

#5210
ELEKTRONIKUS DART TÁBLA

Használati kézikönyv
és játék útmutató

ONE80 DELUXE II CABINET



Tartozékok:

- Kezelési Kézikönyv
- 12 nyíl (szétszerelve)
- A/C Adapter
- Cserélhető darts hegy készlet

Beüzemelési / Összeszerelési Útmutató

Az elektronikus darts felszerelését és összeállítását felnőtt végezze!

A zavartalan játékhoz a táblával szemben 3 méter helyre van szükség. A dobónak 237 centiméterre kell állnia a táblától. Minthogy a tábla működéséhez elektromos áramra van szükség, ennek figyelembevételével válassza meg a tábla helyét.

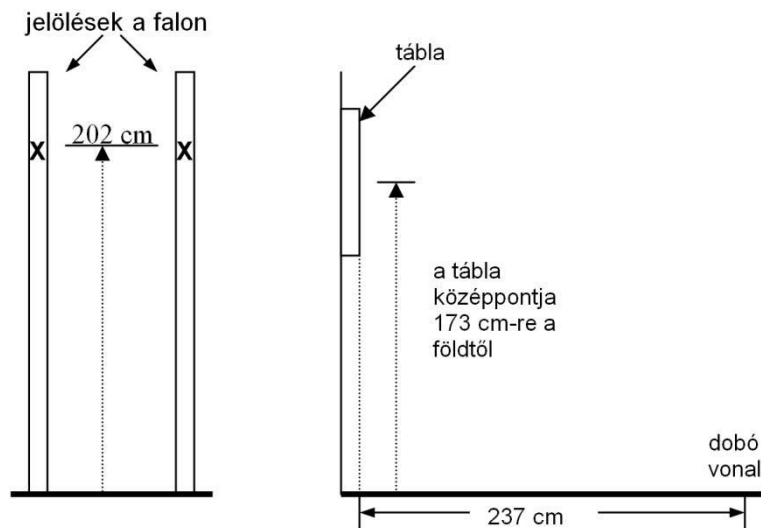
Ha kiválasztotta a helyet, akkor helyezzen el egy jelölést a falon, a földről 202 centiméter magasságban. Mérjen le a jelöléstől vízszintesen 40,5 centimétert és helyezze el a másik jelölést a falon.

Csavarjon be egy-egy csavart a jelölt helyeken a falba úgy, hogy a csavarok feje 1 centiméterre legyen a faltól. Győződjön meg róla, hogy a csavarok vízszintesen állnak, hogy biztonságosan lehessen majd a táblát felhelyezni rájuk.

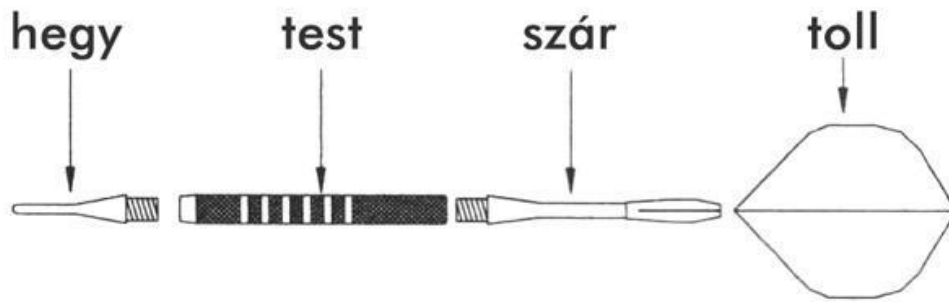
Helyezze a táblát a falra úgy, hogy a csavarok a függesztő lyukakba illeszkedjenek. Ha a tábla nem áll stabilan a falon, vegye le a táblát és állítson a csavarokon, hogy azok feje közelebb legyen a falhoz.

A tábla középpontjának 173 centiméterre kell lennie a földről

Csatlakoztassa az adaptert az elektromos hálózatba és a darts tábla jobb alsó sarkához. A tábla készen áll a játékra.



A dart (nyíl)



Műanyag hegyű elektronikus darts játék

A darts története több száz évre vezethető vissza. Állítólag már VIII. Henrik angol és VI Károly francia király is a dart dobálók köréhez tartoztak. A játék minden bizonnyal az íjászatból és lándzsavetésből alakult ki. A modern darts kialakulása is szorosan kötődik az angol pubok életéhez. Egykor úgy tartották, hogy a céltábla közepének eltalálása (melyet angolul „Bull’s Eye”-nak, azaz „Bikaszemnek” neveznek, és parafából készítenek) a dart nyíllal pusztá szerencse kérdése. Azonban 1908-ban, az angol királyi udvar nagy meglegésére, egy leeds-i fogadás bebizonyította, hogy a darts valójában ügyességi játék. Azóta a dartdobálás népszerű közösségi és sporttevékenység. Minden országban tartanak bajnokságokat és a játékot több millió játékos játssza világszerte.

Az elektronikus forradalom tovább fokozta a darts játék örömet. A választék egyre új és izgalmas játékokkal bővül. Az automatikus pontozás és a szabályok megjelenítése mind könnyebbé és élvezetesebbé teszik a dartsot. Fiataloktól az idősekig, férfiktól a nőkig, egyéni vagy csoportos mérkőzésekben a darts mindig összehozza a barátokat. Nem csoda, hogy a hagyományosan minden darts játszma kézfogással kezdődik és végződik.

FIGYELEM: A DARTS FELNÖTT JÁTÉK, ÉS NEM GYERMEKEK SZÁMÁRA KÉSZÜLT! GYERMEK CSAK SZÜLŐI FELÜGYELET MELLETT HASZNÁLJA! A DARTTAL EMBERRE NE CÉLOZZUNK. KÉRJÜK, FIGYELMESEN OLVASSA EL AZ ÚTMUTATÓT!

FONTOS! Ezt a játékot KIZÁRÓLAG műanyaghegyű dartokhoz tervezték! A fémhegyű dartok használata tartós károsodást okozhat a táblában!

- 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 GRAMM (mely a hivatalos szabvány sok dart szervezet és verseny esetében).
- Használjon megfelelő cserehegyeket. A tábláról való lepattanást elkerülendő, használja a játékhoz tartozó hegyekkel megegyező műanyaghegyeket, vagy olyanokat, melyeket a SMARTNESS márkajelzéssel láttak el. A hosszú hegyek nem ajánlottak az elektronikus dart táblákhoz. Ezek könnyebben eltörnek vagy elgörbülnek. (A törött hegyek eltávolításához lásd a HIBAELHÁRÍTÁS fejezetet.)
- Csakis a játékhoz tartozó tápegységet használja.
- Ne érje a dart táblát folyadék és ne legyen kitéve túlzott nedvességnek.
- A dart táblát csakis nedves kendővel és/vagy enyhe tisztítószerrel tisztítsa.

A Darts tábla funkciói

POWER gomb - Az ajtó kinyitása után a tábla jobb alsó sarkában található. Győződjön meg róla, hogy az AC adapter jack-dugója csatlakoztatva van a tábla jobb oldalán, valamint az elektromos hálózatba. A FŐKAPCSOLÓ gombbal tudja a játékot ki-, és bekapcsolni.

SOUND gomb – Folyamatos nyomvatartásával válassza ki a kívánt hangerőt, vagy a némítást.

DOUBLE/MISS gomb – A gomb használatával a dupla beszállás/dupla kiszállás (Double In/Double Out) funkciót kapcsolhatja be a "01" játékokhoz, a 301, 401, stb. játékok esetén. A **MISS** funkció a játék közben használható, lenyomásával lehet jelezni a gépnek, hogy egy darts eldobásra került, de az érzékelő zónán kívül landolt.

BOUNCE OUT gomb – A játék megkezdése előtt a gomb megnyomásával eldöntheti, hogy a gép azokat a nyilakat is számolja-e, amelyek a dobás után kiesnek a táblából.

CYBERMATCH gomb – Megnyomásával a gép ellen játszhat, nyomva tartva az 5 nehézségi fok közül választhat.

1. profi
2. tapasztalt
3. közép haladó
4. haladó
5. kezdő

Egyszerre csak 1 játékos játszhat a gép ellen.

PLAYER/PAGE gomb – Megnyomásával a játékosok számát választhatja ki, maximum 8 játékos vehet részt egy játékban.

GAME gomb – Megnyomásával a választható játékfajták jelennek meg.

SELECT gomb – Megnyomásával a játék nehézségi beállításai jelennek meg.

START/HOLD gomb – Ezt a multi-funkciós gombot az alábbiakra használhatja:

START – a játékot indíthatja vele, ha minden beállítás kész

HOLD – várakozó állásba teheti a játékot, például, hogy az előző játékot kivehesse a nyilakat a táblából

RESET gomb – megnyomásával törli a kijelzőt és a tábla alaphelyzetbe áll

JÁTÉKOK:

301-1001

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 kivonódik a játékos pontszámából. Az a játékos nyer, aki először éri el pontosan a nullát. A játék folytatódhat a második, harmadik, vagy negyedik helyért.

Bust szabály: Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, mely a nulla pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak (csődnék) minősül, és a pontszám visszafordul a kör előttire.

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

Double In: Kezdshez a játkosnak 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.

Double Out: Nyeréshez a játkosnak olyan duplát vagy dupla bullt kell dobnia, mely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Az olyan találat, mely „1”-re csökkenti a pontszámot, csődöt jelent a játkos számára.

Master Out: Nyeréshez a játkosnak olyan duplát, dupla bullt, vagy triplát kell dobnia, mely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Az olyan találat, mely „1”-re csökkenti a pontszámot, csődöt jelent a játkos számára.

Dart Out: Profi versenyeken a játékot általában Dupla ki módban játsszák. Amikor a pontszám 170 pont alá esik, a játkos kaphat egy dupla kit, és megnyerheti a játékot egy körön belül, 3 dobásból. A tábla automatikusan kiszámolja és mutatja a tippet a Dart Out esetében. 40 pont alatt a tábla nem mutat tippet, hiszen onnan nagyon egyszerű lenne rájönni a kombinációra.

CRICKET – (STANDARD CRICKET)

A Cricket egy Amerikában és Közép-Európában rendkívül népszerű játék. A játkosok védekező vagy támadó stratégiát tesznek magukévá, a játék állásától függően. A játék bármely pontján, minden egyes játkos erőfeszítést tehet arra, hogy megnövelje a pontszámot, vagy megpróbálja a többi játkos útját elzárni a pontszerzéstől.

A játékot a 15-20 számokon és a bullon játsszák. Minden egyes játkosnak 3-szor kell megjelölnie egy számot ahhoz, hogy LEZÁRJA (CLOSED). 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 játkos 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 játkos nyer, aki legelőször lezárja a számokat.

A stratégia nagyon különböző lehet amennyiben a játékot azzal a korlátozással játsszák, mely szerint minden számot meghatározott sorrendben kell lezárni. Használja a HANDICAP funkciót a következő variációs lehetőségekhez: a játék „20-tól 15-ig megy, aztán a bullon folytatódik”, vagy „Bullon kezdődik, és azután halad 15-től 20-ig”. A számokat a megadott sorrendben zárjuk le. A különbséget akkor fogjuk majd látni, amikor lejátszottunk néhány játékot ezeken a módokon.

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. A lezárt mezőket ért találat nem ér pontot.

SCRAM - (2 JÁTÉKOS JÁTSZHATJA)

Ez a játék a Krikett egy változata. A játék két körből áll. A játkosoknak minden körben más céljuk van. Az 1. körben az 1. játkos megpróbálja „lezárni” a szektorokat (minden szektorba – 15-20 és bull – 3 dartsot dobni). Ezalatt a 2. játkos megpróbál annyi pontot összeszedni, amennyit tud a még le nem zárt szektorokon. Amikor az 1. játkos már lezárta az összes szektort, vége az első körnek. A 2. körben a játkosok szerepei felcserélődnek. Most a 2. játkos próbálja meg lezárni a szektorokat, míg az 1. játkos pontokat gyűjt.

A játék akkor ér véget, amikor a 2. kör és befejeződött (a 2. játkos lezárt minden szektort). Az nyer, akinek magasabb a pontszáma.

CUT-THROAT CRICKET - (BÜNTETŐS, AVAGY SZIVATÓS CRICKET)

Az alap szabályok megegyeznek a sroce Cricketével, azzal a kivétellel, hogy amikor a

pontozás elkezdődik, a pontok az ellenfelek összpontszámához adódnak hozzá mínusz pontként. A játék célja az, hogy kevesebb ponttal zárjunk, mint ellenfelünk és minden szektort bezárjunk. A Cricketnek ez a variációja más taktikát követel meg a játékosoktól. Ahelyett, hogy a saját pontszámunkat növelnénk mint a score Cricketben, ellenfelünknek, ellenfeleinknek gyűjthetünk mínusz pontokat, és ezáltal büntethetjük, szivathatjuk őt, őket. A versenyző hajlamú játékosok imádni fogják ezt a változatot!

ENGLISH CRICKET - (2 JÁTÉKOS JÁTSZHATJA)

Ez is a cricket egy változata, amelyben különösen fontos a pontos dobás. A játék 2 fordulóból áll. Az 1. fordulóban a 2. játékos megpróbálja eltalálni a dupla bull-t 2 dobással – a cél, 9 kör alatt véget vetni a játéknak. Minden dobás, ami nem éri el a dupla bullt, az 1. játékosnak kerül jóváírásra. Pl.: A 2. játékos dob 20-at (single bull) és 7-et, ez 27 pont jóváírást jelent az 1. játékosnak. Közben az 1. játékos megpróbál minimum 40 pontot szerezni. Körönként egy játékosnak minimum 40 pontot kell elérnie, hogy az véglegesen jóváírásra kerüljön. A győztes az a játékos, aki a legtöbb pontszámot eléri a 2 forduló alatt.

ADVANCED CRICKET – (HALADÓ KRIKETT)

Ez a haladó játékosok számára ajánlott változat. A játékosoknak le kell zárni a szektorokat (20, 19, 18, 17, 16, 15 és a bull) csak triplák és duplák dobásával.

Ebben az embert próbáló játékban a dupla szektorok szimplán, a tripla szektorok duplán számítanak. A bull pontozása ugyanaz, mint a normál krikettben. Az nyer, aki hamarabb lezárja a számokat és a legtöbb pontja van.

SHOOTER

Ez a játék a játékosok azon képességét teszi próbára, hogy képesek-e minden körben egy adott szektorba gyűjteni a dartsokat. A komputer véletlenszerűen választja ki a szektort, amit a játékosoknak meg kell dobni az adott körben, és felvillantja az adott számot a kijelzőn.

A pontozás a következő:

Szimpla szektor = 1 pont

Dupla szektor = 2 pont

Tripla szektor = 3 pont

Szimpla bull = 4 pont

Amikor a komputer a dupla bullt választja, a külső bull 2 pontot és a belső 4 pontot ér. A kiválasztott körök végén legtöbb pontot elérő játékos nyeri a játékot.

BIG SIX

Ez a játékos játékost játékos ellen fordít, hiszen a játékos párbajra hívja ellenfelét, akinek el kell találni az általa választott célpontokat. A „HORSE” nevezetű népszerű kosárlabda játékhoz hasonlóan, a játékosoknak *ki kell érdemelni* a lehetőséget, hogy kiválasszák a következő célpontot ellenfelüknek, azáltal, hogy először megdobják az aktuális célpontot. A szimpla 6-tal kezdődik a játék. Mielőtt a játék elkezdődne, a játékosoknak meg kell

egyezniük, hány „élettel” játsszák a játékot. A három dobásból az 1. játékosnak 6-ot kell dobnia, hogy „mentse” az életét. Amikor az adott célpontot eltalálja, a következő dart az ellenfél célpontját fogja megadni. Amennyiben az 1. játékosnak a 3 dart egyikével sem sikerül eltalálni az adott célpontot, elveszít egy életet és a lehetőséget, hogy meghatározza a 2. játékos következő célpontját. Ebben az esetben a 2. játékos lő a szimpla 6-ra, és amennyiben eltalálja, dobhat egy szektorra a következő körben.

A szimplák, duplák és triplák külön célpontnak számítanak ebben a játékban. A játék célja rákényszeríteni az ellenfelünket, hogy elveszítse az életeit azáltal, hogy nehéz célpontokat választunk neki, mint a dupla bull vagy tripla 20. Az utolsó életben maradó játékos nyeri a játékot.

OVERS

A játék célja egyszerűen annyi, hogy magasabb pontszámot (over) érjünk el az előző 3 dart dobás összpontszámánál. A játék előtt a játékosok kiválasztják az életek számát. Amikor egy játékosnak nem sikerül az előző három darts dobása összpontszámát túlszárnyalni, elveszít egy életet. Amikor egy játékos ugyanannyit dob, mint az előző három dart összege, szintén elveszít egy életet. Az nyer, aki életben marad.

UNDERS

Ez a játék az Overs ellentéte. A játékosoknak kevesebbet kell dobni (under), mint az előző három darts összege. A játék a 180-nal kezdődik (a lehető legmagasabb pontszám).

Amikor egy játékos magasabbat dob, mint előző három dartsának összege, elveszít egy életet. Minden darts, ami a pontozó területen kívülre esik, például kipattanó, 60 ponttal büntetendő, ami hozzáadódik az adott játékos összpontszámához. Ez a kör végén adódik hozzá, amikor a játékos megnyomja a START/HOLD gombot. Az utolsó életben maradt játékos **győz**.

COUNT-UP

A játék célja először elérni a meghatározott összpontszámot. Az összpontszámot a játék kiválasztásakor kel meghatározni. Minden játékos megpróbál a lehető legtöbb pontot összegyűjteni körönként. A duplák és triplák a szektor számértékének a dupláját vagy tripláját érik. Például, a tripla 20-ra érkező dart 60 pontot ér. Az egyes játékosok összpontszámai a játék előrehaladtával megjelennek a LED kijelzőn.

Állítható nehézségi szintek a Count-Up esetén: 400, 500, 600, 700, 800, 900 és 999. Ezek nehezebb opcióra állításához nyomja meg a SELECT gombot. Minden opció esetén a fent leírtak szerint kell játszani a játékot, a nyéréshez szükséges pontszám kivételével. Például, a Count-Up 500-ban 500 pontot kell elérni a nyéréshez.

HIGH SCORE

A lendületes játék szabályai nagyon egyszerűek: az nyer, aki három kör alatt (9 dart) a legtöbb pontot szerzi. A duplák duplán, a triplák triplán számítanak.

Állítható nehézségi szintek a High Score esetén: 4 kör, 5 kör ... 14 kör. Minden opció esetén a fent leírtak szerint kell játszani a játékot, a körök számának kivételével. Például a High Score 7 esetén az a játékos nyer, aki a 7 kör után a legmagasabb pontszámmal rendelkezik.

ROUND THE CLOCK – (AZ ÓRA KÖRBEJÁR)

Minden játékos egymás után próbál a másik számába dobva pontot szerezni (1-20 és bull). Mindenki 3 dartot dob az adott körben. Amennyiben eltalálják a megfelelő számot, a játékos megpróbálja eltalálni a sorban következő számot. Az első játékos, aki elér a 20-hoz, megnyeri a játékot. A kijelzőn megjelenik az éppen megdobandó szektor száma. A játékosnak addig kell lődöznie egy adott szektorba, amíg el nem találja azt. A kijelző ekkor megjeleníti a következő szektort.

Sok nehézségi beállítás létezik a játékhoz. Minden játék ugyanazokkal a szabályokkal játszódik, a különbségek a következők:

AZ ÓRA KÖRBEJÁR 5 - A játék az 5. számú szektoron kezdődik.

AZ ÓRA KÖRBEJÁR 10 - A játék a 10. számú szektoron kezdődik.

AZ ÓRA KÖRBEJÁR 15 - A játék a 15. számú szektoron kezdődik.

Mivel ez a játék nem használja a pontozást, a dupla és tripla szektorok szimplán számítanak.

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Dupla - A játékosnak Dulát kell dobnia minden szektorban 1-től 20-ig.

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Dupla 5 – A játék a dupla 5. számú szektoron kezdődik

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Dupla 10 - A játék a dupla 10. számú szektoron kezdődik

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Dupla 15 – A játék a dupla 15. számú szektoron kezdődik

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Tripla – A játékosnak Triplát kell dobnia minden szektorban 1-től 20-ig.

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Tripla 5 - A játék a tripla 5. számú szektoron kezdődik

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Tripla 10 - A játék a tripla 10. számú szektoron kezdődik

AZ ÓRA KÖRBEJÁR Tripla 15 – A játék a tripla 15. számú szektoron kezdődik

KILLER – (GYILKOS)

Ebből a játékból kiderül, ki a barátunk, és ki nem. A játékot mindössze 2 játékosnak is lehet játszani, de több játékos esetén nő az izgalom és a kihívás. Kezdesnek minden játékosnak ki kell választania a számát úgy, hogy dartsot dob a célterületbe. A LED kijelző ekkor „SEL” jelzést mutat. A szám, amit a játékosok dobnak, lesz a számuk a játék során. Két játékosnak nem lehet azonos száma. Amikor már mindenkinek van száma, kezdődhet a küzdelem.

Először is az a cél, hogy „Gyilkost” faragjunk magunkból úgy, hogy eltaláljuk saját számunk dupla szektorát. Ha ez sikerült, Gyilkosok lettünk a játék egészére. Célunk „megölni” az ellenfelünket úgy, hogy eltaláljuk az ő szektorukat míg minden élet elveszett. Az utolsó életben maradt játékos a nyertes. Nem ritka, hogy a játékosok „csapatba” verődnek, és a kiütik a legjobb játékost a játékból.

Állítható nehézségi szintek a Gyilkos esetén a 7 élet, 8 élet ... 14 élet. Minden opció esetén a fent leírtak szerint kell játszani a játékot, az életek számának kivételével. Továbbá, azok számára, akik valódi kihívásra vágnak, további nehézségi beállítások állnak rendelkezésre: dupla 3 élet, dupla 5 élet, és dupla 7 élet. Ezekben a játékokban csak úgy lehet megölni az ellenfelet, ha a számukat a dupla szektorban dobjuk meg.

DOUBLE DOWN

Minden játékos 40 ponttal kezdi a játékot. A játék célja ugyanennyi találatot elérni az adott kör aktív szektorán. Az első körben a játékosnak a 15. szektorra kell dobni. Ha egy 15-t sem ér találat, a játékos pontszáma megfeleződik. Amennyiben néhány 15-t eltalál, minden 15 (duplák és triplák számítanak) hozzáadódik a kezdő pontszámhoz. A következő körben a játékosok a 16. szektorra dobnak és a találatok hozzáadódnak az összpontszámhoz. Amennyiben nincsenek találatok, az adott játékos pontszáma megfeleződik.

Minden játékos az alábbi táblázatban jelölt módon dobálja a számokat (a LED kijelző mutatja a megdobandó aktív szektort). A játékot a legtöbb ponttal befejező játékos győz.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	ÖSSZ.
1. játékos										
2. játékos										

Bármely dupla

Bármely tripla

DOUBLE DOWN 41

Ez a játék hasonló szabályokkal megy, mint a fentebb bemutatott sima Double Down, két kivétellel. Először is, ahelyett, hogy a játékosok 15-től 20-ig és a bullig haladnának, a sorrend megfordul, amit a LED kijelző is mutat. Másodszor, a játék vége felé egy plusz kör adódik hozzá a körök számához, amelyben a játékosoknak meg kell próbálni három, összesen 41 pont összegű találatot dobni (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; stb.). Ez a 41-es kör külön nehézséget jelent a játékban. Ne feledjük: a játékos pontszáma hiba esetén feleződik, így hát a 41-es kör külön kihívást jelent!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	ÖSSZ.
1. játékos											
2. játékos											

Bármely dupla

Bármely tripla

ALL FIVES

Az egész tábla játszik (minden szektor aktív). Minden körben (3 dart) minden játékosnak 5-tel osztható összpontszámot kell szerezni. Minden „öt” egy pontot ér. Például, 10, 10, 5 =25. Mivel a 25 osztható 5-tel, a játékos 5 pontot kap (5x5=25).

Amennyiben a játékos 3 olyan dartot dob, amelyek nem oszthatók öttel, nem kap pontot. Továbbá, minden kör utolsó dartjának egy szektorra kell érkeznie. Amennyiben egy játékos eldobja a harmadik dartját és az a külső gyűrűbe érkezik (vagy teljesen elkerüli a táblát), nem kap pontot, még akkor sem, ha az első kettő dobása osztható öttel. Ez akadályozza meg, hogy a játékos direkt elrontsa az utolsó dobását, ha az első kettő már jól sikerült. Az nyer, aki először szerez 51 ötöst. A LED kijelző számolja az állást.

Állítható nehézségi szintek az All Fives esetén: 51, 61, 71, 81 és 91. Minden opció esetén a fent említett módon folyik a játék, kivéve a nyereshez szükséges pontszámokat (ötösöket).

SANGHAJ

Minden játékosnak 1-től 20-ig kell végighaladnia a táblán. A játékosok 1-nél kezdik és 3 dartsot dobnak. A cél minél több pontot dobni minden 3 dartsos körben. A duplák és triplák számítanak. Az nyer, aki a legmagasabb pontszámmal végez a 20 szektoron.

Állítható nehézségi szintek a Sanghaj esetén:

- SANGHAJ 5 – A játék az 5. szektoron kezdődik
- SANGHAJ 10 - A játék a 10. szektoron kezdődik
- SANGHAJ 15 - A játék a 15. szektoron kezdődik

Nehezítésnek beépítettük a Szuper Sanghajt. Ezt a játékot ugyanúgy játsszák, mint a fentebb leírt változatot, kivéve a különböző, kijelző által megjelenített és megdobandó duplákat és triplákat.

Állítható nehézségi szintek a Szuper Sanghaj esetén:

- SZUPER SANGHAJ 5 – A játék az 5. szektoron kezdődik
- SZUPER SANGHAJ 10 - A játék a 10. szektoron kezdődik
- SZUPER SANGHAJ 15 - A játék a 15. szektoron kezdődik

GOLF

Ez a játék a golf darts táblás szimulációja (de nincsen szükség ütőkre). A cél az, hogy a legalacsonyabb pontszámmal menjünk végig a 18 „lyukon” egy adott, 9 „ütéses” körön belül. A Bajnokság „pálya” 3 páros, azaz 3 „ütéses” lyukakból áll, 27 párral egy kilenc lyukas körben vagy 54 párral egy 18-as körben.

Csak az 1-18. szektorok játszanak, és minden szám egy lyukat jelképez. 3 találatot kell dobni minden egyes lyukba ahhoz, hogy továbbléphessünk a következő lyukra. Természetesen a duplák és triplák is számítanak, mivel kevesebb ütéssel be lehet fejezni az adott lyukat. Például az első ütésnél triplát dobni „sas”-nak számít, és ilyenkor a játékos 1 „ütéssel” befejezi az adott lyukat.

Megjegyzés: A még aktív játékos addig dobálja a dartsait, amíg bekövetkezik a „hole out” (3 találatot dob az aktuális lyukba). A hangjelzés bemondja a soron következő játékost – figyeljünk, nehogy a sorrenden kívül dobjunk! Mellesleg, ebben a játékban nincsenek „gimmie”-k, azaz egy játékos sem ugorhat tovább anélkül, hogy valóban megtörténne az ütés!

FUTBALL

Csatolja fel a sisakját! Először is ki kell választani a játékosok „pályáját”. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha egy dartsot dobunk vagy minden játékosnak kézzel megnyomunk egy szektort. A játékos maga dönti el, miként választ pályát, de bármelyik szektort is választotta, az lesz a kiindulási pont, amelytől a bullig, majd a bull túloldalán kell haladni (ld. az ábrát).

Például ha a 20. szektort választja, a dupla 20-on kell kezdenie (külső gyűrű), majd folytatni a dobálást a dupla 3-ig. A „pálya” 11 külön szektorból áll, amelyek mindegyikét sorban el kell találni. A fenti példa alapján a következő sorrendben kell eldobni a dartokat:

Dupla 20 ... külső szimpla 20 ... tripla 20 ... belső szimpla 20 ... külső bull ... bull ... külső bull ... belső szimpla 3 ... tripla 3 ... külső szimpla 3 ... és végül dupla 3.
Az első „gólt lövő” játékos nyeri a játékot. A LED kijelző mutatja a következő szektort.

BASEBALL

A baseball dartsos változata nagy ügyességet kíván.
Mint a valódi baseballban, a teljes játék 9 inningból, azaz menetből áll.
Minden játékos inningenként 3 dartsot dob. A pályát ld. az ábrán.

Szektor	Eredmény
Szimpla szektorok	„Szimpla” – egy bázis
Dupla szektorok	„Dupla” – két bázis
Tripla szektorok	„Tripla” – három bázis
Bull	„hazafutás” – csak minden kör harmadik dartjánál lehet vele próbálkozni

A játék célja minél több futást összeszedni inningenként. A játék végén a legtöbb futással rendelkező játékos nyeri a játékot.

STEEPLECHASE - (AKADÁLYFUTÁS)

A játék célja elsőnek érni a célba „versenyen” úgy, hogy először teljesítjük a „pályát”. A pálya a 20. szektornál kezdődik, és az óramutató járásával megegyező irányban halad az 5. szektorig és a bullon végződik. Könnyűnek hangzik? Csak annyit nem mondtunk még el, hogy minden szám belső szimpla szektorát el kell találni ahhoz, hogy a játékos végighaladjon a pályán. Ez a terület a bull és a tripla gyűrű között helyezkedik el. És, mint a valódi akadályfutáson, a pályán akadályok is vannak. A 4 akadály a következő szektorokon található:

1. akadály	tripla 13	2. akadály	tripla 17
3. akadály	tripla 8	4. akadály	tripla 5

Az nyeri a versenyt, aki elsőnek befejezi a pályát és eltalálja a bullt.

ELIMINATION - (MEGSEMMISÍTÉS)

A játék célja „megsemmisíteni” az ellenfeleinket. A szabályok egyszerűek: minden játékosnak magasabb összpontszámot kell dobni 3 darttal, mint az előtte dobó játékos. Amennyiben az adott játékosnak nem sikerül magasabbat dobni, elveszít egy életet. A döntetlen pontszám is életvesztéssel jár. Az a nyertes, aki utolsónak életben marad. Nyomja meg a SELECT gombot, így 4 vagy 5 életet választhat.

HORSESHOES – (PATKÓDOBÁS)

Ez a 2 játékos által játszható játék csak a 20. és 3. szektorokat használja, amelyek két patkódobó pályát jelképeznek. Az 1. játékos a 20-ra dob, míg a 2. játékos a 3-ra.

A pontozás körönként összeadódik. Az első 15 pontot szerző játékos nyeri a játékot.

A Patkódobás pontozása a következőképpen történik:

TRIPLA GYŰRŰ = Ringer 3 pont
DUPLA GYŰRŰ = Leaner 2 pont
BELSŐ SZEKTOR = (kicsi) 1 pont

A pontszámok csak annak a játékosnak vagy a csapatnak számítanak, amelyiknek a legtöbb pontja van az adott körben. Például ha az 1. játékos 3 pontot, a 2. pedig 1 pontot szerez az adott körben, csak az 1. játékos kapja meg a pontját. A körök addig folytatódnak, amíg valamelyik játékos el nem éri a 15 pontot.

Állítható nehézségi szintek a Patkódobás esetén: 15-25 pontos játék.
Nyomja meg a SELECT gombot a változatok beállításához.

WARFARE – (CSATAMEZŐ)

Ebben a 2 játékos által játszható játékban a dart tábla egy kétfelé osztott csatamező. Az első játékos, aki eltalálja az ellenség minden szektorát (osztagát), nyeri a játékot. A szektorokat nem kell sorrendben eltalálni.

Az 1. játékos a „FELSŐ” sereg és a dart tábla aljára céloz.
Az 1. játékosnak az alsó szektorokat kell eltalálni (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8).

A 2. játékos az „ALSÓ” sereg és a dart tábla tetejére céloz.
A 2. játékosnak a felső szektorokat kell eltalálni (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13).

Amennyiben egy játékos eltalálja a saját oldalát (seregét), elveszíti az adott szektort (osztagot).

Állítható nehézségi szintek a következők:

CSATAMEZŐ DUPLA

A játékosok csak dupla szektorokra dobnak.

CSATAMEZŐ TRIPLA

A játékosok csak tripla szektorokra dobnak.

CSATAMEZŐ GENERÁLISOKKAL

Ebben a változatban eggyel több akadály áll a nyereség útjában. A játékosoknak túsul kell ejteniük a „generálist”, miután minden szektort eltaláltak. A bull egyetlen találatára elfogja a generálist. Nem számít a bull azonban addig, amíg a játékosok minden egyéb szektort le nem zártak.

ADVANCED WARFARE – (HALADÓ CSATAMEZŐ)

A szabályok megegyeznek a Csatamezőével, azzal a kivétellel, hogy ezúttal a csatamező el van aknásítva!

A játékosoknak el kell kerülniük az aknákat, amelyek az ellenség szektorszámainak tripla és dupla gyűrűi között találhatók.

Az a játékos, aki eltalálja az ellenség tripla és dupla gyűrűit, elveszíti egyik osztagját. Például, ha az 1. játékos véletlenül eltalálja a 6. szektor triplát, elveszíti saját osztagját a 11. szektorban. Az aknát egy szektorban csak egyszer lehet működésbe hozni a játék során.

PAINTBALL

Ez a játék hasonló a Csatamezőhöz, ám itt másképpen is meg lehet nyerni a csatát, nem csak az ellfél osztagainak lelődözésével. Akár a valódi paintball játékban, a játékosok elkobozhatják az ellenséges csapat zászlaját, ha meg akarják nyerni a játékot. A zászló megszerzéséhez a dupla bullt kell kétszer eltalálni!

A szimpla bullok nem számítanak bele a zászló elfogásához szükséges 2 bullba. A dupla bullokat nem kell számolni az adott körben, és a játék számon tartja őket. Az első játékos, aki elfogja a zászlót vagy megsemmisíti az ellenség haderejét, győz.

Állítható nehézségi szintek a következők:

PAINTBALL DUPLA A játékosoknak el kell találni 3 dupla bullt a zászló megszerzéséhez, vagy dupla gyűrűs szektorokat kell eltalálni a seregek megsemmisítéséhez.

PAINTBALL TRIPLA A játékosoknak el kell találni 3 dupla bullt a zászló megszerzéséhez, vagy tripla gyűrűs szektorokat kell eltalálni a seregek megsemmisítéséhez.

Forgalmazó:

Novo-Parts Trade Kft.
1158 Budapest, Késmárk u.32.
WEB: +36-20/982-9168
BOLT:+36-20/329-5840
gamecenter@gamecenter.hu
www.gamecenter.hu