

## **ELEKTRONIKUS DARTS**

92015/92077

SCORE 301

Használati útmutató

Carrmco

[www.carrmco.com](http://www.carrmco.com)

service @carrmco.com

Nemzetközi szerviz telefon: +49-1805 25 63 63

Németországi forróvonal: 01805 25 63 63

## **TARTALOMJEGYZÉK**

Magyar

Áttekintés.....	.....
Felszerelési útmutató.....	.....
Tippek és technikák.....	.....
Beüzemelés és működés.....	.....
Játék útmutató.....	.....
Hibaelhárítás.....	.....
Biztonsági figyelmeztetés.....	.....

## MŰANYAGHEGYŰ ELEKTRONIKUS DART JÁTÉK

1. Szektorszámok
2. Dupla gyűrűk (x2)
3. Tripla 20 Top'n'Score
4. Tripla gyűrűk (x3)
5. Külső bull (25 pont)
6. Középső bull (50 pont)
7. Külső fekete gyűrű (0)
8. Szimpla gyűrűk (x1)
9. Adapter bemenet
10. Játékos pontszáma
11. Duplázó gomb
12. Opciók/pontszám gomb
13. Játékválasztó gomb
14. Hang be/ki kapcsoló
15. Csavarok (x2)
16. Adapter (választható)
17. Csatlakozó (választható)
18. Póthegek x20
19. Műanyag hegy
20. Törzs
21. Szár és toll
22. Bekapcsoló gomb
23. Indítás/visszaállítás gomb
24. Játékos gomb
25. Elemtartó

## FELSZERELÉSI ÚTMUTATÓ

**1,73 m**

**2,37 m**

### AZ ÖSSZESZERELÉSHEZ SZÜKSÉGES SZERSZÁMOK:

Csavarhúzó és fűrő (nem tartozék)

3 AA típusú ceruzaelem (nem tartozék) vagy adapter (választható)

1. Válasszon ki egy megfelelő helyet, mely legalább 2,5 m-nyi szabad területtel bír. A játékos és a dart tábla közti dobótávolság 2,37 m legyen. Amennyiben adaptert kíván használni, győződjön meg, hogy az adapter kábelhosszúsága elég-e, hogy a készüléktől a falig.

2. Tartsa a dart táblát a fal elé úgy, hogy a bull közepe 1,73 m magasságban helyezkedik el a padlótól. Jelölje meg a dart táblán található lyukak helyét ceruzával.
3. Fúrjon vezetőfuratokat a falba a megjelölt helyeken, és szerelje fel a dart táblát a készlethez tartozó csavarokkal.
4. A. Az elemtartót a dart tábla hátulja felől lehet megközelíteni, a csavar az alaptól való kicsavarásával és a hátsó fedél felemelésével. B. Helyezze be a 3 db. AA típusú ceruzaelemet (nem tartozék) az elemtartóba. C. Helyezze vissza a hátsó fedelet és rögzítse a csavarral. Vagy csatlakoztassa a tápegységet (választható) a fali aljzatba és a kábel másik végét a táblához. Az AC adapternek megfelelő feszültség: 230 V AC – 5V/100mA. FIGYELEM! Ha a dart táblát elemekkel működteti, kérjük, takarja le a DC csatlakozó bemenetét egy ragasztószalaggal, nehogy elektrosztatikus kisülés keletkezzen.
5. Használat előtt ismerkedjen meg dart táblája funkcióival és irányításával. Amennyiben azt tapasztalná, hogy a dart tábla nem működik megfelelően, kérjük, először is tanulmányozza át jelen útmutató HIBAELHÁRÍTÁS fejezetét.

## TIPPEK ÉS TECHNIKÁK

Ezt a játékot **CSAK MŰANYAGHEGYŰ DARTOKKAL** lehet játszani. A fémhegyű dartok károsítják a dart táblát.

A dartok eldobásakor csak kellő mennyiségű erőt fejtsen ki és álljon megfelelő pózban. Nem szükséges erősen dobni a dartokat ahhoz, hogy beleszúródjanak a táblába. A műanyaghegyű dart ajánlott súlya nem több mint 16 g.

A tábláról való lepattanást elkerülendő, használja a játékhoz tartozó hegyekkel megegyező műanyaghegyeket. A hosszú hegyek nem ajánlottak az elektronikus dart táblákhoz. Ezek könnyebben eltörnek vagy elgörbülnek.

Amikor kiveszi a dartot a táblából, kihúzás közben egy kicsit csavarja meg jobb oldali irányba, így a dart könnyebben eltávolítható.

## BEÜZEMELÉS ÉS MŰKÖDÉS

### A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

**ON/OFF** (Be/Ki) A kezdéshez nyomja meg a bekapcsoló/kikapcsoló gombot.

**GAME** A gomb megnyomásával kiválaszthat egy játékot. Lásd AZ 1. TÁBLÁZATOT – CSOPORT. A játék kódja megjelenik a kijelzőn.

**OPTION** (Opció) A gomb megnyomásával egyéb opciókat választhat ki a csoporton belül. A játékok kódneven szerepelnek. A játékokat az 1. TÁBLÁZAT sorolja fel.

**PLAYER** (Játékos) A gomb megnyomásával a játékosok számát választhatja ki. Minden egyes játékkört jelző gomb kigyulladásra mutatja, amikor egy játékos kiválasztásra került.

**MEGJEGYZÉS:** A számítógéppel való játékhoz tartsa nyomva a **PLAYER** gombot, amíg a „C1” jelzés megjelenik a képernyőn. A nehézségi fokozatok szerint a képernyő C1, C2, C3, C4 és C5 jelzést fog mutatni.

**START/RESET** (Indítás/Visszaállítás) Amikor a játék beállítása befejeződött, nyomja meg a **START/RESET** gombot, és a játék elkezdődik.

**ON/OFF** (Be/Ki) A kikapcsoláshoz nyomja meg a bekapcsoló/kikapcsoló gombot.

## 1. TÁBLÁZAT: JÁTÉK KIVÁLASZTÁS

<b>GAME</b>	<b>OPTION</b>		
<b>Csoport</b>	<b>Kód</b>	<b>Dart játék</b>	<b>Értékek</b>
_01	301	301	301-999
	501	501	301-999
	601	601	301-999
	701	701	301-999
	801	801	301-999
	901	901	301-999
	999	999	301-999
LEA	301	Liga 301	301-999
	501	Liga 501	301-999
	601	Liga 601	301-999
	701	Liga 701	301-999
	801	Liga 801	301-999
	901	Liga 901	301-999
	999	Liga 999	301-999
RCL	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320
	S-0	Shoot-Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
	SHi	Shanghai	101, 105, 110, 115
	HAL	Halve-It	12
CUP	100	Count Up 100	0-100
	200	Count Up 200	0-200
	300	Count Up 300	0-300
	400	Count Up 400	0-400
	500	Count Up 500	0-500
	600	Count Up 600	0-600
	700	Count Up 700	0-700
	800	Count Up 800	0-800
	900	Count Up 900	0-900
HiS	HiS	High Score	3-14
ORS	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

	Und biG	Unders Big-6	
CRI	Cri noc CUt PUP LPc	Cricket –(Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket Low Pitch Cricket	0, 20, 25
	Megjegyzés: „0”: nincsen meghatározott sorrend „20”: le kell zárni a számokat 20-tól, 19-en, 18-on, 17-en, 16-on, 15-ön keresztül a bullig „25”: le kell zárni a számokat a bulltól, 15-ön, 16-on, 17-en, 18-on, 19-en keresztül 20-ig		
Colour	CL2	Colour	100, 200, 300, 400, 500
	bc2	Bonus Colour	100, 200, 300, 400, 500
	CC2	Correctional Colour	100, 200, 300, 400, 500
	NC2	No Colour	3-7 jelölés
	Fdc	Free-Dart Colour	5, 10, 15, 20
S-1	S-1 S-2 S-3 S-4	Shooting I Shooting II Shooting III Shooting IV	

### SPECIÁLIS FUNKCIÓK

**DOUBLE** A 301-999 játékban plusz beállításokat is eszközölhet, hogy a játék még nagyobb kihívást jelentsen (lásd JÁTÉK ÚTMUTATÓ). Ezt a beállítást bármikor megváltoztathatja a játék előtt vagy közben, hogy a kevésbé gyakorlott játékos számára is lehetőséget biztosítson. A lehetséges beállítások a következők:

Nyitott be / Nyitott ki                      Dupla be (DI) / Nyitott ki  
Nyitott be / Dupla ki (DO)                  Dupla be (DI) / Dupla ki (DO)

**SCORE** (szerzett pontok) A gomb megnyomásával megtekintheti a többi játékos eredményét bármikor a játék során. A játék ilyenkor leáll.

**START/RESET** (kezdés/visszaállítás) A gomb megnyomása megszakítja a játékot, és a mindenkorl pontszám törlését eredményezi. A gomb újbóli megnyomása újraindítja a játékot az előző játékbeállítások szerint. Választhat úgy is, hogy új beállításokat eszközöljön.

**ON/OFF kapcsoló** (bekapcsoló gomb) A dart tábla oldalán található gomb megnyomásával be- és kikapcsolhatja a hangot.

### DART JÁTÉK

1. A P1, P2,...P8 mutatja, hogy melyik Játékos következik a dartdobásban. Körönként minden egyes játékos 3 dartot dobhat. A három kis pötty az „Aktuális pontszám” kijelzőn jelöli a körből hátramaradó dobásokat.
2. Ez a dart játék képes számon tartani az aktuális pontszámokat és képes arra is, hogy automatikusan megjelenítse a célpontokat.
3. Mindig várjon a dart tábla hangjelzésének befejezésére, mielőtt a dartokat eldobná.
4. Az egyes körök végén a tábla automatikusan megáll. A játék folytatásához húzza ki a dartokat és nyomja meg a PLAYER gombot.

5. A játék akkor ér véget, amikor a nyertes kihirdetésre került, vagy minden játékos elérte a végső pontszámát (a részletekért olvassa el a különböző játékok leírását). A PLAYER gomb vagy a SCORE gomb megnyomásával megtekintheti a játékosok végső helyezését illetve a végső pontszámot.

## JÁTÉK ÚTMUTATÓ

### **301-999**

Ez a legnépszerűbb dart játék, melyet a legtöbb ligamérkőzésen és bajnokságon játszanak. Minden egyes játékos 301 ponttal indítja a játékot (vagy 501-gyel, 601-gyel, stb.). Minden játékos körének végén a három dart dobott összege levonásra kerül a játékos pontszámából. Az a játékos nyer, aki először éri el pontosan a nullát. A játék folytatódhat a második, harmadik, vagy negyedik helyért.

A játékot nehezítheti úgy, hogy a DOUBLE gomb segítségével további korlátozásokat állít be a játék kezdésére és befejezésére vonatkozóan. A lehetőségek a következők:

*Nyitott be:* A pontozás akkor kezdődik, amikor a játékosok bármilyen számot eltalálnak.

*Nyitott ki:* A játékos befejezheti a játékot bármely olyan szám eltalálásával, mely pontosan nullára csökkenti a pontszámot. Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, mely a nulla pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak (csődnek) minősül, és a pontszám visszafordul a kör előttre.

*Dupla be:* Kezdshez a játékosnak el kell találnia egy számot a dupla körön belül vagy egy dupla bullt kell dobnia. Amíg ez a feltétel nem teljesül, a játék pontszámot nem számol.

*Dupla ki:* Nyeréshez a játékosnak olyan duplát vagy dupla bullt kell dobnia, mely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, mely a nulla vagy „1” pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak minősül, és a pontszám visszafordul a kör előttre. (A fennmaradó „1” pont szintén bust, mivel nincsen lehetőség dupla találatnál nullára kerekíteni.)

### **LEAGUE 301-999 (Liga)**

Ez a 301-999 játék csapatváltozata, és nagyon népszerű a dart ligák körében. Mindig 2 csapat van, és 4 nyomon követendő pontszám. Például: Az 1-es és 3-as Játékos mérkőzik 2-es és 4-es játékosal. A játékot ugyanúgy játsszák, mint az egyéni 301-999.

### **ROUND THE CLOCK (Az óra körbejár)**

A játékos megpróbálja eltalálni a számokat (a beállítástól függően) sorban 1-től 5-ig, 1-től 10-ig, 1-től 15-ig vagy 1-től 20-ig. Amikor egy számot eltalált, a játék továbblép a következő szám megdobásához. Az a játékos nyer, aki először éri el és dobja meg a befejező értéket.

### **SHOOT-OUT (Kidobáló)**

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.

### **SHANGHAI**

A játék hasonlít a *Round-the-Clock*ra. A Játékosok az 1-es számmal kezdik, és úgy haladnak a 20 és a bull felé. Az a találat, mely a számsoron kívül esik, nem számít. Egy dupla vagy tripla találat a pontszám dupláját vagy tripláját éri. A pontszámok összeadódnak, és a játék 7 körre

vagy 21 dobásra korlátozódik. A dupla 3 találat  $2 \times 3 = 6$  pontot ér. A 7. kör végére az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte.

### ***HALVE-IT (Felező)***

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 dartot dob ugyanarra a számra, 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.

### ***COUNT-UP (Számoló)***

Ezt az egyszerű játékot bárki játszhatja. A cél az, hogy legyőzzük a többi játékost, úgy hogy egy előre meghatározott pontszámot először érünk el. A lehetséges beállítások: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 és 900. Minden egyes játékos megpróbál olyan magasat elérni a saját körében, amelyet csak lehet, és a végső összpontszám magasabb is lehet, mint az előre beállított pontszám.

### ***HIGH SCORE (Magas pontszám)***

A játék nagyon hasonlít a *Count-U-pra*, azzal a különbséggel, hogy a játék a 7. kör végén véget ér. Az a játékos a nyertes, aki a legmagasabb összpontszámot éri el.

### ***OVERS (Fölé)***

Ez egy egyszerű és gyors játék. 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. Alapbeállításaként minden játékosnak 3 élet áll rendelkezésére. Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

### ***UNDERS (Alá)***

A játék hasonlít az *Oversre*, azzal a különbséggel, hogy a cél az, hogy a játékos alámenjen a háromdartos összpontszámra. 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 ( $3 \times 20$ , azaz a legmagasabb egydartos pontszám). Az a játékos a nyertes, aki a legtovább marad életben a játékban.

### ***BIG-6 (Nagy hatos)***

A játékos arra törekszik, hogy kiérdemlje 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.

### ***CRICKET – (Standard)***

A *Cricket* egy rendkívül népszerű játék.

A játékot a 15-20 számokon és a bullon játsszák. Minden egyes játékosnak 3-szor kell megjelölnie egy számot ahhoz, hogy *LEZÁRJA (CLOSE)*. Egy szimpla találat 1 jelölésnek számít, míg a dupla 2-nek és a tripla 3-nak. Miután egy szám lezárult, a további „jelöléseket” olyan pontszámokká alakítják, melyek megegyeznek az adott számmal.

Azonban amikor egy számot minden játékos lezárt (*ALL CLOSED*), az a szám többé nem áll rendelkezésre a pontszámok összesítésénél. A nyertes az, akinek a legmagasabb a pontszáma, és először lezárt minden számot. Amennyiben a pontszámok egyenlők, az a játékos nyer, aki legelőször lezártja a számokat.

A stratégia nagyon különböző lehet, amennyiben a játékot azzal a korlátozással játsszák, mely szerint minden számot meghatározott sorrendben kell lezárni.

**MEGJEGYZÉS:** A Cricket eredménytábla leírását lásd az *ÁTTEKINTÉS* fejezetben.

### ***NO SCORE CRICKET (Cricket pontszámlálás nélkül)***

Ez a *Cricket* leegyszerűsített verziója. A játék célja az, hogy minden számot olyan hamar zárjunk le, amilyen hamar csak lehetséges. Egy lezárt számot ért találatért nem jár pont. Ezért, ha egy számot három találat ért, más célt kell keresni. Az a játék győztese, aki először talál el háromszor minden számot.

### ***CUT THROAT CRICKET (Hirig Cricket)***

Ez a *Cricket* fordított verziója a pontozás szempontjából. Általában 3 játékos játssza a játékot. Két játékos csapatba is tömörülhet és kifoszthatnak egy harmadikat, mielőtt egymás ellen fordulnak.

Miután egy számot lezárt az egyik játékos, a találat hozzáadódik az ellenfél pontszámához. A magasabb összesített pontszám veszít. Azonban azon játékos pontszámához nem adódik hozzá pontszám, aki márt lezárta a számot. A nyertes az, akinek a legalacsonyabb a pontszáma és először zárta le az összes számot. Amennyiben egy játékos először zárta le a számokat, de magasabb a pontszáma, tovább kell gyűjtenie a pontokat, hogy az ellenfél pontszámát magasabbra duzzaszthassa és az végül a sajátja fölé menjen vagy azzal egyenlő legyen. Így tehát a legjobb stratégia az, ha lezárjuk a számokat amilyen hamar csak lehet, nehogy mások pontokat adjanak a pontszámunkhoz, és ezzel a többieket büntessék.

### ***KILLER CRICKET (Gyilkos Cricket)***

Ez a játék nagyon hasonlít a *No Score Cricket*-hez, de annak egy furfangosabb változata. Amikor egy szám lezárásra kerül, a játékosnak lehetősége nyílik arra, hogy megszabaduljon az ellenfelei jelöléseitől azáltal, hogy újra magdobja ugyanazt a számot. Azonban amennyiben az ellenfél is lezárta az adott számot, a jelölést nem veszik el az adott játékostól. Amennyiben a tábla ezt észleli, a tábla ahelyett, hogy bekapcsolna egy fényt, minden egyes pozitív jelöléssel elolt egy fényt a kijelzőn. Az a játékos a nyertes, aki minden számot előbb zár le. *Például:* A 19-es szám esetében, az 1. Játékosnak 1 találat van (1 fény kialudt), a 2. Játékosnak 2 találat van (2 fény kialudt), és a 3. Játékos lezárta a 19-es számot (3 fény kialudt). Jön a 4. Játékos, és tripla 19-et talál. Ő is lezárta a 19. számot. Ezután újra megdobja és eltalálja a 19-et. Következésképpen az 1. és 2. Játékos egy-egy fényt visszakap a 19-re, de a 3. Játékosra ez nem vonatkozik. Ami azt jelenti, hogy az 1. és 2. Játékos egy találattal távolabb került a 19 lezárásától.

### ***LOW PITCH CRICKET***

A Cricket eme változata a tábla alacsonyabb számait használja szemben a standard Cricket számaival. A játékosoknak az 1., 2., 3., 4., 5., 6., számokat és a bullt kell lezárniuk. A többi szabály ugyanaz, mint a standard Cricketnél.



### ***COLOR***

A játék megkezdése előtt minden játékos dob egyet, hogy eldöntsék melyik színre fognak játszani (#20 vagy #1). (Ha egy játékos ilyenkor a bullt találja el, újra dobnia kell, hogy eldőljön a szín kérdése). Ezután minden játékos megpróbálja saját színét célba venni, hogy elérje az összpontszámot (amit a Game Options menüpontban kell eldönteni és beállítani a játék kezdetekor. Ez lehet 100, 200, 300, 400, vagy 500). Amikor egy játékos az ellenfél színére dob, a jelölés nem ér pontot. A bull eltalálása azonban beleszámít az összpontszámába. Az a játékos nyer, aki a leghamarabb éri el az előre meghatározott összpontszámot.

### ***BONUS COLOR***

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani, a következő különbséggel: ha egy játékos az ellenfél színét találja el, akkor az adott érték hozzáadódik az ellenfél összpontszámához.

### ***CORRECTIONAL COLOR***

Ezt a játékot is úgy kell játszani, mint a „Colort”-t, de itt, ha egy játékos az ellenfél színét találja el, akkor a pontok kivonódnak az adott játékos összpontszámából.

### ***NO SCORE COLOR***

Hasonló a helyzet, mint a Colour” esetében, de van egy különbség: minden játékos megpróbálja a saját színét eltalálni, hogy egy pontot szerezzen. (Az összpontszámot előre kell beállítani a Game Options menüpontban: 3, 4, 5, 6, vagy 7 összjelölés). Amikor egy játékos az ellenfél színére dob, egy jelölés kivonódik a játékos összpontszámából, és a játékos elveszíti a körét. (A bull nem számít bele az összpontszámába). Az lesz a győztes, akinek van még fennmaradó jelölése (miután a többiek már nullán állnak).

### ***FREE-DART COLOR***

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani, a következő különbséggel: minden játékos megpróbálja megdobni a saját színét, hogy a lehető legtöbb pontot összegyűjtse. (A játék során dobható dartok számát előre meg kell határozni és be kell állítani a Game Options menüpontban a játék elején: 5, 10, 15, vagy 20 db dartot lehet összesen felhasználni). Amikor egy játékos az ellenfél színét találja el, az nem számít bele az összpontszámába. (A bull azonban igen). Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze, miután az összes dartot felhasználásra került.

### ***SHOOTING I***

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.

### ***SHOOTING II***

Ugyanúgy kell játszani, mint a „Shooting I”-et, azonban csak a következő Célterület 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.

### ***SHOOTING III***

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.

## **SHOOTING IV**

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.

### **HIBAELHÁRÍTÁS**

#### **A tábla nincsen 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 rendeltetésszerű 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 rendeltetésszerű működését úgy állíthatja vissza, hogy kiveszi az elemeket néhány másodpercre, majd újra visszateszi azokat. Ügyeljen rá, hogy az interferencia forrását is meg kell szüntetnie.

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