



คู่มือการใช้งานนี้พิมพ์สำหรับรุ่น 88/100/120/120A

แนะนำผลิตภัณฑ์

- ขอขอบพระคุณที่ท่านได้เลือกซื้อเกมสัดาร์ตอิเล็กทรอนิกส์ของ Echowell กรุณาอ่านคู่มือการใช้งานอย่างละเอียดและทำความเข้าใจกับเกมสัดาร์ตก่อนเล่น
- คู่มือการใช้งานนี้พิมพ์ขึ้นเพื่อใช้กับผลิตภัณฑ์รุ่น **88/100/120/120A** รุ่น **120/120A** มีซีรีส์ 25 เกมสัดาร์ต รุ่น **100** มีซีรีส์ 20 เกมสัดาร์ต และรุ่น **88** มีซีรีส์ 16 เกมสัดาร์ต
- เกมสัดาร์ต **88**: 301 to 1001, คะแนนสูง, นับขึ้น, ปาแบบสุ่ม, อันเดอร์, โอเวอร์, นาฬิกา 1, โลฟส์, เบสท์เทิน, ครีเกิด, คัดโทรครเกิด, ครึ่งหนึ่ง, ตามผู้นำ, สแกรม, ซ็อคเกอร์ และฟรี
- เกมสัดาร์ต**100**: เพิ่มเติมจากรุ่น **88** อีกคือ นับถอยหลัง, นาฬิกา 2, คิลเลอร์, บิลบอร์ด(9 ลูก)
- เกมสัดาร์ต **120/120A**: เพิ่มเติมจากรุ่น **100** อีกคือ นาฬิกา 3, อิงลิชครีเกิด, 51หาร 5, เชียงไฮ้ และส่นักเกอร์

เกมสัดาร์ต	88	100	120	120A
1 '01	•	•	•	•
2 คะแนนสูง	•	•	•	•
3 นับขึ้น	•	•	•	•
4 ปาแบบสุ่ม	•	•	•	•
5 อันเดอร์	•	•	•	•
6 โอเวอร์	•	•	•	•
7 นับถอยหลัง		•	•	•
8 นาฬิกา 1	•	•	•	•
9 นาฬิกา 2		•	•	•
10 นาฬิกา 3			•	•
11 โลฟส์	•	•	•	•
12 เบสท์เทิน	•	•	•	•
13 ครีเกิด	•	•	•	•
14 อิงลิชครีเกิด			•	•
15 คัดโทรครเกิด	•	•	•	•
16 ครึ่งหนึ่ง	•	•	•	•
17 51หาร 5			•	•
18 ตามผู้นำ	•	•	•	•
19 เชียงไฮ้	•	•	•	•
20 สแกรม	•	•	•	•
21 คิลเลอร์	•	•	•	•
22 ซ็อคเกอร์	•	•	•	•
23 บิลบอร์ด 9 ลูก		•	•	•
24 ส่นักเกอร์		•	•	•
25 ฟรี	•	•	•	•
อะแดปเตอร์		•	•	•
6 ดอก	•	•	•	•

การตั้งค่าอย่างรวดเร็ว

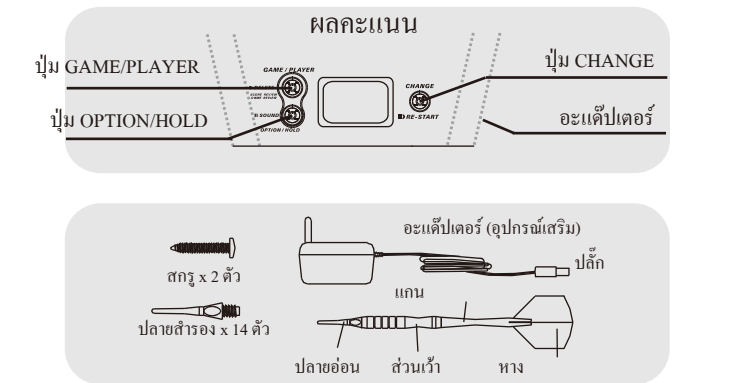
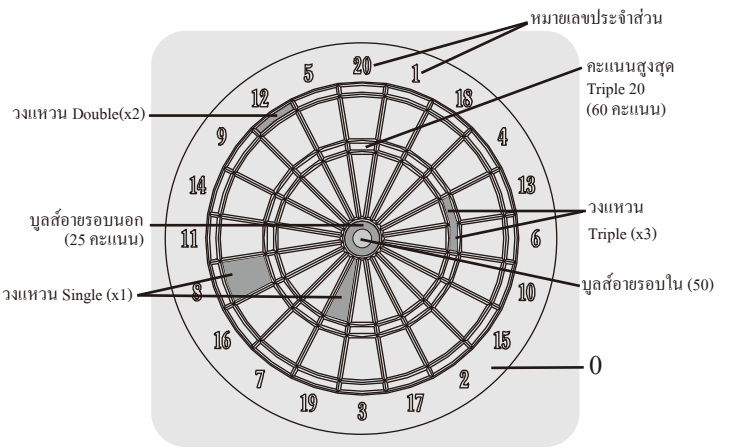
- ใส่แบตเตอรี่ขนาด AA 3 ก่อนในที่ใส่แบตเตอรี่หรือเสียบอะแดปเตอร์กับเต้ารับไฟฟ้าและเสียบอีกด้านหนึ่งเข้ากับกระดานดาร์ตทางด้านขวา
- กดปุ่มใด ๆ เพื่อหยุดการสแกนทดสอบ LCD อัตโนมัติ
- กดปุ่ม Game เพื่อเลือกซีรีส์เกมที่ต้องการ และกด Option เพื่อเลือกตัวเลือกเกมที่ต้องการ

- กดปุ่ม Change เพื่อยืนยันเกมสัดาร์ตและเปลี่ยนไปยังจอตตั้งค่าถัดไป
- กดปุ่ม Option เพื่อเลือก single double หรือ triple ในตัวเลือก IN, กดปุ่ม Change เพื่อยืนยันตัวเลือก IN, กดปุ่ม Option เพื่อเลือก single double หรือ triple OUT จากนั้นกดปุ่ม Change เพื่อยืนยันตัวเลือก OUT สำหรับเกมสัดาร์ต '01 เท่านั้น
- กดปุ่ม Player เพื่อเลือกผู้เล่น 1 ถึง 8 คนหรือ 2 ทีม
- กดปุ่ม Change เพื่อเริ่มต้นเกมสัดาร์ต
- กดปุ่ม Change หลังจบแต่ละรอบเพื่อเปลี่ยนผู้เล่น
- กดปุ่ม >RE-START ค้างไว้ 2 วินาทีเพื่อเริ่มต้นเกมสัดาร์ตใหม่อีกครั้ง

ข้อความด้านความปลอดภัย

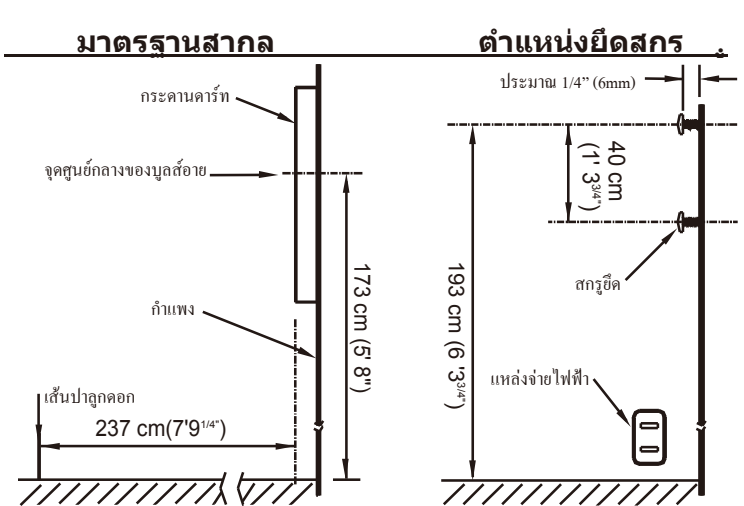
- เกมสัดาร์ตนี้ออกแบบไว้สำหรับลูกดกปลายอ่อนเท่านั้น ลูกดกปลายเหล็กจะทำให้กระดานดาร์ตเสียหายได้
- เกมสัดาร์ตเป็นเกมส์ของผู้ใหญ่ เด็กควรเล่นภายใต้ความดูแลของผู้ใหญ่เนื่องจากมีปลายที่แหลมคมที่มีหน้าที่เฉพาะ
- ระมัดระวังการเล่นเกมส์นี้อยู่เสมอ; ห้ามปาลูกดกโดยไม่ได้รับการดูเพื่อตรวจสอบว่าไม่มีใครอยู่ในบริเวณที่จะปา
- อุปกรณ์นี้มีชิ้นส่วนเล็ก ๆ อยู่ด้วยและไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ขวบ
- อุปกรณ์นี้ใช้ได้ทั้งกับแบตเตอรี่หรือหม้อแปลงไฟฟ้า หม้อแปลงไฟฟ้าที่ใช้จะต้องเป็นแบบ 9V DC/500mA output
- หม้อแปลงไฟฟ้าที่ให้มาด้วยไม่ใช่ของเล่น
- ถอดอุปกรณ์ออกจากหม้อแปลงไฟฟ้าก่อนจะทำความสะอาด

คำอธิบายด้านกายภาพ



การติดตั้ง

- เลือกสถานที่ที่เหมาะสมที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากลด้านความสูงและระยะห่างตามที่แสดงไว้ในรูป และตรวจสอบว่าสายตวยาวเพียงพอในการเชื่อมต่อระหว่างกระดานดาร์ตอิเล็กทรอนิกส์และแหล่งจ่ายไฟฟ้า
- เจาะรูสกรูบนที่ตำแหน่งสูงจากพื้น 6' 3 7/8" (193cm) และสกรูสูงที่ 1' 3 3/4" (40cm) ในแนวตั้งจากสกรูด้านบน
- แขวนกระดานดาร์ตอย่างปลอดภัยกับสกรูทั้ง 2 ทดลองดึงเพื่อตรวจสอบได้แขวนไว้อย่างปลอดภัย
- สกรูที่จับยึด 2 ตัวไม่ควรมีระยะห่างกับกำแพงยาวกว่า 6mm เพื่อป้องกันความเสียหายของผนังและเพื่อจับยึดกระดานให้มั่นคง



การใช้ปุ่มกด

ปุ่ม	ตั้งค่าเกมส์	เล่นเกมส์
CHANGE	ยืนยันการตั้งค่า	เปลี่ยนเป็นผู้เล่นคนต่อไป
II>RE-START	-	เริ่มต้นเกมส์ใหม่
GAME/PLAYER Score Review	ตัวเลือกเกมส์/ผู้เล่น	-
II>Game Review	-	เลือกคะแนนผู้เล่นอัตโนมัติ
II>DELETE	-	ย้อนดูเกมส์
OPTION/HOLD	Double/Triple In/Out	ลบคะแนนลูกดกปัจจุบัน
II>SOUND	เสียง เปิด/ปิด	หยุด/เริ่ม กระดานดาร์ตเสียง เปิด/ปิด

หมายเหตุ:

- ไม่มี II>: กดปุ่ม
- II>Game Review: กดปุ่มค้างหลังจากย้อนดูคะแนน
- มี II>: กดและค้างไว้ 3 วินาที

จอแสดงผล LCD

จอแสดงผล LCD แบ่งเป็น 3 ส่วน แต่ละส่วนมีความต่างกันในแต่ละเกมส์ เครื่องหมาย "##" หมายถึงจำนวนคะแนน โลฟส์หรือมาร์ก



A.

- ##: คะแนนผู้เล่นปัจจุบัน
- ##-: ตัวเลขเป้าหมายสำหรับผู้เล่นปัจจุบัน
- L หรือ H ##: คะแนนของผู้นำสำหรับ โอเวอร์และอันเดอร์
- Pit# หรือ bAt#: รอบของ พิชเชอร์หรือแบตเตอรี่
- P#F# หรือ t#F#: P4F1 หมายถึง ผู้เล่นที่ 4 ชนะเกมส์ "t" คือทีม
- 2 ถึง 7(สำหรับส่นัก): ตัวเลขเป้าหมายคือตัวใดตัวหนึ่งใน 2,3,4,5,6หรือ7
- 15-E, niCE, #bAS, HonE(สำหรับเบสบอล): ตัวเลขเป้าหมายอยู่ระหว่าง 15 ถึง 20 และบูลส์อาย; โนส, เบสนัมเบอร์, โฮมรัน

B.

- ##-: ตัวเลขเป้าหมายของผู้เล่นปัจจุบัน
- ##H#(เกมส์ลูโด): ผู้เล่นปัจจุบันได้ ## สามารถฆ่าผู้เล่น # ได้
- ##H(21 คะแนน): คะแนนสูงสุด(ต่ำกว่า21 คะแนน)ในรอบ
- r-#: ตัวเลข(#)ของรอบ(r)
- db หรือ bE(ซ็อคเกอร์): การชี้ว่าผู้เล่นต้องได้วงแหวน double หรือ บูลส์อายจึงจะได้ซ็อคเกอร์
- 1 ถึง 5(บิงโก): ตัวเลขเป้าหมายคือตัวในวงแหวน 1,2,3,4 หรือ 5
- ##: คะแนนของทีมเพื่อเบสบอลหรือเพนนี
- Ho # หรือ #H: รุ 1,2,... 1,2,3,...รุเพื่อกอล์ฟ
- ##dt(เพื่อฟรี): ลูกดกที่เหลืออยู่

C.

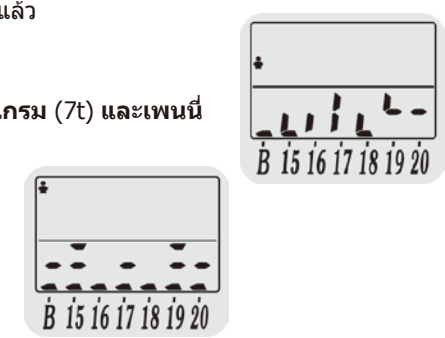
- ##: คะแนนของผู้เล่นคนต่อไป
- ##: ตัวเลขเป้าหมายของผู้เล่นคนต่อไป
- #L: โลฟส์ของผู้เล่นปัจจุบัน(คะแนน)
- l, n และ #P: แสดงถึงตัวเลขบนเบส " " สำหรับ เบส 1st " " สำหรับเบส 2nd " " สำหรับเบส 3rd และผู้เล่นที่เหลืออยู่ของทีมแบตเตอรี่
- bE-#: บูลส์อายที่เหลือสำหรับให้พิชเชอร์ปา(อิงลิชครีเกิด)

B+C:

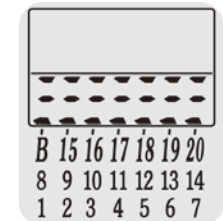
- การให้คะแนนครีเกิดและคัดโทรครเกิด
 - สถานะที่ปิดของตัวเลขแต่ละตัวถูกแสดงที่จอแสดงผลแถวด้านล่างสำหรับผู้เล่นปัจจุบัน
 - เครื่องหมายตรงกลางแสดงเพื่อชี้ว่าผู้เล่นปัจจุบันไม่มีลูกดกบนตัวเลขนั้น
 - 3 เครื่องหมายด้านล่างแสดงถึงสถานะการปิดในปัจจุบัน
 - เครื่องหมายโอเวอร์ซ้ายแสดงเพื่อชี้ว่าผู้เล่นได้ปิดตัวเลขน้อยที่สุด เครื่องหมายบนสุดแสดงเพื่อชี้ว่าตัวเลขนี้ได้ปิดโดยผู้เล่นคนอื่นทั้งหมด และผู้เล่นปัจจุบันไม่สามารถได้คะแนนจากตัวเลขนี้แล้วหลังจากผู้เล่นคนนั้นได้ปิดตัวเลขนั้นไปแล้ว

2. ไม่ให้คะแนนครีเกิด สแกรม (7t) และเพนนี

- : 1 คะแนน
- =: 2 คะแนน
- ≡: 3 คะแนน



3. สแกรม 21 เป้าหมาย



กฎการเล่นเกมส์

กฎการเล่นดาร์ตทั่วไป

- 1 รอบประกอบด้วยลูกดก 3 ลูก ลูกดกใดที่เด็นออกมาหรือตกลงพื้นจะไม่สามารถปาได้อีก ผู้เล่นปัจจุบันจะต้องเอาดีลูกดกออกจากกระดาน
- ผู้เล่นทุกคนจะเล่นผลัดเปลี่ยนไปตามลำดับ ในการกำหนดลำดับการปาจะให้ปาไปยังบูลส์อาย ผู้เล่นที่ปาได้ใกล้ที่สุดจะเป็นผู้เล่นลำดับที่หนึ่ง
- Single จะได้คะแนนตามตัวเลขในช่องนั้น Double (Triple) จะได้คะแนนเป็นสองเท่า(สามเท่า)ของตัวเลขในช่องนั้น บูลส์อายด้านนอกจะได้ 25 คะแนนและบูลส์อายในจะได้ 50 คะแนน (สองเท่าของ25)

เกมส์ '01: 301, 501... ถึง 1001 (A01)

- ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มต้นเล่นด้วยคะแนน 301, 501...901 หรือ 1001 วัตถุประสงค์ของเกมส์คือการลดคะแนนในแต่ละรอบจากคะแนนเริ่มต้น เมื่อผู้เล่นคะแนนเหลือศูนย์พอดีจะจบเกมส์ทันที
- รอบเล่นนั้นจะเป็น BUST (แสดงเป็น buSt) เมื่อผู้เล่นปาลูกดกได้คะแนนสูงกว่าคะแนนที่เหลือทำให้คะแนนไม่เหลือศูนย์ กรณีนี้รอบเล่นนั้นจะหยุดลงและย้อนคะแนนของผู้เล่นไปยังคะแนนก่อนหน้านั้น
- มีความแตกต่างของตัวเลือก In/Out ในเกมส์ '01 แต่ละเกมส์
 - A) DOUBLE/TRIPLE IN** ผู้เล่นจะต้องปาได้ตัวเลขในวงแหวน double/triple หรือที่บูลส์อายด้านในเพื่อที่จะเริ่มต้นเกมส์
 - B) DOUBLE/TRIPLE OUT** ผู้เล่นจะต้องปาได้ตัวเลขในวงแหวน double/triple หรือที่บูลส์อายด้านในเพื่อที่จะให้คะแนนเหลือศูนย์พอดีและจบเกมส์ รอบเล่นจะกลายเป็น bust เมื่อคะแนนของผู้เล่นเหลือ 1 คะแนนในสถานะตัวเลือก double out

คะแนนสูง: 6-15rd

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้เพื่อเก็บคะแนนให้ได้สูงที่สุด
- ก่อนอื่นจะตั้งค่าจำนวนรอบเล่น กระดานดาร์ตจะเปรียบเทียบผลคะแนนของผู้เล่นในรอบโดยอัตโนมัติหลังจากผู้เล่นคนสุดท้ายได้ปาลูกดกที่ 3 ในรอบเล่นที่ตั้งค่ารอบสุดท้าย

นับขึ้น (C-Up): 100, 200 ... ถึง 900

- ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มเล่นเกมส์ด้วย 0 คะแนนและเพิ่มคะแนนของตนเองด้วยลูกดกแต่ละตัวที่ได้คะแนน
- ผู้เล่นคนแรกที่ได้คะแนนเท่าหรือมากกว่าคะแนนที่ตั้งค่าไว้จะเป็นผู้ชนะเกมส์

กระดานดาร์ทอิเล็กทรอนิกส์

ปาแบบส้ม: 6-15 รอม

1. วัตถุประสงค์ของการปาลูกดอกแบบส้มคือให้ลูกดอกโดนกระดานที่ให้อย่างอัตโนมัติ
จะได้คะแนนดังนี้เมื่อโดนตัวเลขที่ออกให้มา

ช่อง	MONO	ΔΠΛΟ	ΤΡΙΠΛΟ	E25	E50
คะแนน	1	2	3	4	5

2. ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดจะชนะเกมส์

อันเดอร์ (Ldr): ตัวเลือกของผู้นำ

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือให้ผู้เล่นได้สิทธิเล่นเพื่อคะแนน 3 ลูกดอกที่เท่ากับหรือต่ำกว่า "คะแนนของผู้นำ" ผู้เล่นแต่ละคนจะเริ่มต้นที่ 7 โฟล์ส ผู้เล่นคนสุดท้ายที่มีชีวิตอยู่จะเป็นผู้ชนะ
- คะแนนของคุณจะกลายเป็นคะแนนของผู้นำคะแนนใหม่และคุณจะไม่สูญเสียโฟล์สไปเมื่อคะแนนของคุณหลังจากรอมเล่นนั้นเท่ากับหรือต่ำกว่าคะแนนของผู้นำคนก่อนหน้า หากไม่แล้วคุณจะสูญเสียโฟล์ส
- ผู้นำคนก่อนหน้ามีสิทธิในการออกคะแนนของผู้นำใหม่อีกครั้งและไม่สูญเสียโฟล์ส
- ถึงแม้คะแนนของผู้นำใหม่จะสูงกว่าคะแนนของผู้นำคนก่อนหน้า
- ลูกดอกที่พลาดไปจะถูกนับเป็นคะแนนสูงสุดคือ 60 คะแนน

อันเดอร์: Con (ต่อเนื่อง)

ที่ตัวเลือกต่อเนื่องของเกมส์อันเดอร์ ผู้นำจะสูญเสียโฟล์สด้วยเมื่อได้คะแนนในรอบเล่นนั้นมากกว่าคะแนนของผู้นำ(ซึ่งได้คะแนนด้วยตัวผู้นำเอง) และคะแนนของผู้นำจะคงเหลือเป็นคะแนนที่ต่ำที่สุด คะแนนสามารถเปลี่ยนไปเป็นคะแนนที่ต่ำกว่าได้เท่านั้น

โอเวอร์: Ldr.(ผู้นำ)

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือให้ผู้เล่นได้สิทธิเล่นเพื่อคะแนน 3 ลูกดอกที่เท่ากับหรือสูงกว่า "คะแนนของผู้นำ"
- ผู้เล่นแต่ละคนจะเริ่มต้นที่ 7 โฟล์ส ผู้เล่นคนสุดท้ายที่มีชีวิตอยู่จะเป็นผู้ชนะ
- คะแนนของคุณจะกลายเป็นคะแนนของผู้นำคะแนนใหม่และคุณจะไม่สูญเสียโฟล์สไปเมื่อคะแนนของคุณหลังจากรอมเล่นนั้นเท่ากับหรือสูงกว่าคะแนนของผู้นำคนก่อนหน้า หากไม่แล้วคุณจะสูญเสียโฟล์ส
- ผู้นำคนก่อนหน้ามีสิทธิในการออกคะแนนของผู้นำใหม่อีกครั้งและไม่สูญเสียโฟล์ส
- ถึงแม้คะแนนของผู้นำใหม่จะต่ำกว่าคะแนนของผู้นำคนก่อนหน้า

โอเวอร์: Con (ต่อเนื่อง)

ที่ตัวเลือกต่อเนื่องของเกมส์โอเวอร์ ผู้นำจะสูญเสียโฟล์สด้วยเมื่อได้คะแนนในรอบเล่นนั้นน้อยกว่าคะแนนของผู้นำ(ซึ่งได้คะแนนด้วยตัวผู้นำเอง) และคะแนนของผู้นำจะคงเหลือเป็นคะแนนที่สูงที่สุด คะแนนสามารถเปลี่ยนไปเป็นคะแนนที่สูงกว่าได้เท่านั้น

นับถอยหลัง(C-dn): 100, 200... ถึง 900

- ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มต้นเล่นด้วยคะแนนเป้าหมาย (100 ถึง 900) และลดคะแนนลงจากคะแนนเริ่มต้น
- ผู้เล่นคนแรกที่คะแนนเหลือศูนย์หรือต่ำกว่าศูนย์จะเป็นผู้ชนะ

นาฬิกา 1(รอมนาฬิกา): ---, -2-, -3-

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือเพื่อปาได้ตัวเลขแต่ละตัวหนึ่งครั้งจาก 1 ถึง 20 ตามลำดับและสุดท้ายที่บูลส์อาย เมื่อได้ตัวเลขที่ต้องการแล้วผู้เล่นจึงจะสามารถไปยังตัวเลขตัวต่อไปได้ ผู้เล่นคนแรกที่ได้นูลส์อายจะเป็นผู้ชนะ
- มี 3 ตัวเลือกในเกมส์นี้
 - "---": double และ triple ทั้งหมดถูกนับเป็น single
 - "-2-": ผู้เล่นทุกคนต้องปาได้ตัวเลข double หนึ่งครั้ง
 - "-3-":ผู้เล่นทุกคนต้องปาได้ตัวเลข triple หนึ่งครั้ง

นาฬิกา 2: ---, -2-, -3-

วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือปาให้ได้ตัวเลข 20 ถึง 5 หนึ่งครั้งตามเข็มนาฬิกาจากนั้นบูลส์อาย ตัวเลขที่ผู้เล่นจะต้องได้ตามลำดับดังนี้ 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 และบูลส์อาย เมื่อได้ตัวเลขที่ต้องการแล้วผู้เล่นจึงจะสามารถไปยังตัวเลขตัวต่อไปได้ ผู้เล่นคนแรกที่ได้ตัวเลข 1 และบูลส์อายจะเป็นผู้ชนะ

นาฬิกา 3: ---, -2-, -3-

วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือปาให้ได้ตัวเลข 20 ถึง 1 หนึ่งครั้งตามเข็มนาฬิกาจากนั้นบูลส์อาย ตัวเลขที่ผู้เล่นจะต้องได้ตามลำดับดังนี้ 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 และบูลส์อาย เมื่อได้ตัวเลขที่ต้องการแล้วผู้เล่นจึงจะสามารถไปยังตัวเลขตัวต่อไปได้ ผู้เล่นคนแรกที่ได้ตัวเลข 5 และบูลส์อายจะเป็นผู้ชนะ

9 โฟล์ส: ตัวเลือก 3-9LF(โฟล์ส)

- เกมส์จะเล่นตั้งแต่ 1 ถึง 20 และบูลส์อายเป็นวงจรมตามลำดับ

- ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มต้นที่โฟล์สปัจจุบัน (3-9)
- ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องได้ตัวเลขเป้าหมาย 1 ลูกดอกในแต่ละรอม
- ผู้เล่นที่ยังมีชีวิตอยู่คนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ

เบสท์เทน: ตัวเลือก ---, -2-, -3-, -E-

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือการเก็บรักษาลูกดอก 10 ลูกที่ดีที่สุดไว้ที่ตัวเลขที่ออกให้โดยกระดานดาร์ท
- เลือก ---, -2-, -3- หรือ -E- ก่อนเครื่องหมาย "----", "-2-" หรือ "-3-" แสดงถึงช่องทั้งหมด วงแหวน double หรือวงแหวน triple ของตัวเลขที่ออกให้มาที่จะให้ผู้เล่นได้ปาค คุณสามารถฝึกซ้อมบูลส์อายได้เมื่อเลือก "-E-"
- กระดานดาร์ทจะออกตัวเลขให้เมืออย่างสมเมื่อเริ่มต้นเกมส์ ผู้เล่นทุกคนจะต้องปาลูกดอก 10 ลูกในหนึ่งรอมบนช่วงที่เป็นตัวเลขเป้าหมาย
- ผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดจะชนะเกมส์หลังจากผู้เล่นทุกคนได้ปาลูกดอก 10 ลูก

คริกเก็ตมีคะแนน (ซูเปอร์คริกเก็ต)

- วัตถุประสงค์ของคริกเก็ตมีคะแนนคือให้แต่ละผู้เล่น/ทีมได้ "ปิด" ตัวเลขแต่ละตัวระหว่าง 15 ถึง 20 พร้อมด้วยบูลส์อาย ตัวเลขเป้าหมายอาจโดนปาได้ในลำดับอย่างไรก็ได้ ผู้เล่น/ทีมแรกที่ "ปิด" ตัวเลขทั้งหมดและบูลส์อายได้ และได้คะแนนเท่าหรือมากกว่าจะชนะ
- ผู้เล่นจะปิดตัวเลขใดๆหรือบูลส์อายได้โดยการปาได้ 1 triple, 1 double และ 1 single, หรือ 3 single บูลส์อายด้านนอกถือเป็น single และด้านในถือเป็น double
- ผู้เล่นที่ได้ "ปิด" ตัวเลขใดๆ จะได้ "เป็นเจ้าของ" ตัวเลขนั้นและสามารถนับคะแนนตัวเลขนี้ได้จนกว่าผู้เล่นทั้งหมดจะปิดได้

คริกเก็ตไม่มีคะแนน

เกมส์คริกเก็ตไม่มีคะแนนจะเรียบง่ายกว่าคริกเก็ตมีคะแนน วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้เพื่อ "ปิด" ตัวเลข 15 ถึง 20 และบูลส์อายเท่านั้น ผู้เล่นคนแรกที่ได้ปิดทุกตัวเลขเป้าหมายจะชนะเกมส์ ไม่มีความจำเป็นต้องเปรียบเทียบคะแนน

คัดโทรคริกเก็ต

- เกมส์นี้เล่นเหมือนกับคริกเก็ตมีคะแนน ยกเว้นที่เมื่อผู้เล่นปิดตัวเลข คะแนนสำหรับการปาโดนตัวเลขนั้นครั้งต่อไปจะเป็นของคุณแข่งที่เปิดตัวเลขตัวเดียวกัน
- ผู้เล่นคนแรกที่ปิดตัวเลขทั้งหมดและมีคะแนนต่ำสุดจะชนะ
- จอแสดงผลสำหรับคัดโทรครจะเหมือนกับคริกเก็ตมีคะแนน

อิงลิชคริกเก็ต: (---, ตัวเลือกผู้เล่น2คน)

- เกมส์นี้สำหรับการเล่นด้วยผู้เล่น 2 คนเท่านั้น ผู้เล่นคนหนึ่งในบทบาทของพิชเชอร์และอีกคนในบทบาทของแบดเดอร์ เป้าหมายของพิชเชอร์คือการสะสมวิกเก็ต 9 ช่วงให้เร็วที่สุดเพื่อหยุดแบดเดอร์จากการได้คะแนนมากขึ้นและเพื่อยับยั้งเป้าหมายของแบดเดอร์ซึ่งก็คือการเก็บคะแนนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ก่อนพิชเชอร์จะสะสมวิกเก็ตได้ 9 ช่วง
- เป้าหมายของพิชเชอร์ (Pit 1 หรือ 2) คือบูลส์อาย การปาได้บูลส์อายด้านนอกแต่ละครั้งนับเป็น 1 วิกเก็ต บูลส์อายด้านในนับเป็น 2 วิกเก็ต ตัวเลขอื่นไม่มีผล
- แบดเดอร์ (bAt 1 หรือ 2)สามารถปาตัวเลขใดๆก็ได้ (นับเป็น double หรือ triple) คะแนนจะนับเฉพาะเมื่อคะแนนรวมต่อรอบเกิน 40 คะแนน; เช่น 46-40=6 คะแนน คะแนนที่น้อยกว่า 40 นับเป็น 0 คะแนน
- รอบเล่นนับคะแนนจะจบลงเมื่อพิชเชอร์สะสมวิกเก็ตได้ 9 ช่วง
- เกมส์จะจบเมื่อรอบเล่นนับคะแนนที่ 2 เสร็จสิ้น

ครึ่งหนึ่ง (HALF): rAn (ส้ม)

- กระดานดาร์ทจะออกตัวเลขส้มโดยอัตโนมัติเมื่อเริ่มต้นรอบการเล่น
- ตัวเลขที่ออกให้จะไม่เปลี่ยนแปลงระหว่างการเล่นทั้งรอม ผู้เล่นทุกคนสามารถปาลูกดอก 3 ลูกต่อเนื่องกันในช่องนี้เพื่อสะสมคะแนน นับแบบ double และ triple
- คะแนนของผู้เล่นจะถูกหักออกครึ่งหนึ่งโดยอัตโนมัติเมื่อไม่สามารถปาได้ ตัวเลขที่ออกใหม่อย่างน้อย 1 ใน 3 ลูกดอกในแต่ละรอม แต่ถ้าหนึ่งลูกหรือมากกว่านั้นปาโดนแคชเชอร์ ผู้เล่นต้องกดปุ่ม CHANGE และคะแนนจะถูกตัดออกครึ่งหนึ่ง
- กระดานดาร์ทจะส้มออกตัวเลขอีกครั้งในแต่ละรอมเล่น และเกมส์จะดำเนินต่อเนื่องไปจนกว่าผู้เล่นคนสุดท้ายปากลูกดอกที่ 3 ในรอบที่ 7

ครึ่งหนึ่ง (HALF): 12 รอม

เกมส์นี้เล่นในรูปแบบเดียวกับเกมส์ครึ่งหนึ่งแบบส้ม ยกเว้นการที่กระดานดาร์ทจะออกตัวเลขที่ตายตัวคือ 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 และ -bE- ในแต่ละรอบตามลำดับ รวมเป็น 12 รอม

51 ทาร 5: 31, 41 ... ถึง 91

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือเพื่อลดคะแนนในแต่ละรอมจากคะแนนที่ตั้งไว้ก่อนคือ 31, 41, 51... ถึง 91
- คะแนนรวมในแต่ละรอบต้องหารได้ด้วย 5 เพื่อรับคะแนน เช่น ถ้าผู้เล่นได้ 25 คะแนนในรอบนั้น คะแนนคือ 5 (25÷5=5)
- คะแนนที่หารด้วย 5 ไม่ได้จะไม่ถูกนับคะแนน หากทั้ง 3 ลูกดอกพลาดรอมนั้นก็จะไม่ได้คะแนน
- รอมเล่นจะกลายเป็น "buSt" เมื่อผู้เล่นได้คะแนนมากกว่าคะแนนที่มีซึ่งทำให้คะแนนไม่เหลือศูนย์พอดี
- ผู้เล่นที่คะแนนเป็นศูนย์ก่อนพอดีจะชนะเกมส์

ตามผู้นำ (Ldr: ตัวเลือกผู้นำ)

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือการปา "ตัวเลขเป้าหมาย" ที่ออกโดย "ผู้นำ" single double และ triple จะมีตัวเลขเป้าหมายที่ต่างกัน

- ผู้เล่นแต่ละคนจะมี 7 โฟล์ส และผู้เล่นที่มีชีวิตอยู่เป็นคนสุดท้ายจะชนะเกมส์
- การกำหนดผู้นำและเริ่มต้นเกมส์ กระดานดาร์ทจะออกตัวเลขเป้าหมายมาให้เป็นเป้าหมายตัวแรก ผู้เล่นแต่ละคนจะปาลูกดอกตามลำดับจนกว่าคนใดคนหนึ่งจะปาได้ตัวเลขเป้าหมายที่สุ่มออกมาและคนนั้นจะได้เป็นผู้นำคนแรก
- ผู้เล่นจะต้องปาได้ตัวเลขเป้าหมายอย่างน้อย 1 ครั้งใน 3 ลูกต่อหนึ่งรอม ไม่เช่นนั้นจะสูญเสียโฟล์ส
- คุณจะกลายเป็นผู้นำคนใหม่และไม่สูญเสียโฟล์สหากคุณปาได้ตัวเลขเป้าหมายและคุณต้องออกตัวเลขเป้าหมายใหม่โดยการปาลูกดอกไปบนบริเวณที่มีคะแนนอีกครั้ง
- ผู้นำคนก่อนหน้ามีสิทธิในการออกตัวเลขเป้าหมายของผู้นำคนใหม่ได้และไม่สูญเสียโฟล์ส
- ถึงแม้ว่าตัวเลขเป้าหมายของผู้นำคนใหม่จะไม่เหมือนกับคะแนนของผู้นำคนก่อนหน้า
- กระดานจะยังคงแสดงตัวเลขเป้าหมาย "1-3" โดยอัตโนมัติหลังจากการกดปุ่ม CHANGE ถ้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งได้ปาไปบนตัวเลขเป้าหมายและกลายเป็นผู้นำแต่พลาดในลูกดอกที่เหลืออยู่ระหว่างรอมของผู้เล่นคนนั้น

ตามผู้นำ: Con (ต่อเนื่อง)

เกมส์นี้เล่นในรูปแบบเดียวกับตัวเลือกผู้นำ ยกเว้นในการที่ผู้นำจะต้องปาไปบนตัวเลขเป้าหมายได้ด้วยหากผู้อื่นทั้งหมดไม่ได้ปาได้บนตัวเลขเป้าหมายนั้นหลังจากจบรอมเล่น ไม่เช่นนั้นจะสูญเสียโฟล์ส
เกมส์จะยัง "ดำเนินไปต่อเนื่อง" ในตัวเลขเป้าหมายเดิมจนกว่าจะมีผู้เล่นได้ปาได้ตัวเลขเป้าหมาย จากนั้นจึงจะสามารถเปลี่ยนไปเป็นตัวเลขเป้าหมายใหม่ได้

เชียงใหม่ I

- เกมส์นี้เล่นตัวเลข 1 ถึง 7 ไปตามลำดับ
- ผู้เล่นจะผลัดกันปาไปที่ 1 ตามลำดับในรอบเล่นแรก จากนั้น 2 ในรอบเล่นที่ 2 และต่อไปแบบนี้จนถึงรอบเล่นที่ 7
- ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจะชนะเกมส์หลังจากผู้เล่นคนสุดท้ายได้ปาลูกดอกที่ 3 ในรอบเล่นที่ 7

เชียงใหม่ II

เกมส์นี้เล่นในรูปแบบเดียวกับเชียงใหม่ I ยกเว้นที่ผู้เล่นสามารถชนะได้ทันทีเมื่อปาลูกดอกทั้งสามได้ที่ single double และ tripleในลำดับใดๆก็ได้ ในรอบเล่นนั้น

เชียงใหม่ III

- ผู้เล่นจะปาไปยังตัวเลข 1 ถึง 20 ตามลำดับ
- ผู้เล่นทุกคนจะเริ่มต้นที่ตัวเลข 1 หลังจากที่ได้ปาตัวเลข 1 แล้วก็จะปาที่ตัวเลข 2 เป็นลำดับต่อไป
- ผู้เล่นสามารถชนะได้ทันทีหากปาได้ single doubleและ triple ได้ในหนึ่งรอมเล่น
- ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดหลังจากผู้เล่นคนสุดท้ายปาลูกดอกที่ 3 ในรอบที่ 7 หรือผู้เล่นคนแรกได้ 20 วินส์

สแกรม: 21t (21เป้าหมาย)

- เกมส์นี้เล่นตัวเลขทั้งหมด 1 ถึง 20 และบูลส์อาย
- หน้าที่ของผู้เก็บคะแนนคือเก็บคะแนนให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้โดยการปาไปบนตัวเลขไหนก็ได้ ส่วนผู้ขีดขวางก็มีหน้าที่ปาไปบนตัวเลข 1-20 และบูลส์อายหนึ่งครั้งในลำดับใดๆก็ได้
- รอบการเล่นจะจบลงเมื่อตัวเลขทั้งหมดถูกลบ
- ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

สแกรมคริกเก็ต: 7t (7เป้าหมาย)

- เกมส์จะเล่นเหมือนสแกรม ยกเว้นที่เกมส์จะใช้ตัวเลขคริกเก็ตเป็น 15 ถึง 20 และบูลส์อาย แต่ละตัวจะต้องถูกปา3 ครั้งเพื่อลบตัวเลข
- ผู้ขีดขวางจะลบตัวเลขใดๆโดยการปา 1 triple, 1 double และ 1 single, หรือ 3 single บูลส์อายด้านนอกคิดเป็นหนึ่ง single บูลส์อายด้านในคิดเป็นหนึ่ง double

คิลเลอร์: 3-7LF (โฟล์ส)

- วัตถุประสงค์ของเกมส์ตามชื่อคือการ "ฆ่า" โฟล์สของคุณแข่งก่อนที่โฟล์สของคุณจะถูกลบ ผู้เล่นที่ยังคงมีชีวิตอยู่เป็นคนสุดท้ายคือผู้ชนะ
- ขณะเริ่มต้นเกมส์ ผู้เล่นแต่ละคนจะปาลูกดอก 1 ลูกด้วยมือตรงข้ามเพื่อเลือกตัวเลขของตนเอง
- ผู้เล่นทุกคนต้องมีตัวเลขที่ต่างกันยกเว้นบูลส์อาย
- ผู้เล่นแต่ละคนต้องปาตัวเลขของตนเองเพื่อเพิ่ม 1 โฟล์สต่อหนึ่งฮิด ผู้เล่นอาจเพิ่มโฟล์สให้กับผู้เล่นคนอื่นได้โดยการปาไปยังตัวเลขของผู้เล่นคนอื่น
- ผู้เล่นทุกคนต้องทำให้ตนเองเป็นคิลเลอร์ก่อนโดยการสะสมโฟล์สที่ตั้งค่าไว้ก่อน (3ถึง7) จากนั้นจึงจะสามารถฆ่าคู่แข่งได้ เครื่องหมาย "#≠#≠" ถูกแสดงเพื่อชี้ว่าผู้เล่นคนนี้คือคิลเลอร์
- คิลเลอร์อาจจะเสียความเป็นคิลเลอร์ได้หากคิลเลอร์คนอื่นๆสามารถปาได้ตัวเลขของคิลเลอร์คนนี้ แต่ก็ยังสามารถกลับมาเป็นคิลเลอร์ได้อีกเมื่อได้โฟล์สถึงจำนวนที่ตั้งค่าไว้ก่อนหน้านี้

คิลเลอร์: dbL (ดับเบิลริง)

- ผู้เล่นต้องปาได้ "ดับเบิลริง" ของตัวเลขของผู้เล่นคนนั้นหนึ่งครั้งก่อนจึงจะสามารถเป็นคิลเลอร์ได้
- คิลเลอร์จะต้องปาได้ "ดับเบิลริง" ของตัวเลขของคุณแข่งด้วยจึงสามารถฆ่าโฟล์สของคุณแข่ง คิลเลอร์อาจจะฆ่าตัวเองได้โดยบังเอิญและสูญเสียหนึ่งโฟล์สหากผู้เล่นปาได้ตัวเลขของตัวเอง
- คิลเลอร์จะเป็นคิลเลอร์ตลอดไปยกเว้นที่ได้สูญเสียโฟล์สไปหมดและออก

จากเกมส์ไป

ข้อเคอร์: 6-15rd (รอม)

- วัตถุประสงค์ของเกมส์ข้อเคอร์คือการครอบครองบอลโดยการปาได้ทีบูลส์อาย (bE)ก่อน จากนั้นเตะเข้าประตูโดยการปาได้ของ double ใดยกเว้นบูลส์อายด้านในเพื่อสะสมคะแนนให้มากที่สุด
- ผู้เล่นจะสามารถปาของdoubleได้เรื่อยๆเพื่อเก็บคะแนนจนกว่าผู้เล่นคนอื่นจะสามารถครอบครองบอลได้โดยการปาได้ทีบูลส์อาย แต่ละฮิดของช่อง doubleจะได้ 1 คะแนน
- ผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดจะชนะเกมส์และเกมส์จะจบ

บิลเลียด (9บอล): ตัวเลือก 4-13 คะแนน

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือการปาเข้า "บอลหมายเลข9" ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อสะสมคะแนนให้ถึงคะแนนที่ตั้งค่าไว้ ผู้เล่นทุกคนปาตัวเลข 1 ถึง 9 เป็นรอบตามลำดับ เมื่อปาได้แต่ละตัวเลขแล้วก็จะเปลี่ยนเป็นตัวเลขถัดไป หมายเลข 1, 2, ..., 8 ได้ 0 คะแนน จะได้ 1 คะแนนก็ต่อเมื่อปาได้หมายเลข 9 เท่านั้น เมื่อได้แล้วก็จะวนกลับไปที่ตัวเลขเดิมคือ 1
- เกมส์นี้ไม่ได้จำกัดลูกดอกเพียงแค 3 ลูกต่อรอบ ผู้เล่นปัจจุบันสามารถเล่นต่อเนื่องไปได้หากสามารถปาได้ตัวเลขเป้าหมายได้ด้วยแต่ละลูกดอก
- รอบเลขของผู้เล่นปัจจุบันจะจบลงและเปลี่ยนไปเป็นผู้เล่นคนต่อไปเมื่อผู้เล่นหยุดการปาได้ตัวเลขในการเล่นหลังจากการฮิดครั้งแรก

ส่นักเกอร์: (---, ตัวเลือก 2-8 ผู้เล่น)

- วัตถุประสงค์ของเกมส์นี้คือการปาได้ลูกบอลสีแดงและลูกบอลสีอื่นในอีก 6 ลูกสลับกันต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆเพื่อเก็บคะแนน ลูกบอลสีจาก 2 ถึง 7 จะต้องถูกปาตามลำดับหลังจากที่ผู้เล่นได้ปาลูกบอลสีแดงลูกสุดท้าย (บูลส์อาย) และลูกบอลสี
- ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจะชนะเกมส์และเป็นการจบเกมส์
- ลูกบอลสีแดง: 8, 9, 10, ... 20 และบูลส์อาย ซึ่งต้องถูกปาตามลำดับ แต่ละฮิดของลูกบอลสีแดงจะได้ 1 คะแนน
- ลูกบอลสี:2, 3, 4, 5, 6 และ 7 แต่ละฮิดของลูกบอลสีจะนับเท่ากับค่าตัวเลขบนลูกบอล
- เกมส์ไม่ได้จำกัดลูกดอกเพียง 3 ลูก ผู้เล่นปัจจุบันสามารถปาต่อเนื่องได้เรื่อยๆหากสามารถปาตัวเลขได้ในรอบนั้นอยู่
- รอบการเล่นของผู้เล่นจะหยุดและเปลี่ยนเป็นผู้เล่นคนต่อไปในสถานะต่อไปนี้:
 - ผู้เล่นได้พลาดทั้ง 3 ลูกดอกที่ตอนเริ่มต้นรอบการเล่น
 - ผู้เล่นได้หยุดการปาได้ตัวเลขหลังจากฮิดครั้งแรก

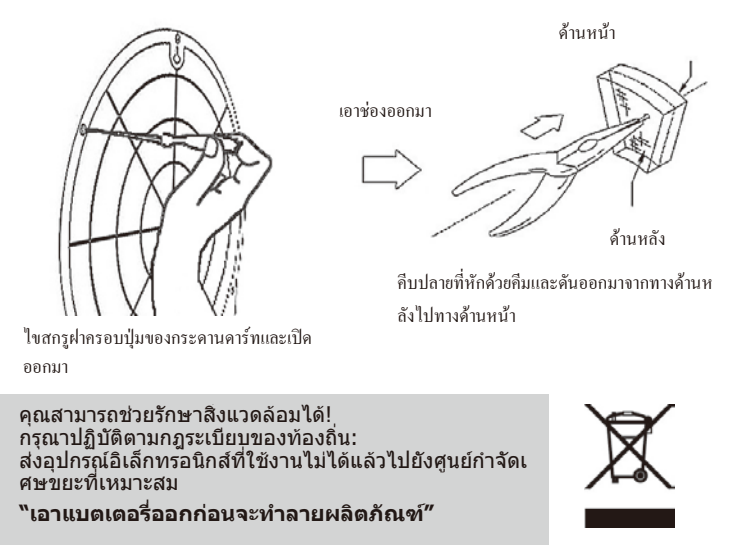
ฟรี

- เกมส์นี้จะอนุญาตให้ผู้เล่นปาลูกดอก 10, 20 หรือ 30 ลูกต่อรอบได้เพื่อเก็บคะแนนสูงสุด
- เกมส์นี้เล่นทุกตัวเลขและบูลส์อาย นับdouble และ triple
- ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดจะชนะเกมส์

การแก้ไขปัญหา

กรุณาตรวจสอบสิ่งต่อไปนี้ก่อนจะนำอุปกรณ์ไปซ่อม

ปัญหา	หัวข้อตรวจสอบ	การแก้ไข
ไม่มีกระแสไฟฟ้าหรือการแสดงผล	สายปลั๊กต่อเข้ากับรูดและอะแดปเตอร์เสียบอยู่กับแหล่งจ่ายไฟฟ้าแน่นหรือไม่	ติดตั้งใหม่อีกครั้ง
ทำงานไม่ปกติ		ดึงปลั๊กออกจากรูเสียบรอ2วินาที จากนั้นเสียบเข้าไปอีกครั้ง
แสดงผล "" และมีเสียง		ถอดลูกดอกออกจากกระดานดาร์ท
ปลายลูกดอกหัก		เปิดฝาดรอมปุมออกด้วยไขควง ดับปลายที่หักออกจากช่องจากทางด้านหลัง กรุณาอย่าพยายามเปิดวงจรวีอิเล็กทรอนิกส์ (ตามภาพด้านล่าง)



ไชศกรม่ารอมปุมของกระดานดาร์ทและเปิดออกมา

คุณสามารถช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมได้! กรุณาปฏิบัติตามกฎระเบียบของท้องถิ่น: ส่งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้งานไม่ได้แล้วไปยังศูนย์กำจัดเศษขยะที่เหมาะสม

"เอาแบตเตอรี่ออกก่อนจะทำลายผลิตภัณฑ์"

