

D-CRAFT

ELECTRIC DARTS BOARD

エレクトリック ダーツボード キング

KING

取扱説明書



目 次

付 属 品 / ダーツボードの取付方法	P2
ダーツの組立方法 / ダーツボードの説明	P3
ダーツの投げ方	P4
各種ボタンの機能説明 / ゲームの説明	P5
ゲームの説明	P6～P10
ゲームの説明 / 使用上の注意	P11
製品保証書	P12

ELECTRIC DARTS BOARD KING

エレクトリック ダーツボード キング

付属品



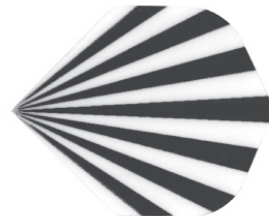
ダーツボード本体 × 1 台



取付用ネジ × 3 本



金属バレル × 6 本



フライト (赤・青) × 合計 6 枚

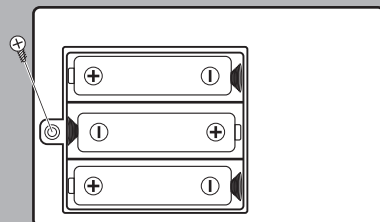


シャフト (赤・青) × 合計 6 本



チップ × 12 本

電池の取付方法



ダーツボード裏面の左下の電池カバーのネジをプラスドライバーで外す

↓

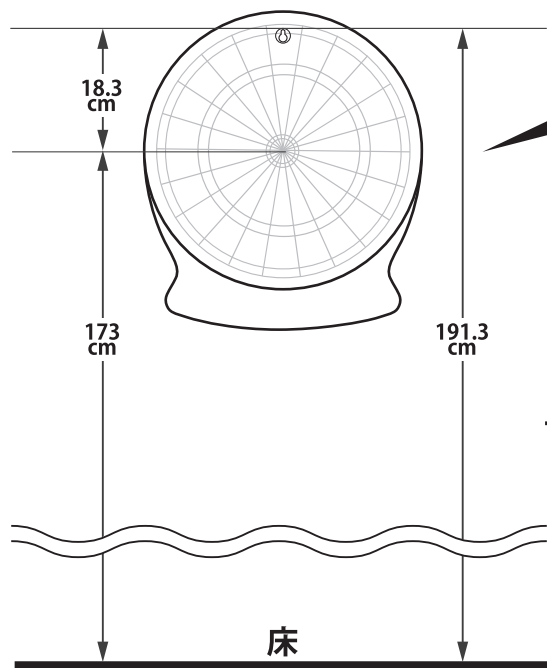
単三電池 3 本 (別売) を＋を合わせて取り付ける

※電池を取り付けたらダーツボード正面の【POWER】ボタンを押して、電源が入るか確認してください

↓

正常に電源が入ったら電池カバーを取り付けて、ネジを止めてください。

ダーツボードの取付方法



ダーツボードの取付方法床から 191.3 cm に付属のネジを壁に付けてダーツボード裏面上部にダーツボードを引っ掛ける



173cm

設置後左右 2 箇所に
ブレ防止用のネジを
2 ヶ所固定します。

299cm

244cm



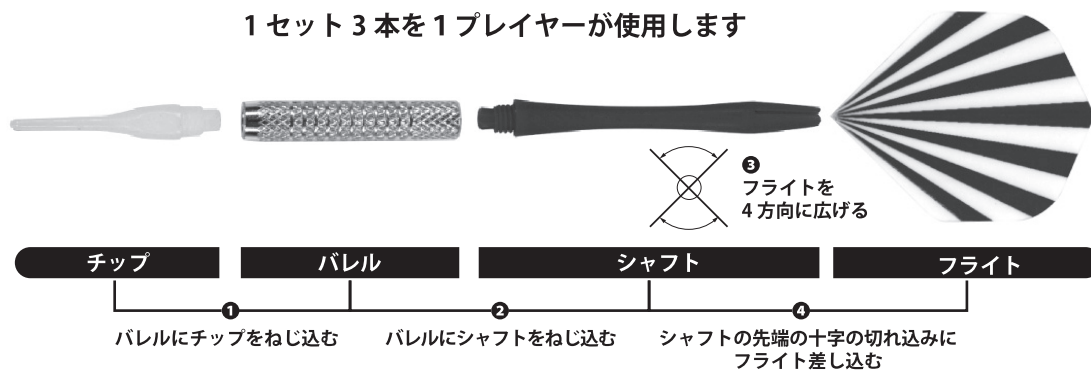
2 箇所にネジを止める

ダーツを投げる位置

スローライン

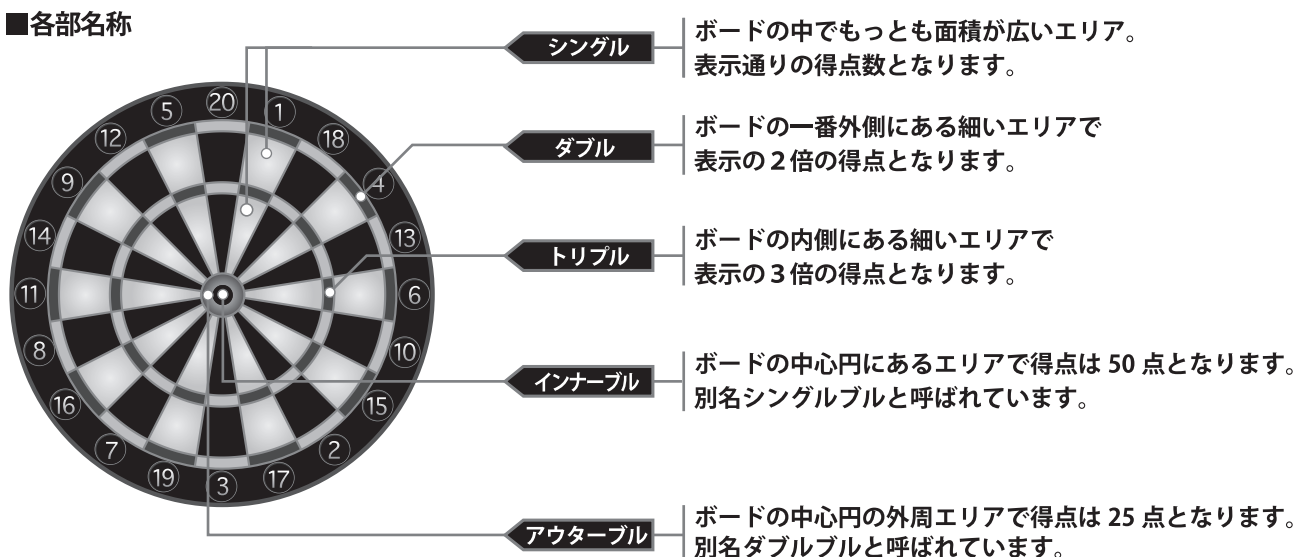
ダーツの組立方法

1 セット 3 本を 1 プレイヤーが使用します

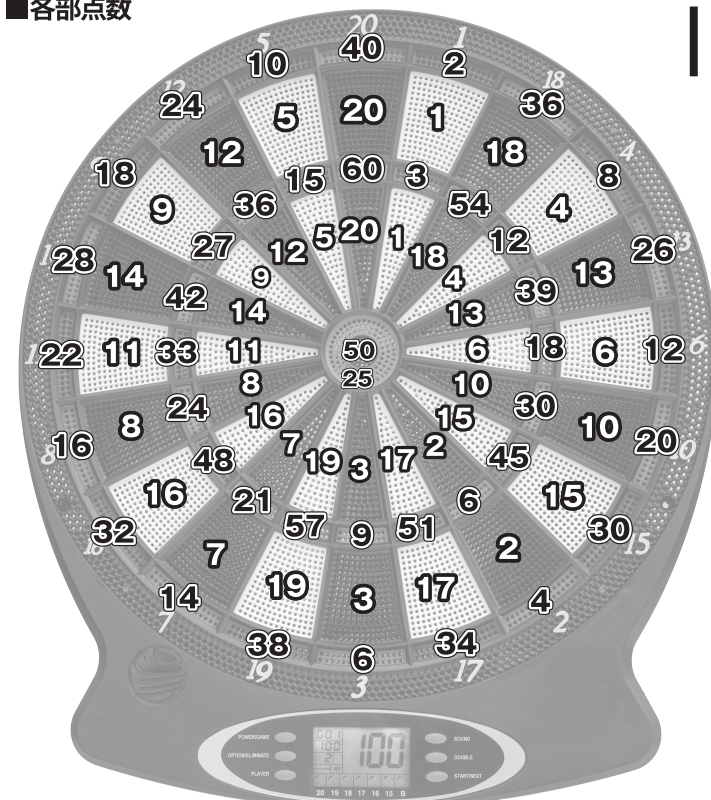


ダーツボードの説明

■各部名称



■各部点数



**ダーツの上達にはまず
獲得点数を早く覚えていくのが一番です。**

ボードの点数を覚えましょう！

色々なゲームを楽しむ上で是非覚えて欲しいのがボード上の各エリアの点数です。ダーツボードにはシングル、ダブル、トリプル、ブルの各エリアがあります。

6のトリプルだから... 6×3 で...18点と計算するのではなく「18点」と瞬時に浮かぶことがゲームを楽しむ上で大事になってきます。

左記に表示している得点表を参考に素早く得点数字が頭に浮かぶよう練習してください。

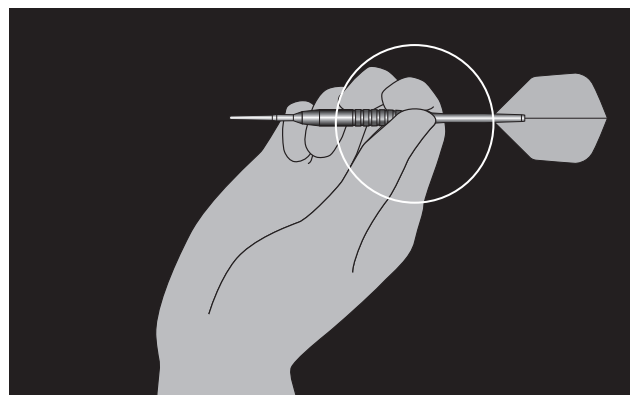
高得点エリアを狙って大量点を GET!!

いちばんの高得点エリアは 20 のトリプルの 60 点。
次の高得点エリアがダブルブルの 50 点になります。
このエリアに入れることがゲームに勝つポイントになりますのでしっかり練習をしましょう。

ダーツの投げ方

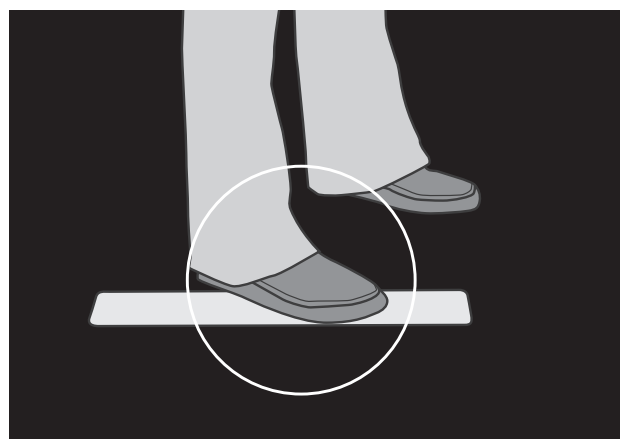
グリップ（持ち方）

親指と人差し指でダーツバレルを挟み、前方に中指を添えてダーツバレルを安定させてグリップします。このグリップが基本ですが、あくまでプレイヤーが持ちやすく、スローしやすいと思う方法でグリップすることがより大事になります。



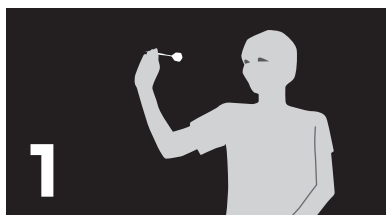
スタンス（立ち方）

スローラインに対して前足を斜めに置きスローします。スタンスフォームに関してもスローしやすいと感じるスタンスを模索することが大事になります。重心に関しては、前足に9割後足に1割の割合で重心を置くのがコツです。



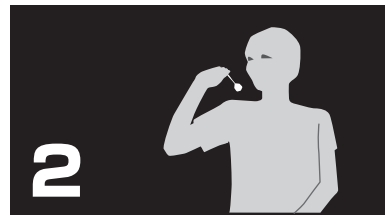
スローイング（投げ方）

アドレス



力を抜いて狙う位置を確認します

テイクバック



肘を支点にゆっくり後にひきます

リリース



指先に力を入れずに腕の振りでダーツが自然に飛んでゆくイメージでスローします

フォロースルー

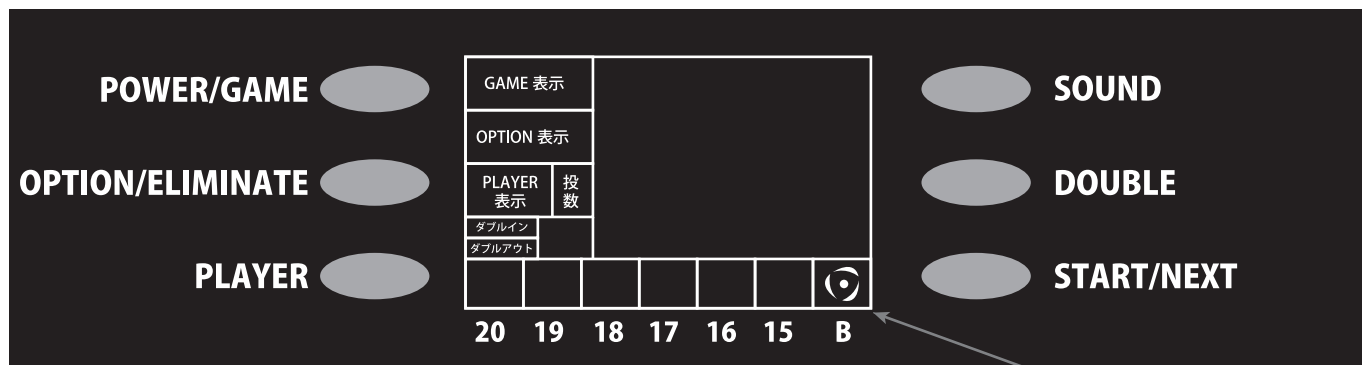


指先で目標を触る感覚でフォローします

ワンポイントアドバイス

- ①フォームも重要ですが毎回、同じフォームでスローできるように練習しましょう。
- ②左右上下は体や場所を移動して目標まで同じ力でスローできるように練習しましょう。
- ③最初は目標への的中率より3本のダーツが同じ場所に飛ぶように意識して練習しましょう。

各種機能説明



【GAME/POWER】 ボタン ゲームを選択／電源 ON/OFF

【OPTION/ELIMINATE】 ボタン ゲームの難易度を設定／ゲーム中の 1 本分の得点を削除

【PLAYER】 ボタン プレイヤー数を選択します

【SOUND】 ボタン 音量の ON/OFF

【DOUBLE】 ボタン G02 のゼロワンゲームで使します (ダブルイン/ダブルアウト)

【START/NEXT】 ボタン ゲームをスタート／プレイヤーチェンジ



クリケットのポイントの表示
ライフポイントの表示

ゲームの説明

【G01】ハイスコアゲーム

◆オプション (100、200、300、400、500、600、700、800、900)

- ① ゲーム選択後、「OPTION」ボタンで終了点数を決定します
- ② プレイヤー人数を設定して、「START/NEXT」ボタンでゲームスタートです
- ③ 設定した終了点数を先に超えたプレイヤーが勝利になります

【G02】ゼロワンゲーム

◆オプション (101、201、301、401、501、601、701、801、901)

- ① ゲーム選択後、「OPTION」ボタンで終了点数を決定します
- ② プレイヤー人数を設定して、「START/NEXT」ボタンでゲームスタートです
- ③ 設定した点数をちょうど 0 点にしたプレイヤーが勝利になります

※0 点をを超えてしまうと、投げる前の点数にもどります

◆ダブルイン・ダブルアウト

ゼロワンゲームは難易度を上げるダブルイン・ダブルアウトを設定できます

ダブルイン・・・最初にダブルエリアに入れないとスタートできません

ダブルアウト・・・0 点する時にダブルエリアにダーツを入れて 0 点しないといけません

【G03】ラウンドクロックゲーム

◆オプション（5、10、15、20）

▼狙うエリアは、指定ナンバーのシングル・ダブル・トリプルすべて有効です

オプション「5」は、ナンバー1から順番に1～5と狙っていきます

※先に「5」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「10」は、ナンバー1から順番に1～10と狙っていきます

※先に「10」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「15」は、ナンバー1から順番に1～15と狙っていきます

※先に「15」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「20」は、ナンバー1から順番に1～20と狙っていきます

※先に「20」に入れたプレイヤーが勝利になります

【G04】ラウンドクロックダブルゲーム

◆オプション（5、10、15、20）

▼ルールは「G03」と同じですが、狙う的はダブルエリアのみになります

オプション「205」は、ナンバー1から順番に1～5と狙っていきます

※先に「5」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「210」は、ナンバー1から順番に1～10と狙っていきます

※先に「10」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「215」は、ナンバー1から順番に1～15と狙っていきます

※先に「15」に入れたプレイヤーが勝利になります

オプション「220」は、ナンバー1から順番に1～20と狙っていきます

※先に「20」に入れたプレイヤーが勝利になります

【G05】ラウンドクロックトリプルゲーム

◆オプション（305、310、315、320）

▼ルールは「G03」と同じですが、狙う的はトリプルエリアのみになります。

オプション「305」は、ナンバー1から順番に1～5と狙っていきます。

※先に「5」に入れたプレイヤーが勝利になります。

オプション「310」は、ナンバー1から順番に1～10と狙っていきます。

※先に「10」に入れたプレイヤーが勝利になります。

オプション「315」は、ナンバー1から順番に1～15と狙っていきます。

※先に「15」に入れたプレイヤーが勝利になります。

オプション「320」は、ナンバー1から順番に1～20と狙っていきます。

※先に「20」に入れたプレイヤーが勝利になります。

【G06】シンプルクリケット ゲーム

◆オプション (000、020、025)

「000」は先に「15」「16」「17」「18」「19」「20」「ブル」のすべてに3ポイント入れたプレイヤーが勝ちになります。狙うターゲットの順番は決まっています。

「020」は「20」「19」「18」「17」「16」「15」「ブル」の順番に狙っていき、最後にブルに3ポイント入れたプレイヤーが勝ちになります。

「025」は「ブル」「20」「19」「18」「17」「16」「15」の順番に狙っていき、最後に15に3ポイント入れたプレイヤーが勝ちになります。

※ポイントとは、シングル1ポイント、ダブル2ポイント、トリプル3ポイント、アウターブル1ポイント、インナーブル2ポイント

【G07】スコアクリケット ゲーム

◆オプション (E00、E20、E25)

「E00」狙うターゲット「15」「16」「17」「18」「19」「20」「ブル」の順番は決まっています。狙ったターゲットナンバーに3ポイント入れると自分の陣地になり、さらにそのターゲットに入れると得点を獲得できます。また相手の陣地になったターゲットナンバーに3ポイント入れると、そのナンバーは終了になります。得点の高いプレイヤーが勝利になります。

「E20」のルールは「E00」と基本的に同じですが、ターゲットナンバーを「20」「19」「18」「17」「16」「15」「ブル」の順番に狙う必要があります。得点の高いプレイヤーが勝利になります。

「E25」のルールは「E00」と基本的に同じですが、ターゲットナンバーを「ブル」「20」「19」「18」「17」「16」「15」の順番に狙う必要があります。得点の高いプレイヤーが勝利になります。

【G08】カットスロークリケット ゲーム

◆オプション (E00、E20、E25)

「E00」狙うターゲット「15」「16」「17」「18」「19」「20」「ブル」の順番は決まっています。狙ったターゲットナンバーに3ポイント入れると自分の陣地になり、さらにそのターゲットに入れると対戦相手に得点が入ります。また相手の陣地になったターゲットナンバーに3ポイント入れるとそのナンバーは終了になります。得点の低いプレイヤーが勝利になります。

「E20」のルールは「E00」と基本的に同じですが、ターゲットナンバーを「20」「19」「18」「17」「16」「15」「ブル」の順番に狙う必要があります。得点の低いプレイヤーが勝利になります。

「E25」のルールは「E00」と基本的に同じですが、ターゲットナンバーを「ブル」「20」「19」「18」「17」「16」「15」の順番に狙う必要があります。得点の低いプレイヤーが勝利になります。

【G09】ゴルフゲーム

◆オプション（10、20、30、40、50、60、70、80、90）

プレイヤーは 1 から 18 を順番に狙っていきます。オプションで選択した得点をオーバーすると、そのプレイヤーは負けとなります。狙ったターゲットナンバーのシングルに入ると 3 点、ダブル 2 点、トリプル 1 点、一本も入らないと 5 点加算されます。スコアに加算されるのは最後に入ったダーツの得点が採用されます。例えば 1 投目でトリプルに入ったら「START/NEXT」ボタンを押して、次のプレイヤーの順番にできます。また 1 投目にシングルに入り、「START/NEXT」ボタンを押さずに残り 2 投げることも可能です。ただ残り 2 投がターゲットナンバーに入らなかったら、そのプレイヤーに 5 点加算されます。対戦プレイヤーが得点をオーバーするか、18 ナンバー終了後、得点が低いプレイヤーが勝ちになります。

【G10】ビンゴゲーム

◆オプション（132、141、168、189）

「132」のターゲットエリアは、「15」「4」「8」「14」「3」になります。このターゲットエリアを順番に狙います。3 ポイント入れると次のターゲットに移動します

（シングル 1 ポイント、ダブル 2 ポイント、トリプル 3 ポイント）

「141」のターゲットエリアは、「17」「13」「9」「7」「1」になります。このターゲットエリアを順番に狙います。3 ポイント入れると次のターゲットに移動します

（シングル 1 ポイント、ダブル 2 ポイント、トリプル 3 ポイント）

「168」のターゲットエリアは、「20」「16」「12」「6」「2」になります。このターゲットエリアを順番に狙います。3 ポイント入れると次のターゲットに移動します

（シングル 1 ポイント、ダブル 2 ポイント、トリプル 3 ポイント）

「189」のターゲットエリアは、「19」「10」「18」「5」「11」になります。このターゲットエリアを順番に狙います。3 ポイント入れると次のターゲットに移動します

（シングル 1 ポイント、ダブル 2 ポイント、トリプル 3 ポイント）

【G11】ビックリトルシンプルゲーム

◆オプション (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)※ライフポイント

各プレイヤーは最初にランダムされたターゲットナンバーを狙います。1本目、2本目のダーツで目的のナンバーにヒットした場合、そのプレイヤーは3本目のダーツで次のプレイヤーの新しいターゲットナンバー（シングル・ダブル・トリプルどれでも）を設定できます。またターゲットナンバーに3本とも入らなかったら、ライフポイントが1個減ります。最後までライフポイントを持っているプレイヤー1人が勝者になります。

【G12】ビックリトルハードゲーム

◆オプション (H3、H5、H7、H9、H11、H13、H15、H17、H19、H21)※ライフポイント

各プレイヤーは最初にランダムされたターゲットナンバーを狙います。1本目、2本目のダーツで目的のナンバーにヒットした場合、そのプレイヤーは3本目のダーツで次のプレイヤーの新しいターゲットナンバー（シングル・ダブル・トリプルの**どれか限定**）を設定できます。またターゲットナンバーに3本とも入らなかったら、ライフポイントが1個減ります。最後までライフポイントを持っているプレイヤー1人が勝者になります。

【G13】キラーゲーム

◆オプション (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)※ライフポイント

最初に液晶画面に「SEL」が表示されます。プレイヤーはダーツを1本投げて自分のターゲットナンバーを設定します。そのターゲットナンバーが設定されたら「NEXT」ボタンを押して次のプレイヤーに移行し、そのプレイヤーも自分のターゲットナンバーを設定します。すべてのプレイヤーがターゲットナンバーを設定したら、ゲームが始まります。プレイヤーは最初に自分のターゲットナンバー（シングル・ダブル・トリプルが有効）を狙います。そのターゲットナンバーに入ると液晶画面が「KIL」に変わります。次に対戦相手のターゲットナンバーを狙い、そのターゲットナンバーに入ると相手のライフポイントが減ります。「KIL」状態で間違って自分のターゲットナンバーに入れると自分のライフポイントが減ります。ターゲットナンバーはシングル・ダブル・トリプルとも有効です。最後までライフポイントを持っているプレイヤーの1人が勝者になります。

【G14 キラーダブル ゲーム】

◆オプション (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)※ライフポイント

最初に液晶画面に「SEL」が表示されます。プレイヤーはダーツを1本投げて自分のターゲットナンバーを設定します。そのターゲットナンバーが設定されたら「NEXT」ボタンを押して

次のプレイヤーに移行し、そのプレイヤーも自分のターゲットナンバーを設定します。

すべてのプレイヤーがターゲットナンバーを設定したら、ゲームが始まります。

プレイヤーは最初に自分のターゲットナンバーの**ダブル**を狙います。そのターゲットナンバーのダブルに入ると液晶画面が「KIL」に変わります。次に対戦相手のターゲットナンバーを狙い

そのターゲットナンバーに入ると相手のライフポイントが減ります。

「KIL」状態で間違って自分のターゲットナンバーに入れると自分のライフポイントが減ります。

ターゲットナンバーはシングル・ダブル・トリプルとも有効です。

最後までライフポイントを持っているプレイヤーの1人が勝者になります。

【G15】キラートリプル ゲーム

◆オプション (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)※ライフポイント

最初に液晶画面に「SEL」が表示されます。プレイヤーはダーツを1本投げて自分のターゲットナンバーを設定します。そのターゲットナンバーが設定されたら「NEXT」ボタンを押して次のプレイヤーに移行し、そのプレイヤーも自分のターゲットナンバーを設定します。

すべてのプレイヤーがターゲットナンバーを設定したら、ゲームが始まります。

プレイヤーは最初に自分のターゲットナンバーの**トリプル**を狙います。そのターゲットナンバーのダブルに入ると液晶画面が「KIL」に変わります。

次に対戦相手のターゲットナンバーを狙い、そのターゲットナンバーに入ると相手のライフポイントが減ります。

「KIL」状態で間違って自分のターゲットナンバーに入れると自分のライフポイントが減ります。

ターゲットナンバーはシングル・ダブル・トリプルとも有効です。

最後までライフポイントを持っているプレイヤーの1人が勝者になります。

【G16】シュートアウト ゲーム

◆オプション (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)※ライフポイント

プレイヤーが狙うターゲットナンバーがランダムで選択されます。

プレイヤーはそのターゲットナンバーに10秒以内にヒットさせないといけません。

1本目でターゲットナンバーにヒットすると次のターゲットナンバーが表示されます。

10秒以内にターゲットナンバーにヒットするとライフポイントが1つ減ります。

ターゲットナンバーは、シングル・ダブル・トリプルすべて有効です。

最初にライフポイントが0になったプレイヤーが勝者になります。

【G17】レッグスオーバー ゲーム

◆オプション (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)※ライフポイント

プレイヤーは最初にランダムに設定されたスコアを、3本のダーツの合計スコアで超えないといけません。そのスコアを超えられなかった場合にライフポイントが1つ減ります。

次のプレイヤーは、前のプレイヤーの合計スコアを3本のダーツの合計スコアで超えないといけません。もし1本または2本しかターゲットエリアに入らなかったら、「START/NEXT」ボタンを押して次のプレイヤーに移行してください。

最後までライフポイントを持っているプレイヤーの1人が勝者になります。

【G18】レッグスアンダー ゲーム

◆オプション (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)※ライフポイント

プレイヤーは最初にランダムに設定されたスコアを、3本のダーツの合計スコアで超えていけません。そのスコアを超えてしまった場合にライフポイントが1つ減ります。

また3本投げたダーツの中でターゲットエリアに入らなかったダーツはターゲットエリアに入るまで投げてください。

次のプレイヤーは、前のプレイヤーの合計スコアを3本のダーツの合計スコアで超えていけません。最後までライフポイントを持っているプレイヤーの1人が勝者になります。

【使用上の注意】

- 野外でのご使用はお控えください。
- 高温多湿の場所での使用、保管はおやめください。
- 本体を水に濡らさないでください、故障の原因になります。
- ダーツボードの設置場所は十分に支える強度がある壁や柱を選んでください、本体が落下して破損、故障の原因となります。
- 取り付けネジに緩みがないか定期的にご確認ください。
- ご利用されるチップにより刺さりにくいことがあります。別のチップなどに交換しご利用ください。
- チップなど小さい部品がありますのでご使用後は部品の紛失がないかなどの確認をし、お子様の手の届かないところでの保管をお願い致します。
- 付属品の小さな部品は口の中には絶対に入れないでください、窒息の原因となります。
- 18gを超える重さのダーツやダーツ以外のものをダーツボードに投げないでください。故障の原因となります。
- 過度の力でダーツを投げると肩、肘、手などを痛める恐れがございます。
- ダーツボード周辺の壁などにダーツが当たるとキズがつく場合がございますのでご注意ください。
- お子様が遊ぶ場合、必ず保護者の監視、指導のもとに行ってください。
- 本体は絶対に分解しないでください。

製品保証書

取扱説明書に従った正常な使用状態で保障期間内に故障した場合は無料にて交換をさせていただきます。またご使用はご家庭のみと限定させていただきます。店舗・イベント等での使用は保障対象外とさせていただきます。無料交換を受ける場合には商品と保証書をご提示の上、お客様サービスセンターにご連絡下さい。

■保障期間はご購入日から3ヶ月間となります。

また下記の内容に該当する場合は保障の対象外になりますのでご注意ください。

- お客様による分解、不当な改造・修理などによる原因で故障した場合
- 不適切なお取扱や落下・衝撃・輸送による故障した場合
- 正常な使用方法により、自然消耗や摩擦による劣化などで故障した場合
- 火災・地震・水害・その他天災地変などにより故障した場合
- 保証書の紛失及びご提示がない場合
- 保証書にご購入日及び店舗名の未記入、押印がされていない場合
※但しご購入日、販売店舗名が記載されたレシートや納品書を添付頂く場合は、
販売店の記入がなくても保障対象とさせていただきます。

この保証書は本書に明示した期間、条件の下において無料交換をお約束するものです。
従って保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません。
保証書の再発行は致しませんので大切に保管して下さい。

品名：エレクトリック ダーツボード キング

保障期間：ご購入日を含み3ヶ月間

ご購入日：年 月 日

お名前：

ご住所：〒

電話番号：

販売店舗名：

<お客様サービスセンター>

株式会社アド・エヌ

〒162-0041 東京都新宿区早稲田鶴巻町 564 ADN 江戸川橋ビル 2F

TEL：03-3205-3400（平日 10:00～18:00）

<https://www.dcraftjapan.com>

