

DARTEG

EN

NL

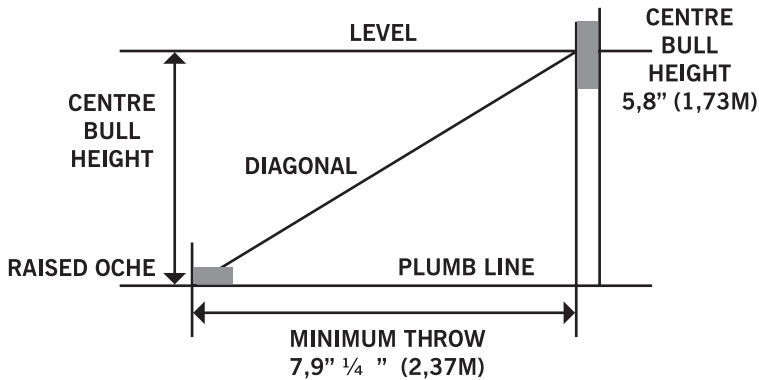
DE

FR



ELECTRONIC DARTS COUNTER - PRO DART SCORER ELEKTRONISCHE DARTS TELLER - PRO DART SCORER ELEKTRONISCHER DART ZÄHLER - PRO DART SCORER COMPTEUR DE POINTS POUR JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE - PRO DART SCORER

INSTRUCTIONS FOR USE | GEBRUIKSAANWIJZING | GEBRAUCHSANWEISUNG | MODE D'EMPLOI



(EN) ELECTRONIC DARTS COUNTER PRO DART SCORER

CONTENT

ELECTRONIC DARTS COUNTER	1x
--------------------------	----

TECHNICAL DETAILS

ARTICLE	GAMES	VARIATIONS	PLAYERS
ELECTRONIC DARTS COUNTER – PRO DART SCORER	32	590	1-8

HANG UP THE DARTBOARD:

Make sure the dartboard hangs securely on the wall. Beforehand: always check the metal hook at the back of the board. The dartboard's bull's eye should hang 1.73 metres from the ground, on the wall. The darts must be thrown from a distance of 2.37 metres.

For an electronic dartboard, the dartboard's bull's eye should hang 1.73 metres from the ground, on the wall. The darts must be thrown from a distance of 2.44 metres.

RULES OF THE GAME:

There are several versions of the darts game, invented by a number of people. The most famous and most popular game of darts is called 501:

- Each player plays with 3 darts.
- Decide who will start: the players must throw in the direction of the bull's eye, the player who throws the nearest to the bull's eye may start the game.
- At the beginning each player starts with 501 points. Each score from this point on will be subtracted from the start score.
- The player who reaches a score of 0 the quickest will be the winner.
- The last darts always need to be a double score or a bull's eye (not the bull)!

POINTS PARTITIONING:

- Red bull's eye: 50 points
- Green single Bull: 25 points
- Highest ranking points: 180 (3 times triple 20)
- Highest throw is: 170 (2 times triple 20, 1 time bull's eye)
- Middle circle on a number is a triple (3 times)
- Outer circle on a number is a double. The outer ring needs to be thrown out at all times (or on the red bull's eye, not the single bull).
- The darts which miss the board, and which fall on the floor or are thrown at the centre on the last throw will all be counted as 0 points.

WARNINGS:

- When you are not using the dartboard: always remove the darts from it, and put them in a safe place, out of reach of children and pets.
- Always throw the darts from the advised distance of 2.37 metres and throw them with an appropriate speed. Never throw in direction of people or animals.
- For safety reasons: When the players are throwing darts: All players need to stand behind the 2.37 metres line.

INSTALLATION INSTRUCTIONS

- The assembly should be done by an adult only.
- Check before use if all parts are complete.
- Always check that the item is secured safely.

MOUNTING

1. Choose a preferred location for the electronic darts counter. It is advice to choose a location nearby the dartboard for a convenient use. Please make sure to install the electronic darts counter in a safe distance from the dartboard to prevent damage.
2. Place the mounting plate on the wall. Use a spirit level if needed.
3. Mark the screw holes with the use of a pencil
4. Drill the hole and install the plug, afterwards install the screw.
5. Slide the electronic darts counter to the mounting plate.

The electronic darts counter is also equipped with two standing feet which allows it to be placed standing up. Pull the two standing feet from the slot at the back side of dart counter, place it on a flat surface.

POWER INSTALLATION

The dart counter is designed to be powered by 3 x 1.5v AA(LR6) batteries. The battery compartment can be opened from the back to install the batteries. To conserve batteries, this dart counter is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will automatically turn off after 30 minutes.

WARNING!

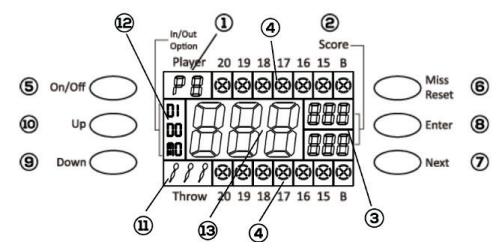
- Batteries should be replaced by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the article before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.

- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose batteries in fire, in water or the general rubbish.
- Do not throw away batteries; dispose of as small chemical waste.
- Install batteries as indicated by the (+/-) polarity signs.

IMPORTANT!

- Under the environment with electrical fast transient the dart counter may malfunction and require use to reset the dart counter.
- Dart is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
- Please peel off the protective film (if any) from the display area before use.

OPERATION INSTRUCTIONS



NUMBER	DESCRIPTION
1	Player number display
2	Temporary Score display
3	Player Score display
4	Cricket display
5	On/Off button
6	Miss / Reset button
7	Next button
8	Enter button
9	Down button
10	Up button
11	Dart throw indicator
12	Double in/out, Master out indicator
13	Main Score display

- Press the On/Off button to turn on game and the display will light up with a welcoming sound. When the sound goes off, the player display and score display will show "G01" and "301" respectively.
- Press the Up or Down buttons to select games. The selection is shown on the player and score displays. Then press the Enter button to confirm the selection. Please check the game selection for all games.
- Press the Up or Down buttons to select number of players. There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a computer player mode. Press the Enter button to confirm the selection and start the game. For more than 2 players, some players will share the player score display.
- If the option you selected and confirmed is at computer player mode, you will play against the computer. Press the Up or Down buttons to select the levels of the computer player and press the Enter button to start the game. The five levels of computer player are as follow:
 - C-1: Beginner
 - C-2: Intermediate
 - C-3: Advanced
 - C-4: Expert
 - C-5: Professional
- In case the game has 25/50 & 50/50 bull options, you can press the Up or Down buttons to select and press the Enter button to confirm the selection. 25/50 (outer bull is 25 and inner bull is 50) and 50/50 (both inner and outer bull is 50).
- During the game, when the computer announce "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press the Next button for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.
- Press the Miss button to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether during the play of the game.
- If you want to reset the game, push the Reset button and hold for 2 seconds.
- During the course of playing, you can press the Enter button to check the scores of other players.
- Press and hold the On/Off button for 3 seconds to turn off the game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

GAME SELECTION

GAME	DESCRIPTION	DISPLAY	NO. OF OPTION/VARIATIONS	NO. OF PLAYERS
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	3L1	6/48	1-8
G08	501 League	5L1	6/48	1-8
G09	601 League	6L1	6/48	1-8
G10	701 League	7L1	6/48	1-8
G11	801 League	8L1	6/48	1-8
G12	901 League	9L1	6/48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12/24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3/6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8

G20	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	fdC	5	1-8
G28	Overs	orS	19/38	2-8
G29	Unders	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

GAME DESCRIPTIONS & RULES

GAME G01 – G06: 301 – 901

OPTIONS:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- 25/50 & 50/50 Bull

The score will be deducted for each dart from 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points respectively.

The first player who reaches exactly 0 will be the winner. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

L01 (Single In + Single Out): All indication icons will be off during the game.

The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.

L02 (Double In + Single Out): DI indication icon will be on during the game.

The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull's eye is hit. No score will be counted until this condition is met.

L03 (Single In + Double Out): DO indication icon will be on during the game.

The player can finish the game with a hit on a number in the double's ring or the double bull's eye that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or "1", the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining "1" score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit)

L04 (Double In + Double Out): Both DI and DO indication icons will be on during the game.

The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull's eye is hit and it ends when a double's ring or the double bull's eye is hit that reduces the score to exactly zero.

L05 (Single In + Master Out): MO indication icon will be on during the game.

The player can finish the game with a hit on a number in the double's or triple's ring or the double bull's eye that reduces the score to exactly zero.

L06 (Double In + Master Out): Both DI and MO indication icons will be on during the game.

The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull's eye is hit and it ends when a double's or triple's ring or the double bull's eye is hit that reduces the score to exactly zero.

With an option of selecting 50/50 bull (both inner and outer bull is 50) or 25/50 bull (inner bull is 50 and outer bull is 25), there are total 12 variation can be selected for each game. To make games more enjoyable, the game will also display the ranking and ppd (point per dart) for each player.

G07 – G12: 301 - 901

OPTIONS:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- 25/50 & 50/50 Bull

Similar to 301 Game but here the teams play against each other. All odd number players will be at one team whilst the even number players will be at another team. The team's score, which shared by all team players, will be deducted for each dart from 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points. If one team reaches 0 exactly, this team has won. Apart from the 301 game variations, this game also allows selection of the following 4 different team members.

OPTIONS:

- 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
- 2-C: 2 players in each team
- 3-C: 3 players in each team
- 4-C: 4 players in each team
- Cyb: 1 player vs computer player

G13: COUNT UP

OPTIONS:

- 100
- 200
- 300
- 25/50
- 50/50 Bull

The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The score will be accumulated for each dart, the first player who reaches or goes over the set points will be the winner. The set point options are 100, 200, 300 ... 900 respectively.

G14: ROUND THE CLOCK

OPTION OF POINTS:

- 105
- 110
- 115
- 120
- 205
- 210
- 215
- 220
- 305
- 310
- 315
- 220

Hit in strict order of 1, 2, 3 ...until 5, 10, 15 or 20 are reached with straight, double or triple shots depending on the performance level. The first player to hit the final number is the winner. Players start their next turn with the next correct number in the sequence. The computer will display the number that the player has to hit.

105,110,115,120: The last number is 5,10,15,20 respectively regardless of single, double or triple.

205,210,215,220: The last number is 5,10,15,20 respectively and only double is valid.

305,310,315,320: The last number is 5,10,15,20 respectively and only triple is valid.

G15: SHANGHAI

OPTIONS:

- L01
- L05
- L10
- L15

Each player has to proceed around the board to score from 1 through 20 and then the bull's eye. Throw a dart for each number and the player who gets the highest scores wins. The computer will display the number that the player has to hit. Each player can score on any correct segments (single X 1, Double X 2, Triple X 3) and selections are varied as follows:

- L01: the game starts from segment 1
 L05: the game starts from segment 5
 L10: the game starts from segment 10
 L15: the game starts from segment 15

G16: HIGH-SCORE

OPTIONS:

- H03
- H04
- H05.....H14
- 25/50
- 50/50 Bull

Each player has to rack up the most points in 3, 4, 5...or 14 rounds (each round 3 darts) to win. Doubles and triples count as 2X and 3X that segment's score respectively. The cricket display will count how many rounds you have played. H03, H04, H05 H14 represent 3, 4, 5..... 14 rounds respectively.

G17: SHOOT OUT

OPTIONS:

- -03
- -04
- -05
--19
- -20
- -21

The computer will randomly display a number for the player to hit. One mark will be deducted for each correct hit. The first player who reaches zero from the starting mark wins. If a player does not hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit for the next dart. -03, -04, -05 -21 represent the starting marks 3, 4, 5..... 21 respectively.





G18: CRICKET

OPTIONS:

- C00
- C20
- C25
- 25/50
- 50/50 Bull

1. The Cricket game will only use the number 15-20 & bull's eye. All valid hits will be confirmed & displayed by the cricket display.
2. When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'opened' (number closed and opened for scoring) to that player and any further hits will score points as thrown.
3. Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player.
4. A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
5. A player wins the game when he/she first 'closed' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
6. And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'opened' numbers. If that player has not accumulated the highest points by the time another player 'closed', the player with the highest points will be the winner.

OPTION	DESCRIPTION
C00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
C20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
C25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

CRICKET	ONE TIME	TWO TIMES	OPEN	CLOSE
SIGN				

G19: NO SCORE CRICKET

OPTIONS:

- 000
- 020
- 025
- 25/50 & 50/50 Bull

The game is similar to the Cricket game EXCEPT no score is made. The winner is the player who first 'closed' all the points.

OPTION	DESCRIPTION
000	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
020	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
025	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

G20: CUT THROAT CRICKET

OPTIONS:

- 00C
- 20C
- 25C
- 25/50 & 50/50 Bull

Similar basic rules as the Cricket game EXCEPT points are added to your opponent's scores once scoring begins. The player who first 'closed' all segments with the fewest scores wins. This variation enables players to rack up scores for their opponents, digging them into a deeper hole.

OPTION	DESCRIPTION
00C	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
20C	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
25C	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15,16,17,18,19 and 20.

G21: KILLER CRICKET

OPTIONS:

- H00
- H20
- H25
- 25/50 & 50/50 Bull

The game is similar to the No Score Cricket game EXCEPT when you 'closed' a number, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who 'closed' all the numbers.

OPTION	DESCRIPTION
H00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
H20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
H25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15,16,17,18,19 and 20.

G22: LOW PITCH CRICKET

OPTIONS:

- E00
- E20
- E25
- 25/50 & 50/50 Bull

The game is similar to the Cricket game. EXCEPT the numbers to be shot are changed from "15 to 20 and bull's eye" to "1 to 6 and bull's eye".

OPTION	DESCRIPTION
E00	Hit and 'open' numbers 1-6 and bull's eye in any order.
E20	Hit and 'open' the number 6 first, then in order 'open' numbers 5, 4, 3, 2, 1 and bull's eye.
E25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 1, 2, 3, 4, 5 and 6.

G23: COLOR

OPTIONS:

- 100, 200, 300, 400, 500

To begin this game, player 1 must throw one dart to determine which color (#20 color or #1 color) to shoot at. If player 1 hits a bull's eye with this dart, he/she must throw again to decide the color. All odd number players will be at the same color as player 1 whilst the even number players will be at another color. The double and triple segments are considered to have the same

color as the single segment. Each player then tries to hit his/her color target in order to add up to or go over the total scores (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bull's eye does count towards your total scores. The first player reaching the preset final score wins.

100, 200.....500 represent 100 scores, 200 scores..... 500 scores respectively.

G24: BONUS COLOR

OPTIONS:

- 100, 200, 300, 400, 500

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, all players in this color will get the points added towards their total scores.

100, 200.....500 represent 100 scores, 200 scores..... 500 scores respectively.

G25: CORRECTIONAL COLOR

OPTIONS:

- 100, 200, 300, 400, 500

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, those points are deducted from this player's total scores.

100, 200.....500 represent 100 scores, 200 scores..... 500 scores respectively.

G26: NO SCORE COLOR

OPTIONS:

- 003, 004, 005, 006, 007

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to make one mark. If a player throws a dart in an opponent's color or hit out of the dartboard, one mark is deducted from this player's total marks and he/she loses his/her turn. (The bull's eye does count towards his/her total marks.) The winner will be the only player with marks remaining.

003, 004.... 007 represent 3 marks, 4 marks.... 7 marks respectively.

G27: FREE DART COLOR

OPTIONS:

- 005, 010, 015, 020

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to gain the highest possible scores. If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total scores. (The bull's eye does count towards his/her total score.) The player with the highest total scores after all the darts are thrown is the winner.

005, 010, 015 and 020 represent 5 darts, 10 darts, 15 darts and 20 darts respectively. The cricket display will count down how many darts you have left.

G28: OVERS

OPTIONS:

- 003, 004, 005.....020, 021
- 25/50 & 50/50 Bull

The players have to take turns to throw 3 darts. If a player's score is less than the previous player's score, one cricket light will turn off which means he/she loses one life. Before each player shoots in each round, the player score display show the target score (the first target is randomly assigned by the computer). A player will be out of the game when all his/her lives are gone. The last surviving player is the winner.

003 -021 represents 3 lives to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G29: UNDERS

OPTIONS:

- U03, U04, U05.....U20, U21
- 25/50 & 50/50 Bull

This game is played the same as the Overs game with the following EXCEPTION.

- The target score is the lowest score for each turn.
- A missed dart should be counted as 60 by pressing the Miss button.

U03-U21 represents 3 lives to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G30: HALVE-IT

OPTIONS:

- 25/50 & 50/50 Bull)

There are 12 rounds of three darts each in this game. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

ROUND	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
PLAYER													

D: Double

T: Triple

B: Bull

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, his/her total scores to those points is cut in half. The player with the highest scores at the end is the winner.

G31: BIG-6

OPTIONS:

- b03, b04, b05.....b20, b21

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" his/her 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 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for a new target generated by computer randomly. 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 bull's eye" or "triple 20". The last player with a life left is the winner.

b03 to b21 represents 3 to 21 lives respectively. The number of lives left is shown on the cricket display.

G32: 21 POINTS

OPTIONS:

- 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

The object of this game is to get the most marks. A player can get one mark in two ways:

- Gets 21 points exactly within 3 darts, or
- Has the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

The player will "bust" when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the most marks wins the game.

005, 006, 007, 011 represent 5 rounds, 6 rounds, 7 rounds, 11 rounds respectively. The cricket display will count down how many rounds you have left.

(NL) ELEKTRONISCHE DARTS TELLER – PRO DART SCORER

INHOUD

ELEKTRONISCHE DARTS TELLER	1x
----------------------------	----

TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPELLEN	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCHE DARTS TELLER – PRO DART SCORER	32	590	1-8

OPHANGEN VAN HET DARTBORD:

Wees er zeker van dat het dartbord stevig aan de muur hangt. Check voorafgaande altijd het metalen haakje aan de achterkant van het bord. Het dartbord moet zo opgehangen worden dat de "bulls eye" 1.73m vanaf de grond aan de muur

hangt. U dient de pijlen te gooien vanaf een afstand van 2.37m.

Voor een elektronisch dartbord moet het dartbord zo opgehangen worden dat de "bulls eye" 1.73m vanaf de grond aan de muur hangt. U dient de pijlen te gooien vanaf een afstand van 2.44m.

SPELREGELS:

Er zijn meerdere versies van darten verzonden door menigeen. Het bekendste en meeste gespeelde spel is het 501 spel:

- Elke speler speelt met drie dartspijlen.
- Om te kijken wie er mag beginnen dienen de spelers zo dicht mogelijk bij de bulls eye te gooien. Degene die het dichtst bij de bulls eye zit mag beginnen.
- De stand is 501 punten voor iedere speler. Elke score die je vanaf nu gooit, wordt hiervan afgetrokken.
- Degene die het snelst op de 0 staat, heeft gewonnen. De laatste pijl dient altijd een dubbele score te zijn of de bulls eye (niet de bull)!

PUNTENVERDELING:

- Rode Bull Eye is 50 punten
- Groene Single Bull is 25 punten
- Hoogst mogelijk behaalde punten: 180 (drie keer triple 20)
- Hoogste uitgooi: 170 punten (twee keer triple 20, 1 keer bulls eye)
- Middelste ring op een cijfer is een triple (driedubbel)
- Buitenste ring op een cijfer is een double (dubbel). Op deze buitenste ring moet altijd uitgegooid worden (of op de rode bulls eye, niet op de enkele bull).
- De pijlen die het bord missen, op de grond vallen of precies in de pijl van de vorige gooi terecht komen, tellen allemaal als 0 punten.

WAARSCHUWINGEN:

Als u het dartbord niet gebruikt, moet u alle pijlen uit het bord verwijderen en deze op een veilige plaats opbergen buiten het bereik van kinderen en huisdieren. Gooi ten alle tijden de dartspijltjes vanaf de geadviseerde 2.37m en met een gepaste snelheid. Gooi nooit in de richting van mensen of dieren. Wanneer er iemand aan het darten is, moeten alle overige personen ook achter de 2.37m lijn gaan staan in verband met de veiligheid.

INSTALLATIE-INSTRUCTIES

- De montage mag alleen door een volwassene worden uitgevoerd.
- Controleer voor gebruik of alle onderdelen in orde zijn.
- Controleer altijd of het item goed vastzit.

MONTAGE

- Kies een voorkeurslocatie voor de elektronische dartssteller. Het is aan te raden om voor een handig gebruik een locatie in de buurt van het dartbord te kiezen. Zorg ervoor dat u de elektronische dartssteller op een veilige afstand van het dartbord installeert om schade te voorkomen.
- Plaats de montageplaat op de muur. Gebruik indien nodig een waterpas.
- Markeer de schroefgaten met behulp van een potlood.
- Boor het gat en installeer de plug, installeer daarna de schroef.
- Schuif de elektronische dartssteller op de montageplaat.

De elektronische dartssteller is ook voorzien van twee staande pootjes waardoor hij staand kan worden geplaatst. Trek de twee staande voeten uit de gleuf aan de achterkant van de dartssteller en plaats deze op een vlakke ondergrond.

WAARSCHUWING!

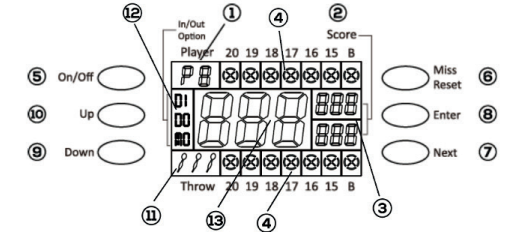
- Batterijen dienen door een volwassene te worden vervangen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het artikel worden verwijderd voordat ze worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet door elkaar worden gebruikt.
- Alleen batterijen van hetzelfde of gelijkwaardige type als aanbevolen mogen worden gebruikt.
- Batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst.
- Legge batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gooi batterijen niet in vuur, in water of bij het gewone afval.

- Gooi batterijen niet weg; afvoeren als klein chemisch afval.
- Installeer de batterijen zoals aangegeven door de (+/-) polariteitstekens.

BELANGRIJK!

- In een omgeving met snelle, kortstondige elektriciteit kan de dartssteller defect raken en moet de dartssteller worden gereset.
- Darten is een spel voor volwassenen met een functionele scherpe punt. Kinderen mogen alleen onder toezicht van een volwassene spelen.
- Verwijder voor gebruik de beschermfolie (indien aanwezig) van het weergavegebied.

BEDIENINGSINSTRUCTIES



NUMBER	DESCRIPTION
1	Spelersnummer weergave
2	Tijdelijke scoreweergave
3	Spelersscore-weergave
4	Cricketweergave
5	Aan/uit - knop
6	Miss / Reset-knop
7	Knop Volgende
8	Enter-knop
9	Omlaag-knop
10	Omhoog-knop
11	Dartworp-indicator
12	Dubbel in/uit, Master uit-indicator
13	Hoofdscoreweergave

- Druk op de aan/uit - knop om het spel aan te zetten en het display zal oplichten met een welkomstgeluid. Wanneer het geluid uitgaat, zullen de spelersdisplay en de scoredisplay respectievelijk "G01" en "301" tonen.
- Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om games te selecteren. De selectie wordt weergegeven op de spelers-scoredisplays. Druk vervolgens op de Enter-knop om de selectie te bevestigen. Controleer de spelselectie voor alle spellen.
- Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om het aantal spelers te selecteren. Er zijn in totaal 9 selecties van spelers van 1 speler modus tot 8 spelers modus plus een computerspeler modus. Druk op de Enter-knop om de selectie te bevestigen en het spel te starten. Voor meer dan 2 spelers delen sommige spelers de spelersscoreweergave.
- Als de optie die je hebt geselecteerd en bevestigd zich in de computer spelersmodus bevindt, speel je tegen de computer. Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om de niveaus van de computerspeler te selecteren en druk op Enter om het spel te starten. De vijf niveaus van computerspeler zijn als volgt:
 - C-1: Beginner
 - C-2: Gemiddeld
 - C-3: Gevorderd
 - C-4: Expert
 - C-5: Professional
- Als het spel 25/50 & 50/50 bull-opties heeft, kunt u op de knoppen Omhoog of Omlaag drukken om te selecteren en op Enter drukken om de selectie te bevestigen. 25/50 (buitenste Bull is 25 en binnenste Bull is 50) en 50/50 (zowel binnenste als buitenste Bull is 50).
- Tijdens het spel, wanneer de computer "VOLGENDE" aankondigt, zal elke druk op de segmenten het dartbord niet activeren. De speler moet alle darts verwijderen en op de knop Volgende drukken voor de ronde van de

volgende speler. Het dartbord schakelt automatisch naar de volgende speler als het bord ongeveer 10 seconden na de "VOLGENDE"-aankondiging niet is gespeeld.

- Druk op de Miss-knop om 0 te scoren en één dart op te nemen wanneer een dart de WEB-dartsvanger raakt of het bord helemaal mist tijdens het spelen van het spel.
- Als je het spel wilt resetten, druk je op de Reset-knop en houd je deze 2 seconden ingedrukt.
9. Tijdens het spelen kun je op de Enter-knop drukken om de scores van andere spelers te bekijken.
- Houd de aan-/uitknop 3 seconden ingedrukt om het spel uit te schakelen. Om energie te besparen is het bord uitgerust met een automatische uitschakelfunctie. Als het spel 30 minuten niet is gespeeld, wordt het spel automatisch uitgeschakeld.

SPELBESCHRIJVING

SPEL	DESCRIPTION	DISPLAY	OPTIES / VARIATIES	AANTAL SPELERS
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	3L1	6/48	1-8
G08	501 League	5L1	6/48	1-8
G09	601 League	6L1	6/48	1-8
G10	701 League	7L1	6/48	1-8
G11	801 League	8L1	6/48	1-8
G12	901 League	9L1	6/48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12/24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3/6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	fdC	5	1-8
G28	Overs	orS	19/38	2-8
G29	Unders	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

SPELBESCHRIJVING EN REGELS

GAME G01 – G06: 301 – 901

OPTIES:

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out

- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- 25/50 & 50/50 Bull

De score wordt afgetrokken voor elke dart van respectievelijk 301/ 501/ 601/ 701/ 801/901 punten.

De eerste speler die precies 0 bereikt, is de winnaar. Wanneer een speler de score overschrijdt die nodig is om precies nul te bereiken, is de beurt een "bust" en keert de score terug naar wat het was voor de beurt.

L01 (Single In + Single Out): Alle indicatiepictogrammen zijn uitgeschakeld tijdens het spel.

Het scoren begint en eindigt wanneer een willekeurig nummer wordt geraakt. De speler kan het spel beëindigen met een hit op elk nummer dat de score tot precies nul reduceert.

L02 (Double In + Single Out): DI-indicatiepictogram zal tijdens het spel aan zijn.

Het scoren begint wanneer een nummer in de dubbele ring of de dubbele roos wordt geraakt. Er wordt geen score geteld totdat aan deze voorwaarde is voldaan.

L03 (Single In + Double Out): DO-indicatiepictogram zal tijdens het spel aan zijn.

De speler kan het spel beëindigen met een hit op een nummer in de ring van de dubbel of de dubbele roos die de score tot precies nul reduceert. Wanneer een speler de score overschrijdt die nodig is om precies nul of "1" te bereiken, is de beurt een "bust" en keert de score terug naar wat het was voor de beurt (de resterende "1"-score is ook een bust, omdat er geen mogelijkheid om het naar nul te brengen met een dubbele hit).

L04 (Double In + Double Out): Zowel de DI- als de DO-indicatiepictogrammen zijn tijdens het spel aan.

Het scoren begint wanneer een getal in de dubbele ring of de dubbele roos wordt geraakt en eindigt wanneer de ring van een dubbel of de dubbele roos wordt geraakt, waardoor de score tot precies nul wordt teruggebracht.

L05 (Single In + Master Out): MO-indicatiepictogram is tijdens het spel aan.

De speler kan het spel beëindigen met een hit op een nummer in de ring van de dubbel of driedubbel of de dubbele roos die de score tot precies nul reduceert.

L06 (Double In + Master Out): Zowel de DI- als de MO-indicatiepictogrammen zijn tijdens het spel aan. Het scoren begint wanneer een getal in de dubbele ring of de dubbele roos wordt geraakt en eindigt wanneer een dubbel of driedubbele ring of de dubbele roos wordt geraakt, waardoor de score tot precies nul wordt teruggebracht.

Met een optie om 50/50 bull te selecteren (zowel de binnenste als de buitenste bull is 50) of 25/50 bull (de binnenste bull is 50 en de buitenste bull is 25), kunnen er in totaal 12 variaties worden geselecteerd voor elk spel. Om games leuker te maken, zal het spel ook de rangorde en ppd (punt per dart) voor elke speler weergeven.

G07 – G12: 301 - 901

OPTIES:

- Single In/Single Out
- Dubbel In/Single Out
- Single In/Double Out
- Dubbel In/Double Out
- 25/50 & 50/50 Bull

Gelijkaardig aan 301 Game, maar hier spelen de teams tegen elkaar. Alle oneven spelers zitten bij het ene team, de even spelers bij een ander team. De teamscore, die wordt gedeeld door alle teamspelers, wordt voor elke dart afgetrokken van 301/ 501/ 601/ 701/ 801/901 punten. Als een team precies 0 bereikt, heeft dit team gewonnen. Afgezien van de 301 spelvariaties, biedt dit spel ook de mogelijkheid om de volgende 4 verschillende teamleden te selecteren.

OPTIES:

- 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
- 2-C: 2 spelers in elk team
- 3-C: 3 spelers in elk team
- 4-C: 4 spelers in elk team
- Cyb: 1 speler vs computerspeler

G13: COUNT UP

OPTIES:

- 100
- 200
- 300
- 25/50
- 50/50 Bull

Het doel is om de andere spelers te verslaan door als eerste

de vooraf ingestelde score te bereiken. De score wordt opgeteld voor elke dart, de eerste speler die de setpoints bereikt of overschrijdt, is de winnaar. De instelpuntopties zijn respectievelijk 100, 200, 300 ... 900.

G14: ROND DE KLOK

OPTIES:

- 105
- 110
- 115
- 120
- 205
- 210
- 215
- 220
- 305
- 310
- 315
- 220

Hit in strikte volgorde van 1, 2, 3 ... tot 5, 10, 15 of 20 worden bereikt met rechte, dubbele of driedubbele slagen, afhankelijk van het prestatieniveau. De eerste speler die het laatste nummer raakt, is de winnaar. Spelers beginnen hun volgende beurt met het volgende juiste nummer in de reeks. De computer geeft het nummer weer dat de speler moet raken.

105,110,115,120: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 ongeacht enkel, dubbel of drievoudig.

205,210,215,220: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen dubbel is geldig.

305,310,315,320: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen triple is geldig.

G15: SHANGHAI

OPTIES:

- L01
- L05
- L10
- L15

Elke speler moet over het bord gaan om van 1 tot 20 te scoren en vervolgens de roos. Gooi een dart voor elk nummer en de speler met de hoogste scores wint. De computer geeft het nummer weer dat de speler moet raken. Elke speler kan scoren op elk correct segment (single X 1, Double X 2, Triple X 3) en de selecties worden als volgt gevarieerd:

L01: het spel begint vanaf segment 1

L05: het spel begint vanaf segment 5

L10: het spel begint vanaf segment 10

L15: het spel begint vanaf segment 15

G16: HOGE SCORE

OPTIES:

- H03
- H04
- H05.....H14
- 25/50
- 50/50 Bull

Elke speler moet de meeste punten verzamelen in 3, 4, 5... of 14 ronden (elke ronde 3 darten) om te winnen. Dubbels en triples tellen respectievelijk als 2X en 3X de score van dat segment. Het cricketdisplay telt hoeveel rondes je hebt gespeeld.

H03, H04, H05 H14 vertegenwoordigen respectievelijk 3, 4, 5..... 14 ronden

G17: SHOOT OUT

OPTIES:

- -03
- -04
- -05
- -19
- -20
- -21

De computer zal willekeurig een nummer weergeven dat de speler moet raken. Voor elke juiste treffer wordt één punt afgetrokken. De eerste speler die nul bereikt vanaf het startteken, wint. Als een speler het dartbord niet binnen 10 seconden raakt, wordt de dart als een misser beschouwd en verandert het dartbord automatisch in een ander willekeurig getal dat de speler voor de volgende dart moet slaan.

03, -04, -05 -21 vertegenwoordigen respectievelijk de starttekens 3, 4, 5..... 21.





G18: CRICKET

OPTIES:

- C00
- C20
- C25

- 25/50
 - 50/50 Bull
1. Het Cricket-spel gebruikt alleen het nummer 15-20 & bull's eye. Alle geldige treffers worden bevestigd en weergegeven door het cricketdisplay.
 2. Wanneer een nummer 3 keer door een speler is geraakt, wordt het voor die speler 'geopend' (nummer gesloten en geopend om te scoren) en alle verdere treffers zullen punten opleveren zoals gegooid.
 3. Zodra een nummer 3 keer door alle spelers is geraakt, wordt dat nummer 'gesloten' en kan er door geen enkele speler meer op worden gescoord.
 4. Een speler die een nummer heeft 'geopend', kan op dat nummer blijven scoren totdat het 'gesloten' wordt.
 5. Een speler wint het spel wanneer hij/zij eerst alle getallen heeft 'gesloten' en gelijke of hogere scores heeft dan de andere spelers. Als spelers echter gelijk staan op punten, of geen punten hebben, wint de speler die als eerste alle nummers 'sluit'.
 6. En als een speler eerst alle nummers heeft 'gesloten', maar een achterstand heeft op punten, gaat het scoren verder op 'geopende' nummers. Als die speler niet de hoogste punten heeft verzameld tegen de tijd dat een andere speler 'gesloten' heeft, is de speler met de hoogste punten de winnaar.

OPTIE	BESCHRIJVING
C00	Hit en 'open' nummers 15-20 en schot in de roos in willekeurige volgorde.
C20	Raak en 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en roos
C25	Raak en 'open' eerst roos,

CRICKET	EEN KEER	TWEE KEER	OPENEN	SLUITEN
SIGN				

G19: GEEN SCORE CRICKET

OPTIES:

- 000
- 020
- 025
- 25/50 & 50/50 Bull

Het spel is vergelijkbaar met het cricketspel BEHALVE dat er geen score wordt gemaakt. De winnaar is de speler die als eerste alle punten heeft 'gesloten'.

OPTIE	BESCHRIJVING
000	Hit en 'open' nummers 15-20 en schot in de roos in willekeurige volgorde.
020	Raak en 'open' eerst nummer 20, dan in volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en schot in de roos
025	Raak en 'open' eerst roos, dan in volgorde 'open' nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

G20: CUT THROAT CRICKET

OPTIES:

- 00C
- 20C
- 25C
- 25/50 & 50/50 Bull

Vergelijkbare basisregels als het cricketspel BEHALVE dat punten worden toegevoegd aan de scores van je tegenstander zodra het scoren begint. De speler die als eerste alle segmenten met de minste scores heeft 'gesloten', wint. Deze variatie stelt spelers in staat om scores voor hun tegenstanders te verzamelen en ze in een dieper gat te graven.

OPTIE	BESCHRIJVING
00C	Hit en 'open' nummers 15-20 en schot in de roos in willekeurige volgorde.
20C	Raak en 'open' eerst nummer 20, dan in volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en schot in de roos
25C	Raak en 'open' eerst roos, dan in volgorde 'open' nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

G21: KILLER CRICKET

OPTIES:

- H00
- H20
- H25
- 25/50 & 50/50 Bull

De game is vergelijkbaar met de No Score Cricket-game BEHALVE dat wanneer je een nummer hebt 'gesloten' en je tegenstanders niet, kun je die van de tegenstander uitschakelen markeren door nogmaals op hetzelfde nummer te drukken. De winnaar is de speler die alle nummers heeft 'gesloten'.

OPTIE	BESCHRIJVING
H00	Hit en 'open' nummers 15-20 en schot in de roos in willekeurige volgorde.
H20	Raak en 'open' eerst het getal 20, dan in volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en schot in de roos
H25	Raak en 'open' eerst roos, dan in volgorde 'open' nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

G22: CRICKET MET LAGE PITCH

OPTIES:

- E00
- E20
- E25
- 25/50 & 50/50 Bull

Het spel lijkt op het spel Cricket. BEHALVE dat de nummers die moeten worden geschoten zijn veranderd van "15 naar 20 en roos" naar "1 tot 6 en roos".

OPTIE	BESCHRIJVING
E00	Hit en 'open' nummers 1-6 en schot in de roos in willekeurige volgorde.
E20	Raak en 'open' eerst nummer 6, daarna in volgorde 'open' nummers 5, 4, 3, 2, 1 en schot in de roos.
E25	Raak en 'open' eerst de roos, daarna in volgorde de nummers 1, 2, 3, 4, 5 en 6.

G23: KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

Om dit spel te beginnen, moet speler 1 één dart gooien om te bepalen op welke kleur (#20 kleur of #1 kleur) hij moet schieten. Als speler 1 met deze pijl een schot in de roos raakt, moet hij/zij opnieuw gooien om de kleur te bepalen. Alle spelers met een oneven nummer hebben dezelfde kleur als speler 1, terwijl de spelers met een even nummer een andere kleur hebben. De dubbele en driedubbele segmenten worden geacht dezelfde kleur te hebben als het enkele segment. Elke speler probeert vervolgens zijn/haar kleurdoel te raken om de totale scores bij elkaar op te tellen of over te nemen (die aan het begin van het spel moeten worden bepaald en ingesteld in Spelopties: 100, 200, 300, 400 of 500). Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, telt het merkteken niet. De roos telt wel mee voor je totaalscores. De eerste speler die de vooraf ingestelde eindscore bereikt, wint.

100, 200.....500 vertegenwoordigen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores.

G24: BONUS KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

Dit spel is vergelijkbaar met het Kleur spel met de volgende UITZONDERING. Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, krijgen alle spelers in deze kleur de punten opgeteld bij hun totale scores.

100, 200.....500 vertegenwoordigen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores.

G25: CORRECTIONELE KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

Dit spel lijkt op het spel Kleur, met de volgende UITZONDERING.

Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, worden die punten afgetrokken van de totale scores van deze speler.

100, 200.....500 vertegenwoordigen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores.

G26: GEEN SCORE KLEUR

OPTIES:

- 003, 004, 005, 006, 007

Deze game is vergelijkbaar met de Color-game met de volgende UITZONDERING. Elke speler probeert zijn/haar kleurdoel te raken om één markering te maken. Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit of uit het dartbord raakt, wordt één teken afgetrokken van het totale aantal punten van deze speler en verliest hij/zij zijn/haar beurt. (De roos telt wel mee voor zijn/haar totaal aantal punten.) De winnaar is de enige speler die nog punten heeft.

003, 004.... 007 staat voor 3 punten, 4 punten.... respectievelijk 7 punten.

G27: GRATIS DART KLEUR

OPTIES:

- 005, 010, 015, 020

Dit spel lijkt op het spel Kleur, met de volgende UITZONDERING. Elke speler probeert zijn/haar kleurdoel te raken om de hoogste mogelijke scores te behalen. Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, telt deze niet mee voor de totale scores. (De roos telt wel mee voor zijn/haar totaalscore.) De speler met de hoogste totaalscores nadat alle darts zijn gegooid, is de winnaar.

005, 010, 015 en 020 vertegenwoordigen respectievelijk 5 darts, 10 darts, 15 darts en 20 darts. Het cricketdisplay telt af hoeveel darts je nog over hebt.

G28: OVERS

OPTIES:

- 003, 004, 005.....020, 021
- 25/50 & 50/50 Bull

De spelers moeten om de beurt 3 darts gooien. Als de score van een speler lager is dan de score van de vorige speler, gaat één cricketlampje uit, wat betekent dat hij/zij één leven verliest. Voordat elke speler in elke ronde schiet, toont de spelersscoreweergave de doelscore (het eerste doel wordt willekeurig toegewezen door de computer). Een speler zal uit het spel zijn als al zijn/haar levens weg zijn. De laatst overgebleven speler is de winnaar.

003 -021 staat voor 3 levens tot 21 levens. Het cricketdisplay telt af hoeveel levens je nog hebt.

G29: UNDERS

OPTIES:

- U03, U04, U05.....U20, U21
- 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel wordt hetzelfde gespeeld als het Overs spel met de volgende UITZONDERING.

1. De doelscore is de laagste score voor elke beurt.
2. Een gemiste dart moet als 60 worden geteld door op de Miss-knop te drukken.

U03-U21 staat voor 3 levens tot 21 levens. Het cricketdisplay telt af hoeveel levens je nog hebt.

G30: HALVE-IT

OPTIES:

- 25/50 & 50/50 Bull)

Er zijn 12 ronden van elk drie darts in dit spel. Het doel is om zoveel mogelijk punten van de aangegeven nummers te scoren. De aangewezen nummers voor elke ronde zijn:

RONDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAAL
SPELER													

D: Double

T: Triple

B: Bull

Scoring vindt plaats wanneer de dart alleen het aangewezen gebied raakt. Alle hits worden gescoord tegen de nominale waarde. Als alle drie de darts van een speler het aangewezen doelgebied missen, wordt zijn/haar totale score op die punten

gehalveerd. De speler met de hoogste scores aan het einde is de winnaar.

G31: BIG-6

OPTIES:

- b03, b04, b05.....b20, b21

Single 6 is het eerste doelwit dat wordt geraakt wanneer het spel begint. Binnen de drie worpen moet speler 1 een 6 raken om zijn/haar leven te "redden". Nadat het huidige doel is geraakt, bepaalt de volgende pijl die wordt gegooid het doel van de tegenstander. Als speler 1 het huidige doel niet binnen 2 darts raakt, verliest hij/zij de kans om het volgende doel voor speler 2 te bepalen. Speler 2 zal willekeurig op een nieuw doel schieten dat willekeurig door de computer is gegenereerd. Singles, doubles en triples zijn allemaal aparte doelen voor dit spel.

Het doel van het spel is om je tegenstander te dwingen levens te verliezen door moeilijke doelen te selecteren die je tegenstander kan raken, zoals "double bull's eye" of "triple 20". De laatste speler met nog een leven is de winnaar.

b03 tot b21 staat voor respectievelijk 3 tot 21 levens. Het aantal resterende levens wordt weergegeven op het cricketdisplay.

G32: 21 PUNTEN

OPTIES:

- 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Het doel van dit spel is om de meeste punten te behalen. Een speler kan op twee manieren een punt krijgen:

1. Krijgt 21 punten precies binnen 3 darts, of
2. Heeft de hoogste punten tot 21 punten (als niemand 21 punten krijgt in deze ronde)

De speler zal "bust" wanneer een score is meer dan 21 punten en de speler kan geen cijfer krijgen.

Nadat het spel is afgelopen, wint de speler met de meeste punten het spel.

005, 006, 007..... 011 vertegenwoordigen respectievelijk 5 rondes, 6 rondes, 7 rondes..... 11 rondes. Het cricketdisplay telt af hoeveel rondes je nog hebt.

(DE) ELEKTRONISCHER DARTZÄHLER – PRO DART SCORER

INHALT

ELEKTRONISCHER DARTZÄHLER	1x
---------------------------	----

TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPIELE	VARIATIONEN	SPIELER
ELECTRONIC DARTS COUNTER – PRO DART SCORER	32	590	1-8

AUFHÄNGEN DES DARTBRETTES:

Vergewissern Sie sich, dass das Dartbrett gut und fest an der Wand hängt. Checken Sie vorher die Metallhäkchen an der Rückseite des Bretts. Das Dartbrett muss so aufgehängt werden, dass das "Bulls Eye(Ziel)" in einem Abstand von 1.73m ab dem Boden an der Wand hängt. Die Pfeile müssen aus einem Abstand von 2.37m geworfen werden.

Für eine elektronische Dartscheibe, das Dartbrett muss so aufgehängt werden, dass das "Bulls Eye(Ziel)" in einem Abstand von 1.73m ab dem Boden an der Wand hängt. Die Pfeile müssen aus einem Abstand von 2.44 m geworfen werden.

SPIELREGELN:

Es bestehen mehrere Spielregelversionen des Dartspiels. Das Bekannteste und am meisten Gespielte ist das 501 Spiel: Jeder Spieler spielt mit 3 Wurf Pfeilen.

- Um zu entscheiden wer beginnt, muss jeder Spieler versuchen, so nahe wie möglich ins Bulls Eye zu werfen. Derjenige, der so nah wie möglich oder ins Bulls Eye trifft, beginnt.
- Der Stand ist 501 Punkte für jeden Spieler. Jeder Score, den man von nun ab an wirft wird hiervon abgezogen.
- Derjenige der am schnellsten auf 0 steht, hat gewonnen. Der letzte Pfeil muss immer ein doppelter Score sein, oder man wirft in das Bulls Eye. (nicht den Bull!)

PUNKTEVERTEILUNG:

- Rotes Bull Eye ist 50 Punkte
- Grüner Single Bull ist 25 Punkte
- Höchst möglich gewonnene Punkte: 180 (drei Mal Tripel 20)
- Höchster Auswurf: 170 Punkte (zwei Mal Tripel 20, 1 Mal Bulls Eye)
- Mittelster Ring auf einer Ziffer ist Tripel (dreifach)
- Der äußerste Ring auf einer Ziffer ist double (doppelt) Auf diesen äußersten Ring muss immer geworfen werden (oder auf das rote Bulls Eye, nicht auf einen einzelnen Bull).
- Die Pfeile, die nicht das Bord treffen, zu Boden fallen oder prezies im Pfeil des vorhergehenden Spielers landen, zählen alle 0 Punkte.

WARNUNGEN:

Wenn Sie die Dartscheibe nicht benutzen, müssen Sie alle Pfeile von der Spielscheibe entfernen und an einer sicheren Stelle außerhalb des Bereichs von Kindern und Haustieren aufbewahren. Werfen Sie immer die Wurfpeile aus dem empfohlenen Abstand von 2.37m und mit angepasster Geschwindigkeit. Niemals in die Richtung von Menschen oder Tieren werfen. Wenn jemand am Darten ist, müssen alle übrigen Personen aus Sicherheitsgründen auch hinter der 2.37m Linie stehen bleiben.

MONTAGEANLEITUNG

- Die Montage sollte nur von einem Erwachsenen durchgeführt werden.
- Prüfen Sie vor Gebrauch, ob alle Teile vollständig sind.
- Prüfen Sie immer, ob der Artikel sicher befestigt ist.

MONTAGE

1. Wählen Sie einen bevorzugten Standort für den elektronischen Dartzähler. Es wird empfohlen, einen Standort in der Nähe der Dartscheibe zu wählen, um sie bequem nutzen zu können. Bitte achten Sie darauf, den elektronischen Dartzähler in einem sicheren Abstand zur Dartscheibe zu montieren, um Schäden zu vermeiden.
2. Platzieren Sie die Montageplatte an der Wand. Verwenden Sie bei Bedarf eine Wasserwaage.
3. Markieren Sie die Schraubenlöcher mit einem Bleistift.
4. Bohren Sie das Loch und platzieren Sie den Dübel, montieren Sie anschließend die Schraube.
5. Schieben Sie den elektronischen Dartzähler auf die Montageplatte.

Der elektronische Dartzähler ist außerdem mit zwei Standfüßen ausgestattet, wodurch er stehend aufgestellt werden kann. Ziehen Sie die beiden Standfüße aus dem Schlitz auf der Rückseite des Dartzählers und stellen Sie ihn auf eine ebene Fläche.

STROMANSCHLUSS

Der Dartzähler ist für den Betrieb mit 3 x 1,5 V AA (LR6) Batterien ausgelegt. Das Batteriefach kann von der Rückseite geöffnet werden, um die Batterien einzulegen. Um Batterien zu sparen, ist dieser Dartzähler mit einem automatischen Abschaltmodus ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird, schaltet sie sich automatisch nach 30 Minuten aus.

WARNUNG!

- Batterien sollten von einem Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Akkus sind vor dem Laden aus dem Artikel zu entfernen.
- Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemischt werden.
- Es dürfen nur Batterien des gleichen oder gleichwertigen Typs wie empfohlen verwendet werden.
- Batterien sind polrichtig einzulegen.
- Erschöpfte Batterien sind aus dem Artikel zu entfernen.
- Die Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Werfen Sie Batterien nicht ins Feuer, ins Wasser oder in den Hausmüll.
- Batterien nicht wegwerfen; als chemischer Kleinabfall entsorgen.
- Legen Sie die Batterien gemäß den (+/-) Polaritätszeichen ein.

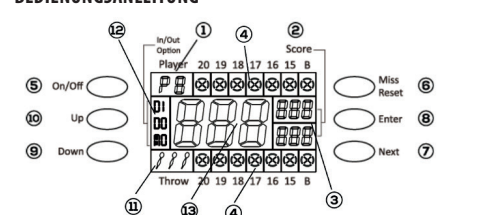
WICHTIG!

- In einer Umgebung mit schnellen elektrischen Transienten kann der Dartzähler versagen und muss zum Zurücksetzen des Dartzählers verwendet werden.
- Dart ist ein Spiel für Erwachsene, das unter anderem

scharfe Spitze enthält. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.

- Bitte ziehen Sie vor der Verwendung die Schutzfolie (falls vorhanden) vom Anzeigebereich ab.

BEDIENUNGSANLEITUNG



NUMBER	DESCRIPTION
1	Anzeige der Spielernummer
2	Temporäre Score-Anzeige
3	Anzeige des Punktestands des Spielers
4	Cricket-Anzeige
5	Ein/Aus-Taste
6	Miss/Reset-Taste
7	Weiter-Taste
8	Enter-Taste
9	Down-Taste
10	Aufwärts-Taste
11	Dart-Wurfanzeige
12	Double In/Out, Master-Out-Anzeige
13	Hauptergebnisanzeige

1. Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um den Artikel einzuschalten, und das Display leuchtet mit einem Begrüßungston auf. Wenn der Ton erlischt, zeigen das Player-Display und das Score-Display „G01“ bzw. „301“ an.
2. Drücken Sie die Aufwärts- oder Abwärtstaste, um Spiele auszuwählen. Die Auswahl wird auf den Spieler- und Punkteanzeigen angezeigt. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen. Bitte überprüfen Sie die Spielauswahl für alle Spiele.
3. Drücken Sie die Aufwärts- oder Abwärtstaste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten an Spielern, vom 1-Spieler-Modus bis zum 8-Spieler-Modus, plus einen Computer-Spieler-Modus. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten. Bei mehr als 2 Spielern teilen sich einige Spieler die Anzeige der Spielerpunkte.
4. Wenn die Option, die Sie ausgewählt und bestätigt haben, der Computer-Spieler-Modus ist, spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Tasten, um die Level des Computerspielers auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu starten. Die fünf Stufen des Computerspielers sind wie folgt:
 - a. C-1: Anfänger
 - b. C-2: fortgeschrittener Anfänger
 - c. C-3: Fortgeschritten
 - d. C-4: Experte
 - e. C-5: Professionell
5. Falls das Spiel 25/50 & 50/50 Bull-Optionen hat, können Sie die Aufwärts- oder Abwärts-Taste drücken, um auszuwählen, und die Eingabetaste drücken, um die Auswahl zu bestätigen. 25/50 (äußerer Bulle ist 25 und innerer Bulle ist 50) und 50/50 (sowohl innerer als auch äußerer Bulle ist 50).
6. Während des Spiels, wenn der Computer „WEITER“ sagt, wird kein Druck auf die Segmente die Dartscheibe aktivieren. Der Spieler muss alle Dartpfeile entfernen und die Schaltfläche „Weiter“ für die Runde des nächsten Spielers drücken. Die Dartscheibe schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um, wenn die Dartscheibe nach der „NEXT“-Ansage etwa 10 Sekunden lang nicht gespielt wurde.
7. Drücken Sie die Miss-Taste, um 0 Punkte zu erzielen und einen Dart aufzunehmen, wenn ein Dart den WEB-Dart-Fänger trifft oder das Brett während des Spiels insgesamt verfehlt.
8. Wenn Sie das Spiel zurücksetzen möchten, drücken Sie die Reset-Taste und halten Sie sie 2 Sekunden lang gedrückt.
9. Während des Spiels können Sie die Eingabetaste drücken,

- um die Punktzahlen anderer Spieler zu überprüfen.
 10. Halten Sie die Ein/Aus-Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Spiel auszuschalten. Zur Energieeinsparung ist das Board mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten lang nicht gespielt wurde, schaltet sich das Spiel automatisch aus.

OPERATION INSTRUCTIONS

SPIEL	BESCHREIBUNG	ANZEIGE	ANZAHL DER OPTIONEN / VARIATIONEN	ANZAHL DER SPIELER
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	3L1	6/48	1-8
G08	501 League	5L1	6/48	1-8
G09	601 League	6L1	6/48	1-8
G10	701 League	7L1	6/48	1-8
G11	801 League	8L1	6/48	1-8
G12	901 League	9L1	6/48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12/24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3/6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUC	3/6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	fdC	5	1-8
G28	Overs	orS	19/38	2-8
G29	Unders	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

SPIELBESCHREIBUNGEN & REGELN

SPIEL G01 – G06: 301 – 901

OPTIONEN:

- Single-In/Single-Out
- Double-In/Single-Out
- Single In/Double Out,
- Double-In/Double-Out
- 25/50 & 50/50 Stier

Die Punktzahl wird für jeden Dart jeweils von 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 Punkten abgezogen.

Der erste Spieler, der genau 0 erreicht, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler die erforderliche Punktzahl überschreitet, um genau null zu erreichen, ist die Runde ein „Bust“ und die Punktzahl wird auf den Stand vor der Runde zurückgesetzt.

L01 (Single In + Single Out): Alle Anzeigesymbole sind während des Spiels ausgeschaltet.

Die Wertung beginnt und endet, wenn eine beliebige Zahl getroffen wird. Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine beliebige Zahl beenden, die die Punktzahl auf genau Null reduziert.

L02 (Double In + Single Out): Das DI-Anzeigesymbol leuchtet während des Spiels.

Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl im Doppelring oder im Doppelbullenaue getroffen wird. Solange diese Bedingung nicht erfüllt ist, werden keine Punkte gezählt.

L03 (Single In + Double Out): Das DO-Anzeigesymbol leuchtet während des Spiels.

Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppelring oder im Doppelbullenaue beenden, wodurch die Punktzahl auf genau Null reduziert wird. Wenn ein Spieler die Punktzahl überschreitet, die erforderlich ist, um genau null oder „1“ zu erreichen, ist der Zug ein „Bust“ und der Punktestand wird auf den Wert vor dem Turn zurückgesetzt (Verbleibende „1“-Punktzahl ist ebenfalls ein Bust, weil es keine gibt Möglichkeit, es mit einem Doppelschlag auf Null zu bringen)

L04 (Double In + Double Out): Sowohl DI- als auch DO-Anzeigesymbole leuchten während des Spiels.

Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl im Double's Ring oder im Double Bull's Eye getroffen wird, und endet, wenn ein Double's Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird, wodurch die Punktzahl auf genau Null reduziert wird.

L05 (Single In + Master Out): Das MO-Anzeigesymbol leuchtet während des Spiels.

Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Double- oder Triple-Ring oder im Double-Bull's-Eye beenden, was die Punktzahl auf genau Null reduziert.

L06 (Double In + Master Out): Sowohl DI- als auch MO-Anzeigesymbole leuchten während des Spiels.

Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl im Doppelring oder im Doppelbullenaue getroffen wird, und endet, wenn ein Doppel- oder Dreifachring oder das Doppelbullenaue getroffen wird, wodurch die Punktzahl auf genau Null reduziert wird.

Mit der Option, 50/50 Bull (innerer und äußerer Bull ist 50) oder 25/50 Bull (innerer Bull ist 50 und äußerer Bull ist 25) auszuwählen, können für jedes Spiel insgesamt 12 Varianten ausgewählt werden. Um das Spielen angenehmer zu gestalten, zeigt das Spiel auch die Rangliste und den PPD (Point Per Dart) für jeden Spieler an.

G07 – G12: 301 - 901

OPTIONEN:

- Single-In/Single-Out
- Double-In/Single-Out
- Single-In/Double-Out
- Double-In/Double-Out
- 25/50 & 50/50 Stier

Ähnlich wie 301 Game, aber hier spielen die Teams gegeneinander. Alle Spieler mit ungerader Nummer spielen in einem Team, während die Spieler mit gerader Nummer in einem anderen Team spielen. Die Mannschaftswertung, die sich alle Mannschaftsspieler teilen, wird für jeden Dart von 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 Punkten abgezogen. Wenn ein Team genau 0 erreicht, hat dieses Team gewonnen. Abgesehen von den 301 Spielvarianten erlaubt dieses Spiel auch die Auswahl der folgenden 4 verschiedenen Teammitglieder.

OPTIONEN:

- 2-C: 2 Spieler in jedem Team
- 3-C: 3 Spieler in jedem Team
- 4-C: 4 Spieler in jedem Team
- Cyb: 1 Spieler gegen Computerspieler

G13: COUNT UP

(Mit Option von 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)

Das Ziel ist es, die anderen Spieler zu schlagen, indem man als Erster eine vorgegebene Punktzahl erreicht. Die Punktzahl wird für jeden Dart kumuliert, der erste Spieler, der die festgelegten Punkte erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner. Die Sollwertoptionen sind jeweils 100, 200, 300 ... 900.

G14: RUND UM DIE U

OPTIONEN:

- 105
- 110
- 115
- 120
- 205
- 210
- 215
- 220
- 305
- 310
- 315
- 220

Treffen Sie in der strengen Reihenfolge 1, 2, 3 ... bis 5, 10, 15 oder 20 je nach Leistungsniveau mit geraden, doppelten oder dreifachen Schlägen erreicht sind. Der erste Spieler, der die letzte Zahl trifft, ist der Gewinner. Die Spieler beginnen ihren nächsten Zug mit der nächsten richtigen Zahl in der Reihenfolge. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss.

105,110,115,120: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20, unabhängig von einfach, doppelt oder dreifach.

205,210,215,220: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur doppelt gültig.

305,310,315,320: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur das Dreifache ist gültig.

G15: SHANGHAI

OPTIONEN:

- L01
- L05
- L10
- L15

Jeder Spieler muss um das Brett herumgehen, um von 1 bis 20 und dann das Bullaue zu punkten. Wirf für jede Zahl einen Pfeil und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss. Jeder Spieler kann auf jedem korrekten Segment punkten (Single X 1, Double X 2, Triple X 3) und die Auswahlen werden wie folgt variiert:

L01: Das Spiel beginnt mit Segment 1

L05: Das Spiel beginnt ab Segment 5

L10: Das Spiel beginnt ab Segment 10

L15: Das Spiel beginnt ab Segment 15

G16: HIGH-SCORE

OPTIONEN:

- H03
- H04
- H05.....H14
- 25/50
- 50/50 Bull

Jeder Spieler muss in 3, 4, 5... oder 14 Runden (jede Runde 3 Darts) die meisten Punkte sammeln, um zu gewinnen. Doubles und Triples zählen als 2X bzw. 3X der Punktzahl dieses Segments. Die Cricket-Anzeige zählt, wie viele Runden Sie gespielt haben.

H03, H04, H05 H14 repräsentieren jeweils 3, 4, 5 14 Runden.

G17: SHOOT OUT

OPTIONEN:

- -03
- -04
- -05
- -19
- -20
- -21

Der Computer zeigt zufällig eine Zahl an, die der Spieler treffen muss. Für jeden richtigen Treffer wird ein Punkt abgezogen. Der erste Spieler, der von der Beginnpunktzahl aus die Null erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler die Dartscheibe nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, wird der Pfeil als Fehlschuss gewertet und die Dartscheibe wechselt automatisch zu einer anderen Zufallszahl, die der Spieler für den nächsten Pfeil trifft.

-03, -04, -05 -21 repräsentieren jeweils die Beginnpunktzahlen 3, 4, 5 21.

G18: CRICKET





OPTIONEN:

- C00
- C20
- C25

- 25/50
- 50/50 Bull

- Das Cricket-Spiel verwendet nur die Zahlen 15-20 und Bull's Eye. Alle gültigen Treffer werden vom Cricket-Display bestätigt und angezeigt.
- Wenn eine Zahl dreimal von einem Spieler getroffen wurde, wird sie für diesen Spieler „geöffnet“ (Zahl geschlossen und für die Wertung geöffnet) und alle weiteren Treffer bringen Punkte wie geworfen.
- Sobald eine Zahl dreimal von allen Spielern getroffen wurde, ist diese Zahl „geschlossen“ und kann von keinem Spieler mehr erzielt werden.
- Ein Spieler, der eine Zahl „eröffnet“ hat, kann weiterhin auf dieser Zahl punkten, bis sie „geschlossen“ wird.
- Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er/sie zuerst alle Zahlen „geschlossen“ hat und gleiche oder höhere Punktzahlen als die anderen Spieler hat. Wenn die Spieler jedoch punktgleich sind oder keine Punkte haben, gewinnt der erste Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat.
- Und wenn ein Spieler zuerst alle Zahlen „geschlossen“ hat, aber nach Punkten zurückliegt, wird mit „offenen“ Zahlen weiter gewertet. Wenn dieser Spieler nicht die höchsten Punkte gesammelt hat, wenn ein anderer Spieler „schließt“, ist der Spieler mit den höchsten Punkten der Gewinner.

OPTIONS	BESCHREIBUNG
C00	Hit and 'open' Zahlen 15-20 und Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge.
C20	Drücken und öffnen Sie zuerst die Zahl 20, dann der Reihe nach die Zahlen 19,18,17,16,15 und das Bull's Eye
C25	Schlage und öffne zuerst das Bull's Eye, dann öffne der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

CRICKET	EINMAL	ZWEIMAL	OFFEN	NAH DRAN
SIGN				

G19: NO-SCORE CRICKET

- OPTIONEN:**
- 000
 - 020
 - 025
 - 25/50 & 50/50 Bull

Das Spiel ist dem Cricket-Spiel ähnlich, AUSSER dass kein Punktestand gemacht wird. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Punkte „geschlossen“ hat.

OPTION	BESCHREIBUNG
000	Hit und 'offene' Nummern 15-20 und Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge.
020	Schlagen und „öffnen“ Sie zuerst die Zahl 20, dann „öffnen“ Sie die Zahlen 19,18,17,16,15 und das Bull's Eye
025	Schlage und öffne zuerst das Bull's Eye, dann öffne der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G20: CUTTHROAT-CRICKET

- OPTIONEN:**
- 00C
 - 20C
 - 25C
 - 25/50 & 50/50 Bull

Ähnliche Grundregeln wie beim Cricket-Spiel, AUSSER dass Punkte zu den Ergebnissen Ihres Gegners hinzugefügt werden, sobald die Wertung beginnt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente mit den wenigsten Punkten „geschlossen“ hat, gewinnt. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, Punkte für ihre Gegner zu sammeln und sie in ein tieferes Loch zu graben.

OPTION	BESCHREIBUNG
00C	Hit und 'öffne' die Nummern 15-20 und Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge.

20C	Drücken und öffnen Sie zuerst die Zahl 20, dann der Reihe nach die Zahlen 19,18,17,16,15 und das Bull's Eye
25C	Hit und 'öffne' zuerst das Bull's Eye, dann 'öffne' die Nummern 15,16,17,18,19 und 20.

G21: KILLER CRICKET

- OPTIONEN:**
- H00
 - H20
 - H25
 - 25/50 & 50/50 Bull

Das Spiel ähnelt dem No Score Cricket-Spiel, AUSSER wenn Sie eine Zahl "geschlossen" haben und Ihre Gegner dies nicht tun, können Sie die Markierung des Gegners eliminieren, indem Sie dieselbe Zahl erneut treffen. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Zahlen "geschlossen" hat.

OPTION	BESCHREIBUNG
H00	Hit and 'open' Zahlen 15-20 und Volltreffer in beliebiger Reihenfolge.
H20	Hit und 'öffne' zuerst die Zahl 20, dann 'öffne' die Zahlen 19,18,17,16,15 und Bull's Eye
H25	Treffen und öffnen Sie zuerst das Bull's Eye, dann "öffnen" Sie die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G22: LOW PITCH CRICKET

- OPTIONEN:**
- E00
 - E20
 - E25
 - 25/50 & 50/50 Bull

Das Spiel ähnelt dem Cricket-Spiel. AUSSER dass die zu schießenden Zahlen von „15 bis 20 und Volltreffer“ auf „1 bis 6 und Volltreffer“ geändert werden.

OPTION	BESCHREIBUNG
E00	Hit and 'open' numbers 1-6 and bull's eye in any order.
E20	Hit and 'open' the number 6 first, then in order 'open' numbers 5, 4, 3, 2, 1 and bull's eye.
E25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 1, 2, 3, 4, 5 and 6.

G23: FARBE

- OPTIONEN:**
- 100, 200, 300, 400, 500

Zu Beginn dieses Spiels muss Spieler 1 einen Pfeil werfen, um zu bestimmen, auf welche Farbe (Farbe Nr. 20 oder Farbe Nr. 1) geschossen werden soll. Wenn Spieler 1 mit diesem Pfeil ins Schwarze trifft, muss er erneut werfen, um die Farbe zu bestimmen. Alle Spieler mit ungerader Nummer haben die gleiche Farbe wie Spieler 1, während die Spieler mit gerader Nummer eine andere Farbe haben. Es wird davon ausgegangen, dass die Doppel- und Dreifachsegmente die gleiche Farbe wie das Einzelsegment haben. Jeder Spieler versucht dann, sein Farbziel zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu addieren oder zu überschreiten (die zu Beginn des Spiels in den Spieloptionen festgelegt und festgelegt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft, zählt die Marke nicht. Das Bull's Eye zählt zu Ihrer Gesamtpunktzahl. Der erste Spieler, der die voreingestellte Endpunktzahl erreicht, gewinnt.

100, 200.....500 entsprechen 100 Punkten, 200 Punkten..... 500 Punkten.

G24: BONUSFARBE

- OPTIONEN:**
- 100, 200, 300, 400, 500

Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft, erhalten alle Spieler in dieser Farbe die Punkte, die zu ihrer Gesamtpunktzahl hinzugefügt werden.

100, 200.....500 entsprechen 100 Punkten, 200 Punkten..... 500 Punkten.

G25: KORREKTURFARBE

- OPTIONEN:**
- 100, 200, 300, 400, 500

Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft, werden diese Punkte von der Gesamtpunktzahl dieses Spielers abgezogen.

100, 200.....500 entsprechen 100 Punkten, 200 Punkten..... 500 Punkten.

G26: NO-SCORE FARBE

- OPTIONEN:**
- 003, 004, 005, 006, 007

Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Jeder Spieler versucht, sein Farbziel zu treffen, um eine Markierung zu machen. Wenn ein Spieler einen Dartpfeil in der Farbe eines Gegners wirft oder aus der Dartscheibe trifft, wird ein Punkt von der Gesamtpunktzahl dieses Spielers abgezogen und er verliert seinen Zug. (Das Bull's Eye zählt zu seiner/ihrer Gesamtpunktzahl.) Der Gewinner ist der einzige Spieler, der noch Punkte übrig hat.

003, 004.... 007 stehen für 3 Punkte, 4 Punkte.... Jeweils 7 Punkte.

G27: FREIE DARTFARBE

- OPTIONEN:**
- 005, 010, 015, 020

Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Jeder Spieler versucht, sein Farbziel zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft, zählt dies nicht für die Gesamtpunktzahl. (Das Bull's Eye zählt zu seiner/ihrer Gesamtpunktzahl.) Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl, nachdem alle Pfeile geworfen wurden, ist der Gewinner.

005, 010, 015 und 020 repräsentieren jeweils 5 darts, 10 darts, 15 darts und 20 darts. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele darts Sie noch haben.

G28: DRÜBER

- OPTIONEN:**
- 003, 004, 005.....020, 021
 - 25/50 & 50/50 Bull

Die Spieler müssen abwechselnd 3 Darts werfen. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die Punktzahl des vorherigen Spielers, erlischt ein Cricket-Licht, was bedeutet, dass er/sie ein Leben verliert. Bevor jeder Spieler in jeder Runde schießt, zeigt die Spielerpunktzahlanzeige die Zielpunktzahl an (die erste Zielscheibe wird zufällig vom Computer zugewiesen). Ein Spieler ist aus dem Spiel, wenn alle seine/ihre Leben weg sind. Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner.

003 -021 repräsentiert 3 bis 21 Leben. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele Leben Sie noch haben.

G29: DRUNTER

- OPTIONEN:**
- U03, U04, U05.....U20, U21
 - 25/50 & 50/50 Bull)

Dieses Spiel wird genauso gespielt wie das DRÜBER-Spiel mit der folgenden AUSNAHME.

- Die Zielpunktzahl ist die niedrigste Punktzahl für jede Runde.
- Ein verfehlter Pfeil sollte als 60 gezählt werden, indem Sie die Miss-Taste drücken.

U03-U21 repräsentiert 3 bis 21 Leben. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele Leben Sie noch haben.

G30: HALB ES

- OPTIONEN:**
- 25/50 & 50/50 Bull)

Es gibt 12 Runden mit jeweils drei Darts in diesem Spiel. Das Ziel ist es, so viele Punkte der angegebenen Zahlen wie möglich zu erzielen. Die festgelegten Nummern für jede Runde sind:

RUNDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	GESAMT
SPIELER													

D: Doppelt T: Dreifach B: Bull

Gewertet wird nur, wenn der Dart den gekennzeichneten Bereich trifft. Alle Treffer werden zum Nennwert gewertet. Sollten alle drei Pfeile eines Spielers das festgelegte Zielgebiet verfehlen, wird seine/ihre Gesamtpunktzahl bis zu diesen Punkten halbiert. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende ist der Gewinner.

G31: BIG-6

OPTIONEN:

- b03, b04, b05.....b20, b21

Single 6 ist das erste Ziel, das zu Beginn des Spiels getroffen wird. Innerhalb der drei Würfe muss Spieler 1 eine 6 treffen, um sein Leben zu „retten“. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, bestimmt der nächste geworfene Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 das aktuelle Ziel nicht innerhalb von 2 Darts trifft, verliert er/sie die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Spieler 2 schießt auf ein neues zufällig vom Computer generiertes Ziel. Singles, Doubles und Triples sind alle separate Ziele für dieses Spiel.

Das Ziel des Spiels ist es, Ihren Gegner dazu zu zwingen, Leben zu verlieren, indem Sie schwierige Ziele auswählen, die Ihr Gegner treffen kann, wie z. B. „Double Bull's Eye“ oder „Triple 20“. Der letzte Spieler, der noch ein Leben übrig hat, ist der Gewinner.

b03 bis b21 repräsentieren jeweils 3 bis 21 Leben. Die Anzahl der verbleibenden Leben wird auf dem Cricket-Display angezeigt.

G32: 21 PUNKTE

OPTIONEN:

- 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Das Ziel dieses Spiels ist es, die meisten Punkte zu bekommen. Ein Spieler kann auf zwei Arten eine Markierung erhalten:

- Erzielt 21 Punkte genau innerhalb von 3 Darts, oder
- Hat die höchste Punktzahl bis 21 Punkte (wenn in dieser Runde niemand 21 Punkte bekommt)

Der Spieler wird „überkauft“, wenn eine Punktzahl über 21 Punkten liegt und der Spieler keine Marke bekommen kann. Nach Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

005, 006, 007..... 011 repräsentieren jeweils 5 Runden, 6 Runden, 7 Runden..... 11 Runden. Das Cricket-Display zählt herunter, wie viele Runden Sie noch haben.

(FR) COMPTEUR DE POINTS POUR JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE – PRO DART SCORER

CONTENU

COMPTEUR DE POINTS POUR JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE	1x
--	----

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

ARTICLE	JEUX	VARIATIONS	NOMBRE DE JOUEURS
COMPTEUR DE POINTS POUR JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE – PRO DART SCORER	32	590	1-8

ACCROCHER LA CIBLE :

Assurez-vous que la cible est fixée de façon stable au mur. Vérifiez toujours auparavant le petit crochet en métal se trouvant au dos de la cible. La cible doit être accrochée de telle sorte que la « bulls eye » se trouve à 1.73 m du sol. Vous devez lancer les fléchettes étant à une distance de 2.37 m.

RÈGLES DU JEU :

Plusieurs versions du jeu de fléchettes ont été inventées par beaucoup de personnes. Le jeu le plus connu et le plus joué est le 501 :

- Chaque joueur joue avec trois fléchettes.
- Pour déterminer celui qui doit commencer, les joueurs doivent lancer leur fléchette le plus proche possible de la bulls eye. Celui dont la fléchette atterrit le plus près de la

bulls eye a le droit de commencer.

- Le score est de 501 points pour tous les joueurs. On en soustrait chaque score que chacun fait à partir de ce moment.
- A gagné celui qui obtient le premier le score 0. La dernière fléchette doit toujours compter comme un score double ou bulls eye. (Pas la bull!)

RÉPARTITION DES POINTS :

- Bulls Eye rouge fait 50 points
- Single Bull verte fait 25 points
- Le nombre de points le plus élevé possible : 180 (trois fois triple 20)
- Lancer le plus élevé : 170 points (trois fois triple 20, 1 fois bulls eye)
- Cercle central sur un chiffre compte pour un triple (trois doubles)
- Cercle extérieur sur un chiffre compte pour un double (double). Il faut toujours lancer sur ce cercle extérieur (ou sur la bulls eye rouge, pas sur la bull simple).
- Il n'y a aucun point pour les fléchettes qui ratent la cible, qui tombent par terre ou qui échouent sur la fléchette du lancer précédent.

AVERTISSEMENTS :

- Quand vous n'employez pas le jeu de fléchettes ; toujours enlevez les fléchettes, et mettez-les dans un endroit sûr, hors de portée des enfants et des animaux de compagnie.
- Lancez toujours les fléchettes de la distance conseillée de 2.37 mètres et lancez-les avec une vitesse appropriée.
- Ne lancez jamais dans la direction de personnes ou d'animaux.
- Pour des raisons de sécurité: quand les joueurs lancent des fléchettes : tous les joueurs doivent se tenir derrière la ligne des 2.37 mètres.

CONSIGNES DE MONTAGE

- L'assemblage doit exclusivement être effectué par un adulte.
- Vérifiez avant utilisation qu'aucune pièce ne manque.
- Contrôlez avant utilisation que l'article est solidement fixé.

MONTAGE

- Choisissez l'emplacement le plus approprié pour installer le compteur de points électronique. Pour plus de confort, il est conseillé de le placer à proximité de la cible du jeu de fléchettes en prenant soin cependant de le maintenir à une distance de sécurité minimale afin d'éviter tout risque de dommage matériel.
- Posez la plaque de montage sur le mur. Utilisez un niveau à bulle si nécessaire.
- Marquez les trous réservés aux vis à l'aide d'un crayon.
- Percez le trou et placez la cheville à l'intérieur avant d'insérer la vis.
- Faites glisser le compteur de points électronique sur la plaque de montage.

Le compteur de points électronique est également équipé de deux pieds escamotables situés à l'arrière du compteur qui permettent de le positionner de manière indépendante. Si vous souhaitez installer le compteur de cette manière, veillez à le placer sur une surface plane.

INSTALLATION ÉLECTRIQUE

Le compteur de points pour jeu de fléchettes doit être alimenté par 3 piles AA (LR6) de 1,5 V. Le logement à piles se situe au dos de l'article. Pour économiser les piles, le compteur est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Le compteur de points s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes en cas d'inactivité.

ATTENTION !

- Les piles doivent exclusivement être remplacées par un adulte.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'article avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- N'utilisez jamais différents types de piles ou des piles neuves et usagées simultanément.
- Seules des piles de types identiques ou équivalents à ceux recommandés doivent être utilisées.
- Les piles doivent être positionnées conformément à la polarité.
- Les piles déchargées doivent être retirées de l'article.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne jetez pas les piles au feu, dans l'eau ou avec les

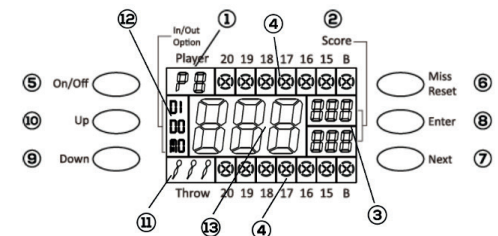
ordures ménagères.

- Ne jetez pas les piles ; elles doivent être traitées comme des déchets chimiques.
- Installez les piles comme indiqué par les signes de polarité (+/-).

IMPORTANT !

- En cas de problèmes d'alimentation électrique, le compteur de points peut mal fonctionner et devra alors être réinitialisé.
- Le jeu des fléchettes nécessite l'emploi d'objets pointus et s'adresse exclusivement aux adultes. Les enfants sont autorisés à jouer aux fléchettes uniquement s'ils sont supervisés par un adulte.
- Veillez retirer le film protecteur (le cas échéant) de la zone d'affichage avant utilisation.

OPERATION INSTRUCTIONS



NUMBER	DESCRIPTION
1	Affichage du numéro du joueur
2	Affichage temporaire du score
3	Affichage du score du joueur
4	Affichage Cricket
5	Bouton Marche/Arrêt
6	Bouton Miss/Reset
7	Bouton Next
8	Bouton Enter
9	Bouton Down
10	Bouton Up
11	Indicateur de lancer de fléchettes
12	Indicateur Double In/Out, Master Out
13	Affichage du score principal

- Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer l'appareil : l'écran s'allume et une notification de bienvenue se fait entendre. Une fois le message communiqué, « G01 » et « 301 » apparaissent respectivement sur l'affichage du joueur et l'affichage du score.
- Appuyez sur le bouton UP ou Down pour sélectionner la variante de jeu. La sélection apparaît sur l'affichage du joueur et du score. Appuyez ensuite sur le bouton Enter pour confirmer la sélection. Veillez à toujours sélectionner la variante avant de commencer la partie.
- Appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner le nombre de joueurs. Il y a au total 9 modes de sélection possibles : du mode 1 joueur au mode à 8 joueurs, plus un mode joueur contre ordinateur. Appuyez sur le bouton Enter pour confirmer la sélection et démarrer la partie. Dans le cas d'une équipe de plus de 2 personnes, ces dernières devront partager l'écran d'affichage du score.
- Si l'option que vous avez sélectionnée et confirmée est en mode joueur contre ordinateur, vous jouerez contre l'ordinateur. Appuyez sur le bouton UP ou Down pour sélectionner les niveaux de jeu de l'ordinateur et appuyez sur le bouton Enter pour démarrer la partie. Les cinq niveaux de jeu de l'ordinateur sont les suivants :
 - C-1 : Débutant
 - C-2 : Intermédiaire
 - C-3 : Niveau avancé
 - C-4 : Spécialiste
 - C-5 : Professionnel
- Si les options 25/50 et 50/50 pour la bulle sont disponibles, appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner l'option privilégiée, puis sur le bouton Enter pour confirmer votre choix. 25/50 signifie que le segment extérieur de la bulle rapporte 25 points et le segment intérieur 50, 50/50 que les deux segments de la bulle

- rappellent chacun 50 points.
- Si le message vocal « NEXT » (« suivant ») se fait entendre lors de la partie, il est impossible d'activer la cible en la touchant. Le joueur devra alors retirer toutes les fléchettes de la cible et appuyer sur le bouton Next pour céder la place au joueur suivant. Le jeu de fléchettes passe automatiquement au joueur suivant au bout de 10 secondes d'inactivité et après le message vocal.
 - Appuyez sur le bouton Miss pour marquer 0 et comptabiliser une fléchette lorsqu'elle touche le capteur de fléchettes WEB ou manque complètement la cible.
 - Si vous souhaitez réinitialiser le compteur, appuyez sur le bouton Reset et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes.
 - Au cours du jeu, vous pouvez appuyer sur le bouton Enter pour vérifier les scores des autres joueurs.
 - Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Marche/Arrêt pendant 3 secondes pour éteindre le compteur. Pour des raisons d'économie d'énergie, le produit est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Si vous n'avez pas joué pendant plus de 30 minutes, le compteur s'éteindra automatiquement.

OPERATION INSTRUCTIONS

JEU	DESCRIPTION	AFFICHAGE	NOMBRE D'OPTIONS/VARIANTES	NOMBRE DE JOUEURS
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	3L1	6/48	1-8
G08	501 League	5L1	6/48	1-8
G09	601 League	6L1	6/48	1-8
G10	701 League	7L1	6/48	1-8
G11	801 League	8L1	6/48	1-8
G12	901 League	9L1	6/48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12/24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3/6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUC	3/6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	fdC	5	1-8
G28	Overs	orS	19/38	2-8
G29	Unders	Und	19/38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8

G32	21 Points	21P	7	1-8
-----	-----------	-----	---	-----

DESCRIPTION DU JEU ET RÈGLES

GAME G01 – G06: 301 – 901

OPTIONS :

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- Bulle 25/50 et 50/50

Le score sera décompté pour chaque tir de fléchette à partir de 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points. Le premier joueur qui arrivera exactement à 0 sera le vainqueur. Lorsqu'un joueur dépasse le score nécessaire pour arriver précisément à zéro, le tour est appelé un « bust » et c'est le score initial du début du tour qui est comptabilisé.

L01 (Single In + Single Out) : aucune icône n'est allumée durant la partie. Le comptage des points commence lorsqu'une fléchette se plante dans une valeur. Le joueur peut conclure la partie s'il touche une valeur lui permettant de réduire son score à exactement zéro.

L02 (Double In + Single Out) : l'icône « DI » est allumée pendant toute la durée de la partie. Le comptage des points commence lorsqu'une fléchette se plante dans un segment double ou dans le double de la bulle. Aucun score ne sera comptabilisé tant que cette condition ne sera pas remplie.

L03 (Single In + Double Out) : l'icône « DO » est allumée pendant toute la durée de la partie. Le joueur peut conclure la partie en plantant sa fléchette dans un segment double ou dans le double de la bulle et peut ainsi réduire son score à exactement zéro. Lorsqu'un joueur dépasse le score nécessaire pour arriver exactement à zéro ou 1, le tour est un « bust » et le score revient à la valeur du début du tour (le score « 1 » restant est également un bust, car il est impossible de le faire descendre à zéro avec un tir dans un double).

L04 (Double In + Double Out) : l'icône « DO » et l'icône « DI » sont toutes les deux allumées pendant toute la durée de la partie. La comptabilisation des points démarre à partir du moment où une fléchette se plante dans le segment double d'une valeur ou dans celui de la bulle, et s'arrête lorsqu'une fléchette se plante dans le segment double d'une valeur ou dans celui de la bulle et que le score est réduit à exactement zéro.

L05 (Single In + Master Out) : l'icône « MO » est allumée pendant toute la durée de la partie. Le joueur peut conclure la partie en touchant le segment double ou triple d'une valeur ou le segment double de la bulle de sorte que son score se réduise à exactement zéro.

L06 (Double In + Master Out) : l'icône « MO » et l'icône « DI » sont toutes les deux allumées pendant toute la durée de la partie. Le joueur ouvre la partie en touchant le segment double d'une valeur ou de la bulle et la conclut en touchant le segment double ou triple d'une valeur ou le segment double de la bulle de sorte que son score se réduise à exactement zéro.

En sélectionnant l'option bulle 50/50 (le segment intérieur et extérieur rapportent tous deux 50 points) ou 25/50 (le segment intérieur rapporte 50 points, le segment extérieur 25), vous pouvez choisir un total de 12 variantes de jeu pour chaque partie. Pour rendre le jeu plus facile à suivre, les joueurs peuvent consulter le classement et leur PPD (point par fléchette).

G07 – G12 : 301 - 901

OPTIONS :

- Single In/Single Out
- Double In/Single Out
- Single In/Double Out,
- Double In/Double Out
- Bulle 25/50 et 50/50

Identique au jeu du 301 si ce n'est que les joueurs jouent ici les uns contre les autres. Les équipes sont divisées entre les joueurs pairs et les joueurs impairs. Le score de l'équipe, partagé par l'ensemble des joueurs qui la composent, sera déduit pour chaque tir de 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points. L'équipe gagnante est celle dont le score est d'exactly 0. Le jeu combine les variantes de jeu du 301 et permet également de sélectionner 4 membres d'équipe différents (voir ci-dessous).

OPTIONS :

- 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
- 2-C: 2 joueurs dans chaque équipe
 3-C: 3 joueurs dans chaque équipe
 4-C: 4 joueurs dans chaque équipe
 Cyb: 1 joueur contre ordinateur

G13 : COUNT UP

OPTIONS :

- 100
- 200
- 300
- 25/50
- 50/50 Bulle

L'objectif est de battre les autres joueurs en étant le premier à atteindre un score prédéfini. Chaque lancer de fléchette rapporte des points, le premier joueur qui atteint ou dépasse le score à atteindre étant déclaré vainqueur. Les points prédéfinis s'élevaient respectivement à 100, 200, 300, ..., 900.

G14 : ROUND THE CLOCK

OPTION OF POINTS:

- | | |
|-------|-------|
| • 105 | • 215 |
| • 110 | • 220 |
| • 115 | • 305 |
| • 120 | • 310 |
| • 205 | • 315 |
| • 210 | • 220 |

Chaque joueur doit planter ses fléchettes dans les valeurs de la cible en suivant un ordre croissant (1, 2, 3, ..., 20) avec des lancers simples, doubles ou triples selon le niveau de performance. Le premier joueur à atteindre la dernière valeur est le gagnant. Les joueurs commencent chaque tour en marquant la valeur de la séquence suivante. L'ordinateur affiche la valeur que le joueur doit marquer.

105,110,115,120 : la dernière valeur est 5,10,15,20 quel que soit le lancer (simple, double ou triple).

205,210,215,220 : la dernière valeur est 5,10,15,20 et seul le lancer double compte.

305,310,315,320 : la dernière valeur est 5,10,15,20 et seul le lancer triple compte.

G15 : SHANGHAI

OPTIONS :

- L01
- L05
- L10
- L15

Chaque joueur doit faire le tour de la cible en plantant les fléchettes dans les valeurs de 1 à 20 et doit finir dans le mille (segment intérieur de la bulle). Le but est de planter une fléchette dans chaque valeur, le joueur qui comptabilise le score le plus élevé étant le gagnant. L'ordinateur affiche la valeur que le joueur doit frapper. Chaque joueur peut frapper n'importe quel secteur consécutif (simple 1x, Double 2x, Triple 3x). Les options de jeu se présentent comme suit :

L01 : la partie commence à partir du secteur 1

L05 : la partie commence à partir du secteur 5

L10 : la partie commence à partir du secteur 10

L15 : la partie commence à partir du secteur 15

G16 : HIGH-SCORE

OPTIONS :

- H03
- H04
- H05.....H14
- 25/50
- 50/50 Bulle

Chaque joueur doit accumuler le plus de points en 3, 4, 5... ou 14 tours (3 fléchettes par tour) pour gagner. Les doubles et les triples rapportent respectivement 2x et 3x le score du secteur. L'affichage Cricket compte le nombre de tours que vous avez joués.

H03, H04, H05, ..., H14 représentent respectivement 3, 4, 5, ..., 14 tours

G17 : SHOOT OUT

OPTIONS :

- -03
- -04
- -05
--19
- -20
- -21

L'ordinateur affiche de manière aléatoire la valeur que le joueur doit marquer. On déduit ensuite un point pour chaque lancer réussi. Le gagnant est celui qui atteint zéro le premier à partir de la valeur de départ. Si un joueur n'a pas touché la cible après 10 secondes, le lancer est annulé et le jeu de fléchettes passe automatiquement à une autre valeur aléatoire que le joueur

doit marquer avec la fléchette suivante. -03, -04, -05, ..., -21 représentent respectivement les valeurs de départ 3, 4, 5, ..., 21.





G18 : CRICKET

OPTIONS :

- C00
- C20
- C25
- 25/50
- 50/50 Bulle

1. Le jeu de cricket se concentre uniquement sur les valeurs 15-20 et la bulle. Tous les lancers valides sont confirmés et affichés sur l'affichage Cricket.
2. Lorsqu'une valeur a été touchée 3 fois par un joueur, elle est alors considérée comme « ouverte » (valeur fermée et ouverte au score) pour ce joueur et tout autre lancer sera comptabilisé comme tel.
3. Une fois qu'une valeur a été touchée 3 fois par l'ensemble des joueurs, elle est considérée comme « fermée » et ne peut plus être marquée par aucun autre joueur.
4. Un joueur qui a « ouvert » une valeur peut continuer à marquer cette valeur jusqu'à ce qu'elle soit « fermée ».
5. Un joueur gagne le jeu s'il est le premier à avoir « fermé » chacune des valeurs et que son score est égal ou supérieur à celui des autres joueurs. Cependant, si les joueurs sont à égalité de points ou n'en ont marqué aucun, c'est le joueur qui a « fermé » en premier toutes les valeurs qui gagne.
6. Si un joueur a « fermé » en premier toutes les valeurs, mais qu'il est en retard sur les points, il doit marquer les valeurs « ouvertes ». Si ce joueur n'a pas accumulé le maximum de points au moment où un autre joueur « ferme » la valeur, c'est le joueur qui a obtenu le score le plus élevé qui sera le gagnant.

OPTION	DESCRIPTION
C00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
C20	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
C25	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

CRICKET	UNE FOIS	DEUX FOIS	OUVRIR	FERMER
SIGN				

G19 : CRICKET SANS SCORE

OPTIONS :

- 000
- 020
- 025
- Bulle 25/50 et 50/50

Ce jeu est similaire au cricket si ce n'est qu'ici les points ne sont pas comptabilisés ; le gagnant est le joueur qui « ferme » en premier toutes les valeurs.

OPTION	DESCRIPTION
000	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
020	020 Marquer et « ouvrir » la valeur 20 en premier, suivi des valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et de la bulle intérieure.
025	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure avant de consécutivement « ouvrir » les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G20 : CUT THROAT CRICKET

OPTIONS :

- 00C
- 20C
- 25C
- Bulle 25/50 et 50/50

Les règles de base s'apparentent à celles du jeu de cricket mais les points sont ici ajoutés aux scores de ses adversaires une fois la comptabilisation commencée. Le but du jeu est de « fermer » en premier tous les secteurs en obtenant le score le plus bas possible. Cette variante permet aux joueurs d'handicaper leurs adversaires à mesure qu'ils « gonflent » leur score.

OPTION	DESCRIPTION
00C	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
20C	Marquer et « ouvrir » la valeur 20 en premier, suivi consécutivement des valeurs 19, 18, 17, 16, 15 en finissant dans la bulle intérieure.
25C	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G21 : KILLER CRICKET

OPTIONS :

- H00
- H20
- H25
- Bulle 25/50 et 50/50 Taureau

Le Killer cricket est similaire au Cricket sans score si ce n'est qu'ici vous pouvez annuler le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau une valeur que vous aviez préalablement « fermée » et que vos adversaires n'ont pas marquée. Le gagnant est le joueur qui a réussi à « fermer » toutes les valeurs.

OPTION	DESCRIPTION
H00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
H20	Marquer et « ouvrir » la valeur 20 en premier, suivi consécutivement des valeurs 19, 18, 17, 16, 15 en finissant dans la bulle intérieure.
H25	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G22 : LOW PITCH CRICKET

OPTIONS :

- E00
- E20
- E25
- Bulle 25/50 et 50/50

Le jeu s'apparente à celui du cricket mais l'ordre des valeurs à marquer est modifié : le joueur doit marquer consécutivement 1, 2, 3, 4, 5, 6 et la bulle intérieure, au lieu de 15 à 20, suivi de la bulle intérieure.

OPTION	DESCRIPTION
E00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 1 à 6 et la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
E20	Marquer et « ouvrir » la valeur 6 en premier, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 5, 4, 3, 2, 1 et la bulle intérieure.
E25	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure en premier, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

G23 : COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

Pour démarrer ce jeu, le 1er joueur doit lancer une fléchette afin de déterminer sur quelle couleur (couleur #20 ou couleur #1) il faudra tirer. Si le 1er joueur touche la bulle intérieure de la cible avec la fléchette, il doit la relancer pour décider de la couleur. Tous les joueurs impairs seront de la même couleur que le 1er joueur et les joueurs pairs seront d'une autre couleur. Les segments doubles et triples sont considérés comme ayant la même couleur que le segment simple. Chaque joueur essaie ensuite d'atteindre sa cible de couleur afin d'additionner ou de dépasser les scores totaux (qui doivent être décidés et configurés dans les options de jeu au début de la partie : 100, 200, 300, 400 ou 500). Si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, le lancer ne compte pas. Le marquage de la bulle intérieure (centre de la cible) n'est pas comptabilisé dans les scores totaux. Le premier joueur qui atteint le score

final prédéfini gagne la partie.

100, 200, ..., 500 rapportent respectivement 100, 200, ..., 500 points.

G24 : BONUS COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

Similaire au jeu de Color à une exception près : si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, les points marqués seront ajoutés aux scores totaux des joueurs de cette couleur.

100, 200, ..., 500 rapportent respectivement 100, 200, ..., 500 points.

G25 : CORRECTIONAL COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

Également similaire au jeu de Color à une exception près : si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, les points marqués sont déduits du score total du joueur.

100, 200, ..., 500 rapportent respectivement 100, 200, ..., 500 points.

G26 : NO SCORE COLOR

OPTIONS :

- 003, 004, 005, 006, 007

Une autre variante du Color : ici, chacun des joueurs doit marquer des points en plantant sa fléchette dans la couleur qui lui a été attribuée. Si la fléchette atterrit dans la couleur de son adversaire ou manque la cible, on soustrait un point au score total du joueur qui perd par la même occasion son tour (le marquage de la bulle intérieure est comptabilisé dans les scores totaux). Le gagnant est le joueur auquel il reste des points.

003, 004, ..., 007 rapportent respectivement 3, 4, ..., 7 points.

G27 : FREE DART COLOR

OPTIONS :

- 005, 010, 015, 020

Les règles de ce jeu s'apparentent à celles de Color si ce n'est que chacun des joueurs doit marquer les secteurs de la couleur qui lui a été attribuée afin de comptabiliser le plus de points possible. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, les points obtenus ne sont pas ajoutés au score total (le marquage de la bulle intérieure est lui comptabilisé dans le score total). Le joueur avec les scores totaux les plus élevés après que toutes les fléchettes ont été lancées gagne la partie.

005, 010, 015 et 020 représentent respectivement 5, 10, 15 et 20 fléchettes. L'affichage Cricket fait le décompte des fléchettes restantes.

G28 : OVERS

OPTIONS :

- 003, 004, 005, ..., 020, 021
- Bulle 25/50 et 50/50

Les joueurs doivent à tour de rôle lancer 3 fléchettes. Si le score d'un joueur est inférieur au score du joueur précédent, un témoin Cricket s'éteint, ce qui signifie que le joueur perd une « vie ». Avant que chaque joueur ne tire, le premier score à atteindre (déterminé de manière aléatoire par l'ordinateur) s'affiche sur l'écran de score du joueur. Le joueur est déclaré hors-jeu dès lors qu'il a perdu son crédit de « vies ». Le joueur qui « survit » gagne la partie.

003 -021 représente 3 à 21 vies. L'écran de cricket compte le nombre de vies qu'il vous reste.

G29 : UNDERS

OPTIONS :

- U03, U04, U05, ..., U20, U21
- Bulle 25/50 & 50/50

Se joue de la même manière que le jeu Overs mais diffère sur les deux points suivants :

1. Le score à atteindre correspond au score le plus bas pour chaque tour.
2. Tout lancer de fléchette manqué coûte 60 points et doit être comptabilisé en appuyant sur le bouton Miss.

U03-U21 représente 3 à 21 vies. L'affichage Cricket renseigne le nombre de vies qu'il vous reste.

G30 : HALVE-IT

OPTIONS :

- Bulle 25/50 & 50/50

Le jeu est axé sur 12 tours de trois lancers de fléchettes. L'objectif est de marquer autant de points possibles en touchant les valeurs désignées pour chaque tour, à savoir :

TOUR	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
JOUEUR													

D: Double

T: Triple

B: Bulle

Les points sont comptabilisés uniquement si la fléchette se plante dans le secteur désigné et en fonction de la valeur du secteur. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent le secteur cible, son score total est réduit de moitié. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé gagne la partie.

G31 : BIG-6

OPTIONS :

- b03, b04, b05.....b20, b21

Le simple 6 est la première valeur à atteindre au début de la partie. Au cours des trois lancers, le 1er joueur doit marquer un 6 pour se maintenir « en vie ». Une fois ce but initial atteint, la fléchette suivante détermine la cible de l'adversaire. Si le 1er joueur ne parvient pas à atteindre la cible avec ses 2 fléchettes, il ne peut plus déterminer la cible du second joueur. Le second joueur doit alors marquer une cible déterminée de manière aléatoire par l'ordinateur. Les simples, les doubles et les triples sont considérés ici comme des cibles distinctes.

L'objectif est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre, comme « double bulle » ou « triple 20 ». Le dernier joueur auquel il « reste » une vie gagne la partie.

b03 à b21 représentent respectivement 3 à 21 vies. Le nombre de vies restantes est affiché sur l'écran de cricket.

G32 : 21 POINTS

OPTIONS :

- 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

L'objectif de ce jeu est d'obtenir le plus de points possible. Le joueur peut marquer un point de deux manières différentes :

1. il obtient exactement 21 points avec un lancer de 3 fléchettes, ou ;
2. il comptabilise le score le plus élevé (jusqu'à 21 points – si personne d'autre n'a obtenu 21 points au cours du même tour).

Le joueur « casse » le score si ce dernier est supérieur à 21 points et ne peut pas obtenir de marque.

Une fois la partie terminée, le joueur ayant récolté le plus de points remporte la partie.

005, 006, 007, ..., 011 représentent respectivement 5, 6, 7, ..., 11 tours. L'affichage Cricket renseigne le nombre de tours qu'il vous reste.