

10030658 10030659

Masterdarter

Dartscheibe

Dartboard

Diana electrónica

Cible de flechettes

Bersaglio per freccette

Sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Hinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Hinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Scannen Sie den folgenden QR-Code, um Zugriff auf die aktuellste Bedienungsanleitung und weitere Informationen rund um das Produkt zu erhalten.



INHALTSVERZEICHNIS

Sicherheitshinweise 4
Montage 5
Das Dartboard 7
Allgemeine Bedienung 8
Liste der Spiele 10
Spiel-Anleitungen 11
Fehlerbehebung 30
Spezielle Entsorgungshinweise für Verbraucher in Deutschland 31
Hinweise zur Entsorgung 33
Hersteller & Importeur (UK) 33

English 35
Français 65
Español 95
Italiano 125

TECHNISCHE DATEN

Artikelnummer	10030658, 10030659
Stromversorgung	9V DC, 500 mA (Netzteil 100-240 V, 50 Hz)
Maße (B x H x T)	513 x 572 x 65mm
Lieferumfang	<ul style="list-style-type: none"> • Elektronische Dartscheibe • Bedienungs- und Spiele-Anleitung • 12 Pfeile (in Einzelteilen) • 30 Pfeilspitzen • 2 x Schraube und Dübel • Netzteil

SICHERHEITSHINWEISE

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Produktes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig und führen Sie Reparaturen nie selber aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Lassen Sie keine Gegenstände aus Metall in dieses Gerät fallen.
- Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf dieses Gerät.
- Reinigen Sie das Gerät nur mit einem trockenen Tuch.
- Verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller oder vom qualifizierten Fachhandel empfohlenes Zubehör.
- Die Gewährleistung verfällt bei Fremdeingriffen in das Gerät.

Netzadapter

- Verwenden Sie den mitgelieferten Adapter nur in Kombination mit der Dartscheibe. Benutzen Sie bei etwaigen Schäden einen baugleichen Netzadapter, den Sie vom qualifizierten Fachhandel bzw. vom Hersteller beziehen können.
- Der Netzadapter ist ausschließlich für die Verwendung im Innenraum zugelassen.
- Halten Sie den Netzadapter von Feuchtigkeit und extremer Hitze fern.
- Trennen Sie immer erst das Netzteil von der Steckdose, bevor Sie den Adapter von der Dartscheibe trennen.
- Ersetzen Sie das Netzteil unbedingt, falls das Netzkabel beschädigt wurde.

Kleine Objekte/Verpackungsteile



WARNUNG

Erstickungsgefahr! Bewahren Sie kleine Objekte (z. B. Schrauben und anderes Montagematerial, Speicherkarten) und Verpackungsteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf, damit sie nicht von diesen verschluckt werden können. Lassen Sie kleine Kinder nicht mit Folie spielen.

Transport des Gerätes

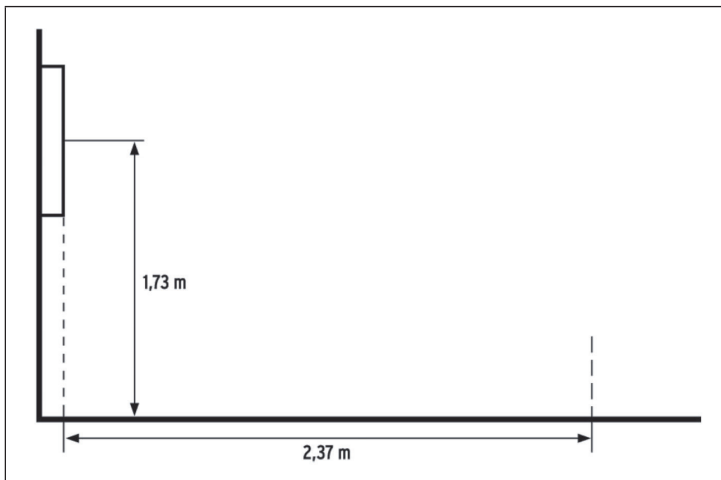
Bitte bewahren Sie die Originalverpackung auf. Um ausreichenden Schutz beim Transport des Gerätes zu erreichen, verpacken Sie das Gerät in der Originalverpackung.

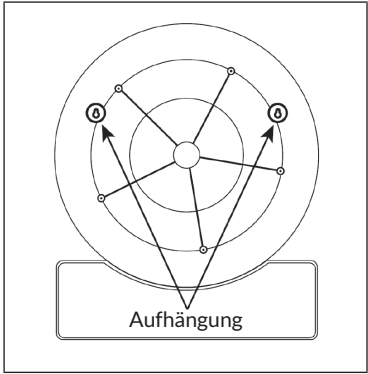
Reinigung der äußeren Oberfläche

Verwenden Sie keine flüchtigen Flüssigkeiten, wie Insektensprays. Durch zu starken Druck beim Abwischen können die Oberflächen beschädigt werden. Gummi- oder Plastikteile sollten nicht über einen längeren Zeitraum mit dem Gerät in Kontakt sein. Nutzen Sie ein trockenes Tuch.

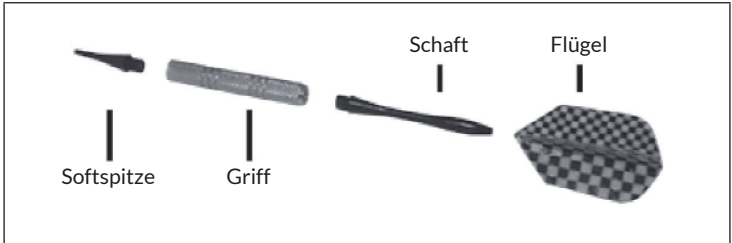
MONTAGE

Wählen Sie einen Ort, an dem Sie die Dartscheibe wie in folgender Abbildung skizziert auf- hängen können. Der Abstand des Spielers zur Scheibe sollte 2,37m betragen. Die Höhe des Bullseye (des Zentrums der Dartscheibe) sollte 1,73m betragen.

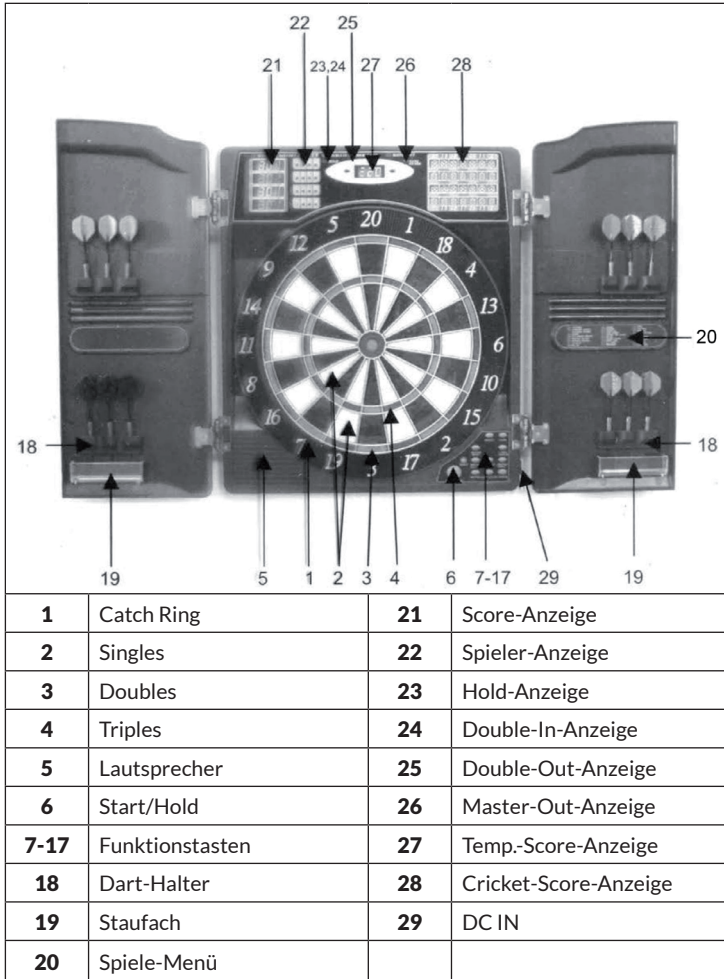




Setzen Sie die Pfeile zusammen:



DAS DARTBOARD



ALLGEMEINE BEDIENUNG

Gerät einschalten

Schalten Sie das Gerät mit dem POWER-Schalter an der unteren rechten Ecke ein, nachdem Sie es per Netzteil mit einer Steckdose verbunden haben.

Funktionstasten

GAME GUARD	Drücken Sie, um den Game Guard zu aktivieren. Diese Funktion bewirkt, dass alle Tasten und die Ziel-Fläche „gesperrt“ sind und die nächsten Pfeile das Spiel nicht beeinflussen, also nicht gezählt werden. Drücken Sie erneut zum deaktivieren.
BOUNCE OUT	Soll ein Pfeil, der nicht in der Scheibe stecken bleibt (bounce-out), nicht gewertet werden, drücken Sie BOUNCE OUT.
DART-OUT/SCORE	Die Dart-Out-Funktion ist bei den „-01-Spielen aktiv. Drücken Sie bei einer Punktzahl unter 160 für einen Vorschlag, wie drei Würfe zu platzieren sind, um das Spiel zu gewinnen (Doubles und Triples werden mit zwei bzw. drei Strichen dargestellt, z. B.: „///15“. Drücken Sie SCORE, um den Punktestand anzuzeigen.
SOUND	Zum Einstellen der Lautstärke mehrfach drücken.
DOUBLE/MISS	Double: Bei „-01“-Spielen Double In/Double/Out/Master Out aktivieren.
	Miss: Fehlwurf registrieren (wenn ein Dart außerhalb der Scheibe gelandet ist).
PLAYER/PAGE	Geben Sie durch mehrfaches Drücken die Anzahl der Spieler ein. Während des Spiels: blättern, um Spielstände anzuzeigen.
GAME	Mehrfach drücken, um die Spiel-Liste zu durchblättern.
SELECT	Mehrfach drücken, um Spielvariante auszuwählen.
RESET	Werte zurücksetzen.
CYBERMATCH	Spielen Sie per Cybermatch gegen den Computer. Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe (C1 = Profi bis C5 = Anfänger) aus und drücken Sie START.

Beispiel

- Drücken Sie POWER, um das Gerät einzuschalten. Nach einem kurzen Selbsttest ist das Gerät bereit.
- Drücken Sie GAME mehrfach, um das gewünschte Spiel auszuwählen.
- Optional: Drücken Sie DOUBLE, um Double In/Double/Out/Master Out zu aktivieren.
- Drücken Sie PLAYER, um die Anzahl der Spieler einzustellen oder CYBERMATCH, um gegen den Computer zu spielen.

Im Team spielen

Sie können auch in Teams mit insgesamt bis zu 16 Spielern spielen. Drücken Sie dazu PLAYER, bis „t“ vor der Zahl angezeigt wird.

Beispiel		
t 2-2	2 Teams, 4 Spieler	Team 1: Spieler 1&3 Team 2: Spieler 2&4
t 3-3	3 Teams, 6 Spieler	Team 1: Spieler 1&4 Team 2: Spieler 2&5 Team 3: Spieler 3&6
t 4-4	4 Teams, 8 Spieler	Team 1: Spieler 1&5 Team 2: Spieler 2&6 Team 3: Spieler 3&7 Team 4: Spieler 4&8

- Drücken Sie START, um zu beginnen.
- Werfen Sie. Wenn drei Pfeile die Scheibe getroffen haben, können Sie diese entfernen ohne den Punktestand durch die Bewegung zu beeinflussen. Drücken Sie dann START, damit der nächste Spieler an der Reihe ist. Der Spieler wird per Lautsprecher angesagt und durch entsprechende LEDs angezeigt.

LISTE DER SPIELE

Nr.	Spiel	Nr.	Spiel
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOWn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

SPIEL-ANLEITUNGEN

Spiel 1: 301

In diesem Spiel muss eine vorgegebene Punktzahl (Select drücken zum Einstellen) z.B. 301 oder 601 herunter gespielt werden. Ein Durchgang besteht aus drei Würfeln. Die geworfenen Punkte werden dann jeweils abgezogen. Gewonnen hat am Ende derjenige, der zuerst exakt Null erreicht.

Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter „Bust“. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.

Verschiedene Spielvarianten sind auswählbar. Durch Drücken von „DOUBLE“ werden die Optionen ausgewählt. Dabei wird DOUBLE OUT weitgehend am häufigsten verwendet. Das Display zeigt die aktuellen Einstellungen an.

- Double In: Das Herunterzählen des Punktestandes beginnt erst, wenn der Spieler zu Beginn ein beliebiges Double-Feld trifft.
- Double Out: Hierbei muss der Spieler zum Beenden des Spiels ein Double-Feld treffen.
- Double In & Double Out: Für das Herunterzählen ist es immer erforderlich, ein Double-Feld zu treffen. Entweder am Anfang oder am Ende eines jeden Durchlaufes.
- Master Out: Um das Spiels zu beenden, muss ein Double- oder Triple-Feld getroffen werden.
- Dart-Out (Nur bei "01" Spielen): Sinkt der heruntergespielte Punktestand unter 160, aktiviert sich automatisch der "Wurfratgeber". Durch betätigen der Taste DART OUT kann sich der Spieler die Wurfvorschläge anzeigen lassen, um den Punktestand exakt auf Null zu reduzieren. Doubles und Triples werden mit jeweils zwei bzw. drei Linien angezeigt, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten

Spiel 2: CRICKET

Dies ist ein strategisches Spiel sowohl für fortgeschrittene Spieler als auch für Anfänger. Die Treffzahl kann der Spieler genau auswählen/werfen und so den Gegner zwingen, weniger geeignete Treffzahlen zu erlangen. Ziel ist es, alle vorgegebenen Zahlen als erster zu treffen, diese somit zu "schließen" ("close"), bevor der Gegner den höchsten Punktestand erreicht.

Beim Cricket werden nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull's Eye (innerer/äußerer) verwendet. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen, um sie zu „schließen“ (CLOSE). Sobald ein Spieler die Treffzahl „geschlossen“ hat, werden weitere Treffer auf diese Zahl als Punkte bewertet. Wenn aber alle Spieler die Zahl „geschlossen“ haben, können auf diese Zahl keine Punkte mehr erzielt werden. Punkte können in einer beliebigen Reihenfolge „geöffnet“ oder „geschlossen“ werden. Entscheidend ist, dass die Zahl dreimal getroffen wird.

Gewinnen: Der Spieler, der alle Zahlen zuerst „geschlossen“ hat und den höchsten Punkte-stand vorweist, hat gewonnen. Hat ein Spieler alle Zahlen zuerst „geschlossen“, liegt aber mit den Punkten im Rückstand, kann dieser nur noch auf „offenen“ Zahlen weitere Punkte sammeln. Vervollständigt ein Spieler nicht seine Punkte, bevor der Gegner alle Zahlen schließt, gewinnt der Gegner. Das Spiel läuft weiter bis alle Zahlen „geschlossen“ werden.

Variante: NO-SCORE CRICKET:

(Betätigen Sie die SELECT Taste, wenn Cricket im Display angezeigt wird.) Es gelten die Standardregeln für Cricket mit der Ausnahme, dass Punkte nicht bewertet werden. Ziel hierbei ist es, alle Zahlen (15 – 20 und das Bull's Eye) so schnell wie möglich zu "schließen".

Hinweis: Spielt nur 1 Spieler, ist automatisch nur No-Score-Cricket aktiviert, da man keine Gegner hat, deren Punkte zu übertreffen sind.

Cricket Scoring Display (alle Cricket Varianten):

Diese Dartscheibe verwendet eine spezielle Anzeige, um den Spielstand während einer Partie Cricket anzuzeigen. Das Cricket Scoring Display zeigt traditionell die Zeichen X und O, um Punkte aufzuzeichnen.

Sobald Cricket ausgewählt ist, werden die Zeichen beleuchtet, nicht die Anzeigetafel. Es befinden sich je drei Lichter innerhalb der jeweiligen Ziffern (15 – 20 und Bull's Eye). Sobald ein Bereich getroffen wird, geht eines der Lichter aus. Nach 3 Würfeln sind alle Lichter aus. Falls eine Doppel- oder Dreifachzone getroffen wird, leuchten 2 bzw. 3 Linien auf, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten.

Spiel 3: SCRAM (2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante des Cricket und besteht aus zwei Runden.

In Runde 1 versucht der erste Spieler, alle Zahlen (Wertung: drei Treffer in jedem Bereich – 15 bis 20 und Bull's Eye) zu "schließen".

Währenddessen versucht der zweite Spieler, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, solange diese nicht von Spieler 1 geschlossen wurden. Nachdem Spieler 1 alle Bereiche geschlossen hat, ist Runde 1 beendet.

In Runde 2 hat jeder Spieler eine entgegengesetzte Rolle. Nun schließt Spieler 2 alle Bereiche, während Spieler 1 Punkte erzielt. Wenn Runde 2 vollständig ist, also Spieler 2 alle Bereiche geschlossen hat, ist das Spiel beendet.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Spiel 4: CUT-THROAT CRICKET

Hierbei gelten ebenfalls die Standardregeln des Cricket mit der Ausnahme, dass, wenn ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen hat, die dann erzielten Punkte allen anderen Spielern zu- geschrieben werden (statt dem werfenden Spieler). Ziel dieser Variante ist, eine möglichst niedrige Punktzahl zu erzielen.

Spiel 5: ENGLISH CRICKET (2 Spieler)

Auch diese Cricket-Variante besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler unterschiedliche Zielsetzungen.

In Runde 1 versucht Spieler 2 das Bull's Eye zu treffen – das Ziel sind 9 Treffer zum Beenden der Runde. Double Bull (Bull's Eye) zählt als 2 Treffer. Jeder Wurf, der nicht das Bull's Eye trifft, wird Spieler 1 angerechnet.

Beispiel: Trifft Spieler 2 während seines Durchlaufes die 20, den Single Bull (einfach) und die 7, wird diesem Spieler nur einmal das Bull's Eye von den erforderlichen 9 abgezogen. Somit erhält Spieler 1 27 Punkte. Spieler 2 muss genau und treffsicher auf das Bull's Eye werfen.

Währenddessen versucht Spieler 1 in Runde 1, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Doubles und Triples werden zweifach bzw. dreifach gewertet.

Um Punkte zu erzielen, muss Spieler 1 mindestens 40 Punkte je Runde (3 Würfe) erreichen, auch um Punkte gegen Spieler 2 anzuhäufen. Nur die Punkte, die über den erzielten 40 hinaus- gehen, werden zur Gesamtsumme angerechnet. Spieler 1 muss in dieser Runde also präzise auf alle Segmente werfen, bis auf das Bull's Eye. Alle Treffer von Spieler 1 in das Bull's Eye werden Spieler 2 abgezogen.

Hat Spieler 2 die geforderten 9 Bull's Eye getroffen, ist diese Runde beendet und für Runde 2 werden die Rollen getauscht. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach beiden Runden.

Spiel 6: ADVANCED CRICKET

Schwierigere Cricket-Variante: Die Zahlen des Segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye) können hier nur über einen Triple und Double geschlossen werden! In dieser Spielvariante werden die Doubles einfach und die Triple doppelt gewertet.

Die Wertigkeit des Bull's Eyes ist dieselbe wie beim Standard Cricket. Der Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat und die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

Spiel 7: SHOOTER

Der Computer gibt willkürlich die von den Spielern zu treffenden Segmente an. Die Segmente blinken auf dem Display (rechts vom ACTUALSCORE Display) auf. Punktbewertung der einzelnen Segmente:

Single	1 Punkt
Double	2 Punkte
Triple	3 Punkte
Single Bullseye	4 Punkte
Double Bull's Eye (Inner Bull)	4 Punkte
Single Bull (Outer-Bull)	2 Punkte

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der Runde hat gewonnen.

Spiel 8: BIG SIX

In diesem Spiel fordern die Spieler den Gegner heraus, indem willkürlich die zu treffende Zahl vorgegeben wird. Bevor das Spiel starten kann, wird über die SELECT Taste eingestellt, mit wie vielen Leben gespielt wird. Ein Treffer auf die Single 6 eröffnet das Spiel. Dennoch muss der Spieler innerhalb seines Durchlaufes (3 Würfe) einmal die 6 treffen, um seine Leben zu „sichern“.

Nachdem das aktuelle Ziel (Single 6) getroffen wurde, bestimmt der Spieler den nächsten Wurf/das nächste Ziel des Gegners.

Wenn Spieler 1 zwischen seinen drei Würfeln die Single 6 nicht trifft, verliert der Spieler ein Leben und die Aussicht darauf, dem Gegner die Treffzahl vorzugeben. Danach kann Spieler 2 bei Treffen der 6, wieder eine Treffzahl vorgeben. Singles, Doubles und Triples werden als einzelnes Ziel angesehen.

Ziel dieses Spiels ist es, dem Gegner möglichst viele Leben streitig zu machen und ihn durch Vorgabe schwieriger Treffzahlen (z.B. Double Bull's Eye oder Triple 20), das Spiel zu erschweren. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

Hinweis: Die Anzahl der „Leben“ ist per SELECT-Taste wählbar.

Spiel 9: OVERS

Ziel ist es, immer den vorher erzielten Punktestand (Gesamtergebnis der drei Würfe) zu überbieten. Vor dem Spielstart wird die Anzahl der Leben über die SELECT Taste eingestellt.

Kann der Spieler sein vorher erzieltetes Wurfresultat nicht überbieten oder erzielt dasselbe Ergebnis, verliert er ein Leben. Dies wird im rechten Display durch ein Aufleuchten angezeigt. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

Spiel 10: UNDERS

Hierbei muss der Spieler, im Gegensatz zu „Overs“, versuchen, immer den vorher erzielten Punktestand (3-Wurf-Ergebnis) zu unterbieten.

Das Spiel startet mit 180 Punkten (höchstmögliche Zahl). Sobald es einem Spieler nicht gelingt, sein vorher erreichtes Ergebnis zu unterbieten, verliert er ein Leben. Jeder Wurf, der außerhalb der Scheibe landet (einschließlich Bounce Outs), wird mit 60 zusätzlichen Punkten bestraft.

Am Ende eines jeden Durchlaufes (START/HOLD betätigen) werden die Strafpunkte zu den eigenen addiert. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

Spiel 11: COUNT-UP

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler den festgelegten Punktestand (400, 500 ...) zu erreichen. Der Ziel-Punktestand wird bei Auswahl dieses Spiels bestimmt.

Die Spieler versuchen dann in jeder Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt. Das heißt, landet ein Wurf auf Triple 20 wird die Zahl 60 angezeigt. Die gesammelten Punkte werden für jeden Spieler im LED Display angezeigt.

Spiel 12: HIGH SCORE

Um zu gewinnen, muss man die meisten Punkte innerhalb drei Runden und mit neun Darts erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt.

Spiel 13: ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler muss in der Reihenfolge (1 – 20 und das Bull's Eye) treffen. Je Durchlauf hat jeder Spieler drei Würfe.

Der erste Spieler, der in Reihenfolge bis zur 20 gelangt, hat gewonnen. Das Display (rechts vom Actual Score) zeigt an, welches Segment man trifft. Die Abfolge wird im Display angegeben, so dass der Spieler immer weiß, welche Zahl nun an der Reihe ist.

Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen können mit SELECT für dieses Spiel gewählt werden.

Gestuft wird wie folgt:

- ROUND-THE-CLOCK 1 - Spiel startet mit dem Segment 1(r01)
- ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel startet mit dem Segment 5 (r05)
- ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel startet mit dem Segment 10 (r10)
- ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel startet mit dem Segment 15 (r15)

Außerdem zählen die erzielten Double und Triple als einfache Zahl, da dieses Spiel keine Punktwertung verwendet.

ROUND-THE-CLOCK Double - Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Double in jedem Segment von 1 bis einschließlich 20 treffen:

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spiel beginnt mit der Double 5 (d05)
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt mit der Double 10 (d10)
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt mit der Double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple - Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Triple in jedem Segment von 1 bis einschließlich 20 treffen:

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt mit der Triple 5 (t05)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt mit der Triple 10 (t10)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt mit der Triple 15 (t15)

Spiel 14: KILLER

Dieses Spiel kann mit 2 Personen gespielt werden, allerdings wird es erst bei einer größeren Anzahl von Spielern spannender. Um das Spiel zu starten, muss jeder Spieler durch Werfen seine Trefferzahl auswählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl für sich beanspruchen. Im Display taucht für jeden Spieler erst die Bezeichnung "SEL" auf. Sobald eine Zahl ausgesucht wurde, erscheint die zugeordnete Zahl für den jeweiligen Spieler im Display.

Sinn des Spiels ist es, sich als "Killer" zu beweisen, indem man das eigene Double Segment seiner ausgewählten Zahl trifft. Sobald dies geglückt ist, ist man der "Killer" für den Rest dieses Spiels.

Nun ist das Ziel, seinen Gegner zu „killen“, indem man das Double seines Segmentes solange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt. Es ist bei diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelne Spieler verbünden, um den vermeintlich besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen.

Zusätzlich kann sich das Spiel durch Verändern einiger Einstellungen, zu einer schwierigeren Herausforderung entwickeln. Es sind 3 Schwierigkeitsgrade vorhanden: Double 3, Double 5 und Double 7. Hierbei kann der Spieler den Gegner nur „killen“, wenn der Spieler dessen Double Segmente trifft.

Spiel 15: DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet mit einem Punktestand von 40. Ziel ist es, in jeder Runde so viele Treffer im aktiven Segment wie möglich zu erzielen.

Runde 1: Der Spieler muss auf das 15er Segment werfen. Misslingt dies, wird der aktuelle Punktestand (hier: 40 Punkte) halbiert. Ist man jedoch erfolgreich gewesen, wird die erzielte Gesamtsumme dem aktuellen Punktestand hinzugefügt.

In der nächsten Runde wird dann das 16er Segment angesteuert und alle erzielten Punkte werden der neuen Gesamtsumme hinzugefügt. Bei misslingen wird die Gesamtpunktzahl halbiert. Jeder Spieler wirft auf die Zahlen und in der Reihenfolge, wie sie in der unten stehenden Grafik aufgeführt sind. Das LED Display zeigt das zu treffende Segment zusätzlich an. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Irgendein Double → ↑ ↑ Irgendein Triple

Spiel 16: FORTY ONE

Abgesehen von 2 Ausnahmen, weist dieses Spiel ähnliche Regeln des Standard Double Down auf. Hier ist die Reihenfolge umgekehrt, von 20 bis zum Bull's Eye. Auch hier zeigt das LED Display zusätzlich das zu treffende Segment an.

Die zweite Besonderheit ist, dass gegen Ende des Spiels zusätzlich eine Runde eingefügt wird, in der die Spieler versuchen müssen, mit drei Darts exakt die Punktzahl von 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.) zu werfen.

Hat der Spieler die Bedingung, genau „41“ zu werfen nicht erfüllt, halbiert sich die Punktzahl des Spielers. Durch diese zusätzliche Schwierigkeit, nimmt das Spiel gegen Ende eine ganz andere Wendung.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

↑ Irgendein Double
↑ Irgendein Triple
↑ Genau 41

Spiel 17: ALL FIVES

Hierbei sind alle Segmente aktiv, somit wird die gesamte Dartscheibe in diesem Spiel verwendet.

In jeder Runde (3 Darts) muss jeder Spieler eine Gesamtpunktzahl erzielen, die durch 5 teilbar ist. Jede „5“ zählt als 1 Punkt. Beispiel: Bei einem Durchlauf von insgesamt 25 (10, 10, 5), erhält der Spieler 5 Punkte für seine Punktwertung, da $25/5 = 5$.

Erzielt ein Spieler eine Gesamtpunktzahl (3 Würfe), die nicht durch „5“ teilbar ist, werden keine Punkte vergeben. Der letzte Dart einer Runde muss in ein zählbares Segment geworfen werden.

Landet dieser Dart außerhalb des Segmentringes (catch ring area) oder verfehlt die Dartscheibe komplett, erhält der Spieler ebenfalls keine Punkte. Selbst dann nicht, wenn die vorherigen zwei Würfe eine Zahl ergeben, die durch 5 teilbar wäre.

Dies verhindert ein freiwilliges Danebenwerfen („tanking“) um die beiden guten ersten Würfe nicht zu gefährden. Der erste Spieler mit einer Gesamtzahl von 51 „Fives“, ist der Sieger. Auf dem LED Display wird stets der aktuelle Punktestand angezeigt.

Spiel 18: SHANGHAI

Jeder Spieler wirft nacheinander auf die Zahlen 1 bis einschließlich 20. Die Spieler starten auf der 1 und werfen 3 Darts auf dieses Segment. Ziel ist es, in jeder Runde möglichst viele Punkte mit den 3 Darts auf das entsprechende Segment zu erzielen. Double und Triple zählen entsprechend. Der Spieler, der nach dem Wurf auf alle 20 Segmente die höchste Punktzahl erreicht, ist der Sieger.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:

- SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (01)
- SHANGHAI 5 – Spiel beginnt auf dem Segment 5 (05)
- SHANGHAI 10 – Spiel beginnt auf dem Segment 10 (10)
- SHANGHAI 15 – Spiel beginnt auf dem Segment 15 (15)

Des Weiteren wurde „Super Shanghai“ als zusätzliche Option eingefügt. Es folgt denselben Regeln wie oben beschrieben. Allerdings wird hier zusätzlich verlangt, dass man Double- und Triplefelder treffen muss, welche im LED Display angezeigt werden.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:

- SUPER SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (S01)
- SUPER SHANGHAI 5 – Spiel beginnt auf dem Segment 5 (S05)
- SUPER SHANGHAI 10 – Spiel beginnt auf dem Segment 10 (S10)
- SUPER SHANGHAI 15 – Spiel beginnt auf dem Segment 15 (S15)

Spiel 19: GOLF

Dies ist eine Dart-Version der Sportart Golf. Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten Punktzahl abzuschließen. Der „Kurs“ besteht aus „Par 3 Löchern“ (also Par 27 für eine Runde mit 9 „Löchern“ und Par 54 für eine Runde mit 18 „Löchern“). Verwendet werden die Segmente 1 bis 18, welche jeweils für ein „Loch“ stehen. Der Spieler muss 3 Treffer mit 3 Darts auf jedes „Loch“ erzielen, um zum nächsten „Loch“ zu ziehen. Treffer im Double- oder Triple-Segment beeinflussen die Wertung und erlauben es dem Spieler, ein „Loch“ mit weniger Schlägen abzuschließen.

Beispiel: Treffen Sie mit dem ersten Dart das Triple, ist dieses „Loch“ ein „Eagle“ und der Spieler schließt dieses „Loch“ mit 1 „Schlag“ ab.

Tipp: „Holes Out“: Der Spieler wirft solange bis er ein „Loch“ erfolgreich geschlossen hat (3 Treffer im geforderten Segment). Die Stimmausgabe am Gerät sagt an, welcher Spieler am „Schlag“ ist. Hören Sie also gut zu, um nicht für einen anderen Spieler zu werfen. Spielen Sie ohne Ton, achten Sie auf die Anzeige im Display.

Spiel 20: FOOTBALL

Um das Spiel zu beginnen muss zuerst jeder Spieler das "Spielfeld" wählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen.

Das Segmentfeld ist von jedem Spieler frei wählbar und wird damit zum Startpunkt in diesem Spiel. Wie in der Grafik ersichtlich ist, werden Sie vom Startpunkt aus durch das Bull's Eye bis über die andere Seite der Scheibe, zum "Score point", geführt.

Der Spieler, der diese Abfolge erfolgreich durchlaufen hat, hat gewonnen. Das LED Display speichert den Spielstand und zeigt das Segment an, das als nächstes benötigt wird.

Beispiel: Hat ein Spieler sich für das 20er Segment entschieden, startet er auf der Double 20 ("starting point") und hat als Ziel die Double 3 ("score point"). Das gesamte Spielfeld umfasst nun 11 Segmente, die in der Reihenfolge getroffen werden müssen. Um bei dem Beispiel zu bleiben, muss der Spieler nun in dieser Reihenfolge in die folgenden Segmente werfen:

Starting Point: Double 20 -> Große einfache 20 -> Triple 20 -> Kleine einfache 20 -> Single Bull -> Bull's Eye -> Single Bull -> Kleine einfache 3 -> Triple 3 -> Große einfache 3 -> Score Point: Double 3

Spiel 21: BASEBALL

Wie im richtigen Baseball besteht eine bei diesem Spiel eine Partie aus 9 „Innings“. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“. Das Spielfeld ist in folgende Segmente aufgeteilt:

Segment	Ergebnis
Single Segment	"Single" – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (Drei Felder)
Bull's Eye	"Home Run" (kann nur mit dem 3. Dart in jeder Runde versucht werden)

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele „Runs/Läufe“ in jedem „Inning“ zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Home Runs am Ende der Partie ist der Sieger.

Spiel 22: STEEPLECHASE

Ziel dieses „Hindernisrennen“ ist es, das Rennen zu gewinnen, indem man als erster das „Feld“ durchlaufen hat. Der „Track“ startet beim 20er Segment und geht im Uhrzeigersinn bis zum 5er Segment, bevor auf das Bull's Eye geworfen werden darf.

Bei dieser Variante ist der zu treffende Bereich genau eingegrenzt. Das bedeutet, dass nur der innere Kreis der Segmente getroffen werden darf, also der Bereich zwischen dem Bull's Eye und dem Triplering. Wie beim richtigen Steeplechase, befinden sich auch einige Hürden auf dem Weg zum Sieg.

Hierbei werden die Hindernisse (Fence) wie folgt positioniert:

1. Fence:	Triple 13	3. Fence:	Triple 8
2. Fence:	Triple 17	4. Fence:	Triple 5

Der Spieler, der als erster das komplette Turnier (Tracks und Bullseye) durchlaufen hat, gewinnt dieses „Rennen“.

Spiel 23: BOWLING

Dieses schwierige Spiel erfordert äußerste Präzision, um Punkte zu erzielen. Spieler 1 beginnt das Spiel. Erst muss ein „alley“ (Feld) ausgewählt werden, welches durch den Wurf oder durch das manuelle berühren des Segments bestimmt wird (Sehen Sie dazu die Grafik). Ist erst einmal das „alley“ bestimmt, verbleiben 2 Würfe, um Punkte, bzw. sogenannte „pins“, zu erzielen. Jedes einzelne Segment hat eine bestimmte Wertung vorgegeben:

Segment	Punkte
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Für diese Spielart gelten spezielle Regeln:

- Der perfekte Punktestand für diese Version liegt bei 200.
- Single Segmente dürfen innerhalb eines „frame“ (Runde) nicht zweimal getroffen werden. Falls doch, wird der Treffer nicht gezählt (0 pins). Tipp: Versuchen Sie jedes Single Segment in Ihrer Runde zu treffen, um 10 pins zu erzielen.
- Pro „frame“ können 20 pins, durch doppeltes Treffen der Triple Segmente, erzielt werden.
- Falls der erste Dart ins Double Segment trifft, der zweite ebenfalls, aber der dritte Dart die Segmente komplett verfehlt, werden für diese Runde 10 pins angerechnet.
- Falls der erste Dart ins Double Segment, der zweite das Outer oder Inner Single Segment und der dritte Dart das Double trifft, werden für diese Runde 9 pins angerechnet.
- Falls der erste Dart das Double Segment, der zweite das Triple und der dritte Dart das Double Segment trifft, werden für diese Runde 19 pins angerechnet.

Spiel 24: CAR RALLYING

Ähnlich wie „Steeplechase“, allerdings mit der Ausnahme, dass der Spieler selbst über den „race track“ (Rennstrecke) bestimmt.

Es ist auch möglich, eine beliebige Anzahl Hürden auf seinem race track unterzubringen. Hingegen muss die „Rennstrecke“ eine Länge von 20 aufweisen. Das Anzeigekürzel „SEL“ fordert den Spieler auf, ein Feld/Segment für sich frei auszuwählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen. Anmerkung: Sie müssen exakt und sicher ihre eigenen Segmente treffen, um im „Rennen“ zu bleiben.

Entscheiden Sie sich für die Inner Single 20, muss dieser Inner Single Bereich während des Rennens getroffen werden. Anzeigt wird das Treffen der Inner Single Segmente mit einer Linie (links unten) neben der getroffenen Zahl. Die Würfe auf die Outer Single Bereiche werden ebenfalls mit einer Linie angezeigt, die sich links, oben, neben der geworfenen Zahl, vorfindet.

Für gewöhnlich erschwerten Hindernisse, wie schwierig zu treffende Zahlen, das fortlaufende Rennen. Es spielt keine Rolle, in welchen Segmenten sich die Hürden befinden. Nachdem also die „Race-track“ gewählt ist, kann die „Rallye“ durch die START Taste gestartet werden. Der Spieler, der als erster die Rallye durchlaufen hat, ist der Sieger

Spiel 25: SHOVE A PENNY

Hierbei werden nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull's Eye verwendet. Single Segmente werden mit 1 Punkt gewertet, Doubles mit 2 und Triples mit 3 Punkten.

Jeder Spieler muss die Zahlen in der Reihenfolge treffen, mit der Zielsetzung in jedem Bereich 3 Punkte zu erreichen, damit der Spieler zur nächsten Zahl übergehen kann. Erlangt ein Spieler mehr als drei Punkte in einem Bereich, wird der Punkteüberschuss dem nächsten Spieler angerechnet. Der Spieler, der es schafft in allen Segmenten (15 – 20 und Bull) 3 Punkte zu erzielen, ist der Sieger.

Spiel 26: NINE-DART CENTURY

Bei dieser Variante geht es darum, 100 Punkte zu erzielen oder diesen nach 3 Runden mit 9 Darts möglichst nahe zu kommen. Treffer in den Double- und Triple-Segmenten werden doppelt oder dreifach gezählt. Hat sich der Spieler überworfen (Bust), also mehr als 100 Punkte erreicht, verliert er automatisch das Spiel.

Haben sich alle Spieler überworfen, gewinnt derjenige, der am dichtesten an den 100 Punkten geblieben ist. Erreichen alle Spieler vorzeitig 100 Punkte, gewinnt derjenige, der dafür mit den wenigsten Darts geworfen hat.

Spiel 27: GREEN VS. RED (2 Spieler)

Dieses Spiel ist ein Rennen rund um das Board, wobei sich das Treffen von Double- oder Triplefeldern bezahlt macht und zum Sieg führt. Spieler 1 ist „blue“, Spieler 2 ist „red“.

Spieler 1 wirft nur auf alle blauen Double- oder Triplefelder und arbeitet sich im Uhrzeigersinn durch das Spiel. Spieler 2 spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt bei 20 und wirft nur auf alle roten Double- oder Triplefelder. Der aktuelle Punktestand sowie das zu treffende Segment werden im Display angezeigt.

Innerhalb jeder einzelnen Runde wird nur je ein Treffer auf das Double oder Triple gewertet. Bei Nicht-treffen dieser Segmente werden keine Punkte erzielt, dennoch rückt man ein Feld weiter.

Hinweis: Alle erzielten Treffer im Double und Triple werden addiert. Seien Sie vorsichtig, denn Fehlwürfe (falsches/gegnerisches Feld) werden, entsprechend der geworfenen Punktzahl, vom eigenen Punktestand abgezogen. Derjenige mit den meisten Punkten am Ende des Rennens ist der Sieger.

Spiel 28: GOLD HUNTING

Hierbei geht es darum „Gold“ zu finden und zu horten. Um das „Gold“ zu sammeln, muss man 50 Punkte erzielen, das ergibt dann 1 Mal „Gold“. Es kann nur bei exaktem Punktestand von 50 oder 100, 150, etc., gesammelt werden (innerhalb einer Runde). Dennoch kann man nicht nur durch Werfen das „Gold“ sammeln, sondern auch bei denjenigen Spielern „stehlen“, die welches besitzen. Folglich ein ziemliches Hin-und-her. Der Spieler, der das meiste „Gold“ gesammelt hat, ist der Sieger.

Spiel 29: CASINO A - FLUSH

Hier geht es darum, Punkte zu riskieren, um den Gegner zu schlagen. Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch SELECT frei wählbar.

Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz, auf 20, 30, 40 ... 90 Punkte, erhöhen.

Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt („b20“ = Einsatz von 20 Punkten). Der Einsatz fällt zu jeder neuen Runde automatisch wieder auf 10 Punkte.

Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden.

- Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“), werden keine Punkte erzielt. Trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz entsprechend einfach oder doppelt gezählt.
- Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display (segment scoring display) listet die erfolgreich getroffenen Zahlen auf.
- Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde: neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Spiel 30: CASINO B - STRAIGHT

Weitere Casino-Variante. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Diese ist durch betätigen der SELECT Taste wählbar. Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz auf 20, 30, 40 ... 90 Punkte erhöhen.

Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt („b20“ = Einsatz von 20 Punkten). Der Einsatz fällt zu jeder neuen Runde automatisch wieder auf 10 Punkte.

Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden. Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“) werden keine Punkte erzielt. Trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz einfach oder doppelt gezählt.

An dieser Stelle tritt ein weiteres Spielelement zutage: Statt immer wieder auf dasselbe Segment innerhalb einer Runde zu werfen, soll sich hier die Abfolge (Werfen) über die ganze Scheibe erstrecken.

Beispiel:

- Gibt das Display vor, das Segment 1 zu treffen, versucht der Spieler im Segment 1 einen Treffer zu landen. Gefolgt von einem Treffer auf das Bull's Eye und einem im Segment 19. Das Score-Display zeigt nach jedem Wurf, dass zu erzielende Segment an.
- Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display führt die erfolgreich getroffenen Zahlen auf. Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Spiel 31: CASINO C - 3-STAR

Für diese kompliziertere Version des Casinos, ist es erforderlich, mindestens 3 Treffer im zählbaren Segment zu landen, um Punkte zu erzielen. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch per SELECT-Taste wählbar.

Nur die Segmente 15 einschließlich 20 und das Bull's Eye werden in diesem Spiel genutzt. Das Scoring Display lässt zu Beginn jeder Runde die Segmente (Balken) aufleuchten. Der Wetteinsatz „bet“ beträgt 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz auf 20, 30, 40 ... 90 Punkte erhöhen.

Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt („b20“ = Einsatz von 20 Punkten). Der Einsatz fällt zu jeder neuen Runde automatisch wieder auf 10 Punkte.

Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss 3mal das zählbare Segment (15 - 20, Bullseye) getroffen werden oder ein Treffer im Triple Segment „startet“ die Punktwertung und zählt den Einsatz dreifach. Doubles und Triples zählen entsprechend doppelt oder dreifach. Schafft ein Spieler nicht, den Bereich 3 Mal zu treffen, verliert er seinen Einsatz. Auch Treffer innerhalb des Segmentes werden nicht die nächste Runde übertragen. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erzielt, ist der Sieger.

Spiel 32: ELIMINATION

Ziel des Spiels ist es seine Gegner zu „eliminate/eliminieren“. Die Regeln sind sehr einfach: Jeder Spieler muss mit 3 Darts ein höheres Ergebnis erzielen als der Spieler vor ihm. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Leben. Misslingt es einem Spieler, das vorherige Ergebnis des Gegners zu überbieten, verliert der Spieler 1 Leben. Derjenige, der noch „Leben“ hat, ist der Sieger dieses Spiels.

Spiel 33: HORSESHOES

Dieses Spiel wird mindestens zu zweit gespielt. Dabei werden nur das 20er Segment und das 3er Segment einbezogen, die die „Pferdeställe“ (horseshoe pits) repräsentieren.

Spieler 1 wirft auf das 20er Segment und Spieler 2 muss ins 3er Segment werfen. Die Punkte werden pro Runde gesammelt. Der Sieger ist der, der als erster 15 Punkte erzielt hat.

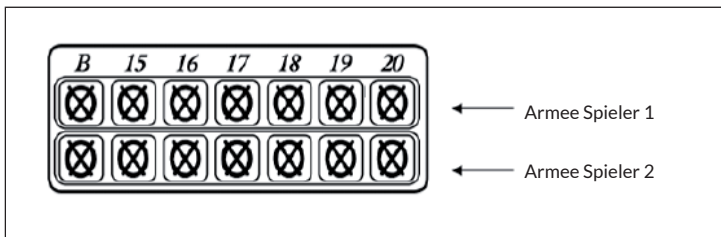
TRIPLE Feld	3 Punkte
DOUBLE Feld	2 Punkte
INNER SINGLE Segment	1 Punkt
OUTER SINGLE Segment	0 Punkte

Spiel 34: WARFARE

In diesem 2-Spieler-Spiel wird die Dartscheibe, „Schlachtfeld“ (Battleground), in zwei Hälften geteilt. Der Erste, der es schafft, alle Segmente seines Gegners (Armies/seine Armee) zu treffen, gewinnt das Spiel. Die Reihenfolge der Segmente ist dabei beliebig.

Spieler 1 ist die „TOP“ Armee und wirft Darts auf die unteren Abschnitte der Dartscheibe. Spieler 1 muss die folgenden Segmente treffen: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 und 8.

Spieler 2 ist die „BOTTOM“ Armee und wirft auf die oberen Abschnitte der Scheibe. Spieler 2 muss die folgenden Segmente treffen: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 und 13.

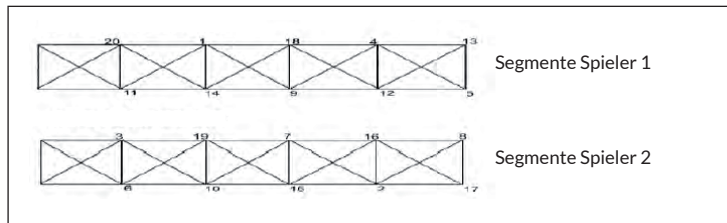


Einstellbare Schwierigkeitsgrade:

- BATTLEGROUND DOUBLES: Spieler werfen auf die Double Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören.
- BATTLEGROUND TRIPLES: Spieler werfen auf die Triple Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören

Variante mit Generälen:

Diese Spielvariation beinhaltet eine zusätzliche Aufgabe: Nachdem die Armee besiegt wurde (Alle Segmente wurden getroffen), müssen die Spieler den „General“ entführen. Durch einen Treffer im Bull's Eye wird der „General“ entführt. Allerdings nur, wenn vorher alle gegnerischen Segmente getroffen wurden. Treffer im Bull's Eye werden nicht gezählt, wenn nicht alle Segmente erfolgreich getroffen wurden.



Das Cricket Scoring Display zeigt die Armeesegmente von Spieler 1 an. Die Armee von Spieler 2 wird in der 2. Reihe gezeigt. Jedes Mal wenn ein Segment (Armee) getroffen wurde, schaltet sich das dazugehörige Licht aus.

Spiel 36: PAINTBALL

Dieses Spiel ähnelt dem Spiel „Battleground“. Allerdings ist es hier, möglich das Spiel nicht nur durch Treffen der gegnerischen Armee zu beenden. Die Spieler können hier, wie beim Capture-The-Flag Spiel, die gegnerische Flagge entführen, um das Spiel zu gewinnen.

Um eine Flagge zu erobern, muss das Double Bull's Eye 3-mal getroffen werden. Treffer auf das Single Bull's Eye werden nicht dazu gezählt. Treffer im Bullseye müssen nicht in einer Runde erfolgen, sie werden über die Spieldauer summiert. Der Spieler, der zuerst die Flagge erobert oder die Armee zerstört hat, hat das Spiel gewonnen.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen (durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar):

- Paintball Double: Spieler müssen entweder 3-mal das Bull's Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Double Segment, um die Armee zu vernichten.
- Paintball Triple: Spieler müssen entweder 3-mal das Bull's Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Triple Segment, um die Armee zu vernichten.

Spiel 37: KATZ UND MAUS

Dieses 2-Spieler-Spiel ist für fortgeschrittene Spieler bestens geeignet. Dabei spielt der eine Spieler die Rolle der Katze und der andere die der Maus.

Die Maus muss versuchen, so schnell wie möglich in ihr Loch zu gelangen, bevor die Katze zuschnappen kann. Die Maus spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt beim Segment 20 und wirft zuerst auf das Double Segment, gefolgt von Treffern in Single Segmente.

Die Katze spielt, um die Maus einzufangen, ebenfalls gegen den Uhrzeigersinn, beginnt aber beim Segment 18 und wirft nur auf Double Felder eines jeden Segmentes. Falls die Maus es schafft, das Board zu umrunden, und wieder beim Segment 20 ankommt, gewinnt die Maus das Spiel. Falls jedoch die Katze auf die Doublefelder der Maus trifft, ist die Maus gefangen und die Katze ist der Sieger.

Spiel 38: TIC-TAC TOE

Unter Verwendung von besonderen Segmenten ist das Ziel dieses Spiels, seine Würfe zu über- treffen, um ein „Kreuz“ X oder ein „Kreis“ O zu erhalten. Es werden die traditionellen „Dreigewinnt“ Regeln verwendet:

Drei Kreuze oder Kreise in einer horizontalen, diagonalen oder vertikalen Linie gewinnen das Spiel. Um ein Kreuz oder Kreis zu platzieren, muss man das Segment 3-mal hintereinander treffen (Double und Triple Treffer zählen).

Die Anzahl der Treffer werden im Display angezeigt. Ansicht des Displays: 1 Treffer auf das Segment wird angezeigt als „\“ und 2 Treffer als „X“. Geschlossene Segmente erscheinen entweder „Ox“ oder „O“, je nachdem welcher Spieler Punkte erzielt hat. Die Felder sind angeordnet wie in der Grafik unten zu sehen:

12	20	18
11	B	6
7	3	2
B = Bullseye		

FEHLERBEHEBUNG

Kein Strom?

Stellen Sie sicher, dass die Steckdose korrekt funktioniert und das Netzteil verbunden ist.

Keine Punkte-Anzeige?

Ist das Dartboard gerade im „Settings“-Modus oder haben Sie das laufende Spiel pausiert? Schauen Sie nach, ob sich Teile wie Elemente der Scheibe oder Funktionsknöpfe verkeilt haben oder irgendwie festsitzen.

Festsitzende Sensor-Elemente?


Bewegen Sie festgeklemmte Sensor-Elemente sanft mit dem darin steckenden Dartpfeil oder mit den Fingern. Normalerweise lassen sich die Sensor-Elemente wie auch die Funktionstasten mit sanfter Gewalt wieder lockern.

Abgebrochene Dart-Spitzen?

Soft Tips sind definitiv sicherer, aber sie halten nicht ewig. Entfernen Sie im Board steckengebliebene und abgebrochene Pfeilspitzen vorsichtig mit einer Pinzette.

SPEZIELLE ENTSORGUNGSHINWEISE FÜR VERBRAUCHER IN DEUTSCHLAND

Entsorgen Sie Ihre Altgeräte fachgerecht. Dadurch wird gewährleistet, dass die Altgeräte umweltgerecht verwertet und negative Auswirkungen auf die Umwelt und menschliche Gesundheit vermieden werden. Bei der Entsorgung sind folgende Regeln zu beachten:

- Jeder Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, Elektro- und Elektronikaltgeräte (Altgeräte) sowie Batterien und Akkus getrennt vom Hausmüll zu entsorgen. Sie erkennen die entsprechenden Altgeräte durch folgendes Symbol der durchgestrichene Mülltonne (WEEE Symbol). 
- Sie haben Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen, die zerstörungsfrei aus dem Altgerät entnommen werden können, vor der Abgabe an einer Entsorgungsstelle vom Altgerät zerstörungsfrei zu trennen.
- Bestimmte Lampen und Leuchtmittel fallen ebenso unter das Elektro- und Elektronikgesetz und sind dementsprechend wie Altgeräte zu behandeln. Ausgenommen sind Glühbirnen und Halogenlampen. Entsorgen Sie Glühbirnen und Halogenlampen bitte über den Hausmüll, sofern Sie nicht das WEEE Symbol tragen.
- Jeder Verbraucher ist für das Löschen von personenbezogenen Daten auf dem Elektro- bzw. Elektronikgerät selbst verantwortlich.

Rücknahmepflicht der Vertreiber

Vertreiber mit einer Verkaufsfläche für Elektro- und Elektronikgeräte von mindestens 400 Quadratmetern sowie Vertreiber von Lebensmitteln mit einer Gesamtverkauffläche von mindestens 800 Quadratmetern, die mehrmals im Kalenderjahr oder dauerhaft Elektro- und Elektronikgeräte anbieten und auf dem Markt bereitstellen, sind verpflichtet,

- 1 bei der Abgabe eines neuen Elektro- oder Elektronikgerätes an einen Endnutzer ein Altgerät des Endnutzers der gleichen Geräteart, das im Wesentlichen die gleichen Funktionen wie das neue Gerät erfüllt, am Ort der Abgabe oder in unmittelbarer Nähe hierzu unentgeltlich zurückzunehmen und
- 2 auf Verlangen des Endnutzers Altgeräte, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe hierzu unentgeltlich zurückzunehmen; die Rücknahme darf nicht an den Kauf eines Elektro- oder Elektronikgerätes geknüpft werden und ist auf drei Altgeräte pro Geräteart beschränkt.

- Bei einem Vertrieb unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln ist die unentgeltliche Abholung am Ort der Abgabe auf Elektro- und Elektronikgeräte der Kategorien 1, 2 und 4 gemäß § 2 Abs. 1 ElektroG, nämlich „Wärmeüberträger“, „Bildschirmgeräte“ (Oberfläche von mehr als 100 cm²) oder „Großgeräte“ (letztere mit mindestens einer äußeren Abmessung über 50 Zentimeter) beschränkt. Für andere Elektro- und Elektronikgeräte (Kategorien 3, 5, 6) ist eine Rückgabemöglichkeit in zumutbarer Entfernung zum jeweiligen Endnutzer zu gewährleisten.
- Altgeräte dürfen kostenlos auf dem lokalen Wertstoffhof oder in folgenden Sammelstellen in Ihrer Nähe abgegeben werden: www.take-e-back.de
- Für Elektro- und Elektronikgeräte der Kategorien 1, 2 und 4 an bieten wir auch die Möglichkeit einer unentgeltlichen Abholung am Ort der Abgabe. Beim Kauf eines Neugeräts haben sie die Möglichkeit eine Altgerät abholung über die Webseite auszuwählen.
- Batterien können überall dort kostenfrei zurückgegeben werden, wo sie verkauft werden (z. B. Super-, Bau-, Drogeriemarkt). Auch Wertstoff- und Recyclinghöfe nehmen Batterien zurück. Sie können Batterien auch per Post an uns zurücksenden. Altbatterien in haushaltsüblichen Mengen können Sie direkt bei uns von Montag bis Freitag zwischen 07:30 und 15:30 Uhr unter der folgenden Adresse unentgeltlich zurückgeben:

Chal-Tec GmbH
Member of Berlin Brands Group
Handwerkerstr. 11
15366 Dahlewitz-Hoppegarten
Deutschland

- Wichtig zu beachten ist, dass Lithiumbatterien aus Sicherheitsgründen vor der Rückgabe gegen Kurzschluss gesichert werden müssen (z. B. durch Abkleben der Pole).
- Finden sich unter der durchgestrichenen Mülltonne auf der Batterie zusätzlich die Zeichen Cd, Hg oder Pb ist das ein Hinweis darauf, dass die Batterie gefährliche Schadstoffe enthält. (»Cd« steht für Cadmium, »Pb« für Blei und »Hg« für Quecksilber).

Hinweis zur Abfallvermeidung

Indem Sie die Lebensdauer Ihrer Altgeräte verlängern, tragen Sie dazu bei, Ressourcen effizient zu nutzen und zusätzlichen Müll zu vermeiden. Die Lebensdauer Ihrer Altgeräte können Sie verlängern indem Sie defekte Altgeräte reparieren lassen. Wenn sich Ihr Altgerät in gutem Zustand befindet, könnten Sie es spenden, verschenken oder verkaufen.

HINWEISE ZUR ENTSORGUNG



Wenn es in Ihrem Land eine gesetzliche Regelung zur Entsorgung von elektrischen und elektronischen Geräten gibt, weist dieses Symbol auf dem Produkt oder auf der Verpackung darauf hin, dass dieses Produkt nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es zu einer Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten gebracht werden. Durch regelkonforme Entsorgung schützen Sie die Umwelt und die Gesundheit Ihrer Mitmenschen vor negativen Konsequenzen. Informationen zum Recycling und zur Entsorgung dieses Produkts, erhalten Sie von Ihrer örtlichen Verwaltung oder Ihrem Hausmüllentsorgungsdienst.

HERSTELLER & IMPORTEUR (UK)

Hersteller:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland.

Importeur für Großbritannien:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Dear Customer,

Congratulations on purchasing this device. Please read the following instructions carefully and follow them to prevent possible damages. We assume no liability for damage caused by disregard of the instructions and improper use. Scan the QR code to get access to the latest user manual and more product information.



CONTENT

Safety Instructions	36
Mounting	37
The Dart Board	39
General Operation	40
List of Games	42
Game Instructions	43
Troubleshooting	62
Disposal Considerations	63
Manufacturer & Importer (UK)	63

TECHNICAL DATA

Item number	10030658, 10030659
Power supply	9V DC, 500 mA (Adaptor 100-240 V, 50 Hz)
Dimensions (w x h x d)	513 x 572 x 65mm
Scope of delivery	<ul style="list-style-type: none"> • Electronic dartboard • Playing and user instructions • 12 darts (in parts) • 30 soft tips • 2 x screw, 2 x wall plug • Power adapter

SAFETY INSTRUCTIONS

- These operating instructions are intended to familiarize you with the operation of this product. Therefore, always keep this manual in a safe place so that you can access it at any time.
- When you purchase this product, you will receive a two-year warranty for defects when used properly.
- Please use the product only in its intended manner. Any other use may result in damage to the product or its surroundings.
- Modification or alteration of the product impairs product safety.
Attention: Risk of injury!
- Never open the product without authorization and never carry out repairs yourself!
- Handle the product carefully. It can be damaged by shocks, blows or falling from a low height.
- Keep the product away from moisture and extreme heat.
- Do not allow metal objects to fall into this unit.
- Do not place heavy objects on this product.
- Clean only with a dry cloth.
- Only use accessories recommended by the manufacturer or a qualified dealer.
- The warranty expires if the device is tampered with by a third party.

AC Adapter

- Use the supplied adapter only in combination with the dartboard. If there is any damage, use an identical mains adapter, which you can obtain from a qualified dealer or from the manufacturer.
- The mains adapter is only approved for indoor use.
- Keep the AC adapter away from moisture and extreme heat.
- Always unplug the AC adapter from the wall outlet before disconnecting the adapter from the dartboard.
- Be sure to replace the AC adapter if the power cord is damaged.

Small objects/packaging parts



WARNING

Danger of suffocation! Keep small objects (e.g. screws and other mounting materials, memory cards) and packaging parts out of the reach of children so that they cannot be swallowed by them. Do not let small children play with foil.

Transporting the device

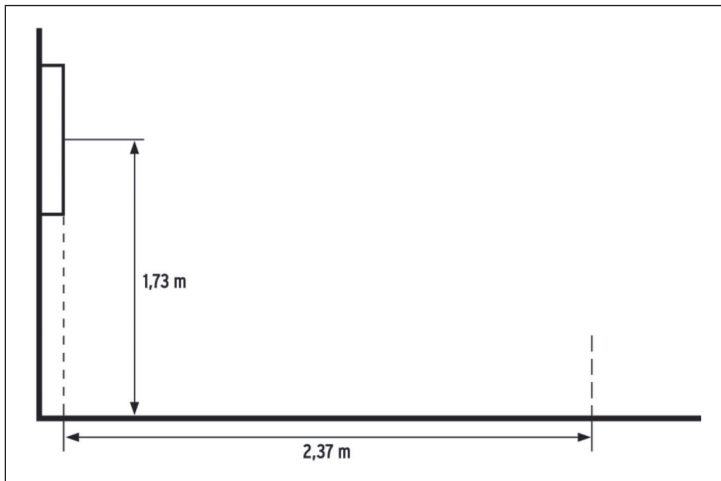
Please keep the original packaging. To ensure adequate protection during transport, pack the unit in its original packaging.

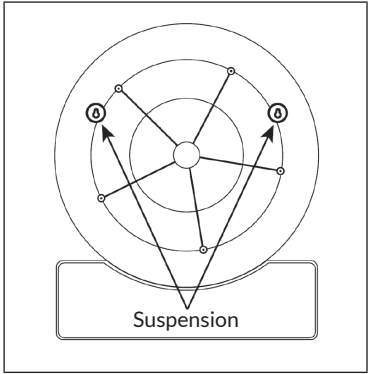
Cleaning the outer surface

Do not use volatile liquids such as insect sprays. Excessive pressure when wiping may damage the surfaces. Rubber or plastic parts should not be in contact with the unit for long periods of time. Use a dry cloth.

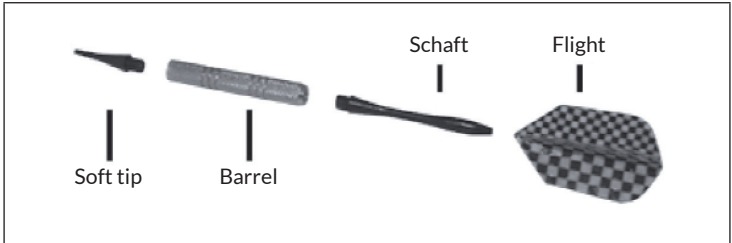
MOUNTING

Select a suitable position with approx. 3 m free space around it. The 'scratch line' must be at a distance of 2.37 m from the dartboard. Fix the dartboard to the wall so that the centre of the bull's eye is at a height of 1.73 m above the ground.

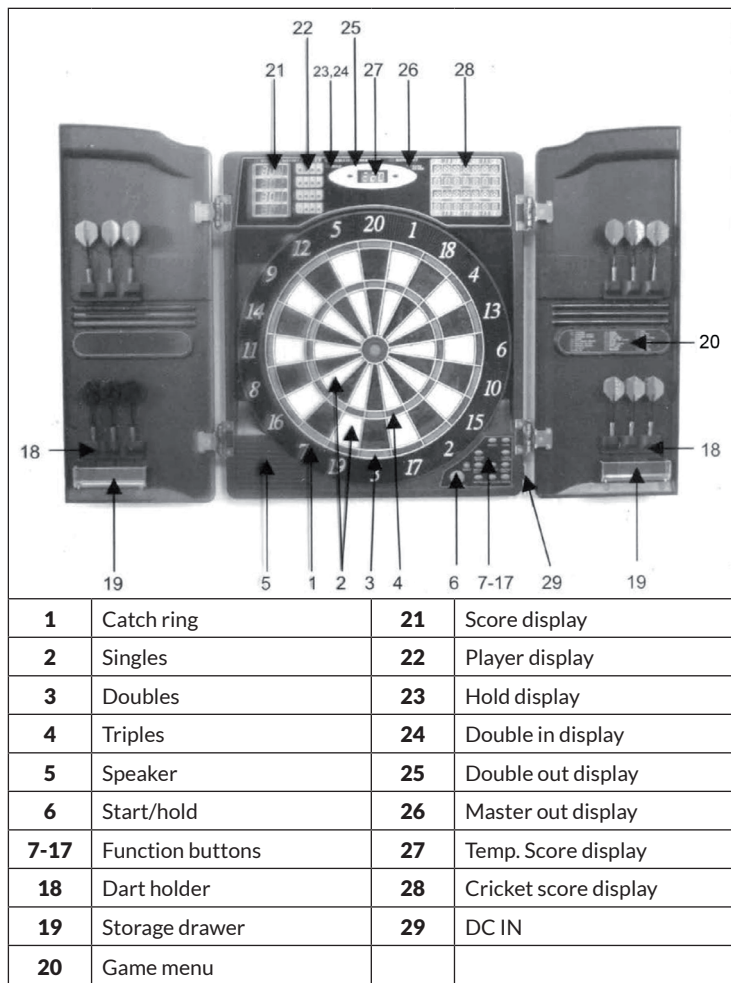




Put the arrows together:



THE DART BOARD



GENERAL OPERATION

Switch on the device

Use the POWER switch on the lower right corner to turn on the unit after connecting it to a power outlet using the AC adapter.

Function keys

GAME GUARD	Press to activate Game Guard. This function causes all keys and the target area to be "locked" and the next arrows do not affect the game, i.e. they are not counted. Press again to deactivate.
BOUNCE OUT	If an arrow that does not remain in the disc (bounce-out) is not to be counted, press BOUNCE OUT.
DART-OUT/SCORE	The dart-out function is active in the "-01" games. If your score is below 160, press to suggest how to place three throws to win the game (doubles and triples are represented by two and three dashes, respectively, e.g.: „///15". Press SCORE to display the score.
SOUND	Press repeatedly to adjust the volume.
DOUBLE/MISS	Double: Activate Double In/Double/Out/Master Out for "-01" games.
	Miss: Register miss (if a dart has landed outside the target).
PLAYER/PAGE	Enter the number of players by pressing repeatedly. During the game: scroll to show scores.
GAME	Press repeatedly to scroll through the game list.
SELECT	Press repeatedly to select game variant.
RESET	Reset values.
CYBERMATCH	Play against the computer via cybermatch. Select the difficulty level (C1 = Pro to C5 = Beginner) and press START.

Example

- Press the POWER to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
- Press GAME button until desired game is displayed.
- Press DOUBLE button (optional) to select starting and/or ending on doubles or Master Out (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
- Press PLAYER button to select the number of players (1, 2 ... 16). The default setting is 2 players. Or select Cybermatch option by pressing CYBERMATCH button.

Teampay

In addition to scoring for up to 16 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 8 two-person teams (16 individuals). To enter team play mode, press PLAYER button continually until a "t" appears on the display. Each team option is illustrated below:

Example		
t 2-2	2 Teams, 4 Players	Team 1: player 1&3 Team 2: player 2&4
t 3-3	3 Teams, 6 Players	Team 1: player 1&4 Team 2: player 2&5 Team 3: player 3&6
t 4-4	4 teams, 8 players	Team 1: player 1&5 Team 2: player 2&6 Team 3: player 3&7 Team 4: player 4&8

- Press START to start.
- Throw. When three arrows have hit the disc, you can remove it without affecting the score by the movement. Then press START to move on to the next player. The player will be announced by loudspeaker and indicated by LEDs.

LIST OF GAMES

No.	Game	No.	Game
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOWn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

GAME INSTRUCTIONS

Game 1: 301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a "Bust" and the score returns to where it was at the start of that round.

For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. The indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other
- words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- Master Out - A double or triple is required to finish the game.
- Dart-Out Feature ("01" games only): This electronic dartboard has a special "Dart Out" feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the DART OUT button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

Game 2: CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points. Only the numbers 15 through 20 and the inner/ outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring.

A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning: The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed.

NO-SCORE CRICKET:

Press SELECT button when Cricket is displayed. Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply “close” all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

Note: If only 1 player plays, only No-Score-Cricket is activated automatically, because you have no opponents whose points can be surpassed.

Cricket Scoring Display:

This dartboard utilizes a dedicated scoreboard that keeps track of each player’s segment status when playing Cricket. The exclusive Tournament Cricket Scoring display on this dartboard utilizes traditional X and O style or bar style characters to track ‘marks’.

When Cricket is selected, the lights on the Cricket scoreboard are not lit – they will illuminate as ‘marks’ are scored. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.

Game 3: SCRAM (2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round.

In round 1, player 1 tries to “close” (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete.

In round 2, each player’s roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments).

The player with the highest point total is the winner.

Spiel 4: CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

Game 5: ENGLISH CRICKET (2 players only)

This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit outer single and double segment is credited to player 1’s point total.

For example, if player 2 throws an outer 20, a single bullseye, and an outer 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1’s point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2’s needed total of 9 bullseyes. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.

Game 6: ADVANCED CRICKET

This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18,17,16,15 and bullseye) by using only triples and doubles!

In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.

Game 7: SHOOTER

This challenging game tests the players ability to “group together” darts within a segment du- ring each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round – indicated by a flashing number in the display.

Single	1 Point
Double	2 Points
Triple	3 Points
Single Bullseye	4 Points
Double Bull's Eye (Inner Bull)	4 Points
Single Bull (Outer-Bull)	2 Points

The player with the highest score at the end of the round wins.

Game 8: BIG SIX

This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game “HORSE”; however, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first.

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing SELECT button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life.

After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the single 6 that player 1 missed – and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “Double Bullseye” or “triple 20”. The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.

Note: The number of „lives“ can be selected using the SELECT key.

Game 9: OVERS

The object of this game is to simply score higher (“over”) than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button.

When a player fails to score “over” their previous three-dart total, they will lose one life. When a player “equals” the previous three dart total, a life will also be lost. The screen on the right will light off once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

Game 10: UNDERS

This game is the opposite of “Overs”. Players must score less (“Under”) than their own previous three-dart total.

The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score.

This will be added at the end of the round when the “START/HOLD” button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

Game 11: COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected.

Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

Game 12: HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds.

Game 13: ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence.

The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit.

The display will then indicate the next segment you should shoot for.

There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

- ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1
- ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15

Game 14: KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game.

Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game.

Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only "Kill" opponents by scoring doubles in their number segment.

Game 15: DOUBLE DOWN

Each player starts with a score of 40. The goal is to score as many hits as possible in the active segment in each round.

Round 1: The player must throw on the 15 segment. If this fails, the current score (here: 40 points) is halved. However, if you have been successful, the total sum achieved is added to the current score.

In the next round, the 16th segment is selected and all points scored are added to the new total. If they fail, the total number of points is halved. Each player throws at the numbers in the order shown in the graph below. The LED display also shows the segment to be hit. The player with the most points is the winner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double ↑ ↑ Any Triple

Game 16: FORTY ONE

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the display.

Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). This “41” round adds an extra level of difficulty to the game.

Remember, a player’s score is cut in half if not successful, so the “41” round presents quite a challenge!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

↑
↑
↑
 Any Double Any Triple Exactly 41

Spiel 17: ALL FIVES

All segments are active, so the whole dartboard is used in this game.

In each round (3 darts) each player must achieve a total score divisible by 5. Each „5“ counts as 1 point. Example: In a run of 25 (10, 10, 5), the player gets 5 points for his score, because $25/5 = 5$.

If a player achieves a total score (3 rolls) that is not divisible by „5“, no points are awarded. The last dart of a round must be thrown into a countable segment.

If this dart lands outside the segment ring (catch ring area) or misses the dartboard completely, the player does not receive any points either. Not even if the previous two throws result in a number that could be divided by 5.

This prevents a voluntary „tanking“ in order not to endanger the two good first throws. The first player with a total of 51 „Fives“ is the winner. The LED display always shows the current score.

Game 18: SHANGHAI

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1
- SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5
- SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10
- SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15

In addition, Super Shanghai is more difficult. The game is only 7 rounds. This rule is similar as described above except that specific targets need to be hit in 3 darts, or the score will become zero.

Adjustable difficulty levels:

- SUPER SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1, ends at segment 7. Specific targets are 3 and 5.
- SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5, ends at segment 11. Specific targets are 7 and 9.
- SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10, ends at segment 16. Specific targets are 12 and 14.
- SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15, ends at segment 25. Specific targets are 17 and 19.

Game 19: GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18. The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a complete that hole with 1 "stroke."

Note: Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!

Game 20: FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field."

This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram).

The First player to "score" is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order.

So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20(Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20 (Triangle) ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.

Game 21: BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." Inning 1 will use segment 1 and so on. Player needs to hit the specific segment to run. The field is laid out as shown in the diagram. Once player runs to home base, he/she scores 1 point. Segment Results:

Segment	Result
Single segment	"Single - 1 Base (One field)
Double segment	"Double" - 2 Bases (Two fields)
Triple segment	"Triple" - 3 Bases (Three fields)
Bull's Eye	"Home Run (can only be tried with the 3rd dart in each round)

The object of the game is to score as many points as possible each inning. The player with the highest point at the end of the game is the winner. Adjustable Difficulty Settings for BASEBALL include 6 rounds and 9 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of round it takes to win the game.

Game 22: STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right?

What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle.

The four hurdles are found at the following places: (Hit the appointed segment to pass the hurdles)

1. Fence:	Triple 13	3. Fence:	Triple 8
2. Fence:	Triple 17	4. Fence:	Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

Game 23: BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your “alley” by either throwing dart or manually pressing Diagram segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or “pins.” Each specific segment in your “alley” is worth a given pin total:

Segment	Score
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

There are several rules for this game as follows:

- A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The game includes 10 rounds. The highest score is the winner.
- You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round). The second hit will count as zero points. Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.
- You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.
- If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hits any segment, you will score 10 pins (point) for this round.
- If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hits the Double, this round will only score 9 points.
- If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hits a Double segment, you will score 19 points total.

Game 24: CAR RALLYING

This game is similar to steeplechase except we let you set up your own “race track.” You can set up as many obstacles as you wish.

Before the game starts, the display will prompt you to select the course (“SEL”). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race.

The display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1.

Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.

Game 25: SHOVE A PENNY

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next.

If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

Game 26: NINE-DART CENTURY

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively.

Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

Game 27: GREEN VS. RED (2 players only)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red."

Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clock-wise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for).

Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

Game 28: GOLD HUNTING

The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. The player who reaches to selected total gold required first is the winner.

Game 29: CASINO A - FLUSH

This is about risking points to beat your opponent. The total score (260/310/360/410/460/510/560) is freely selectable by SELECT.

The dartboard indicates the numbers to be hit. The bet „bet“ is 10 points. At the beginning of each round, each player can increase his bet to 20, 30, 40 ... 90 points.

To change the „bet“, press the BOUNCE OUT button at the beginning of each round. The new bet is shown on the display („b20“ = bet of 20 points). The bet automatically falls back to 10 points for each new round.

In order to cash in your bet, you must hit the specified number.

- If the first roll hits a single segment („push“), no points are scored. If the first roll hits in the given double or triple segment, the bet is counted single or double.
- For the remaining 2 darts, the bet (hits in the segment: single, double, triple) is counted single, double or triple. The segment scoring display lists the successful numbers.
- Missed dice (outside the countable segment) cost the predicted bet (each round: new bet selectable!). The first player to receive the total points wins the game.

Game 30: CASINO B - STRAIGHT

Another casino variant. The goal here is also to be the first to reach the specified total points. This can be selected by pressing the SELECT button. The dartboard indicates the numbers to be hit. The bet „bet“ is 10 points. At the beginning of each round, each player can increase his bet to 20, 30, 40 ... 90 points.

To change the „bet“, you can press the BOUNCE OUT button at the beginning of each round. The new bet is shown on the display („b20“ = bet of 20 points). The bet automatically falls back to 10 points for each new round.

In order to cash in the bet, the specified number must be hit. If the first roll hits a single segment („push“), no points are scored. If the first roll hits in the given double or triple segment, the bet is counted single or double.

At this point, another element of the game is revealed: Instead of throwing at the same segment again and again within a round, the sequence (throwing) should extend over the entire disc.

Example:

- If the display says to hit segment 1, the player tries to hit segment 1. Followed by a hit on the Bull's Eye and one in segment 19. The score display shows that segment after each throw.
- For the remaining 2 darts the stake (hits in the segment: single, double, triple) is counted single, double or triple. The display shows the successful numbers. Missed throws (outside the countable segment) cost the predicted bet (every run- de new bet selectable!). The first player to reach the total score wins the game.

Game 31: CASINO C - 3-STAR

This version of Casino is very difficult, as you need to score at least 3 hits in the active segment during each round to score points. Again, the object of the game is to be the first player to reach the designated point total. Note: you can adjust the end-game point total.

Only the segments 15 through 20 and bullseye are active in this game. The segment scoring display will be lit at the start of each round. The default "bet" is 10 points. However, each player can increase his bet at the start of each round to 20, 30, 40 ... 90 points.

Players usually wager high when a number appears they are confident in hitting. To change your bet (at start of a round), press the BOUNCE OUT button. Your new bet will be indicated in the display (for example, "b20" will appear to indicate a bet of 20 points). The bet will automatically revert to 10 points at the start of each round.

To "cash in" on your bet, you need to hit an active segment (15 - 20 and bullseye) 3 times or score a triple "opens" the segment for scoring and that player receives 3 times the value of his bet. Doubles and triples count as 2 and 3 hits respectively. Failing to hit a segment 3 times forces that player to lose the value of his bet. Also, hits within segments are not carried over to the next round. The first player to reach the designated point total is the winner.

Game 32: ELIMINATION

The object of the game is to "Eliminate" your opponents. The rules are very simple. Each player must score higher total points with 3 darts than the opponent before them. Each player starts with 3 lives. If the player fails to score higher total points than the previous opponents score, they lose one life. Tie scores will also result in a lost life. The winner is the last player with lives remaining. Note: you can adjust number of lives.

Game 33: HORSESHOES

This game is played by at least two players. Only the 20-segment and the 3-segment, which represent the „horseshoe pits“, are included.

Player 1 throws at the 20 segment and player 2 must throw into the 3 segment. The points are collected per round. The winner is the first player to score 15 points.

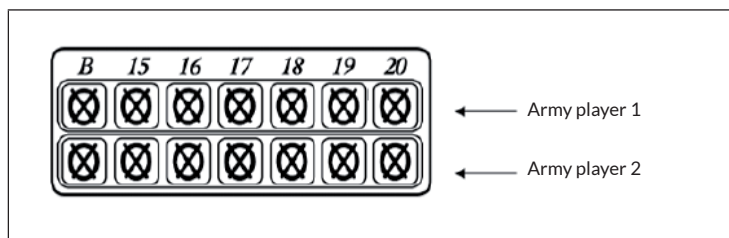
TRIPLE field	3 Points
DOUBLE field	2 Points
INNER SINGLE segment	1 Point
OUTER SINGLE segment	0 Points

Game 34: WARFARE

In this 2-player game, the dartboard is a battleground divided into two halves. The first player to hit all of the opposing segments (armies) wins the game. Segments do not have to be hit in order.

Player 1 is the “TOP” army and shoots darts at the bottom sections of the board. Player 1 needs to hit bottom segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8)

Player 2 is the “BOTTOM” army and shoots for the top section of the dartboard Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13)

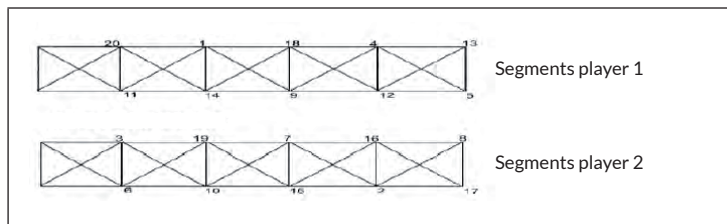


Adjustable difficulty settings are as follows:

- **BATTLEGROUND DOUBLES:** Players shoot for double segments only to eliminate opponent's armies
- **BATTLEGROUND TRIPLES:** Players shoot for triple segments only to eliminate opponent's armies

Battleground with generals:

This variation of the game includes one more obstacle to accomplish. Players must capture the “general” after all segments (armies) have been hit to win the game. One hit on the bullseye will capture the general. Hits to the bullseye will not count if all segments are not first closed.



The top cricket scoring display on the dartboard shows player 1’s army segments. Player 2’s army segments are in the second row. Each time a segment is hit, the corresponding light will shut off. Follow the scoreboard map on the next page to keep track of which segments you need to hit to win.

Game 36: PAINTBALL

This game is similar to “Battleground” except there is an alternative way to win the battle other than just hitting the opposing teams’ armies segments. As in the real game of paintball, players can also capture the opposing team’s flag to win the game.

To capture the flag, the double bullseye must be hit 3 times to capture the opposing teams’ flag! Single bullseye will not count towards the 3 needed to capture the flag. Double bullseyes do not have to be scored in the same round and will be tallied during the game. First player to either capture the flag or eliminate the opposing army is the winner.

Adjustable difficulty settings:

- Paintball Doubles Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit double ringed segments to eliminate armies.
- Paintball Triples Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit triple ringed segments to eliminate armies.

Game 37: FOX HUNT

This is a very challenging 2-player game that is best suited for players of advanced skill. One player will play the role of the cat and the other will be the mouse. The object of the game is for the mouse to get back to his hole before being caught by the cat. The mouse starts first from the “20” segment and proceeds counter-clockwise around the dartboard by hitting first the double segment and then the single of each segment.

The cat starts back at the “18” segment and proceeds counter clockwise around the dartboard to catch the mouse by hitting doubles only of each segment. If the mouse makes it all the way around the board back to the double 20, the mouse wins the game.

If the cat hits the double segment that the mouse is on, the cat has caught the mouse and has won the game.

Game 38: TIC-TAC TOE

Using the specified dartboard segments, the object of the game is to close out numbers to gain an X or an O. Traditional tic-tac-toe rules apply. Three X's or O's in a row horizontally, diagonally, or vertically will win the game.

In order to place an X or O in one of the boxes, a player needs to score 3 times within that segment. (Double and triple rings count) (B is the Bullseye) The number of hits on each segment will be displayed on the screen.

One hit to the segment will show “\” Two hits will show “X” A closed segment will display either an “ ” or “O” depending on which player is scoring. Use the map below as a guide during play.

12	20	18
11	B	6
7	3	2
B = Bullseye		

TROUBLESHOOTING

No power?

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores?

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode. Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys?

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Broken-off dart tips?

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole.

DISPOSAL CONSIDERATIONS



If there is a legal regulation for the disposal of electrical and electronic devices in your country, this symbol on the product or on the packaging indicates that this product must not be disposed of with household waste. Instead, it must be taken to a collection point for the recycling of electrical and electronic equipment. By disposing of it in accordance with the rules, you are protecting the environment and the health of your fellow human beings from negative consequences. For information about the recycling and disposal of this product, please contact your local authority or your household waste disposal service.

MANUFACTURER & IMPORTER (UK)

Manufacturer:

Chal-Tec GmbH, Wallstrasse 16, 10179 Berlin, Germany.

Importer for Great Britain:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Chère cliente, cher client,

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel appareil. Veuillez lire attentivement et respecter les instructions de ce mode d'emploi afin d'éviter d'éventuels dommages. Nous ne saurions être tenus pour responsables des dommages dus au non-respect des consignes et à la mauvaise utilisation de l'appareil. Scannez le QR-Code pour obtenir la dernière version du mode d'emploi et des informations supplémentaires concernant le produit.



SOMMAIRE

Consignes de sécurité	66
Montage	67
Le Dartboard	69
Fonctionnement général	70
Liste des jeux	72
Règles des jeux	73
Résolution des problèmes	92
Conseils pour le recyclage	93
Fabricant et importateur (UK)	93

FICHE TECHNIQUE

Numéro d'article	10030658, 10030659
Alimentation électrique	9V DC, 500 mA (alimentation à découpage 100-240 V, 50 Hz)
Dimensions (LxHxP)	513 x 572 x 65mm
Contenu de la livraison	<ul style="list-style-type: none"> • Cible électronique de fléchettes • Mode d'emploi et règles du jeu • 12 fléchettes (en pièce détachée) • 30 pointes de fléchette • 2x vis et cheville • Bloc d'alimentation

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce mode d'emploi sert à vous familiariser aux fonctions de ce produit. Conservez-le bien afin de pouvoir vous y référer à tout moment.
- L'achat de ce produit donne droit à une garantie de deux ans en cas de défectuosité de l'appareil sous réserve d'une utilisation appropriée de celui-ci.
- Veiller à utiliser le produit conformément à l'usage pour lequel il a été conçu. Une mauvaise utilisation est susceptible d'endommager le produit ou son environnement.
- Tout démontage ou toute modification de l'appareil porte atteinte à la sécurité du produit. Attention aux risques de blessure !
- Ne jamais ouvrir le produit de son propre chef et ne jamais le réparer soi-même !
- Manipuler le produit avec précaution. Les chocs, les coups ou les chutes - même de faible hauteur - peuvent endommager l'appareil.
- Ne pas exposer le produit à l'humidité ou à une chaleur extrême.
- Ne pas introduire d'objets métalliques dans cet appareil.
- Ne pas poser d'objets lourds sur l'appareil.
- Nettoyer l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
- Ne pas obstruer les ouvertures d'aération.
- Utiliser uniquement les accessoires recommandés par le fabricant ou par une entreprise spécialisée et qualifiée.
- Toute ouverture non autorisée de l'appareil entraîne l'annulation de la garantie.

Adaptateur secteur

- Utiliser l'adaptateur fourni uniquement en combinaison avec la cible de fléchettes. S'il est endommagé de quelque manière, utiliser un adaptateur secteur de même type à se procurer auprès d'une entreprise spécialisée ou du fabricant.
- L'adaptateur secteur doit uniquement être utilisé en intérieur.
- Tenir l'adaptateur secteur à l'écart de l'humidité et des chaleurs extrêmes.
- Toujours débrancher le bloc d'alimentation de la prise avant de débrancher l'adaptateur de la cible de fléchettes.
- Remplacer impérativement le bloc d'alimentation s'il est endommagé.

Petits objets / éléments d'emballage



MIDE EN GARDE

Risque d'étouffement ! Tenir les petits objets (par exemple les vis et le matériel d'assemblage, les cartes mémoire) et le matériel d'emballage hors de la portée des enfants pour éviter qu'ils ne les avalent. Empêcher les enfants de jouer avec les films de protection.

Transport de l'appareil

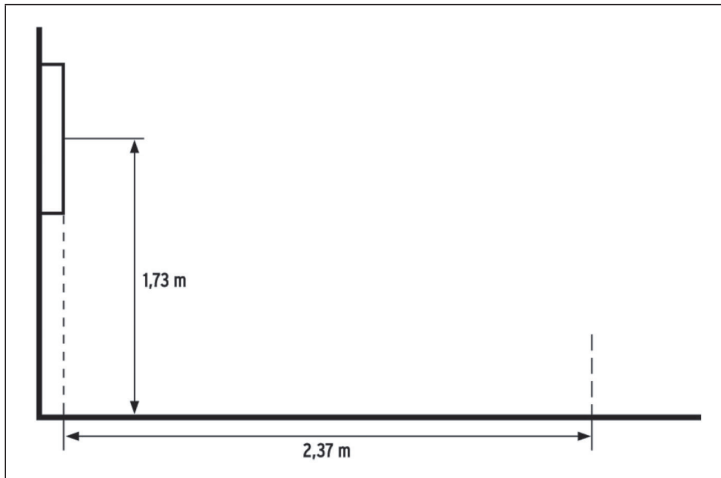
Conserver l'emballage d'origine. Pour garantir une protection suffisante de l'appareil pendant son transport, emballer l'appareil dans son emballage d'origine.

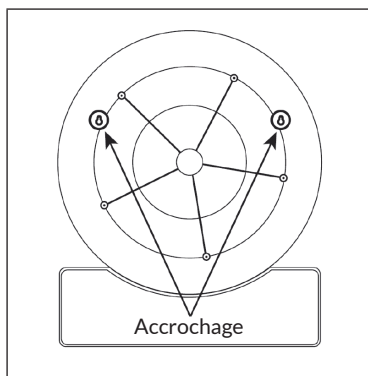
Nettoyage en surface de l'appareil

Ne pas utiliser de liquides volatiles comme ceux contenus dans les bombes insecticides. Une pression trop importante exercée sur la surface de l'appareil pendant le nettoyage peut l'endommager. Éviter le contact prolongé du caoutchouc ou du plastique avec l'appareil. Utiliser un chiffon sec.

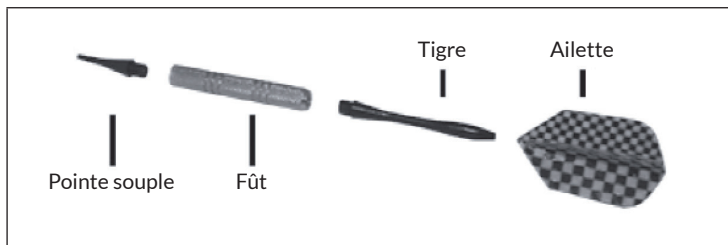
MONTAGE

Choisir un endroit où il est possible d'accrocher la cible de fléchettes en respectant le schéma suivant. La distance du joueur par rapport à la cible doit être de 2,37 m. La hauteur du Bullseye (le centre de la cible) doit être de 1,73 m.

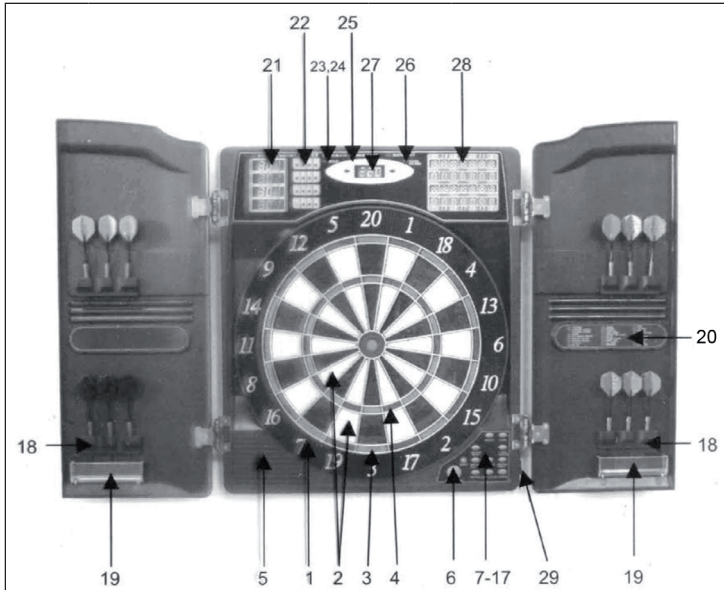




Assembler chacune des fléchettes comme suit :



LE DARTBOARD



1	Catch Ring	21	Affichage des scores
2	Singles	22	Affichage des joueurs
3	Doubles	23	Voyant Hold
4	Triples	24	Voyant Double In
5	Enceintes	25	Voyant Double Out
6	Start/Hold	26	Voyant Master Out
7-17	Boutons de commande	27	Affichage du score temporaire
18	Support de la cible	28	Affichage du score Cricket
19	Tiroir de rangement	29	DC IN
20	Menu du jeu		

FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

Power

Allumer l'appareil en appuyant sur le bouton POWER dans le coin inférieur droit après avoir branché le bloc d'alimentation sur une prise.

Touches de commande

GAME GUARD	Appuyer sur cette touche pour activer le Game Guard. Cette fonction sert à « verrouiller » toutes les touches ainsi que la surface de la cible pour que les prochaines fléchettes n'influencent pas le jeu, et donc ne soit prises en compte. Appuyer de nouveau pour désactiver.
BOUNCE OUT	Si une fléchette qui n'est pas restée accrochée à la cible (bounce-out) n'est pas comptabilisée, appuyer sur BOUNCE OUT.
DART-OUT/SCORE	La fonction Dart-Out n'est activable que pour les jeux en « - 01 ». Appuyer sur cette touche en cas de score inférieur à 160 pour obtenir une proposition de trois lancers permettant de gagner la partie. (les doubles et les triples s'affichent avec deux ou trois traits, par exemple « ///15 ».) Appuyer sur SCORE pour afficher le score actuel.
SOUND	Appuyer plusieurs fois pour régler le volume.
DOUBLE/MISS	Double : pour les jeux en « - 01 », permet d'activer Double In/Double/Out/ Master Out.
	Miss : enregistrer un lancer raté (quand une fléchette passe à côté de la cible)
PLAYER/PAGE	Appuyer plusieurs fois sur cette touche pour entrer le nombre de joueurs. Pendant la partie : permet de passer en revue les joueurs pour visualiser chaque score.
GAME	Appuyer plusieurs fois sur cette touche pour passer en revue la liste des jeux.
SELECT	Appuyer plusieurs fois sur cette touche pour sélectionner un des jeux.
RESET	Réinitialiser les valeurs.
CYBERMATCH	Jouer contre l'ordinateur en cybermatch. Sélectionner le niveau de difficulté (de C1 = pro à C5 = débutant) et appuyer sur START.

Exemple

- Appuyer sur POWER pour allumer l'appareil. L'appareil est prêt une fois l'auto-analyse effectuée.
- Appuyer plusieurs fois sur GAME pour sélectionner le jeu souhaité.
- Optionnel : appuyer sur DOUBLE pour activer Double in/Double/Out/Master out
- Appuyer sur PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs ou CYBERMATCH pour jouer contre l'ordinateur.

Équipe

Il est également possible de jouer en équipe pour un total de 16 joueurs au maximum. Pour cela, appuyer sur la touche PLAYER jusqu'à ce que « t » s'affiche devant le nombre. Exemple

Exemple		
t 2-2	2 équipes, 4 joueurs	Équipe 1: joueurs 1&3 Équipe 2: joueurs 2&4
t 3-3	3 équipes, 6 joueurs	Équipe 1: joueurs 1&4 Équipe 2: joueurs 2&5 Équipe 3: joueurs 3&6
t 4-4	4 équipes, 8 joueurs	Équipe 1: joueurs 1&5 Équipe 2: joueurs 2&6 Équipe 3: joueurs 3&7 Équipe 4: joueurs 4&8

- Appuyer sur START pour commencer.
- Effectuer un lancer. Lorsque trois fléchettes ont atteint la cible, il est possible de les retirer sans modifier par le geste la comptabilisation des points. Appuyer sur START pour passer au tour du joueur suivant. Le joueur est appelé par les enceintes et affiché avec le voyant lumineux correspondant.

LISTE DES JEUX

N°	Jeu	N°	Jeu
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOWn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

RÈGLES DES JEUX

Jeu 1: 301

Le but de ce jeu est faire descendre son score de départ à zéro (appuyer sur Select pour choisir le score de départ) par exemple un score de 301 ou 601. Chaque tour est composé de trois lancers. Les points obtenus sont à chaque fois soustraits du score. Le vainqueur est celui qui atteint le premier exactement la valeur zéro.

Si un joueur obtient un score supérieur à celui qu'il doit effectuer dans le cas d'un décompte exact à zéro, son tour est qualifié de « Bust ». Le joueur se voit alors attribuer de nouveau le score qui était le sien au début de son tour.

Il est possible de sélectionner différentes variantes de jeu. Ces options s'affichent sur pression de la touche « DOUBLE ». DOUBLE OUT est la variante la plus fréquemment usitée. L'écran affiche les paramètres actuels.

- Double In – Le décompte du score commence uniquement lorsque le joueur touche n'importe quel champ double.
- Double Out – Ici, le joueur doit toucher un champ double pour terminer la partie.
- Double In & Double Out – Pour démarrer ou terminer le décompte, il est toujours impératif de toucher un champ double. Soit au début ou à la fin d'un tour.
- Master Out – Pour terminer le jeu, il est nécessaire de toucher un champ double ou triple.
- Dart-Out (seulement pour les jeux en « 01 ») : si le décompte fait passer le score sous la barre des 160 points, le « Conseil de lancer » s'active automatiquement. Le joueur peut voir s'afficher un conseil de lancer en actionnant la touche DART OUT, afin d'atteindre exactement le score de zéro. Les doubles et les triples s'affichent respectivement avec deux et trois barres qui s'illuminent à gauche du score à atteindre (ACTUAL SCORE).

Jeu 2: CRICKET

Ceci est un jeu stratégique tant pour les joueurs expérimentés que pour les débutants. Le joueur peut sélectionner/toucher le nombre de son choix et forcer ainsi l'adversaire à avoir moins de possibilités de toucher des numéros. Le but est de toucher le maximum de numéros en premier pour les « verrouiller » (« close ») avant que l'adversaire n'atteigne un plus grand score.

Au Cricket, seuls les numéros entre 15 et 20 sont utilisés ainsi que le Bull's Eye (intérieur/ extérieur). Chaque joueur doit toucher trois fois un numéro pour le « verrouiller » (CLOSE). Dès qu'un joueur a « verrouillé » un numéro, chaque lancer atteignant ce numéro ajoutera le nombre de points correspondant au score du joueur. Lorsque tous les joueurs ont « verrouillé » le numéro, il n'est plus possible de marquer des points avec ce numéro. Les numéros peuvent être « ouverts » ou « verrouillés » dans l'ordre souhaité. L'important est de toucher trois fois le numéro.

Victoire : le premier joueur à « verrouiller » tous les numéros et à présenter le plus grand score remporte la partie. Si un joueur est le premier à « verrouiller » tous les numéros, mais ne présente pas le meilleur score, il peut uniquement continuer à marquer des points dans les numéros « ouverts ». Si ce joueur ne parvient pas à combler son retard de points avant que l'adversaire ne « verrouille » tous les numéros, l'adversaire est alors le vainqueur. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les numéros soient « verrouillés ».

Variante: NO-SCORE CRICKET:

(Appuyer sur la touche SELECT si Cricket s'affiche à l'écran.) Dans cette variante, les règles de base du Cricket sont maintenues, sauf qu'il n'est pas possible de marquer des points. Ici, le but est de « verrouiller » tous les numéros (15-20 et le Bull's Eye) le plus rapidement possible.

Remarque : No-Score-Cricket est automatiquement activé si la partie est jouée par un seul joueur, car il n'a alors aucun adversaire dont il pourrait battre le score.

Affichage des scores Cricket (toutes les variantes de Cricket) :

Cette cible de fléchettes utilise un affichage spécial qui permet d'afficher le score pendant une partie de Cricket. L'affichage des scores Cricket affiche traditionnellement les signes X et O pour marquer les points.

Quand Cricket est sélectionné, les signes s'allument et non le tableau d'affichage. Trois lumières s'allument à proximité de chaque numéro (15-20 et Bull's Eye). Quand une zone est touchée, une des lumières s'éteint. Lorsqu'elle a été atteinte trois fois, toutes les lumières s'éteignent. Si une zone double ou triple est touchée, 2 ou 3 barres s'allument sur la gauche de la zone touchée (ACTUALSCORE).

Jeu 3: SCRAM (2 joueurs)

Ce jeu est une variante du Cricket et est composé de deux manches. Dans la manche 1, le premier joueur essaie de « verrouiller » tous les numéros (ce qui signifie : trois lancers réussis dans chaque zone – 15 à 20 et Bull's Eye).

Pendant ce temps, le deuxième joueur essaie de marquer le plus de points possibles dans les zones encore non verrouillées par le joueur 1. La deuxième manche débute quand le joueur 1 a verrouillé toutes les zones.

Lors de la manche 2, les joueurs échangent leur rôle. C'est à présent le joueur 2 qui verrouille toutes les zones tandis que le joueur 1 essaie de marquer des points. Lorsque la manche 2 est terminée, c'est-à-dire lorsque le joueur 2 a verrouillé toutes les zones, la partie s'achève. Le vainqueur est le joueur avec le score le plus élevé.

Jeu 4: CUT-THROAT CRICKET

Ici, les règles classiques du Cricket sont les mêmes à l'exception que lorsqu'un joueur a touché trois fois un numéro, les points qu'il marque par la suite avec ce numéro sont attribués aux autres joueurs (au lieu d'être attribués au lanceur). Le but de cette variante est d'obtenir le score le plus bas.

Jeu 5: ENGLISH CRICKET (2 joueurs)

Cette variante du Cricket comporte également deux manches. Les joueurs ont des objectifs différents à chaque manche. Lors de la manche 1, le joueur 2 essaie d'atteindre le Bull's Eye – le but est d'atteindre 9 fois cette cible pour terminer la manche. Le Double Bull (Bull's eye) compte comme deux lancers réussis. Chaque lancer manquant le Bull's Eye fait marquer des points au joueur 1.

Exemple : si, lors de son tour, le joueur 2 touche le 20, le Single Bull (simple) et le 7, seul un Bull's Eye lui est décompté de son objectif imposé de 9 lancers réussis. Le joueur 1 obtient ainsi 27 points. Le joueur 2 doit toucher exactement le Bull's Eye avec adresse.

Pendant ce temps, lors de la manche 1, le joueur 1 essaie d'atteindre le plus de points possibles. Les doubles et triples valent respectivement double et triple. Pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer au moins 40 points par tour (3 lancers), pour accumuler des points contre le joueur 2. Seuls les points égaux ou supérieurs à 40 sont ajoutés au total de points.

Ainsi, le joueur 1 doit toucher précisément tous les segments lors de cette manche, à l'exception du Bull's Eye.

Tous les lancers réussis du joueur 1 dans le Bull's Eye sont soustraits du score du joueur 2. Si le joueur a touché les 9 Bull's Eye requis, cette manche se termine et les rôles sont intervertis pour la manche 2. Le vainqueur est le joueur possédant le score le plus élevé à l'issue des deux manches.

Jeu 6: ADVANCED CRICKET

Voici une variante plus difficile du Cricket : les numéros des segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 et le Bull's Eye) ne peuvent être verrouillés que si la zone triple ou double sont atteints ! Dans cette variante du jeu, les doubles comptent simple et les triples comptent double.

La valeur du Bull's Eye demeure la même que pour le Cricket classique. Le joueur ayant verrouillé tous les numéros et atteint le score le plus élevé remporte la partie.

Jeu 7: SHOOTER

L'ordinateur assigne arbitrairement aux joueurs les segments à viser. Les segments clignotent à l'écran (à droite de l'affichage ACTUALSCORE). Voici la valeur des points de chaque segment :

Single	1 point
Double	2 points
Triple	3 points
Single Bullseye	4 points
Double Bull's Eye (Inner Bull)	4 points
Single Bull (Outer-Bull)	2 points

Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le score le plus élevé à la fin de la partie.

Jeu 8: BIG SIX

Dans ce jeu, les joueurs mettent leurs adversaires au défi en fixant aléatoirement le numéro à viser.

Avant que le jeu ne débute, les joueurs déterminent leur nombre de vies avec la touche SE- LECT. Un lancer réussi dans le segment simple 6 lance la partie. Cependant, le joueur doit atteindre une fois le 6 pendant son tour (3 lancers) pour « préserver » ses vies.

Une fois que la cible prévue (simple 6) est atteinte, le joueur détermine le prochain lancer/la prochaine cible de l'adversaire.

Si le joueur 1 n'atteint pas le simple 6 au cours de ses trois lancers, le joueur perd une vie de même que la possibilité de choisir le numéro cible de l'adversaire. Ensuite, le joueur 2 peut de nouveau, après avoir atteint le 6, choisir le numéro cible de l'adversaire. Les simples, doubles et triples comptent comme des cibles distinctes.

Le but de ce jeu est de retirer le plus de vies possibles et de rendre le jeu de l'adversaire plus difficile en lui attribuant des numéros cibles difficiles (par exemple le double Bull's Eye ou le triple 20). Le dernier joueur à posséder des vies remporte la partie.

Remarque : la touche qui permet de déterminer le nombre de « vies » est la touche SELECT.

Jeu 9: OVERS

Le but est de toujours battre le score atteint précédemment (total des trois lancers). Avant le début de la partie, il est possible de déterminer le nombre de vies des joueurs avec la touche SELECT.

Si le joueur ne parvient pas à battre le score total de ses trois derniers lancers ou s'il atteint le même score, il perd une vie. Cela est indiqué sur l'écran de droite par une lumière. Le dernier joueur à posséder des vies remporte la partie.

Jeu 10: UNDERS

Ici, le joueur, contrairement au jeu « Overs », doit essayer d'atteindre un score inférieur au score du tour précédent (somme des 3 lancers).

Le jeu débute avec 180 points (score le plus élevé) Dès qu'un joueur ne parvient pas à atteindre un score inférieur au précédent, il perd une vie. Chaque lancer manquant la cible (y compris les Bounce Outs) donne une pénalité supplémentaire de 60 points.

Les points de pénalité sont ajoutés à chaque fin de tour (appuyer sur START/HOLD). Le dernier joueur à posséder des vies remporte la partie.

Jeu 11: COUNT-UP

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre le score déterminé (400, 500...) Le réglage du score à atteindre se fait lors de la sélection de ce jeu.

Les joueurs tentent de marquer le plus de points possible à chaque tour. Les doubles et les triples comptent immédiatement comme tels. Cela signifie qu'un lancer atteignant le triple 20 permet de marquer 60 points. Les points accumulés par chaque joueur s'affichent sur l'écran lumineux.

Jeu 12: HIGH SCORE

Pour remporter la partie, les joueurs doivent atteindre le meilleur score possible en l'espace de trois tours, c'est-à-dire avec 9 lancers. Les doubles et les triples comptent immédiatement comme tels.

Jeu 13: ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur doit toucher les numéros dans l'ordre (1-20 puis le Bull's Eye). Le joueur dispose de trois lancers par tour.

Le premier joueur à toucher tous les numéros dans l'ordre jusqu'à 20 a gagné. L'écran (à droite d'Actualscore) affiche le segment à viser. Le déroulé est indiqué sur l'écran, de sorte que le joueur a toujours connaissance du numéro à viser. Il est possible de choisir parmi différents niveaux de difficulté pour ce jeu en appuyant sur SELECT

Voici l'ordre des lancers :

- ROUND-THE-CLOCK 1 – le jeu débute avec le segment 1 (r01)
- ROUND-THE-CLOCK 5 – le jeu débute avec le segment 5 (r05)
- ROUND-THE-CLOCK 10 – le jeu débute avec le segment 10 (r10)
- ROUND-THE-CLOCK 15 – le jeu débute avec le segment 15 (r15)

De plus, les doubles et les triples touchés comptent comme nombres simples, car ce jeu n'utilise pas ces valeurs.

ROUND-THE-CLOCK Double - Un joueur doit toucher dans l'ordre le double des segments 1 à 20 :

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – le jeu débute avec le double 5 (d05)
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 – le jeu débute avec le double 10 (d10)
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 – le jeu débute avec le double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple - Un joueur doit toucher dans l'ordre le triple des segments 1 à 20 :

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – le jeu débute avec le triple 5 (t05)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – le jeu débute avec le triple 10 (t10)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – le jeu débute avec le triple 15 (t15)

Jeu 14: KILLER

Ce jeu peut se jouer à deux joueurs, cependant il est plus passionnant avec un nombre plus élevé de joueurs. Pour démarrer la partie, chaque joueur doit choisir son numéro en lançant sa fléchette sur la cible. Chaque joueur doit avoir son propre numéro exclusif. L'écran affiche tout d'abord l'indication « SEL » pour chaque joueur. Dès que le joueur a choisi son numéro, le numéro attribué au joueur apparaît à l'écran.

Le but du jeu est de se déclarer « killer » en touchant le segment double de son propre numéro. Une fois cette opération réussie, le joueur reste un « killer » jusqu'à la fin de la partie.

À partir de là, le but est de « tuer » ses adversaires en touchant leur numéro jusqu'à épuisement de leurs vies. Le dernier joueur à posséder encore des vies est le vainqueur.

Dans ce jeu, il n'est pas rare de voir certains joueurs s'allier pour éliminer le joueur supposé meilleur. De plus, le jeu peut se transformer en un défi plus important grâce à la modification de certains paramètres. Trois niveaux de difficulté sont proposés : Double 3, Double 5 et Double 7. Dans ces variantes, il n'est possible de « tuer » les adversaires qu'en touchant le segment double de leur numéro.

Jeu 15: DOUBLE DOWN

Chaque joueur débute avec un score de 40. Le but est de toucher le maximum de segments actifs à chaque tour.

Tour 1 : le joueur doit toucher le segment 15. S'il rate cette cible, son score actuel (ici : 40 points) est divisé de moitié. Cependant, s'il atteint sa cible, la somme atteinte est ajoutée au score actuel.

Au tour suivant, la cible devient le segment 16 et tous les points atteints seront ajoutés au nouveau score. Si la cible est manquée, le score est divisé de moitié. Chaque joueur vise les numéros et dans l'ordre affiché comme dans le tableau ci-dessous. L'écran LED affiche de plus le segment à viser. Le joueur obtenant le plus de points est le vainqueur.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

N'importe quel Double N'importe quel Triple

Jeu 16: FORTY ONE

À part 2 exceptions, les règles de ce jeu sont les même que celles du Double Down. Ici, l'ordre est inversé, du 20 jusqu'au Bull's Eye. Ici aussi, l'écran lumineux affiche en plus le segment à viser.

La deuxième particularité est qu'un tour supplémentaire est ajouté vers la fin de la partie, au cours duquel le joueur essaie d'atteindre exactement le score de 41 avec trois lancers de fléchettes (20, 20, 1 ; 19, 19, 3 ; D10, D10, 1, etc.)

Si le joueur ne parvient pas à atteindre exactement le score de « 41 », son score total est divisé de moitié. Avec ces difficultés supplémentaires, le jeu prend une autre tournure en fin de partie

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

↑
↑
↑
 N'importe quel Double N'importe quel Triple Exactement 41

Jeu 17: ALL FIVES

Ici, tous les segments sont actifs, ainsi la totalité de la cible de fléchettes est utilisée dans ce jeu.

À chaque tour (3 fléchettes), chaque joueur doit atteindre un score total divisible par 5. Chaque « 5 » compte pour 1 point. Exemple : lors d'un tour avec un total de 25 points (10, 10, 5), le joueur obtient un score de 5 points, car $25/5 = 5$.

Si un joueur atteint un score total (3 lancers) non divisible par 5, il ne marque pas de point. La dernière fléchette d'un tour doit toucher un segment permettant de comptabiliser les points. Si la fléchette est lancée en-dehors du cercle des segments (catch ring area) ou si elle ne touche même pas l'appareil, le joueur ne marque aucun point. Cela même si les deux lancers précédents donnent un score divisible par 5.

Cela empêche les lancers volontairement manqués (« tanking ») pour ne pas perdre le bénéfice des deux bons premiers lancers. Le premier joueur à atteindre le score total de 51 « cinq » (« fives ») est le vainqueur. L'écran LED affiche constamment le score actuel.

Jeu 18: SHANGHAI

Chaque joueur lance l'un après l'autre une fléchette sur le numéro 1 jusqu'au 20. Les joueurs commencent par le numéro 1 et lancent 3 fléchettes sur ce segment. Le but est de marquer le plus de points possible avec 3 fléchettes sur le segment en question. Les doubles et les triples comptent comme tels. Le joueur qui obtient le score le plus élevé sur l'ensemble des 20 segments est le vainqueur.

Niveaux de difficulté réglables :

- SHANGHAI 1 – le jeu commence avec le segment 1 (01)
- SHANGHAI 5 – le jeu commence avec le segment 5 (05)
- SHANGHAI 10 – le jeu commence avec le segment 10 (10)
- SHANGHAI 15 – le jeu commence avec le segment 15 (15)

En outre, il est possible de sélectionner l'option « Super Shanghai ». Les règles du jeu sont quasiment identiques que celles décrites ci-dessus. Cependant, ici, il est nécessaire de toucher les champs doubles et triples, lesquels apparaissent sur l'écran LED.

Niveaux de difficulté réglables :

- SUPER SHANGHAI 1 – le jeu commence avec le segment 1 (S01)
- SUPER SHANGHAI 5 – le jeu commence avec le segment 5 (S05)
- SUPER SHANGHAI 10 – le jeu commence avec le segment 10 (S10)
- SUPER SHANGHAI 15 – le jeu commence avec le segment 15 (S15)

Jeu 19: GOLF

Ceci est une version pour fléchettes du golf. Le but est de terminer une manche de 9 à 18 « Trous » avec le score le plus faible possible. Le « parcours » est fait de « trous de Par 3 » (donc Par 27 pour une manche à 9 « trous » et Par 54 pour une manche à 18 « trous »). Les segments utilisés sont les segments 1 à 18, représentant chacun un « trou ». Le joueur doit réussir 3 lancers sur chaque « trou » avec 3 fléchettes pour pouvoir passer au prochain trou. Les lancers sur des cases doubles ou triples sont comptabilisés en conséquence et permettent au joueur de terminer un « trou » en un nombre moindre de tentatives.

Exemple : atteindre le triple sur la première fléchette permet de réaliser un « Eagle » sur ce « trou » et le joueur termine ce trou en un « coup ».

Astuce : « Holes Out » : le joueur effectue ses lancers jusqu'à ce qu'il réussisse à terminer un « trou » (3 lancers réussis dans le même segment). La voix de l'appareil annonce à quel joueur c'est le tour. Il est donc important de bien l'écouter pour ne pas jouer à la place d'un autre joueur. Si le mode silencieux est activé, se référer aux inscriptions de l'écran.

Jeu 20: FOOTBALL

Pour commencer la partie, chaque joueur doit d'abord sélectionner un « terrain de jeu ». On peut le déterminer en jetant une fléchette ou en touchant le segment manuellement.

Chaque joueur peut choisir librement le segment souhaité et commencer le jeu avec celui-ci. Comme cela apparaît sur le graphique, le joueur est alors dirigé au « Score Point » du point de départ jusqu'à l'autre côté de la cible en passant par le Bull's Eye.

Le joueur qui réussit le parcours dans cet ordre est le vainqueur. L'écran LED enregistre les scores en cours et indique le segment prochain à viser.

Exemple : si un joueur s'est décidé pour le segment 20, il commence par un double 20 (« point de départ ») et obtient comme objectif le double 3 (« score point »). L'ensemble du terrain de jeu comprend à présent 11 segments à toucher dans l'ordre. Pour rester sur cet exemple, le joueur doit à présent toucher les segments suivants dans l'ordre :

Point de départ : double 20 -> grand simple 20 -> triple 20 -> petit simple 20 -> Bull simple -> Bull's Eye -> Bull simple -> petit simple 3 -> triple 3 -> grand simple 3 -> score point : double 3

Jeu 21: BASEBALL

Comme dans le vrai baseball, ce jeu comporte 9 « innings ». Chaque joueur lance 3 fléchettes par « Inning ». Le terrain de jeu est réparti entre les segments suivants :

Segment	Résultat
Single Segment	« Single » - 1 base
Double Segment	« Double » - 2 bases
Triple Segment	« Triple » - 3 bases
Bull's Eye	« Home Run » (peut uniquement être tenté avec la troisième fléchette à chaque tour)

Le but du jeu est de faire le plus de « Runs » à chaque « Inning ». Le joueur ayant réalisé le plus de Home Runs à la fin de chaque partie est le vainqueur.

Jeu 22: STEEPLECHASE

Le but de cette course d'obstacles est de remporter la course en finissant premier du « parcours ». La « piste » commence au segment 20 et rejoint le segment 5 dans le sens des aiguilles d'une montre pour se terminer ensuite sur un lancer sur le Bull's Eye.

Cette variante limite la surface à viser. Cela signifie que seul le cercle intérieur des segments doivent être touchés, c'est-à-dire l'espace entre le Bull's Eye et le cercle des triples. Comme dans la course d'obstacles, plusieurs haies se dressent sur le chemin de la victoire.

Voici le positionnement des obstacles (fence) :

1. Fence:	Triple 13	3. Fence:	Triple 8
2. Fence:	Triple 17	4. Fence:	Triple 5

Le premier joueur à parcourir la totalité du parcours (pistes et bullseye) remporte la « course ».

Jeu 23: BOWLING

Ce jeu difficile exige une précision extrême pour pouvoir marquer des points. Le joueur 1 commence la partie. Il doit choisir une « alley » (champ) en lançant une fléchette ou en touchant le segment manuellement (se référer pour cela au graphique).

Lorsque l'« alley » est déterminée, il reste au joueur deux lancers pour marquer des points, ou des « pins ». Chaque segment a une valeur distincte :

Segment	Points
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Ce jeu comporte des règles spécifiques :

- Le score parfait, dans cette version, est 200. La partie comprend 10 tours. Le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé.
- Il n'est pas possible de toucher deux fois le même segment simple au cours d'un « frame » (tour). Sinon, le deuxième lancer n'est pas comptabilisé (0 pins). Astuce : essayer d'atteindre chaque segment simple (extérieur et intérieur) pendant un tour pour obtenir 10 pins.
- Il est possible de marquer 20 pins par « frame » en atteignant deux fois le segment triple.
- Si la première fléchette atteint un double segment, la deuxième de même et la troisième tout autre segment, le score de ce tour est de 10 pins.
- Si la première fléchette atteint un double segment, la deuxième un simple extérieur ou intérieur et la troisième un double, le score de ce tour est de 9 pins.
- Si la première fléchette atteint un double segment, la deuxième un triple et la troisième un double, le score de ce tour est de 19 pins.

Jeu 24: CAR RALLYING

Ce jeu est similaire au « Steeplechase » à ceci près que le joueur décide lui-même de sa « race track » (piste de course).

Il est également possible de choisir un nombre personnalisé de haies sur sa piste de course. En revanche, la « piste de course » doit présenter une longueur de 20 segments. L'abréviation « SEL » incite le joueur à se choisir un champ/segment. Cela se fait soit en lançant une fléchette dans un segment ou en appuyant manuellement dessus.

Remarque : il faut atteindre exactement et précisément son propre segment pour rester dans la « course ». Si le choix du joueur se porte sur le simple 20 intérieur, il lui faut toucher ce simple intérieur avec sa fléchette pendant la course. Lorsque la fléchette touche les segments simples intérieurs, une ligne s'affiche (en bas à gauche) près du numéro touché. De même, lorsque la fléchette touche les segments simples extérieurs, une ligne s'affiche en haut à gauche près du numéro touché.

Le jeu consiste à surmonter des obstacles difficiles, avec des numéros difficiles à atteindre, lors de la course. Qu'importe dans quels segments se trouvent les obstacles. Une fois que la « piste de course » est sélectionnée, le « rallye » peut commencer après appui sur la touche START. Le joueur qui arrive premier du rallye est le vainqueur.

Jeu 25: SHOVE A PENNY

Ici, seuls les numéros 15 à 20 ainsi que le Bull's Eye sont utilisés. Les segments simples comptent 1 point, les doubles 2 et les triples 3 points. Chaque joueur doit toucher les numéros dans l'ordre avec pour objectif de marquer 3 points dans chaque zone pour pouvoir passer au numéro suivant.

Si un joueur marque plus de trois points dans une zone, le surplus de points est attribué au joueur suivant. Le joueur qui parvient à marquer 3 points dans tous les segments (15-20 et Bull) est le vainqueur.

Jeu 26: NINE-DART CENTURY

Dans cette variante, le but est d'atteindre 100 points ou d'approcher au maximum ce score après 3 tours avec 9 fléchettes. Les lancers dans des segments doubles et triples sont comptés double et triple. Si un joueur dépasse le score à atteindre (Bust), c'est-à-dire plus de 100 points, il perd automatiquement la partie.

Si tous les joueurs ont dépassé le score maximal, le vainqueur est celui dont le score est le plus près de 100 points. Si tous les joueurs atteignent 100 points avant l'heure, le vainqueur est le joueur ayant lancé le moins de fléchettes.

Jeu 27: GREEN VS. RED (2 joueurs)

Ce jeu est une course faisant le tour de la cible, où les champs doubles et triples font marquer des points et conduisent à la victoire. Le joueur 1 est « blue », le joueur 2 est « red ». Le joueur 1 vise uniquement les champs doubles et triples bleus et avance dans le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur 2 joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, commence à 20 et vise uniquement les champs doubles et triples rouges. Le score actuel de même que le segment à viser s'affichent sur l'écran.

Seul un double ou triple touché sera comptabilisé par tour. Si aucun de ces segments n'est atteint, aucun point ne sera marqué, cependant le joueur peut passer au champ suivant.

Remarque : tous les lancers réussis sur un double et un triple s'ajoutent au score total. La prudence est de mise, car les mauvais lancers (mauvais champ/champ de l'adversaire) soustraient les points touchés du score total du joueur fautif. Le joueur obtenant le plus de point à la fin de la course est le vainqueur.

Jeu 28: GOLD HUNTING

Ici, il s'agit de trouver et de stocker de l'or (« Gold »). Pour accumuler de l'or, il faut atteindre 50 points, ce qui donne 1 unité d'or. Il est uniquement possible d'accumuler des points en atteignant un score exact de 50 ou 100, 150 (en l'espace d'un tour). Cependant, il n'est pas uniquement possible d'accumuler de l'or par les lancers, mais également en « volant » les autres joueurs qui en possèdent. S'ensuit un va-et-vient non négligeable d'or entre les joueurs. Le joueur qui a accumulé le plus d'or est le vainqueur.

Jeu 29: CASINO A - FLUSH

Dans ce jeu, le but est de risquer des points pour battre l'adversaire. Il est possible de sélectionner librement le score total à atteindre (260/310/360/410/460/510/560) en appuyant sur SELECT.

La cible de fléchettes indique les numéros à viser. La mise « bet » est de 10 points. À chaque tour, chaque joueur peut augmenter sa mise de 20, 30, 40... 90 points.

Pour modifier la mise, appuyer sur la touche BOUNCE OUT au début du tour en question. La nouvelle mise s'affiche sur l'écran (« b20 » = mise de 20 points). La mise de départ est rétablie automatiquement à 10 points au début de chaque tour.

Pour remporter (« cash in ») la mise (« bet »), il faut atteindre le numéro indiqué avec la fléchette.

- Si le premier lancer atteint un segment simple (« push »), aucun point n'est comptabilisé. Si le premier lancer atteint le segment double ou triple indiqué, le joueur remporte une fois ou deux fois la mise.
- Pour les deux fléchettes restantes, le joueur remporte une fois, deux fois ou trois fois la mise (pour des lancers réussis sur les segments : simple, double, triple). L'écran (segment scoring display) liste les numéros qui ont été atteints avec succès.
- Les mauvais lancers (en-dehors des segments indiqués) coûtent au joueur la mise précédemment effectuée (une nouvelle mise est possible à chaque tour !). Le premier joueur à atteindre le score total déterminé à l'avance remporte la partie.

Jeu 30: CASINO B - STRAIGHT

Voici une autre variante du jeu de casino. Ici aussi, le but est d'atteindre le score déterminé à l'avance. Le score à atteindre peut être modifié avec SELECT. La cible de fléchettes indique les numéros à atteindre. La mise de départ « bet » est de 10 points. À chaque début de tour, chaque joueur peut augmenter sa mise de 20, 30, 40... 90 points.

Pour modifier le « bet », appuyer sur la touche BOUNCE OUT au début du tour en question. La nouvelle mise s'affiche à l'écran (« b20 » = mise de 20 points). La mise redescend automatiquement à 10 points au début de chaque tour. Pour remporter (« cash in ») la mise (« bet »), il faut atteindre le numéro indiqué avec la fléchette.

Si le premier lancer atteint un segment simple (« push »), aucun point n'est comptabilisé. Si le premier lancer atteint le segment double ou triple indiqué, le joueur remporte une fois ou deux fois la mise.

À ce moment intervient une autre règle du jeu : au lieu de ne devoir lancer sa fléchette que sur un seul segment pendant le tour, le joueur doit effectuer ses lancers sur différents segments de la cible.

Exemple:

- Si l'écran indique qu'il faut atteindre le segment 1, le joueur essaie de toucher le segment 1 avec sa fléchette. Les cibles suivantes sont par exemple le Bull's Eye et le segment 19. Pour les deux fléchettes restantes, le joueur remporte une fois, deux fois ou trois fois la mise (pour des lancers réussis sur les segments : simple, double, triple). L'écran liste les numéros qui ont été atteints avec succès. Les mauvais lancers (en-dehors des segments indiqués) coûtent au joueur la mise précédemment effectuée (une nouvelle mise est possible à chaque tour!).
- Le premier joueur à atteindre le score total déterminé à l'avance remporte la partie.

Jeu 31: CASINO C - 3-STAR

Pour cette version plus compliquée du casino, il est nécessaire que les 3 lancers at-terrissent dans un segment pris en compte pour marquer des points. Ici aussi, le but est d'atteindre en premier le score déterminé à l'avance. Remarque : le score total à atteindre (260/310/360/410/460/510/560) se sélectionne avec la touche SELECT.

Seuls les segments de 15 à 20 et le Bull's Eye sont utilisés dans ce jeu. L'écran d'affichage des scores s'allume les segments au début de chaque tour. La mise de départ « bet » est de 10 points. À chaque début de tour, chaque joueur peut augmenter sa mise de 20, 30, 40... 90 points.

Pour modifier le « bet », appuyer sur la touche BOUNCE OUT au début du tour en question. La nouvelle mise s'affiche à l'écran (« b20 » = mise de 20 points). La mise redescend automatiquement à 10 points au début de chaque tour.

Pour remporter (« cash in ») la mise (« bet »), il faut atteindre 3 fois le segment pris en compte, ou bien un segment triple pour « démarrer » le comptage des points et tripler la mise. Les doubles et les triples comptent double ou triple. Si un joueur ne réussit pas à atteindre 3 fois cette zone, il perd sa mise. Si un lancer s'effectue en-dehors des segments, les points ne seront pas comptabilisés pour le prochain tour. Le premier joueur à atteindre le score total déterminé est le vainqueur.

Jeu 32: ELIMINATION

Le but du jeu est d'« éliminer » l'adversaire. Les règles sont très simples : chaque joueur doit atteindre un meilleur score que le joueur précédent avec 3 fléchettes. Au début de la partie, chaque joueur a 3 vies. Si un joueur ne parvient pas à battre le score du joueur précédent, il perd une vie. Le dernier joueur à posséder une vie est le vainqueur.

Jeu 33: HORSESHOES

Ce jeu se joue au moins à deux joueurs. À deux joueurs, seuls les segments 20 et 3, qui rep- résentent les « écuries » (horseshoe pits) sont comptabilisés.

Le joueur 1 vise le segment 20 et le joueur 2 le segment 3. Les points sont comptabilisés à chaque tour. Le vainqueur est le joueur qui atteint 15 points.

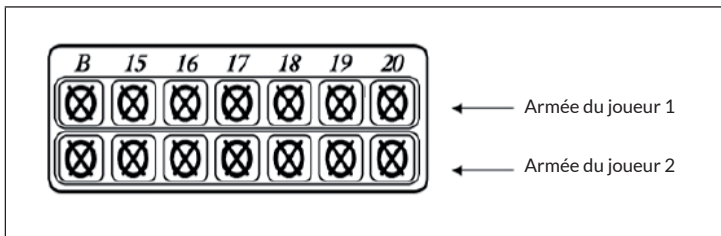
Champ TRIPLE	3 points
Champ DOUBLE	2 points
Segment INNER SINGLE	1 point
Segment OUTER SINGLE	0 point

Jeu 34: WARFARE

Dans ce jeu à deux joueurs, la cible de fléchettes, le « champ de bataille » (Battleground) est divisée en deux. Le premier joueur qui réussit à atteindre tous les segments de l'adversaire (armies/ses armées) gagne la partie. Les différents segments ne doivent pas être touchés dans un ordre précis.

Le joueur 1 possède l'armée « TOP » et lance ses fléchettes sur la partie inférieure de la cible. Le joueur 1 doit toucher les segments suivants : 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 et 8.

Le joueur 2 possède l'armée « BOTTOM » et lance ses fléchettes sur la partie supérieure de la cible. Le joueur 2 doit toucher les segments suivants : 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 et 13.

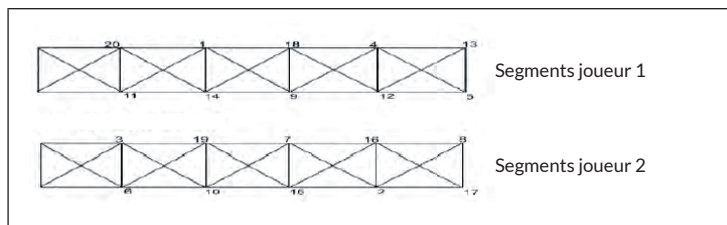


Niveaux de difficulté paramétrables :

- BATTLEGROUND DOUBLES : les joueurs visent les segments doubles pour détruire l'armée adverse.
- BATTLEGROUND TRIPLES : les joueurs visent les segments triples pour détruire l'armée ad- verse.

Variantes avec généraux

Cette variante du jeu propose une mission supplémentaire : une fois l'armée adverse défaite (tous les segments adverses ont été touchés), les joueurs doivent déloger le « général ». Pour déloger le « général », il faut toucher le Bull's eye de sa fléchette. Les lancers sur le Bull's Eye ne comptent pas si tous les autres segments n'ont pas été touchés préalablement.



L'écran d'affichage des scores Cricket affiche les segments d'armée du joueur 1. L'armée du joueur 2 s'affiche sur la deuxième ligne. À chaque fois qu'un segment (armée) est touché, la lumière correspondante s'éteint.

Jeu 36: PAINTBALL

Ce jeu ressemble au jeu « Battleground ». Cependant, ce jeu offre d'autres possibilités pour détruire l'armée adverse que le simple lancer sur un segment. Les joueurs peuvent en effet également capturer le drapeau adverse (Capture-The-Flag) pour remporter la partie.

Pour capturer le drapeau, il faut toucher trois fois le double Bull's Eye. Les lancers dans le Bull's Eye simple ne sont pas comptabilisés. Les lancers dans le Bull's Eye ne doivent pas nécessairement être réalisés dans un même tour, ils s'additionnent sur toute la durée de la partie. Le joueur qui parvient à capturer le drapeau adverse ou à détruire l'armée adverse remporte la partie.

Niveaux de difficulté réglables (la sélection se fait par appui sur la touche SELECT) :

- Paintball double : les joueurs doivent atteindre soit 3 fois le Bull's Eye pour capturer le drapeau soit le segment double pour anéantir l'armée.
- Paintball triple : les joueurs doivent atteindre soit 3 fois le Bull's Eye pour capturer le drapeau soit le segment triple pour anéantir l'armée.

Jeu 37: LE CHAT ET LA SOURIS

Ce jeu à deux joueurs est fait pour les joueurs expérimentés. Lors de ce jeu, un des joueurs joue le rôle du chat et l'autre celui de la souris.

La souris doit essayer de parvenir le plus rapidement possible au trou avant de se faire attraper par le chat. La souris joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, commence au segment 20 et vise tout d'abord le segment double avant de viser les segments simples.

Le chat joue également dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour attraper la souris, mais commence au segment 18 et vise uniquement les champs doubles de chaque segment. Si la souris parvient à faire le tour du tableau et à revenir au segment 20, la souris remporte la partie.

Si cependant le chat touche le champ double de la souris, la souris est attrapée et le chat est le vainqueur.

Jeu 38: TIC-TAC TOE

Avec l'utilisation de segments précis, le but du jeu est de réussir plusieurs fois ses lancers pour obtenir une « croix » X ou un « cercle » O. La règle traditionnelle des « trois coups gagnants » vaut ici :

Trois croix ou cercles en ligne horizontale, diagonale ou verticale permet de gagner la partie. Pour placer une croix ou un cercle, le segment 3 doit être touché trois fois de suite (les doubles et triples sont comptabilisés).

Le nombre de lancers réussis s'affichent à l'écran. Affichage de l'écran : 1 lancer réussi sur le segment s'affiche sous la forme « \ » et 2 lancers sous la forme « X ». Les segments fermés s'affichent soit sous la forme « X » soit « O » en fonction du joueur ayant marqué les points. Les cases sont réparties comme sur le schéma ci-dessous :

12	20	18
11	B	6
7	3	2
B = Bullseye		

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Pas de courant ?

S'assurer que la prise fonctionne correctement et que le bloc d'alimentation est bien branché.

Pas d'affichage des scores ?

La cible de fléchettes est peut-être en mode « Settings » ou le jeu a été mis en pause ? Vérifier si un capteur ou des touches de commande sont bloqués.

Capteur bloqué ?

Bouger avec précaution les capteurs bloqués à l'aide de la fléchette accrochée à la cible ou avec les doigts. En règle générale, les capteurs de même que les touches de fonction se débloquent aisément en forçant légèrement.

Pointe de fléchette cassée ?

Les pointes souples sont définitivement plus sécurisantes, mais elles n'ont pas une durée de vie infinie. À l'aide d'une pincette, retirer avec précaution le bout des pointes cassées qui sont restées coincées dans la cible.

CONSEILS POUR LE RECYCLAGE



S'il existe une réglementation pour l'élimination ou le recyclage des appareils électriques et électroniques dans votre pays, ce symbole sur le produit ou sur l'emballage indique que cet appareil ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un point de collecte pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. La mise au rebut conforme aux règles protège l'environnement et la santé de vos semblables des conséquences négatives. Pour plus d'informations sur le recyclage et l'élimination de ce produit, veuillez contacter votre autorité locale ou votre service de recyclage des déchets ménagers.

FABRICANT ET IMPORTATEUR (UK)

Fabricant :

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Allemagne.

Importateur pour la Grande Bretagne :

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Estimado cliente,

Le felicitamos por la adquisición de este producto. Lea atentamente las siguientes instrucciones y sígalas para evitar posibles daños. No asumimos ninguna responsabilidad por los daños causados por el incumplimiento de las instrucciones y el uso inadecuado. Escanee el siguiente código QR para obtener acceso a la última guía del usuario y más información sobre el producto.



ÍNDICE

Indicaciones de seguridad	96
Montaje	97
El tablero de dardos	99
Funcionamiento general	100
Lista de los juegos	102
Instrucciones del juego	103
Eliminación de errores	122
Indicaciones sobre la retirada del aparato	123
Fabricante e importador (Reino Unido)	123

DATOS TÉCNICOS

Número de artículo	10030658, 10030659
Alimentación eléctrica	9V DC, 500mA (suministro eléctrico 100-240V, 50Hz)
Medidas (A x L x A)	513 x 572 x 65mm
Alcance de suministro	<ul style="list-style-type: none"> • Una diana eléctrica • Un manual y las instrucciones del juego • 12 Dardos (suministrados por piezas) • 30 Puntas blandas (soft tip) • 2 x tornillo, 2 x enchufe de pared • Adaptador de corriente

INDICACIONES DE SEGURIDAD

- Este manual tiene el fin de familiarizarle con el funcionamiento de ese producto. Guarde el manual cuidadosamente para poder consultarlo en caso de necesidad.
- El aparato cuenta con dos años de garantía por defecto en caso de uso correcto.
- Solamente utilice el producto para su fin diseñado. Cualquier uso de manera diferente puede dañar el producto o causar daños personales y/o materiales.
- Desmontar o manipular el producto compromete la seguridad del producto. ¡Atención, riesgo de lesiones!
- Ni arbitrariamente abre el producto ni realice reparaciones en el producto a su mismo.
- Trate el producto con esmero. Puede ser dañado por golpeteos, golpes o la caída de alturas bajas.
- Mantenga el producto alejado de humedad y de calor extremo. Ese producto está diseñado para el uso doméstico en zonas cerradas.
- Nunca deje caer objetos de metal en el aparato.
- No coloque objetos pesados encima del aparato.
- Limpie el aparato exclusivamente con un trapo seco.
- Exclusivamente use accesorios recomendados por el fabricante.
- La garantía caduque en caso de influencia externa al aparato.

Adaptador de corriente

- Use el adaptador de corriente suministrado solamente en combinación con la diana. Si el adaptador de corriente suministrado está dañado, debe ser sustituido por un adaptador de corriente idéntico distribuido por el fabricante o el comercio especializado.
- El adaptador de corriente está aprobado para el uso exclusivo en el interior.
- Mantenga el adaptador de corriente alejado de humedad y de calor extrema.
- Siempre desenchufa el adaptador de corriente del enchufe antes de desenchufar el adaptador de la diana.
- Es necesario de reemplazar el adaptador de corriente si el cable de alimentación está dañado.

Objetos pequeños/ Partes del embalaje



ADVERTENCIA

¡Riesgo De Asfixia! Guarde Objetos Pequeños (Tornillos Y Otros Materiales De Montaje, Tarjetas De Memoria) Y Partes Del Embalaje Y Manténgalos Fuera Del Alcance De Los Niños, Para Que No Puedan Ser Tragados. Niños No Deben Jugar Con Lámina.

Transportar el aparato

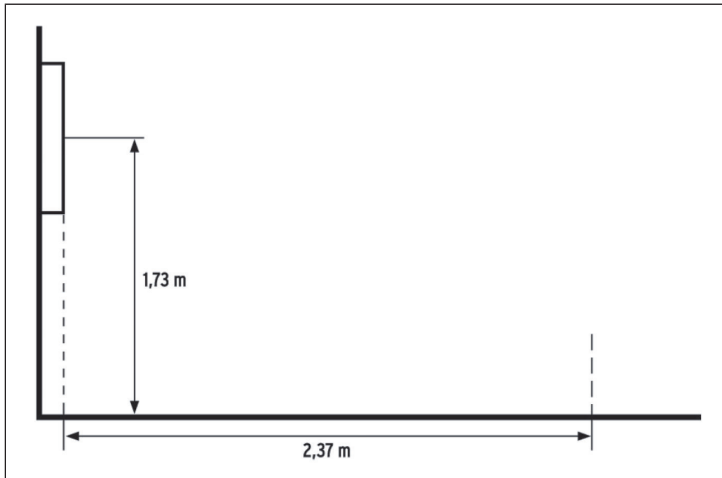
Conserve el embalaje original. Para lograr una protección adecuada mientras transportar el aparato, embálalo en el embalaje original.

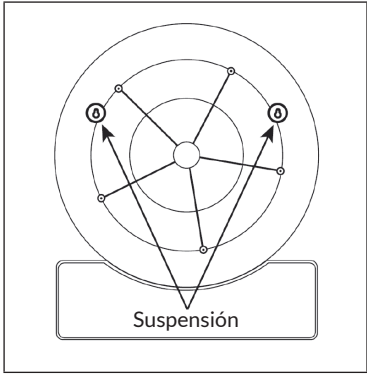
Limpiar las superficies exteriores

No use líquidos volátiles (por ejemplo spray insecticida). Por demasiada presión durante la limpieza la superficie podría ser dañada. Piezas de goma o plástico no deben estar en contacto con el aparato durante un periodo prolongado. Use un trapo limpio y seco para la limpieza del aparato.

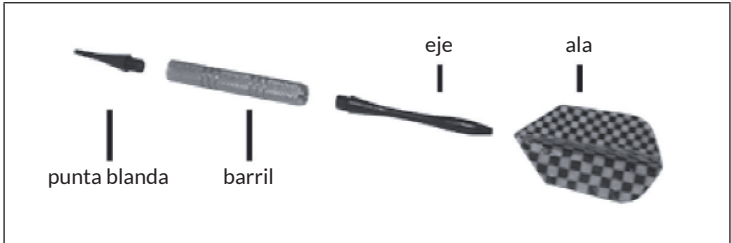
MONTAJE

Elige un lugar adecuado para colgar la diana de la manera mostrada en la imagen. La distancia del jugador a la diana debería estar de 2,37m. El Bullseye (el centro de la diana) debería estar a una altura de 1,73m.

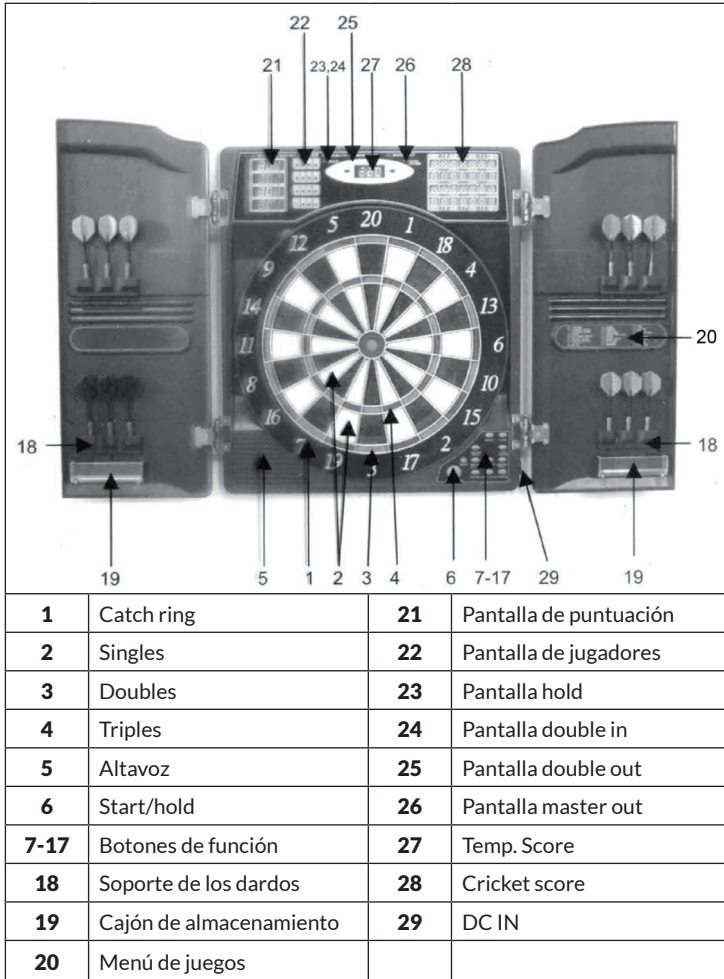




Coloque los dardos:



EL TABLERO DE DARDOS



FUNCIONAMIENTO GENERAL

Encender el aparato

Después de haber conectado el adaptador de corriente con un enchufe, puede encender el aparato con el botón POWER en la esquina inferior derecha.

Botones de función

GAME GUARD	Pulse este botón para activar la función «Game Guard». Esa función «bloquea» todos los botones y la superficie diana para que los siguientes dardos no puedan influir el partido actual. Pulse de nuevo para desactivar la función y poder seguir con el partido.
BOUNCE OUT	Si no quiere que un dardo que no queda estancado (bounce-out) en la diana está considerado, pulse este botón.
DART-OUT/SCORE	La función «Dart-Out» está activada en los «juegos 01». Si tiene una puntuación inferior a 160 puede pulsar este botón para una propuesta como ganar el partido con tres lanzamientos (Doubles y Triples están representadas con dos o tres rayas, por ejemplo «///15»). Pulse SCORE para visualizar la puntuación.
SOUND	Pulse este botón varias veces para ajustar el sonido.
DOUBLE/MISS	Double: Activar «Double In/Double Out/Master Out» en los «juegos 01».
	Miss: Registrar una cinco (si el dardo se encuentra al costado de la diana).
PLAYER/PAGE	Pulse este botón varias veces para establecer el número de los jugadores. Durante el partido: desplazar por los marcadores.
GAME	Pulse este botón varias veces para desplazar por la lista de juegos.
SELECT	Pulse este botón varias veces para seleccionar una variante del juego.
RESET	Restablecer valores.
CYBERMATCH	Puede jugar vía cybermatch contra el ordenador. Seleccione el grado de dificultad (C1=profesional hasta C5=principiante) y pulse el botón START.

Ejemplo

- Pulse el botón POWER para encender el aparato. Después de una autocomprobación corta el aparato está listo para ser usado.
- Pulse el botón GAME varias veces para seleccionar el juego deseado.
- Opcional: Pulse el botón DOUBLE para activar «Double In/ Double Out/ Master Out».
- Pulse el botón PLAYER para establecer el número de los jugadores o el botón CYBERMATCH para jugar contra el ordenador.

Equipo

Si desea puede jugar en equipos con hasta 16 jugadores. Pulse el botón PLAYER hasta la letra «t» está visualizada delante el número.

Ejemplo		
t 2-2	2 equipos, 4 jugadores	Equipo 1: jugadores 1&3 Equipo 2: jugadores 2&4
t 3-3	3 equipos, 6 jugadores	Equipo 1: jugadores 1&4 Equipo 2: jugadores 2&5 Equipo 3: jugadores 3&6
t 4-4	4 equipos, 8 jugadores	Equipo 1: jugadores 1&5 Equipo 2: jugadores 2&6 Equipo 3: jugadores 3&7 Equipo 4: jugadores 4&8

- Pulse el botón START para empezar con el partido.
- Tire el dardo. Cuando tres dardos han golpeado la diana, puede remover los dardos sin influir la puntuación como consecuencia del movimiento. Pulse START para que sea el turno del próximo jugador. El jugador estará anunciado vía el altavoz y la LED correspondiente al jugador será iluminada.

LISTA DE LOS JUEGOS

No.	Juego	No.	Juego
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOWn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Juego 1: 301

En ese juego, la puntuación fijada (pulse SELECT para ajustar la puntuación deseada) por ejemplo 301 o 601 debe ser jugado por abajo. Una vuelta consiste en tres lanzamientos. La puntuación lanzada está restada en cada caso de la puntuación total (por ejemplo 301 o 601).

El ganador del juego es la persona que primeramente llegue al número 0. Si un jugador lanza más que la puntuación necesaria para llegar a 0, esa vuelta está un denominado «Bust». La puntuación está reajustada a la puntuación anterior de la vuelta. Varias variantes del juego estén seleccionable.

Si se presiona la tecla DOUBLE las opciones están elegidas. La opción «DOUBLE OUT» está usada lo más frecuente. La pantalla demuestra las configuraciones actuales.

- Double In – La cuenta atrás de la puntuación empieza no hasta el jugador lanza en cual- quier sector doble.
- Double Out – El jugador debe acertar cualquier casilla DOUBLE para terminar el juego.
- Double In y Double Out – Para la cuenta atrás el jugador siempre debe lanzar en cualquier sector doble al inicio o al final de cada vuelta.
- Master Out – Para terminar el juego un sector doble o triple debe ser directamente golpea- da.
- Dart-Out (Solamente en juegos «01»: Si la puntuación jugada hacia abajo está bajo 160, el «consejero de tiradas» está automáticamente activado. Presionando la tecla DART OUT el ju- gador puede visualizar consejos en la pantalla como llegar a una puntuación de exactamente cero. Dobles y triples estén visualizados con respectivamente dos o tres líneas que se iluminan al lado izquierda de la puntuación obtenida (ACTUALSCORE).

Juego 2: CRICKET

Eso es un juego estratégico así para jugadores avanzados como para principiantes del juego. La puntuación puede ser elegido/lanzado así que el oponente está forzado de tirar una puntuación menos adecuada. La meta del juego es de llegar primeramente a todas las cifras fijadas y así «cerrarlas» antes de que el oponente llega a la puntuación máxima.

En el juego Cricket solamente las cifras 15 hasta incluso 20 y el Bull's Eye (interior/ exterior) están usados. Cada jugador debe tirar en total tres veces en la misma cifra para «cerrarla» (CLOSE). Tan pronto como un jugador ha «cerrado» una cifra, las próximas tiradas en esa cifra estén contados como puntaje. Pero desde el momento en que todos los jugadores han «cerrado» una cifra, las próximas tiradas en esa cifra no más cuentan como puntaje. Puntajes pueden ser «abiertas» y «cerradas» en cualquier orden. Lo que está fundamental es que una cifra está tirada en total tres veces.

Ganar: El ganador es la persona que primeramente «cierre» todas las cifras y que tiene la puntuación la más alta. Si un jugador «cierre» todas las cifras en primer lugar pero no tenga la puntuación la más alta, este jugador solamente puede coleccionar más puntos con las cifras aún «abiertas». Si un jugador no puede completar todos los puntos antes de que el oponente «cierre» todas las cifras, el oponente gana el partido. El juego termina cuando todas las cifras estén «cerradas».

Variante: NO-SCORE CRICKET:

(Pulse la tecla SELECT cuando la pantalla demuestra «Cricket».) Cuentan las mismas reglas como en el juego Cricket, con la excepción que los puntos no cuentan después de «cerrar» una cifra. Por eso, la meta es de «cerrar» todas las cifras (15 – 20 y Bull's Eye) lo más pronto posible.

Anotación: Si hay solamente un jugador No-Score-Cricket está automáticamente activado porque no hay ningún oponente quién podría tener más puntos.

Cricket Scoring Display (todos los variantes del Cricket)

Esa diana usa una pantalla especial para visualizar la puntuación durante un partido de Cricket. La pantalla Cricket Scoring tradicionalmente demuestra los símbolos «X» y «O» para registrar los puntos.

Tan pronto como Cricket está elegido solamente los símbolos (no la pantalla) estén iluminados. Se encuentran respectivamente tres luces dentro de cada cifra (15 – 20 y Bull's Eye). En el momento en que un sector de la diana está tirada, desaparezca una de las luces. Después de tres tiradas en la misma cifra, todas las luces de esa cifra se apagan. Si un sector doble o triple está tirado, dos o tres líneas se iluminan al costado izquierda de la puntuación obtenida (ACTUALSCORE).

Juego 3: SCRAM (2 jugadores)

Este juego es una variante del Cricket y consiste en dos vueltos.

En vuelto 1 jugador 1 intenta de «cerrar» todas las cifras (Valoración: tres lanzamientos en cada sector - 15 - 20 y Bull's Eye).

Al mismo tiempo jugador 2 intenta de obtener los más puntos posibles cuando los cifras ya no estén cerrados por jugador 1. El primer vuelto termina cuando jugador 1 ha «cerrado» todas las cifras.

En vuelto 2 es al revés. Jugador 2 intenta de «cerrar» todas las cifras y jugador 1 intenta hacer los más puntos posibles. El juego termina cuando jugador 2 ha «cerrado» todas las cifras. El ganador es el jugador con la puntuación más alta.

Juego 4: CUT-THROAT CRICKET

Las reglas estándar del Cricket también se aplican aquí, con la excepción de que si un jugador ha golpeado un número tres veces, los puntos anotados se asignan a todos los demás jugadores (en vez del jugador que tira). El objetivo de esta variante es conseguir la puntuación más baja posible.

Juego 5: ENGLISH CRICKET (2 jugadores)

Este variante del Cricket también consiste de dos vueltas. En cada vuelta los jugadores tienen objetivos diferentes.

En vuelta 1 jugador 2 intenta de alcanzar el Bull's Eye. La meta están 9 tiradas en el Bull's Eye para terminar el juego. Double Bull (Bull's Eye) cuenta como dos tiradas. Cada tirada que no alcance al Bull's Eye está abonada a jugador 1. Ejemplo: Si jugador 2 tira a la 20, el Single Bull y la 7 durante su vuelta, el Bull's Eye está restado solamente una vez de las 9 necesarios. Así jugador 1 obtiene 27 puntos. Jugador 2 debe tirar directamente al Bull's Eye.

Mientras tanto, jugador 1 intenta de obtener los más puntos posibles en vuelta 1. Los dobles y triples están contados doblemente o triplemente. Para obtener puntos, jugador 1 debe llegar a por lo menos 40 puntos en cada vuelta (3 tiradas), también para acumular más puntos que jugador 2. Solamente puntos que en total estén más que 40 al final de la vuelta están abonados al importe total.

En esta vuelta jugador 1 puede tirar a todos los sectores menos el Bull's Eye. Si en esa vuelta tira al Bull's Eye, está restado de jugador 2. En el momento que jugador 2 ha tirado 9 veces en el Bull's Eye, la vuelta está terminada y en vuelta 2 los jugadores intercambian sus roles. El ganador del juego es la persona con la puntaje más alta después de dos vueltas.

Juego 6: ADVANCED CRICKET

Una variante del Cricket difícil. Los números de los sectores (20, 19, 18, 17, 16, 15 y Bull's Eye) solamente pueden ser cerrados por un triple o doble. En esa variante del juego los dobles y los triples están contadas doblemente.

El valor del Bull's Eye está igual que en el Cricket estándar. El jugador quién cierre todas las cifras y tiene la puntuación más alta, gana el juego.

Juego 7: SHOOTER

pantalla (a la derecha de la pantalla ACTUALSCORE). Valoración de los sectores individuales:

Single	1 punto
Double	2 puntos
Triple	3 puntos
Single Bullseye	4 puntos
Double Bull's Eye (Inner Bull)	4 puntos
Single Bull (Outer-Bull)	2 puntos

El jugador con la puntuación más alta gana el juego.

Juego 8: BIG SIX

En este juego, los jugadores desafían al oponente fijando aleatoriamente el número a ser gol-peado.

Antes de que el juego pueda comenzar, se usa el botón SELECT para establecer con cuántas vidas se juega. Un hit en Single 6 abre el juego. Sin embargo, el jugador debe golpear la bola 6 una vez dentro de su turno (3 lanzamientos) para «salvar» a sus vidas. Después de que el objetivo actual (Single 6) ha sido alcanzado, el jugador determina la siguiente tirada/objetivo del oponente.

Si el Jugador 1 falla en golpear a Single 6 en sus tres tiros, el jugador 1 pierde una vida y la posibilidad de predecir el número de acierto del oponente. Después, el jugador 2 puede volver a introducir un número de acierto, si tira a la Single 6. Singles, dobles y triples son considerados como un solo gol.

El objetivo de este juego es de desafiar al oponente tantas vidas como sea posible y hacer el juego más difícil estableciendo varios golpes difíciles (por ejemplo, Double Bull's Eye o Triple 20). El jugador que todavía le queda una vida gana el juego.

Anotación: Se puede seleccionar el número de «vidas» pulsando la tecla SELECT.

Juego 9: OVERS

El objetivo es siempre superar la puntuación obtenida anteriormente (la puntuación total de los tres lanzamientos).

Antes de comenzar el juego, el número de vidas se ajusta presionando el botón SELECT. Si el jugador no puede superar su resultado del lanzamiento anterior o logra el mismo resultado, pierde una vida. Esto se indica mediante una luz en la pantalla derecha. El jugador que todavía le queda una vida gana el juego.

Juego 10: UNDERS

En este juego el jugador debe intentar, en contraste con juego 9 «OVERS», de rebajar la puntuación alcanzada anteriormente (resultado de tres lanzamientos). El juego comienza con 180 puntos (el número más alto posible). Si un jugador no logra de superar su puntuación anterior, pierde una vida.

Cualquier lanzamiento que aterrice fuera del objetivo (incluyendo Bounce Outs) será penalizado con 60 puntos extras. Al final de cada vuelta (pulsar START/HOLD) los puntos de penalización se añaden a la puntuación total. El jugador que todavía le queda una vida gana el juego.

Juego 11: COUNT-UP

El objetivo del juego es ser el primer jugador en alcanzar la puntuación especificada (400,500...).

La puntuación de destino se determina cuando se selecciona este juego. Luego, los jugadores intentan anotar tantos puntos como sea posible en cada ronda. Los dobles y triples se expresan inmediatamente como números. Esto significa que si un tiro cae en el Triple 20, el número 60 se muestra. Los puntos acumulados de cada jugador se muestran en la pantalla LED.

Juego 12: HIGH SCORE

Para ganar, un jugador tiene que anotar los más puntos en tres vueltas y con nueve dardos. Los dobles y triples se expresan inmediatamente como números.

Juego 13: ROUND-THE-CLOCK

Cada jugador debe golpear en orden (1 - 20 y el Bull's Eye). Cada jugador tiene tres lanzamientos por turno.

El primer jugador que llega en orden al número 2, gana el juego. La pantalla (a la derecha de Actual Score) muestra qué sector se está encontrando.

La secuencia se indica en la pantalla, de modo que el jugador siempre sabe qué número es el siguiente. Se pueden seleccionar diferentes niveles de dificultad con SELECT para este juego.

Los pasos son los siguientes:

- ROUND-THE-CLOCK 1 – El juego empieza con el sector 1 (r01)
- ROUND-THE-CLOCK 5 – El juego empieza con el sector 5 (r05)
- ROUND-THE-CLOCK 10 – El juego empieza con el sector 10 (r10)
- ROUND-THE-CLOCK 5 – El juego empieza con el sector 15 (r15)

Además, los dobles y triples marcados cuentan como un simple número, ya que este juego no usa una puntuación.

ROUND-THE-CLOCK Double - Un jugador debe lanzar el dardo en el orden de los dobles en cada segmento de 1 a 20 inclusivo:

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – El juego empieza con el doble 5 (d05)
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 – El juego empieza con el sector 10 (d10)
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 – El juego empieza con el sector 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple - Un jugador debe lanzar el dardo en el orden de los triples en cada segmento de 1 a 20 inclusivo:

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – El juego empieza con el triple 5 (t05)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – El juego empieza con el sector 10 (t10)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – El juego empieza con el sector 15 (t15)

Juego 14: KILLER

Este juego puede ser jugado con 2 personas, pero se hará más emocionante con un mayor número de jugadores.

Para comenzar el juego, cada jugador debe lanzar el dardo para elegir su número de objetivo. Cada jugador debe reclamar un número diferente. La pantalla muestra la denominación «SEL» para cada jugador. En cuanto se selecciona un número, en la pantalla aparece el número asignado para el jugador correspondiente. La meta del juego es demostrar de estar un «asesino», pulsando su propio segmento doble del número elegido. Tan pronto como esto tenga éxito, este jugador es el „asesino“ para el resto del juego.

Ahora el objetivo es «matar» al oponente golpeando el doble del propio segmento hasta que se agoten todas las vidas. El último jugador con vida restante es declarado ganador.

No es infrecuente en este juego para que los jugadores individuales se unan para tirar al jugador supuestamente mejor fuera del juego.

Además, el juego puede convertirse en un reto más difícil cambiando algunos ajustes. Hay 3 niveles de dificultad: Doble 3, Doble 5 y Doble 7, donde el jugador sólo puede „matar“ al oponente si el jugador golpea sus segmentos dobles.

Juego 15: DOUBLE DOWN

Cada jugador empieza el juego con una puntuación de 40. Cada jugador comienza con una puntuación de 40, con el objetivo de obtener tantos golpes en el segmento activo como sea posible en cada ronda. Ronda 1: El jugador debe lanzar al segmento 15. Si esto falla, la puntuación actual se reduce a la mitad (aquí: 40 puntos). Sin embargo, en el caso de estar exitoso, el total se sumará a la puntuación actual.

En la siguiente ronda, se juega el segmento 16 y todos los puntos anotados se suman al nuevo total. Sin éxito, la puntuación total se reduce a la mitad.

Cada jugador lanza a los números y en el orden en que aparecen en el gráfico de abajo. La pantalla LED también muestra el segmento que se va a pulsar. El jugador con la puntuación más alta es el ganador del juego.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Cualquier Doble
Cualquier Triple

Juego 16: FORTY ONE

Aparte de 2 excepciones, este juego tiene reglas similares del Standard Double Down. Aquí el orden se invierte, de 20 al Bull's Eye. La pantalla LED también muestra el segmento que se va a golpear.

La segunda peculiaridad es que hacia el final del juego se inserta una ronda adicional, en la que los jugadores deben intentar lanzar con tres dardos exactamente la puntuación de 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.).

Si el jugador no cumple con el requisito de lanzar exactamente «41», la puntuación del jugador se reduce a la mitad. Debido a esta dificultad adicional, el juego toma un giro completamente diferente hacia el final.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

↑
↑
↑

Cualquier Double
Cualquier Triple
Exactamente 41

Juego 17: ALL FIVES

Todos los segmentos están activos, así que la diana entera se usa en este juego. En cada ronda (3 dardos), cada jugador debe ganar una puntuación total que se puede dividir por 5. Cada «5» cuenta como 1 punto. Ejemplo: En una tirada total de 25 (10, 10, 5), el jugador recibe 5 puntos por su puntuación, ya que $25/5 = 5$. En una tirada total de 25 (10, 10, 5), el jugador recibe 5 puntos por su puntuación.

Si un jugador logra una puntuación total (3 tiros) que no puede ser dividida por «5», no se le conceden puntos. El último dardo de una ronda debe ser lanzado a un segmento que cuenta. Si este dardo aterriza fuera de la zona del anillo de captura (catch ring area) o no alcanza el tablero de dardos completamente, el jugador tampoco recibe puntos. Ni siquiera si los dos lanzamientos anteriores resultan en un número divisible por 5.

De esta manera se evita un lanzamiento lateral voluntario («tanking») para evitar poner en peligro los dos primeros tiros buenos. El primer jugador con un total de 51 «Fives» es el ganador. La pantalla LED siempre muestra la puntuación actual.

Juego 18: SHANGHAI

Cada jugador lanza sucesivamente en los números del 1 al 20, comenzando desde el 1 y lanzando 3 dardos en este segmento. El objetivo es anotar tantos puntos como sea posible en cada ronda con los 3 dardos en el segmento correspondiente. Doble y triple cuentan en forma correspondiente. El jugador que alcanza la puntuación más alta después de lanzar en los 20 segmentos es el ganador.

Niveles de dificultad ajustables:

- SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1 (01)
- SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5 (05)
- SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10 (10)
- SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15 (15)

«Super Shanghai» también se ha añadido como opción adicional. Sigue las mismas reglas descritas arriba. Sin embargo, se requiere adicionalmente que usted tiene que golpear los campos dobles y triples, que se demuestran en la exhibición del LED.

Niveles de dificultad ajustables:

- SUPER SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1 (S01)
- SUPER SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5 (S05)
- SUPER SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10 (S10)
- SUPER SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15 (S15)

Juego 19: GOLF

Esta es una versión de dardos del deporte del golf. El objetivo es completar una ronda de 9 a 18 «hoyos» con la puntuación más baja. El «campo» consta de «Par 3 hoyos» (es decir, Par 27 para una ronda con 9 «hoyos» y par 54 para una ronda con 18 «hoyos».

Se utilizan los segmentos del 1 al 18, cada uno representando un «agujero». El jugador debe anotar 3 golpes con 3 dardos en cada „hoyo“ para dibujar el siguiente hoyo. Los golpes en el segmento doble o triple influyen en la puntuación y permiten al jugador completar un «hoyo» con menos golpes.

Ejemplo: Si se golpea el triple con el primer dardo, este «hoyo» es un «Eagle» y el jugador completa este «hoyo» con 1 «golpe».

Consejo: «Holes Out»: El jugador tira hasta que ha cerrado con éxito un «hoyo» (3 golpes en el segmento requerido). La salida de voz del dispositivo indica qué jugador se encuentra en el plano. Así que escuche atentamente para no tirar por otro jugador. Si juega sin sonido, observe la pantalla.

Juego 20: FOOTBALL

Para comenzar el juego, cada jugador debe seleccionar primero «el campo de juego». Esto se puede hacer lanzando el dardo o tocando el segmento deseado manualmente.

El campo de segmentos es libremente seleccionable por cada jugador y se convierte así en el punto de inicio (starting point) de este juego. Como se puede ver en el gráfico, se le guiará desde el starting point a través del Bull's Eye hasta el «score point» al otro lado de la pantalla.

El jugador que haya completado con éxito esta secuencia gana el juego. La pantalla LED guarda la puntuación y muestra el segmento que se necesita enseguida.

Ejemplo: Si el jugador se decide por el segmento 20, comienza por el Double 20 (starting point) y tiene como objetivo el Double 3 (score point). El campo de juego entero ahora tiene 11 segmentos, que deben ser golpeados en el orden. Para atenerse al ejemplo, el jugador debe ahora lanzar en los siguientes segmentos en este orden:

Starting point: Double 20 > Grande Simple 20 > Triple 20 > Pequeño simple 20 > Single Bull > Bull's Eye > Single Bull > Pequeño simple 3 > Triple 3 > Grande simple 3 > score point: Double 3

Juego 21: BASEBALL

Como en el béisbol real, este juego consiste en 9 «Innings». Cada jugador lanza 3 dardos por «Innings». El campo de juego se divide en los siguientes segmentos:

Segmento	Resultado
Single Segment	«Single» - 1 Base (Un Campo)
Double Segment	«Double» - 2 Bases
Triple Segment	«Triple» - 3 Bases (tres campos)
Bull's Eye	«Home Run» (sólo se puede intentar con el 3er dardo en cada ronda)

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de «Runs/carreras» posibles en cada «Inning». El jugador con el mayor número de «Home Runs» al final del juego es el ganador.

Juego 22: STEEPLECHASE

El objetivo de esta «carrera de obstáculos» es ganar la carrera siendo el primero en cruzar el «campo». La pista comienza en el segmento 20 y va en el sentido de las agujas del reloj hasta el segmento 5 antes de que se pueda lanzar al Bull's Eye.

Con esta variante, el área a ser golpeada es precisamente limitada. Esto significa que sólo se debe golpear el círculo interior de los segmentos, es decir, el área entre la diana y la triplicación. Al igual que en la verdadera carrera de obstáculos, también hay algunos obstáculos en el camino hacia la victoria.

En este caso, los obstáculos (vallado) se colocan de la siguiente manera:

1. Fence:	Triple 13	3. Fence:	Triple 8
2. Fence:	Triple 17	4. Fence:	Triple 5

El primer jugador en completar todo el torneo (pistas y Bull's Eye) gana esta „carrera“.

Juego 23: BOWLING

Este difícil juego requiere una precisión extrema para conseguir puntos. El jugador 1 comienza el juego. Primero se debe seleccionar un «alley» (campo), que se determina por el lanzamiento o tocando manualmente el segmento (ver el gráfico). Una vez que se ha determinado el «alley» quedan 2 tiradas para anotar puntos, o los llamados «pins». Cada segmento individual tiene una calificación específica:

Segmentos	Puntos
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Se aplican reglas especiales a este tipo de juego:

- La puntuación perfecta para esta versión es de 200.
- Los segmentos individuales no pueden ser golpeados dos veces dentro de un „cuadro“ (una ronda).
- Si aun así está golpeado, el resultado no cuenta (0 pins).
- CONSEJO: Trate de golpear cada segmento de su ronda para conseguir 10 pins.
- Por cuadro, se puede conseguir 20 pins si se juntan dos veces los segmentos triples.
- Si el primer dardo golpea el segmento doble, el segundo también, pero el tercer dardo falla completamente los segmentos, se cuentan 10 pines para esta ronda.
- Si el primer dardo golpea el segmento doble, el segundo el único segmento exterior o interior y el tercer dardo el doble, se tiene en cuenta 9 pines para esta ronda.
- Si el primer dardo golpea el segmento doble, el segundo el triple y el tercero el doble, se tiene en cuenta 19 pines para esta ronda.

Juego 24: CAR RALLYING

Tiene que golpear sus propios segmentos con precisión y seguridad para permanecer en la „carrera“.

Si usted elige el «Inner Single 20», esta área de «Inner Single» debe ser tomada durante la carrera. El golpe de los «segmentos Inner Single» se muestra con una línea (abajo a la izquierda) junto al número golpeado.

Los tiros en las áreas de «Outer Single» también se muestran con una línea, que se encuentra en la parte superior izquierda, al lado del número tirado.

En general, los obstáculos, como los números difíciles de golpear, complican la carrera en curso. No importa en qué segmentos se encuentren los obstáculos. Después de seleccionar el «Race- track», el «Rally» puede iniciarse pulsando el botón START. El jugador que es el primero en el sorteo es el ganador.

Juego 25: SHOVE A PENNY

Sólo se utilizan los números del 15 al 20 incluido y el Bull's Eye. Los segmentos individuales se puntuarán con 1 punto, los dobles con 2 y los triples con 3 puntos.

Cada jugador debe golpear los números en el orden con el objetivo de anotar 3 puntos en cada área para que el jugador pueda pasar al siguiente número. Si un jugador gana más de tres puntos en un área, los puntos sobrantes se acreditan al siguiente jugador. El jugador que consiga 3 puntos en todos los segmentos (15 - 20 y Bull's Eye) es el ganador.

Juego 26: NINE-DART CENTURY

El objetivo de esta variante es conseguir 100 puntos o acercarse lo más posible a ellos después de 3 rondas con 9 dardos. Los impactos en los segmentos dobles y triples se cuentan como dobles o triples. Si el jugador lanzado demasiado (Bust), es decir más de 100 puntos alcanzados, automáticamente pierde el juego.

Si todos los jugadores han lanzado demasiado uno al otro, el jugador que se haya quedado más cerca a los 100 puntos gana. Si todos los jugadores alcanzan 100 puntos antes de tiempo, el jugador que haya lanzado menos dardos gana el juego.

Juego 27: GREEN VS. RED (2 jugadores)

Este juego es una carrera alrededor de la diana, donde el encuentro de campos dobles o triples da sus frutos y conduce a la victoria. El jugador 1 es «blue», el jugador 2 es «red».

El jugador 1 lanza sólo en todos los campos azules dobles o triples y se abre paso en el sentido de las agujas del reloj a través del juego. El jugador 2 juega en sentido contrario a las agujas del reloj, comienza en 20 y lanza sólo en todos los campos rojos dobles o triples. La puntuación actual y el segmento a golpear se muestran en la pantalla.

Dentro de cada ronda, sólo se cuenta un impacto en el doble o triple. Si estos segmentos no son golpeados, no se anotan puntos, pero aun así se mueve un campo hacia adelante.

Anotación: Todos los impactos en Doble y Triple se suman. Tenga cuidado, porque las fallas (campo equivocado/encuentro) se deducirán de su puntuación de acuerdo con el número de puntos lanzados. El jugador que tenga más puntos al final de la carrera es el ganador.

Juego 28: GOLD HUNTING

Este juego trata de encontrar y amontonar «oro». Para recoger el «oro», tiene que ganar 50 puntos, lo que resulta en «oro» una vez. Sólo se puede recoger con una puntuación exacta de 50 o 100, 150, etc. (dentro de una ronda). Sin embargo, no sólo se puede recoger el «oro» lanzándolo, sino también «robarlo» a los jugadores que lo poseen. Es todo un desorden, entonces. El jugador que recoge la mayor cantidad de oro es el ganador.

Juego 29: CASINO A - FLUSH

Este juego trata de arriesgar puntos para vencer al oponente. El número total de puntos (260/310/360/460/410/460/460/510/560) es libremente seleccionable por SELECT.

La diana indica los números a golpear. La apuesta «bet» es de 10 puntos. Al principio de cada ronda, cada jugador puede aumentar su apuesta a 20, 30, 40... 90 puntos.

Para cambiar la apuesta, pulse el botón BOUNCE OUT al inicio de cada ronda. La nueva apuesta se muestra en la pantalla («b20» = apuesta de 20 puntos).

La apuesta se reduce automáticamente a 10 puntos por cada nueva ronda. Para redimir («cash in») su apuesta («bet»), usted debe golpear el número especificado.

- Si la primera tirada golpea un solo segmento («push»), no se anotan puntos. Si la primera tirada golpea el segmento doble o triple determinado, la apuesta se cuenta simple o doble en consecuencia.
- Para los 2 dardos restantes, la apuesta (golpes en el segmento: Single, Double, Triple) se cuenta una, dos o tres veces. La pantalla (pantalla de puntuación de segmento) demuestra los números que se han puntuado con éxito.
- Las cincas (fuera del segmento contable) cuestan la apuesta prevista (cada ronda: ¡nueva apuesta seleccionable!). El primer jugador que alcance la puntuación total establecida gana la partida.

Juego 30: CASINO B - STRAIGHT

Otra variante del casino. También en este caso, el objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación total establecida. La puntuación puede seleccionarse pulsando la tecla SELECT. La diana indica los números a golpear. La apuesta «bet» es de 10 puntos. Al inicio de cada ronda, cada jugador puede aumentar su apuesta a 20, 30, 40... 90 puntos.

Para cambiar la apuesta («bet»), pulse el botón BOUNCE OUT al principio de cada ronda. La nueva apuesta se muestra en la pantalla («b20» = apuesta de 20 puntos). La apuesta se reduce automáticamente a 10 puntos por cada nueva ronda. Para redimir su apuesta, usted debe golpear el número especificado. Si la primera tirada golpea un solo segmento («push»), no se anotan puntos. Si la primera tirada golpea el segmento doble o triple determinado, la apuesta se cuenta una o dos veces.

En este punto otro elemento del juego sale a la luz: En lugar de lanzar en el mismo segmento una y otra vez dentro de una ronda, la secuencia (lanzamiento) debe extenderse por toda la diana.

Ejemplo:

- Si la pantalla le dice al jugador que golpee el segmento 1, el jugador intenta golpear el segmento 1. Seguido por un acierto en el Bull's Eye y uno en el segmento 19. La pantalla de puntuación muestra el segmento a puntuar después de cada tirada.
- Para los 2 dardos restantes, la apuesta (golpes en el segmento: Single, Double, Triple) se cuenta una, dos o tres veces. La pantalla muestra los números golpeados con éxito. Las cincos (fuera del segmento contable) cuestan la apuesta prevista (¡se pueden seleccionar nuevas apuestas para cada ronda!). El primer jugador que alcance la puntuación total establecida gana el juego.

Juego 31: CASINO C - 3-STAR

Para esta versión más complicada del casino, es necesario anotar por lo menos 3 golpes en el segmento contable para anotar puntos. También en este caso, el objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación total establecida.

Anotación: La puntuación total (260/ 310/ 310/ 360/ 410/ 460/ 460/ 510/ 560) se puede seleccionar pulsando la tecla SELECT.

Solamente los segmentos del 15 al 20 y el Bull's Eye son usados en este juego. La pantalla de puntuación ilumina los segmentos (barras) al inicio de cada vuelta. La apuesta «bet» es de 10 puntos. Al principio de cada ronda, cada jugador puede aumentar su apuesta a 20, 30, 40... 90 puntos. Para cambiar la apuesta, pulse el botón BOUNCE OUT al inicio de cada ronda. La nueva apuesta se muestra en la pantalla («b20» = apuesta de 20 puntos). La apuesta se reduce automáticamente a 10 puntos por cada nueva ronda.

Para cobrar su apuesta, usted debe golpear el segmento contable (15-20, blanco) tres veces o un golpe en el segmento triple «comienza» la puntuación y cuenta la apuesta tres veces. Los dobles y triples cuentan el doble o el triple en consecuencia. Si un jugador no logra golpear el área 3 veces, pierde su apuesta. Los impactos dentro del segmento tampoco se transfieren a la siguiente ronda. El jugador que primero anota la puntuación total es el ganador.

Juego 32: ELIMINATION

El objetivo del juego es «eliminar/eliminar» a sus oponentes. Las reglas son muy simples: Cada jugador debe lograr un resultado más alto con 3 dardos que el jugador anterior. Al principio cada jugador tiene 3 vidas. Si un jugador no logra vencer el resultado anterior de su oponente, el jugador pierde una vida. El que todavía tiene «vidas» es el ganador de este juego.

Juego 33: HORSESHOES

Este juego es jugado por al menos dos jugadores. Sólo se incluyen el segmento 20 y el segmento 3 que representan las «caballerizas» (horseshoe pits).

El jugador 1 lanza al segmento 20 y el jugador 2 debe lanzar al segmento 3. Los puntos se acumulan por ronda. El ganador es el primero en anotar 15 puntos.

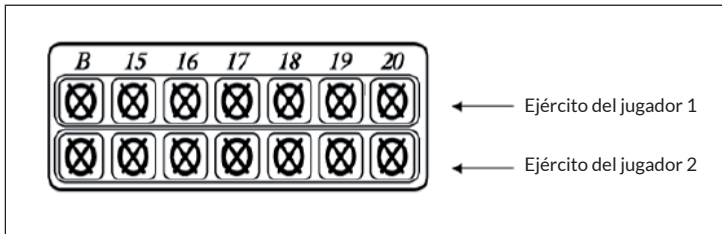
Campo TRIPLE	3 puntos
Campo DOUBLE	2 puntos
Segmento INNER SINGLE	1 punto
Segmento OUTER SINGLE	0 puntos

Juego 34: WARFARE

En este juego para 2 jugadores, la diana «Battleground» se divide en dos mitades. El primer jugador que golpee todos los segmentos de su oponente (armies/su ejército) gana la partida. El orden de los segmentos es arbitrario.

El jugador 1 es el ejército «TOP» y lanza dardos a las secciones inferiores de la diana. El jugador 1 debe golpear los siguientes segmentos: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 y 8;

El jugador 2 es el ejército «BOTTOM» y lanza en las secciones superiores de la diana. El jugador 2 debe llegar a los siguientes segmentos: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 y 13.

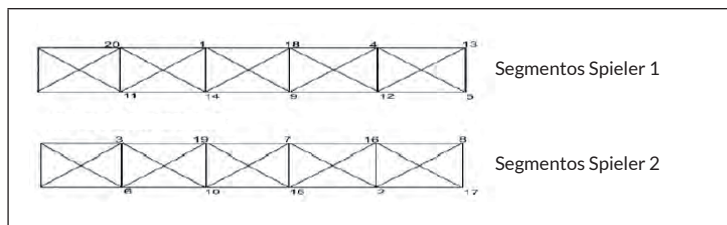


Niveles de dificultad ajustable:

- BATTLEGROUND DOUBLES: Los jugadores tiran a los segmentos dobles para destruir al ejército enemigo.
- BATTLEGROUND TRIPLES: Los jugadores tiran a los segmentos triples para destruir al ejército enemigo.

Esta variación de juego incluye una tarea adicional:

Después de que el ejército es derrotado (todos los segmentos son golpeados), los jugadores tienen que secuestrar al «general». El «general» es secuestrado por un golpe en el Bull's Eye. Sin embargo, sólo si todos los segmentos del enemigo han sido alcanzados de antemano. Los impactos en la diana no se cuentan, si no todos los segmentos se cumplieron con éxito.



La pantalla de puntuación de cricket demuestra los segmentos de ejército del jugador 1. El ejército del jugador 2 es demostrado en la segunda fila. Cada vez que un segmento (ejército) es golpeado, la luz correspondiente se apaga.

Juego 36: PAINTBALL

Este juego es similar al juego «Battleground». Sin embargo, aquí es posible terminar el juego no sólo encontrándose con el ejército contrario. Los jugadores pueden secuestrar la bandera del oponente para ganar el juego, como en el juego Capturar la bandera.

Para capturar una bandera, el Double Bull's Eye debe ser golpeado 3 veces. Los impactos en el Single Bull's Eye no cuentan. Los golpes en el Bull's Eye no tienen que ser anotados en una ronda, sino que se suman a lo largo del juego. El jugador que primero conquista la bandera o destruye el ejército gana el juego.

Niveles de dificultad ajustable (seleccionables libremente pulsando el botón SELECT):

- Paintball Double: Los jugadores deben golpear el Bull's Eye tres veces para capturar la bandera o el segmento doble para destruir el ejército.
- Paintball Triple: Los jugadores deben golpear el Bull's Eye tres veces para capturar la bandera o el segmento triple para destruir el ejército.

Juego 37: EL GATO Y EL RATÓN

Este juego para 2 jugadores es muy adecuado para jugadores avanzados. Un jugador juega el rol del gato y el otro juega el rol del ratón.

El ratón debe tratar de entrar en su agujero lo más rápido posible antes de que el gato pueda chasquear. El ratón juega en sentido contrario a las agujas del reloj, comienza en el segmento 20 y primero lanza al segmento doble, seguido de los golpes en segmentos individuales.

El gato también juega en sentido contrario a las agujas del reloj para atrapar al ratón, pero comienza en el segmento 18 y lanza sólo en los campos dobles de cada segmento. Si el ratón logra rodear el tablero y vuelve al segmento 20, el ratón gana el juego. Sin embargo, si el gato golpea los campos dobles del ratón, el ratón es atrapado y el gato es el ganador.

Juego 38: TIC-TAC TOE

Usando segmentos especiales, el objetivo de este juego es superar sus tiros para obtener una X de «cruz» o una O de «círculo». Se utilizan las reglas del juego «tres gana»:

Tres cruces o círculos en una línea horizontal, diagonal o vertical ganan la partida. Para colocar una cruz o un círculo, debe golpear el segmento 3 veces seguidas (los golpes dobles y triples cuentan).

El número de golpes es demostrado en la pantalla.

Vista de la pantalla: 1 acierto en el segmento se muestra como «\» y 2 aciertos como «X». Los segmentos cerrados aparecen como «O» u «O», dependiendo del jugador que haya anotado puntos. Los campos están ordenados como demostrado en el siguiente gráfico:

12	20	18
11	B	6
7	3	2
B = Bullseye		

ELIMINACIÓN DE ERRORES

¿No hay corriente?

Asegúrese de que el enchufe funciona y la fuente de alimentación está conectada al enchufe.

¿Los puntos no estén indicados?

El juego actual está pausado o la diana eléctrica se encuentra en el modo «Settings»? Revise si partes como elementos de la diana o botones de función estén agarrotados o sujetados.

¿Elementos del sensor estén sujetados?

Mueva los elementos sujetados cuidadosamente con el dardo que está metido o con los dedos. Usualmente los elementos del sensor y los botones de función pueden ser aflojados así.

¿Puntas de dardo rotas?

Puntas Blandas Están Definitivamente Más Seguras Pero No Estén Enteras Eternamente. Saque A La Punta Rota Cuidadosamente Con Una Pinza.

INDICACIONES SOBRE LA RETIRADA DEL APARATO



Si en su país existe una disposición legal relativa a la eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos, este símbolo estampado en el producto o en el embalaje advierte que no debe eliminarse como residuo doméstico. En lugar de ello, debe depositarse en un punto de recogida de reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos. Una gestión adecuada de estos residuos previene consecuencias potencialmente negativas para el medio ambiente y la salud de las personas. Puede consultar más información sobre el reciclaje y la eliminación de este producto contactando con su administración local o con su servicio de recogida de residuos.

FABRICANTE E IMPORTADOR (REINO UNIDO)

Fabricante:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlín, Alemania.

Importador para Gran Bretaña:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Gentile cliente,

La ringraziamo per aver acquistato il dispositivo. La preghiamo di leggere attentamente le seguenti istruzioni per l'uso e di seguirle per evitare possibili danni tecnici. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per danni scaturiti da una mancata osservazione delle avvertenze di sicurezza e da un uso improprio del dispositivo. Scansionare il codice QR seguente, per accedere al manuale d'uso più attuale e per ricevere informazioni sul prodotto.



INDICE

Avvertenze di sicurezza	126
Montaggio	127
Il bersaglio per freccette	129
Utilizzo generale	130
Elenco dei giochi	132
Regole del gioco	133
Risoluzione dei problemi	152
Avviso di smaltimento	153
Produttore e importatore (UK)	153

DATI TECNICI

Codice articolo	10030658, 10030659
Alimentazione	9 V DC, 500 mA (alimentatore 100-240 V, 50 Hz)
Dimensioni (L x A x P)	513 x 572 x 65mm
Fornitura	<ul style="list-style-type: none"> • Bersaglio elettronico per freccette • Manuale d'uso e regole del gioco • 12 freccette (singole) • 30 punte per freccette • 2 x viti e tasselli • Alimentatore

AVVERTENZE DI SICUREZZA

- Il manuale di istruzioni ha lo scopo di far conoscere il funzionamento del prodotto. Per questo motivo va conservato in un posto dove potervi accedere liberamente in qualsiasi momento.
- Il prodotto ha due anni di garanzia se si usa correttamente.
- La preghiamo di utilizzare il prodotto in maniera conforme alla destinazione. Un'altra modalità di utilizzo può causare danni al prodotto o nelle sue immediate vicinanze.
- Lo smontaggio o la modifica del prodotto ne influenzano la sicurezza. Attenzione: pericolo di lesioni!
- Non aprire mai il prodotto autonomamente e non eseguire riparazioni!
- Trattare il prodotto con cura. Urti, colpi o cadute da altezze esigue possono danneggiarlo.
- Tenere il prodotto lontano dall'umidità e dal caldo estremo.
- Non lasciar cadere oggetti metallici nel dispositivo.
- Non collocare oggetti pesanti sul dispositivo.
- Pulire il dispositivo esclusivamente con un panno asciutto.
- Utilizzare solo gli accessori consigliati dal produttore o dal rivenditore autorizzato.
- La garanzia decade se si cerca di intervenire autonomamente per riparare il dispositivo.

Adattatore di rete

- Utilizzare l'adattatore incluso nella confezione solo con il bersaglio per freccette. Se l'adattatore è danneggiato, è necessario usarne un altro compatibile acquistabile presso un rivenditore autorizzato o dal produttore.
- L'uso dell'adattatore di rete è consentito esclusivamente in ambienti interni.
- Tenere l'adattatore di rete lontano dall'umidità e dal caldo estremo.
- Scollegare il cavo d'alimentazione dalla presa, prima di staccare l'adattatore dal bersaglio per freccette.
- Sostituire assolutamente l'alimentatore se il cavo ha subito danni.

Oggetti/elementi d'imballaggio piccoli



AVVISO

Pericolo di soffocamento! Tenere oggetti piccoli (p. es. viti e altro materiale di montaggio, schede di memoria) ed elementi d'imballaggio fuori dalla portata dei bambini per evitare che li ingoino. Non lasciare che giochino con la pellicola.

Trasporto del dispositivo

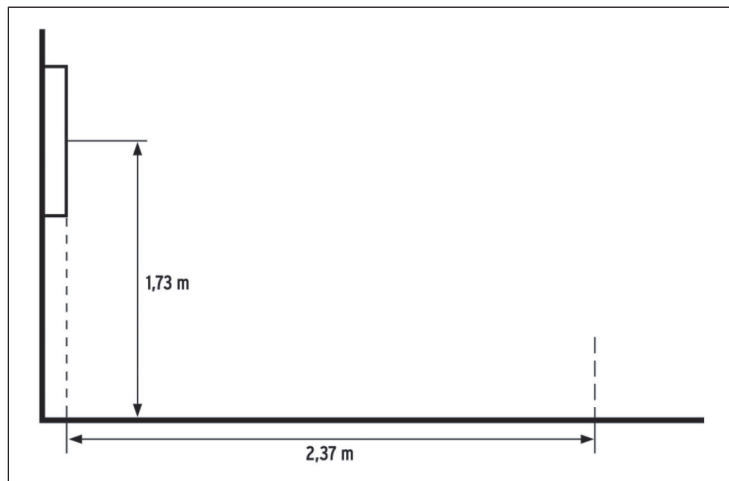
Si prega di conservare la confezione originale. Imballare il dispositivo nella confezione originale per proteggerlo durante il trasporto.

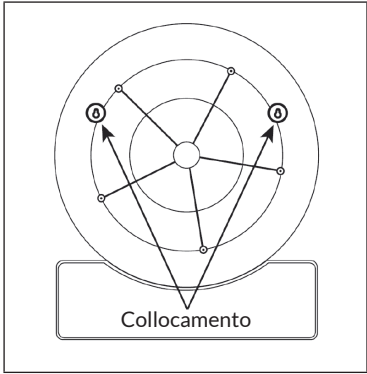
Come pulire le superfici esterne

Non utilizzare liquidi volatili come gli spray insetticida. Se si esercita troppa pressione nel pulire, le superfici possono danneggiarsi. Le parti di gomma o di plastica non devono stare a contatto per troppo tempo con il dispositivo. Utilizzare un panno asciutto.

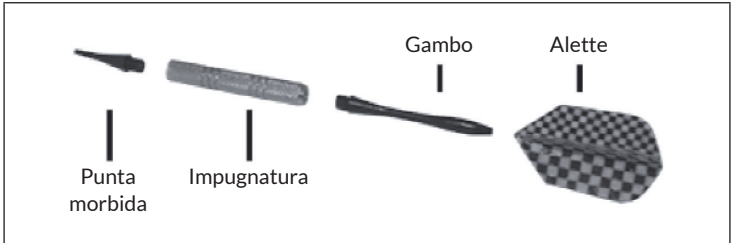
MONTAGGIO

Scegliere un luogo in cui poter appendere il bersaglio per frecce come rappresentato nella figura seguente. Il giocatore deve tenere una distanza di 2,37 m dal bersaglio. L'altezza del Bull's Eye (centro del bersaglio) deve essere pari a 1,73 m dal pavimento.

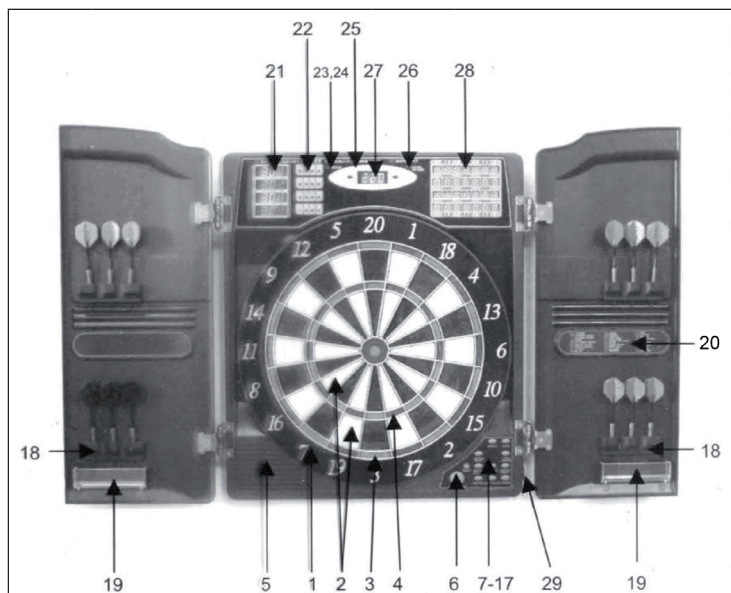




Come assemblare le freccette:



IL BERSAGLIO PER FRECCETTE



1	Catch Ring	21	Spia punteggio
2	Singles	22	Spia giocatore
3	Doubles	23	Spia Hold
4	Triples	24	Spia Double-In
5	Altoparlante	25	Spia Double-Out
6	Start/Hold	26	Spia Master-Out
7-17	Funzione dei tasti	27	Spia Temp-Score
18	Supporto per freccette	28	Spia Cricket-Score
19	Vano portafreccette	29	DC IN
20	Menù dei giochi		

UTILIZZO GENERALE

Accensione e spegnimento

Dopo aver inserito l'alimentatore nella spina accendere il dispositivo con l'interruttore POWER situato nell'angolo inferiore destro.

Funzione dei tasti

GAME GUARD	Premere per attivare il GAME OUT. Questa funzione provoca il "blocco" di tutti i tasti e delle sezioni da centrare e fa in modo che le prossime freccette non influenzino la partita, quindi non vengano calcolate. Premere nuovamente per disattivare.
BOUNCE OUT	Premere BOUNCE OUT per non calcolare una freccetta che non resta inserita nel bersaglio (bounce-out).
DART-OUT/SCORE	La funzione Dart-Out è attiva per i giochi "01". Se si ha un punteggio sotto 160, premere questo tasto per avere un consiglio su come piazzare tre lanci per vincere la partita (i Double e i Triple sono rappresentati con due o tre linee, p. es.: "///15". Premere SCORE per visualizzare il punteggio.
SOUND	Premere più volte per impostare il volume.
DOUBLE/MISS	Double: per i giochi "-01" attivare Double In/ Double Out/Master Out.
	Miss: registra il lancio sbagliato (se una freccetta finisce fuori dal bersaglio).
PLAYER/PAGE	Inserire il numero dei giocatori premendo più volte. Durante il gioco: scorrere per mostrare il punteggio.
GAME	Premere più volte per scrollare nell'elenco dei giochi.
SELECT	Premere più volte per selezionare la variante di gioco.
RESET	Resettare i punteggi.
CYBERMATCH	Gioca contro il computer con Cybermatch. Selezionare il livello di difficoltà (C1 = professionista fino a C5 = principiante) e premere il tasto START.

Esempio

- Premere POWER per accendere il dispositivo. Dopo un breve autotest il dispositivo è pronto.
- Premere GAME più volte per selezionare il gioco desiderato.
- Premere DOUBLE per attivare Double In/Double Out/Master Out.
- Premere PLAYER per impostare il numero dei giocatori o CYBERMATCH per giocare contro il computer.

Giocare a squadre

È possibile giocare a squadre fino a 16 giocatori. Premere PLAYER finché la “t” non precede il numero.

Esempio		
t 2-2	2 squadre, 4 giocatori	Squadra 1: giocatore 1&3 Squadra 2: giocatore 2&4
t 3-3	3 squadre, 6 giocatori	Squadra 1: giocatore 1&4 Squadra 2: giocatore 2&5 Squadra 3: giocatore 3&6
t 4-4	4 squadre, 8 giocatori	Squadra 1: giocatore 1&5 Squadra 2: giocatore 2&6 Squadra 3: giocatore 3&7 Squadra 4: giocatore 4&8

- Premere START per iniziare.
- Lanciare. Se tre freccette centrano il bersaglio si possono togliere senza influenzare il punteggio con il movimento. Poi premere START per passare al prossimo giocatore. Il giocatore viene annunciato tramite l'altoparlante e indicato con i LED corrispondenti.

ELENCO DEI GIOCHI

N.	Gioco	N.	Gioco
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOWn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

REGOLE DEL GIOCO

Gioco 1: 301

In questo gioco si parte da un punteggio prestabilito (premere Select per impostare) p. es. 301 o 601 e poi si conta alla rovescia. Un passaggio consiste di tre lanci. I punti chiusi vengono sottratti. Vince chi per primo arriva a 0.

Se un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere 0, viene considerato "Bust". Il punteggio viene resettato al punteggio precedente.

Sono selezionabili diverse varianti di gioco. Premendo "DOUBLE" si selezionano le opzioni. DOUBLE OUT è l'opzione più selezionata. Il display visualizza le impostazioni attuali.

- Double In: il conto alla rovescia dal punteggio inizia solo quando il giocatore centra all'inizio una qualsiasi sezione Double.
- Double Out: il giocatore deve centrare una sezione Double per terminare la partita.
- Double In & Double Out: per contare alla rovescia è sempre necessario centrare una sezione Double all'inizio o alla fine di ogni manche del giocatore.
- Master Out: per terminare la partita bisogna centrare una sezione Double o Triple.
- Dart-Out (solo per i giochi "01"): se il punteggio scende sotto 160 si attiva automaticamente la caratteristica speciale "Dart-Out". Premendo il tasto DART OUT si attiva la caratteristica su come fare per ridurre il punteggio a 0. I Double e i Triple sono rappresentati con due o tre linee che si illuminano a sinistra del punteggio raggiunto (ACTUAL SCORE).

Gioco 2: CRICKET

Si tratta di un gioco strategico per giocatori a livello avanzato e per principianti. Il giocatore può scegliere il numero da centrare costringendo l'avversario a centrare numeri che non gli sono congeniali. Lo scopo è di centrare per primo tutti i numeri prestabiliti e quindi di "chiuderli" ("close") prima che l'avversario raggiunga il punteggio più alto.

Nel Cricket si utilizzano soltanto i numeri da 15 a 20 e il Bull's Eye (interno/esterno). Ogni giocatore deve centrare tre volte un numero per "chiuderlo" (CLOSE). Quando un giocatore ha "chiuso" il numero prestabilito, ulteriori centri vengono calcolati come punti su questo numero. Ma se tutti gli avversari hanno "chiuso" il numero, non si possono più ottenere altri punti. È possibile "aprire" o "chiudere" i punti in qualsiasi sequenza. L'importante è che il numero venga centrato tre volte.

Vince chi per primo "chiude" tutti i numeri e ha il punteggio più alto. Se un giocatore ha "chiuso" tutti i numeri, ma ha pochi punti, può collezionarne altri sui numeri "aperti". Se un giocatore non raggiunge il punteggio prima che l'avversario chiuda tutti i numeri, vince l'avversario. La partita continua finché tutti i numeri vengono "chiusi".

Variante: NO-SCORE CRICKET:

(Premere il tasto SELECT quando il display visualizza Cricket). Valgono le regole del Cricket standard con l'eccezione che non si calcolano i punti. Lo scopo è di "chiudere" tutti i numeri il prima possibile (15 - 20 e il Bull's Eye).

Nota: se gioca soltanto un giocatore si attiva automaticamente solo il No-Score-Cricket, dato che non c'è un avversario i cui punti vanno superati.

Display Cricket Scoring (tutte le varianti del Cricket):

Questo bersaglio per freccette utilizza un'indicazione particolare per mostrare lo stato della partita durante il gioco del Cricket. Il display del Cricket Scoring visualizza tradizionalmente i segni X e O per registrare i punti.

Non appena si seleziona Cricket si illuminano solo i segni e non il tabellone segnapunti. Ci sono tre luci all'interno dei rispettivi numeri (15 - 20 e Bull's Eye). Quando si centra una sezione si spegne una delle luci. Dopo 3 lanci si spengono tutte le luci. Se si centra una sezione doppia o tripla si illuminano 2 o 3 linee a sinistra del punteggio appena ottenuto (ACTUALSCORE).

Gioco 3: SCRAM (2 giocatori)

Questo gioco è una variante del Cricket e consiste di due manche.

Nella prima manche il primo giocatore cerca di “chiudere” tutti i numeri (tre centri in ogni sezione – da 15 a 20 e Bull’s Eye).

Nel frattempo il secondo giocatore tenta di ottenere la maggior quantità di numeri che il giocatore 1 non ha ancora chiuso. Dopo che il primo giocatore ha chiuso tutte le sezioni finisce la prima manche.

Nella seconda manche i giocatori si scambiano i ruoli. Spetta al giocatore 2 chiudere tutte le sezioni, mentre il giocatore 1 colleziona punti. Quando la seconda manche si è conclusa, quindi quando il giocatore 2 ha chiuso tutte le sezioni, termina anche la partita. Vince chi ha il punteggio più alto.

Valgono le regole del Cricket standard con l’eccezione che quando un giocatore centra tre volte un numero, i punti ottenuti vengono attribuiti agli altri giocatori (invece che al giocatore che ha centrato il numero). Lo scopo di questa variante è di ottenere un punteggio possibilmente basso.

Gioco 5: ENGLISH CRICKET (2 giocatori)

Anche questa variante del Cricket consiste di due manche. A ogni turno i giocatori hanno diversi obiettivi.

Nel primo turno il giocatore 2 cerca di centrare il Bull’s Eye – l’obiettivo è di centrarlo 9 volte per concludere il turno. Il Double Bull (Bull’s Eye) vale 2 punti. I punti di ogni tiro che non centra il Bull’s Eye vengono conteggiati al giocatore 1. Esempio: se il giocatore 2 centra il 20, il Single Bull (singolo) e il 7, gli viene sottratto solo una volta il Bull’s Eye dai necessari 9 punti. Quindi il giocatore 1 ottiene 27 punti. Il giocatore 2 deve centrare il Bull’s Eye.

Nel frattempo il giocatore 1 cerca di ottenere più punti possibili durante la prima manche. I punti dei Doubles e Triples valgono doppio e triplo. Per ottenere punti il giocatore 1 deve raggiungere almeno 40 punti a turno (3 tiri) per collezionare punti contro l’avversario. Solo i punti oltre il 40 vengono aggiunti alla somma totale. Quindi durante questa manche il giocatore 1 deve centrare tutti i segmenti, tranne il Bull’s Eye. Tutti i centri del Bull’s Eye del giocatore 1 vengono sottratti al giocatore 2.

Se il giocatore 2 ha centrato 9 volte il Bull’s Eye, il turno si conclude e per la seconda manche si scambiano i ruoli. Vince chi alla fine di entrambi i turni ottiene il punteggio più alto.

Gioco 6: ADVANCED CRICKET

Variante del Cricket più difficile: i numeri del segmento (20, 19, 18, 17, 16, 15 e Bull's Eye) vanno chiusi solo con un Triple e un Double! In questa variante di gioco i Double valgono doppio e i Triple triplo.

Il Bull's Eye vale lo stesso punteggio come nel Cricket standard. Vince il giocatore che chiude tutti i numeri e raggiunge il punteggio più alto.

Gioco 7: SHOOTER

Il computer indica i segmenti che i giocatori devono centrare. I segmenti lampeggiano sul display (a destra del display ACTUALSCORE). Come si conteggiano i punti di ogni segmento:

Single	1 punto
Double	2 punti
Triple	3 punti
Single Bullseye	4 punti
Double Bull's Eye (Inner Bull)	4 punti
Single Bull (Outer Bull)	2 punti

Vince il giocatore che a fine turno ottiene il punteggio più alto.

Gioco 8: BIG SIX

In questo gioco i giocatori sfidano l'avversario prestando il numero da centrare. Prima di iniziare la partita si imposta la quantità di vite con il tasto SELECT. Un centro sul Single 6 apre la partita. Il giocatore deve però centrare il 6 una volta su tre per assicurarsi le "vite".

Dopo aver raggiunto l'obiettivo (Single 6), il giocatore determina il prossimo tiro/obiettivo dell'avversario.

Se il giocatore 1 non centra il Single 6 dopo tre tiri perde una vita e l'opportunità di indicare all'avversario il numero da centrare. Quindi il giocatore 2 può indicare il numero da centrare se centra il 6. Singles, Doubles e Triples valgono come obiettivo unico.

Lo scopo della partita è togliere le vite all'avversario e di rendergli il gioco difficile prestando numeri complicati da centrare (p. es. Double Bull's Eye o Triple 20). Vince il giocatore che resta con una vita.

Avvertenza: la quantità delle "vite" si seleziona con il tasto SELECT.

Gioco 9: OVERS

Lo scopo è di superare il punteggio precedentemente raggiunto (risultato totale dei tre lanci). Impostare prima della partita la quantità delle vite.

Se il giocatore non riesce a superare o arriva al risultato precedentemente raggiunto, perde una vita che viene indicata lampeggiando sul display a destra. Vince il giocatore che resta con una vita.

Gioco 10: UNDERS

A differenza dell'"Overs" il giocatore deve cercare di stare sotto al punteggio precedentemente raggiunto (con 3 lanci).

La partita inizia con 180 punti (il numero più alto). Non appena un giocatore non riesce a stare al di sotto del risultato raggiunto, perde una vita. Ogni lancio che finisce fuori dal bersaglio (inclusi i Bounce Outs) viene punito con ulteriori 60 punti.

Alla fine di ogni turno (premere START/HOLD) i punti di punizione vengono sommati ai propri. Vince il giocatore che resta con una vita.

Gioco 11: COUNT-UP

Lo scopo del gioco è raggiungere per primo il punteggio stabilito (400, 500 ...). Il punteggio da raggiungere viene determinato nel momento in cui si seleziona questo gioco.

I giocatori cercano poi di ottenere più punti possibili a ogni turno. Doubles e Triples vengono subito espressi in numero. Quindi se un lancio colpisce Triple 20 viene indicato il numero 60. Il display LED indica i punti collezionati per ogni giocatore.

Gioco 12: HIGH SCORE

Per vincere è necessario collezionare il maggior numero di punti durante una manche usando nove freccette. Doubles e Triples vengono espressi con i numeri.

Gioco 13: ROUND-THE-CLOCK

Ogni giocatore deve centrare seguendo la sequenza (da 1 a 20 e il Bull's Eye). Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri per manche.

Vince chi per primo arriva a 20 seguendo la sequenza. Il display (a destra dell'Actual Score) indica quale segmento viene centrato. Il display visualizza la sequenza in modo tale che il giocatore è sempre informato sul numero da centrare.

Con il tasto SELECT è possibile selezionare diversi livelli di difficoltà.

I livelli sono i seguenti:

- ROUND-THE-CLOCK 1 – la partita inizia con il segmento 1 (r01)
- ROUND-THE-CLOCK 5 – la partita inizia con il segmento 5 (r05)
- ROUND-THE-CLOCK 10 – la partita inizia con il segmento 10 (r10)
- ROUND-THE-CLOCK 15 – la partita inizia con il segmento 15 (r15)

Inoltre i Double e i Triple ottenuti valgono come punti singoli perché questo gioco non utilizza punteggi.

ROUND-THE-CLOCK Double – il giocatore deve centrare il Double seguendo la sequenza in ogni segmento da 1 a 20:

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – la partita inizia con il Double 5 (d05)
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 – la partita inizia con il Double 10 (d10)
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 – la partita inizia con il Double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple – il giocatore deve centrare il Triple seguendo la sequenza in ogni segmento da 1 a 20:

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – la partita inizia con il Triple 5 (t05)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – la partita inizia con il Triple 10 (t10)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – la partita inizia con il Triple 15 (t15)

Gioco 14: KILLER

Questa partita può essere disputata da due persone, però con un numero maggiore di giocatori è più intrigante. Prima di iniziare la partita, ogni giocatore deve lanciare la freccetta e scegliere il proprio numero. Ogni giocatore deve scegliere un numero diverso. Il display visualizza per ognuno la denominazione "SEL". Quando è stato scelto un numero, questi appare per ogni giocatore sul display.

Lo scopo del gioco è dimostrare di essere il "Killer" centrando il proprio segmento Double del numero scelto. Se ci riesce diventa il "Killer" per il resto della partita.

Ora lo scopo è di "uccidere" l'avversario centrando il proprio segmento Double finché non si hanno più vite. L'ultimo giocatore che ha ancora una vita viene dichiarato vincitore. In questo gioco non è insolito che dei giocatori si coalizzino per eliminare il migliore.

Inoltre è possibile rendere più complicata la sfida modificando le impostazioni. Sono disponibili 3 livelli di difficoltà: Double 3, Double 5 e Double 7. In questo caso il giocatore può "uccidere" l'avversario solo se centra i suoi segmenti Double.

Gioco 15: DOUBLE DOWN

Ogni giocatore inizia la partita con 40 punti. Lo scopo è di centrare più volte il segmento attivo in ogni manche.

Manche 1: il giocatore deve tirare nel segmento 15. Se non riesce a centrarlo, il suo punteggio (40) viene dimezzato, ma se ci riesce i punti raggiunti vengono sommati al suo punteggio iniziale.

Nella prossima manche bisogna tirare nel segmento 16 e tutti i punti ottenuti vengono sommati al nuovo punteggio. Se il giocatore non ci riesce, il punteggio totale viene dimezzato. Ogni giocatore deve lanciare le freccette seguendo la sequenza e i numeri indicati nella tabella sottostante. Il display a LED visualizza il segmento da centrare. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Qualsiasi Double → Qualsiasi Triple →

Gioco 16: FORTY ONE

Tranne 2 eccezioni, questo gioco è simile allo Standard Double Down. Qui la sequenza è inversa, ovvero da 20 al Bull's Eye. Anche in questo caso il display a LED visualizza il segmento da centrare.

La seconda caratteristica è che verso la fine della partita viene inserita un'ulteriore manche, durante la quale i giocatori devono cercare di raggiungere esattamente 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; ecc.) punti utilizzando tre frecce.

Se un giocatore non ci riesce, il suo punteggio viene dimezzato. Grazie a questo ulteriore livello di difficoltà, la partita assume tutta un'altra piega verso la fine.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

↑
↑
↑
 Qualsiasi Double Qualsiasi Triple Esattamente 41

Gioco 17: ALL FIVES

Tutti i segmenti sono attivi, il che significa che si utilizza tutto il bersaglio per frecce.

A ogni manche (3 frecce) il giocatore deve raggiungere un punteggio divisibile per 5. Ogni "5" vale 1 punto. Esempio: se un giocatore è riuscito a totalizzare 25 (10, 10, 5), ottiene 5 punti perché $25:5 = 5$.

Se un giocatore totalizza un numero (con 3 lanci) non divisibile per "5", non gli vengono assegnati punti. L'ultima freccetta di una manche va lanciata in un segmento attivo.

Se questa freccetta finisce fuori dall'anello del segmento (catch ring area) o manca completamente il bersaglio, il giocatore non ottiene punti, nemmeno se con i due precedenti tiri ha centrato un numero divisibile per 5.

Ciò porta alla decisione di evitare un terzo lancio ("tanking") per non compromettere i due lanci buoni precedenti. Vince chi per primo raggiunge il punteggio di 51 "Fives". Il display a LED visualizza sempre il punteggio attuale.

Gioco 18: SHANGHAI

Ogni giocatore lancia a turno nei numeri da 1 a 20. I giocatori iniziano con il numero 1 e lanciano 3 freccette in questo segmento. Lo scopo di ogni manche è di collezionare più punti possibili con le 3 freccette sul rispettivo segmento. Double e Triple valgono doppio e triplo. Vince chi per primo ottiene il punteggio più alto dopo aver lanciato nei 20 segmenti.

Livelli di difficoltà impostabili:

- SHANGHAI 1 – la partita inizia nel segmento 1 (01)
- SHANGHAI 5 – la partita inizia nel segmento 5 (05)
- SHANGHAI 10 – la partita inizia nel segmento 10 (10)
- SHANGHAI 15 – la partita inizia nel segmento 15 (15)

Inoltre è stata inserita un'ulteriore opzione, il "Super Shanghai", con le stesse regole descritte sopra. Bisogna però centrare anche le zone Double e Triple visualizzate sul display a LED.

Livelli di difficoltà impostabili:

- SUPER SHANGHAI 1 – la partita inizia nel segmento 1 (S01)
- SUPER SHANGHAI 5 – la partita inizia nel segmento 5 (S05)
- SUPER SHANGHAI 10 – la partita inizia nel segmento 10 (S10)
- SUPER SHANGHAI 15 – la partita inizia nel segmento 15 (S15)

Gioco 19: GOLF

Si tratta di una versione della disciplina sportiva del golf, solo con le freccette. Lo scopo è di chiudere una manche da 9 a 18 "buche" con il punteggio più basso. Il "percorso" è costituito da "3 buche par" (quindi 27 par per una manche con 9 "buche" e 54 par per una manche con 18 "buche"). Si utilizzano i segmenti da 1 a 18 e ciascuno rappresenta una buca. Il giocatore deve centrare 3 volte ogni "buca" con 3 freccette per passare alla prossima "buca". I centri nei segmenti Double o Triple influenzano il punteggio e permettono al giocatore di chiudere una "buca" in pochi colpi.

Esempio: se si centra il Triple con la prima freccetta, questa "buca" diventa "Eagle" e il giocatore la chiude con 1 "colpo".

Consiglio: "Holes Out": il giocatore continua a tirare finché non centra una "buca" (3 centri nel segmento richiesto). Il dispositivo annuncia quale giocatore deve "colpire". Consigliamo di ascoltare bene per non tirare al posto di un altro giocatore. Se si gioca senza audio, suggeriamo di controllare l'indicazione sul display.

Gioco 20: FOOTBALL

Prima di iniziare la partita ogni giocatore deve scegliere il “campo da gioco”. Ciò avviene con il lancio o toccando manualmente il segmento.

I giocatori possono scegliere la zona del segmento, che diventa il punto di partenza del gioco. Come si evince anche dalla tabella, si parte dal punto di partenza fino al Bull’s Eye per poi raggiungere l’altro lato del bersaglio fino al “Score point”.

Vince il giocatore che riesce a terminare la sequenza con successo. Il display a LED memorizza il punteggio e indica il prossimo segmento necessario.

Esempio: se un giocatore ha scelto il segmento 20 inizia sul Double 20 (“starting point”) e ha come traguardo il Double 3 (“score point”). Tutto il campo da gioco comprende ora 11 segmenti, che vanno centrati in sequenza. Quindi il giocatore dovrà centrare i seguenti segmenti:

Punto di partenza: Double 20 -> 20 Outer Single -> Triple 20 -> 20 Inner Single -> Single Bull -> Bull’s Eye -> Single Bull -> 3 Inner Single -> Triple 3 -> 3 Outer Single -> Punto di arrivo: Double 3

Gioco 21: BASEBALL

Come nel baseball, anche in questo gioco una partita è costituita da 9 “Innings”. Ogni giocatore lancia 3 freccette a ogni “Inning”. Il campo da gioco è suddiviso nei seguenti segmenti:

Segmento	Risultato
Single segment	“Single” – 1 Base (un campo)
Double segment	“Double” – 2 Bases (due campi)
Triple segment	“Triple” – 3 Bases (tre campi)
Bull’s Eye	“Home Run” (da provare solo con la 3° freccetta in ogni manche)

Lo scopo del gioco è di ottenere il maggior numero di “Runs/Corse” in ogni “Inning”. Vince il giocatore che ottiene più Home Runs alla fine della partita.

Gioco 22: STEEPLECHASE

Lo scopo di questa “Corsa a ostacoli” è vincere la corsa attraversando per primi “il campo”. Il “Track” inizia nel segmento 20 e va in senso orario fino al segmento 5 prima di poter tirare nel Bull’s Eye.

In questa variante la sezione da centrare è ben delimitata. Ciò significa che si può centrare solo il cerchio interno dei segmenti, quindi la sezione tra il Bull’s Eye e l’anello Triple. Come nel vero Steeplechase ci sono alcuni ostacoli da superare sulla strada per la vittoria.

Gli ostacoli (Fence) vengono posizionati nel modo seguente:

1. Fence:	Triple 13	3. Fence:	Triple 8
2. Fence:	Triple 17	4. Fence:	Triple 5

Il giocatore che percorre tutto il torneo (Tracks e Bull’s Eye) vince la “corsa”.

Gioco 23: BOWLING

Questo gioco difficile richiede estrema precisione per ottenere i punti. Il giocatore 1 apre la partita. Prima bisogna scegliere un “alley” (campo), che si determina con il lancio o il tocco manuale del segmento (vedi tabella). Una volta determinato l’“alley”, restano 2 lanci per collezionare punti, i cosiddetti “pins”. Ogni singolo segmento ha un determinato valore:

Segmento	Punkte
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Per questo tipo di gioco vigono delle regole particolari:

- Il punteggio perfetto per questa versione è 200.
- I segmenti Single non vanno centrati due volte durante un "frame" (turno), ma in caso contrario il lancio non viene calcolato (0 pins). Consiglio: cercare di centrare ogni segmento Single durante il proprio turno per ottenere 10 pins.
- Per ogni "frame" si possono ottenere fino a 20 pins centrando due volte i segmenti Triple.
- Se la prima e la seconda freccetta centrano il segmento Double, ma il terzo li manca completamente, si calcolano 10 pins in questa manche.
- Se la prima freccetta centra il segmento Double, la seconda il segmento Outer Single o Inner Single e la terza il Double, si calcolano 9 pins in questa manche.
- Se la prima freccetta centra il segmento Double, la seconda il Triple e la terza il Double, si calcolano 19 pins in questa manche.

Gioco 24: CAR RALLYING

Questo gioco è simile al "Steeplechase", ma con l'eccezione che il giocatore stabilisce da solo il "race track" (pista).

È possibile collocare la quantità desiderata di ostacoli sul proprio race track, che però deve essere lungo 20. L'abbreviazione "SEL" esorta il giocatore a scegliersi una sezione/segmento tramite il lancio o il tocco manuale. Nota: il segmento va centrato perfettamente per restare in "corsa".

Se si sceglie l'Inner Single 20 bisogna centrare la sezione dell'Inner Single durante la corsa. Se si centrano i segmenti Inner Single, vicino al numero centrato viene indicata una linea (sotto a sinistra). Anche i lanci nelle sezioni Outer Single vengono indicati con una linea in alto a sinistra del numero centrato.

Gli ostacoli, come i numeri difficili da centrare, complicano la corsa. Poco importa in quali segmenti si trovano gli ostacoli. Dopo aver scelto il "Race track" si può iniziare il "rally" premendo il tasto START. Il primo giocatore che percorre tutto il rally vince.

Gioco 25: SHOVE A PENNY

In questo gioco si utilizzano solo i numeri da 15 a 20 e il Bull's Eye. I segmenti Single valgono 1 punto, i Doubles 2 punti e i Triples 3 punti.

Ogni giocatore deve centrare i numeri seguendo la sequenza con lo scopo di raggiungere 3 punti in ogni sezione per poter passare al prossimo numero. Se qualcuno supera i tre punti in una sezione, i punti in più vengono passati al prossimo giocatore. Vince chi riesce a ottenere 3 punti in tutti i segmenti (15 – 20 e Bull).

Gioco 26: NINE-DART CENTURY

In questa variante si tratta di ottenere 100 punti o di avvicinarsi a 100 dopo 3 manche con 9 freccette. I centri nei segmenti Double e Triple valgono il doppio o il triplo. Se il giocatore supera i 100 punti (Bust), perde automaticamente la partita.

Se tutti i giocatori superano i 100 punti vince colui che si è avvicinato di più al punteggio. Se tutti i giocatori arrivano a 100 punti, vince chi ha lanciato meno freccette.

Gioco 27: GREEN VS. RED (2 giocatori)

Questo gioco è una corsa attorno al bersaglio con lo scopo di centrare le sezioni Double o Triple perché porta alla vittoria. Il giocatore 1 è "blue", mentre il giocatore 2 è "red".

Il giocatore 1 lancia in tutte le sezioni blu Double o Triple e si fa strada nella partita in senso orario. Il giocatore 2 gioca in senso antiorario iniziando con il numero 20 e lanciando in tutte le sezioni Double o Triple. Il display visualizza il punteggio attuale e il segmento da centrare.

Durante ogni manche viene calcolato solo un centro nel Double o Triple. Se non si centrano questi segmenti non si collezionano punti, ma si avanza di una sezione.

Avvertenza: si sommano tutti i centri nel Double e Triple. Fare attenzione perché i tiri sbagliati (sezione sbagliata/generica) vengono sottratti dal proprio punteggio secondo il numero lanciato. Vince chi ottiene più punti alla fine della corsa.

Gioco 28: GOLD HUNTING

Lo scopo del gioco è di trovare e accumulare "oro". Per raccoglierlo bisogna raggiungere 50 punti. Lo si può raccogliere solo con il punteggio esatto di 50, 100, 150 ecc. (durante una manche). Loro non si raccoglie soltanto con il lancio, ma lo si può anche "rubare" dai giocatori che lo posseggono. Vince chi raccoglie più "oro".

Gioco 29: CASINO A - FLUSH

Lo scopo del gioco è di rischiare punti per battere l'avversario. Si seleziona il punteggio totale (260/310/360/410/460/510/560) premendo SELECT.

Il bersaglio per freccette indica i numeri da centrare. La posta della scommessa "bet" è di 10 punti. All'inizio di ogni manche ogni giocatore può aumentare la posta a 20, 30, 40 ... 90 punti.

Per modificare il "bet", è possibile premere il tasto BOUNCE OUT all'inizio della rispettiva manche. Il display visualizza la nuova posta della scommessa ("b20" = scommessa di 20 punti). A ogni nuova manche la posta scende automaticamente a 10 punti.

Per incassare ("cash in") la posta („bet“) bisogna centrare il numero prestabilito.

- Se il primo lancio centra un segmento Single ("push"), non si ottengono punti. Se invece centra il segmento Double o Triple, i punti si conteggiano singoli o doppi.
- Per le restanti 2 freccette il centro si conteggia singolo, doppio o triplo (centro nel segmento: Single, Double, Triple). Sul display (segment scoring display) vengono elencati i numeri centrati.
- I lanci sbagliati (fuori dai segmenti dei numeri) costano la posta prestabilita (ogni manche: nuova posta selezionabile!). Vince chi per primo raggiunge il punteggio totale stabilito.

Gioco 30: CASINO B - STRAIGHT

Si tratta di un'ulteriore variante del Casino. Anche qui lo scopo è di raggiungere per primo il punteggio stabilito, selezionabile con il tasto SELECT. Il bersaglio per frecce indica i numeri da centrare. La posta della scommessa "bet" è di 10 punti. All'inizio di ogni manche il giocatore può aumentare la posta a 20, 30, 40 ... 90 punti.

Per modificare il "bet", è possibile premere il tasto BOUNCE OUT all'inizio della rispettiva manche. Il display visualizza la nuova posta della scommessa ("b20" = scommessa di 20 punti). A ogni nuova manche la posta scende automaticamente a 10 punti.

Per incassare ("cash in") la posta („bet“) bisogna centrare il numero prestabilito. Se il primo lancio centra un segmento Single ("push"), non si ottengono punti. Se invece centra il segmento Double o Triple, i punti si conteggiano singoli o doppi.

A questo punto appare un altro elemento di gioco: invece di tirare sempre nello stesso segmento durante il turno, il lancio va esteso a tutto il bersaglio.

Esempio:

- Se il display stabilisce di centrare il segmento 1, il giocatore cerca di centrarlo, susseguito da un centro nel Bull's Eye e uno nel segmento 19. Dopo ogni lancio il display del punteggio visualizza il segmento da centrare.
- Per le restanti 2 frecce il centro si conteggia singolo, doppio o triplo (centro nel segmento: Single, Double, Triple). Sul display vengono elencati i numeri centrati. I lanci sbagliati (fuori dai segmenti dei numeri) costano la posta prestabilita (ogni manche: nuova posta selezionabile!). Vince chi per primo raggiunge il punteggio totale stabilito.

Gioco 31: CASINO C – 3-STAR

In questa versione complicata del Casino è necessario fare almeno 3 centri nel segmento attivo per totalizzare punti. Lo scopo è di raggiungere per primo il punteggio stabilito. Avvertenza: il punteggio totale (260/310/360/410/460/510/560) è selezionabile con il tasto SELECT.

In questo gioco si usano solo i segmenti da 15 a 20 e il Bull's Eye. All'inizio di ogni manche i segmenti lampeggiano sul display del punteggio. La posta della scommessa "bet" è di 10 punti. All'inizio di ogni manche il giocatore può aumentare la posta a 20, 30, 40 ... 90 punti.

Per modificare il "bet", è possibile premere il tasto BOUNCE OUT all'inizio della rispettiva manche. Il display visualizza la nuova posta della scommessa ("b20" = scommessa di 20 punti). A ogni nuova manche la posta scende automaticamente a 10 punti.

Per incassare ("cash in") la posta („bet“) bisogna centrare tre volte il segmento attivo (15 – 20, Bull's Eye) o centrare il segmento Triple, che "apre" il segmento e il giocatore riceve tre volte la posta. I Doubles e Triples valgono doppio o triplo. Se un giocatore non riesce a centrare la sezione per 3 volte, perde la posta. I centri nel segmento non vengono trasferiti nella manche seguente. Vince chi per primo raggiunge il punteggio totale stabilito.

Gioco 32: ELIMINATION

Lo scopo del gioco è di "eliminate/eliminare" l'avversario. Le regole sono semplicissime: ogni giocatore deve raggiungere con 3 frecce un punteggio maggiore rispetto al giocatore precedente. All'inizio della partita ognuno ha 3 vite. Se un giocatore non riesce a superare il punteggio dell'avversario precedente, perde 1 vita. Vince chi resta con delle "vite".

Gioco 33: HORSESHOES

Bisogna essere almeno in due per giocare a questo gioco. Si includono solo i segmenti 20 e 3, che rappresentano le “stalle dei cavalli” (horseshoe pits).

Il giocatore 1 lancia nel segmento 20 e il giocatore 2 deve lanciare nel segmento 3. I punti si collezionano in ogni manche. Vince chi per primo raggiunge 15 punti.

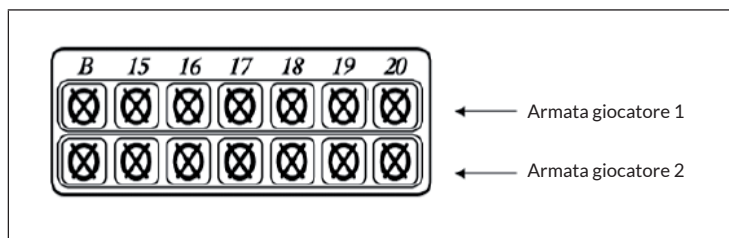
Sezione TRIPLE	3 punti
Sezione DOUBLE	2 punti
Segmento INNER SINGLE	1 punto
Segmento OUTER SINGLE	0 punti

Gioco 34: WARFARE

In questo gioco a 2 il bersaglio, “campo di battaglia” (Battleground), viene diviso a metà. Il primo che riesce a centrare tutti i segmenti dell’avversario (Armies/armata) in qualsiasi sequenza vince la partita.

Il giocatore 1 rappresenta l’armata “TOP” e deve lanciare le freccette nei segmenti inferiori del bersaglio. I segmenti da centrare sono i seguenti: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 e 8.

Il giocatore 2 rappresenta l’armata “BOTTOM” e deve lanciare le freccette nei segmenti superiori del bersaglio. I segmenti da centrare sono i seguenti: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 e 13.

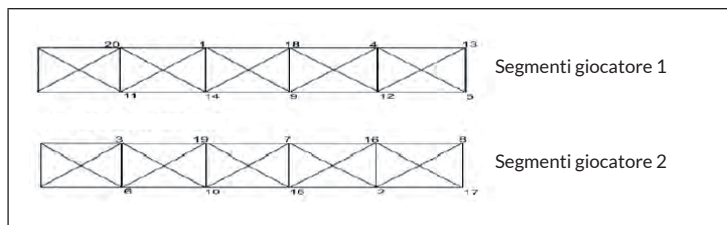


Livelli di difficoltà impostabili:

- BATTLEGROUND DOUBLES: i giocatori lanciano nei segmenti Double per distruggere l’armata avversaria.
- BATTLEGROUND TRIPLES: i giocatori lanciano nei segmenti Triple per distruggere l’armata avversaria.

Variante con i generali:

Questa variante di gioco include un compito supplementare: dopo aver sconfitto l'armata (tutti i segmenti sono stati centrati), i giocatori devono sequestrare il "generale" centrando il Bull's Eye. Prima però tutti i segmenti degli avversari devono essere centrati. Non conta centrare il Bull's Eye prima di aver centrato tutti i segmenti.



Il display del punteggio del Cricket visualizza i segmenti dell'armata del giocatore 1, mentre quella del giocatore 2 è nella seconda fila. Ogni volta che si centra un segmento (armata), la luce relativa si spegne.

Gioco 36: PAINTBALL

Questo gioco è simile al "Battleground", però è possibile terminare la partita non solo centrando l'armata avversaria, ma i giocatori possono sequestrare la bandiera avversaria per vincere, come nel gioco Capture-The-Flag.

Per conquistare una bandiera bisogna centrare 3 volte il Double Bull's Eye. Non vale se si centra il Single Bull's Eye. I centri nel Bull's Eye non devono avvenire nel corso di una manche, ma vengono sommati durante tutta la partita. Vince chi per primo conquista la bandiera o distrugge l'armata.

Livelli di difficoltà impostabili (selezionabili con il tasto SELECT):

- Paintball Double: i giocatori devono centrare 3 volte il Bull's Eye per conquistare la bandiera o il segmento Double per distruggere l'armata.
- Paintball Triple: i giocatori devono centrare 3 volte il Bull's Eye per conquistare la bandiera o il segmento Triple per distruggere l'armata.

Gioco 37: IL GATTO E IL TOPO

Questo gioco per 2 persone è adatto per giocatori di livello avanzato. Un giocatore ha il ruolo del gatto e l'altro del topo.

Il topo deve cercare di raggiungere la tana il più velocemente possibile prima di essere raggiunto dal gatto. Il topo gioca in senso antiorario, inizia dal segmento 20 e lancia prima nel segmento Double per proseguire nei segmenti Single.

Il gatto deve cercare di prendere il topo in senso antiorario, ma inizia dal segmento 18 e lancia solo nelle sezioni Double di ogni segmento. Se il topo riesce a girare tutto il bersaglio e arriva al segmento 20 vince, ma se il gatto centra le sezioni Double del topo, lo cattura e vince.

Gioco 38: TIC-TAC TOE

Utilizzando segmenti particolari, lo scopo del gioco è di chiudere i proprio lanci per ottenere una "croce" X o un "cerchio" O. Si utilizzano le regole tradizionali de "Il tre vince":

Si vince se si ottengono tre croci o tre cerchi in orizzontale, diagonale o verticale. Per piazzare una croce o un cerchio bisogna centrare il segmento 3 volte consecutivamente (sono validi i centri nel Double e Triple).

Il display visualizza la quantità delle volte che si è fatto centro. Visualizzazione del display: un centro nel segmento viene indicato con "/" e due centri con "X". I segmenti chiusi appaiono come "Ox" oppure "O" a seconda del giocatore che ha totalizzato i punti. Le sezioni sono disposte secondo la tabella sottostante:

12	20	18
11	B	6
7	3	2
B = Bullseye		

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Non c'è corrente?

Assicurarsi che la presa funzioni e che l'alimentatore sia inserito correttamente.

I punti non vengono visualizzati?

Il bersaglio per frecce si trova in modalità "Settings" o la partita attuale è stata messa in pausa? Controllare se dei pezzi come gli elementi del disco o dei tasti funzione si sono incastrati o bloccati.

Gli elementi del sensore sono bloccati?

Muovere delicatamente con le dita gli elementi del sensore bloccati con la freccetta inserita. Solitamente è possibile allentare gli elementi del sensore e i tasti funzione applicando una lieve forza.

Le punte delle frecce si sono rotte?

Le punte morbide sono certamente più sicure, ma non durano in eterno. Rimuovere attentamente con una pinzetta le punte delle frecce rotte o rimaste incastrate nel bersaglio.

AVVISO DI SMALTIMENTO



Se nel proprio paese si applicano le regolamentazioni inerenti lo smaltimento di dispositivi elettrici ed elettronici, questo simbolo sul prodotto o sulla confezione segnala che questi prodotti non possono essere smaltiti con i rifiuti normali e devono essere portati a un punto di raccolta di dispositivi elettrici ed elettronici. Grazie al corretto smaltimento dei vecchi dispositivi si tutela il pianeta e la salute delle persone da possibili conseguenze negative. Informazioni riguardanti il riciclo e lo smaltimento di questi prodotti si ottengono presso l'amministrazione locale oppure il servizio di gestione dei rifiuti domestici.

PRODUTTORE E IMPORTATORE (UK)

Produttore:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlino, Germania.

Importatore per la Gran Bretagna:

Berlin Brands Group UK Limited

PO Box 42

272 Kensington High Street

London, W8 6ND

United Kingdom

