



ART NO.:1064142

Electronic Dartboard

General Manual and Game Instructions



Electronic Dartboard

ENGLISH

Unpacking the Game

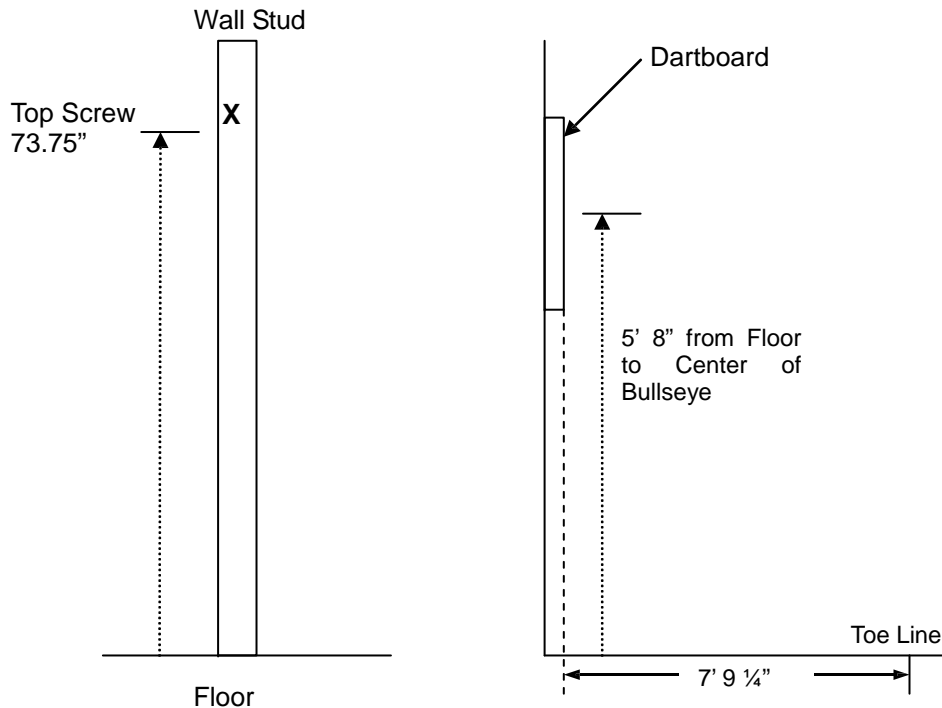
Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

Setup / Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9 1/4" from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered by 3 "AAA" batteries (not included), you are not limited in having to mount it close to an electrical outlet, so it can be mounted anywhere you have the space. However, you may choose to mount it close to a electric outlet in case you decide to purchase the optional A/C adapter, which can be purchased directly from Regent Sports

Locate a wall stud and place a mark 62.75" from the floor. Place another mark 11" directly above the first mark (73.75" from floor). Center of Bullseye should be 5' 8" from the floor. Insert 2 mounting screws in the center of the stud using the marks you made as guides. Be sure the top screw is directly above bottom screw to ensure dartboard will be level. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. Insert 3 "AAA" batteries in the battery compartment on front of dartboard (diagram inside compartment)



Dartboard Functions

POWER button - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display "SLEEP" on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button.

SOUND button - Press to change volume to high, low, or off.

PLAYER/PAGE/SCORE button - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. This dartboard keeps track of up to 4 player scoring or 4 two-person teams. When playing with more than 2 players, some scores will be not be visible when not active. This button allows you to page through all players' scores as needed.

DOUBLE/MISS button - This button is used to activate the Double In/Double Out option for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Press the MISS button if you wish to register a dart that misses the target area.

BOUNCE OUT button - Decide before play if you want to count darts that do not remain in board ("bounce-outs") or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers.

START button - This multi-function button is used to:

- START the game when all options have been selected.
- CHANGE to the next player when one player is finished with his round.

This will put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME buttons - Press to page through the on-screen game menu.

CYBERMATCH button - Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer. Press continually to cycle through the 5 different skill levels. See page 15 for detailed instructions.

- Cybermatch Skill Levels:
- Level 1 (C1) Professional
 - Level 2 (C2) Expert
 - Level 3 (C3) Advanced
 - Level 4 (C4) Intermediate
 - Level 5 (C5) Beginner

Display Protective Film

This electronic dartboard may have a clear film over the entire display area to prevent scratching during shipping. It is recommended that this film be removed before play to enhance the display area visibility. To remove, simply lift edge, peel off, and discard.

Electronic Dartboard

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed (see game chart on page 16).
3. Press **DOUBLE** button (optional) to select starting and/or ending on doubles (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
5. Press **START** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts
 - The dart indicator display is located to the right of the score display. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.
 - When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "next player" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a "t" appears on the display. Each team option is illustrated below:

- | | |
|-------|---|
| t 2-2 | 2 teams, 4 individual players
(1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4) |
| t 3-3 | 3 teams, 6 individual players
(1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6) |
| t 4-4 | 4 teams, 8 individual players
(1st team-players 1&5, 2nd team-players 2&6, 3rd team-players 3&7, 4th team-players 4&8) |

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. **Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.**
2. Do not use excessive force when throwing darts. **Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.**

3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. **This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.**
4. In place of batteries, an optional Halex approved AC adapter (not included) may be used. Use only a genuine Halex AC adapter (available directly from Halex) for this dartboard. **Use of a non-Halex AC adapter may cause electrical shock, fire, and damage to the electronic circuits and will void your warranty.**
5. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. **This will prolong the life of your batteries.**
6. Do not spill liquids on the dartboard. **Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.**

Batteries

If using battery power, insert three "AA" batteries (not included) into the battery compartment located on the back side of the dartboard toward the base. To remove the cover, press the latch upward while lifting gently. The batteries must be positioned as indicated inside the battery compartment to power the dartboard.

Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the LCD display will indicate "SLEEP" (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when any button is pressed.



LCD Display in Sleep Mode

Game Rules

This electronic dartboard is loaded with games and options. The rules for each game are detailed below in the order they appear on the LCD display when paging through the games. The game number is indicated next to each game for your reference.

301 (G01)

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (**301**) until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a "Bust" and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

Electronic Dartboard

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option).

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

401 (G02)	Starting number 401	701 (G05)	Starting number 701
501 (G03)	Starting number 501	801 (G06)	Starting number 801
601 (G04)	Starting number 601	901 (G07)	Starting number 901

CRICKET (G08)

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

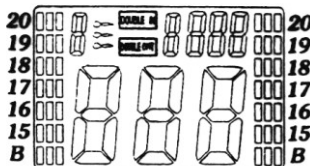
Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players' marks are registered). A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it.

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

Cricket Scoring Display

This dartboard utilizes a dedicated scoreboard within the LCD display that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. When Cricket is selected, individual characters will be utilized to register marks. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on (black will appear) as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.



NO-SCORE CRICKET (G09)

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

SCRAM (G10) (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

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

COUNT-UP 300 (G12)

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (300). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LCD display as the game progresses. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the point total varies as indicated in the number.**

- COUNT-UP 400 (G13)**
- COUNT-UP 500 (G14)**
- COUNT-UP 600 (G15)**
- COUNT-UP 700 (G16)**

- COUNT-UP 800 (G17)**
- COUNT-UP 900 (G18)**
- COUNT-UP 999 (G19)**

High Score - 3 Rounds (G20)

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of rounds varies as indicated in the number.**

- High Score - 4 Rounds (G21)**
- High Score - 5 Rounds (G22)**
- High Score - 6 Rounds (G23)**
- High Score - 7 Rounds (G24)**
- High Score - 8 Rounds (G25)**
- High Score - 9 Rounds (G26)**

- High Score - 10 Rounds (G27)**
- High Score - 11 Rounds (G28)**
- High Score - 12 Rounds (G29)**
- High Score - 13 Rounds (G30)**
- High Score - 14 Rounds (G31)**

Electronic Dartboard

ROUND-THE-CLOCK – 1 singles (G32)

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

The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

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

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Game starts at segment number 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Game starts at segment number 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) - Game starts at segment number 15

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

We have added some additional levels of difficulty to this game for those looking for a real challenge!:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) - Player must score a **Double** in each segment from 1 through 20 in order.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Game starts at double segment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) - Game starts at double segment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Player must score a **Triple** in each segment from 1 through 20 in order.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Game starts at triple segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) - Game starts at triple segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) - Game starts at triple segment 15

KILLER (G44)

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

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives"(3 lives) are lost. If the "Killer" hit his/her double segment, he/she will lose a life. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game.

DOUBLE DOWN (G45)

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16

segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LCD screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

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

Any Double
Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

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

Any Double
Any Triple
'41' Round

ALL FIVES - 51 (G47)

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points (5 x 5 = 25).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.**

ALL FIVES – 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)

Electronic Dartboard

SHANGHAI - 1 (G52)

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the starting segment varies as indicated in the number following the game.**

- SHANGHAI 5 (G53)** - Game starts at segment 5
SHANGHAI 10 (G54) - Game starts at segment 10
SHANGHAI 15 (G55) - Game starts at segment 15

GOLF – 9 Holes (G56)

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets to complete that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole).. By the way, there are no "gimmes" in this game! **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.**

GOLF – 18 Holes (G57) – Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

FOOTBALL (G58)

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." Each player can do this by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board. This is entirely up to you, but whichever segment is select becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order, expect for single segment. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

Double 20 ... Single 20 ... Triple 20 ... Single 20 ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Single 3 ... Triple 3 ... Single 3 ... and finally a Double 3.

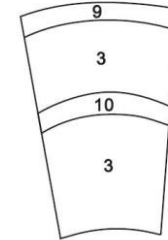
The First player to "score" is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

BOWLING (G59)

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack

up a decent score. Player one starts the game. In each round, you must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing segment of choice That counts your first dart. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total:

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



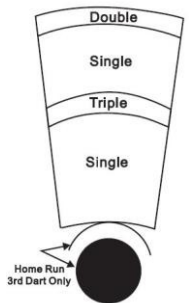
There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The highest score player is the winner after finishing 10 round.
2. In your second and third dart, the first time you hit the single segment you will get 3 pins and second time you hit the single segment you will get 4 pins.
3. If the second hit lands on double segment, you will get 9 pins, and If third hit lands on any segment of the "alley" you will get another 1 pin. Total is 10 pins.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. The field is laid out as shown in the diagram.

Segment	Result
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" (<i>can only be attempted on third dart of each round</i>)



The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Same as above except 9 innings (rounds).

STEEPLECHASE (G62)

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the single segment of each number to get through the course. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places: (Hit the appointed segment to pass the hurdles)

- 1st fence Triple 13
- 2nd fence Triple 17

ElectronicDartboard

- 3rd fence Triple 8
- 4th fence Triple 5

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

SHOVE A PENNY (G63)

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

NINE-DART CENTURY (G64)

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

GREEN VS. RED (G65)

(2 players only)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 starts at 1, shooting for only doubles and triples that are green, works around the board clockwise, and ends at shooting inner and outer bullseye. Player 2 starts at 20, shooting for red segments, works around the board counter-clockwise, and ends at shooting inner and outer bullseye. The display will indicate the target player must hit in a current round. Player has 3 chances to score double and triple in a round. If a player hits the double and triple with first two darts, the third darts will not be scored even if he/she hits the appointed target. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. When a player finishes shooting all required target, the player with the most points is the winner.

CyberMatch Feature

This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can compete against the CyberMatch competitor at a time. The CyberMatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions.

To activate the CyberMatch opponent:

1. Select the Game you wish to play
 2. Press CYBERMATCH button
- Select CyberMatch opponent skill level by pressing the CYBERMATCH button continually (voice command will indicate level):
3. Press START to begin play

When play begins:

The 'human' player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press START to change to the next player (CyberMatch). Watch as the CyberMatch opponent's dart scores are registered on the display. The dartboard will

indicate the segment the CyberMatch opponent is throwing for in the Active Score Display (the ATTEMPT LED will light). Then the Active Score Display will indicate the segment that the CyberMatch opponent actually scored (the RESULT LED will light).

After the CyberMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the "human" player. Play continues until one player wins. Good luck!

Game Menu

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES
G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES
G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES
G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10
G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES
G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING

Electronic Dartboard

G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

Important Notes

Stuck Segment

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts

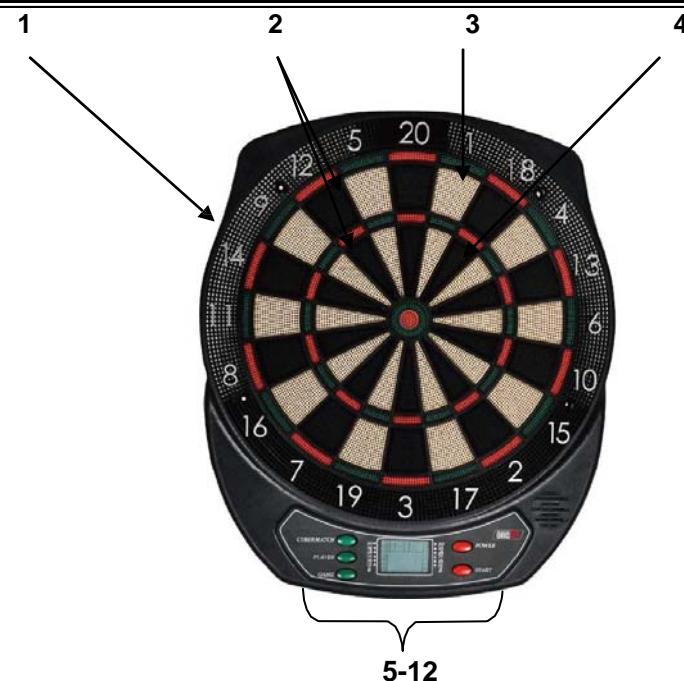
It is recommended that you do not use darts that exceed 18 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products.

Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

Cleaning your Electronic Dartboard

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

The electrical waste must not be removed with other household waste. Please recycle waste if you have facilities for this. Request information recycling to the local authorities or the company.



1. Catching ring
2. Single ring
3. Double ring
4. Triple ring
5. Cybermatch button
6. Game Button

7. Player Button
8. Power Button
9. Start button
10. Speaker
11. LCD
12. Built-in jack

NORWEGIAN

Pakke ut spillet

Pakk ut den nye dartsreven forsiktig, og forsikre deg om at alle deler er med. Følgende komponenter følger med dette settet:

- 1 elektronisk dartsreve
- Pakke med myke reservetopper
- 6 piler (umontert)
- Brukerhåndbok

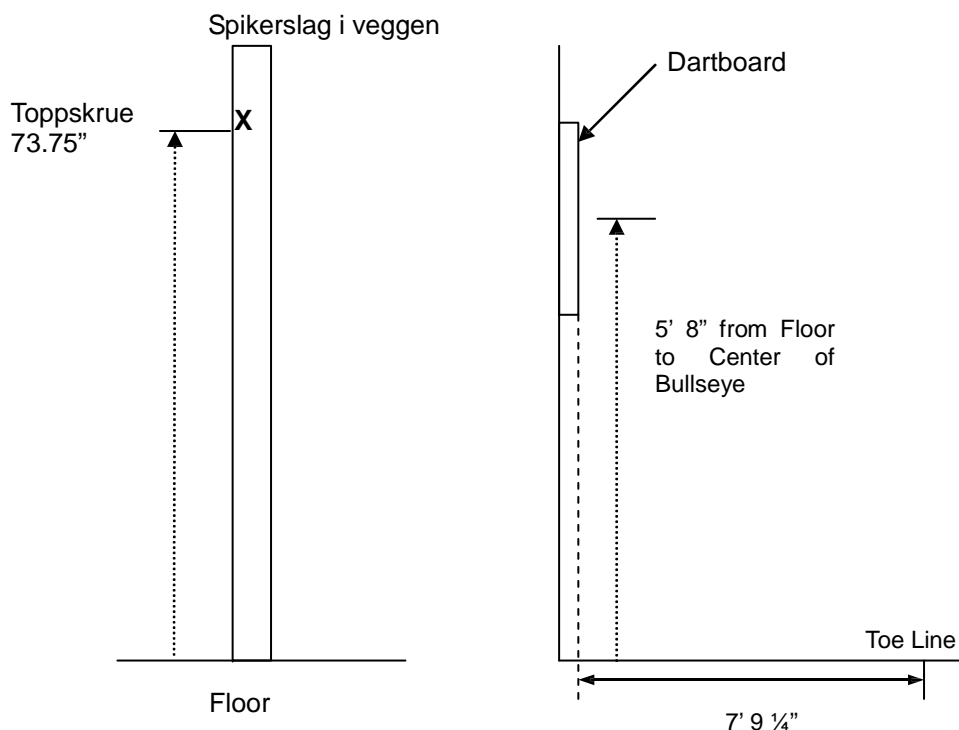
Oppsett-/monteringsinstrukser

Velg et sted der du kan henge dartsreven. Det skal være et fritt rom på ca. 3 meter foran skiven. Tålinjen skal være 237 cm fra forsiden av dartsreven. Fordi dartsreven drives med 3 "AAA"-batterier (ikke inkludert), begrenses du ikke til å måtte plassere den i nærheten av en stikkontakt, men kan montere den der du har plass. Montering i nærheten av en stikkontakt kan imidlertid være ønskelig hvis du bestemmer deg for å kjøpe den valgfrie A/C-adapteren, som du får direkte fra Regent Sports

Finn et spikerslag og sett et merke 159,38 cm fra gulvet. Lag et merke til 27,9 cm rett over det første merket (187,30 cm fra gulvet). Skivens senter (Bull's eye) skal være 173 cm fra gulvet.

Skrue inn 2 monteringssskruer midt i spikerslaget, ved hjelp av merkene du laget som hjelp. Pass på at den øverste skruen er rett over bunnskruen, slik at dartsreven henger rett.

Monter dartsreven på veggen ved å justere hullene på baksiden med skruene. Det kan bli behov for å justere skruene helt til skiven henger tett inntil veggen. Sett inn 3 "AAA"-batterier i batteriburet på forsiden av dartsreven (illustrasjon inne i buret)



Dartsrens funksjoner

POWER-knapp – Trykk på denne for å slå spillet på eller av. Dartsreven har en automatisk dvalemodus som sparer strøm og batteritid (ved bruk av batterier). Dartsreven avgir et lydssignal og viser "SLEEP" i displayet etter ca. 3 minutter uten aktivitet. Poengene lagres imidlertid i minnet, og du kan hente dem tilbake ved å trykke på en hvilken som helst knapp.

SOUND-knapp – Trykk på denne for å endre volum til høyt, lavt eller av.

PLAYER/PAGE/SCORE-knapp – Denne knappen bruker du til å velge hvor mange som skal være med å spille. Knappen kan i tillegg brukes til å se de andre spillernes poengsum i det aktive displayet. Denne dartsreven holder oversikt over poengsummen til opptil 4 spillere eller 4 lag med to deltakere hver. Når du spiller med mer enn 2 spillere, er det noen poengsummer som ikke vises når de ikke er aktive. Med denne knappen kan du bla deg gjennom poengsummen til alle spillerne når du ønsker det.

DOUBLE/MISS-knappen – Denne knappen bruker du til å aktivere Double In/Double Out-valget for "01"-spill. Denne funksjonen er aktiv bare når du velger spill av typen 301, 401 osv. Trykk på MISS-knappen hvis du ønsker å registrere en pil som ikke treffer målområdet.

BOUNCE OUT-knapp – Bestem før spillet starter om piler som ikke holder seg på brettet ("avhoppere"), skal telles med eller ikke. Hvis de ikke skal telle, trykker du bare på BOUNCE OUT-knappen rett etter at en pil har hoppet av, for å trekke fra poengene som ble registrert.

START-knappen – Denne knappen har flere funksjoner og brukes til å

- **STARTE** spillet når alle alternativer er valgt.
 - **BYTTE** til neste spiller når en spiller er ferdig med runden sin.
- Dartsreven settes da i **HOLD**-modus mellom rundene, slik at spilleren kan fjerne piler fra målområdet.

GAME-knapper – Trykk på disse for å bla gjennom spillmenyen på skjermen.

CYBERMATCH-knapp – Trykk på denne for å aktivere Cybermatch-funksjonen, som gir deg mulighet til å spille mot datamaskinen. Trykk flere ganger for å bla gjennom de 5 forskjellige ferdighetsnivåene. Se side 15 for å få nærmere informasjon.

- Nivå 1 (C1) Profesjonell
- Nivå 2 (C2) Ekspert
- Ferdighetsnivåer i Cybermatch-modus: Nivå 3 (C3) Avansert
- Nivå 4 (C4) Middels
- Nivå 5 (C5) Nybegynner

Beskyttende film

opp under transport. Det anbefales at denne filmen fjernes før spilling, slik at displayområdet blir lettere å lese av. Fjern filmen ved å løfte opp fra kanten, dra av og kaste.

Bruke den elektroniske dartsreven

1. Trykk på POWER-knappen for å aktivere dartsreven. En kort musikkintro spilles av idet displayet gjennomfører oppstartstesten.
3. Trykk på DOUBLE-knappen (valgfritt) for å velge og/eller avslutte med doble (brukes bare i spillene 301 og 901). Dette blir forklart i spillereglene.

Electronic Dartboard

- Trykk på PLAYER-knappen for å velge antall spillere (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Standardinnstillingen er 2 spillere.
- Trykk på START-knappen (rød) for å aktivere spillet og begynne å spille.
- Kast piler
 - Pilindikatoren vises til høyre for poengene. Antall piler som vises, angir hvor mange kast den aktive spilleren har igjen.
- Når alle de 3 pilene er kastet, får neste spiller klarsignal i form av en stemmekommando ("next player"), og poengsummen blinker. Pilene kan nå fjernes uten at det påvirker den elektroniske poengsummen. Når alle pilene er fjernet fra spillebrettet, trykker du på START-knappen for å gå til neste spiller. Stemmen angir hvilken spiller som står for tur.

Lagspill

I tillegg til å holde styr på poengsummen til opptil 4 spillere, kan denne dartsdiven også håndtere maksimalt 4 lag med to deltakere hver (8 enkeltpersoner). Trykk på PLAYER-knappen flere ganger for å starte lagmodus, til en "t" vises i displayet. De enkelte lagalternativene vises nedenfor:

- t 2-2 2 lag, 4 enkeltspillere
(1.-lagspillere 1 og 3, 2.-lagspillere 2 og 4)
- t 3-3 3 lag, 6 enkeltspillere
(1.-lagspillere 1 og 4, 2.-lagspillere 2 og 5, 3.-lagspillere 3 og 6)
- t 4-4 4 lag, 8 enkeltspillere
(1.-lagspillere 1 og 5, 2.-lagspillere 2 og 6, 3.-lagspillere 3 og 7, 4.-lagspillere 4 og 8)

Ved lagspilling slår lagmedlemmer poengsummene sine sammen, slik at de får en poengsum for laget.

Vedlikeholde den elektroniske dartsdiven

- Bruk aldri piler med metalltupper med denne dartsdiven. Piler med metalltupper kan skade dartsdivens kretser og elektroniske funksjon.
- Bruk aldri for stor kraft når du kaster piler. Hvis du kaster pilene for hardt, brytter tuppene lettere og dartsdiven blir raskere slitt.
- Snu pilene med klokken når du fjerner dem fra skiven. Dette gjør det enklere å fjerne pilene og forlenger levetiden til tuppene.
- I stedet for batterier kan en Halex-godkjent AC-adapter (ekstraustyr) benyttes. Bruk bare en original Halex AC-adapter (tilgjengelig direkte fra Halex) til denne dartsdiven. Bruk av en AC-adapter som ikke er av typen Halex, kan føre til støt, brann og skade på elektroniske kretser samt at garantien blir ugyldig.
- Ta ut batteriene når dartsdiven ikke brukes, eller når den brukes med A/C-adapteren. Dette forlenger levetiden til batteriene.
- Ikke søl vask på dartsdiven. Ikke rengjør skiven med spray eller med rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk eller andre sterke kjemikalier, fordi disse kan forårsake skade.

Batterier

Ved bruk av batterier, sett inn tre "AA"-batterier (følger ikke med) i batterirommet nederst på baksiden av dartsdiven. Fjern dekslet ved å føre sperren oppover, samtidig som du løfter varsomt. Batteriene må plasseres som angitt inne i batterirommet, for at dartsdiven skal fungere.

Automatisk dvalemodus

Dartsdiven går automatisk i dvale hvis det ikke skjer noe på ca. tre minutter. Denne funksjonen sparer strøm eller batteritid. Et lydsignal høres, og i LCD-displayet vises "SLEEP" (se nedenfor). Alle poengsummer lagres i minnet, og du gjenopptar spillet ved å trykke på en hvilken som helst knapp.



LCD-display i dvalemodus

Spilleregler

Denne elektroniske dartsdiven er full av spill og muligheter. Reglene for hvert spill beskrives nedenfor i den rekkefølgen de vises i LCD-displayet når du blar gjennom spillene. For å gjøre det enklere for deg vises nummeret på spillet ved siden av hvert spill.

301 (G01)

Denne populære turnerings- og pubspillet spilles ved å trekke poengene for hvert treff fra startnummeret (301), til spilleren får nøyaktig 0 (null). Hvis en spiller passerer null, går poengsummen tilbake til det den stod på ved begynnelsen av runden. Hvis en spiller for eksempel trenger 32 for å fullføre spillet og treffer en 20, 8 og 10 (til sammen 38), går poengsummen tilbake til 32 til neste runde.

Når dette spillet spilles, kan alternativet double in/double out velges (double out er det vanligste alternativet).

- Double In** – En dobbel må treffes før poengene trekkes fra totalsummen. En spiller får altså ikke poeng før en dobbel treffes.
- Double Out** – En dobbel må treffes for at spillet kan avsluttes. Dette betyr at et partall er nødvendig for å avslutte spillet.
- Double In og Double Out** – Den enkelte spilleren trenger en dobbel for å starte og avslutte.

401 (G02) Startnummer 401 701 (G05) Startnummer 701
501 (G03) Startnummer 501 801 (G06) Startnummer 801
601 (G04) Startnummer 601 901 (G07) Startnummer 901

CRICKET (G08)

Cricket er et strategisk spill for både erfarne og nye dartsdivere. Spillerne kaster på numre som er gunstige for dem, og kan tvinge motstanderne til å kaste på numre som ikke er så gunstige for dem. Hensikten med Cricket er å "lukke" alle gunstige numre før motstanderen og samtidig skaffe seg den høyeste poengsummen

Electronic Dartboard

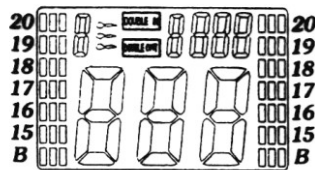
Det er bare numrene fra 15 til og med 20 og indre/ytre Bull's eye som benyttes. Hver spiller må treffe et nummer 3 ganger for å "åpne" spillefeltet og ha mulighet til å ta poeng (se avsnittet "Poenger i Cricket-turnering" for å få en forklaring på hvordan spillernes poenger registreres). En spiller får deretter poengsummen for det "åpne" spillefeltet hver gang han/hun kaster en pil som lander i det spillefeltet, forutsatt at motstanderen ikke har lukket det. Et treff på dobbeltringen teller som to treff, og trippeltringen teller som tre treff.

Numre kan åpnes eller lukkes i en hvilken som helst rekkefølge. Et nummer "lukkes" når motstanderen eller motstanderne har truffet det åpne feltet tre ganger. Når et nummer er "lukket", er det ingen av spillerne som får poeng fra dette nummeret i resten av spillet.

Vinneren – Den siden som lukker alle numrene først og får samlet flest poeng, har vunnet. Hvis en spiller "lukker" alle numrene først, men ligger bak i poeng, må han/hun fortsette å samle poeng fra de "åpne" numrene. Hvis spilleren ikke innhenter poengunderskuddet før motstanderen eller motstanderne "lukker" alle numrene, vinner motstandersiden. Spillet fortsetter til alle spillefeltene er lukket – og vinneren er den spilleren som har høyest poengsum..

Poengtavle for Cricket

Denne dartsboksen har et LCD-display med en egen poengtavle som holder orden på statusen til hver enkelt spiller når de spiller Cricket. Når Cricket velges, registreres poeng ved hjelp av enkelttegn. Det er tre separate lys for hvert nummer (15 til og med 20 og Bull's eye). Under spillet begynner en av statuslampene å lyse (svart vises) når et spillefelt treffes. Hvis en dobbel eller en trippel for et aktivt nummer treffes, lyser to henholdsvis tre lamper.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Her gjelder de samme reglene som for vanlig Cricket, bortsett fra at det ikke gis poeng. Hensikten med denne utgaven er ganske enkelt å være den første til å "lukke" alle de aktuelle numrene (15 til og med 20 og Bull's eye).

SCRAM (G10) (bare for to spillere)

Dette spillet er en variant av Cricket. Spillet består av to runder. Spillerne har forskjellige mål for hver runde. I runde 1 forsøker spiller 1 å "lukke" (få 3 treff i hvert spillefelt – 15 til og med 20 og Bull's eye). Samtidig forsøker spiller 2 å skaffe seg mest mulig poeng i feltene som den andre spilleren enda ikke har lukket. Når spiller 1 har lukket alle spillefeltene, er runde 1 ferdig. I runde 2 er rollene omsnudd. Nå er det spiller 2 som skal forsøke å lukke alle spillefeltene, mens spiller 1 prøver å sanke poeng.

Spillet er over når runde 2 er ferdig (spiller 2 lukker alle spillefeltene). Spilleren som har høyest poengsum totalt, har vunnet.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Grunnreglene her er de samme som for vanlig Cricket, bortsett fra at poengene du får, blir tilføyd til motstanderens poengsum. Hensikten med dette spillet er å ende opp med færrest poeng. Denne varianten av Cricket byr på en annen tankegang for spillerne. I stedet for at du bygger opp din egen poengsum og bidrar til din egen sak, slik som i vanlig Cricket, gir Cut-Throat deg mulighet til å pådra motstanderen poeng og skape enda mer trøbbel for ham eller henne. Spillere med konkurranseinstinkt kommer til å elske denne varianten!

COUNT-UP 300 (G12)

Hensikten med dette spillet er å være den første spilleren som oppnår angitt poengsum (300). Poengsummen angis når spillet velges. Hver spiller forsøker å få så mange poeng som mulig per runde. Treff på doble og triple spillefelt teller 2 eller 3 ganger den numeriske verdien for det aktuelle spillefeltet. En pil som lander på et trippel 20-felt teller som 60 poeng. Den samlede poengsummen til hver spiller vises i LCD-displayet underveis i spillet. Andre varianter av spillet beskrives nedenfor. Reglene er de samme, men poengsummen varierer i henhold til nummeret.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

High Score – 3 runder (G20)

Reglene for dette konkurransespillet er enkle – Samle flest mulig poeng på tre runder (ni piler) for å vinne. Et treff på dobbel eller trippel teller som 2 x eller 3 x poengsummen for det aktuelle spillefeltet. Andre varianter av spillet beskrives nedenfor. Reglene er de samme, men antall runder varierer i henhold til nummeret.

High Score – 4 runder (G21)

High Score – 10 runder (G27)

High Score – 5 runder (G22)

High Score – 11 runder (G28)

High Score – 6 runder (G23)

High Score – 12 runder (G29)

High Score – 7 runder (G24)

High Score – 13 runder (G30)

High Score – 8 runder (G25)

High Score – 14 runder (G31)

High Score – 9 runder (G26)

ROUND-THE-CLOCK – r1 single (G32)

Hver spiller forsøker å treffe hvert spillefelt i rekkefølgen fra 1 til 20 og. Hver spiller kaster 3 piler per gang. Hvis spilleren treffer et riktig nummer, forsøker han/hun å treffe neste nummer i rekken. Første spiller som kommer til 20, er vinneren.

Displayet angir hvilket spillefelt du skal forsøke å treffe. En spiller må fortsette å kaste mot et felt til han eller hun treffer det. Displayet angir neste spillefelt du skal kaste mot.

Dette spillet har mange vanskelighetsinnstillinger. Hvert spill har de samme reglene, og følgende forskjeller gjelder:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Spillet starter ved felt nummer 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Spillet starter ved felt nummer 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Spillet starter ved felt nummer 15

Fordi poengberegning ikke er aktuelt i dette spillet, teller doble og triple ringer som enkeltnumre.

Electronic Dartboard

For dem som ønsker en virkelig utfordring, har vi lagt til ekstra vanskelighetsnivåer i dette spillet:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – Spilleren må få en dobbel i hvert spillefelt i rekkefølgen fra 1 til og med 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Spillet starter ved dobbelt felt nummer 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – Spillet starter ved dobbelt felt nummer 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – Spillet starter ved dobbelt spillefelt nummer 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – Spilleren må få en trippel i hvert felt i rekkefølgen fra 1 til og med 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Spillet starter ved trippelt felt nummer 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – Spillet starter ved trippelt felt nummer 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – Spillet starter ved trippelt felt nummer 15

KILLER (G44)

I dette spillet ser du virkelig hvem vennene dine er. Spillet kan spilles med bare to spillere, men spenningen og utfordringen blir større jo flere spillere som deltar. For å starte må hver spiller velge nummeret sitt ved å kaste en pil mot målområdet. I LCD-displayet står det nå "SEL". Nummeret den enkelte spilleren får, er denne spillerens tildelte nummer gjennom hele spillet. To spillere kan ikke ha det samme nummeret. Det hele kan begynne så snart alle spillerne har fått et nummer.

Ditt første mål er å etablere deg selv som en "Killer", ved å treffe et dobbelt spillefelt med ditt nummer. Når du har truffet dobbeltfeltet, er du en "Killer" i resten av spillet. Målet ditt er nå å ta motstanderne dine ved å treffe deres spillefeltnummer, til de ikke har flere liv igjen. Den siste spilleren som har liv igjen, er også vinneren. Her kan spillere gå sammen for å ta den beste spilleren og slå vedkommende ut av spillet.

DOUBLE DOWN (G45)

Hver spiller begynner spillet med 40 poeng. Hensikten er å få flest mulig treff i det aktive spillefeltet i den pågående runden. I den første runden skal spilleren kaste mot 15-feltet. Hvis spilleren ikke får noen treff på 15, blir poengsummen halvert. Hvis spilleren får treff på 15, skal hvert treff (dobbel og trippel teller) legges til den samlede startsummen. I neste runde kaster spillerne mot 16-feltet,

og treff legges til den nye samlede poengsummen. Hvis ingen treff registreres, blir den samlede poengsummen halvert også her.

Hver spiller kaster mot numrene som vises i oversikten nedenfor, i angitt rekkefølge (LCD-displayet viser det aktive feltet som spilleren skal kaste mot). Spilleren som fullfører spillet med flest poeng, er vinneren.

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

En hvilken som helst dobbel

En hvilken som helst trippel

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Dette spillet følger de samme reglene som Double Down, som er beskrevet ovenfor, men med to unntak. Det ene er at rekkefølgen ikke går fra 15 til og med 20 og deretter Bull's eye, men motsatt vei, noe som angis i LCD-displayet. Det andre er at spillet har en ekstra runde mot slutten, der spillerne skal forsøke å få tre treff som til sammen gir 41 poeng (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: osv.). Denne "41"-runden gir spillet et ekstra vanskelighetsnivå. Husk at spillerens poengsum halveres hvis vedkommende ikke klarer det, så "41"-runden er litt av en utfordring!

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

En hvilken som helst dobbel

En hvilken som helst trippel

"41"-runde

ALL FIVES – 51 (G47)

Hele skiven tas i bruk til dette spillet (alle spillefeltene er aktive). For hver runde (med 3 piler) må hver spiller få en poengsum som kan deles med 5. Hver "femmer" teller som ett poeng. For eksempel 10, 10, 5 = 25. Fordi 25 kan deles med 5 femmere, får denne spilleren 5 poeng (5 x 5 = 25).

Hvis en spiller kaster 3 piler som ikke kan deles med 5, gis det ingen poeng. I tillegg må den siste pila i hver runde lande i et spillefelt. Hvis en spiller kaster en tredje pil og denne lander i fangringområdet (eller ikke treffer skiven i det hele tatt), får ikke spilleren poeng selv om de første to

pilene kan deles med 5. Dette hindrer en spiller i å "safe" det tredje kastet hvis de første to kastene er bra. Den første spilleren som når femtién (51) "femmere", er vinneren. LCD-displayet holder orden på poengsummene. Andre varianter av spillet beskrives nedenfor. Reglene er de samme, men poengsummen som kreves for å vinne, varierer i henhold til nummeret som står etter navnet på spillet.

ALL FIVES – 61 (G48) **ALL FIVES – 81 (G50)**

ALL FIVES – 71 (G49) **ALL FIVES – 91 (G51)**

SHANGHAI – 1 (G52)

Hver spiller skal bevege seg rundt skiven i rekkefølgen fra 1 til og med 20. Spillerne begynner med nummer 1 og kaster 3 piler. Hensikten er å få flest mulig poeng i hver runde med 3 piler. Dobbel og trippel teller i poengberegningen. Spilleren som har høyest poengsum etter at alle tjue spillefelt er fullført, har vunnet. Andre varianter av spillet beskrives nedenfor. Reglene er de samme, men startfeltet varierer i henhold til nummeret som står etter navnet på spillet.

SHANGHAI 5 (G53) – Spillet starter med spillefelt 5

SHANGHAI 10 (G54) – Spillet starter med spillefelt 10

SHANGHAI 15 (G55) – Spillet starter med spillefelt 15

GOLF – 9 hull (G56)

Electronic Dartboard

Det er dartversjonen av golf (men du trenger ikke køler for å spille). Hensikten er å fullføre en runde på 9 til og med 18 "hull" med lavest mulig poengsum. Konkurransesbanen består av bare par 3-hull, der målet er par 27 for en 9-hullsrunde eller 54 for en 18-hullsrunde.

Spillefeltene 1 til og med 18 benyttes, der hvert nummer utgjør et "hull". Du må treffe hvert hull tre ganger for å kunne gå videre til neste hull. Doble og triple felt påvirker selvsagt poengsummen, fordi de gir deg mulighet til å fullføre et hull med færre slag. Hvis du for eksempel kaster en trippel på det første skuddet mot et hull, telles dette som en "eagle", og spilleren fullfører dette hullet med ett "slag".

Obs! Den aktive spilleren fortsetter å kaste piler til han eller hun er ferdig med hullet (treffer det aktuelle hullet tre ganger). Hvilken spiller som står for tur, annonseres – sålytt nøye for å unngå å kaste utenfor tur. I dette spillet gir man ikke bort noe! Andre varianter av spillet beskrives nedenfor. Reglene er de samme, bortsett fra antall hull som kreves for å spille.

GOLF – 18 hull (G57) – Samme som ovenfor, bortsett fra at spillet varer i 18 hull (runder)

FOOTBALL (G58)

Få på hjelmen og sett i gang! Det første som må gjøres er å velge "banen" til hver enkelt spiller. Den enkelte spilleren kan gjøre dette ved å kaste en pil eller ved å trykke på et spillefelt på skiven manuelt. Dette er opp til deg selv, men spillefeltet du velger blir uansett ditt startpunkt, og derfra går du gjennom Bull's eye og rett over til den andre siden av Bull's eye.

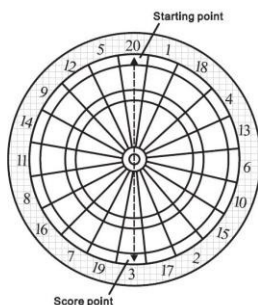
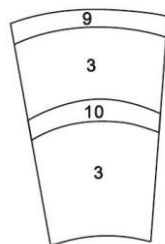
Hvis du for eksempel velger spillefelt 20, begynner du med dobbel 20 (ytterring) og fortsetter hele veien til dobbel 3. "Banen" består av 11 enkeltspillefelt og må treffes i riktig rekkefølge. Dette betyr altså at du må kaste pilene i de følgende spillefeltene i denne rekkefølgen:
Dobbel 20 ... Ytre singel 20 ... Trippel 20 ... Indre singel 20 ...
Ytre Bull's eye ... Indre Bull's eye ... Ytre Bull's eye ... Indre singel 3 ...
Trippel 3 ... Ytre singel 3 ... og til slutt en dobbel 3.

Første spiller som "scorer", er vinneren. LED-displayet holder orden på fremdriften og angir neste spillefelt du skal prøve å treffe.

BOWLING (G59)

Dartversjonen av bowling er virkelig en utfordring! Dette er et vanskelig spill fordi du må være svært nøyaktig for å få en god poengsum. Spiller én starter spillet. Du må velge din "bane" ved enten å kaste en pil eller ved å trykke på ønsket spillefelt manuelt. Når du har valgt bane, har du 2 piler igjen å kaste for å få poeng eller "kjegler". Hvert spesifikk spillefelt i din "bane" er verdt en gitt kjeglesum:

Spillefelt	Poeng
Dobbel	9 kjegler
Ytre singel	3 kjegler
Trippel	10 kjegler
Indre singel	7 kjegler



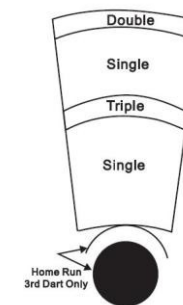
Det er flere regler for dette spillet som følger:

1. Et perfekt spill poeng vil være 200 i denne versjonen av bowling. The høyest poengsum spilleren er vinneren etter endt 10 runde.
2. I den andre og tredje dart, første gang du treffer ett segment du vil få 3 pins og andre gang du treffer ett segment du vil få 4 pins.
3. Hvis den andre hit lander på dobbel-segmentet, vil du få 9 pins, og hvis tredje hit lander på noen segment av "smug" vil du få en annen en pin. Totalt er 10 pins.

*BASEBALL – 6 innings (G60)

Denne dartutgaven av baseball krever store ferdigheter. Som i det ekte spillet, består et fullt spill av 9 innings. Hver spiller kaster 3 piler per "inning". Banen er satt opp som vist i illustrasjonen.

Spillefelt	Resultat
Singelfelt	"Singel" – en base
Dobbeltfelt	"Dobbel" – to baser
Trippelfelt	"Trippel" – tre baser
Bull's eye	"Home Run" (kan bare forsøkes ved tredje pil i hver runde)



Hensikten med spillet er å få så mange "runs" som mulig for hver "inning". Spilleren med flest "runs" ved slutten av spillet, er vinneren.

BASEBALL – 9 innings (G61) – Samme som over, bortsett fra at det spilles i 9 innings (runder).

STEEPLECHASE (G62)

Hensikten med dette spillet er å være den første spilleren som avslutter "løpet" og fullfører hele "banen". Banen starter ved 20-feltet og går med klokken rundt skiven til 5-feltet og avslutter så ved Bull's eye. Høres enkelt ut, ikke sant? Det vi enda ikke har fortalt, er at du må treffe det innerste singelspillefeltet for hvert nummer for å komme gjennom banen. Dette er spillefeltet mellom Bull's eye og trippelringen. Og, som i et virkelig hinderløp, må du hoppe over hindringer gjennom hele banen. De fire hindrene finner du på følgende steder:

- 1. hinder Trippel 13
- 2. hinder Trippel 17
- 3. hinder Trippel 8
- 4. hinder Trippel 5

Den første spilleren som kommer gjennom løypa og treffer Bull's eye, vinner løpet.

SHOVE A PENNY (G63)

Det er bare numrene fra 15 til og med 20 og Bull's eye som benyttes. Single spillefelt teller 1 poeng, doble teller 2 og triple teller 3 poeng. Hver spiller må kaste på numrene etter hverandre og må få 3 poeng i hvert spillefelt for å kunne gå til neste. Hvis en spiller får over 3 poeng i et av numrene, får den neste spilleren de overfløydige poengene. Den første spilleren som får 3 poeng i alle spillefeltene (15–20 og Bull), er vinneren.

ElectronicDartboard

NINE-DART CENTURY (G64)

Hensikten med dette spillet er å forsøke å få 100 poeng, eller komme nærmest mulig, etter 3 runder (9 piler). Et treff på dobbel eller trippel teller som 2 x eller 3 x verdien til det aktuelle spillefeltet. Får du over 100 poeng, regnes dette som en "bust", og du taper hvis ikke alle spillerne går over. I så fall er det spilleren som er nærmest 100, som vinner (spilleren som fikk den laveste summen over 100).

GREEN VS. RED (G65)

(bare 2 spillere)

Dette spillet er et løp rundt på brettet, der evne til å treffe dobbeltrom og tremannsrom lønner seg med seier. Spiller 1 er "grønn" og spiller 2 er "røde". Spiller 1 starter på 1, skyting for bare dobler og tripler som er grønne, jobber rundt på brettet med klokken, og ender på skyting indre og ytre bullseye. Spiller 2 starter på 20, skyting for røde segmenter, arbeider rundt på brettet mot klokken, og ender på skyting indre og ytre bullseye. Displayet viser målet spilleren må treffe i en gjeldende runde. Spiller har 3 sjanser til å score dobbel og trippel i en runde. Hvis en spiller treffer dobbel og trippel med to første dart, vil den tredje dart ikke scoret selv om han / hun treffer utnevnt målet. Hva mer, treffer feil antall (av motstanderens farge) trekker dette beløpet fra poengsummen - så vær forsiktig. Merk: maksimum en dobbel og en trippel av samme antall kan bli scoret i en enkelt runde. Når en spiller er ferdig å skyte alle nødvendige målet, den spilleren med flest poeng vinner.

CyberMatch-funksjon

Med denne spennende funksjonen kan en enkeltspiller spille mot datamaskinen på ett av fem forskjellige ferdighetsnivåer! Bare 1 spiller kan konkurrere mot CyberMatch-konkurrenten om gangen. CyberMatch-funksjonen legger inn et konkurranseelement i det som ellers ville vært en vanlig treningsøkt.

Slik aktiverer du CyberMatch-motstanderen:

1. Velg spillet du vil spille
2. Trykk på CYBERMATCH-knappen

Velg CyberMatch-motstanderens ferdighetsnivå ved å trykke på CYBERMATCH-knappen flere ganger (nivået annonseres):

3. Trykk på START for å begynne å spille

Når spillet begynner:

Den "menneskelige" spilleren kaster først. Når 3 piler er kastet, går du til skiven for å ta ut pilene og trykker på START for å bytte til neste spiller (CyberMatch). Følg med for å se at CyberMatch-motstanderens poengsum registreres i displayet. Dartsnivåens display angir spillefeltet som CyberMatch-motstanderen kaster mot (ATTEMPT-lampen lyser). Deretter angis spillefeltet som CyberMatch-motstanderen faktisk traff (RESULT-lampen lyser).

Når CyberMatch-motstanderen er ferdig med denne runden, blir skiven automatisk tilbakestilt for den "menneskelige" spilleren. Spillet fortsetter til den ene spilleren vinner. Lykke til!

Spillmeny

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES

G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES
G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES
G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10
G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES
G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING
G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

ElectronicDartboard

Viktige merknader

Brukne tupper

En tupp kan brette og sette seg fast i spillefeltet. Forsøk å fjerne den med en tang eller en pinsett ved å ta tak i den eksponerte enden og dra den ut av feltet. Hvis dette ikke er mulig, kan du forsøke å skyve tuppen gjennom til baksiden av spillefeltet. Bruk en stift som er mindre enn hullet, og skyv tuppen varsomt til den faller gjennom til den andre siden. Pass på at du ikke skyver for langt og skader kretsen bak spillefeltet.

Ta det rolig hvis en tupp brekker. Dette er helt normalt når man spiller med piler med myke tupper. Vi har lagt med en pakke med ekstra tupper, slik at du skulle ha nok en stund. Når du bytter ut tupper, må du passe på at du bruker samme type tupper som dem som leveres med dartskiven.

Piler

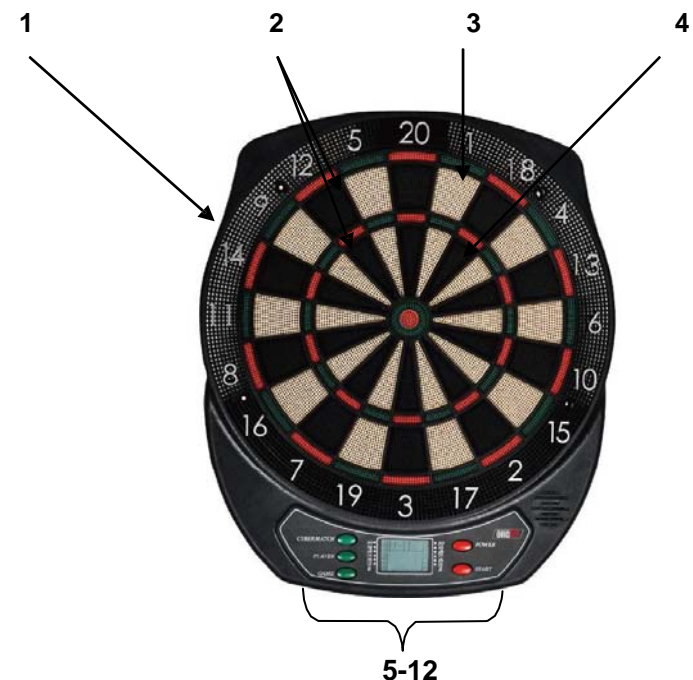
Du anbefales å ikke bruke piler over 18 gram med denne dartskiven. Pilene som følger med denne dartskiven, er 8 gram og brukes med myke standardtupper. Ekstra tupper fås hos de fleste forhandlere av dartsprodukter.

Se etter dartstilbehør fra Halex når du skal kjøpe tilbehør til det elektroniske dartspillet ditt.

Rengjøre den elektroniske dartskiven

Den elektroniske Halex-dartskiven vil gi deg mange timers spill og konkurranse hvis du tar godt vare på den. Vi anbefaler at du regelmessig tørker av kabinettet med en fuktig klut. Et mildt rengjøringsmiddel kan brukes om nødvendig. Bruk av slipende rengjøringsmidler eller midler som inneholder ammoniakk, kan føre til skade og bør ikke brukes. Unngå å søle væske i måtområdet. Væskesøl kan føre til permanent skade og dekkes ikke av garantien.

Elektrisk avfall skal ikke fjernes sammen med annet husholdningsavfall. Resirkuler avfall hvis du har mulighet til det. Be om informasjon om resirkulering fra lokale myndigheter eller selskapet.



- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Fangring | 7. Player-knapp |
| 2. Singel | 8. Power-knapp |
| 3. Dobbel | 9. Start-knapp |
| 4. Trippel | 10. Høytaler |
| 5. Bounce Out-knapp | 11. LCD |
| 6. Game-knapp | 12. Innebygd kontakt |

Udpakning af spillet

Pak din nye dartske forsigtigt ud, og sørg for, at alle dele er inkluderet. Følgende komponenter er inkluderet i dette sæt:

- 1 elektronisk dartske
- pakke med soft tips til udskiftning
- 6 dartpile (ikke-samlede)
- Brugervejledning

Opsætning/monteringsanvisninger

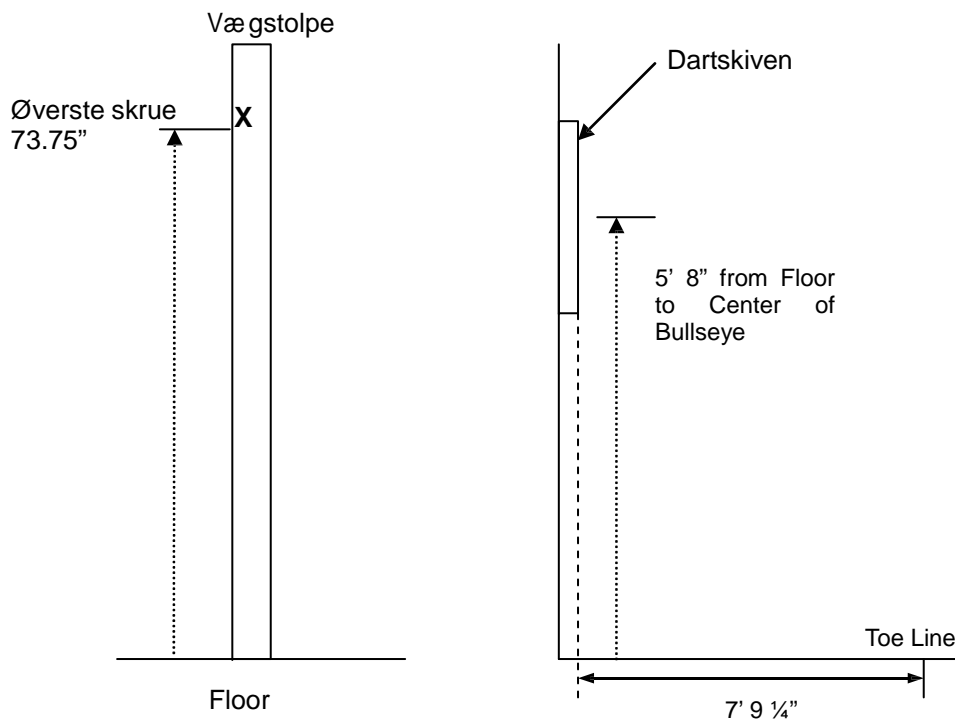
Vælg et sted til opsætning af dartsken, hvor der er ca. 3 m fri plads foran skiven. Spillerens placering bør være ca. 2,35 m fra dartskens forside. Da denne dartske drives af 3 AAA-batterier (medfølger ikke), er du ikke begrænset til at montere den tæt på en stikkontakt, så dartsken kan monteres hvor helst i rummet. Men du vil måske vælge at montere den i nærheden af en stikkontakt for det tilfælde, at du beslutter dig for at anskaffe vekselstrømsadapteren (tilbehør), der kan købes direkte hos Regent Sports

Find en vægstolpe, og sæt et mærke 159,4 cm fra gulvet. Sæt et andet mærke 28 cm direkte over det første mærke (187,4 cm fra gulvet). Midten af Bullseye skal være 172,7 cm fra gulvet.

Sæt 2 monterings skrue i midten af stolpen, og brug de mærker, du lavede, som retningslinjer. Sørg for, at den øverste skrue er direkte over den nederste skrue for at sikre, at dartsken hænger lige.

Monter dartsken på væggen ved at afpasse hullerne på bagsiden med skrueene. Det er måske nødvendigt at justere skrueene, indtil skiven sidder stramt ind til væggen.

Anbring 3 AAA-batterier i batterirummet på dartskens forside (diagram inde i rummet)



Dartskivens funktioner

Knappen **POWER (TÆND/SLUK)** – Tryk for at tænde eller slukke for spillet. Dartsken har en automatisk dvaletilstand for at spare strøm og batterilevetid (ved brug af batterier). Dartsken laver en lyd og viser "SLEEP (DVALE)" på displayet efter ca. 3 minutter, hvor den ikke anvendes. Men scorerne gemmes i hukommelsen og kan gendannes ved at trykke på en vilkårlig knap.

Knappen **SOUND (LYD)** – Tryk for at ændre lydstyrken til høj, lav eller fra.

Knappen **PLAYER/PAGE/SCORE (SPILLER/RUL/SCORE)** – Denne knap anvendes ved begyndelsen af hvert spil for at vælge antallet af spillere, der skal deltage i spillet. Med denne knap kan spillerne endvidere se scorer fra andre spillere, der ikke er aktive på displayet. Denne dartske holder styr på scorer fra op til 4 spillere eller 4 top personersteam. Når mere end 2 spillere deltager, er visse scorer ikke synlige, når de ikke er aktive. Med denne knap kan du efter ønske rulle gennem alle spillerens scorer.

Knappen **DOUBLE/MISS (DOBBELT/FORBI)** – Denne knap anvendes til at aktivere muligheden Double In/Double Out i spillene "01". Denne funktion er kun aktiv ved valg af spillene 301, 401 mv. Tryk på knappen **MISS (FORBI)**, hvis du vil registrere en dartpil, der ikke ramte skiven.

Knappen **BOUNCE OUT** – Beslut inden spil, om du vil medregne dartpile, der ikke forbliver på skiven ("Bounce-outs") eller ej. Hvis ikke, skal du blot trykke på knappen BOUNCE OUT straks efter, der forekommer en Bounce out for at fratække den score, der registreres.

Knappen **START** – Denne multifunktionsknap anvendes til:

- **START** af spillet, når alle muligheder er valgt.

Dette sætter dartsken i statussen HOLD mellem runder, så spilleren kan fjerne dartpilene fra skiven.

Knapperne **GAME (SPIL)** – Tryk for at rulle gennem skærm menuen med spil.

Knappen **CYBERMATCH** – Tryk for at aktivere funktionen Cybermatch, hvor du kan spille mod computeren. Tryk vedvarende på knappen for at rulle gennem de 5 forskellige sværhedsgrader. Se side 15 for detaljerede instruktioner.

Niveau 1 (C1) Professionel

Cybermatch-sværhedsgrader: Niveau 3 (C3) Avanceret
Niveau 4 (C4) Gennemsnitlig
Niveau 5 (C5) Begynder

Beskyttende film på displayet

Denne elektroniske dartske har måske en klar film over hele displayområdet for at forhindre ridser under forsendelse. For bedre at kunne se displayområdet anbefales det at denne film fjernes, inden spillet begynder. Du skal blot tage fat i et hjørne, trække af og bortskaffe.

Betjening af den elektroniske dartske

1. mens displayet udfører en selvtest.
2. Tryk på knapperne GAME (SPIL), indtil det ønskede spil vises (se spiloversigt på

Electronic Dartboard

side 16).

- Tryk på knappen DOUBLE (valgfrit) for at vælge start- og/eller slut ved Doubles (anvendes kun i spillene 301 – 901). Dette er forklaret i afsnittet med spilleregler.
- Tryk på knappen PLAYER (SPILLER) for at vælge antallet af spillere (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Standardindstillingen er 2 spillere.
- Tryk på knappen START (rød) for at aktivere spillet og begynde at spille.
- Kast dartpile
 - Indikatoren for dartpil findes til højre for scoringsdisplayet. Antallet af dartpile vises og indikerer de resterende kast for den aktive spiller.
 - Når alle 3 dartpile er kastet, siger en stemmekommando "next player (næste spiller)", og scoren blinker. Dartpilene kan nu fjernes uden at påvirke den elektroniske registrering. Når alle dartpilene er fjernet fra spillefladen, skal du trykke på knappen START (START) for at gå til næste spiller. Stemmekommandoen indikerer, hvilken spiller der skal spille.

Holdspil

Foruden scoring for op til 4 spillere kan denne dartskeive holde regnskab for holdspil med op til højst 4 team med to personer (8 personer). For at gå til tilstanden Holdspil skal du trykke på knappen PLAYER (SPILLER) flere gange, inden "t" vises på displayet. Hver holdmulighed er vist herunder:

- t 2-2 2 team, 4 individuelle spillere
(1. holds spillere 1 og 3, 2. holds spillere 2 og 4)
- t 3-3 3 team, 6 individuelle spillere
(1. holds spillere 1 og 4, 2. holds spillere 2 og 5, 3. holds spillere 3 og 6)
- t 4-4 4 team 8 individuelle spillere
(1. holds spillere 1 og 5, 2. holds spillere 2 og 6, 3. holds spillere 3 og 7, 4. holds spillere 4 og 8)

Under holdspil kombinerer holdmedlemmer deres scorer for at få en holdscore.

Vedligehold af din elektroniske dartskeive

- Brug aldrig dartpile med metalspidser på denne dartskeive. Dartpile med metalspidser vil i alvorlig grad beskadige kredsløbene og dartskeivens elektroniske funktion.
- Brug ikke overdreven styrke, når du kaster dartpilene. Kaster du dartpilene for hårdt, kan det betyde, at spidserne ofte knækker og udsætter skiven for ekstra meget slid.
- Drej dartpile med uret, når du fjerner dem fra skiven. Dette gør det nemmere at fjerne dartpilene og forlænger spidsernes levetid.
- I stedet for batterier kan en godkendt Halex-vekselstrømsadapter (medfølger ikke) anvendes som tilbehør. Brug kun en ægte Halex-vekselstrømsadapter (leveres direkte fra Halex) til denne dartskeive. Brug af andre adaptere end en Halex-vekselstrømsadapter kan medføre elektriske stød, brand og beskadige de elektroniske kredsløb. Endvidere ugyldiggøres din garanti.
- Fjern batterierne, når de ikke anvendes, eller hvis du bruger vekselstrømsadapteren (ekstraudstyr). Dette forlænger batteriernes levetid.
- Spild ikke væsker på dartskeiven. Brug ikke sprayrengøringsmidler eller rengøringsmidler, der indeholder ammoniak eller andre skrappe kemikalier, da disse kan medføre skade.

Batterier

Hvis du bruger batterier: Sæt tre AA-batterier (medfølger ikke) i batterirummet, der findes på bagsiden af

dartskeiven, i retning mod basen. For at fjerne dækslet skal du trykke låsen opad, mens du forsigtigt løfter. Batterierne skal placeres som vist inde i batterirummet for at strømforsyne dartskeiven.

Funktionen til automatisk dvale

Dartskeiven går automatisk i dvale, hvis der ikke udføres nogen handlinger i ca. tre minutter. Dette er for at spare strøm eller forlænge batterilevetiden. Der afspilles en lydeffekt, og LCD-displayet viser "SLEEP (DVALE)" (se herunder). Alle scorer gemmes i hukommelsen, og spillet genoptages ved at trykke på en vilkårlig knap.



LCD-display i tilstanden Dvale

Spilleregler

Denne elektroniske dartskeive indeholder mange typer spil og muligheder. Reglerne for hvert spil er nævnt nedenfor i den rækkefølge de forekommer på LED-displayet, når du ruller igennem spillene. Spilnummeret, der er vist ved siden af hvert spil, er til din reference.

301 (G01)

Dette populære turnerings- og pubspil spilles ved at trække hver dartpil fra starttotalen (301), indtil spilleren rammer præcis 0 (nul). Kommer en spiller under 0, kaldes det et "Bust", og scoren går tilbage til det, den var på inden starten af den aktuelle runde. Eksempel: Hvis en spiller skal ramme 32 for at afslutte spillet og rammer 20, 8 og 10 (38 i alt), går scoren tilbage til 32 igen for den næste runde.

Når dette spil spilles, kan funktionen Double In/Double Out vælges (Double Out er den oftest anvendte mulighed).

- Double In** – En Double skal rammes, før pointene bliver trukket fra totalen. Med andre ord: En spillers score tæller ikke, før der er lavet en Double.
- Double Out** – Der skal laves en Double for at afslutte spillet. Det betyder, at et lige antal point er nødvendigt for at afslutte spillet.
- Double In og Double Out** – Der kræves en Double for at starte og afslutte scoring i spillet af hver spiller.

401 (G02) Startnummer 401 701 (G05) Startnummer 701
501 (G03) Startnummer 501 801 (G06) Startnummer 801
601 (G04) Startnummer 601 901 (G07) Startnummer 901

CRICKET (G08)

Electronic Dartboard

Cricket er et strategisk spil til både erfarne spillere og nybegyndere. Spillerne kaster pile efter de tal, de synes er bedst for dem og kan tvinge modstandere til at kaste efter mindre attraktive tal. Målet med Cricket er at "lukke" alle relevante tal inden modstanderen og dermed få den højeste score.

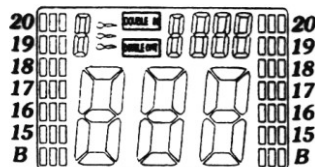
Kun tallene 15 til 20 samt indre/ydre Bullseye anvendes. Hver spiller skal ramme et tal 3 gange for at "åbne" segmentet til scoring (se afsnittet Scoringsdisplay – cricket for en forklaring på hvordan spillernes mærker bliver registreret). En spiller får herefter det givne antal point for det "åbne" segment, hver gang han/hun kaster en dartpil, der rammer det pågældende segment, forudsat modstanderen ikke har lukket dette segment. Hvis du rammer Double-ringen, tæller kastet for to, Triple-ringen tæller for 3.

Tallene kan åbnes eller lukkes i vilkårlig rækkefølge. Et tal "lukkes", hvis den anden spiller/andre spillere rammer det åbne segment tre gange. Når et tal er "lukket", kan ingen spiller i resten af spillet score i det.

Sådan vinder du – Den, der først lukker alle tallene og har den højeste pointscore, er vinderen. Hvis en spiller "lukker" alle tal, men er bagud på point, skal vedkommende fortsætte med at prøve at score på de "åbne" tal. Hvis denne spiller ikke når at få højeste pointscore, inden en modspiller med en højere pointscore "lukker" alle tallene, vinder modspilleren. Spillet fortsætter til alle segmenter er lukket – vinderen er den spiller, der har den højeste totalscore.

Scoringsdisplay – cricket

Denne dartskive anvender et dedikeret scorekort på LCD-displayet, der holder styr på hver spillers segmentstatus, når der spilles cricket. Når Cricket er valgt, anvendes individuelle tegn til at registrere mærker. Der er 3 separate indikatorer i hvert tal (15 til 20 og Bullseye). Under spillet aktiveres en af statusindikatorerne (sort bliver vist), når et segment bliver ramt. Hvis en Double eller Triple for et aktivt tal rammes, tændes indikatoren 2 eller 3.



CRICKET UDEN POINT (G09)

Samme regler som almindelig cricket, men uden pointscore. Målet med denne version er at være den første til at "lukke" alle relevante tal (15 til 20 samt Bullseye).

SCRAM (G10) (Kun 2 spillere)

Dette spil er en variation af cricket. Spillet består af to runder. Spillerne har forskellige mål i hver runde. I første runde skal spiller 1 forsøge at "lukke" (ramme tre gange i hvert segment – 15 til 20 samt Bullseye). Samtidigt skal spiller 2 forsøge at få så mange point som muligt i de segmenter, som den anden spiller endnu ikke har lukket. Når spiller 1 har lukket alle segmenter, er runde 1 slut. I runde 2 bytter spillerne rolle. Nu skal spiller 2 forsøge at lukke alle segmenter, mens spiller 1 går efter point.

Spillet er slut, når runde 2 er slut (spiller 2 lukker alle segmenter). Spilleren med flest point er vinderen.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Der er de samme grundregler som ved almindelig cricket, men så snart scoringen begynder, bliver pointene lagt til modstanderens/modstandernes total. Målet med dette spil er at have færrest point ved spillets slutning. Denne variant af cricket er psykologisk udfordrende for spillerne. I stedet for at føje til din egen score og hjælpe dig selv som i almindelig cricket, har du i Cut-Throat den fordel, at du giver point til din(e) modstander/modstandere, så disse bliver en belastning for vedkommende. Konkurrencelystne personer vil elske denne variation!

COUNT-UP 300 (G12)

Målet med dette spil er at være den første spiller, der når en forudtalt score (300). Pointtotalen angivet, når spillet vælges. Hver spiller forsøger at score så mange point som muligt i hver runde. Doubles og Triples tæller 2 eller 3 gange den numeriske værdi for hvert segment. Eksempel: En dartpil, der lander i Triple 20-segmentet regnes som 60 point. De samlede scorere for hver spiller bliver vist på LED-displayet, efterhånden som spillet skrider frem. Yderligere variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme med den undtagelse, at pointtotalen varierer som indikeret med nummeret.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

High Score – 3 runder (G20)

Reglerne for dette spil er enkle – få flest point i tre runder (ni dartpile) for at vinde. Doubles og Triples regnes som 2 og 3 gange det pågældende segments score. Yderligere variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme med den undtagelse, at antallet af runder varierer som indikeret af nummeret.

High Score – 4 runder (G21)

High Score – 10 runder (G27)

High Score – 5 runder (G22)

High Score – 11 runder (G28)

High Score – 6 runder (G23)

High Score – 12 runder (G29)

High Score – 7 runder (G24)

High Score – 13 runder (G30)

High Score – 8 runder (G25)

High Score – 14 runder (G31)

High Score – 9 runder (G26)

ROUND-THE-CLOCK – r1 Singles (G32)

Hver spiller skal forsøge at score i hvert tal fra 1 til 20 i rækkefølge. Hver spiller kaster på skift 3 dartpile. Hvis det rigtige tal rammes, forsøger vedkommende det næste tal i rækkefølgen. Den første spiller, der når 20, er vinderen.

Displayet viser, hvilket segment der skal sigtes efter. Spilleren skal fortsætte med at ramme et segment, indtil

ElectronicDartboard

det er ramt. Displayet indikerer herefter det næste segment, du skal skyde efter.

Der er mange sværhedsgrader tilgængelige for dette spil. Hvert spil har de samme regler, forskellene er forklaret her:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Spil starter ved segment nr. 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Spil starter ved segment nr. 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Spil starter ved segment nr. 15

Da dette spil ikke anvender pointscorening, tæller Double- og Triple-ringene som enkelte tal.

Vi har føjet nogle ekstra sværhedsgrader til dette spil for dem, der er på udkig efter en virkelig udfordring!

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) - Spilleren skal score en Double i hvert segment fra 1 til 20 i rækkefølge.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Spil starter ved Double-segment nr. 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – Spil starter ved Double-segment nr. 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – Spil starter ved Double-segment nr. 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – Spilleren skal score en Triple i hvert segment fra 1 til 20 i rækkefølge.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Spil starter ved Triple-segment nr. 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – Spil starter ved Triple-segment nr. 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – Spil starter ved Triple-segment nr. 15

KILLER (G44)

Dette spil vil vise dig, hvem dine virkelige venner er. Spillet kan spilles med ned til to deltagere, men spillet bliver mere udfordrende og sjovere, hvis I er flere. Til at starte med skal hver spiller vælge sit tal ved at skyde en dartpil mod skiven. LED-displayet viser "SEL" på dette punkt. Det tal, som hver enkelt spiller får, knyttes til vedkommende under resten af spillet. To spillere kan ikke have det samme tal. Når hver spiller har et tal, kan spillet begynde.

Første mål er at etablere dig selv som en "killer" ved at ramme Double-segmentet for dit tal. Når du har ramt din Double, er du en "Killer" gennem resten af spillet. Dit mål er nu at "dræbe" dine modstandere ved at ramme deres segment, indtil alle deres "liv" er gået tabt. Den sidste spiller, der har liv til overs, er vinderen. Det er ikke usædvanligt, at spillere "rotter sig sammen" og går efter den bedste spiller for at slå vedkommende ud.

DOUBLE DOWN (G45)

Hver spiller starter med 40 point. Målet er at score så mange hits som muligt i det aktive segment i den aktuelle runde. I første runde skal spilleren ramme segmentet 15. Rammes ingen 15'ere, halveres vedkommendes score. Hvis der rammes nogle 15'ere, lægges hver 15'er (Doubles og Triples tæller) til starttotalen. I næste runde skal spillerne kaste efter segment

16, og hits føjes til den nye samlede pointtotal. Igen – hvis der ikke registreres nogen hits, halveres pointtotalen.

Hver spiller kaster efter de tal, der er angivet i skemaet herunder i rækkefølge (LCD-displayet viser det aktive segment, der skal kastes efter). Den spiller, der afslutter spillet med flest point, er vinderen.

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

Enhver Double

Enhver Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Dette spil følger de samme regler som almindelig Double Down, som beskrevet herover, dog med to undtagelser. For det første: I stedet for at gå fra 15 til 20 og Bullseye er rækkefølgen, i hvilken de vises på LCD-displayet, vendt om. For det andet: Det er tilføjet en ekstra runde mod enden, hvor spilleren skal forsøge at score tre hits, der samlet giver 41 point (20, 20, 1 – 19, 19, 3 – D10, D10, 1 osv.). Denne Round "41" føjer en ekstra sværhedsgrad til spillet. Husk, at en spillers score halveres, hvis målet ikke opfyldes, så Round "41" er en stor udfordring!

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

Enhver Double

Enhver Triple

'41' Round

ALL FIVES – 51 (G47)

Hele dartskiven er i spil her (alle segmenter er aktive). I hver runde (med 3 dartpile) skal spillerne lave en score, der kan divideres med 5. Hver "femmer" tæller som ét point. Eksempel: 10, 10, 5 = 25. Da 25 kan divideres med 5 fem gange, scorer denne spiller 5 point ($5 \times 5 = 25$).

Hvis en spiller kaster 3 dartpile, der ikke kan divideres med 5, gives ingen point. Endvidere skal den sidste pil i hver runde ramme et segment. Hvis en spiller kaster den tredje pil, og den lander uden for selve spilleskiven (eller rammer helt forbi), får vedkommende ingen point, selvom scoren fra de første

dartpile kan divideres med 5. Dette forhindrer, at en spiller med vilje laver et dårligt tredje kast, hvis vedkommendes to første er gode. Den første spiller, der opnår 51 "femmere", er vinderen. LED-displayet holder styr på pointtotalerne. Yderligere variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme med den undtagelse, at den nødvendige total for at vinde varierer, som indikeret af tallet, der følger efter spillet.

ALL FIVES – 61 (G48)

ALL FIVES – 81 (G50)

ALL FIVES – 71 (G49)

ALL FIVES – 91 (G51)

Electronic Dartboard

SHANGHAI – 1 (G52)

Hver spiller skal nå dartskevnen rundt fra 1 til 20 i rækkefølge. Spillerne starter med nummer 1 og kaster 3 darpile. Målet er at score flest mulige point i hver runde med 3 pile. Doubles og Triples tæller med i din score. Den spiller, der har flest point efter udførelse af alle tyve segmenter, er vinderen. Yderligere variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme med den undtagelse, at startsegmentet varierer, som indikeret af tallet, der følger efter spillet.

SHANGHAI 5 (G53) – Spil starter ved segment 5

SHANGHAI 10 (G54) – Spil starter ved segment 10

SHANGHAI 15 (G55) – Spil starter ved segment 15

GOLF – 9 huller (G56)

Dette er dartudgaven af golf (men du får ikke brug for køller for at spille). Målet er at fuldføre en runde med 9 til 18 "huller" med den mindst mulige totalscore. Vejen til mesterskabet består af alle par 3-huller svarende til par 27 for en nihuls-runde eller 54 for en runde med 18 huller.

Segmenterne fra 1 til 18 anvendes hvert med et tal, der repræsenterer "hul". Du skal score 3 hits i hvert hul for at flytte til næste hul. Det er klart, at Doubles og Triples påvirker din score, da du med disse kan færdiggøre et hul med færre slag. Eksempel: Hvis du kaster en Triple med første skud mod et hul, tæller dette som en "Eagle", og spilleren afslutter dette hul med 1 "slag".

Bemærk: Den aktuelle spiller fortsætter med at kaste darpile, til vedkommende "huller ud" (dvs. rammer hullet 3 gange.) Computerstemmen annoncerer, hvilken spillers tur det er – lyt nøje efter for ikke at komme ud af rækkefølgen. Du får forresten ikke noget "foræret" i dette spil! Yderligere variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme med undtagelse af det antal huller, der skal spilles.

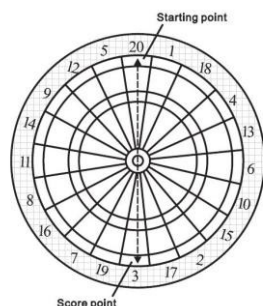
GOLF – 18 huller (G57) – Samme som ovenstående, men spillet varer dog 18 huller (runder)

FOOTBALL (G58)

Spænd hjelmen til dette spil! Først er det nødvendigt at vælge hver spillers "hjemmebane". Hver spiller kan gøre dette ved at kaste en darpil eller ved at trykke manuelt på et segment på skiven. Dette er helt op til dig, men uanset hvilket segment der vælges, bliver det dit udgangspunkt, som går gennem Bullseye og direkte til den modsatte side af Bullseye.

Eksempel: Hvis du vælger segment 20, starter du med Double 20 (ydre ring) og fortsætter hele vejen rundt til Double 3. "Banen" består af 11 individuelle segmenter og skal rammes i rækkefølge. Ved at følge eksemplet herover skal du derfor kaste darpile i følgende segmenter i denne rækkefølge:

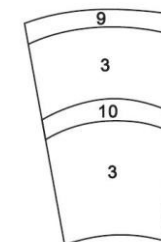
Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ...
Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3 ...
Triple 3 ... Outer Single 3 ... og til slut en Double 3.



Den første spiller, der scorer, er vinderen. LED-displayet holder styr på dit fremskridt og viser det segment, du skal ramme næste gang.

BOWLING (G59)

Denne dartskevneudgave af bowling er en virkelig udfordring! Det er et vanskeligt spil på den måde, at du skal være meget nøjagtig for at opnå en fornuftig score. Spiller nr. 1 starter spillet. Du skal vælge din "alley" ved enten at kaste darpilen eller manuelt trykke på det ønskede segment. Når "alleyen" er valgt, har du 2 resterende darpile at kaste, hvor du scorer point eller "pins". Hvert specifikt segment i din "alley" har en værdi på en bestemt pin-total:



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

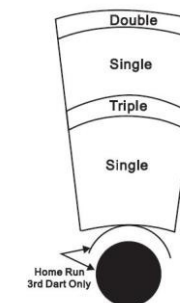
Der er flere regler for dette spil som følger:

1. En perfekt spil score ville være 200 i denne version af bowling. The højeste score spiller vinder efter endt 10 runde.
2. I dit andet og tredje dart, første gang du rammer den enkelte segment, du vil få 3 ben og anden gang du trykker på enkelt segment, du vil få 4 ben.
3. Hvis det andet hit lander på dobbelt segment, vil du få 9 pins, og hvis tredje hit lander på alle segmenter i "gyden" vil du få den anden en pin. Total er 10 pins.

BASEBALL – 6 innings (G60)

Denne dartudgave af baseball kræver en del færdigheder. Som i virkeligheden består et komplet spil af 9 innings. Hver spiller kaster 3 darpile pr. "inning". Banen er opbygget som vist i diagrammet.

Segment	Resultat
Singles-segmenter	"Single" – én base
Doubles-segment	"Double" – to baser
Triples-segment	"Triple" – tre baser
Bullseye	"Home Run" (kan kun forsøges ved tredje darpil i hver runde)



Målet med spillet er at lave så mange runs som muligt i hver inning. Spilleren med flest runs ved slutningen af spillet er vinderen.

BASEBALL – 9 innings (G61) – Samme som ovenstående, dog med 9 innings (runder).

ElectronicDartboard

STEEPLECHASE (G62)

Målet med dette spil er at være den første spiller, der gennemfører "løbet" ved at være den første, der afslutter "banen". Banen starter ved segment 20 og går med uret rundt til segment 5 og ender med et Bullseye. Lyder det ikke let? Vi har endnu ikke fortalt, at du skal ramme Inner single-segmentet for hvert nummer for at gå gennem banen. Dette er området mellem Bullseye og Triple-ringen. Og som med ægte steeplechase er der forhindringer på banen, du skal klare. De fire forhindringer findes følgende steder:

- 1. gærde Triple 13
- 2. gærde Triple 17
- 3. gærde Triple 8
- 4. gærde Triple 5

Den første spiller, der gennemfører banen og rammer Bullseye, vinder løbet.

SHOVE A PENNY (G63)

Kun tallene 15 til 20 samt Bullseye anvendes. Singles har en værdi på 1 point, Doubles en værdi på 2 og Triples en værdi på 3 point. Hver spiller skal kaste efter tallene i rækkefølge med det mål at med score 3 point i hvert segment for at flytte til det næste. Hvis en spiller scorer mere end 3 point i et tal, får den næste spiller de overskydende point. Den første spiller, der scorer 3 point i alle segmenter (15 – 20 og Bullseye), er vinderen.

NINE-DART CENTURY (G64)

Målet med dette spil er at forsøge at score 100 point eller komme så tæt på som muligt efter 3 runder (9 dartpile). Doubles og Triples tæller som 2 og 3 gange deres værdi. Passeres 100 point anses dette for en "bust" og betyder, at du taber, medmindre alle spillere når over. I dette tilfælde er det spilleren, der er tættest på 100, der vinder (spilleren der scorede den laveste værdi over 100).

GREEN VS. RED (G65)

(kun 2 spillere)

Dette spil er et løb rundt på brættet, hvor dygtighed til at ramme doubler og tripler betaler sig med sejren. Spiller 1 er "grønne" og spiller 2 er "rød". Spiller 1 starter ved en skydning for kun fordobler og tredobler, der er grøn, arbejder rundt på brættet med uret, og slutter ved skydning indre og ydre bullseye. Spiller 2 starter ved 20, skydning for røde segmenter, arbejder rundt på brættet mod uret, og slutter ved skydning indre og ydre bullseye. Displayet viser målet spilleren skal ramme i en igangværende runde. Player har 3 chancer for at score dobbelt og tredobbelt i en runde. Hvis en spiller rammer dobbelt og tredobbelt med første to pile, vil den tredje dart ikke scoret, selvom han / hun rammer udpegede mål. Hvad mere er, at ramme det forkerte nummer (af din modstanders farve) fratrukker beløbet fra din score - så vær forsigtig. Bemærk: højst en dobbelt og en tredobbelt af det samme nummer kan scoret i en enkelt runde. Når en spiller er færdig skyde alle nødvendige mål, spilleren med flest point er vinderen.

Funktionen CyberMatch

Med denne spændende funktion kan en enkelt spiller spille mod computeren med en af fem forskellige sværhedsgrader! Kun én spiller kan konkurrere mod CyberMatch-modstanderen ad gangen. Funktionen CyberMatch fjerner en ekstra grad af konkurrence til normal rutinetræning.

Sådan aktiveres CyberMatch-modstanderen:

1. Vælg det spil, du vil spille
2. Tryk på knappen CYBERMATCH
Vælg sværhedsgraden for CyberMatch-modstanderen ved at trykke vedvarende på knappen CYBERMATCH (stemmekommandoen oplyser om niveauet):
3. Tryk på START for at starte spillet

Når spil starter:

Den 'menneskelige' spiller kaster først. Når der er kastet 3 dartpile, skal du gå til skiven, fjerne darpilene og trykke på START for at skifte til næste spiller (CyberMatch). Hold øje, når CyberMatch-modstanderens dartscore registreres på displayet. Dartscoren indikerer det segment, CyberMatch-modstanderen kaster, på det aktive scoredisplay (LED-indikatoren ATTEMPT (FORSØG) lyser). Herefter indikerer det aktive scoredisplay det segment, som CyberMatch-modstanderen reelt har scoret (LED-indikatoren RESULT (RESULTAT) lyser).

Når CyberMatch-modstanderen har afsluttet sin runde, nulstilles skiven automatisk til den "menneskelige" spiller. Spillet fortsætter, indtil der er fundet en vinder. Held og lykke!

Menuen Game

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES
G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES
G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES
G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10

Electronic Dartboard

G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES
G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING
G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

Vigtige bemærkninger Fastfrosset segment

Fra tid til anden vil en dartpil være skyld i, at et segment kommer i klemme i det system, der adskiller segmenterne. Sker dette, bliver alt igangværende spil afbrudt, og LED-displayet fortæller, hvilket segment der er fastfrosset.

For at frigøre segmentet skal du helt enkelt fjerne dartpilen eller den ødelagte spids fra segmentet. Hvis problemet ikke løses, så prøv at prikke forsigtigt til segmentet, indtil det løsner sig. Herefter fortsætter spillet, hvor det slap.

Ødelagte spidser

Fra tid til anden vil en spids falde af eller sidde fast i segmentet. Prøv at fjerne den med en tang eller en pincet ved at tage fat i den udstikkende ende og trække den ud af segmentet. Hvis dette ikke er muligt, kan du forsøge at skubbe spidsen ud fra bagsiden af segmentet. Brug en nål, der er mindre end hullet, og pres forsigtigt spidsen, indtil den falder ud på den anden side. Pas på ikke at presse for langt og beskadige kredsløbene bag segmentet.

Du skal ikke være bekymret, fordi en spids knækker. Dette forekommer normalt, når der spilles dart med soft tips. Vi har vedlagt en pakke med udskiftningsspids, så du har en lager til et godt stykke tid. Når du udskifter spidser, skal du huske at anvende samme type spidser, som blev leveret med denne dartskive.

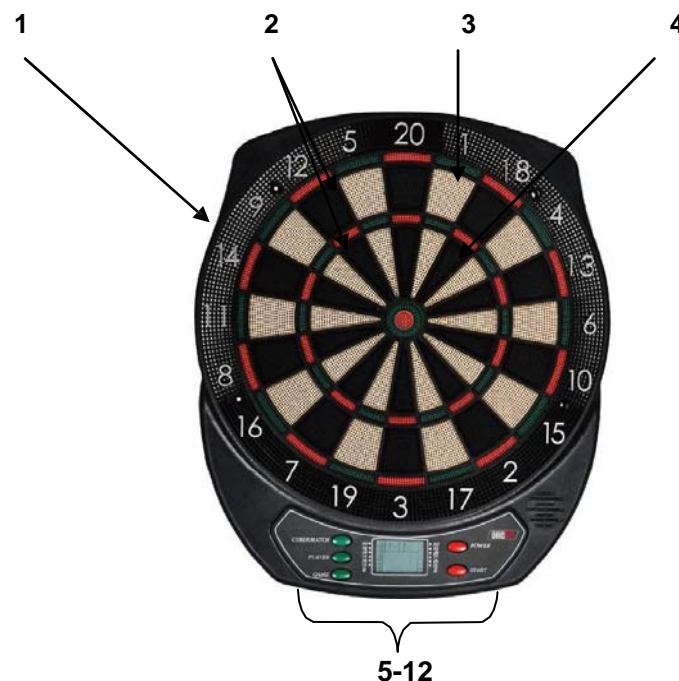
Dartpile

Det anbefales, at du ikke anvender dartpile, der vejer over 18 gram på denne dartskive. De dartpile, der følger med denne dartskive, vejer 8 gram og anvender almindelige soft tips. Udskiftningsspids kan købes hos de fleste forhandlere, der handler med dartprodukter. Hold øje med Halex soft tip-darttilbehør til alle dine behov med hensyn til elektronisk dartspil.

Rengøring af din elektroniske dartskive

Din elektroniske Halex-dartskive giver dig mange konkurrencetimer, hvis du passer godt på den. Det anbefales at aftørre kabinettet regelmæssigt med en fugtig klud. Om ønsket kan anvendes et mildt rengøringsmiddel. Brug af slibende rengøringsmidler eller rengøringsmidler indeholdende ammoniak kan medføre beskadigelse og må ikke anvendes. Undgå at spille væsker på dartskiven, da dette kan medføre permanent skade, og det omfattes ikke af garantien.

Elektrisk affald må ikke bortskaffes med andet husholdningsaffald. Genbrug affald, hvis du har mulighed for det. Kontakt kommunen for oplysninger om genbrug.



1. "Fang-ring"
2. Singles-ring
3. Doubles-ring
4. Triples-ring
5. Knappen Bounce Out
6. Knappen Game (Spil)
7. Knappen Player(Spiller)
8. Knappen Power (Tænd/sluk)
9. Knappen Start
10. Højtaler
11. LCD
12. Indbygget stik

Pelin purkaminen pakkauksesta

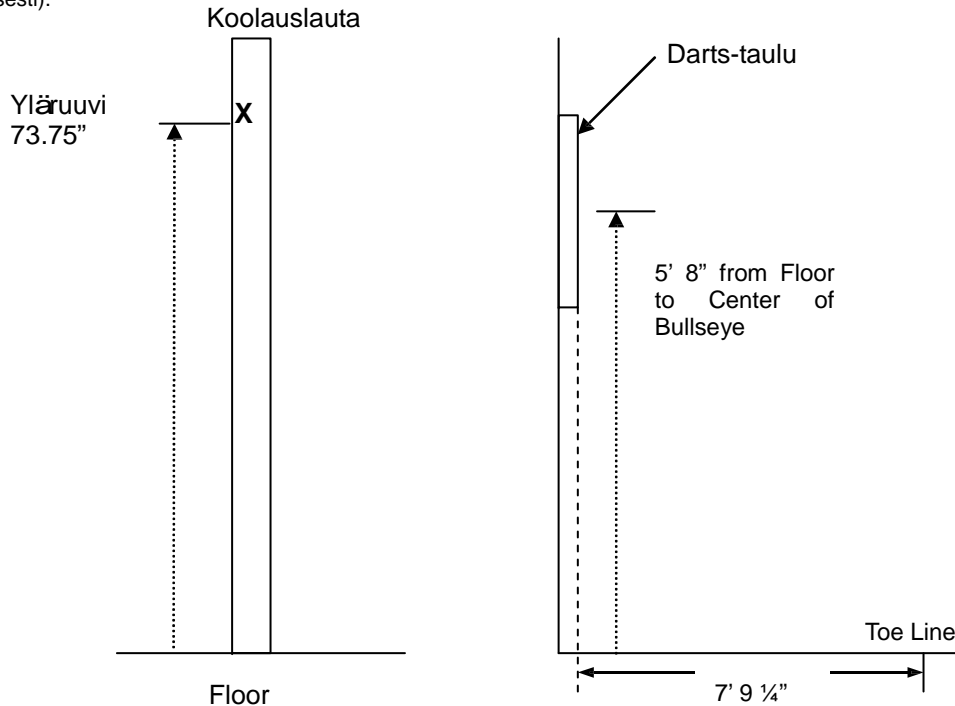
Pura uusi darts-taulu pakkauksesta varovasti. Tarkista, että kaikki osat ovat pakkauksessa. Tämän pakkauksen sisältö

- 1 elektroninen darts-taulu • Soft tip -vaihtopakkaus
- 6 tikkua (osina) • Käyttöohje

Käyttö- ja kiinnitysohjeet

Valitse darts-tylle ripustuspaikka, jossa taulun eteen jää noin 3 metriä (10 jalkaa) vapaata tilaa. Heittolinjan tulee olla 2,37 metriä (7 jalkaa 9 1/4 tuumaa) darts-tylusta. Koska darts-taulu toimii 3 AAA-paristolla (eivät sisälly toimitukseen), taulua ei tarvitse ripustaa pistorasian lähelle vaan mille tahansa sopivalle seinälle. Voit halutessasi ripustaa taulun pistorasian lähelle siltä varalta, että päätät hankkia virtajohdon Regent Sportsilta.

Etsi seinästä koolauslaudun kohta ja piirrä merkki 160 cm:n (62,75 tuuman) korkeudelle lattiasta. Piirrä toinen merkki 28 cm (11 tuumaa) ensimmäisen merkin yläpuolelle 187 cm:n (73,75 tuuman) korkeudelle lattiasta. Häränsilmän keskikohdan tulee olla 172,7 cm:n (5 jalan 8 tuuman) korkeudella lattiasta. Työnnä 2 asennusruuvia merkitsemiisi kohtiin keskelle koolauslautaa. Varmista, että ylempi ruuvi on tarkalleen alemman yläpuolella, jotta darts-taulu tulee suoraan. Kiinnitä darts-taulu seinään kohdistamalla taulun takana olevat reiät ruuvien kanssa. Saatat joutua säätämään ruuveja, kunnes taulu on tiukasti seinää vasten. Pane 3 AAA-paristoa darts-tylun etuosassa olevaan paristokoteloon (kotelon sisällä olevan kuvion mukaisesti).



Darts-tylun toiminnot

POWER-painike – Kytkee taulun päälle ja pois päältä. Darts-tylussa on automaattinen virransäätötoiminto, joka säästää sähköä tai paristovirtaa. Kun darts-taulu on ollut käyttämättömänä noin 3 minuuttia, kuuluu äänimerkki ja näytöllä näkyy teksti SLEEP. Tulokset tallentuvat kuitenkin taulun muistiin, ja ne saadaan näkyviin painamalla mitä tahansa painiketta.

SOUND-painike – Äänenvoimakkuuden säätämiseen tai äänen mykistykseen.

PLAYER/PAGE/SCORE-painike – Tällä painikkeella asetetaan pelin alussa pelaajien määrä. Lisäksi painiketta painamalla saadaan näkyviin muiden kuin vuorossa olevan pelaajan tulos. Tällä darts-tylulla voidaan seurata enintään 4 pelaajan tai 4 kahden pelaajan joukkueen tuloksia. Jos pelaajia on enemmän kuin 2, kaikkia tuloksia ei voida näyttää, kun pelaaja ei ole vuorossa. Tällä painikkeella voi selata kaikkien pelaajien tuloksia tarvittaessa.

DOUBLE/MISS-painike – Tällä painikkeella käynnistetään pelin aloitus tai lopetus tuplaan 01-peleissä. Toiminto on käytössä vain 301-, 401- ja vastaavissa peleissä. MISS-painiketta painamalla rekisteröidään tikka, joka menee taulun ohi.

BOUNCE OUT -painike – Ennen pelin aloitusta päätetään, lasketaanko taulusta kimpoavat tikat vai ei. Jos niitä ei lasketa, paina BOUNCE OUT -painiketta heti, kun tikka on kimmonnut taulusta. Taulu vähentää kyseisen tikkan rekisteröimät pisteet.

START-painike – Tätä monitoimipainiketta käytetään seuraavien asioiden tekemiseen:

- Pelin käynnistys, kun kaikki valinnat on tehty.
- Seuraavaan pelaajaan siirtyminen, kun edellinen pelaaja on päättänyt vuoronsa. Tällöin darts-taulu siirtyy pitotilaan, jotta edellinen pelaaja ehtii poistaa tikkansa.

GAME-painikkeet – Näillä painikkeilla selataan pelivalikkoa.

CYBERMATCH-painike – Tällä painikkeella otetaan käyttöön Cybermatch-toiminto, jonka avulla voi pelata tietokonetta vastaan. Pidä painike painettuna selataksesi 5 vaatavuustasoa. Katso tarkat ohjeet sivulta 15.

- Taso 1 (C1) Ammattilainen
- Taso 2 (C2) Osaaja
- Cybermatch-vaatavuustasot: Taso 3 (C3) Edistynyt
- Taso 4 (C4) Keskitasoinen
- Taso 5 (C5) Aloittelija

Näytön suojakalvo

Tämän elektronisen darts-tylun koko näyttö on voitu suojata kirkaalla muovikalvolla kuljetuksen ajaksi. Suosittelemme kalvon poistamista ennen taulun käyttöä, jotta näytön katseltavuus paranee. Poista kalvo nostamalla sitä reunasta ja vetämällä se pois. Heitä kalvo pois.

Elektronisen darts-tylun käyttö

1. Kytke tauluun virta painamalla POWER-painiketta. Taulu soittaa lyhyen sävelmän ja suorittaa virrankäynnistystestin.

Electronic Dartboard

2. Paina GAME-painikkeita, kunnes haluamasi peli on **näytöllä** (katso pelikaavio sivulta 16).
3. Paina DOUBLE-painiketta (ei **välttämätöntä**), jos haluat aloittaa tai lopettaa pelin tuplaan (**käytetään** vain 301–901-peleissä). Periaate on selitetty pelin **säännöissä**.
4. Valitse pelaajien **määrä** (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4) painamalla PLAYER-painiketta. Oletus**määrä** on 2 pelaajaa.
5. Käynnistä peli painamalla START-painiketta (punainen) ja aloita peli.
6. Tikkojen heittäminen
 - Tikkaillmaisoin sijaitsee tulosnäytön oikealla puolella.Näytössä **näkyvä** tikkojen **määrä** kertoo vuorossa olevalla pelaajalla **jäljellä** olevien heittojen **määrän**.
 - Kun pelaaja on heittänyt kaikki 3 tikkaa, äänikomento ilmoittaa seuraavan pelaajan vuorosta ja tulos vilkkuu. Pelaaja voi nyt poistaa tikat taulusta, eikä tikkojen poistaminen vaikuta elektroniseen pisteitykseen. Kun kaikki tikat on poistettu taulusta, siirrä vuoro seuraavalle pelaajalle painamalla START-painiketta. Äänikomento ilmoittaa, kuka pelaajista on vuorossa.

Joukkuepeli

Sen lisäksi, että **tämä** darts-taulu pystyy **pitämään** kirjaa enintään 4 pelaajan pisteistä, se pystyy **pitämään** kirjaa myös joukkuepeleistä, joissa on enintään 4 kahden hengen joukkuetta (yhteensä 8 pelaajaa). Taulu asetetaan joukkuepelitilaan painamalla PLAYER-painiketta, kunnes **näytössä** näkyy t. Valittavissa olevat joukkuevaihtoehdot ovat seuraavat:

t 2-2 2 joukkuetta, yhteensä 4 pelaajaa
(Ensimmäisen joukkueen pelaajat heittävät vuoroilla 1 ja 3, toisen joukkueen pelaajat vuoroilla 2 ja 4.)

t 3-3 3 joukkuetta, yhteensä 6 pelaajaa
(Ensimmäisen joukkueen pelaajat heittävät vuoroilla 1 ja 4, toisen joukkueen pelaajat vuoroilla 2 ja 5, kolmannen joukkueen pelaajat vuoroilla 3 ja 6.)

t 4-4 4 joukkuetta, yhteensä 8 pelaajaa
(Ensimmäisen joukkueen pelaajat heittävät vuoroilla 1 ja 5, toisen joukkueen pelaajat vuoroilla 2 ja 6, kolmannen joukkueen pelaajat vuoroilla 3 ja 7, neljännen joukkueen pelaajat vuoroilla 4 ja 8.)

Joukkuepelissä joukkueen jäsenten pisteet lasketaan yhteen.

Elektronisen darts-aulun hoitaminen

1. Tässä darts-aulussa ei saa **käyttää** metallikärkisiä tikkoja. Metallikärkiset tikat vahingoittavat darts-aulun virtapiirejä ja elektroniikkaa.
2. Älä heitä tikkoja liian suurella voimalla. Liian suuri voiman **käyttö** rikkoo tikkojen kärjet ja kuluttaa taulua.
3. Kun poistat tikkoja taulusta, kierrä niitä **myötäpäivään**. Tikkojen poistaminen käy helpommin, ja niiden kärjet **kestävä pidempään**.
4. Paristojen sijasta taulun virtalähteenä voidaan **käyttää** virtajohtoa (ei sisälly toimitukseen). Käytä taulun kanssa vain aitoa Halex-virtalähdettä (saatavilla suoraan Halexilta). Muiden kuin Halexin virtalähteiden **käyttö** saattaa aiheuttaa sähköskun tai tulipalon ja vahingoittaa taulun virtapiiriä sekä **mitäö** takuun.
5. Kun darts-aulua ei **käytetä** tai sitä **käytetään** virtalähteen kanssa, poista paristot. Näin paristot **kestävät pidempään**.
6. Älä kaada nesteitä darts-aululle. Älä **käytä** taulun puhdistamiseen suihkutettavia puhdistusaineita tai puhdistusaineita, jotka **sisältävät** ammoniakkaa tai muita voimakkaita kemikaaleja. Ne voivat vahingoittaa taulua.

Paristot

Jos **käytä** paristoja, aseta darts-aulun etuosassa olevaan paristolokeroon kolme AAA-paristoa (eivät sisälly toimitukseen). Paristolokeron kansi avataan painamalla salpaa ylöspäin ja nostamalla kantta samalla varovasti. Aseta paristot oikein pän lokerossa olevien merkkien mukaisesti.

Automaattinen virransäätötoiminto

Kun darts-taulu on ollut **käyttämättömänä** noin kolme minuuttia, se siirtyy automaattisesti virransäätötilaan. Toiminto auttaa **säästämään** sähköä tai paristoja. Virransäätötilan aktivoituessa taulu antaa **äänimerkin** ja **näytöllä** näkyy teksti SLEEP (ks. alla). Tulokset tallentuvat taulun muistiin, ja peliä voi jatkaa painamalla mitä tahansa painiketta.



Näyttö virransäätötilassa

Säännöt

Tämä elektroninen darts-taulu **sisältää** runsaasti erilaisia peliversioita. Alla on esitelty kunkin pelin **säännöt** samassa järjestyksessä, jossa pelit ovat darts-aulun **näytöllä**. Jokaisen pelin kohdalle on merkitty sen numero.

301 (G01)

Suosittu kilpailu- ja pubiversio, jossa **lähtöpistemäärä** on 301 ja jokaisen heitetyn tikkan tulos **vähennetään** **pistemäärästä**, kunnes pelaajan **pistemäärä** **vähenee** tasan nolnaan (0). Jos pelaajan **pistemäärä** **vähenee** alle nollian (bust), pisteet palaavat tilanteeseen, jossa pelaaja oli ennen kyseistä heittovuoroa. Esimerkki: Jos pelaaja tarvitsee 32 pistettä pelin **päätämiseen** ja heittää 20, 8 ja 10 (yhteensä 38), hänen tuloksensa heittovuoron jälkeen on 32.

Pelissä voidaan valita myös aloitus tai lopetus tuplaan (tavallisin peliversio on lopetus tuplaan).

• Aloitus tuplaan – Pelaajan on heitettävä tupla, ennen kuin pisteitä aletaan **vähentää**. Pelaajan heittoja ei siis lasketa, ennen kuin hän osuu tuplaan.

• Lopetus tuplaan – Pelaajan on lopetettava peli tuplaan. Hänellä on siis oltava parillinen **pistemäärä** ennen viimeistä tikkaa.

• Aloitus ja lopetus tuplaan – Kunkin pelaajan on heitettävä tupla sekä pelin alussa että lopussa.

401 (G02) Aloituspistemäärä 401 **701 (G05)** Aloituspistemäärä 701

501 (G03) Aloituspistemäärä 501 **801 (G06)** Aloituspistemäärä 801

601 (G04) Aloituspistemäärä 601 **901 (G07)** Aloituspistemäärä 901

KRIKETTI (G08)

Kriketti on strateginen peli, joka sopii sekä harjaantuneille pelaajille että aloittelijoille. Pelaajat heittävät itselleen parhaiten sopivia numeroita ja voivat pakottaa vastustajat heittämään numeroita, jotka eivät sovi heille hyvin. Kriketin tavoitteena on saada "kiinni" kaikki vastustajan sopivat numerot ennen vastustajaa ja kerätä samalla suurin pistemäärä.

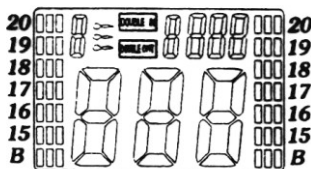
Taulusta ovat käytössä vain numerot 15–20 sekä keskusta (hänsilmän sisä- ja ulkokehä). Kunkin pelaajan on heitettävä tietty sektori kolme kertaa eli "auki", minkä jälkeen kyseisestä sektorista saa pisteistä (katso tarkemmat ohjeet pisteiden rekisteröinnistä osiosta krikettikilpailun pisteenlasku). Nyt pelaaja saa heittovuorollaan pisteitä kaikista sektoreista, jotka ovat auki, mikäli vastustaja ei ole heittänyt kyseistä sektoria kiinni. Tupla lasketaan kahdeksi osumaksi ja tripla kolmeksi.

Numerot saa heittää auki ja kiinni missätahansa järjestyksessä. Numero on heitetty kiinni, kun muut pelaajat ovat heittäneet sen kolme kertaa. Kun numero on heitetty kiinni, kukaan pelaajista ei saa enää pisteitä siitä.

Pelin voittaminen – Voittaja on se, joka heittää kaikki numerot kiinni ensimmäisenä ja saa suurimman pistemäärän. Jos pelaaja heittää kaikki numerot kiinni ensimmäisenä mutta hänellä ei ole suurinta pistemäärää, hänen on jatkettava pisteiden heittämistä vielä auki olevista numeroista. Jos pelaaja ei saa kurottua piste-eroa kiinni, ennen kuin vastustaja on heittänyt kaikki numerot kiinni, vastustaja voittaa pelin. Peli jatkuu, kunnes kaikki sektorit on heitetty kiinni. Pelin voittaa pelaaja, jolla on suurin pistemäärä.

Kriketin pistenäyttö

Tässä darts-aulussa näytössä on oma pistenäyttö, joka pitää kirjaa kunkin pelaajan sektoritilanteesta kriketin aikana. Kun peliksi valitaan kriketti, kunkin pelaajan osumat merkitään omalla merkillä. Jokaisessa numerossa (15–20 ja keskusta) on 3 lampua. Kun pelaaja osuu sektoriin pelin aikana, yksi lamput syttyy (mustana). Jos pelaaja heittää tuplan, lamppu 2 syttyy. Triplasta syttyy lamppu 3.



KRIKETTI ILMAN PISTELASKUA (G09)

Tämän pelin säännöt ovat muutoin samat kuin kriketissä, mutta pisteitä ei lasketa. Pelin tavoitteena on heittää kiinni kaikki numerot (15–20 ja keskusta).

SCRAM (G10) (2 pelaajan peli)

Tämä peli on kriketin muunnelmä. Siinä pelataan kaksi kierrosta, ja pelaajilla on eri tavoitteet kummallakin kierroksella. Ensimmäisellä kierroksella pelaaja 1 yrittää heittää kiinni (eli osua kolme kertaa kuhunkin sektoriin) numerot 15–20 ja keskusta. Samaan aikaan pelaaja 2 yrittää kerätä mahdollisimman suuren pistemäärän niistä sektoreista, joita toinen pelaaja ei ole vielä heittänyt kiinni. Ensimmäinen kierros päättyy, kun pelaaja 1 on heittänyt kaikki sektorit kiinni. Toisella kierroksella pelaajien tavoitteet vaihtuvat. Nyt pelaaja 2 yrittää heittää kaikki sektorit kiinni, kun taas pelaaja 1 pyrkii keräämään mahdollisimman paljon

pisteitä

Peli päättyy, kun toinen kierros päättyy (pelaaja 2 on heittänyt kaikki sektorit kiinni). Pelin voittaa pelaaja, jolla on suurin pistemäärä.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Tässä pelissä on samat perussäännöt kuin vakiokriketissä, mutta sillä poikkeuksella, että kun pistelasku alkaa, pelaajan heittämä pisteet kerryttävä vastustajan tai vastustajien pistesaldoa. Pelin tavoitteena on päästä mahdollisimman pieneen pistemäärään. Tässä krikettimuunnelmassa pelaajien rooli on erilainen. Sen sijaan, että jokainen pyrkisi kerryttämään omaa pistemääräänsä kuten vakiokriketissä, Cut-Throat-pelissä pisteitä kerrytetäänkin vastustajalle tai vastustajille. Tämä peli on omiaan kilpailuhenkisille pelaajille!

300 PISTETTÄ (G12)

Tämän pelin tarkoituksena on heittää ensimmäisenä tietty kokonaispistemäärä (300). Kokonaispistemäärä valitaan pelin valinnan yhteydessä. Kunkin pelaaja pyrkii heittämään jokaisella heittovuorollaan mahdollisimman suuren pistemäärän. Tuplat ja triplat lasketaan kaksin- ja kolminkertaisina. Jos tikka osuu esimerkiksi tripla-20:een, pelaaja saa 60 pistettä. Kunkin pelaajan pistemäärä näkyy näytöllä pelin aikana. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain kokonaispistemäärä muuttuu.

400 PISTETTÄ (G13)

800 PISTETTÄ (G17)

500 PISTETTÄ (G14)

900 PISTETTÄ (G18)

600 PISTETTÄ (G15)

999 PISTETTÄ (G19)

700 PISTETTÄ (G16)

Suurin pistemäärä – 3 kierrosta (G20)

Tämän kilpailuhenkisen pelin säännöt ovat helpot: Kerää eniten pisteitä kolmella heittokierroksella (yhdeksällä tikalla). Tuplat ja triplat lasketaan kaksin- ja kolminkertaisina. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain kierrosten määrä muuttuu.

Suurin pistemäärä – 4 kierrosta (G21)

Suurin pistemäärä – 10 kierrosta (G27)

Suurin pistemäärä – 5 kierrosta (G22)

Suurin pistemäärä – 11 kierrosta (G28)

Suurin pistemäärä – 6 kierrosta (G23)

Suurin pistemäärä – 12 kierrosta (G29)

Suurin pistemäärä – 7 kierrosta (G24)

Suurin pistemäärä – 13 kierrosta (G30)

Suurin pistemäärä – 8 kierrosta (G25)

Suurin pistemäärä – 14 kierrosta (G31)

Suurin pistemäärä – 9 kierrosta (G26)

KELLOTAULU – r1 singlet (G32)

Kukin pelaaja yrittää osua jokaiseen numeroon 1–20 numerojärjestyksessä. Kukin pelaaja heittää 3 heittoa jokaisella heittovuorolla. Jos pelaaja osuu oikeaan numeroon, hänen tulee yrittää heittää seuraavaksi seuraavaa numeroa. Voittaja on pelaaja, joka on ensimmäisenä heittänyt numeron 20.

Näytöllä näkyy, mitä sektoria heittovuorossa olevan pelaajan tulee heittää. Pelaaja heittää tiettyä sektoria

Electronic Dartboard

niin kauan, että hän osuu siihen. Tämän jälkeen näytöllä näkyy seuraava heitettäväsektori.

Peliä voidaan muunnella monin tavoin, jolloin sen vaikeustaso muuttuu. Muunnelmien säännöt ovat samat, ja pelit eroavat perussäännöstä seuraavasti:

KELLOTAULU 5 (G33) – Peli aloitetaan sektorista 5.

KELLOTAULU 10 (G34) – Peli aloitetaan sektorista 10.

KELLOTAULU 15 (G35) – Peli aloitetaan sektorista 15.

Koska pelissä ei lasketa pisteitä, tuplat ja triplat lasketaan singeleinä

Olemme lisänneet peliin lisää vaikeusasteita todellisia haasteita kaipaaville:

KELLOTAULU tupla (G36) – Pelaajan on osuttava jokaisen sektorin tuplaan numerojärjestyksessä 1–20.

KELLOTAULU tupla 5 (G37) – Peli aloitetaan sektorin 5 tuplasta.

KELLOTAULU tupla 10 (G38) – Peli aloitetaan sektorin 10 tuplasta.

KELLOTAULU tupla 15 (G39) – Peli aloitetaan sektorin 15 tuplasta.

KELLOTAULU tripla (G40) – Pelaajan on osuttava jokaisen sektorin triplaan numerojärjestyksessä 1–20.

KELLOTAULU tripla 5 (G41) – Peli aloitetaan sektorin 5 triplasta.

KELLOTAULU tripla 10 (G42) – Peli aloitetaan sektorin 10 triplasta.

KELLOTAULU tripla 15 (G43) – Peli aloitetaan sektorin 15 triplasta.

KILLERI (G44)

Tässä pelissä ystävyys punnitaan. Peliä voi pelata kaksinpelinä, mutta siinä on enemmän jännitystä ja haastetta, kun pelaajia on enemmän. Pelin alussa kukin pelaaja valitsee numeronsa heittämällä tikan tauluun. Näytöllä näkyy tässä vaiheessa teksti SEL. Kunkin pelaajan heittävä numero on hänen numeronsa koko pelin ajan. Pelaajilla ei saa olla samaa numeroa. Kun jokaisella pelaajalla on numero, peli käynnistyy.

Ensimmäinen tavoite on tehdä itsestä tappaja osumalla oman sektorin tuplaan. Kun olet osunut tuplaan, olet tappaja loppupelin ajan. Tämän jälkeen tavoitteesi on "tappaa" vastustajat osumalla heidän sektoriinsa, kunnes pelaajien elämä on kulutettu loppuun. Voittaja on pelaaja, jolla on viimeiseksi elämiä. Tässä pelissä pelaajat lyöttäytyvät usein yhteen ja pyrkivät pelaamaan paremman pelaajan ulos.

HALF (G45)

Jokaisella pelaajalla on pelin alussa 40 pistettä. Tavoitteena on heittää mahdollisimman monta kertaa määrättyä sektoria kullakin kierroksella. Ensimmäisellä kierroksella heitettävä sektori on 15. Jos pelaaja ei osu numeroon, hänen pistemääränsä puolittuu. Jos pelaaja osuu numeroon, jokaisesta osumasta (tuplat ja triplat mukaan lukien) pisteet lisätään hänen pistesaldoonsa. Seuraavalla kierroksella pelaajat heittävät sektoria 16 ja osumien pisteet lisätään taas heidän pistesaldoonsa. Jos pelaaja ei osu numeroon, hänen pistemääränsä puolittuu.

Kukin pelaaja heittää numeroita oheisen taulukon mukaisessa järjestyksessä (darts-aulun näyttö kertoo heitettävän sektorin). Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

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

Mikä tahansa tupla

Mikä tahansa tripla

HALF/41 (G46)

Tämän pelin säännöt ovat samankaltaiset kuin double down -vakiopelin. Poikkeuksia on kaksi. Sen sijaan, että pelaajat heittäisivät numeroita 15–20 ja keskustaa, järjestys on päinvastainen ja näkyy taulun näytöllä. Pelin lopussa on ylimääräinen kierros, jonka aikana pelaajine on yritettävä saada kolme osunaa, joista tulee yhteensä 41 pistettä (20, 20, 1; 19, 19, 3; tupla-10, tupla-10, 1 jne.). Tämä 41-kierros tuo peliin lisää vaikeusastetta. Jos pelaaja ei onnistu saamaan 41 pistettä, hänen pistemääränsä puolittuu. Lisäkierros tuo peliin siis melkoisen haasteen!

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

Mikä tahansa tupla

Mikä tahansa tripla

41-kierros

51 VIITTÄ (G47)

Tässä pelissä pelattavissa on koko taulu. Kunkin pelaajan on jokaisella 3 tikan heittokierroksella heitettävä tulos, joka on jaollinen 5:llä. Jokainen viisi pistettä lasketaan yhdeksi pisteeksi. Esimerkki: 10, 10, 5 = 25. Koska 25 jaettuna 5:llä on 5, pelaaja saa 5 pistettä (5 x 5 = 25).

Jos pelaaja heittää 3 tikkaa, eikä tulos ole jaollinen 5:llä hän jää ilman pisteitä. Kunkin heittovuoron viimeisen tikan on osuttava sektoriin. Jos pelaajan kolmas tikka osuu tauluun sektorien ulkopuolelle (tai menee kokonaan taulun ohi), pelaaja ei saa pisteitä, vaikka kahden ensimmäisen tikan

pistemäärä olisi 5:llä jaollinen. Pelaaja ei siis voi heittää ohi kolmannella heitolla, jos kaksi ensimmäistä ovat onnistuneet. Voittaja on pelaaja, joka on ensimmäisenä heittänyt 51 viittä. Kokonaispisteet kirjautuvat darts-aulun näyttöön. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain kokonaispistemäärä muuttuu.

61 VIITTÄ (G48) 81 VIITTÄ (G50) 71 VIITTÄ (G49) 91 VIITTÄ (G51)

SHANGHAI 1 (G52)

Kunkin pelaajan on heitettävä numerot 1–20 järjestyksessä. Pelaajat aloittavat numerosta 1 ja heittävät

ElectronicDartboard

vuorollaan 3 tikkaa. Tavoite on saada mahdollisimman paljon pisteitä jokaisella 3 tikan heittovuorolla. Tuplat ja triplat kerryttävä pisteitä Pelin voittaa pelaaja, jolla on suurin pistemäärä, kun kaikki 20 sektoria on pelattu. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain aloitussektori muuttuu.

SHANGHAI 5 (G53) – Peli aloitetaan sektorista 5. SHANGHAI 10 (G54) – Peli aloitetaan sektorista 10. SHANGHAI 15 (G55) – Peli aloitetaan sektorista 15.

GOLF – 9 reikää (G56)

Tämä on darts-versio golfista (mailoja ei tarvita). Tavoitteena on pelata 9–18 "reiän" kierros ja saada mahdollisimman pieni pistemäärä. Mestaruuskierroksen reiät ovat par 3, eli yhdeksän reiän kierroksen par on 27 ja 18 reiän kierroksen 54.

Pelissä pelataan sektoreita 1–18, joista jokainen numero vastaa yhtä reikää. Pelaajan on saatava 3 osumaan jokaiseen reikään voidakseen siirtyä seuraavaan reikään. Tuplat ja triplat vaikuttavat pisteisiin, sillä niillä reiän pystyy suorittamaan vähemmillä lyönneillä. Esimerkki: Pelaaja heittää ensimmäisellä tikalla triplan, jolloin tuloksena on eagle eli kaksi alle parin, ja pelaaja suorittaa reiän yhdellä lyönneillä.

Huomaa: Vuorossa oleva pelaaja jatkaa heittämistä kunnes hän ei enää onnistu saamaan 3 osumaan vuorossa olevaan reikään. Äänikomento kertoo pelaajien vuorot, joten kannattaa kuunnella tarkasti, jotta heittovuorot eivät mene sekaisin. Tässä pelissä ei ole "annettuja" lyönnejä. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain pelattavien reikien määrä muuttuu.

GOLF – 18 reikää (G57) – Kuten edellä, mutta pelataan 18 reikää (kierrosta).

AMERIKKALAINEN JALKAPALLO (G58)

Kypärä päähän ja menoksi! Ensinnäkin valitaan kunkin pelaajan pelikenttä. Tämä tehdään heittämällä tikkaa tai valitsemalla sektori taulusta. Valintatapa on vapaa, mutta valitusta sektorista tulee pelaajan aloituspiste, joka kulkee keskustan läpi suoraan keskustan toiselle puolelle.

Esimerkki: Jos valitset sektorin 20, aloitat tupla-20:stä (ulkorengas) ja jatkat tripla-3:een. Pelikenttä koostuu 11 sektorista, jotka on heitettävä järjestyksessä. Sektorit on heitettävä seuraavassa järjestyksessä edellä olevan esimerkin mukaisesti:

Tupla-20 ... Ulompi singeli-20 ... Tripla-20 ... Sisempi singeli-20 ...
Ulompi häränsilmä ... Sisempi häränsilmä ... Ulompi häränsilmä ...
Sisempi singeli-3 ...
Tripla-3 ... Ulompi singeli-2 ... ja lopuksi tupla-3.

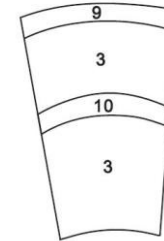
Voittaja on pelaaja, joka on ensimmäisenä teke "maalin". Näyttö pitää kirjaa pelaajien edistymisestä ja näyttää kulloinkin heitettävän sektorin.

KEILAILU (G59)

Darts-tilulle sovitettu versio keilailusta

on todellinen haaste! Peli on vaikea, sillä pelaajien on pystyttävä tarkasti saamaan hyvä pistemäärä. Ensimmäinen pelaaja aloittaa pelin. Pelaajan on ensin valittava "rata" joko heittämällä tikkaa tai painamalla haluamaansa sektoria. Kun rata on valittu, pelaajan on kahdella jäljellä olevalla tikalla kerättävä "keiloja" eli pisteitä. Jokainen radan sektori on tietyn keilamäärän arvoinen:

<u>Sektori</u>	<u>Keilat</u>
Tupla	9 keilaa
Ulompi singeli	3 keilaa
Tripla	10 keilaa
Sisempi singeli	7 keilaa



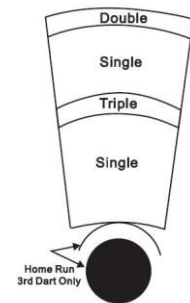
On olemassa useita tämän pelin säännöt seuraavasti:

1. Täydellinen peli pisteet olisivat 200 tässä versiossa bowling. The korkeimmat pisteet, pelaaja voittaa päätyttyä 10 kierroksen.
2. Toiseen ja kolmanteen tikka, ensimmäistä kertaa osut yhden segmentin saat 3 nastat ja toisen kerran osut yhden segmentin saat 4 nastaa.
3. Jos toinen osuma laskeutuu kaksinkertainen segmentti, saat 9 nastat, ja jos kolmas osuma pysähtyy tahansa segmentti "kuja" saat toisen 1 pin. Yhteensä on 10 nastaa.

BASEBALL – 6 vuoroa (G60)

Tämä darts-tilulle sovitettu versio baseballista vaatii taitoa. Kuten oikeassakin baseballissa kokonainen peli koostuu 9 pelivuorosta. Kukin pelaaja heittää 3 heittoa jokaisella pelivuorolla. Kenttä on kaavion mukainen.

<u>Sektori</u>	<u>Tulos</u>
Singelsektori	Singeli – yksi pesä
Tuplasektori	Tupla – kaksi pesää
Triplasektori	Tripla – kolme pesää
Häränsilmä	Kunnari (tätä voi yrittää vain kunkin heittovuoron kolmannella tikalla)



Pelin tavoitteena on saada mahdollisimman paljon juoksua kullakin pelivuorolla. Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten juoksua.

BASEBALL – 9 vuoroa (G61) – Kuten edellä, mutta pelataan 9 pelivuoroa.

ESTEJUOKSU (G62)

Tämän pelin tarkoituksena on suorittaa rata ensimmäisenä. Rata alkaa sektorista 20 ja kiertää taulua myötäpäivään sektoriin 5 ja päätty häränsilmään. Eikö kuulostakin yksinkertaiselta? Radan suorittamiseksi vaaditaan kuitenkin osuma kunkin numeron sisempään singelsektoriin. Nämä sektorit sijaitsevat häränsilmän ja triplasektorin välissä. Kuten oikeassakin estejuoksussa,

ElectronicDartboard

ylitettävänä on esteitä. Radan neljä estettä sijaitsevat seuraavasti:

- 1. este tripla-13 • 2. este tripla-17
- 3. este tripla-8 • 4. este tripla-5

Pelin voittaa pelaaja, joka suorittaa koko radan ja osuu häränsilmään ensimmäisenä

SHOVE A PENNY (G63)

Tässä pelissä pelataan vain numeroita 15–20 ja keskustaa. Singeleistä saa 1 pisteen, tuplista 2 ja triploista 3. Kukin pelaaja heittää numeroita järjestyksessä ja tarkoituksena on saada 3 pistettä jokaisesta sektorista ennen seuraavaan siirtymistä. Jos pelaaja saa mistään numerosta enemmän kuin 3 pistettä, yli menevät pisteet annetaan seuraavalle pelaajalle. Voittaja on pelaaja, joka on ensimmäisenä tekee saa 3 pistettä jokaisesta sektorista (15–20 ja häränsilmä).

NINE-DART CENTURY (G64)

Tämän pelin tavoitteena on saada 100 pistettä tai päästä mahdollisimman lähelle sitä 3 heittokierroksella (9 tikalla). Tuplat ja triplat lasketaan kaksin- ja kolminkertaisina. Jos pelaaja heittovuorollaan ylittää 100 pistettä, hän häviää, elleivät kaikkien pelaajien pisteet ylitä sataa. Jos kaikkien pisteet menevät yli, voittaja on pelaaja, joka pääsee lähimmäksi 100 pistettä.

VIHREÄ JA PUNAINEN (G65)

(2 pelaajan peli)

Tämä peli on ajaa ympäri aluksella, jossa taito lyödä kahden ja kolmen hengen kannattaa voittoon. Pelaaja 1 on "vihreä" ja pelaaja 2 on "punainen." Player 1 alkaa 1, kuvaaminen vain kahden ja kolmen hengen, jotka ovat vihreitä, toimii pelilaudalla myötäpäivään, ja päättyy ammunta sisä- ja ulko napakymppi. Pelaaja 2 alkaa klo 20, kuvaaminen punainen segmenteille, toimii ympäri laudan vastapäivään, ja päättyy ammunta sisä- ja ulko napakymppi. Näyttö osoittaa kohde pelaajan täytyy osuman tällä kierroksella. Pelaaja on 3 mahdollisuutta pisteet kahden ja kolmen kierroksen. Jos pelaaja osuu kahden ja kolmen hengen kanssa kahden ensimmäisen tikkaa, kolmas darts ei sijoitettiin vaikka hän / hän iskee nimetty tavoite. Mitä enemmän, lyömällä väärä numero (vastustajan väri) vähentää tämän summan sinun pisteet - joten ole varovainen. Huomautus: korkeintaan yksi kahden hengen ja yksi kolmen saman numeron voidaan pisteyttää yhdellä kierroksella. Kun pelaaja pitkin ammunta kaikki tarvittavat tavoite, pelaaja jolla on eniten pisteitä on voittaja

CyberMatch-ominaisuus

Tämän toiminnon avulla voi pelata yksin tietokonetta vastaan. Pelissä on viisi vaatavuustasoa. CyberMatch-peliä voi pelata vain yksi pelaaja kerrallaan. CyberMatch tuo harjoituksiin kilpailullisuutta.

CyberMatch-vastustaja käynnistetään seuraavasti:

1. Valitse haluamasi peli.
2. Paina CYBERMATCH-painiketta. Valitse CyberMatch-vastustajan vaatavuustaso painamalla CYBERMATCH-paikkaa jatkuvasti (äänikomento kertoo tason):
3. Käynnistä peli painamalla START-painiketta.

Kun peli käynnistää

Ihmispelaaja heittää ensin. Kun olet heittänyt 3 tikkaa, hae tikat taulusta ja vaihda pelivuoroa (CyberMatch) START-painiketta painamalla. Seuraa CyberMatch-vastustajan heittoja näytöllä. Darts-taulu näyttää sektorin, johon CyberMatch-vastustaja yrittää heittää pistenäytössä (ATTEMPT-valo syttyy). Pistenäytössä näkyy sektori, johon CyberMatch-vastustaja osui (RESULT-valo syttyy).

Kun CyberMatch-vastustaja on lopettanut heittovuoronsa, taulu nollautuu automaattisesti ja vuoro siirtyy ihmispelaajalle. Peli jatkuu, kunnes jompikumpi voittaa. Onnea peliin!

Pelivalikko

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES
G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES
G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES
G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10
G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES

Electronic Dartboard

G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING
G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

Sähköromua ei saa hävittää kotitalousjätteen mukana. Toimita käytöstä poistettu laite kierrätyspisteeseen. Lähimmän kierrätyspisteen tiedot saat kunnalta tai kierrätysyrityksestä

Tärkeää Sektorin jumiutuminen

Tikka voi joskus saada sektorin kiilautumaan erotinverkkoon. Jos näin käy, peli keskeytyy ja näyttölä näkyy jumiutunut sektori.

Vapauta sektori irrottamalla tikka tai rikkoutunut kärki sektorista. Jos sektori on yhä jumiutunut, yritä liikuttaa se vapaaksi. Peli jatkuu siitä mihin se jäi ennen sektorin jumiutumista.

Kärjen rikkoutuminen

Tikkojen kärjet katkeavat toisinaan ja jäävät kiinni sektoriin. Yritä irrottaa kärki taulusta pinseteillä tai pihdeillä vetämällä. Jos kärki ei irtoa, yritä työntää se sektorin läpi. Käytä työntämiseen naulaa, joka on reikä pienempi. Työnnä varovasti, kunnes kärki putoaa toiselle puolelle. Varo, ettei työnnä naulaa liian pitkälle, sillä se saattaa vahingoittaa sektorin takana olevia virtapiirejä.

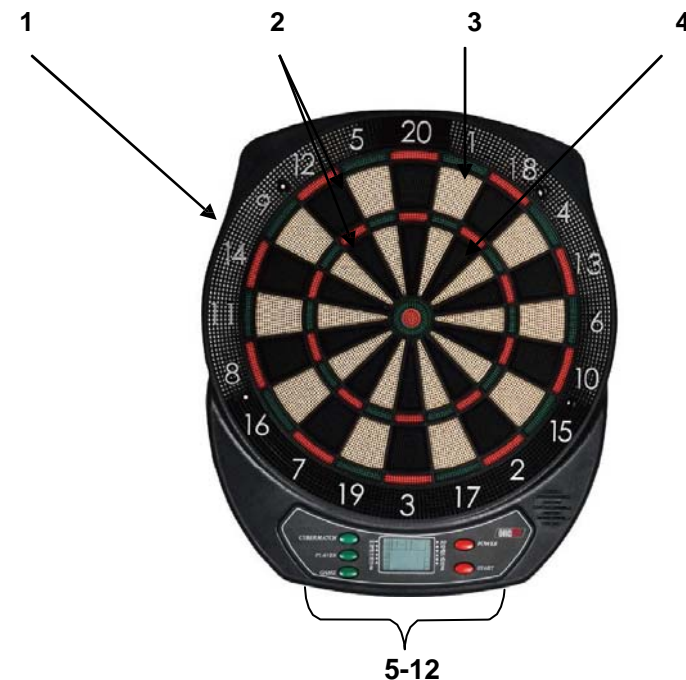
Kärkien rikkoutumista ei tarvitse pelästyä. Se on tavallista, kun käytetään soft tip -tikkoja. Taulun mukana toimitetaan varakärkiä, jotka riittävät pelaamiseen joksikin aikaa. Kun vaihdat tikkoihin kärkiä, käytä tämän taulun mukana toimitettua tyyppiä.

Tikat

Suosittellemme tämän darts-aulun kanssa käytettäväksi tikkoja, jotka painavat enintään 18 grammaa. Taulun mukana toimitetut tikat painavat 8 grammaa, ja niissä on soft tip -vakiokärki. Vaihtokärkiä saa useimmista darts-tuotteista myyvistä liikkeistä. Käytä elektronisessa darts-aulussa Halex soft tip -lisävarusteita.

Elektronisen darts-aulun puhdistaminen

Elektroninen Halex-darts-aulu tarjoaa kilpailuhenkistä viihdykettä pitkäksi aikaa, kun sitä hoidetaan oikein. Pyyhi kotelosta pölyt säännöllisesti kostealla liinalla. Voit käyttää puhdistukseen mietoa puhdistusainetta. Älä käytä hankaavia tai ammoniakkeja sisältäviä puhdistusaineita, sillä ne saattavat vahingoittaa taulua. Vältä nesteiden joutumista tauluun, sillä ne voivat vahingoittaa taulua pysyvästi eikä takuu kata tällaisia vikoja.



- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. Sektorien ulkopuolinen kehä | 7. Player-painike |
| 2. Singelsektori | 8. Power-painike |
| 3. Tuplasektori | 9. Start-painike |
| 4. Triplasektori | 10. Kaiutin |
| 5. Bounce out -painike | 11. Nestekidenäyttö |
| 6. Game-painike | 12. Liitäntä |

Packa upp spelet

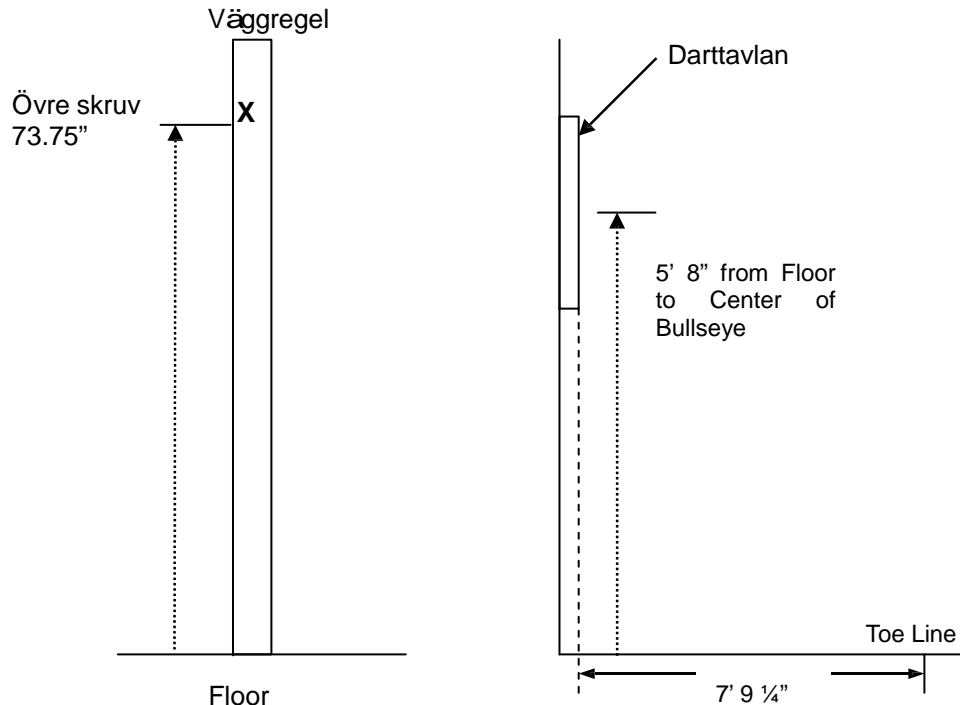
Packa upp din nya darttavla försiktigt och kontrollera att alla delarna finns med. Följande delar ingår i detta set:

- 1 elektronisk darttavla • Utbytesspetsar (softtip)
- 6 pilar (ej monterade) • Bruksanvisning

Monteringsanvisning

Välj en plats att hänga darttavlan med ca tre meter öppen yta framför tavlan. Kastavståndet ska vara 2,37 cm (från tåspets till tavla). Denna darttavla drivs av 3 AAA-batterier (medföljer ej). Den behöver alltså inte monteras i närheten av ett vägguttag, utan montera den där det finns plats. Du kan dock välja att montera tavlan nära ett uttag om du skulle besluta dig för att köpa till en nätadapter (tillval). Denna finns att köpa direkt från Regent Sports

Hitte en regel i väggen och gör ett märke 1,59 meter från golvet. Gör ett annat märke 28 cm ovanför det första märket (1,87 meter från golvet). Bullen (mitten av tavlan) ska hamna 1,73 meter från golvet. För in 2 skruvar mitt i regeln med hjälp av riktmärkena du gjorde tidigare. Se till att den övre skruven sitter rakt ovanför den undre skruven så att darttavlan hamnar rät. Rikta in hälen på darttavlans baksida mot skruvarna och montera tavlan. Man kan behöva dra åt skruvarna något tills darttavlan ligger an ordentligt mot väggen. För in 3 st AAA-batterier i batterifacket på darttavlans framsida (polaritetsmärkning finns på fackets insida).



Darttavlans funktioner

POWER-knapp - Tryck för att slå på eller stänga av spelet. Darttavlan har ett automatiskt avstängningsläge för att spara ström och förlänga eventuella batteriers livslängd. Ett ljud hörs från darttavlan och ordet SLEEP visas på displayen om tavlan inte används på ca 3 minuter. Poängen sparas dock i minnet och om du trycker på någon av knapparna kan de återställas.

SOUND-knapp - Tryck för att höja, sänka eller stänga av ljudet.

PLAYER/PAGE/SCORE-knapp - Denna knapp används i början av varje spel för att välja antalet spelare. Dessutom kan man se andra spelares poäng om de inte finns med på den aktiva displayen. Denna darttavla håller reda på upp till fyra personers eller fyra tvåmannalags poäng. När fler än två spelare spelar samtidigt, syns vissa poäng inte när spelarna inte är aktiva. Med denna knapp kan du bläddra genom alla spelares poäng vid behov.

DOUBLE/MISS-knapp - Används för att aktivera ingång på dubbel och utgång på dubbel för 01-spel. Denna funktion är endast aktiv när man väljer 301-, 401-spel osv. Tryck på MISS-knappen om du vill registrera en pil som missat målområdet.

BOUNCE OUT-knapp - Bestäm innan spelets början om pilarna som inte stannar kvar på tavlan utan lossnar ska räknas eller inte. Tryck annars på **BOUNCE OUT**-knappen direkt efter att en pil har lossnat från tavlan för att räkna bort registrerade poäng för den pilen.

START-knapp - Denna multifunktionsknapp används för att:

- **STARTA** spelet när alla funktioner har valts.
- **BYTA** till nästa spelare när en spelare är klar med sin omgång.

Då hamnar darttavlan i kvarhållningsläge mellan omgångarna så att spelaren ska hinna ta bort pilarna från målområdet.

GAME-knappar - Tryck för att bläddra genom spelmenyn på skärmen.

CYBERMATCH-knapp - Tryck för att aktivera Cybermatch-funktionen där du kan spela mot datorn. Tryck kontinuerligt för att växla mellan de fem olika svårighetsgraderna.

På sidan 15 finns mer information.

- Nivå 1 (C1) Professionell
- Nivå 2 (C2) Expert
- Cybermatch-nivåer: Nivå 3 (C3) Avancerad
- Nivå 4 (C4) Medelsvår
- Nivå 5 (C5) Nybörjare

Skyddsfilm på displayen

Den här elektroniska darttavlan kan ha en genomskinlig film över hela displayen för att den inte ska repas under transporten. Vi rekommenderar att filmen tas bort innan tavlan börjar användas för att displayen ska synas bättre. Lyft kanten och dra bort filmen.

Användning av den elektroniska darttavlan

1. Tryck på POWER-knappen för att aktivera darttavlan. Ett kort musikstycke spelas när displayen genomgår starttest.
2. Tryck på GAME-knapparna tills önskat spel visas (se speltabellen på sidan 16).

Electronic Dartboard

- Tryck på DOUBLE-knappen (valfritt) för att välja ingång på dubbel och/eller utgång på dubbel (används endast i 301 - 901-spel). Detta förklaras i avsnittet med spelregler.
- Tryck på PLAYER-knappen för att välja antalet spelare (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Den förvalda inställningen är tvåspelare.
- Tryck på START-knappen (röd) för att aktivera spelet och börja spela.
- Kasta pil
 - Pilindikatordisplayen finns till höger om poängdisplayen. Antalet pilar som visas anger hur många kast den aktiva spelaren har kvar.
 - När alla 3 pilarna har kastats säger en röst "next player" (nästa spelare) och poängen blinkar. Nu kan pilarna tas bort utan att den elektroniska poängsättningen påverkas. När alla pilarna har tagits bort från spelytan, trycker man på START-knappen för att gå till nästa spelare. Röstkommandot talar om vilken spelare som ska spela.

Gruppspel

Förutom att räkna poäng för upp till 4 spelare kan denna darttavla räkna poäng vid lagspel på upp till fyra tvåmannalag (totalt 8 personer). Gå in på lagspel-läge och tryck på PLAYER-knappen kontinuerligt tills ett "t" visas på displayen. Varje lagalternativ visas nedan:

t 2-2, 2 lag, 4 individuella spelare

(1:a lagspelarna 1 & 3, 2:a lagspelarna 2 & 4)

t 3-3, 3 lag, 6 individuella spelare

(1:a lagspelarna 1 & 4, 2:a lagspelarna 2 & 5, 3:e lagspelarna 3 & 6)

t 4-4, 4 lag, 8 individuella spelare

(1:a lagspelarna 1 & 5, 2:a lagspelarna 2 & 6, 3:e lagspelarna 3 & 7), 4:e lagspelarna 4 & 8)

Under lagspel kombinerar lagmedlemmarna sina poäng och får lagpoängen.

Skötsel av den elektroniska darttavlan

- Använd aldrig pilar med metallspetsar på denna darttavla. Pilar med metallspetsar skadar darttavlans kretsar och elektroniska funktion.
- Använd inte för stor kraft när du kastar pilarna. Om du kastar pilarna för hårt, kan spetsarna gå sönder och tavlans slitans onödigt mycket.
- Vrid pilarna medurs när du drar ut dem ur tavlan. Då är det lättare att ta ut pilarna och pilspetsarna håller längre.
- I stället för batterier kan man använda en Halex-godkänd näadapter (tillval, medföljer ej). Använd endast en äkta Halex näadapter (kan köpas direkt från Halex) till denna darttavla. Användning av en annan näadapter än Halex egen kan orsaka elektriska stötar eller eldsvåda och skada elkretsarna. Dessutom gäller inte garantin.
- Ta ut batterierna när tavlan inte används eller om en näadapter används. Då förlängs batteriernas livslängd.
- Spill inte ut vätska på darttavlan. Använd inte sprayrengöringsmedel eller rengöringsprodukter som innehåller ammoniak eller andra starka kemikalier, eftersom de kan skada darttavlan.

Batterier

Om du ska använda batterier, lägger du i tre AA-batterier (medföljer ej) i batterifacket på den nedre delen av darttavlans baksida. Tryck spärren uppåt och lyft försiktigt för att öppna facket. Batterierna ska placeras

enligt märkningen inne i batterifacket för att darttavlan ska få ström.

Funktionen automatisk avstängning

Darttavlan stängs automatiskt av om den inte används på ca tre minuter. Denna funktion är till för att spara batterierna. En ljudeffekt spelas och LCD-displayen visar "SLEEP" (se nedan). Alla poäng sparas i minnet och spelet återtas när man trycker på någon av knapparna



LCD-display i insomningsläge

Spelets regler

Denna elektroniska darttavla är laddad med spel och valmöjligheter. Reglerna för varje spel anges nedan i den ordning som de visas på LCD-displayen när man bläddrar genom spelen. Spelnumret visas bredvid varje spel som referens.

301 (G01)

I detta populära tävlings- och pubspel dras poängen för varje kast av från startpoängen (301) tills spelaren når exakt 0 (noll). En spelare som hamnar under noll anses som "tjock" och poängen går tillbaka till den poäng som var i början av omgången. Om en spelare exempelvis behöver 32 för att avsluta spelet och får 20, 8 och 10 (totalt 38), återgår poängen till 32 inför nästa omgång.

När man spelar detta spel kan man välja ingång på dubbel/utgång på dubbel (utgång på dubbel är vanligast).

- Ingång på dubbel - Spelaren får inte börja räkna poäng för någon pil innan han träffat yttre ringen (= dubbel).
- Utgång på dubbel - Spelaren måste träffa den yttre ringen (dubbel). Ett jämnt tal krävs alltså för att avsluta spelet.
- Ingång på dubbel och utgång på dubbel - Vare spelare måste få en dubbel för att börja och sluta räkna poäng

401 (G02) Startpoäng 401

701 (G05) Startpoäng 701

501 (G03) Startpoäng 501

801 (G06) Startpoäng 801

601 (G04) Startpoäng 601

901 (G07) Startpoäng 901

CRICKET (G08)

Cricket är ett strategispel både för skickliga spelare och nybörjare. Spelarna kastar efter de poäng som är bäst för dem och kan tvinga motståndarna att kasta efter poäng som inte passar dem. Målet inom cricket är att "stänga" alla spelfält innan motståndaren gör det och samtidigt samla de högsta poängen.

Electronic Dartboard

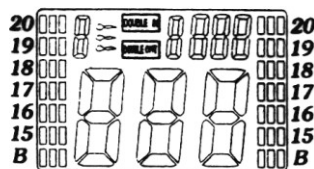
Endast 15 till 20 samt inre/ytte bullen används. Varje spelare måste träffa ett spelfält tre gånger för att "öppna" det för att kunna få poäng (i avsnittet crickettävling, poäng förklarar hur spelarens poäng registreras). En spelare belönas då med antalet poäng i det "öppna" spelfältet varje gång pilen hamnar i detta spelfält så länge motståndaren inte har stängt det. Om dubbelringen träffas räknas det som dubbla poäng och trippelringen räknas som tredubbla poäng.

Sifferfält kan öppnas och stängas i vilken ordningsföljd som helst. Ett spelfält är "stängt" när en annan spelare har träffat det öppna spelfältet tre gånger. Om ett spelfält har "stängts" kan spelare inte få poäng på det.

Vinna - Den sida som stänger alla spelfält först och samlar högst antal poäng vinner. Om en spelare "stänger" alla spelfält först men har lägre poäng måste denna spelare fortsätta att ta poäng i de öppna spelfälten. Om spelaren inte kommer i fatt i antal poäng innan motståndaren "stänger" alla spelfält, vinner motståndaren. Spelet fortsätter tills alla spelfält är stängda - vinnaren är den som har högst poäng.

Poängdisplay, cricket

Denna dartzavla använder en specifik poängtavla inne i LCD-displayen som håller räkning på varje spelares fältstatus när man spelar cricket. När man väljer cricket, kommer individuella tecken användas för att registrera poängen. Det finns tre olika lampor inom varje spelfält (15 till 20 och bullen). Under spelet tänds en av statuslamporna (svart visas) när spelfältet träffas. Om en dubbel eller trippel i ett aktivt spelfält träffas, tänds två respektive tre lampor.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Samma regler som standardcricket men utan poängräkning. Den första som "stänger" alla använda spelfält (15 till 20 och bullen) vinner.

SCRAM (G10) (endast för 2 spelare)

Detta spel är en variant av cricket. Spelet består av två omgångar. Spelarna har olika mål i varje omgång. Under omgång ett, ska spelare 1 försöka "stänga" (träffa varje spelfält tre gånger) - 15 till 20 samt bullen. Under tiden ska spelare 2 försöka få så många poäng som möjligt i de spelfält som den andra spelaren ännu inte stängt. När spelare 1 har stängt alla segment, är omgång ett klar. Under omgång två byter spelarna roll. Nu försöker alltså spelare 2 att stänga alla segment medan spelare 1 försöker få poäng.

När spelare 2 har stängt alla segment och omgång två är klar är spelet över. Vinnaren är den som har högst poäng.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Samma grundregler som standardcricket, förutom att poäng till din(a) motståndares poängsumma. I denna omgång ska spelarna sträva efter att få så få poäng som möjligt. Denna variant av cricket ger en annan

psykologisk vinkel på spelet. I stället för att lägga till sina egna poäng och hjälpa sig själv som i standardcricket, kan man i Cut-Throat samla poäng till sin(a) motståndare och sabba chanserna för dem. Skickliga spelare brukar äska denna variant!

COUNT-UP 300 (G12)

Målet med detta spel är att vara först att nå den specificerade slutpoängen (300). Slutpoängen specificeras när man väljer spel. Varje spelare försöker ta så många poäng som möjligt per runda. Dubbel och trippel räknas två respektive tre gånger numret i varje spelfält. Om pilen exempelvis hamnar trippelringen i spelfält 20 räknas det som 60 poäng. De samlade poängen för varje spelare visas på LCD-displayen under spelets gång. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men slutpoängen varierar enligt följande.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

High Score - 3 omgångar (G20)

Reglerna för detta tävlingsspel är enkla. Den som får flest poäng under tre omgångar (nio kast) vinner. Dubbel och trippel räknas som två respektive tre gånger spelfältets poäng. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men antalet omgångar varierar enligt följande.

High Score - 4 omgångar (G21)

High Score - 10 omgångar (G27)

High Score - 5 omgångar (G22)

High Score - 11 omgångar (G28)

High Score - 6 omgångar (G23)

High Score - 12 omgångar (G29)

High Score - 7 omgångar (G24)

High Score - 13 omgångar (G30)

High Score - 8 omgångar (G25)

High Score - 14 omgångar (G31)

High Score - 9 omgångar (G26)

ROUND-THE-CLOCK – r1 singel (G32)

Varje spelare försöker träffa varje nummer från 1 till 20 i ordningsföljd. Varje spelare får tre kast per omgång. Om pilen träffar rätt nummer försöker spelaren att träffa nästa nummer i ordningen. Den första som når 20 vinner.

Displayen visar vilket spelfält du ska skjuta på. Varje spelare måste fortsätta att sikta på ett spelfält tills det blir träff. Då visar displayen nästa spelfält som ska träffas.

Det finns många olika varianter på detta spel. Varje spel har samma regler, med skillnader som anges nedan:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Spelet börjar på spelfält 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Spelet börjar på spelfält 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) - Spelet börjar på spelfält 15

Electronic Dartboard

Eftersom detta spel inte använder poängräkning, räknas dubbel- och trippelringen som enkelt nummer. Vi har lagt till några extra svårighetsnivåer för detta spel för alla som vill ha en riktig utmaning:

ROUND-THE-CLOCK dubbel (G36) - Spelaren måste träffa dubbeln på varje spelfält från 1 till 20 i ordningsföljd.

ROUND-THE-CLOCK dubbel 5 (G37) - Spelet startar på dubbel 5

ROUND-THE-CLOCK dubbel 10 (G38) - Spelet startar på dubbel 10

ROUND-THE-CLOCK dubbel 15 (G39) - Spelet startar på dubbel 15

ROUND-THE-CLOCK trippel (G40) - Spelaren måste träffa trippeln på varje spelfält från 1 till 20 i ordningsföljd.

ROUND-THE-CLOCK trippel 5 (G41) - Spelet startar på trippel 5

ROUND-THE-CLOCK trippel 10 (G42) - Spelet startar på trippel 10

ROUND-THE-CLOCK trippel 15 (G43) - Spelet startar på trippel 15

KILLER (G44)

Detta spel kommer verkligen att visa vilka som är dina vänner. Spelet kan spelas med bara två spelare, men det blir mer spännande och utmanande med fler spelare. Först ska varje spelare välja ett nummer genom att kasta en pil mot måttavlan. LCD-displayen visar "SEL" på den poäng som pilen träffar. Det nummer som spelaren får gäller under hela spelet. Två spelare kan inte ha samma nummer. Så snart som varje spelare har fått ett nummer börjar det roliga.

Ditt första mål är att utnämna dig själv till "Killer" genom att träffa dubbelringet på ditt nummer. När du har träffat dubbeln är du en "Killer" under resten av spelet. Nu ska du "döda" dina motståndare genom att träffa deras spelfält tills alla deras "liv" har försvunnit. Den sista spelaren som har liv kvar är vinnaren. Det är inte ovanligt att spelare samarbetar och försöker slå den bättre spelaren och peta ut henne från spelet.

DOUBLE DOWN (G45)

Varje spelare börjar med 40 poäng. Målet är att få så många träffar i det aktiva spelfältet som möjligt under den aktuella omgången. Den första omgången ska spelaren försöka träffa spelfält 15. Om spelfält 15 inte träffas, halveras spelarens poäng. Om spelfält 15 träffas, läggs varje 15 (dubbel och trippel räknas) till den totala startpoängen. Nästa omgång ska spelfält 16 träffas och träffarna läggs till den nya totalpoängen.

Samma sak igen. Om du inte lyckas träffa, halveras din poängsumma.

Varje spelare försöker träffa det nummer som anges i tabellen nedan i rätt ordningsföljd (LCD-displayen visar vilket spelfält som är aktivt och som man ska försöka träffa). Den spelare som har flest poäng när spelet är slut vinner.

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

Vilken dubbel som helst

Vilken trippel som helst

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Detta spel följer liknande regler som standardvarianten av Double Down som beskrivs ovan, med två undantag. För det första följer man inte ordningsföljden 15 till 20 och bullen utan tvärtom, vilket visas på LCD-displayen. För det andra har man lagt till en andra omgång i slutet där spelarna ska försöka få tre träffar som tillsammans ger 41 poäng (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; osv.). Denna 41-omgång gör alltså spelet ännu svårare. Tänk på att en spelares poäng halveras om hon inte lyckas, så 41 round är verkligen en utmaning!

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

Vilken dubbel som helst

Vilken trippel som helst

41 Round

ALL FIVES - 51 (G47)

Hela tavlan används i detta spel (alla spelfält är aktiva). Under varje omgång (om 3 kast) ska varje spelare få en poängsumma som är delbar med 5. Varje femma räknas som en poäng. Exempelvis 10, 10, 5 = 25. Eftersom 25 kan delas med 5 och varje 5-poängare ger 1 poäng får spelaren 5 poäng (5 x 5 = 25).

Om en spelare kastar 3 pilar och får poäng som inte är delbart med 5, ges inga poäng. Den sista pilen under varje omgång måste landa i ett spelfält. Om en spelare kastar en tredje pil och den landar utanför yttre ringen (eller missar tavlan helt), får spelaren inga poäng även om poängen från de första två kasten är delbart med 5.

Detta förhindrar att en spelare "lägger sig" vid det tredje kastet om de två första är bra. Den första som når 51 femmor vinner. LCD-displayen håller reda på poängsummorna. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men slutpoängen varierar enligt följande.

ALL FIVES - 61 (G48) **ALL FIVES - 81 (G50)**

ALL FIVES - 71 (G49) **ALL FIVES - 91 (G51)**

SHANGHAI - 1 (G52)

Varje spelare måste träffa varje spelfält från 1 till 20 i ordningsföljd. Spelarna startar på nummer 1 och kastar 3 pilar. Målet är att få så många poäng som möjligt under varje omgång med 3 kast. Dubbel- och trippel-fälten räknas in i poängsumman. Vinnaren är den som har högst poäng när alla tjugo spelfält träffats. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men startspelfältet varierar enligt följande.

SHANGHAI 5 (G53) - Spelet börjar på spelfält 5

SHANGHAI 10 (G54) - Spelet börjar på spelfält 10

SHANGHAI 15 (G55) - Spelet börjar på spelfält 15

GOLF - 9 hå (G56)

Electronic Dartboard

Detta är dartzavls variant på spelet golf (fast du behöver inga klubbor för att spela). Målsättningen är att klara en runda på 9 till 18 "hål" med lägsta möjliga poäng. Championship-banan består av par 3-hål vilket blir par 27 under en 9-hålsrunda eller 54 under en 18-hålsrunda.

Spelfält 1 till 18 används och varje fält motsvarar ett "hål". Du måste träffa 3 gånger i varje "hål" innan du får fortsätta till nästa hål. Naturligtvis påverkar dubbel och trippel dina poäng genom att du kan avsluta ett hål med färre "slag". Om spelaren exempelvis träffar en trippel med första kastet i ett "hål" räknas detta som en "eagle" och spelaren har klarat hålet på ett "slag".

Anm: Den aktiva spelaren fortsätter att kasta pilar till "holes out" (3 träffar i det aktuella hålet). Röstmeddelar vems tur det är - lyssna noga så att du inte kastar när det inte är din tur. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men antalet hål varierar enligt följande.

GOLF – 18 hål (G57) – Samma regler som ovan, men man spelar 18 hål (omgångar)

FOOTBALL (G58)

Ta på hjämen och kör! Först ska varje spelare välja spelfält, antingen genom att kasta en pil eller genom att manuellt trycka på ett spelfält på tavlan. Oavsett vilket spelfält som väljs, blir detta spelarens startpunkt som går genom bullen och över till andra sidan av bullen.

Om du exempelvis väljer spelfält 20, börjar du med dubbel 20 (yttre ringen) och fortsätter hela vägen till dubbel 3. Spelfältet består av 11 olika segment som måste träffas i ordning. Enligt exemplet ovan måste du alltså kasta pilar på följande fält i ordningsföljd:

Dubbel 20 ... Yttre enkel 20 ... Trippel 20 ... Inre enkel 20 ...
Yttre bullen ... Inre bullen ... Yttre bullen ... Inre enkel 3 ...
Trippel 3 ... Yttre enkel 3 ... och slutligen dubbel 3.

Den första som kommer i mål vinner. LED-displayen håller reda på spelet och anger vilket spelfält du måste träffa.

BOWLING (G59)

Denna dartvariant av bowling är verkligen en utmaning!

Det är ett svårt spel där du måste ha hög precision för att få hyggligt resultat.

Spelare ett börjar.

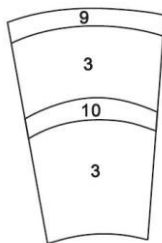
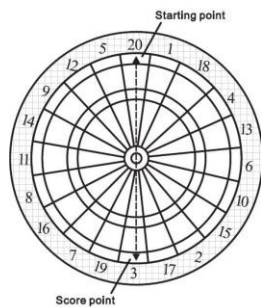
Du väljer en "bowlingbana" genom att antingen kasta pil eller manuellt trycka på valfritt spelfält.

När du har valt en bana har du 2 pilar kvar att kasta och samla poäng eller "kägglor".

Varje specifikt spelfält på din "bowlingbana" är värt en given summa kägglor

Spelfält	Poäng
Dubbel	9 kägglor
Yttre enkel	3 kägglor
Trippel	10 kägglor
Inre enkel	7 kägglor

Det finns flera regler för detta spel på följande sätt:



1. Ett perfekt spel värdering skulle vara 200 i den här versionen av bowling. The högsta poängen spelare är vinnaren efter avslutad 10 runda.
2. I din andra och tredje dart, första gången du träffar enda segment som du kommer att få 3 stift och andra gången du träffar enda segment som du kommer att få 4 stift.
3. Om den andra träff landar på dubbelsegment, får du 9 stift, och om tredje hit landar på någon del av den "alley" du kommer att få en annan en PIN-kod. Totalt är 10 stift.

BASEBALL – 6 omgångar (G60)

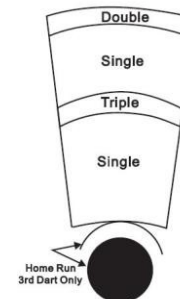
Denna dartversion av baseball kräver stor skicklighet.

Precis som i det riktiga spelet består ett spel av 6 omgångar.

Varje spelare får 3 kast per omgång.

Fätet läggs ut enligt diagrammet.

Spelfält	Resultat
Enkla	spelfält - en bas
Dubbla	spelfält - två baser
Trippel	spelfält - tre baser
Bullen	"Homerun" (kan endast försöka träffas med tredje pilen under varje omgång)



Målet med spelet är att få så många varv som möjligt under varje omgång. Den spelare som har flest varv när spelet är slut vinner.

BASEBALL – 9 omgångar (G61) – Samma som ovan men med 9 omgångar.

STEEPLECHASE (G62)

Målet med detta spel är att vara först att avsluta "loppet" genom att först bli klar med "banan". Banan börjar på spelfält 20 och löper medurs runt dartzavlan till spelfält 5 och avslutas med bullen. Det låter vä inte så svårt? Vad som ännu inte har specificerats är att du måste träffa det inre enkelfätet för varje nummer för att ta dig runt banan. Detta är området mellan bullen och trippelringen. Precis som i riktig steeplechase, finns det dessutom hinder runt banan som man måste ta sig över.

De fyra hindren finns på följande ställen:

- 1:a hindret trippel 13 • 2:a hindret trippel 17
- 3:e hindret trippel 8 • 4:e hindret trippel 5

Den första spelaren som är klar med banan och träffar bullen vinner loppet.

SHOVE A PENNY (G63)

Endast 15 till 20 och bullen används. Enkelfätet är värt 1 poäng, dubbel är värd 2 och trippeln är värd 3 poäng. Spelarna kastar på spelfälten i ordningsföljd och försöker få 3 poäng i varje spelfält för att flytta till nästa. Om en spelare får mer än 3 poäng på ett spelfält ges överskotts-poängen till nästa spelare. Den första som fått 3 poäng på varje spelfält (15 till 20 och bullen) vinner.

NINE-DART CENTURY (G64)

ElectronicDartboard

Målet med detta spel är att få 100 poäng eller komma så nära som möjligt efter 3 omgångar (9 pilar). Dubbel och trippel räknas som två respektive tre gånger spelfältets poäng. En spelare som får över 100 poäng anses "tjock" och förlorar förutsatt att inte alla spelare hamnar över. I så fall är det den spelare som hamnar närmast 100 som vinner (den spelare som har lägst antal poäng över 100).

GREEN VS RED (G65)

(endast för 2 spelare)

Detta spel är en tävling runt bordet, där skickligt slår dubblar och tripplar lånar sig med seger. Spelare 1 är "gröna" och spelare två är "red." Spelare 1 börjar på en, skjuter bara dubblar och tripplar som är grönt, fungerar runt bordet medsols, och slutar vid fotografering inre och yttre bullseye. Spelare 2 börjar vid 20, skytte för röda segment, arbetar runt bordet moturs, och slutar vid fotografering inre och yttre bullseye. Displayen visar målet måste spelaren slå i en nuvarande omgången. Spelaren har 3 chanser att göra mål dubbel och trippel i en omgång. Om en spelare träffar dubbel och trippel med första tvåpilar, kommer tredje dart inte görs, även om han / hon träffar den utsatta mål. Vad mer, slår fel nummer (din motståndare färg) subtraherar det beloppet från din poäng - såvar försiktig. Obs: högst en dubbel och en trippel av samma nummer kan görs i en enda omgång. När en spelare är klar att skjuta alla nödvändiga mål, är spelaren med flest poäng vinnaren.

CyberMatch-funktionen

Med denna spännande funktion kan en ensam spelare spela mot datorn i en av fem olika svårighetsnivåer! Endast 1 spelare åt gången kan tävla mot CyberMatch-spelaren. CyberMatch-funktionen lägger till ett tävlingsmoment till den normala träningen.

För att aktivera CyberMatch-motståndaren:

1. Väj vilket spel du vill spela
2. Tryck på CYBERMATCH-knappen
Väj CyberMatch-motståndarens skicklighetsnivå genom att trycka på CYBERMATCH-knappen kontinuerligt
(röstkommandot anger nivån):
3. Tryck på START för att börja spela

När spelet börjar:

Den mänskliga spelaren kastar först. När 3 pilar har kastats går spelaren fram till tavlan och tar ut pilarna och trycker på START för att växla till nästa spelare (CyberMatch).

Se när CyberMatch-motståndarens poäng registreras på displayen.

Darttavlan visar vilket spelfält CyberMatch-motståndaren försöker träffa i den aktiva poäng-displayen (spellampan tänds).

Sedan visas vilket spelfält CyberMatch-motståndaren verkligen träffade i den aktiva poängdisplayen (resultatlampan tänds).

När CyberMatch-motståndaren är klar med sin omgång återställs tavlan automatiskt till "mänsklig" spelare.

Spelet fortsätter tills en av spelarna vinner. Lycka till!

Spelmeny

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES
G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES

G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES
G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10
G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES
G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING
G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

Electronic Dartboard

Viktigt Spelfält som fastnat

Ibland kan en pil få ett spelfält att "fastna". Om detta händer stoppar spelet och LCD -displayen visar det spelfältnummer som har fastnat.

Ta bort pilen eller en eventuell avbruten spets från spelfältet för att kunna spela vidare. Om problemet inte löser sig kan man försöka att vicka på spelfältet tills det släpper. Spelet återgår till där ni slutade.

Brutna pilspetsar

Då och då kan en pilspets brytas av och fastna i spelfältet. Försök att dra ut den med en tång eller pincett. Om detta är omöjligt, kan du försöka trycka igenom spetsen till baksidan av spelfältet. Använd en spik som är mindre än hålet och tryck försiktigt tills den faller ut på andra sidan. Var försiktig. Tryck inte för lå ngt eftersom kretsen bakom spelfältet kan skadas.

Bli inte förskräckt om pilspetsar bryts. Detta är normalt när man spelar med mjuka pilspetsar. Ett paket ersättningsspetsar medföljer, så att du klarar dig ett tag. Se till att byta till samma sorts spets som levereras med dartzavlan.

Pilar

Vi rekommenderar att du använder pilar som inte väger mer än 18 gram på denna dartzavla. Pilarna som medföljer denna dartzavla väger 8 gram och har mjuka spetsar av standardtyp. Ersättningsspetsar kan köpas hos de flesta återförsäljare för dartprodukter. Använd endast darttillbehör Halex med mjuk spets.

Rengöring av den elektroniska dartzavlan

Halex elektronisk dartzavla kommer att ge dig många trevliga tävlingstimmar om den sköts bra. Vi rekommenderar regelbunden avtorkning av utsidan med en fuktig trasa. Ett mildt rengöringsmedel kan användas vid behov. Användning av rengöringsmedel som slipar eller innehåller ammoniak kan skada dartzavlan och får inte användas. Undvik att spilla vätska på målytan eftersom detta kan orsaka permanenta skador som inte täcks av garantin.

Elektroniskt avfall får inte slängas tillsammans med hushållsavfall, utan ska återvinnas. Dina lokala myndigheter eller återförsäljaren har information om återvinning.

WARNING:

This is not a child's Toy! The point can cause injury, Only throw at dartboards.

VAROITUS:

Nämä eivät ole tarkoitettu lasten leikkikaluksi!

WARNING:

Detta är ingen leksak för barn!

ADVARSEL:

Dette er ikke et leketøy for barn!

Achtung:

Das ist kein Spielzeug fuer Kinder.

Advarsel:

Dette er ikke et barns legetøj!



- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. Sektorien ulkopuolinen kehä | 7. Player-painike |
| 2. Singelisektori | 8. Power-painike |
| 3. Tuplasektori | 9. Start-painike |
| 4. Triplasektori | 10. Kaiutin |
| 5. Bounce out -painike | 11. Nestekidenäyttö |
| 6. Game-painike | 12. Liitäntä |

Electronische Dartscheibe

Deutsch

Auspacken des Spiels:

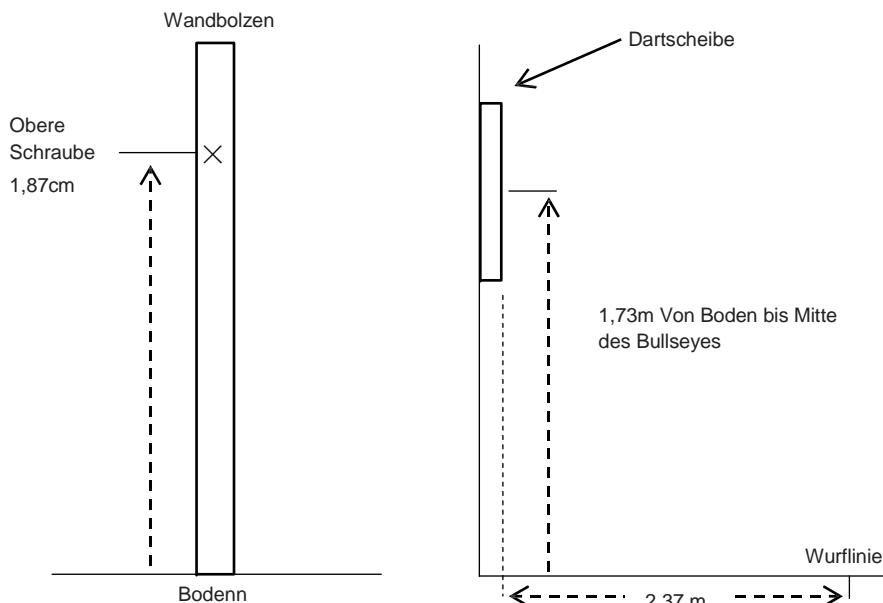
Entpacken Sie Ihre neue Dartscheibe sorgfältig, um sicherzustellen, dass alle Teile enthalten sind. Folgende Komponente sind in diesem Set enthalten:

- 1 Elektronische Dartscheibe
- Plastik Spitzen Ersatzpackung
- 6 Darts (unmontiert)
- Bedienungsanleitung

Montageanleitung

Wählen Sie einen Ort, um die Dartscheibe zu hängen, wo es etwa 3 1/2 Meter offenen Platz vor der Scheibe gibt. Die "Wurflinie" sollte 2,37 Meter von der Vorderseite der Dartscheibe entfernt sein. Da diese Dartscheibe mit 3 "AAA" Batterien betrieben wird (nicht in der Lieferung enthalten), sind Sie nicht darauf beschränkt, sie in der Nähe einer Steckdose zu montieren, so dass sie überall montiert werden kann, wo Sie Platz haben. Allerdings können Sie wählen, die Scheibe in der Nähe einer Steckdose zu montieren, falls Sie sich entscheiden einen A / C Adapter zu kaufen.

Suchen Sie 2 Wandschrauben und machen Sie eine Markierung 159,39 cm vom Boden. Machen Sie eine weitere Markierung 27,94 cm direkt über die erste Markierung. Das Zentrum von Bullseye sollte in einer Höhe von 2,73 Meter vom Boden entfernt sein. Setzen Sie 2 Befestigungsschrauben in die Mitte der beiden Markierungen ein, die Sie als Führungen gemacht haben. Achten Sie darauf, dass die obere Schraube direkt über der unteren Schraube steht, um sicherzustellen, dass die Dartscheibe eben ist. Montiere Sie die Dartscheibe an der Wand, indem die Löcher auf der Rückseite mit den Schrauben einsetzt. Es kann notwendig sein, die Schrauben einzustellen, bis die Platte genau an die Wand passt. Legen Sie 3 "AAA" Batterien in das Batteriefach auf der Vorderseite der Dartscheibe ein (Diagramm Innenraum)



Dartboard-Funktionen

POWER-Taste - Drücken Sie, um das Spiel ein- oder auszuschalten. Dartboard verfügt über einen automatischen Suspend-Modus, um Strom und Batterielebensdauer zu sparen (bei Verwendung von Batterien). Die Dartscheibe macht Sound-Effekt und zeigt "SLEEP" auf dem Display nach ca. 3 Minuten der Nichtbenutzung. Allerdings werden die Scores im Speicher gespeichert und können durch Drücken einer beliebigen Taste wiederhergestellt werden.

SOUND-Taste - Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke auf High, Low oder Off zu ändern.

PLAYER / PAGE / SCORE-Taste - Diese Taste wird am Anfang jedes Spiels verwendet, um die Anzahl der Spieler auszuwählen, die spielen möchten. Darüber hinaus ermöglicht diese Taste die Scores der anderen nicht aktiven Spieler zu sehen. Bis zu 4 Einzel Spieler oder 4 Zwei-Personen-Teams können in einem Spiel mitmachen. Bei Spielen mit mehr als 2 Spielern, werden einige Scores nicht sichtbar sein, wenn sie nicht aktiv sind. Diese Taste ermöglicht es Ihnen, alle Spieler Scores nach Bedarf abzurufen.

DOUBLE / MISS-Taste - Diese Taste dient zur Aktivierung der Double In / Double Out Option für die "01" -Spiele. Diese Funktion ist nur bei der Auswahl von 301, 401, etc. Spiele möglich. Drücken Sie die MISS-Taste, wenn Sie einen Dart zählen möchten, der den Zielbereich verfehlt hat.

BOUNCE OUT-Taste - Entscheide vor dem Spiel, ob man Darts zählen will, die nicht im Board bleiben ("Bounce-Outs"). Wenn nicht, drücken Sie einfach die BOUNCE OUT-Taste, sobald ein Bounce Out auftritt, um die Punktzahl abzuziehen, die registriert wird.

START-Taste - Diese Multifunktions-Taste wird verwendet, um:

- STARTEN Sie das Spiel, wenn alle Optionen ausgewählt wurden.
- Spielerwechsel, wenn ein Spieler mit seiner Runde fertig ist.

Dies wird die Dartscheibe in den HOLD-Status zwischen den Runden setzen, damit der Spieler Dart aus der Scheibe entfernen kann.

GAME-Tasten - Drücken Sie diese Taste, um durch das On-Screen-Spielmenü zu blättern.

CYBERMATCH-Taste - Drücken Sie diese Taste, um die Cybermatch-Funktion zu aktivieren, in der Sie gegen den Computer spielen können. Drücken Sie fortwährend durch die 5 verschiedenen Fertigkeiten.

Siehe Seite 15 für ausführliche Anweisungen.

- Stufe 1 (C1) Profi
- Stufe 2 (C2) Experte

Cybermatch Skill Levels: Stufe 3 (C3) Fortgeschrittene

- Stufe 4 (C4) Zwischenstufe
- Stufe 5 (C5) Anfänger

Displayschutzfolie

Diese elektronische Dartscheibe kann einen klaren Film über den gesamten Anzeigebereich haben, um ein Verkratzen während des Versandes zu verhindern. Es wird empfohlen, diese Folie vor dem Spiel zu entfernen, um die Sichtbarkeit des Displays zu erhöhen. Um die Folie zu entfernen, ziehen sie diese einfach ab und werfen die Folie weg.

Elektronische Dartscheibe

Elektronische Dartboard Anleitung

1. Drücken Sie die POWER-Taste, um die Dartscheibe zu aktivieren. Eine kurze musikalische Einführung wird gespielt, da die Anzeige durch den Power-Up-Test geht.
2. Drücken Sie die GAME-Taste, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird (siehe Spiel Auflistung auf Seite 16).
3. Drücken Sie die DOUBLE-Taste (optional), um das Spiel mit Doppel anzufangen oder \und aufzuhören (nur in 301 - 901 Spielen verwendet). Dies wird in den Spielregeln beschrieben.
4. Drücken Sie die PLAYER-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Die Standardeinstellung sind 2 Spieler.
5. Drücken Sie die START-Taste (rot), um das Spiel zu aktivieren und das Spiel zu starten.
6. Dart werfen
 - Die Anzeige wie viele Darts geworfen sind befindet sich rechts neben der Notenanzeige. Die Anzahl der Pfeile zeigt die restlichen Würfe für den aktiven Spieler an.
 - Wenn alle 3 Darts geworfen wurden, gibt ein Sprachbefehl "nächsten Spieler" an und die Anzeige blinkt. Die Darts können nun entfernt werden, ohne die elektronische Bewertung zu beeinträchtigen. Wenn alle Pfeile von der Spielfläche entfernt wurden, drücken Sie die START-Taste, um zum nächsten Spieler zu gehen. Der Sprachbefehl gibt an, welcher Spieler dran ist.

Teamspiel

Zusätzlich zum Scoring für bis zu 4 Spieler, ist diese Dartboard in der Lage, die Punktzahl für Team-Spiel bis zu einem Maximum von 4 Zwei-Personen-Teams (8 Personen) zu halten. Um den Team-Play-Modus aufzurufen, drücken Sie die PLAYER-Taste kontinuierlich, bis auf dem Display ein "t" erscheint. Jede Team-Option ist unten dargestellt:

T 2-2 2 Teams, 4 Einzelspieler

(1. Mannschaftsspieler 1 & 3, 2. Mannschaftsspieler 2 & 4)

T 3-3 3 Mannschaften, 6 Einzelspieler

(1. Mannschaftsspieler 1 & 4, 2. Mannschaftsspieler 2 & 5, 3. Mannschaftsspieler 3 & 6)

T 4-4 4 Mannschaften, 8 Einzelspieler

(1. Mannschaftsspieler 1 & 5, 2. Mannschaftsspieler 2 & 6, 3. Mannschaftsspieler 3 & 7, 4. Mannschaftsspieler 4 & 8)

Während des Teamspiels werden die Punkte der Teammitglieder zusammengezählt kombinierten Score zu erreichen

Pflege für Ihre elektronische Dartscheibe

1. Benutzen Sie niemals Metallspitzen auf dieser Dartscheibe. Metallspitze werden die Schaltungen und den elektronischen Betrieb dieser Dartscheibe ernsthaft beschädigen.
2. Verwenden Sie keine übermäßige Kraft beim Werfen von den Darts. Das harte Werfen führt zu häufigem Spitzenbruch und verursacht einen übermäßigen Verschleiß der Segmente der Dartscheibe.
3. Die Darts im Uhrzeigersinn drehen, während sie aus der Scheibe gezogen werden. Dies macht es einfacher, Darts zu entfernen und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.
4. An Stelle von Batterien kann ein optionaler Halex-zugelassener Netzadapter (nicht im Lieferumfang enthalten)

verwendet werden. Verwenden Sie für diese Dartscheibe nur ein echtes Halex AC Adapter (direkt ab Halex erhältlich). Die Verwendung eines Nicht-Halex-Netzteils kann zu elektrischen Schlägen, Feuer und Beschädigungen der elektronischen Schaltkreise führen und dadurch die Garantie erlischt.

5. Entfernen Sie die Batterien, wenn sie nicht benutzt werden, oder wenn Sie den optionalen A / C-Adapter verwenden. Dies verlängert die Lebensdauer Ihrer Batterien.

6. Verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf der Dartscheibe. Verwenden Sie keine Spritzreiniger oder Reinigungsmittel, die Ammoniak oder andere harte Chemikalien enthalten, da sie Schäden verursachen können.

Batterien

Wenn Sie Batteriestrom verwenden, legen Sie drei "AA" -Batterien (nicht in der Lieferung enthalten) in das Batteriefach ein, das sich auf der Rückseite der Dartscheibe befindet. Um die Abdeckung zu entfernen, drücken Sie die Verriegelung nach oben, während Sie vorsichtig anheben. Die Batterien müssen so positioniert sein, dass sie sich im Batteriefach befinden, um die Dartscheibe zu versorgen.

Automatische Suspend-Modus-Funktion

Die Dartscheibe wird automatisch stand –bei Modus versetzt, wenn innerhalb von ca. drei Minuten keine Aktion auftritt. Dies ist so konzipiert, um Energie oder Akkulaufzeit zu sparen. Ein Klangeffekt wird abgespielt und die LCD-Anzeige zeigt "SLEEP" an (siehe unten). Alle Scores werden gespeichert und das Spiel wird fortgesetzt, wenn eine Taste gedrückt wird.



LCD-Anzeige im Ruhemodus

Spielregeln

Diese elektronische Dartscheibe ist mit Spielen und Optionen geladen. Die Regeln für jedes Spiel sind unten in der Reihenfolge aufgelistet, wie sie auf dem LCD-Display erscheinen. Die Spielnummer wird neben jedem Spiel als Referenz angegeben.

301 (G01)

Dieses beliebte Turnier- und Pub-Spiel wird gespielt, indem jeder Dart von der Startnummer (301) subtrahiert wird, bis der Spieler genau 0 (Null) erreicht. Wenn ein Spieler über Null geht, gilt er als "Bust" und die Punktzahl kehrt zurück, wo es zu Beginn dieser Runde war. Zum Beispiel, wenn ein Spieler 32 braucht, um das Spiel zu beenden und er / sie trifft 20, 8 und 10 (Summe 38), geht die Punktezahl auf 32 für die nächste Runde zurück. Beim Spielen des Spiels kann die double In / double out Option gewählt werden (double out ist die am häufigsten verwendete Option).

- Double In - Ein Doppel muss getroffen werden, bevor Punkte von der Summe subtrahiert werden. Mit anderen Worten, die Punktwertung eines Spielers beginnt erst, wenn ein Doppel getroffen wird.
- Double Out - Ein Doppel muss getroffen werden, um das Spiel zu beenden. Dies bedeutet, dass eine

Electronische Dartscheibe

gerade Zahl notwendig ist, um das Spiel zu beenden.

- Double In und Double Out - Ein Doppel ist erforderlich, um zu starten und zu beenden Scoring des Spiels von jedem Spieler.

401 (G02) Startnummer 401

701 (G05) Startnummer 701

501 (G03) Startnummer 501

801 (G06) Startnummer 801

601 (G04) Startnummer 601

901 (G07) Startnummer 901

CRICKET (G08)

Cricket ist ein strategisches Spiel für erfahrene Spieler und Anfänger. Spieler werfen auf Zahlen, die für sie am besten geeignet sind, und können Gegner zwingen, auf Zahlen zu werfen, die nicht für sie geeignet sind. Das Ziel von Cricket ist es, alle passenden Nummern vor dem Gegner zu schließen und dabei die höchst mögliche Punktzahl zu erreichen.

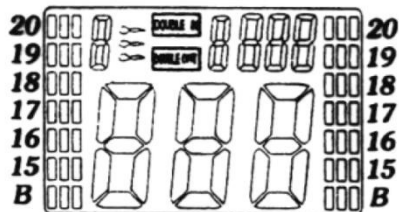
Es werden nur die Zahlen 15 bis 20 und das innere / äußere Bullseye verwendet. Jeder Spieler muss eine Nummer 3 mal treffen, um dieses Segment für das Scoring zu öffnen (siehe Turnier Cricket Scoring Abschnitt für die Erklärung, wie Spieler Markierungen registriert werden). Ein Spieler erhält dann die Anzahl der Punkte des "offenen" Segments jedes Mal, wenn ein Dart in diesem Segment landet, vorausgesetzt der Gegner hat dieses Segment nicht geschlossen. Das treffen des Doppelringes zählt als zwei Hits, und der Dreifachring zählt als 3 Treffer.

Zahlen können in beliebiger Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Nummer ist "geschlossen", wenn die anderen Spieler das offene Segment 3 mal treffen. Sobald eine Nummer "geschlossen" ist, kann jeder Spieler für den Rest des Spiels nicht mehr darauf punkten.

Gewinnen – Der Spieler der alle Zahlen zuerst geschlossen hat und gleichzeitig die höchste Punktwertung hat ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst schließt, aber weniger Punkte hat wie der Gegner, muss weiterhin auf die "offenen" Zahlen punkten. Wenn der Spieler das Punktedefizit nicht gutmacht, bevor der gegnerische Spieler alle Zahlen "schließt", gewinnt der Gegner. Das Spiel geht weiter, bis alle Segmente geschlossen sind - der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Cricket Scoring Display

Diese Dartscheibe nutzt eine dedizierte Anzeigetafel innerhalb der LCD-Anzeige, die den Status des Spielers bei der Wiedergabe von Cricket verfolgt. Wenn Cricket ausgewählt ist, werden einzelne Zeichen verwendet, um Treffer zu registrieren. Es gibt 3 separate Lichter innerhalb jeder Nummer (15 bis 20 und Bullseye). Während des Spiels wird eine der Statusleuchten eingeschaltet (schwarz wird angezeigt), wenn ein Segment getroffen wird. Wenn ein Doppel- oder Dreifach einer aktiven Zahl getroffen wird, werden jeweils 2 oder 3 Lampen eingeschaltet.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Gleiche Regeln wie Standard Cricket außer es gibt keine Punkte Wertung. Das Ziel dieser Version ist es, als erstes alle passenden Nummern (15 bis 20 und das Bullseye) einfach zu "schließen".

SCRAM (G10) (nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variation von Cricket. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In Runde 1 versucht Spieler 1 zu "schließen" (Punktzahl 3 Treffer in jedem Segment - 15 bis 20 und Bullseye). Während dieser Zeit versucht Spieler 2, so viele Punkte wie möglich in den Segmenten zu erreichen, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat. Sobald Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist Runde 1 abgeschlossen. In Runde 2 sind die Rollen jedes Spielers umgekehrt. Jetzt versucht Spieler 2, alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 auf Punkte geht.

Das Spiel ist vorbei, wenn Runde 2 komplett ist (Spieler 2 schließt alle Segmente). Der Spieler mit dem höchsten Punkten ist der Sieger.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Gleiche Grundregeln wie Standard Cricket, außer wenn einmal die Bewertung beginnt, werden Punkte zu deinem Gegner zugeschrieben. Das Ziel dieses Spiels ist es, mit den wenigsten Punkten abzuschließen. Diese Variation von Cricket bietet den Spielern eine andere Psychologie an. Anstatt zu deiner eigenen Punktzahl hinzuzufügen und deiner eigenen Sache zu helfen, wie im Standard-Cricket, bietet Cut-Throat den Vorteil, dass sie Punkte deinem Gegner aufgeschrieben werden und dadurch die Position des Gegners verschlechtert. Wettbewerbsfähige Spieler werden diese Variante lieben!

COUNT-UP 300 (G12)

Das Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der die angegebene Punktzahl erreicht (300). Punkt-Gesamtsumme wird angegeben, wenn das Spiel ausgewählt ist. Jeder Spieler versucht, so viele Punkte wie möglich pro Runde zu erzielen. Doppel- und Dreibettzimmer zählen 2 oder 3 mal den numerischen Wert jedes Segments. Zum Beispiel wird ein Pfeil, der im dreifachen 20-Segment landet, als 60 Punkte bewertet. Die kumulativen Punkte für jeden Spieler werden im LCD-Display angezeigt, wenn das Spiel fortschreitet. Weitere Varianten dieses Spiels sind unten beschrieben. Die Regeln sind die gleichen, außer der Punkt total variiert, wie in der Zahl angegeben.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

High Score - 3 Runden (G20)

Die Regeln für dieses wettbewerbsfähige Spiel sind einfach – Der Spieler der die meisten Punkte in drei Runden (neun Darts) erreicht gewinnt. Doppel- und Dreibettzimmer zählen als 2x und 3x der Segmentwertung. Weitere Varianten dieses Spiels sind unten beschrieben. Die Regeln sind die gleichen, außer die Anzahl der Runden variiert, wie in der Nummer angegeben.

High Score - 4 Runden (G21)

High Score - 10 Runden (G27)

High Score - 5 Runden (G22)

High Score - 11 Runden (G28)

High Score - 6 Runden (G23)

High Score - 12 Runden (G29)

Electronische Dartscheibe

High Score - 7 Runden (G24)
High Score - 8 Runden (G25)

High Score - 13 Runden (G30)
High Score - 14 Runden (G31)

ROUND-THE-CLOCK - 1 Einzel (G32)

Jeder Spieler versucht, in jede Zahl von 1 bis 20 in der Reihenfolge zu treffen. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Runde. Wenn eine korrekte Nummer getroffen wird, versucht er / sie die nächste Nummer nacheinander zu treffen. Der erste Spieler, der die 20 erreicht, ist der Gewinner.

Das Display zeigt an, auf welchem Feld Sie sich befinden. Ein Spieler muss weiterhin auf ein Segment werfen, bis es getroffen wird. Das Display zeigt dann das nächste Segment an.

Es gibt viele Schwierigkeitsstufen für dieses Spiel. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die Unterschiede sind wie folgt detailliert:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Spiel beginnt bei Segment Nr. 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Spiel beginnt bei Segment Nummer 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) - Spiel beginnt bei Segment Nr. 15

Da dieses Spiel keine Punktwertung verwendet, zählen die Doppel- und Dreifachringe
 Als einzelne Zahlen

Wir haben einige zusätzliche Schwierigkeitsgrade für dieses Spiel eingefügt für diejenigen, die eine echte Herausforderung wollen !:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) - Spieler muss ein Double in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Spiel beginnt bei Doppelsegment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) - Spiel beginnt bei Doppelsegment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) - Spiel beginnt bei Doppelsegment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Spieler muss ein Triple in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Spiel beginnt bei Triple Segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) - Spiel beginnt bei Triple Segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) - Spiel beginnt bei Triple Segment 15

KILLER (G44)

Dieses Spiel wird wirklich zeigen, wer Ihre Freunde sind. Das Spiel kann mit so wenig wie zwei Spielern gespielt werden, aber die Aufregung und Herausforderung steigt mit der Spielerzahl. Um zu starten, muss jeder Spieler seine Nummer auswählen, indem er einen Pfeil auf den Zielbereich wirft. Die LCD-Anzeige zeigt an dieser Stelle "SEL" an. Die Nummer, die jeder Spieler bekommt, ist seine zugewiesene Nummer während des Spiels. Keine zwei Spieler können die gleiche Nummer haben. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt die Aktion.

Ihr erstes Ziel ist es, sich als "Killer" zu etablieren, indem man das Doppelsegment Ihrer Nummer trifft. Sobald Ihr Doppel getroffen wird, sind Sie ein "Killer" für den Rest des Spiels. Jetzt ist es Ihr Ziel, Ihre Gegner zu "töten", indem sie ihre Segmentnummer treffen, bis alle ihre "Leben" (3 Leben) verloren haben. Wenn der "Killer" sein Doppelsegment trifft, wird er / sie ein Leben verlieren. Der letzte Spieler, der Leben übrig hat, wird zum Sieger erklärt. Es ist nicht ungewöhnlich für Spieler sich zusammenzuschließen "team up" und den besseren Spieler zu jagen um ihn aus dem Spiel zu nehmen.

DOUBLE DOWN (G45)

Jeder Spieler startet das Spiel mit 40 Punkten. Das Ziel ist es, im aktiven Segment der aktuellen Runde so viele Treffer wie möglich zu erzielen. Die erste Runde, muss der Spieler für das 15-Segment werfen. Wenn keine 15's getroffen werden, wird seine Punktzahl halbiert. Wenn etwa 15's getroffen werden, wird jede 15 (Doppel- und Dreifachzahl) zur Anfangssumme addiert. In der nächsten Runde wirft der Spieler auf das 16

Segment und Treffer werden der neuen kumulativen Punktzahl hinzugefügt. Wiederum, wenn keine Treffer registriert werden, wird die Punktzahl halbiert.

Jeder Spieler wirft auf die Zahlen in der Reihenfolge, wie in der folgenden Tabelle angegeben ist (der LCD-Bildschirm zeigt das aktive Segment, auf was geworfen werden soll). Der Spieler, der das Spiel mit den meisten Punkten abschließt, ist der Gewinner.

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

Any Double

Any Triple

SHANGHAI - 1 (G52)

Jeder Spieler muss „Round the Board“ von 1 bis 20 spielen. Die Spieler beginnen bei Nummer 1 und werfen 3 Darts. Das Ziel ist es, die meisten Punkte in jeder Runde von 3 Darts zu erzielen. Doppel- und Dreifachzimmer zählen zu Ihrer Partitur. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Abschluss aller zwanzig Segmente ist der Gewinner. Weitere Varianten dieses Spiels sind unten beschrieben. Die Regeln sind die gleichen, außer das Startsegment variiert, wie in der Nummer nach dem Spiel angegeben.

SHANGHAI 5 (G53) - Spiel beginnt bei Segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - Spiel beginnt bei Segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - Spiel beginnt am Segment 15

GOLF - 9 Löcher (G56)

Dies ist eine Dartscheiben Simulation des Spiels Golf (aber Sie brauchen keine Clubs zu spielen). Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 "Löchern" mit der niedrigsten Punktzahl zu vervollständigen. Der Meisterkurs "Kurs" besteht nur aus Par 3 Löchern, also Par 27 für eine neun Loch Runde oder 54 für eine Runde von 18 Löchern. Die Segmente 1 bis 18 werden verwendet und jede Zahl wird als ein "Loch" dargestellt. Sie müssen in jedem Loch 3 Treffer erzielen, um zum nächsten Loch zu gelangen. Offensichtlich beeinflussen doppelte und dreifache Ihren Score, während sie Ihnen erlauben, ein Loch mit weniger Schlägen zu beenden. Zum Beispiel, ein Dreifach auf den ersten Schuss eines Loches zu werfen, wird es als "Adler" gezählt, und dieser Spieler bekommt dieses Loch mit 1 "Schlag" bewertet.

Anmerkung: Der aktive Spieler wirft so lange weiter bis Er/ Sie eingelocht hat (erzielt 3 Treffer auf dem aktuellen Loch). Übrigens gibt es in diesem Spiel kein "Gimmies"! Weitere Varianten dieses Spiels sind unten beschrieben. Die Regeln sind die gleichen, außer die Anzahl der Löcher, die zum Spielen benötigt werden.

Electronische Dartscheibe

GOLF - 18 Löcher (G57) - Gleich wie oben, außer dass das Spiel 18 Löcher (Runden) dauert

FUSSBALL (G58)

Tragen Sie einen Helm für dieses Spiel! Das erste, was notwendig ist, ist, das Spielfeld eines jeden Spielers auszuwählen. Jeder Spieler kann dies tun, indem er einen Pfeil wirft oder manuell ein Segment auf dem Dartboard drückt. Das ist Ihnen überlassen, aber das ausgesuchte Segment wird Ihr Ausgangspunkt, der durch den Bullseye und direkt über die andere Seite des Bullseye führt.

Wenn Sie z. B. das 20-Segment auswählen, starten Sie den Doppel-20 (Außenring) und fahren bis zum Doppelten 3 weiter. Das "Feld" besteht aus 11 einzelnen Segmenten und muss in der Reihenfolge getroffen werden Für Einzelsegment. Also, mit dem obigen Beispiel zu halten, müssen Sie Darts in die folgenden Segmente in dieser Reihenfolge werfen:

Double 20 ... Single 20 ... Triple 20 ... Single 20 ...
 Äußere Bullseye ... Innenbullseye ... Äußere Bullseye ...
 Single 3 ... Triple 3 ... Single 3 ... und schließlich ein Double 3.

Der erste Spieler zum "Ergebnis" ist der Gewinner. Das Display behält den Fortschritt und zeigt das Segment an, das du für das nächste werfen musst.

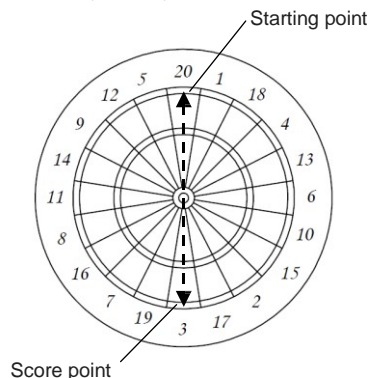
BOWLING (G59)

Diese Dartboard Anpassung vom Bowling ist eine echte Herausforderung! Es ist ein schwieriges Spiel. Da muss der Spieler sehr genau sein eine anständige Punktzahl zu erreichen. Spieler eins beginnt das Spiel. In jeder Runde muss der Spieler eine "Gasse" auswählen. Jeder Spieler kann dies tun, indem er einen Pfeil wirft oder manuell ein Segment auf dem Dartboard drückt. Das Segment der Wahl zählt Ihren ersten Dart sobald die Gasse ausgewählt ist. Der Spieler hat für diesen Wurf noch 2 Darts übrig um Punkte oder "Stifte" zu treffen. Jedes spezifische Segment in Ihrer "Gasse" hat einen vorgegebenen Pin-Summen wert:

Segment	bewertung
Doppelte	9 Stifte
Äußere Einzelne	3 Stifte
Dreifache	10 Stifte
Innenliegende	7 Stifte

Es gibt mehrere Regeln für dieses Spiel wie folgt:

1. Ein perfektes Spiel Ergebnis wäre 200 in dieser Version von Bowling. Der Spieler mit dem höchstem Score nach 10 Runden ist der Sieger.
2. Wenn man mit dem zweiten und dritten Dart, das Einzelsegment getroffen hat, bekommt man für das erste mal 3 Stifte und beim zweiten Mal 4 Stifte.
3. Wenn der zweite Dart im Doppelsegment landet, bekommt man 9 Stifte, und wenn der dritte Pfeil auf irgendeinem Segment der "Gasse" landet, bekommt man einen weiteren Pin. Insgesamt also 10 Stifte.

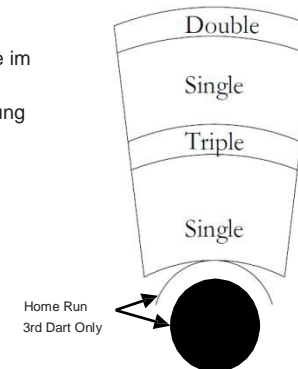


BASEBALL - 6 Innings (G60)

Für diese Dartboard-Version des Baseballs braucht man viel Geschick wie im echten Spiel, Ein komplettes Spiel besteht aus 9 Innings. Das Feld ist wie in der Abbildung dargestellt ausgelegt.

Segment	ergebnis
Singles Segmente	"Single" - eine Basis
Doppeltes Segment	"Double" - zwei Basen
Triples Segment	"Triple" - Drei Basen
Bullseye	"Home Run" (kann nur mit dem 3. Pfeil in einer Runde geschmissen werden)

Das Ziel des Spiels ist es, so viele „Runs“ wie möglich in jedem Inning zu punkten. Der Spieler mit den meisten „Runs“ am Ende des Spiels ist der Gewinner.



BASEBALL - 9 Innings (G61)

STEEPLECHASE (G62)

Das Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der das "Rennen" beendet hat, indem er als erster die "Strecke" vervollständigt. Die Strecke beginnt am 20-Segment und läuft im Uhrzeigersinn um die Scheibe bis zum 5-Segment und endet mit einem Bullseye. Klingt einfach richtig? Was noch nicht angegeben ist, ist, dass Sie die einzelnen Segmente jeder Nummer treffen müssen, um ans Ende der Strecke zu kommen. Und wie bei einem echten Hindernis, gibt es Hindernisse während des Kurses zu bewältigen. Die vier Hindernisse sind an den folgenden Orten zu finden: (man muss das ernannte Segment treffen, um die Hürden zu übergeben)

- 1. Zaun Dreifach 13
- 2. Zaun Dreifach 17
- 3rd Zaun Triple 8
- 4. Zaun Triple 5

Der erste Spieler, der den Kurs absolviert und das Bullseye trifft, gewinnt das Rennen.

SHOVE A PENNY (G63)

Es werden nur die Nummern 15 bis 20 und das Bullseye verwendet. Singles sind 1 Punkt wert, Doppel sind 2 wert, und Triples sind 3 Punkte wert. Jeder Spieler muss für die Zahlen in der Reihenfolge mit dem Ziel 3 Punkte in jedem Segment zu treffen, um auf das nächste Feld zu werfen. Wenn ein Spieler mehr als 3 Punkte in einer beliebigen Zahl trifft, werden die überschüssigen Punkte dem nächsten Spieler zugerechnet. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15 - 20 und Bull) 3 Punkte erzielt hat, ist der Sieger.

NINE-DART CENTURY (G64)

Das Ziel dieses Spiels ist es, nach 3 Runden (9 Darts) 100 Punkte zu erreichen oder so nah wie möglich an die 100 Punkte zu kommen. Doppel und Dreifach zählen 2x und 3x ihren Wert. Über 100 Punkte wird als "Bust" gewertet und hat als Folge das Sie das Spiel verlieren. Wenn alle Spieler gehen über die 100 Punkte werfen gewinnt der Spieler der am nächsten an der 100 dran ist.

GRÜNE VS. ROT (G65)

(Nur 2 Spieler)

Dieses Spiel ist ein Rennen um die Scheibe, wo die Fähigkeit, Doppel- und Triple zu treffen, zum Sieg führt.

Electronische Dartscheibe

Spieler 1 ist "grün" und Spieler 2 ist "rot". Spieler 1 beginnt bei 1, zielt nur auf Doppel und Dreifach, die grün sind, spielt um die Scheibe im Uhrzeigersinn und endet beim Treffen des inneren und äußeren Bulls. Spieler 2 beginnt bei 20, schießt für rote Segmente, spielt um die Scheibe gegen den Uhrzeigersinn und endet beim Treffen des inneren und äußeren Bulls. Das Display zeigt an, was der Zielspieler in einer aktuellen Runde treffen muss. Ein Spieler hat 3 Chancen, Doppel und Trippel in einer Runde zu treffen. Wenn ein Spieler das Doppel und Trippel mit den ersten beiden Darts trifft, wird der dritte Dart nicht gezählt, auch wenn er das gegebene Ziel trifft. Zusätzlich werden die Punkte vom dritten Dart bei der Punktzahl vom Gegner abgezogen - also sei vorsichtig. Anmerkung: Maximal ein Doppel- und ein Dreifach der gleichen Zahl können in einer einzigen Runde erzielt werden. Wenn ein Spieler das gewünschte Ziel trifft, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Sieger.

CyberMatch-Funktion

Diese spannende Funktion ermöglicht es dem Einzelspieler, gegen den Computer auf einer von fünf verschiedenen Ebenen zu spielen! Nur 1 Spieler kann gegen den CyberMatch-Konkurrenten spielen. Die CyberMatch-Funktion fügt ein bestimmtes Niveau zu einer Routinen Trainings Einheit hinzu.

Um den CyberMatch-Gegner zu aktivieren:

1. Wähle das Spiel, das man spielen möchte
2. Drücken Sie die Taste CYBERMATCH

Wählen Sie die CyberMatch-Gegner-Skill-Ebene aus, indem Sie die CYBERMATCH-Taste kontinuierlich drücken (Sprachbefehl zeigt den Pegel an):

3. Drücken Sie START, um die Wiedergabe zu starten

Wenn das Spiel beginnt:

Der "menschliche" Spieler wirft zuerst. Nachdem 3 Darts geworfen wurden, gehen Sie zur Scheibe, um die Darts zu nehmen. Drücken Sie START, um zum nächsten Spieler zu wechseln (CyberMatch). Beobachten Sie wie die CyberMatch-Gegner-Dart-Scores auf dem Display registriert werden. Die Dartscheibe wird das Segment anzeigen, das der CyberMatch-Gegner im Active Score hat (die ATTEMPT-LED leuchtet). Dann zeigt das Active Score Display die Segmente, den der CyberMatch-Gegner tatsächlich erzielt hat (die RESULT-LED leuchtet).

Nachdem der CyberMatch-Gegner seine Runde vervollständigt hat, wird das Board automatisch zurückgesetzt für den "menschlichen" Spieler. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler gewinnt. Viel Glück!

Spiel Menu

G01	301	G34	ROUND THE CLOCKR 10 SINGLES
G02	401	G35	ROUND THE CLOCKR 15 SINGLES
G03	501	G36	ROUND THE CLOCKR 1 DOUBLES
G04	601	G37	ROUND THE CLOCKR 5 DOUBLES
G05	701	G38	ROUND THE CLOCKR 10 DOUBLES
G06	801	G39	ROUND THE CLOCKR 15 DOUBLES
G07	901	G40	ROUND THE CLOCKR 1 TRIPLES
G08	CRICKET	G41	ROUND THE CLOCKR 5 TRIPLES

G09	NO-SCORE CRICKET	G42	ROUND THE CLOCKR 10 TRIPLES
G10	SCRAM	G43	ROUND THE CLOCKR 15 TRIPLES
G11	CRUT THROAT CRICKET	G44	KILLER
G12	COUNT UP300	G45	DOUBLE DOWN
G13	COUNT UP400	G46	DOUBLE DOWN 41
G14	COUNT UP500	G47	ALL FIVER 51
G15	COUNT UP600	G48	ALL FIVER 61
G16	COUNT UP700	G49	ALL FIVER 71
G17	COUNT UP800	G50	ALL FIVER 81
G18	COUNT UP900	G51	ALL FIVER 91
G19	COUNT UP999	G52	SHANGHAI 1
G20	HI SCORE(3ROUNDS)	G53	SHANGHAI 5
G21	HI SCORE(4ROUNDS)	G54	SHANGHAI 10
G22	HI SCORE(5ROUNDS)	G55	SHANGHAI 15
G23	HI SCORE(6ROUNDS)	G56	GOLF 9 HOLES
G24	HI SCORE(7ROUNDS)	G57	GOLF 18 HOLES
G25	HI SCORE(8ROUNDS)	G58	FOOTBALL
G26	HI SCORE(9ROUNDS)	G59	BOWLING
G27	HI SCORE(10ROUNDS)	G60	BASEBALL 6 INNING
G28	HI SCORE(11ROUNDS)	G61	BASEBALL 9 INNING
G29	HI SCORE(12ROUNDS)	G62	STEEPLECHASE
G30	HI SCORE(13ROUNDS)	G63	SHOVE A PENNY
G31	HI SCORE(14ROUNDS)	G64	NINE DART CENTURY
G32	ROUND THE CLOCKR 1 SINGLES	G65	GREEN VS RED
G33	ROUND THE CLOCKR 5 SINGLES		

Elektronische Dartscheibe

Wichtige Notizen

Feststeckendes Segment

Gelegentlich wird ein geworfener Dart dazu führen, dass ein Segment innerhalb des Segmenttrennstoffs verkeilt wird. Wenn dies geschieht, wird das gesamte Spiel unterbrochen und die LCD-Anzeige zeigt die Segmentnummer an, die stecken geblieben ist.

Um das Segment zu befreien, entfernen Sie einfach den Dart oder die gebrochene Spitze aus dem Segment. Wenn das Problem dadurch nicht gelöst wird, versuchen Sie, das Segment hin und her zu schieben (wackeln), bis es locker ist. Das Spiel wird dann wieder dort angefangen, wo es aufgehört hat.

Gebrochene Spitzen

Von Zeit zu Zeit wird eine Spitze abbrechen und im Segment stecken bleiben. Versuchen Sie diese mit einer Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das heraussteckende Ende greifen und es aus dem Segment ziehen. Wenn dies nicht möglich ist, können Sie versuchen, die Spitze auf die Rückseite des Segments durchdrücken. Verwenden Sie einen Nagel, der kleiner ist als das Loch und drücken Sie die Spitze vorsichtig durch, bis es auf der anderen Seite durchfällt. Achten Sie darauf, dass Sie die Spitze nicht zu weit durchdrücken, damit die Schaltkreise hinter dem Segment nicht beschädigt werden.

Seien sie nicht beunruhigt wenn Spitzen brechen. Dies ist üblich wenn man Softtip Darts spielt. Es ist eine Packung Ersatz- Plastic Spitzen enthalten, die für eine längere Zeit halten sollten. Wenn Sie die Spitzen kaufen, vergewissern Sie sich, dass es die gleichen Spitzen sind, die bei dieser Dartscheibe dabei sind.

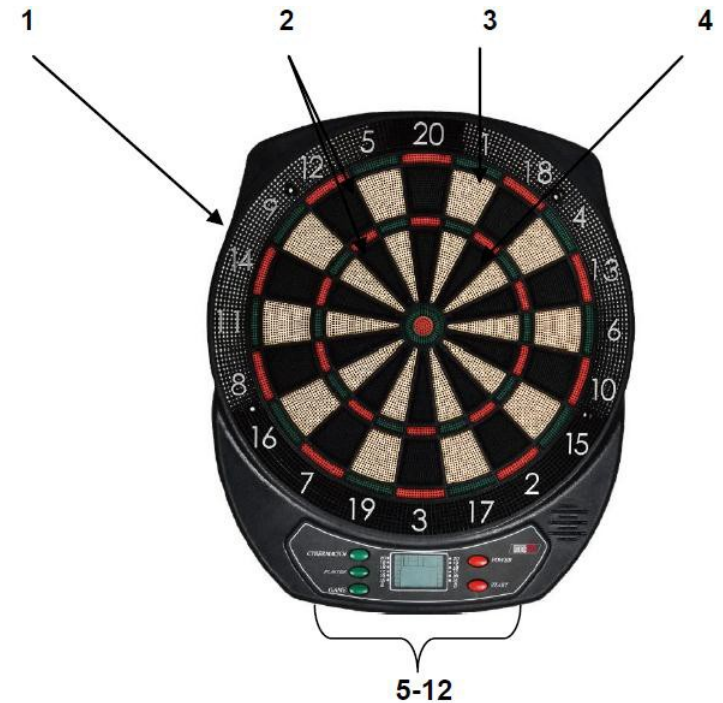
Darts

Es wird empfohlen, dass die Darts die auf dieser Scheibe geschmissen werden ein maximales Gewicht von 18 Gramm haben. Die Darts, die mit dieser Dartscheibe dabei sind wiegen 8 Gramm und verwenden Standard-Plastik Spitzen. Ersatz Spitzen sind bei den meisten Dartfachhändlern erhältlich. Suchen Sie nach Softtip Darts Zubehör für alle Ihre elektronischen Dart Bedürfnisse.

Reinigung Ihrer elektronischen Dartscheibe

Ihre elektronische Dartscheibe wird Ihnen viele Stunden Freude bereiten, wenn sie richtig gepflegt wird. Das regelmäßige Abstauben des Gehäuses wird mit einem feuchten Tuch empfohlen. Ein mildes Reinigungsmittel kann bei Bedarf verwendet werden. Die Verwendung von Schleifreinigern oder Reinigungsmitteln, die Ammoniak enthalten, kann Schäden verursachen und dürfen nicht verwendet werden. Vermeiden Sie es, Flüssigkeit auf das Zielgebiet (Scheibe) zu verschütten, da es zu dauerhaften Schäden führen kann und nicht von der Garantie abgedeckt ist.

Der Elektroabfall darf nicht mit anderen Hausmüll entfernt werden. Bitte Recycling nutzen, wenn Sie die Möglichkeit dafür haben. Informationsinformation über Recycling bei den örtlichen Behörden oder Unternehmen anfordern.



- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| 1. Fangring | 7. Spieler-Taste |
| 2. Einzelring | 8. Power Button |
| 3. Doppelring | 9. Starttaste |
| 4. Dreifachring | 10. Lautsprecher |
| 5. Cybermatch-Taste | 11. LCD |
| 6. Spielknopf | 12. Eingebaute Steckfassung |