



88/100/120/120A Modeli için basılmıştır

GİRİŞ

- Echowell'in elektronik dart oyununu satın aldığınız için teşekkür ederiz. Bu el kitabını dikkatlice okuyunuz ve oyuna başlamadan önce dart oyununu tanıyınız.
- Bu kullanıcı el kitabı 88/100/120/120A Modeli için basılmıştır, 120/120A Modelinde 25 oyun serisi bulunmaktadır, 100 Modelinde 20 oyun serisi ve 88 Modelinde ise 16 oyun serisi vardır.
- 88 Modeli oyunları: 301 to 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer ve Free.
- 100 Modeli oyunları: 88 Modeli oyunlarına ek olarak Count Down, Clock 2, Killer ve Billiards (9 top).
- 120/120A Modeli oyunları: 100 Modeline ek olarak Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai ve Snooker.

Oyunlar	88	100	120	120A
1 '01	•	•	•	•
2 Yüksek puan	•	•	•	•
3 Yukarı Saymak	•	•	•	•
4 Rastgele vuruş	•	•	•	•
5 Altında	•	•	•	•
6 Üstünde	•	•	•	•
7 Geri sayım		•	•	•
8 Saat 1	•	•	•	•
9 Saat 2		•	•	•
10 Saat 3			•	•
11 Can	•	•	•	•
12 En iyi on	•	•	•	•
13 Kriket	•	•	•	•
14 İngiliz Kriketi			•	•
15 Geçit	•	•	•	•
16 Yarıya böl	•	•	•	•
17 Tümü 5'li 51			•	•
18 Lideri İzle	•	•	•	•
19 Shanghai			•	•
20 Tüymek	•	•	•	•
21 Katil		•	•	•
22 Futbol	•	•	•	•
23 Bilardo 9 toplu			•	•
24 Renkli Bilardo			•	•
25 Serbest	•	•	•	•
Adaptör		•	•	•
6 dart	•	•	•	•

HIZLI KURULUM TALİMATLARI

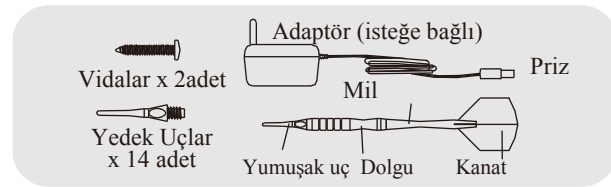
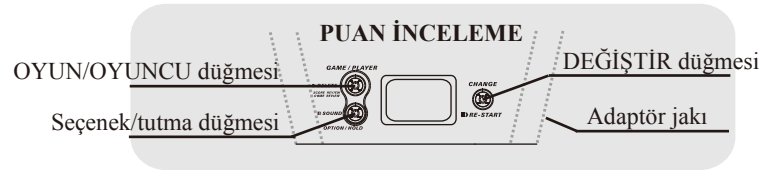
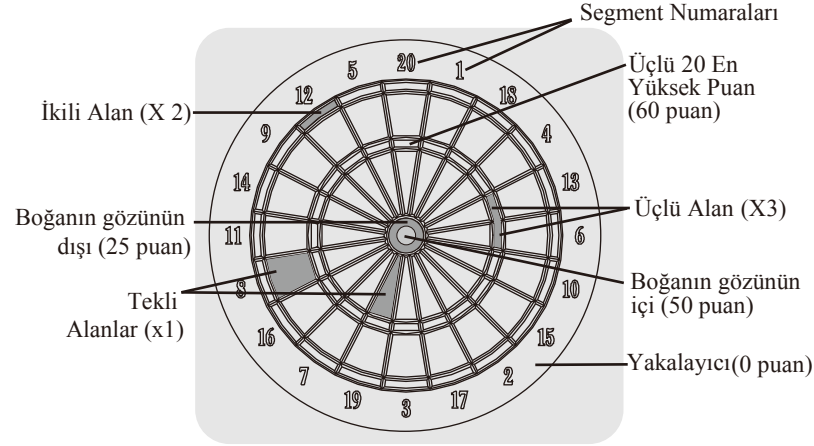
- Pil yuvasına 3 adet AA pilini takın veya dart tahtasının sağ tarafındaki jaka fişi takarak adaptörü prize bağlayın.
- LCD otomatik test taramasını durdurmak için istediğiniz bir düğmeye basın
- Oyun (Game) düğmesine basın ve istediğiniz oyun seçeneğini seçmek için Seçenek (Option) düğmesine basın.

- Oyunu ve seçenek ayarlarını onaylamak için Değiştir (Change) düğmesine basın ve sonraki ayar paneline değiştirin.
- Tekli, ikili ve üçlü IN seçeneğini seçmek için Seçenek (Option) düğmesine basın, IN seçeneğini onaylamak için Değiştir (Change) düğmesine basın. Tekli, ikili veya üçlü OUT'u seçmek için Seçenek (Option) düğmesine basın, ardından sadece '01 oyunları için ÇIKIŞ (OUT) seçeneğini onaylamak amacıyla Değiştir (Change) düğmesine basın.
- 1-8 oyuncu veya 2 takım seçmek için Oyuncu (Player) düğmesine basın.
- Oyuna başlamak için Değiştir (Change) düğmesine basın.
- Oyuncuyu değiştirmek için her tur sonunda Değiştir (Change) düğmesine basın.
- Oyunu yeniden başlatmak için YENİDEN BAŞLAT (>RE-START) düğmesine 2 saniye basılı tutun.

GÜVENLİK BİLDİRİSİ

- Bu oyun sadece yumuşak uçlu dartlar ile tasarlanmıştır, çelik uçlu dart dart tahtasına zarar verir.
- Dartlar bir yetişkin oyunudur. İşlevsel keskin uçları/kenarları bulunmaktadır, çocuklar yetişkin birinin gözetiminde oynamalıdır.
- Oyuna her zaman dikkat ediniz; Oyun alanında kimsenin olmadığından emin olduktan sonra dartı atınız.
- Bu alette küçük parçalar bulunmaktadır ve 3 yaşın altındaki çocukların kullanması için amaçlanmamıştır.
- Bu alet pil ya da transformatör ile kullanılabilir, opsiyonel transformatör 9V DC/500mA çıkışı ile olmalıdır.
- Eklenen transformatör bir oyuncak değildir.
- Temizlemeden önce aleti transformatörden ayırınız.

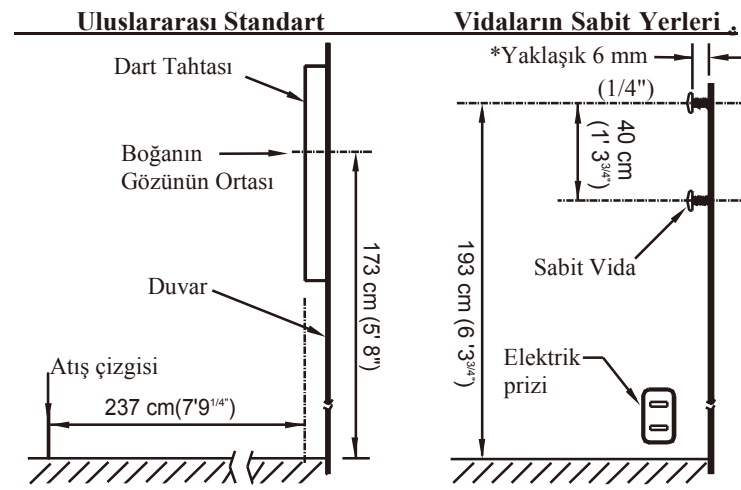
GÖRÜNÜŞ AÇIKLAMALARI



Dart x 6 set

MONTAJ

- Resimde gösterilen yükseklik ve mesafe için uluslararası standarda uygun bir yer seçin ve adaptörün kablo uzunluğunun dart tahtasından elektrik prizine kadar olan yerde yeterince uzun olduğundan emin olun.
- Üst vida deliğini zeminden 193cm yukarıda delin ve alt vida üst vidadan dikey olarak 40cm aşağıda olmalıdır.
- Dart tahtasını 2 adet vida kullanarak sağlam bir şekilde asın. Dart tahtasını bırakmadan önce dart tahtasının sağlam bir şekilde asıldığından emin olmak için dart tahtasından çekin.
- İç devreye zarar vermesini önlemek ve dart tahtasını düzgün bir şekilde sabitlemek için 2 adet sabitlenmiş vidanın uzunluğu vida boşluğundan duvara kadar olan mesafede 6 mm'den daha uzun olmamalıdır.



DÜĞME KULLANIMLARI

Dart tahtasından aşağıdaki gösterildiği üzere farklı işlevlere sahip 3 düğme vardır:

Düğmeler	Oyunu Kurma	Oyun Oynama
DEĞİŞTİR II->YENİDEN BAŞLAT	Kurulumu onaylar.	Sonraki oyuncuya değiştir. Yeni bir oyun başlat.
OYUN/OYUNCU Puan İnceleme II->Oyun İnceleme II->SİL	Oyun/Oyuncu seçenekleri.	Oyuncuların puanlarını otomatik olarak kaydırır. Oyun İnceleme. Mevcut dart puanını sil.
SEÇENEK/TUT II->SES	İkili/Üçlü Giriş/Çıkış Sesi Açık/Kapalı.	Dart tahtasının Sesini Aç/Kapat'ı durdurmak/başlatma için.

İŞARET:

- II olmadan >: Düğmeye basın.
- II > Oyun İNCELEME: Puanı inceledikten sonra düğmeyi tutun.
- II ile >: Basın ve 3 saniye basılı tutun.

LCD EKRANI:

LCD ekranı 3 kısma ayrılmıştır, her kısım farklı oyunlar için farklı anlamlar taşımaktadır. "##" işareti puan, can veya işaretler için olan bir sayı anlamına gelmektedir.



A.

- ##: Sırası gelen oyuncunun puanı.
- ##-: Sırası gelen oyuncunun hedef sayısı.
- L veya H ##: ÜSTÜ ve ALTI için liderin puanı.
- Pit# veya bAt#: Atıcının veya Hamle yapanın sırası.
- P##F# veya t#F#: P4F1, 4. Oyuncunun oyunu kazandığı anlamına gelmektedir, "t" ise takım anlamına gelmektedir.
- 2 - 7 (snook için): Hedef sayı 2, 3, 4, 5, 6 veya 7 sayılarından herhangi biridir.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (Beysbol için): Hedef sayı 15 - 20 ve boğanın gözü arasındadır; İyi, Temel sayı, Baştan başla,

B.

- ##-: Sırası gelen oyuncu için hedef sayı.
- ##H# (Ludo oyunu): Sırası gelen ve ##'i vuran oyuncu # oyuncusunu öldürebilir.
- ##H (21 PUAN): Turdaki en yüksek puan (21 puanın altı).
- r-#: Turdaki (r) sayı (#).
- db veya bE(Soccer): Oyuncunun Soccer'da ikili alanı veya boğanın gözünü vurabileceği talimatı verilir.
- 1 - 5 (Bingo): Hedef sayı 1, 2, 3, 4 veya 5'ten biridir.
- ##: Beysbol ve Penny için takımın puanı.
- Ho#veya #H: Delik 1,2...vb. 1, 2, 3...vb. Golf deliği.
- ##dt (Free için): Geride kalan dartlar.

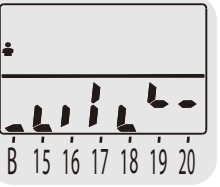
C.

- ##: Sonraki oyuncunun puanı.
- ##-: Sonraki oyuncunun hedef sayısı.
- #L: Sırası gelen oyuncunun canları (işaretler).
- I, n ve #P: Oynayanların baz üzerinden gösterilmesi; 1. baz için " " , 2. baz için " " ve 3. baz ve takımın geride kalanları için " " .
- bE-#: Atıcı tarafından vurulacak olan geride kalan boğanın gözü (English Cricket).

B+C:

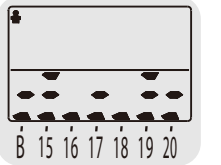
1. PUANLI KRİKET VE GEÇİT KRİKETİ:

- Her bir sayının yakından konumu sırası gelen oyuncu için aşağıdaki satırlarda gösterilmektedir.
- Mevcut oyuncunun sayı üzerinde dartı bulunmadığını göstermek üzere orta işaret yanar.
- En küçük 3 işaret mevcut kapanma durumunu gösterir.
- Sol üst işaret yanarak oyuncunun en azından numarayı kapattığını gösterir.
- Üst işaret yanarak sayının diğer tüm oyuncular tarafından kapatıldığını ve sırası gelen oyuncunun sayıyı kapattıktan sonra bu sayıdan puan alamayacağını gösterir.

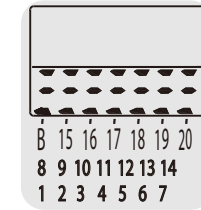


2 PUANSIZ KRİKET, TÜYMEK (7), PENNY:

- : Bir işaret
- = : İki işaret
- ≡ : Üç işaret



3. TÜYMEK 21 Hedef:



OYUN KURALLARI

BAZI GENEL DART KURALLARI

- Bir tur 3 dardan oluşmaktadır. Dart tahtasından geri tepen veya yere düşen bir dart yeniden atılamaz. Dart tahtasındaki dartları sırası gelen oyuncu temizler.
- Tüm oyuncuları sırayla atar. Atış sırası belirlenirken atış yapılır ve boğanın gözüne en yakın atışı yapan ilk atış yapar.
- Tekliler segmentte belirtilen sayı kadar puanlandırılacaktır, ikili (veya üçlü) alanlar segmente belirtilen sayının iki katı (veya üç katı) puanlandırılacaktır, boğa gözünün dışı 25 puan ile puanlandırılırken iç kısmı 50 ile puanlandırılır (25'in iki katı).

'01 OYUNLARI: 301, 501... 1001'e kadar (A01)

- Her oyuncu 301, 501... 901 veya 1001 puan ile oyuna başlar. Oyunun amacı her turun puanını başlangıç puanından başlayarak azaltmaktır. Oyuncu tam sifıra ulaştığında oyunu tamamlar.
- Bir oyuncu geride kalan puandan daha yüksek bir puana sahip bir dart atışı yaparsa ve tam olarak sifıra ulaşamazsa tur PAT olur (buSt olarak gösterilmektedir). Bu durumda içinde bulunulan tur durduracak ve oyuncunun puanı sırası gelen oyuncunun son turdaki puanına dönecektir.
- Her bir '01 oyununda çeşitli Giriş/Çıkış seçenekleri bulunmaktadır:

a). İKİLİ/ÜÇLÜ GİRİŞ

Oyuncu oyunu başlatabilmek için ikili/üçlü alanda veya boğanın gözünün bulunduğu alanda bir sayıyı vurmalıdır.

b). İKİLİ/ÜÇLÜ ÇIKIŞ

Oyuncu, puanını tam olarak sıfırlayabilmek için puan almak ve oyunu tamamlamak amacıyla ikili/üçlü alanda veya boğanın gözünün bulunduğu alanda bir sayıyı vurmalıdır. Çift çıkış seçeneği durumunda oyuncunun puanı 1 puana düşerse bu tur pat olur.

YÜKSEK PUAN: 6-15 tur

- Bu oyunun amacı toplamda en yüksek puanı almaktır.
- İlk önce çift sayıyı sıfırlayın. Son oyuncu son kez ayarlanan turda 3. dartı da attıktan sonra dart tahtası bir döngüde oyuncunun durumunu otomatik olarak karşılaştıracaktır.

YUKARI SAYIM (C-Up) : 100, 200 ... to 900

- Her oyuncu oyuna 0 puanla başlar ve puanlara her dart ile birlikte puanına puan ekler.
- Önceden ayarlanan hedef puana ulaşan veya bu puanı geçen ilk oyuncu oyunu kazanır.

ELEKTRONİK DART TAHTASI

RASGELE VURUŞ : 6-15 raunt

1. Rasgele Vuruş'un amacı dart tahtasının otomatik olarak belirleyeceği segmenti vurmaktır. Oyuncu ilgili numarayı vurduğunda aşağıdaki gibi puanlanacaktır:

SEGMENT	TEKLİ	ÇİFT	ÜÇLÜ	E25	E50
PUAN	1	2	3	3	5

2. En yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır.

Altında (Ldr) Liderin seçeneği

- Bu oyunun amacı oyuncuların sırayla 3-darlı atış yaparak "Lider'in Puanı"na eşit ya da daha az puan toplamasıdır. Her oyuncu 7 canlı oyun ile başlar ve canlı kalan son oyuncu oyunu kazanır.
- Puanınız yeni liderin puanı olacak ve puanınız önceki liderin puanına eşit ya da daha az olduğunda can kaybetmeyeceksiniz. Eğer bu durum sağlanmazsa, bir can kaybedeceksiniz.
- Yeni liderin puanı önceki liderin puanından daha yüksek olmasına rağmen önceki lider yeni liderin puanını yeniden belirleme ve can kaybetme hakkına sahiptir.
- Kaybedilen her dart en yüksek puan olan 60 puan yerine geçer.

Altında: Con (Devamı)

Oyun altında Devam seçeneğinde lider bir can kaybedecektir, lider ayrıca bir turda liderin puanından daha fazla puana sahip olduğunda da bir can kaybedecektir (kendisi tarafından puanlanma) ve liderin puanı en alt değerde kalır. Sadece puanı azaltmak için değiştirilebilir.

Üstünde: Ldr (Lider)

- Bu oyunun amacı "Liderin Puanı"na eşit ya da daha yüksek puan toplamak için sırasıyla 3 kez dart atışı yapmaktır.
- Her oyuncu 7 canla başlar ve canlı kalan son oyuncu oyunu kazanır.
- Puanınız yeni liderin puanı olacak ve bir turdaki puanınız önceki liderin puanına eşit veya daha yüksek olduğunda can kaybetmeyeceksiniz. Aksi halde bir can kaybedeceksiniz.
- Yeni liderin önceki liderin puanından daha küçük olduğunda önceki lider yeni liderin puanını yeniden sayma ve can kaybetmeme hakkına sahiptir.

Üstünde: Con (Devamı)

Over oyunundaki "Con" seçeneği ile tur içinde liderin puanından daha düşük puan alması durumunda (kendi puanına göre puanlandırılmaktadır) lider de bir can kaybedecek ve liderin puanı daima en üst değerinde tutulacaktır. Puan sadece artırılabilir.

GERİ SAYIM (C-d) : 100, 200 ... to 900

- Her oyuncu önceden ayarlanan hedef puanlar ile oyuna başlar (100 - 900 arası) ve puanlanan her bir dart ile puanından düşülür.
- Sıfır veya altı bir değere ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır.

SAAT 1 (YAKLAŞIK SAAT) : ---, 2-, 3-

- Bu oyunun amacı sırayla 1 ile 20 arasındaki her bir sayıyı ve ardından boğanın gözünü vurmaktır. Oyundaki sayıyı vurduktan sonra, oyuncu sonraki sayıya geçebilir. Boğanın gözüne ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır.
- Bu oyunda 3 seçenek bulunmaktadır:
 - "---": tüm ikili ve üçlü sayılar tek kabul edilir.
 - "-2-": Her oyuncu her ikili sayıyı bir kez vurmalıdır.
 - "-3-": Her oyuncu her üçlü sayıyı bir kez vurmalıdır.

SAAT 2: ---, 2-, 3-

Bu oyunun amacı 20 ile 5 arasındaki her sayıyı saat yönünde sırasıyla vurmak, ardından da boğanın gözünü vurmaktır. Oyuncu sayıları sırasıyla 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 ve Boğanın gözüdür, oyunda bir sayıyı vurduktan sonra, oyuncu sonraki sayıya geçebilir. 5 sayısına ulaşan ve ardından boğanın gözünü vuran ilk oyuncu oyunu kazanır.

SAAT 3: ---, 2-, 3-

Bu oyunun amacı 20 ile 1 arasındaki sayıları ve ardından boğanın gözünü saatin ters yönünde sırasıyla bir kez vurmaktır. Oyuncu sayıları sırasıyla 20, 5, 12, 9,14,11, 8,16, 7, 19,3, 17,2, 15, 10,6, 13,4, 18, 1 ve BE OLUP oyunda sayıyı vurduktan sonra, oyuncu sonraki sayıya geçebilir. 1 sayısına ulaşan ve ardından boğanın gözünü vuran ilk oyuncu oyunu kazanır.

9 CAN: 3-9 LF (can) Seçenek

- Oyun 1 ile 20 arasındaki sayıların ve ardından boğanın gözünü sıralama dahilinde vurulmasını içerir.
- Her oyuncu önceden ayarlanan yaşamlar ile başlar (3 - 9 arası).
- Her oyuncu her turda bir dart ile hedef numarayı vuracaktır. Eğer üç dart da isabet etmezse, her oyuncu bir can kaybedecektir.
- Hayatta kalan son oyuncu oyunu kazanır.

En iyi on: ---, -2-, -3-, –E-Seçenekleri

- .Bu oyunun amacı dart tahtasında belirtilen sayıda en iyi 10 dartin izini tutmaktır.
- İlk önce --- , -2-, -3- veya -E-'den birini seçin, "--", "-2-" veya "3-" sembolleri tüm segmenti, tur boyunca oyuncuların tamamı tarafından atılacak olan belirtilen sayının ikili veya üçlü grubunu gösterir. "-E-"yi seçtiğinizde boğanın gözü uygulamasını yerine getirebilirsiniz.
- Dart tahtasında oyunun en başında rasgele bir sayı belirir. Tüm oyuncular bu sayının hedef segmentinde bir turda 10 dart atmaya devam etmek zorundadır.
- En yüksek puanı alan oyuncu, tüm oyuncular 10 dart attıktan sonra oyunu kazanır.

PUANLI KRİKET (SÜPER KRİKET)

- Puanlı Kriketin amacı her oyuncunun/takımın 15 ile 20 arasındaki sayıları ve boğanın gözünü "kapatmaktır". Hedef sayı herhangi bir sırada vurulabilir. Tüm sayıları "KAPATAN" ve boğanın gözünü vuran ve puanların üzerinde olan ilk oyuncu/takım oyunu kazanır.
- Bir oyuncu belli bir sayıyı veya boğanın gözünü 2 üçlü, 1 ikili artı 1 tekli veya 3 tekli vurarak kapatır. Boğanın dışı tekli ve içi ise ikili kabul edilir.
- Belirli bir sayıyı "kapatın" oyuncu bir sayı "sahibi olur" ve tüm oyuncular bu sayıyı kapatıncaya kadar bu sayının puanlarını toplar.

PUANSIZ KRİKET

Puansız Kriket oyunu Puanlı Kriket oyunundan daha basittir. Bu oyunun amacı sadece 15 ile 20 arasındaki sayıları ve boğanın gözünü "kapatmaktır". Tüm hedef sayıları kapatan ilk oyuncu oyunu kazanır. Puanları karşılaştırmaya gerek yoktur.

Geçit Kriketi

- Oyun, Puanlı Kriket ile aynı şekilde oynanır, farklı kısmı bir oyuncu bir sayıyı kapattığında bu sayının ileride vurulması ile alınacak puanların bu sayı açık olan rakibe verilecek olmasıdır. Tüm sayıları kapanan ve en düşük puana sahip olan ilk oyuncu oyunu kazanır.
- Cut-Throat için olan tüm görüntüler Puanlı Kriket oyunu için olan ile aynıdır.

İNGİLİZ KRİKETİ ((---, 2 OYUNCU SEÇENEĞİ)

- Bu oyun sadece 2 kişiliktir, bir oyuncu atıcı, diğeri ise hamle yapandır. Atıcının amacı hamle yapanın daha fazla puan almasını önlemek için en kısa sürede 9 kaleyi almaktır ve hamle yapanın amacı ise atıcı 9 kaleyi da almadan önce mümkün olduğunca çok puan toplamaktır.
- Atıcının (Pit 1 veya 2) hedefi boğanın gözüdür. Boğanın dışına atılan her bir vuruş 1 kale kabul edilir, boğanın gözünün içi ise 2 kale kabul edilir, bunun dışındakiler etkisizdir.
- Hamle yapan (Bat 1 veya 2) herhangi bir sayı atabilir (çift ve üçlü sayılar). Tur başına toplam puan 40 puanı geçtiğinde puan hesaplanır; örnek: 46-40=6 puan, toplamda 40'ın altında ise 0 puan.
- Atıcı 9 kaleyi de aldığında puan alma turu sona erer.
- puan turu da bittiğinde oyun sona erer.

Yarıya böl (YARIM): rAn (Rasgele)

- Dart tahtası her turun başında otomatik olarak rastgele bir sayı gösterir.
- Gösterilen sayı turun tamamında değişmemektedir. Puan toplamak için tüm oyuncular bu segmentteki 3 dartlarını da vurmaya devam edebilirler. İkili ve üçlüler sayılacaktır.
- Tur içinde 3 darttan en az biri gösterilen sayıyı vuramazsa oyuncunun puanı otomatik olarak yarıya indirilecektir. Fakat dartlardan biri veya daha fazlası yakalayıcıyı vurursa, oyuncu DEĞİŞTİR düğmesine basmalıdır, puan yarıya indirilecektir.
- Dart tahtası her tur için yeniden rastgele bir sayı gösterecek ve son oyuncu 7. turda 3. dartı atıncaya kadar oyun devam edecektir.

Yarıya böl (YARIM): 12 tur

Oyun rasgele "halve it" oyunu ile aynı şekilde oynanmaktadır, farklı olan kısım dart tahtasında toplamda 12 tur için her turda sırasıyla 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, and -bE- sabit sayıları gösterilmektedir.

TÜMÜ 5'li 51: 31. 41 ... 91'e kadar

- Bu oyunun amacı her turdaki puanı 31, 41, 51...veya 91 olan önceden ayarlana puandan düşürmektir.
- Herhangi bir puanı almak için her turda toplam puan 5 ile bölünebilmelidir. Örnek, eğer bir oyuncu bir turda 25 puan alırsa, puanı 5 (25÷5=5) olur.
- 5 ile bölünemeyen herhangi bir tur puanı hesaplanmamaktadır. Eğer 3 darttan biri vuruş yapamazsa puan verilmemektedir.
- Bir oyuncu tam olarak sıfır puanını elde edemeyeceği artan puandan daha yüksek bir puan aldığımda tur "pat" olur.
- Oyunu kesin kazanan kişi sıfır puana ulaşan kişidir.

Lideri İzle (Ldr: Lider seçeneği)

- Bu oyunun amacı "lider" tarafından belirlenen "Hedef Sayı"yı vurmaktır. Tekli, ikili ve üçlü, farklı hedef sayılardır.
- Her oyuncu 7 canla başlar ve canlı kalan son oyuncu oyunu kazanır.
- Liderin belirlenmesi ve oyunun başlaması:
 - Dart tahtasında ilk hedef sayı olarak rasgele bir sayı gösterecektir,

- Bir oyuncu rasgele sayıyı vuruncaya ve ilk lider oluncaya kadar her oyuncu dartinı sırayla atar.
- Oyuncu her turda 3 darttan en az birini hedef sayıya vurmalıdır, aksi takdirde oyuncu bir can kaybedecektir.
- Eğer hedef sayıyı vurabilirsiniz can kaybetmeden yeni lider olacaksınız ve puan alanında darta tekrar vurarak yeni bir hedef sayı göstermeniz gerekmektedir.
- Önceki lider yeni liderin hedef sayısını yeniden gösterme hakkında sahiptir ve yeni liderin hedef sayısını önceki liderin puanından farklı olmasına rağmen hiç can kaybetmez.
- Bir oyuncu hedef sayıyı vurarak lider olursa, fakat kendi sırasında geride kalan dartların tamamını kaçırırsa, Değiştir düğmesine bastıktan sonra dart tahtasında "1-3" hedef sayısı kendiliğinden gösterilecektir.

Lideri İzle : Con (Devamı)

Diğer oyuncuların tamamını bir tur sonra hedef sayıya vuramazsa liderinin de hedef sayıyı vurmasının gerektiği durum haricinde oyun, liderin seçtiği formatta oynanır, diğer türlü lider de can kaybedecektir. Bir oyuncu bu hedef sayıya vuruncaya kadar oyun daima aynı hedef sayıda "devam eder", ardından yeni hedef numarasına değiştirilebilir.

Shangai I

- Bu oyun sırasıyla 1 ile 7 arasındaki sayı ile oynanır.
- Oyuncular 1. turda 1, 2. turda 2 ve böyle devam ederek 7. turda 7 kez atış yapar.
- Son oyuncu 7. turda 3. dartı attıktan sonra, en yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

Shangai II

Oyun Shanghai I ile aynı şekilde oynanır, arasındaki fark bir oyuncunun herhangi bir üçlü dart turundan birinde oyun sırasında herhangi bir sırada tekli, ikili ve üçlü vuruş yaparak oyunu kazanabilmesidir.

Shangai III

- Oyuncular sırasıyla 1 ile 20 arasındaki sayıları atar.
- Her oyuncu 1 sayısından başlar. 1 sayısını vurduktan sonra, 2 sayısını vurur ve böyle devam eder.
- Bir oyuncu bir tur sırasında herhangi bir sayıda tekli, ikili ve üçlü vuruş yaparak anında kazanabilir.
- Son oyuncu 7. turda 3. dartı attıktan sonra en yüksek puana sahip oyuncu ya da 20'ye ulaşan ve 20'yi vuran ilk oyuncu oyunu kazanır.

Tüymek: 21t (21 Hedef)

- Oyun 1 ile 20 arasındaki tüm sayılar ve boğanın göz ile oynanır.
- Puan toplamaya çalışanın amacı sayılardan herhangi birine vurarak mümkün olduğunca çok sayı toplamaktır. Durdurucunun görevi 1-20 arasındaki her sayıyı ve boğanın gözünü her hangi bir sırada bir kez vurmaktır.
- Tüm sayılar silindiğinde puan toplama turu sona erer.
- En yüksek puana sahip kişi oyunu kazanır.

Tüyme kriketi: 7t (7 Hedef)

- Oyun tüyme ile aynı şekilde oynanmaktadır, arasındaki fark kriket oyununda 15 ile 20 arasındaki sayılar ile birlikte boğanın gözünün kullanılmasıdır. Her kişi bir sayıyı silmek için üç kez vurulmalıdır.
- Durdurucular 1 üçlüyü, 1 ikiliyi ve 1 tekliyi veya 3 tekliyi vurarak belli bir sayıyı siler. Boğanın dışı tekli ve içi ise ikili olarak kabul edilmektedir.

Katil 3-7 LF (canlar)

- Oyunun amacı adından da anlaşılacağı üzere kendi canınızı öldürülmeden önce karşı tarafın canlarını "öldürmektir". "Canlı" kalan son oyuncu kazanır.
- Oyunun başında, her oyuncu kendi sayısını seçmek için bir dart atmalıdır. Her oyuncu boğanın gözü haricinde farklı sayılara sahip olmalıdır.
- Her vuruşa 1 can eklemek için her oyuncu kendi sayısını vurmak zorundadır. Bir oyuncu diğer bir oyuncunun sayısını atarak diğer oyuncuyu can ekleyebilir.
- Her oyuncu ilk önce, önceden ayarlanan canları (3 - 7 arası) toplayarak kendini bir öldürücü yapmalıdır, ardından oyuncular rakiplerini öldürebilir. Oyuncunun öldürüldüğünü göstermek için "===#" işaret kullanılır.
- Bir öldürücünün sayısı diğer öldürücüler tarafından vurulduğunda oyuncu öldürtücü unvanını kaybedebilir, fakat bu kişi önceden belirlenen can sayısına ulaşırsa, yeniden öldürtücü olabilir.

Katil dbL (ikili alan)

- Bir oyuncu kendi numarasının "ikili alanına" vurmalıdır, ardından öldürücü olabilir.
- Öldürücü ayrıca karşı tarafı öldürmek için karşı tarafın "ikili alanına" vurmalıdır. Öldürücü kendini istemedен öldürebilir ve bir oyuncu kendi sayısına vurursa, bir can kaybedebilir.
- Bir öldürücü tüm canlarını kaybederek oyundan çıkmadığı sürece daima öldürücüdür.

FUTBOL: 6-15rd (tur)

- SOCCER oyununun amacı ilk önce boğanın gözünü vurarak topa sahip olmak,egmente vurarak mümkün olduğunca fazla puan toplamak amacıyla gol atmak için vuruş yapmaktır.

- Diğer oyuncu boğanın gözüne vurarak topa sahip oluncaya kadar oyuncu puan toplamak için herhangi bir çift segmente vurmaya devam edebilir. Çifte segmentteki her vuruş 1 puan kazandırır.
- Oyun bittiğinde en çok puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

Bilardo (9 top): 4-13 punalı seçenek

- Bu oyunun amacı, puanınızı önceden belirlenen puana ulaştırmak için mümkün olduğunca çok top vurmaktır "9 top".
- Tüm oyuncular bir döngüde sırasıyla 1 ile 9 arasında bir sayı atarlar. Sayıya her vurduklarında bir sonraki sayıya geçerler. 1, 2,..., 8 numaraları 0 puan olup sadece 9 numarasına vurmak 1 puan kazandırır, ardından döngü içinde 1 numarasından başlayarak tekrar vurun.
- Oyun tur başına 3 dart ile sınırlandırılmamıştır. Eğer oyuncu oyun sırasında her bir dartı kullanarak her bir hedef sayıyı vurabiliyorsa, sırası gelen oyuncu dart atmaya devam edebilir.
- Sırası gelen oyuncunun sırası sona erecek ve 1. vuruşundan sonra oyundaki sayısını vurmayı askıya alırsa, sonraki oyuncuya geçecektir.

SNOOKER (---, 2-8 OYUNCU SEÇENEĞİ)

- Bu nesnenin oyunu sıradaki kırmızı topa vurmaktır, ardından 6 adet renkli toptan birisi ve devamı puan toplamaya devam eder. Oyuncu son kırmızı topu (boğanın gözü) ve kırmızı topu vurduktan sonra 2 ile 7 arasındaki renkli toplar sırasıyla vurulabilir. En yüksek puana sahip oyuncu oyun sona erdiğinde oyunu kazanır.
- Kırmızı toplar: 8, 9, 10...20 ve Boğanın gözü. Sırasıyla vurulmalıdır, oyun sırasında kırmızı topa her vuruşunuz 1 puan kazandırır.
- Renkli toplar: 2, 3, 4, 5, 6 ve 7. Renkli topa her vuruşunuz topda belirtilen puanı kazandırır.
- Oyun tur başına 3 dartla sınırlandırılmamıştır, sırası gelen oyuncu oyundaki sayıyı vurduğu sürece istediği kadar çok dart atmaya devam edebilir.
- Oynayan oyuncunun sırası sona erecek ve oyun aşağıdaki durumda bir sonraki oyuncuya geçecektir:
 - Oyuncu turun başında 3 dartın tamamını da kaçırdığında,
 - Oyuncu 1. vuruşunun ardından oyunda sayıyı askıya aldığıında.

Serbest

- Bu oyun oyuncuların tur başına 10, 20 veya 30 dart atmasına ve en yüksek puanları almalarına olanak sağlamaktadır.
- Bu oyun tüm sayılar, boğanın gözü ve üçlüler ile oynanır.
- En yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

ARIZA TEŞHİS

Üniteyi onarıma göndermeden önce aşağıdakileri kontrol ediniz:

SORUN	KONTROL EDİLECEKLER	ÇÖZÜM
Güç yok, görüntü yok	Fiş jaka takılı mı ve adaptör prize doğru takılmış mı?	Yeniden monte edin.
Düzensiz		Fişi prizden çekin ve yaklaşık 2 saniye bekleyin, ardından fişi tekrar jaka takın.
Görüntü ve ses 'takılı'		Dartları dart tahtasından çıkarın.
Dart uçları kırık		Dart tahtasının alt kapağını tornavida kullanarak açın, kırık ucu hedef segmentin arkasından çıkarın. Elektrik devrelerini asla açmaya çalışmayın. (aşağıdaki resimde gösterilmektedir)

	ÖN TARAF
	ARKA TARAF
	
Dart tahtasının alt kapağındaki vidaları sökün ve dart tahtasını açın.	İğne uçlu oyuncu ile kırık ucu tutun, ardından ucu arka taraftan ön tarafa doğru itin.
<div>Çevreyi korumaya yardımcı olabilirsiniz! Lütfen bölgesel düzenlemelere uygun davranmayı unutmayınız: Çalışmayan elektrikli cihazları uygun atık imha merkezlerine götürünüz.</div>	
Ürünü atmadan önce pilleri çıkarın.	