόντοι αφαιρούνται από το συνολικό σκορ του παίκτη.

G20 Χωρίς Βαθμολογία (003,004,005,006,007)

Το παιχνίδι παίζεται με τους ίδιους κανόνες με το "Score Color" με την ακόλουθη εξαίρεση. Κάθε παίκτης προσπαθεί να χτυπήσει το χρώμα-στόχο του για να σημειώσει ένα σημείο. Το συνολικό σκορ πρέπει να αποφασιστεί και να ρυθμιστεί στις επιλογές παιχνιδιού στην αρχή αυτού του παιχνιδιού: 003, 004, 005, 006 ή 007 συνολικά βαθμοί. Εάν ένας παίκτης ρίξει ένα βελάκι στο χρώμα στόχου του αντιπάλου, ένα σημάδι αφαιρείται από το συνολικό σκορ του παίκτη και ο παίκτης χάνει τη σειρά του. Το bullseye μετράει στη συνολική βαθμολογία σας. Ο νικητής θα είναι ο μόνος παίκτης με τα υπόλοιπα σήματα (όταν όλοι οι άλλοι είναι στο μηδέν).

G21 Δωρεάν βέλος Χρώμα (005.010.015.020)

Το παιχνίδι παίζεται με τους ίδιους κανόνες με το "Score Color" με την ακόλουθη εξαίρεση. Κάθε παίκτης προσπαθεί να χτυπήσει το χρώμα-στόχο του για να κερδίσει το υψηλότερο δυνατό σκορ. Ο συνολικός αριθμός των βελάκια που πρέπει να ρίξετε πρέπει να αποφασιστεί και να ρυθμιστεί στις Επιλογές παιχνιδιού στην αρχή αυτού του παιχνιδιού: συνολικά βελάκια 005, 010, 015 ή 020. Εάν ένας παίκτης ρίξει ένα βελάκι στο χρώμα του αντιπάλου, δεν μετράει στο συνολικό σκορ. Το bullseye μετράει στη συνολική βαθμολογία σας. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία αφού ρίχνονται όλα τα βελάκια είναι ο νικητής.

G22 Σκοποβολή I

Σε αυτό το παιχνίδι, κάθε παίκτης ρίχνει τρία βελάκια ανά γύρο. Ο παίκτης με το υψηλότερο συνολικό σκορ τριών βελών κερδίζει τον γύρο, κερδίζοντας έναν βαθμό. Ο παίκτης που κερδίζει 7 πόντους κερδίζει το παιχνίδι.

G23 Σκοποβολή II

Το παιχνίδι παίζεται όπως το γυρίσω εγώ. Ωστόσο, μόνο τα βελάκια που προσγειώνονται στα ακόλουθα τμήματα στόχου: 15,16,17,18,19,20 και το bullseye θα υπολογίζονται στο σκορ. Ο παίκτης που κερδίζει 7 πόντους κερδίζει το παιχνίδι.

G24 Άνετη λήψη

Το παιχνίδι παίζεται όπως το γυρίσω εγώ. Ο παίκτης που κερδίζει πρώτα 4 πόντους κερδίζει το παιχνίδι, ή το παιχνίδι διαρκεί επτά γύρους και ο παίκτης που κερδίζει τις υψηλότερες νίκες.

G25 Σκοποβολή N

Το παιχνίδι παίζεται ακριβώς όπως το σκοποβολή. Ωστόσο, μόνο τα βελάκια που προσγειώνονται στα ακόλουθα τμήματα στόχου: 15,16,17,18,19,20 και το bullseye θα υπολογίζονται στο σκορ. Ο παίκτης που κερδίζει 4 πόντους κερδίζει το παιχνίδι, ή το παιχνίδι διαρκεί επτά γύρους και ο παίκτης σημειώνει τις υψηλότερες νίκες.

G26 Gotcha (101.201.301.401, 501.601.701.801.901)

1, (101,201,301,401,501,601, 701,801,901) είναι τα καθορισμένα σημεία που πρέπει να φτάσουν ακριβώς οι παίκτες.

2, Κάθε παίκτης ξεκινά με πόντους 0. Το σκορ θα προστεθεί όταν χτυπήσει το τμήμα. Ο παίκτης που φτάνει πρώτα στους καθορισμένους πόντους είναι νικητής. Εάν ένας παίκτης υπερβεί τους καθορισμένους πόντους, ο παίκτης θα σκάσει και το σκορ του παίκτη επανέλθει σε αυτό που ήταν πριν από τα βέλη να ρίξουν σε αυτόν τον γύρο.

3, οι παίκτες μπορούν να «βομβαρδίσουν» άλλους παίκτες, γεγονός που μειώνει το σκορ τους στο μηδέν. Αυτό συμβαίνει όταν ο παίκτης σκοποβολής ισούται με το σκορ ενός άλλου παίκτη με οποιοδήποτε βέλος που ρίχνεται.

Αντιμετώπιση προβλημάτων Δεν υπάρχουν βαθμολογίες

Ελέγξτε εάν το παιχνίδι έχει ρυθμιστεί στη λειτουργία "Ρυθμίσεις" ή στη λειτουργία "Παύση". Στη συνέχεια, ελέγξτε

είτε τα στοιχεία του αισθητήρα είτε τα πλήκτρα λειτουργίας έχουν κολλήσει ή μπλοκαριστεί.

Κλειδωμένα στοιχεία αισθητήρα ή κλειδωμένα πλήκτρα λειτουργίας

Κατά τη μεταφορά και ακόμη και κατά τη διάρκεια της κανονικής λειτουργίας του dartboard, ενδέχεται τα στοιχεία του αισθητήρα να μπλοκάρουν περιστασιακά και να μην καταγράφουν πλέον ένα χτύπημα. Σε αυτήν την περίπτωση θα ακουστεί ένα σήμα αναμονής και θα αναβοσβήνει μια ένδειξη, υποδεικνύοντας ένα κολλημένο στοιχείο. Απαλό εκχύλισμα στο βέλος από το στοιχείο, ή μετακινώντας απαλά το στοιχείο προς τα πίσω χρησιμοποιώντας ελαφρύ πάτημα του δακτύλου, κανονικά θα ελευθερώσει γρήγορα το στοιχείο. Το παιχνίδι μπορεί στη συνέχεια να συνεχιστεί και τα σκορ θα συνεχιστούν από το σημείο που είχαν διακοπεί.

Αφαίρεση σπασμένων βελών

Οι μαλακές συμβουλές είναι σίγουρα ασφαλέστερες στη χρήση, αλλά δεν διαρκούν για πάντα. Εάν μια άκρη σπάσει και παραμείνει κολλημένη στο dartboard, προσπαθήστε να την τραβήξετε πολύ προσεκτικά με κατάλληλα τσιμπιδάκια. Σε περίπτωση που μια άκρη σπάσει τόσο μικρή ώστε να μην προεξέχει πέρα από την επιφάνεια του πίνακα βελών, μπορεί επίσης να ωθηθεί στον πίνακα βελών μέσω της τρύπας. Το μαλακό άκρο δεν μπορεί να προκαλέσει ζημιά στα ηλεκτρονικά που βρίσκονται κοντά στα στοιχεία. Για αυτήν τη λειτουργία, ωστόσο, σας συνιστούμε ανεπιφύλακτα να χρησιμοποιήσετε το μαλακό άκρο ενός βέλους που βρίσκεται σε άριστη κατάσταση.

Ποτέ μην σπρώχνετε ένα κοντό άκρο που έχει σπάσει μέσα από το dartboard χρησιμοποιώντας ένα αιχμηρό μεταλλικό αντικείμενο, επειδή ένα μεταλλικό άκρο μπορεί εύκολα να προκαλέσει ζημιά στην πλακέτα εάν τοποθετηθεί πολύ βαθιά στον πίνακα. Όσο βαρύτερο είναι το βέλος, τόσο μεγαλύτερος είναι ο κίνδυνος να σπάσει το άκρο.

Διακυμάνσεις ηλεκτρικού ρεύματος ή ηλεκτρομαγνητικές παρεμβολές

Σε ακραίες καταστάσεις, όταν υπάρχει τεράστια ηλεκτρομαγνητική παρέμβαση, τα ηλεκτρικά μπορούν να αποτύχουν ή να δώσουν ψευδή αποτελέσματα.

Παραδείγματα:

Σε περίπτωση σοβαρών καταιγίδων βροντής, ακραίες διακυμάνσεις ηλεκτρικού ρεύματος, χαμηλής τάσης ή τοποθέτηση του παιχνιδιού βελάκια πολύ κοντά σε ηλεκτρικούς κινητήρες ή κοντά σε φούρνους μικροκυμάτων. Για να επαναφέρετε την κανονική λειτουργία του αντικειμένου, βγάλτε το βύσμα δικτύου και περιμένετε μερικά δευτερόλεπτα πριν το συνδέσετε ξανά. Όταν το κάνετε αυτό θα πρέπει φυσικά να βεβαιωθείτε ότι η αιτία των παρεμβολών έχει εξαλειφθεί.

Συντήρηση, φροντίδα, αποθήκευση

ΣΠΟΥΔΑΙΟΣ! Πριν τον καθαρισμό με ένα υγρό πανί, αφαιρέστε το φινιρίσμα από την πρίζα. Καθαρίστε το dartboard μόνο με ένα υγρό πανί! Ο μετασχηματιστής δεν πρέπει να έρχεται σε επαφή με υγρασία!

Με συχνή χρήση, η μπροστινή επιφάνεια του αντικειμένου είναι πιο πιθανό να λερωθεί με το χειρισμό. Καθαρίστε την μπροστινή επιφάνεια, τα πλήκτρα και την οθόνη με ένα υγρό πανί. Σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε ένα διάλυμα νερού με μικρή ποσότητα απαλού απορρυπαντικού. Στη συνέχεια, στεγνώστε με ένα μαλακό, στεγνό πανί. Εάν δεν χρησιμοποιείτε το dartboard για κάποιο χρονικό διάστημα, καλό είναι να καλύψετε το αντικείμενο με πανί για να το προστατέψετε από τη σκόνη. Αποθηκεύετε πάντα το αντικείμενο σε στεγνή και καθαρή κατάσταση και σε θερμοκρασία δωματίου.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W