



ART NO.:1153792

**Electronic Dartboard
Owner's Manual
And Game Instructions**





ENGLISH

Mounting with adapter

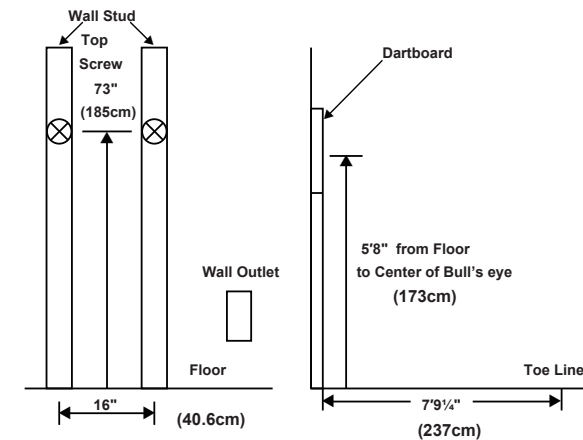
Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The “toe-line” should be 7'9 1/4" (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with an AC adapter, you could mount it close to an electronic outlet for convenience.

There are 2 ways to mount the dartboard.

Option one: The mounting holes on this dartboard set are about 16" (40.5 cm) apart so it can be mounted securely on wall studs in your home. Locate a wall stud and place a mark 80" (203 cm) from the floor. Measure 16" from your first mark (staying level with the first mark) and place the second mark on the wall, which should be over another wall stud (see diagram below). The center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground.

Insert 2 mounting screws in the center of the studs using the marks you made as guides. Be sure the screws are level to ensure an accurate playing surface. If not mounting into studs, be sure to use drywall anchors or other securing hardware appropriate to the wall you are using.

Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws (see diagram below). It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. **If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten 4 screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments).**



Dartboard Functions

POWER button—Press to turn on and off the dartboard.

START button—Press to start the game when all options have been selected.

GAME button—Press to page through the on-screen game menu and select game.

SELECT button—Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button.

PLAYER/PAGE 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.

DOUBLE/MISS button—This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the “01” games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The **MISS** feature is active during play of any game. Press button to register a “missed” dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

SOUND button—Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels).

iMATCH/RETURN button—This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the iMatch competitor at a time. The iMatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions. Press to activate iMatch feature where you can play against the computer and then press START. 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 the next player (iMatch). Watch as the iMatch opponent’s dart scores are registered on the display.

After the iMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the ‘human’ player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK! The **RETURN** feature is active during play of any game. Press button to return a dart score.

| | | |
|---------------------|--------------|--------------|
| iMatch Skill Levels | Level 1 (C1) | Professional |
| | Level 2 (C2) | Advanced |
| | Level 3 (C3) | Intermediate |
| | Level 4 (C4) | Novice |
| | Level 5 (C5) | Beginner |

Live Catching ring - If a dart hits live catching ring, the dartboard will score zero and counts a hit.

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed.
3. Press **DOUBLE** button (optional) to select starting and/or ending on Double or Master Out (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 ... 8). The default setting is 2 players. Or select iMATCH option by pressing iMATCH button.
5. Press **START/HOLD** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate “Remove Darts” 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. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player’s turn it is.

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. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.
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.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

GAME 1: 301

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

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

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player’s scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- Master Out - A double or triple is required to finish the game.

GAME 2: CRICKET (For 2 players only)

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

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers.



If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed.

NO-SCORE CRICKET

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

GAME 3: SCRAM (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.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET (For 2 players only)

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

GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)

This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes-with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit outer single and double segment is credited to player 1’s point total. For example, if player 2 throws an outer 20, a single bullseye, and an outer 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1’s point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

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

GAME 6: ADVANCED CRICKET (For 2 players only)

This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18,17,16,15 and bullseye) by using only triples and doubles! In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.

GAME 7: SHOOTER

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

Scoring is as follows: Single segment = 1 Point
Double segment = 2 Points
Triple segment = 3 Points

When the computer selects players to hit double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.

GAME8: BIG SIX

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

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing **SELECT** button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent’s target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the single 6 that player 1 missed-and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

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

GAME 9: OVERS

The object of this game is to simply score higher (“over”) than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score “over “their previous three-dart total, they will lose one life. When a player “equals” the previous three dart total, a life will also be lost. The screen on the right will light off once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 10: UNDERS

This game is the opposite of“Overs”. Players must score less (“Under”) than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the “START/HOLD” button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 11: COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

GAME 12: HIGH SCORE

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

GAME 13 ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

ROUND-THE-CLOCK 1 – Game starts at segment number 1

ROUND-THE-CLOCK 5 – Game starts at segment number 5

ROUND-THE-CLOCK 10 – Game starts at segment number 10

ROUND-THE-CLOCK 15 – Game starts at segment number 15

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

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

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Game starts at double segment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Game starts at double segment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Game starts at double segment 15

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

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Game starts at triple segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Game starts at triple segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Game starts at triple segment 15

GAME 14: KILLER

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

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents by hitting their segment number until all their “lives” are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only “Kill” opponents by scoring doubles in their number segment.

GAME 15: DOUBLE DOWN

Each player starts 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 screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

| | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | | |

Any Double
Any Triple

GAME 16: FORTY ONE

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

| | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | ↑ | | |

Any Double
Any Triple
“41”Round

GAME 17: ALL FIVES

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 screen will keep track of the point totals. Note: you can adjust number of 5 you need to get.

GAME 18: SHANGHAI

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

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

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

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

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

GAME 19: GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a

round of 9 through 18 “holes” with the lowest score possible. The Championship “course” consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

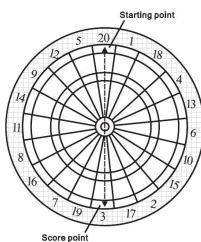
The segments 1 through 18 are used with each number representing a “hole.” You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it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

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

GAME 20: FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player’s “playing field.” This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to “score” is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The “field” is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20(Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20(Triangle) ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.



GAME 21: BASEBALL

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

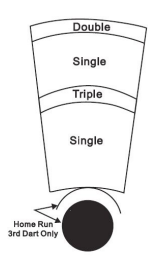
Segment Result

Singles segments “Single” - One base

Doubles segment “Double” - Two bases

Triples segment “Triple” - Three bases

Bullseye “Home Run” (*can only be attempted on third dart of each round*)



The object of the game is to score as many points as possible each inning. The player with the highest point at the end of the game is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for BASEBALL include 6 rounds and 9 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of round it takes to win the game.

GAME 22: STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The

track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places: (Hit the appointed segment to pass the hurdles)

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1st fence | Triple 13 | 2nd fence | Triple 17 |
| 3rd fence | Triple 8 | 4th fence | Triple 5 |

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

GAME 23: ELIMINATION

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

GAME 24: HORSESHOES

This 2 -player game uses only the 20 and 3 segments to represent the two horseshoe pits. Player 1 will shoot at the 20 segment and Player 2 will shoot at the 3 segment. Scoring is cumulated per round. First player to score 15 points is the winner.

Scoring is as follows:

TRIPLE RING = Ringer 3 points

INNER SINGLE SEGMENT (Triangle) = 1 point

DOUBLE RING= Leaner 2 points

OUTER SINGLE SEGMENT (Rectangle) = 0 point

Scores will only count for the player or team with the most points in that round. For example, if player 1 scores 3 points and player 2 scores 1 point, only player 1 will awarded 3 points for that round. Rounds continue until 15 points are scored. Note: you can adjust the end-game point total.

GAME 25: WARFARE

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

Player 1 is the “TOP” army and shoots darts at the bottom sections of the board. Player 1 needs to hit bottom segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8) Player 2 is the “BOTTOM” army and shoots for the top section of the dartboard Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13)

Adjustable difficulty settings are as follows:

BATTLEGROUND DOUBLES:

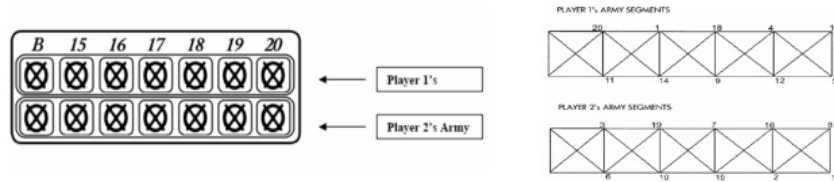
· Players shoot for double segments only to eliminate opponent’s armies

BATTLEGROUND TRIPLES:

· Players shoot for triple segments only to eliminate opponent’s armies

BATTLEGROUND with GENERALS

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



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

GAME 26: ADVANCED WARFARE

The rules are the same as standard Battleground except now there are land mines on the battlefield!

Players must be careful to avoid the land mines located in the Triple and Double rings of opponents segment numbers.

Any player that hits a double or triple ring on the opposing teams' battlefield will lose an army of his or her own. For example, if player 1 mistakenly hit the triple ring of the "6" segment, they would lose their own army at the "11" segment.

GAME 27: PAINTBALL

This game is similar to "Battleground" except there is an alternative way to win the battle other than just hitting the opposing teams' armies segments. As in the real game of paintball, players can also capture the opposing team's flag! To capture the flag, the double bullseye must be hit 3 times to capture the opposing teams' flag! Single bullseye will not count towards the 3 needed to capture the flag. Double bullseyes do not have to be scored in the same round and will be tallied during the game. First player to either capture the flag or eliminate the opposing army is the winner.

Adjustable Difficulty Settings

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

Important Notes

Stuck Segment:

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all games will be suspended and the 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:

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. 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. We included a pack of replacement tips which 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 use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products

Cleaning the 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.



- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. Player Indicator | 7. Function Buttons |
| 2. Scoring Displays | 8. Built-in Speakers |
| 3. Double In/Out | 9. Live Catch Ring |
| 4. Master Out indicators | 10. Doubles segments |
| 5. Start/Hold Button | 11. Singles segments |
| 6. Adapter Jack(on side) | 12. Triples segments |

NORWEGIAN

Montering med adapter

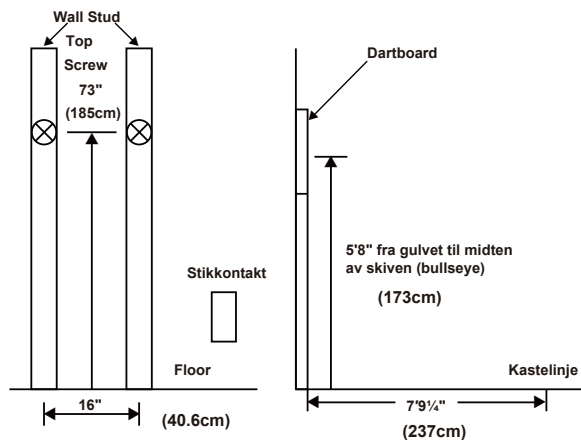
Velg et sted å henge dartsdiven som har rundt 10 fot (3 meter) med åpent område foran brettet. Kastelinjen bør være 2,37 meter (7'9 1/4") unna dartbrettet. Siden denne dartsdiven strømforsynes med en AC-adapter, bør det monteres i nærheten av en stikkontakt.

Du kan montere dartsdiven på to måter.

Alternativ 1: Monteringshullene på denne dartsdiven er rundt 16" (40,5 cm) fra hverandre, slik at den enkelt kan monteres på stendere i husvegger som har denne avstanden mellom stenderne. Finn en stender og sett et merke 80" (203 cm) over gulvet. Mål 16" fra det første merket (hold samme høyde som det første merket) og sett de andre merkene på veggen, som bør være på en annen stender (se illustrasjonen nedenfor). Midten av dartsdiven (bullseye) bør være 1,73 meter (5'8") over gulvet.

Sett to monteringsskrueer midt i stenderne ved hjelp av merkene du lagde. Pass på at skrueene er i vater for at dartsdiven skal henge riktig. Hvis du ikke skrur i stenderne, må du passe på å bruke gipsanker eller en annen festeanordning som passer til veggen.

Monter dartsdiven på veggen ved å innrette opphengingshullene på baksiden med skrueene (se illustrasjon nedenfor). Det kan hende at du må justere skrueene slik at brettet sitter tett inntil veggen. Hvis du vil montere dartsdiven enda tryggere mot veggen, kan du feste 4 skrueer i hullene utenfor poengfeltene.



Dartsdivens funksjoner

POWER-knapp – Trykk for å slå dartsdiven på og av.

START-knapp – Trykk for å starte spillet når du har valgt alle ønskede alternativer. **GAME**-knapp – Trykk for å bla gjennom spillmenyen på skjermen og velge ønsket spill.

SELECT-knapp – Trykk for å velge ulike vanskelighetsgrader for spill. Mange av spillene har flere alternativer vanskelighetsgrader som man kan få tilgang til ved å trykke på denne knappen.

PLAYER/PAGE-knapp – Trykk på denne knappen i begynnelsen av hver runde for å velge hvor mange spillere som skal være med. I tillegg kan du bruke denne knappen til å velge om andre spilleres poengsummer skal vises på skjermen.

DOUBLE/MISS-knapp – Denne knappen brukes til å aktivere alternativene Double In/Double Out og Master Out for "01"-spillene. Denne funksjonen er kun aktiv når du velger spill 301, 401 osv. Merk: Ikke alle modeller har Master Out-alternativet. **MISS**-funksjonen er aktiv i alle spill. Trykk på knappen for å registrere et bomkast. Spillere kan trykke på denne knappen når dartpilen lander utenfor skiven, slik at datamaskinen får registrert en kastet pil.

SOUND-knapp – Trykk på denne for å justere lydnivået fra 0 til 7 (8 nivåer).

iMATCH/RETURN-knapp – Ved å trykke på denne knappen kan én spiller spille mot datamaskinen på en av fem ulike vanskelighetsgrader! Kun 1 spiller av gangen kan spille mot iMatch-motstanderen. iMatch-funksjonen tilfører et konkurranselement til øvingsøktene dine. Trykk for å aktivere iMatch-funksjonen som lar deg spille mot datamaskinen, og trykk deretter på **START**. Når spillet begynner, kaster du først. Når 3 piler er kastet, går du til skiven og tar pilene ut, så trykker du **START** for å gå videre til neste spiller (iMatch). Nå ser du at iMatch-motstanderens poeng registreres på skjermen.

Når iMatch-motstanderens runde er fullført, blir skiven automatisk tilbakestilt til din tur. Spillet fortsetter til en av spillerne har vunnet. **LYKKE TIL!** **RETURN**-funksjonen er aktiv i alle spill. Trykk på knappen for å returnere en dart-poengsum.

iMatch-vanskelighetsgrader:

Nivå 1 (C1) – Professional

Nivå 2 (C2) – Advanced

Nivå 3 (C3) – Intermediate

Nivå 4 (C4) – Novice

Nivå 5 (C5) – Beginner

Ytre registreringsring – Hvis en pil treffer registreringsringen, teller skiven det som null poeng og registrerer det som et kast.

Bruke den elektroniske dartsdiven

- Trykk på **POWER**-knappen for å aktivere dartsdiven. En kort musikkintro spilles av idet displayet gjennomfører oppstartstesten.
- Trykk på **GAME**-knappene til ønsket spill vises (se spilloversikten på side 16).
- 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.
- 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.

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, brekker 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.

6. I stedet for batterier kan en Halex-godkjent AC-adapter (ekstrautstyr) benyttes. Bruk bare en original Halex AC-adapter (tilgjengelig direkte fra Halex) til denne dartsreven. 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.
7. Ta ut batteriene når dartsreven ikke brukes, eller når den brukes med A/C-adapteren. Dette forlenger levetiden til batteriene.
8. Ikke søl væske på dartsreven. Ikke rengjør skiven med spray eller med rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk eller andre sterke kjemikalier, fordi disse kan forårsake skade.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

SPILL 1: 301

Dette 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 går 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). Trykk på "DOUBLE"-knappen for å endre denne innstillingen. Indikatoren viser gjeldende innstilling: Merk: Du kan justere totalpoengsummen til dette spillet.

- 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.
- Master Out – Man må ha en dobbel eller trippel for å avslutte spillet.

SPILL 2: CRICKET (Kun for 2 spillere)

Cricket er et strategisk spill for både erfarne og nye darts spillere. 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

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.

NO-SCORE CRICKET

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).

SPILL 3: SCRAM (Kun for 2 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.

SPILL 4: CUT-THROAT CRICKET (Kun for 2 spillere)

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!

SPILL 5: ENGLISH CRICKET (Kun for 2 spillere)

Dette spillet er en variant av Cricket som krever presis kasting. Spillet består av to runder. Spillerne har ulike mål i hver runde. I første runde skal spiller 2 kaste bullseye, og må klare det 9 ganger for å fullføre runde 1. Dobbelt bullseye (det røde feltet helt i midten) teller som 2 treff. Alle kast som treffer ytre enkeltfelt og dobbeltfelt gir poeng til spiller 1. Eksempel: Hvis spiller 2 kaster en ytre 20, en enkel bullseye og en ytre 7 på sin tur, vil spiller 2 få én bullseye trukket fra de 9 som trengs, og 27 poeng tildeles spiller 1. Dette krever altså at spiller 2 kaster svært presist!

I mellomtiden prøver spiller 1 å få så mange poeng som mulig i første runde. Dobbelt- og trippelfelt 2x og 3x gir sine poengverdier. Men for å få poeng må spiller 1 få over 40 poeng i hver tur (3 kast) for å få poeng mot spiller 2. Kun poengene over 40 telles med til totalsummen. Spiller 1 må også kaste svært presist og unngå å treffe bullseye i første runde, for alle kastene hvor spiller 1 treffer bullseye, blir trukket fra de 9 som spiller 2 må treffe. Når spiller 2 når målet om 9 bullseye, bytter de to spillerne roller for runde to.

SPILL 6: ADVANCED CRICKET (Kun for 2 spillere)

Denne vanskeligere varianten av cricket er utviklet for viderekomne spillere. Spillere må krysse av feltene (20, 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye) med kun trippel og dobbelt! I dette utfordrende spillet regnes dobbeltfeltet som 1x tallverdien, og trippelfeltet som 2x tallverdien. Bullseye gir samme poeng som i vanlig cricket. Første spilleren som krysser av tallene med flest poeng er vinneren.

SPILL 7: SHOOTER

Dette utfordrende spillet krever at spilleren samler pilene i ett felt for hver runde. Datamaskinen velger et tilfeldig felt som spillerne må forsøke å treffe for hver runde, og feltet indikeres med et blinkende tall på skjermen.

Poeng tildeles som følger:

Enkeltfelt = 1 poeng,
dobbeltfelt = 2 poeng,
trippelfelt = 3 poeng

Når datamaskinen velger spillere som skal treffe dobbelt bullseye, gir ytre bullseye 2 poeng og indre bullseye 4 poeng. Spilleren med flest poeng i slutten av rundene er vinneren. Merk: Du kan justere antallet runder.

SPILL 8: BIG SIX

Dette spillet lar spillerne utfordre motstanderne sine til å treffe felter som de velger. Men i likhet med det populære basketballspillet "HORSE", må spillerne først gjøre seg fortjent til å velge felt for motstanderen ved å treffe dette feltet selv først.

Enkeltfelt 6 er det første målet som skal treffes når spillet begynner. Før man starter må spillerne bli enige om hvor mange liv som skal brukes, og velge dette med SELECT-knappen. På de tre kastene må spiller 1 treffe 6 for å ikke miste et liv. Etter at det aktuelle feltet blir truffet, kastes neste pil for å avgjøre hva som er motstanderens målfelt. Hvis spiller 1 ikke klarer å treffe målet med 3 piler, mister de et liv og muligheten til å velge et målfelt for spiller 2. Da vil spiller 2 prøve å treffe enkelt 6, feltet som spiller 1 ikke klarte å treffe – og hvis spiller 2 treffer feltet, får spilleren kaste på skiven for å velge målfelt for neste runde. Enkelt-, dobbelt- og trippelfelt er separate målfelt for dette spillet.

Målet med spillet er å tvinge motstanderen til å miste liv ved å velge vanskelige målfelt for dem, som dobbelt bullseye eller trippel 20. Den siste spilleren som har liv igjen, vinner. Merk: Du kan justere antallet liv.

SPILL 9: OVERS

Målet med dette spillet er ganske enkelt å score høyere enn ("over") ditt forrige sett med tre piler. Før spillet begynner kan spillerne velge antall liv med SELECT-knappen. Når en spiller ikke klarer å score "over" sin forrige poengsum for et sett med tre piler, mister de et liv. Lik poengsum som forrige sett med tre piler vil også koste et liv, man må score høyere. Skjermen til høyre slukker lys for hvert liv som mistes. Den siste spilleren som har liv igjen, vinner. Merk: Du kan justere antallet liv.

SPILL 10: UNDERS

Dette spillet er som "Overs", bare omvendt. Spillerne må score mindre enn ("under") sitt forrige sett med tre piler. Spillet begynner med 180 (høyeste mulige poengsum), og når en spiller kaster og får høyere score enn sitt forrige sett med tre piler, mister de et liv. Hver pil som treffer utenfor poengområdet, inkludert piler som spretter ut, blir straffet med 60 poeng. Dette blir lagt til i slutten av hver runde når "START/HOLD" trykkes inn. Den siste spilleren som har liv igjen, vinner. Merk: Du kan justere antallet liv.

SPILL 11: COUNT-UP

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.

SPILL 12: HIGH SCORE

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.

SPILL 13 ROUND-THE-CLOCK

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 – Spillet starter ved felt nummer 5
ROUND-THE-CLOCK 10 – Spillet starter ved felt nummer 10
ROUND-THE-CLOCK 15 – Spillet starter ved felt nummer 15

Fordi poengberegning ikke er aktuelt i dette spillet, teller doble og triple ringer som enkeltnumre. For dem som ønsker en virkelig utfordring, har vi lagt til ekstra vanskelighetsnivåer i dette spillet:

ROUND-THE-CLOCK Double – Spilleren må få en dobbel i hvert spillefelt i rekkefølgen fra 1 til og med 20.
ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spillet starter ved dobbelt felt nummer 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Spillet starter ved dobbelt felt nummer 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Spillet starter ved dobbelt spillefelt nummer 15
ROUND-THE-CLOCK Triple – Spilleren må få en trippel i hvert felt i rekkefølgen fra 1 til og med 20.
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Spillet starter ved trippelt felt nummer 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Spillet starter ved trippelt felt nummer 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Spillet starter ved trippelt felt nummer 15

SPILL 14: KILLER

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.

| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | | |

En hvilken som helst dobbel

En hvilken som helst trippel

SPILL 16: FORTY ONE

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!

| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | ↑ | | |

En hvilken som helst dobbel

En hvilken som helst trippel

"41"-runde

SPILL 17: ALL FIVES

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 ($5 \times 5 = 25$).

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.

SPILL 18: SHANGHAI

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 1 – Spillet starter med spillefelt 1

SHANGHAI 5 – Spillet starter med spillefelt 5

SHANGHAI 10 – Spillet starter med spillefelt 10

SHANGHAI 15 – Spillet starter med spillefelt 15

I tillegg er Super Shanghai vanskeligere. Spillet er bare 7 runder. Denne regelen ligner på det som er beskrevet ovenfor, bortsett fra at man må treffe spesifikke mål for hvert sett med 3 piler, ellers blir poengsummen null.

- SUPER SHANGHAI 1 – Spillet startes med felt 1 og avsluttes med felt 7. Spesifikke mål er 3 og 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Spillet startes med felt 5 og avsluttes med felt 11. Spesifikke mål er 7 og 9.
- SUPER SHANGHAI 10 – Spillet startes med felt 10 og avsluttes med felt 16. Spesifikke mål er 12 og 14.
- SUPER SHANGHAI 15 – Spillet startes med felt 15 og avsluttes med felt 25. Spesifikke mål er 17 og 19.

SPILL 19: GOLF

Dette er dartsversjonen av golf (men du trenger ikke koller 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 – så lytt 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.

SPILL 20: FOOTBALL

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.

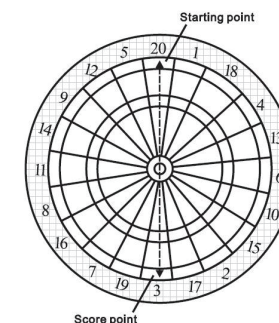
Hvis du for eksempel velger spillefelt 20, begynner du med dobbel 20 (ytterring) og fortsetter hele veien til dobbel 3. "Banen" består av 11 enkeltspillefelt og må treffes i riktig rekkefølge. Dette betyr altså at du må kaste pilene i de følgende spillefeltene i denne rekkefølgen:

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.

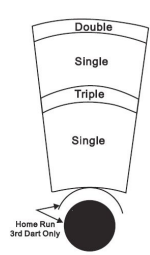


SPILL 21: BASEBALL

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.

Justerbar vanskelighetsgrad for BASEBALL inkluderer 6 og 9 runder. Hvert alternativ spilles akkurat som beskrevet ovenfor, bortsett fra antallet runder som kreves for å vinne et spill.

SPILL 22: STEEPLECHASE

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.

SPILL 23: ELIMINATION

Målet med spillet er å "eliminere" motstanderne dine. Reglene er svært enkle. Hver spiller må score høyere sum for et sett med 3 piler enn motstanderen gjorde for dem. Hver spiller starter med 3 liv. Hvis spilleren ikke klarer å score høyere sum enn forrige motstanders score, mister de et liv. Man mister også liv for lik poengsum. Den siste spilleren som har liv igjen, vinner. Merk: Du kan justere antallet liv.

SPILL 24: HORSESHOES

Dette spillet for 2 spillere bruker kun feltene for 20 og 3 som målfelt. Spiller 1 prøver å treffe felt 20, og spiller 2 prøver å treffe felt 3. Poengene legges sammen for hver runde. Første spilleren som når 15 poeng er vinneren.

Poeng tildeles som følger:

TRIPPELFELT = 3 poeng

INDRE ENKELTFELT (trekant) = 1 poeng

DOBBELTRING = 2 poeng

YTRE ENKELTFELT (rektangel) = 0 poeng

Poeng gis kun til spilleren eller laget som har fått flest poeng for hver runde. Eksempel: Hvis spiller 1 scorer 3 poeng og spiller 2 scorer 1 poeng, vil kun spiller 1 få 3 poeng for den runden. Rundene fortsetter til en spiller har fått 15 poeng. Merk: Du kan justere målsummen.

SPILL 25: WARFARE

I dette spillet for 2 spillere er darts skiven en slagmark som er delt inn i to halvdel. Spilleren som først treffer alle feltene til motstanderen (som skal representere troppene deres), vinner. Feltene trenger ikke å bli truffet i rekkefølge.

Spiller 1 er den øverste hæren ("TOP") og skal kaste piler på den nederste halvdel av skiven. Spiller 1 må treffe de nederste feltene (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 og 8). Spiller 2 er den nederste hæren ("BOTTOM") og skal treffe den øverste halvdel av skiven.

Spiller 2 må treffe de øverste feltene (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 og 13).

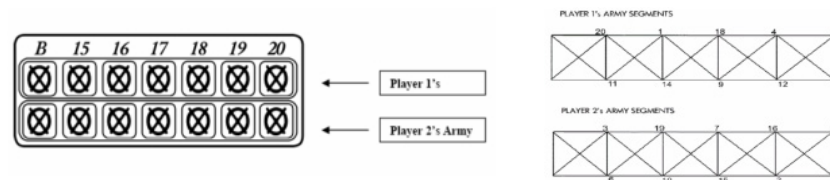
Du justerer vanskelighetsgraden slik: BATTLEGROUND DOUBLES:

• Spillere skal kun treffe dobbeltfeltene for å eliminere hæren til motstanderen

BATTLEGROUND TRIPLES:

• Spillere skal kun treffe trippelfeltene for å eliminere motstanderen slagmark med generaler.

Denne varianten har et ytterligere mål som må nås. Spillerne må fange "generalen" etter at alle feltene (troppene) har blitt truffet for å vinne spillet. Et bulls-eye-treff fanger generalen. Treff i bulls-eye teller ikke hvis ikke alle de andre feltene er truffet først.



Poengsummen som vises øverst på skjermen representerer troppene til spiller 1. Troppfeltene til spiller 2 er i den andre raden. Hver gang et felt blir truffet, slukkes lyset for det feltet. Følg poengkartet på neste side for å holde oversikt over hvilke felt du må treffe for å vinne.

SPILL 26: ADVANCED WARFARE

Reglene er samme som standard Battleground, bortsett fra at det nå er landminer på slagmarken!

Spillere må sørge for å unngå landminene i dobbel- og trippelfeltene på motstanderens side.

Hvis en spiller treffer et dobbelt- eller trippelfelt på motstanderens del av slagmarken, mister spilleren en av sine egne tropper. Eksempel: Hvis spiller 1 er uheldig og treffer trippelfeltet for 6, vil denne spilleren miste sin egen tropp på 11-feltet.

SPILL 27: PAINTBALL

Dette spillet ligner på "Battleground", bortsett fra at det finnes en alternativ måte å vinne på, i tillegg til å treffe motstanderens troppfelt. Akkurat som i paintball, kan spillerne fange motstanderens flagg for å vinne. Man fanger motstanderens flagg ved å treffe dobbel bulls-eye 3 ganger! Enkel bulls-eye teller ikke som en av de 3 som trengs for å fange flagget. Man trenger ikke å treffe tre dobbel bulls-eye i samme runde, de telles opp over hele spillet. Den første spilleren som enten fanger flagget eller eliminerer motstanderens tropp er vinneren.

Justere vanskelighetsgraden

Paintball Doubles – Spillerne må enten treffe 3 dobbel bulls-eye for å fange flagget, eller treffe dobbeltfelt for å eliminere tropper.

Paintball Triples – Spillerne må enten treffe 3 dobbel bulls-eye for å fange flagget, eller treffe trippelfelt for å eliminere tropper.

Viktige merknader Bruke 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 bretter. 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 dartsdiven.

Piler

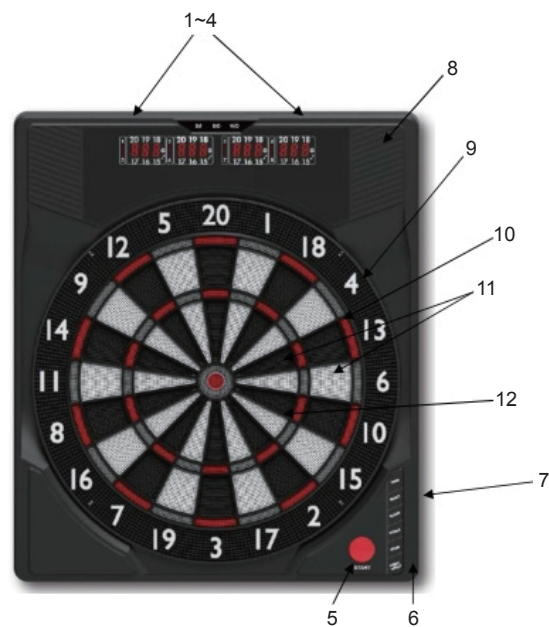
Du anbefales å ikke bruke piler over 18 gram med denne dartsdiven. Pilene som følger med denne dartsdiven, er 8 gram og brukes med myke standardtupper. Ekstra tupper fås hos de fleste forhandlere av dartsprodukter. Se etter dartstilbehør fra Halex når du skal kjøpe tilbehør til det elektroniske dartspillet ditt.

Rengjøre den elektroniske dartsdiven

Den elektroniske Halex-dartsdiven 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 målområdet. 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. Spillerindikator
2. Poengvisning
3. Dobbel inn/ut
4. Master Out-indikatorer
5. Start/Hold-knapp
6. Strømkontakt (på siden)
7. Funksjonsknapper
8. Innebygde høyttalere
9. Ytre registreringsring
10. Dobbeltefelter
11. Enkeltfelter
12. Trippelfelter



DANISH

Montering med adapter

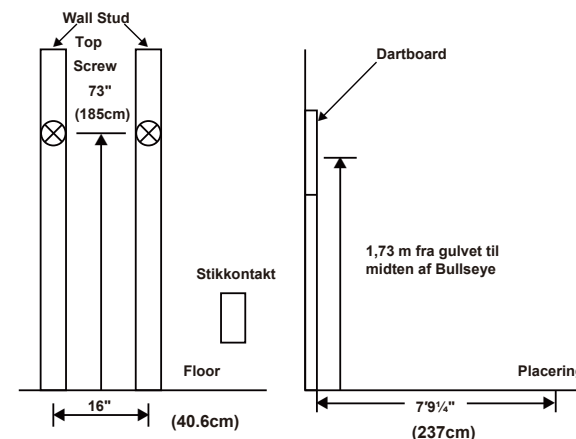
Vælg et sted til ophængning af dartsdiven, hvor der er ca. 3 m fri plads foran skiven. Spillernes placering bør være ca. 2,35 m fra dartsdivens forside. Da denne dartsdive strømforsynes med en AC-adapter, kan du for at gøre det nemt montere skiven tæt på en stikkontakt.

Dartsdiven kan monteres på 2 måder.

Mulighed 1: Monteringshullerne på denne dartsdive har en afstand på ca. 40,5 cm, så den kan monteres forsvarligt på en vægstolpe i dit hjem. Find en vægstolpe, og sæt et mærke 203 cm fra gulvet. Mål 40,5 cm fra dit første mærke (det skal være i vater med det første mærke), og lav det andet mærke på væggen, det bør være over en anden vægstolpe (se tegning herunder). Midten af Bullseye skal være 1,73 m fra gulvet.

Sæt 2 monteringskruer i midten af stolpen, og brug de mærker, du lavede, til at styre efter. Sørg for, at skruerne er i vater for at sikre en præcis spilleoverflade. Hvis du ikke monterer i stolper, så sørg for at rawlplugs eller anden hardware, der passer til den væg, du anvender.

Monter dartsdiven på væggen ved at afpasse ophængningshullerne på bagsiden med skruerne (se tegning herunder). Det er måske nødvendigt at justere skruerne, indtil skiven sidder stramt ind til væggen. Hvis du vil fastgøre dartsdiven endnu mere sikkert til væggen, kan du fastgøre 4 skruer gennem de huller, der findes i "Catch Ring-området" (området uden for scoringssegmenterne).



Dartsdivens funktioner

POWER-knap – Tryk for at tænde og slukke for dartsdiven.

START-knap – Tryk for at starte spillet, når alle muligheder er valgt. **GAME-knap** – Tryk for at rulle gennem spillets skærmmenu og vælg spil.

SELECT-knap – Tryk for at vælge forskellige sværhedsgrader for spil. Mange spil indeholder flere sværhedsgrader, som der er adgang til ved at trykke på denne knap.

PLAYER/PAGE-knap – Denne knap anvendes ved begyndelsen af hvert spil til at vælge antallet af spillere, der skal deltage i spillet. Med denne knap kan spillerne endvidere se scoringer fra andre spillere, der ikke er aktive.

på displayet.

DOUBLE/MISS-knap – Denne knap anvendes til at aktivere muligheden Double In/Double Out og Master Out i "01"-spillene. Denne funktion er kun aktiv ved valg af spillene 301, 401 mv. Bemærk: Ikke alle modeller indeholder muligheden Master Out. Funktionen MISS er aktiv i alle spil. Tryk på knappen for at registrere en "manglende" dartpil. Spilleren kan trykke, når dartpilen lander uden for målområdet, så computeren registrerer en kastet dartpil.

SOUND-knap – Lydstyrken kan justeres fra niveau 0 til 7 (8 niveauer).

iMATCH/RETURN-knap – Med denne spændende funktion kan en enkelt spiller kæmpe mod computeren med en af fem forskellige sværhedsgrader! Kun én spiller kan konkurrere mod iMatch-modstanderen ad gangen. Funktionen iMatch føjer en ekstra grad af konkurrence til normal rutinetræning. Tryk for at aktivere funktionen iMatch, hvor du kan spille mod computeren, og tryk derefter på START. Når spillet begynder: Den "menneskelige" spiller kaster først. Når der er kastet 3 dartpile, skal du gå til skiven, fjerne dartpilene og trykke på START for at skifte til næste spiller (iMatch). Hold øje med, at iMatch-modstanderens dartscore registreres på displayet.

Når iMatch-modstanderen har afsluttet sin runde, nulstilles skiven automatisk til den "menneskelige" spiller. Spillet fortsætter, indtil der er fundet en vinder. HELD OG LYKKE! Funktionen RETURN er aktiv under alle spil. Tryk på knappen for at vende tilbage til en dartscore.

iMatch-sværhedsgrader, Niveau 1 (C1) Professionel

Niveau 2 (C2) Avanceret
Niveau 3 (C3) Gennemsnitlig
Niveau 4 (C4) Novice
Niveau 5 (C5) Begynder

Live Catching-ring – Hvis en dartpil rammer Live Catching-ringen, scorer darts skiven nul og tæller en træffer.

Betjening af den elektroniske dartskeive

- Tryk på knappen POWER (TÆND/SLUK) for at aktivere darts skiven. Der afspilles en kort musikindledning, mens displayet udfører en selvtest.
- Tryk på knapperne GAME (SPIL), indtil det ønskede spil vises (se spiloversigt på 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.

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 vekselsstrømsadapteren (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.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

SPIL 1: 301

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).

Du skal blot trykke på knappen "DOUBLE" for at ændre denne indstilling. Indikatorerne viser din aktuelle indstilling: Bemærk: Du kan justere den samlede scoring for dette spil.

- 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 lave 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.
- Master Out – Der kræves en Double eller Triple for at afslutte spillet. Master Out - A double or triple is required to finish the game.

SPIL 2: CRICKET (Kun for 2 spillere)

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 spilleres 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.

CRICKET UDEN POINT 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).

SPIL 3: SCRAM (Kun for 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.

SPIL 4: CUT-THROAT CRICKET (Kun for 2 spillere)

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!

SPIL 5: ENGLISH CRICKET (kun for 2 spillere)

Dette spil er en anden variation af cricket, der kræver præcision, når dartpilen kastes. Spillet består af to runder. Spillerne har forskellige mål i hver runde. I den første runde forsøger spiller 2 at kaste Bullseyes – med målsætningen om at skulle bruge 9 for at afslutte runde 1. Double Bull (rød midte) tæller som 2 scoringer. Alle kast, der rammer Outer Single- og Double-segmenter, krediteres spiller 1's pointantal. Eksempel: Hvis spiller 2 kaster en Outer 20, et enkelt Bullseye, og en Outer 7 under sin tur, får spiller 2 ét Bullseye trukket fra de nødvendige 9, og 27 point bliver krediteret spiller 1's pointantal. Spiller 2 skal udvise nøjagtighed, når han/hun kaster efter Bullseye!

I mellemtiden forsøger spiller 1 at score så mange point som muligt i sin første runde. Doubles og Triples tæller 2 x og 3 x deres respektive værdier. Men for at score point skal spiller

1 score over 40 point i hver omgang (3 kast) for at samle point mod spiller 2. Kun point over 40 medregnes i den samlede scoring. Spiller 1 skal også udvise præcision, når dartpilen kastes og undgå at ramme nogen Bullseyes i denne første runde, fordi alle træffere, der scores af spiller 1 i Bullseye-området, bliver trukket fra spiller 2's nødvendige total på 9 Bullseyes. Når spiller 2 når målet med at få 9 Bullseyes, ombyttes rollerne i runde to.

SPIL 6: ADVANCED CRICKET (kun for 2 spillere)

Denne svære udgave af cricket blev udviklet til den avancerede spiller. Spillere skal afslutte segmenterne (20, 19, 18, 17, 16, 15 og Bullseye) ved kun at bruge Triples og Doubles! I dette udfordrende spil tæller Double-segmenter som 1 x segmentet, og Triple-segmenter tæller som 2 x segmentet. Bullseye-scoring er det samme som i standardcricket. Den første spiller, der afslutter alle segmenterne med de fleste point, er vinderen.

SPIL 7: SHOOTER

Dette udfordrende spil tester spillerens evne til at "samle" dartpile i et segment i hver spillerunde. Computeren vælger tilfældigt det segment, spillerne skal skyde for at starte hver runde – det indikeres med et blinkende tal i displayet.

Scoring er som følger:

Single-segment = 1 point Double-segment = 2 point Triple-segment = 3 point

Når computeren vælger spillere, der skal ramme Double Bullseye, scorer Outer Bull 2 point, og Inner Bull scorer 4 point. Spilleren med de fleste point ved slutningen af runderne er vinderen. Bemærk: Du kan justere antallet af runder.

SPIL 8: BIG SIX

Med dette spil kan spillere udfordre hinanden i at ramme mål efter deres valg. Det minder om det populære basketballspil "HORSE", men spillere skal optjene chancen for at vælge det næste mål til deres modstander ved først at ramme det aktuelle mål.

Single 6 er det første mål, der skal rammes, når spillet begynder. Inden spillet starter, skal spillere ved at trykke på knappen SELECT aftale, hvor mange liv der skal anvendes. I løbet af tre kast skal spiller 1 ramme en 6'er for at "redde" sit liv. Når det aktuelle mål er ramt, afgør den næste dartpil, der kastes, modstanderens mål. Hvis spiller 1 ikke kan ramme det aktuelle mål med 3 dartpile, mister han/hun et liv og chancen for at bestemme det næste mål for spiller 2. Spiller 2 skyder efter den Single 6, som mislykkedes for spiller 1 – og hvis han/hun rammer, kan han/hun kaste efter et segment til den næste runde. Singles, Doubles og Triples er alle separate mål i dette spil.

Formålet med spillet er at tvinge din modstander til at miste liv ved at vælge svære mål, som din modstander skal ramme, som f.eks. "Double Bullseye" eller "Triple 20". Den sidste spiller, der har et liv tilbage, er vinderen. Bemærk: Du kan justere antallet af liv.

SPIL 9: OVERS

Målet med dette spil er blot at score højere ("Over") end dine egne tre seneste dartpiles samlede scoring. Inden spillet starter, vælger spillerne ved at trykke på knappen SELECT det antal liv, der skal anvendes. Når en spiller ikke har held til at score "Over" hans/hendes seneste total for tre dartpile, mister han/hun et liv. Når en spiller "får det samme" som den seneste total for tre dartpile, mistes også et liv. Skærmen til højre blinker én gang for hvert liv, der er mistet. Den sidste spiller, der har et liv tilbage, er vinderen. Bemærk: Du kan justere antallet af liv.

SPIL 10: UNDERS

Dette spil er det modsatte af "Overs". Spillere skal score mindre ("Under") end deres seneste total for tre

dartpile. Spillet starter med 180 (højest mulige total). Når spilleren skyder højere end hans/hendes tidligere total for tre dartpile, mister han/hun et liv. Når en spiller med en dartpil rammer uden for scoringsområdet, inklusive Bounce Outs, får han/hun som straf lagt 60 point til sin scoring. Disse bliver tilføjet i slutningen af runden, når du trykker på knappen "START/HOLD". Den sidste spiller, der har et liv tilbage, er vinderen. Bemærk: Du kan justere antallet af liv.

SPIL 11: COUNT-UP

Målet med dette spil er at være den første spiller, der når en forudafalt 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.

SPIL12: HIGH SCORE

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.

SPIL 13 ROUND-THE-CLOCK

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 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 1 – Spil starter ved segment nr. 1

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

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

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

Da dette spil ikke anvender pointscoring, 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 - Spilleren skal score en Double i hvert segment fra 1 til 20 i rækkefølge.

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

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

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

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

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

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

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

SPIL 14: KILLER

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.

SPIL 15: DOUBLE DOWN

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.

| | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
| player 2 | | | | | | | | | | |

↑ Enhver Double
↑ Enhver Triple

SPIL 16: FORTY ONE

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!

| | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
| player 2 | | | | | | | | | | | |

↑ Enhver Double
↑ Enhver Triple
↑ "41"Round

SPIL 17: ALL FIVES

Hele darts skiven 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 x 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.

SPIL 18: SHANGHAI

Hver spiller skal nå dartspladen 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 1 – Spil starter ved segment 5

SHANGHAI 5 – Spil starter ved segment 5

SHANGHAI 10 – Spil starter ved segment 10

SHANGHAI 15 – Spil starter ved segment 15

Desuden er Super Shanghai sværere. Spillet er kun på 7 runder. Reglerne minder om dem, der er beskrevet herover med undtagelse af, at specifikke mål skal rammes med 3 darpile, ellers bliver scoringen nul.

- SUPER SHANGHAI 1 – Spillet starter ved segment 1, slutter ved segment 7. Specifikke mål er 3 og 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Spillet starter ved segment 5, slutter ved segment 11. Specifikke mål er 7 og 9.
- SUPER SHANGHAI 10 – Spillet starter ved segment 10, slutter ved segment 16. Specifikke mål er 12 og 14.
- SUPER SHANGHAI 15 – Spillet starter ved segment 15, slutter ved segment 25. Specifikke mål er 17 og 19.

SPIL 19: GOLF

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.

SPIL 20: FOOTBALL

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.

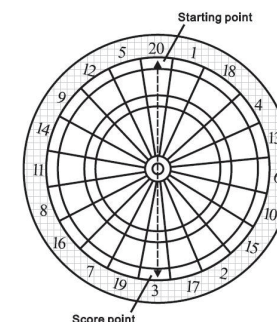
Eksempel: Hvis du vælger segment 20, starter du med Double 20 (ydre ring) og fortsætter hele vejen rundt til Double 3. "Banen" består af 11 individuelle segmenter og skal rammes i rækkefølge. Ved at følge eksemplet herover skal du derfor kaste darpile i følgende segmenter i denne rækkefølge:

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.

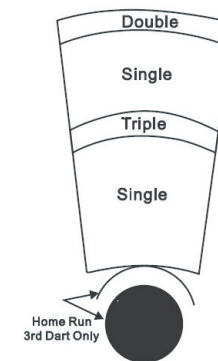
Den første spiller, der scorer, er vinderen. LED-displayet holder styr på dit fremskridt og viser det segment, du skal ramme næste gang.



SPIL 21: BASEBALL

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.

Justerbare sværhedsgrader for BASEBALL inkluderer 6 runder og 9 runder. Hver mulighed spilles nøjagtigt som skitseret herover, dog med undtagelse af det antal runder, det tager at vinde spillet.

SPIL 22: STEEPLECHASE

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.

SPIL 23: ELIMINATION

Målet med spillet er at "eliminere" dine modstandere. Reglerne er meget enkle. Hver spiller skal score et højere samlet pointantal med 3 darpile end modstanderen før ham/hende. Hver spiller starter med 3 liv. Hvis spilleren



ikke kan score et højere samlet pointantal end de tidligere modstanderes scoring, mister han/hun et liv. Lige mange point medfører også et mistet liv. Vinderen er den sidste spiller, der har liv tilbage. Bemærk: Du kan justere antallet af liv.

SPIL 24: HORSESHOES

Dette 2-spillers spil anvender kun segmenterne 20 og 3 til at repræsentere de to huller i hesteskoene. Spiller 1 skal skyde efter segment 20, og spiller 2 skal skyde efter segment 3. Scoring summeres pr. runde. Den første spiller, der scorer 15 point, er vinderen.

Scoring er som følger:

TRIPLE RING = 3 point

INNER SINGLE SEGMENT (trekant) = 1 point

DOUBLE RING = 2 point

OUTER SINGLE SEGMENT (rektangel) = 0 point

Scoringer tæller kun for spilleren eller holdet med de fleste point i den pågældende runde. Eksempel: Hvis spiller 1 scorer 3 point, og spiller 2 scorer 1 point, er det kun spiller 1, der får 3 point for den pågældende runde. Runder fortsætter, indtil der er scoret 15 point. Bemærk: Du kan justere pointtotalen for, hvornår spillet slutter.

SPIL 25: WARFARE

I dette 2-spillers spil er dartsbordskiven en slagmark opdelt i to halvdele. Den første spiller, der rammer alle modstanderens segmenter (hære), vinder spillet. Segmenter behøver ikke at blive ramt i rækkefølge.

Spiller 1 er den "ØVERSTE" hær og skyder dartpile mod skivens nederste del. Spiller 1 skal ramme de nederste segmenter (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, og 8). Spiller 2 er den "NEDERSTE" hær og skyder mod dartsbordskivens øverste del

Spiller 2 skal ramme de øverste segmenter (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, og 13)

Justerbare sværhedsgrader er som følger: BATTLEGROUND DOUBLES:

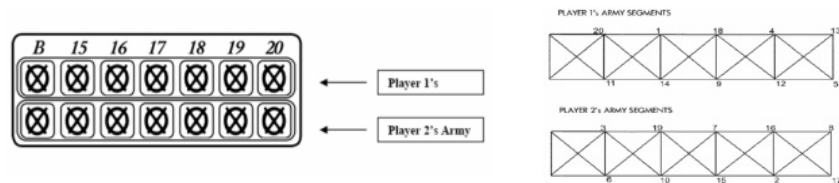
- Spillere skyder kun efter Double-segmenter for at eliminere modstanderens hær

BATTLEGROUND TRIPLES:

- Spillere skyder kun efter Triple-segmenter for at eliminere modstanderens hær

GENERALER

Denne variation af spillet inkluderer en ekstra forhindring, der skal fuldføres. Spillere skal for at vinde spillet erobre "generalen", når alle segmenter (hære) er blevet ramt. En træffer på Bullseye erobrer generalen. Træffere på Bullseye tæller ikke, hvis alle segmenter ikke først er lukket.



Det øverste cricketscoringdisplay på dartsbordskiven viser spiller 1's hærsegmenter. Spiller 2's hærsegmenter findes i den anden række. Hver gang et segment rammes, slukkes det tilhørende lys. Følg scoreboardkortet på næste side for at holde styr på, hvilke segmenter du skal ramme for at vinde.

SPIL 26: ADVANCED WARFARE

Reglerne er de samme som ved almindelig Battleground, bortset fra der nu er landminer på slagmarken!

Spillere skal omhyggeligt undgå de landminer, der findes i Triple- og Double-ringene i modstandernes segmenter.

Enhver spiller, der rammer en Double- eller Triple-ring på modstanderholdets slagmark, mister en af sine egne hære. Eksempel: Hvis spiller 1 ved en fejl rammer Triple-ringene for segment "6", mister han/hun sin egen hær i segment "11".

SPIL 27: PAINTBALL

Dette spil minder om "Battleground", bortset fra det er en alternativ måde at vinde slaget på, ud over blot at ramme modstanderholdets hærsegmenter. Som i det virkelige Paintball-spil kan spillere også erobre modstanderholdets flag for at vinde spillet. For at erobre flaget skal du ramme Double Bullseye tre gange for at erobre modstanderholdets flag! Single Bullseye tæller ikke mod de 3, som er nødvendige for at erobre flaget. Det er ikke nødvendigt at score Double Bullseyes i den samme runde, og der føres regnskab under spillet. Første spiller, der enten erobrer flaget eller eliminerer modstanderhæren, er vinderen.

Justerbare sværhedsgrader

Paintball Doubles: Spillere skal enten ramme 3 Double Bullseyes for at erobre flaget eller ramme segmenter med dobbelte ringe for at eliminere hæren.

Paintball Triples: Spillere skal enten ramme 3 Double Bullseyes for at erobre flaget eller ramme segmenter med tredobbelte ringe for at eliminere hæren.

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 dartsbordskive.

Dartpile

Det anbefales, at du ikke anvender dartpile, der vejer over 18 gram på denne dartsbordskive. De dartpile, der følger med denne dartsbordskive, vejer 8 gram og anvender almindelige soft tips. Udskiftningsspids kan købes hos de fleste forhandlere, der handler med dartprodukter.

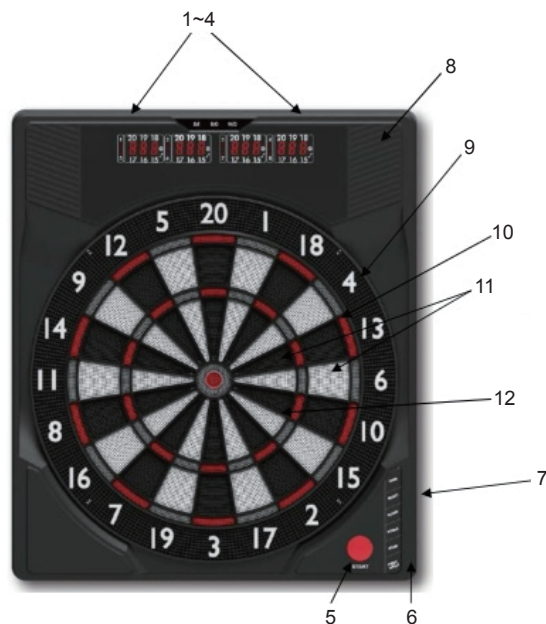
Hold øje med Halex soft tip-darttilbehør til alle dine behov med hensyn til elektronisk dartspil.

Rengøring af din elektroniske dartsbordskive

Din elektroniske Halex-dartsbordskive giver dig mange konkurrencetimer, hvis du passer godt på den. Det anbefales at aftørre kabinetet 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 spilde væsker på darts-kiven, 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. Spillerindikator
2. Scoringsdisplays
3. Double In/Out
4. Master Out-indikatorer
5. Start/Hold-knap
6. Adapterstik (på siden)

7. Funktionsknapper
8. Indbyggede højttalere
9. Live Catch Ring
10. Double-segmenter
11. Single-segmenter
12. Triple-segmenter

FINNISH

Asennus sovittimen kanssa

Valitse darts-taululle ripustuspaikka, jossa taulun eteen jää noin 3 metriä vapaata tilaa. Heittolinjan tulee olla 2,37 metriä (7 jalkaa 9 1/4 tuumaa) darts-taulusta. Koska taulussa on AC-sovitin, se pitää asentaa lähelle pistorasiaa.

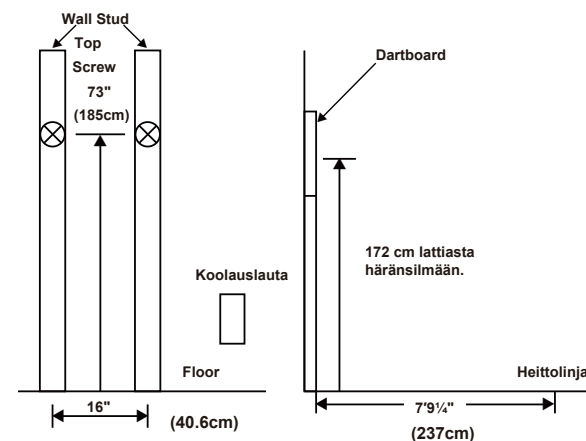
Taulun voi asentaa kahdella tavalla.

Ensimmäinen tapa: Taulun asennusreiät ovat noin 40,5 cm:n etäisyydellä toisistaan, joten taulun voi asentaa turvallisesti kodin koolauslautoihin. Etsi seinästä koolauslaudan kohta ja piirrä merkki

203 cm:n päähän lattiasta. Mittaa 40 cm ensimmäisestä merkistä (samalla tasolla kuin ensimmäinen merkki) ja tee toinen merkki seinään, toisen koolauslaudan kohdalle (katso alla olevaa kaaviota). Häränsilmän keskikohdan tulee olla 1,73 m:n korkeudella lattiasta.

Työnnä 2 asennusruuvia merkitsemiisi kohtiin keskelle koolauslautaa. Varmista, että ruuvit ovat samalla tasolla. Jos et asenna taulua koolauslautoihin, käytä kiviseinään tarkoitettuja ankkureita tai muita käyttämäsi seinään sopivia apuvälineitä.

Kiinnitä darts-taulu seinään kohdistamalla taulun takana olevat reiät ruuvien kanssa (katso alla olevaa kaaviota). Saatat joutua säätämään ruuveja, kunnes taulu on tiukasti seinää vasten. Jos haluat asentaa taulun vieläkin varmemmin seinään, voit kiinnittää neljä ruuvia ulkopuolisessa kehässä olevien reikien kautta.



Darts-taulun toiminnot

POWER-painike – Kytkee taulun päälle ja pois päältä.

START-painike – Pelin käynnistys, kun kaikki valinnat on tehty. **GAME**-painike – Tällä painikkeella selataan pelivalikkoo ja valitaan peli.

SELECT-painike – Tällä painikkeella valitaan peleille eri vaikeusasteita. Monissa peleissä on erilaisia vaikeusasteita, joita voidaan valita painamalla tätä painiketta.

PLAYER/PAGE-painike – Tällä painikkeella asetetaan pelin alussa pelaajien määrä. Lisäksi painiketta painamalla saadaan näkyviin muiden kuin vuorossa olevan pelaajan tulos.

DOUBLE/MISS-painike – Tällä painikkeella käynnistetään pelin aloitus tai lopetus tuplaan 01-peleissä. Toiminto on käytettävissä vain 301-, 401- ja vastaavissa peleissä. Huomautus: kaikissa malleissa ei ole Master Out -vaihtoehtoa. MISS-toiminto on käytettävissä minkä tahansa pelin aikana. Painiketta painamalla voit kirjata epäonnistuneen heiton. Pelaaja voi painaa painiketta, kun tikka lentää ohi kohdealueen ja tietokone rekisteröi heiton.

SOUND-painike – Äänen taso voi säätää asteikolla 0–7 (8 tasoa).

iMATCH/RETURN-painike – Tämän toiminnon avulla voi pelata yksin tietokonetta vastaan. Pelissä on viisi vaativuustasoa. iMatch-peliä voi pelata vain yksi pelaaja kerrallaan. iMatch tuo harjoituksiin kilpailullisuutta. Ota iMatch käyttöön painamalla painiketta ja paina sitten START. Kun peli alkaa, ”ihmispelaaja” heittää ensin. Kun olet heittänyt 3 tikkaa, hae tikat taulusta ja vaihda pelivuoroa START-painiketta painamalla (iMatch). Seuraa iMatch-vastustajan heittoja näytöllä. Kun iMatch-vastustaja on lopettanut heittovuoronsa, taulu nollautuu automaattisesti ja vuoro siirtyy ihmispelaajalle. Peli jatkuu, kunnes jompikumpi voittaa. ONNEA PELIIN! RETURN-toiminto on käytettävissä minkä tahansa pelin aikana. Palaa pisteisiin painamalla painiketta.

iMatch-taso 1 (C1) Ammattilainen
Taso 2 (C2) Edistynyt
Taso 3 (C3) Keskitasoinen
Taso 4 (C4) Vasta-alkaja
Taso 5 (C5) Aloittelija

Live Catching -kehä – Jos nuoli osuu Live Catching -kehään, tauluun tulee nolla ja tuloksena on osuma.

Elektronisen darts-aulun käyttö

1. Kytke tauluun virta painamalla POWER-painiketta. Taulu soittaa lyhyen sävelmän ja suorittaa virrankäynnistystestin.
 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. Oletusmäärä on 2 pelaajaa.
 5. Käynnistä peli painamalla START-painiketta (punainen) ja aloita peli.
 6. Tikkojen heittäminen
 - Tikkaillmaisien 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 pisteytykseen. Kun kaikki tikat on poistettu taulusta, siirrä vuoro seuraavalle pelaajalle painamalla START-painiketta. Äänikomento ilmoittaa, kuka pelaajista on vuorossa.

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 kestävät 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 sähköiskun tai tulipalon ja vahingoittaa taulun virtapiiriä sekä mitätöi 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 ammoniakkia tai muita voimakkaita kemikaaleja. Ne voivat vahingoittaa taulua.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

PELI 1: 301

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 nollan (bust), pisteet palaavat tilanteeseen, jossa pelaaja oli ennen kyseistä heittovuoroa. Esimerkki: Jos pelaaja tarvitsee 32 pistettä pelin päättämiseen 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). Voit vaihtaa asetusta painamalla DOUBLE-painiketta. Ilmaisimet kertovat asetuksesi: Huomautus: pelin yhteispisteiden määrää voi muuttaa.

- 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.
- Master Out – Pelin lopettamiseen vaaditaan tupla tai tripla.

PELI 2: KRIKETTI (2 pelaajan peli)

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 (häränsilmän 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 kriketikilpailun 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 missä tahansa 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.

KRIKETTI ILMAN PISTELASKUA

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

PELI 3: SCRAM (2 pelaajan peli)

Tämä peli on kriketin muunnelma. 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 keskustan. 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.

PELI 4: CUT-THROAT CRICKET (2 pelaajan peli)

Tässä pelissä on samat perussäännöt kuin vakiokriketissä, mutta sillä poikkeuksella, että kun pistelasku alkaa, pelaajan heittämät pisteet kerryttävät 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 vas

PELI 5: ENGLANTILAINEN KRIKETTI (2 pelaajan peli)

Tämä peli on toinen muunnelma kriketistä. Se edellyttää tarkkaa heittoa. Siinä pelataan kaksi kierrosta. Pelaajilla on eri tavoitteet kummallakin kierroksella. Ensimmäisellä kierroksella pelaaja 2 yrittää heittää häränsilmiä, ja tavoitteena on saada 9 ensimmäisen kierroksen suorittamiseksi. Tuplahäränsilmä (punainen keskusta) tuottaa tulokseksi 2 pistettä. Kaikki heitot, jotka osuvat ulkopuoliseen singeli- ja tuplasektoriin, lasketaan pelaajan 1 kokonaispistemäärään. Jos esimerkiksi pelaaja 2 heittää uloimman 20:n, yksittäisen häränsilmän ja uloimman 7:n vuorollaan, pelaajan 2 yksi häränsilmä on vähennettävä tarvittavasta 9:stä ja pelaajan 1 kokonaispistemäärään lisätään 27. Pelaajan 2 on osuttava häränsilmään!

Kukin pelaaja pyrkii heittämään ensimmäisellä heittovuorollaan mahdollisimman suuren pistemäärän. Tuplat ja

triplat lasketaan kaksin- ja kolminkertaisina. Saadakseen pisteitä pelaajan 1 on saatava yli 40 pistettä joka kierroksella (kolme heittoa) saadakseen pisteitä pelaajaa 2 vastaan. Vain yli 40:n menevät pisteet lasketaan pistemäärään. Myös pelaajan 1 on osuttava tarkasti heitossaan ja vältettävä häränsilmiä ensimmäisellä kierroksella, koska pelaajan 1 osumat häränsilmäalueeseen ensimmäisellä kierroksella vähennetään pelaajan 2 tarvitsemasta yhdeksästä häränsilmästä. Kun pelaaja 2 saa yhdeksän häränsilmää, osat vaihtuvat kierrokselle kaksi.

PELI 6: KRIKETTI EDISTYNEILLE (2 pelaajan peli)

Tämä haastava versio kriketistä on kehitetty edistyneille pelaajille. Pelaajien on suoritettava sektorit (20, 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmä) käyttämällä vain triploja ja tuplia! Tässä haastavassa pelissä tuplasektorit lasketaan 1 x numero ja triplasektorit 2 x numero. Häränsilmästä saa yhtä monta pistettä kuin tavallisissa kriketissä. Voittaja on pelaaja, joka saa ensimmäisenä eniten pisteitä.

PELI 7: SHOOTER

Tämä haastava peli testaa pelaajan kykyä ryhmittää tikkoja yhteen sektorissa pelin kullakin kierroksella. Tietokone valitsee sattumanvaraisesti sektorit pelaajille kunkin kierroksen alkuun. Ne näkyvät vilkkuvina näytössä.

Pistelasku menee seuraavasti:

Singelsektori = 1 piste
Tuplasektori = 2 pistettä
Triplasektori = 3 pistettä

Kun tietokone valitsee pelaajat taistelemaan tuplahäränsilmästä, ulommasta osumasta tulee 2 pistettä ja sisemmästä 4 pistettä. Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä. Huomautus: kierrosten määrää voi muuttaa.

PELI 8: BIG SIX

Tässä pelissä pelaajat voivat haastaa vastustajansa osumaan haluamaansa kohteeseen. Se on samankaltainen kuin HORSE-peli, mutta pelaajien on saatava mahdollisuus valita seuraava kohde vastustajalleen osumalla ensin senhetkiseen kohteeseen.

Singeli 6 on ensimmäinen tavoite, kun peli alkaa. Ennen pelin aloittamista pelaajien on hyväksyttävä, montako elämää on käytettävissä, painamalla SELECT-painiketta. Kolmen heiton aikana pelaajan 1 on osuttava kuuteen pelastaakseen elämänsä. Kun senhetkinen tavoite on saavutettu, seuraava heitetty tikka määrittää vastustajan tavoitteen. Jos pelaaja 1 ei osu senhetkiseen kohteeseen kolmella tikalla, hän menettää elämän ja mahdollisuuden määrittää seuraavan kohteen pelaajalle 2. Pelaaja 2 yrittää osua singeliin 6, johon pelaaja 1 ei osunut – ja jos hän osuu, hän voi heittää seuraavan kierroksen sektorin. Singelit, tuplat ja triplat ovat tässä pelissä erillisiä kohteita.

Tämän pelin tavoite on pakottaa vastustaja menettämään elämiä valitsemalla hankalia haasteita, kuten ”Double Bullseye” tai ”tripla-20”. Viimeinen pelaaja, jolla on jäljellä elämiä, on voittaja. Huomautus: elämien määrää voi muuttaa.

PELI 9: OVERS

Tämän pelin tavoitteena on saavuttaa pelkästään suurempi pistemäärä kuin edellisellä kolmen tikan pistemäärällä. Ennen pelin alkua pelaajat valitsevat elämien määrän painamalla SELECT-painiketta. Kun pelaaja ei onnistu ylittämään aikaisempaa kolmen heiton pistemääräänsä, hän menettää yhden elämän. Kun pelaaja pääsee samaan pistemäärään kuin kolmella aikaisemmalla heitolla, hän menettää myös yhden elämän. Oikealla näkyvä näyttö sammuu aina, kun elämä menetetään. Voittaja on pelaaja, jolla on viimeiseksi elämiä. Huomautus: elämien määrää voi muuttaa.

PELI 10: UNDERS

Tämä on "Overs"-pelin vastakohta. Pelaajien on saatava pienempi pistemäärä kuin aikaisemilla kolmella heitollaan. Peli alkaa 180 pisteestä (suurin mahdollinen), ja kun pelaaja saa suuremman pistemäärän kuin kolmella edellisellä heitollaan, hän menettää elämän. Jokaisesta tikasta, joka osuu pistealueen ulkopuolelle tai ponnahtaa siitä ulos, pelaaja saa 60 pistettä lisää. Tämä lisätään kierroksen lopussa, kun START/HOLD-painiketta painetaan. Voittaja on pelaaja, jolla on viimeiseksi elämiä. Huomautus: elämien määrää voi muuttaa.

PELI 11: PISTETTÄ

Tämän pelin tarkoituksena on heittää ensimmäisenä tietty kokonaispistemäärä (300). Kokonaispistemäärä valitaan pelin valinnan yhteydessä. Kukin 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. Kukin pelaajan pistemäärä näkyy näytöllä pelin aikana. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain kokonaispistemäärä muuttuu.

PELI 12: Suurin pistemäärä

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.

PELI 13: KELLOTAULU – r1 singlet

Kukin pelaaja yrittää osua jokaiseen numeroon 1–20 numerjärjestyksessä. 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 niin kauan, että hän osuu siihen. Tämän jälkeen näytöllä näkyy seuraava heitettävä sektori.

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

KELLOTAULU 1 – Peli aloitetaan sektorista 5.

KELLOTAULU 5 – Peli aloitetaan sektorista 5.

KELLOTAULU 10 – Peli aloitetaan sektorista 10.

KELLOTAULU 15 – Peli aloitetaan sektorista 15.

Koska pelissä ei lasketa pisteitä, tuplat ja triplat lasketaan singleinä.

Olemme lisänneet peliin lisävaikeusasteita todellisia haasteita kaipaaville:

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

KELLOTAULU tupla 5 – Peli aloitetaan sektorin 5 tuplasta.

KELLOTAULU tupla 10 – Peli aloitetaan sektorin 10 tuplasta.

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

KELLOTAULU tripla (G40) – Pelaajan on osuttava jokaisen sektorin triplaan numerjärjestyksessä 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.

PELI 14: KILLER

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. Kukin pelaajan heittämä 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 elämät on kulutettu loppuun. Voittaja on pelaaja, jolla on viimeiseksi elämiä. Tässä pelissä pelaajat lyöttäytyvät usein yhteen ja pyrkivät pelaamaan paremman pelaajan ulos.

PELI 15: HALF

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-tyylisen näytön näyttö kertoo heitettävän sektorin). Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | | |

Mikä tahansa tupla Mikä tahansa tripla

PELI 16: HALF/FORTY ONE

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 lisävaikeusastetta. Jos pelaaja ei onnistu saamaan 41 pistettä, hänen pistemääränsä puolittuu. Lisäkierros tuo peliin siis melkoisen haasteen!

| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | ↑ | | |

En hvilken som helst dobbel En hvilken som helst trippel 41-kierros

PELI 17: 51 VIITTÄ

Tässä pelissä pelattavissa on koko taulu. Kukin 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. Kukin 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-

taulun näyttöön. Muunnelmia pelistä on alla. Säännöt ovat muutoin samat, vain kokonaispistemäärä muuttuu.

PELI 18: SHANGHAI

Kunkin pelaajan on heitettävä numerot 1–20 järjestyksessä. Pelaajat aloittavat numerosta 1 ja heittävät vuorollaan 3 tikkaa. Tavoite on saada mahdollisimman paljon pisteitä jokaisella 3 tikan heittovuorolla. Tuplat ja triplat kerryttävät 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 1** – Peli aloitetaan sektorista 1.
SHANGHAI 5 – Peli aloitetaan sektorista 5.
SHANGHAI 10 – Peli aloitetaan sektorista 10.
SHANGHAI 15 – Peli aloitetaan sektorista 15.

Lisäksi Super Shanghai on vaikeampi. Pelissä on vain seitsemän kierrosta. Sääntö on samanlainen kuin edellä kuvattu, mutta erityiskohteisiin on osuttava kolmella tikalla, muuten tulokseksi tulee nolla.

- SUPER SHANGHAI 1 – Peli aloitetaan sektorista 1, ja se päättyy sektoriin 7. Eryistavoitteita ovat 3 ja 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Peli aloitetaan sektorista 5, ja se päättyy sektoriin 11. Eryistavoitteita ovat 7 ja 9.
- SUPER SHANGHAI 10 – Peli aloitetaan sektorista 10, ja se päättyy sektoriin 16. Eryistavoitteita ovat 12 ja 14.
- SUPER SHANGHAI 15 – Peli aloitetaan sektorista 15, ja se päättyy sektoriin 25. Eryistavoitteita ovat 17 ja 19.

PELI 19: GOLF

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 osuaan jokaiseen reikään voidakseen siirtyä seuraavaan reikään. Tuplat ja triplat vaikuttavat pisteisiin, sillä niillä reiän pystyy suorittamaan vähemmällä 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 osuaan 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.

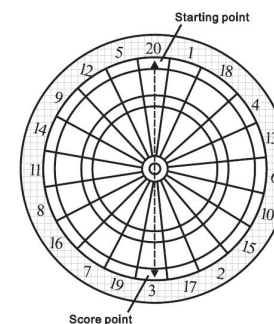
PELI 20: AMERIKKALAINEN JALKAPALLO

Kypärä päähän ja menoksi! Ensin 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.

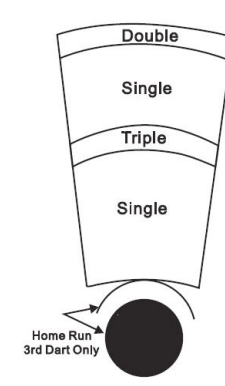
Voittaja on pelaaja, joka on ensimmäisenä tekee "maalin". Näyttö pitää kirjaa pelaajien edistymisestä ja näyttää kulloinkin heitettävän sektorin.



PELI 21: BASEBALL

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

| Sektori | Tulos |
|----------------|---|
| Singelisektori | 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 juoksuja kullakin pelivuorolla. Voittaja on pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten juoksuja.

BASEBALLin säädettäviin vaikeusasetuksiin sisältyy kuusi ja yhdeksän kierrosta. Pelivaihtoehtoja pelataan edellä mainitulla tavalla lukuun ottamatta sitä, montako kierrosta pelin voittamiseen tarvitaan.

PELI 22: ESTEJUOKSU

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

PELI 23: ELIMINATION

Pelin tavoitteena on eliminoida vastustajat. Säännöt ovat yksinkertaiset. Pelaajien on saatava suuremmat

kokonaispisteet kolmella tikalla aiemmin kuin vastustaja. Jokaisella pelaajalla on alussa kolme elämää. Jos pelaaja ei saa suurempia kokonaispisteitä kuin edellinen vastustaja, hän menettää yhden elämän. Pisteet vaikuttavat myös elämän menettämiseen. Voittaja on pelaaja, jolla on viimeiseksi elämiä. Huomautus: elämien määrää voi muuttaa.

PELI 24: HORSESHOES

Tässä kahden pelaajan pelissä käytetään vain 20 ja 3 sektoria, jotka edustavat hevosenkenkiä. Pelaaja 1 ampuu 20 sektorissa ja pelaaja 2 3 sektorissa. Pisteet kertyvät kierros kierrokselta. Voittaja on pelaaja, joka saa ensimmäiseksi 15 pistettä.

Pistelasku menee seuraavasti:

TRIPLE RING = 3 pistettä

SIEMPI SINGELISEKTORI (kolmio) = 1 piste

DOUBLE RING = 2 pistettä

ULOMPI SINGELISEKTORI (suorakulmio) = 0 pistettä

Pisteet lasketaan vain pelaajalle tai ryhmälle, joka on saanut kierroksella eniten pisteitä. Jos esimerkiksi pelaaja 1 saa kolme pistettä ja pelaaja 2 yhden pisteen, vain pelaaja 1 saa kyseiseltä kierrokselta kolme pistettä. Kierrokset jatkuvat, kunnes 15 pistettä on saatu. Huomautus: voit säätää pelin päättymisen kokonaispistemäärää. PELI 25: WARFARE

Tässä kahden pelaajan pelissä taulu on jaettu kahteen osaan. Ensimmäinen pelaaja, joka osuu kaikkiin vastapuolen sektoreihin (armeijoihin), voittaa pelin. Sektoreihin ei tarvitse osua järjestyksessä.

Pelaaja 1 on ykkösarmeija ja ampuu tikkoja taulun alaosiin. Pelaajan 1 on osuttava alasektoreihin (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 ja 8), ja pelaaja 2 on ”ALA”-armeija ja pyrkii osumaan taulun yläosaan.

Pelaajan 2 on osuttava yläsektoreihin (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 ja 13).

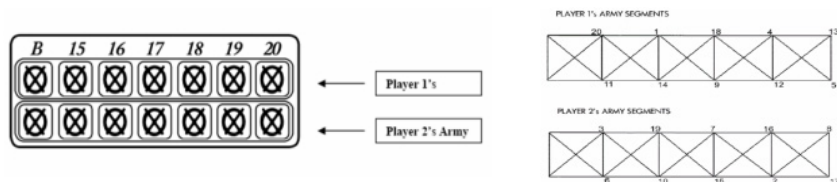
Säädettävät vaikeusasetukset ovat seuraavat: TAISTELUKENTÄN TUPLAT:

- Pelaajat ampuvat tuplasektoreihin vain eliminoidakseen vastustajan armeijat.

TAISTELUKENTÄN TRIPLAT:

- Pelaajat ampuvat triplasektoreihin vain eliminoidakseen vastustajan armeijat (BATTLEGROUND, GENERALS).

Tässä pelimuunnelmassa on yksi vaikeampi haaste. Pelaajien on saatava ”kenraali” kiinni, kun kaikki sektorit (armeijat) on voitettu, jotta he voivat voittaa pelin. Yksi osuma häränsilmään johtaa kenraalin kiinniottoon. Osumia häränsilmään ei lasketa, jos kaikkia sektoreita ei ole ensin suljettu.



Taulun ylemmässä pistenäytössä näkyy pelaajan 1 armeijasektorit. Pelaajan 2 armeijasektorit ovat toisella rivillä. Aina kun sektoriin tulee osuma, vastaava valo sammuu. Seuraavan sivun pistenäytöstä voit seurata, mihin sektoreihin sinun on osuttava voittaaksesi.

PELI 26: ADVANCED WARFARE

Säännöt ovat samat kuin Battlegroundissa, mutta taistelukentällä on maamiinoja!

Pelaajien on varottava maamiinoja, jotka sijaitsevat vastustajan sektorinumeroin tripla- ja tuplakehissä.

Jokainen pelaaja, joka osaa omaan tupla- tai triplakehäänsä vastustajajoukkueen taistelukentällä menettää oman armeijansa. Jos esimerkiksi pelaaja 1 vahingossa osuu kuutossektorin triplakehään, se menettää oman armeijansa sektorissa 11.

PELI 27: PAINTBALL

Tämä peli on samankaltainen kuin Battleground, mutta taistelun voi voittaa eri tavalla vain hyökkäämällä vastustajajoukkueen armeijoiden sektoreihin. Kuten perinteisessä värikuulapelissä pelaajat voivat anastaa vastajoukkueen lipun voittaakseen pelin. Lipun anastamiseksi tuplahäränsilmään on osuttava kolme kertaa. Yksittäistä häränsilmää ei lasketa lippuun vaadittuun kolmeen. Tuplahäränsilmä ei ole pakko saada samalla kierroksella, ja ne lasketaan yhteen pelin aikana. Ensimmäinen pelaaja, joka saa lipun tai saa eliminoitua vastustajan armeijan, on voittaja.

Säädettävät vaikeusasetukset

Paintball Doubles -pelaajien on osuttava kolmeen tuplahäränsilmään saadakseen lipun tai osuttava tuplasektoreihin armeijoiden eliminoimiseksi.

Paintball Triples -pelaajien on osuttava kolmeen tuplahäränsilmään saadakseen lipun tai osuttava triplasektoreihin armeijoiden eliminoimiseksi.

Tärkeää! Sektorin jumiutuminen

Tikka voi joskus saada sektorin kiilautumaan erotinverkkoon. Jos näin käy, peli keskeytyy ja näytöllä 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, ettet 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

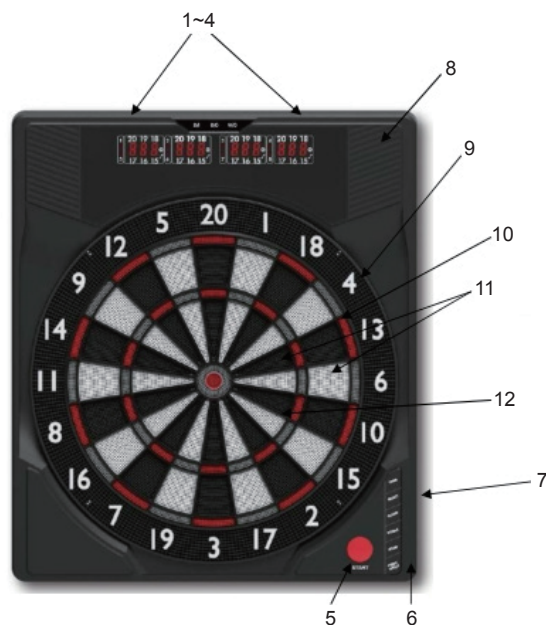
Suosittellemme tämän darts-aulun kanssa käytettäväksi tikkoja, jotka painavat enintään 18 grammaa. Taulun mukana toimitetut tikat painavat 8 grammaa, ja niissä on soft tip -vakiokärki. Vaihtokärkiä saa useimmista darts-tuotteista myyvistä liikkeistä.

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 mietoja puhdistusainetta. Älä käytä hankaavia tai ammoniakkia sisältäviä puhdistusaineita, sillä ne saattavat vahingoittaa taulua. Vältä nesteiden joutumista tauluun, sillä ne voivat vahingoittaa taulua pysyvästi eikä takuu kata tällaisia vikoja.

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



1. Pelaajan ilmaisim
2. Pistenäytöt
3. Tupla sisään ja ulos
4. Master Out -ilmaisimet
5. Start/Hold-painike
6. Sovitinliitäntä (sivussa)

7. Toimintopainikkeet
8. Kiinteät kaiuttimet
9. Ulkopuolinen kehä
10. Tuplasektorit
11. Singelisektorit
12. Triplasektorit

SWEDISH

Montera med adapter

Välj en plats att hänga dartzavlan på med omkring tre meter fritt utrymme framför tavlan. Kastavståndet ska vara 2,37 m (från tåspets till tavla). Eftersom denna dartzavla drivs av en nätadapter är det praktiskt att hänga den i närheten av ett eluttag.

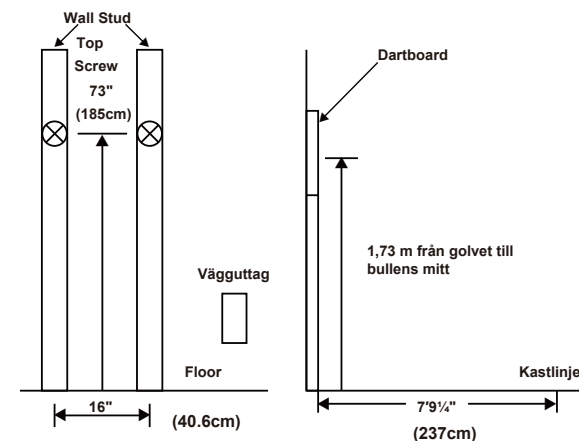
Det finns två sätt att montera dartzavlan.

Alternativ ett: Monteringshålen på dartzavlan sitter på ett avstånd av omkring 40,5 cm från varandra, så att du säkert kan montera den hemma på väggreglar. Ta reda på en väggregel och gör en markering 203 cm från golvet.

Mät upp 40,5 cm från den första markeringen (i nivå med denna) och gör en andra markering på väggen, som bör sitta över en annan väggregel (se ritning nedan). Bullen (mitten av tavlan) ska hamna 1,73 meter från golvet.

Sätt i två skruvar mitt i reglarna med hjälp av de riktmärken du gjorde tidigare. Se till så att skruvarna är i våg, så att tavlans yta blir plan. Monterar du på annat sätt än på reglar måste du använda gipspluggar eller andra fästansordningar som lämpar sig för den vägg du monterar på.

Montera dartzavlan på väggen genom att passa in upphängningshålen på baksidan med skruvarna (se ritning nedan). Man kan behöva justera skruvarna något tills dartzavlan ligger an ordentligt mot väggen. Om man vill montera dartzavlan ännu säkrare på väggen kan man sätta fyra skruvar genom de hål som finns i yttre ringen (området utanför poängsegmenten).



Dartzavlans funktioner

POWER-knapp – Slår på och stänger av dartzavlan.

START-knapp – Tryck för att starta spelet när alla alternativ har valts. **GAME**-knapp – Tryck för att bläddra genom spelmenyn på skärmen och välja spel.

SELECT-knapp – Tryck för att välja olika svårighetsgrader för spel. Många spel kan innehålla flera svårighetsgrader, som man kommer åt genom att trycka på denna knapp

PLAYER/PAGE-knapp – Denna knapp används för att starta varje spel, genom att välja hur många spelare som

ska delta i spelet. Dessutom kan man med denna knapp visa andra spelares poäng som inte finns med på den aktiva displayen.

DOUBLE/MISS-knapp – Denna knapp används för att slå på alternativen Dubbel in/Dubbel ut och Master Out för 01-spel. Denna funktion är endast aktiv när man väljer 301-, 401-spel osv. OBS! Alla modeller har inte alternativet Master Out. Miss-funktionen är på oavsett vilket spel man spelar. Tryck på knappen för att registrera en "missad" pil. Spelaren kan trycka när pilen hamnar utanför träffområdet, så att datorn registrerar att en pil har kastats.

SOUND-knapp – Ljudnivån kan ställas in på åtta olika nivåer (0-7).

iMATCH/RETURN-knapp – Med denna spännande funktion kan en ensam spelare spela mot datorn på en av fem olika svårighetsgrader! Endast en spelare åt gången kan tävla mot iMatch-spelaren. iMatch-funktionen lägger till ett tävlingsmoment till den normala träningen. Tryck för att aktivera iMatch-funktionen där du kan spela mot datorn och tryck sedan på START. När spelet börjar: den mänskliga spelaren kastar först. Efter att ha kastat tre pilar går spelaren fram till tavlan och tar ut pilarna och trycker på START för att byta till nästa spelare (iMatch). Se på när iMatch-motståndarens poäng registreras på displayen.

När iMatch-motståndaren är klar med sin omgång återställs tavlan automatiskt till den "mänskliga" spelaren. Spelet fortsätter tills en av spelarna vinner. LYCKA TILL! RETURN-funktionen är på oavsett vilket spel man spelar. Tryck på knappen för att gå tillbaka en darpöäng.

iMatch Svårighetsgrader Nivå 1 (C1) Professionell
Nivå 2 (C2) Avancerad
Nivå 3 (C3) Medelsvår
Nivå 4 (C4) Amatör
Nivå 5 (C5) Nybörjare

Aktiv träffring – Om en pil träffar den aktiva träffringen ger darrtavlan noll poäng och registrerar en träff.

Användning av den elektroniska darrtavlan

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

Skötsel av den elektroniska darrtavlan

- Använd aldrig pilar med metallspetsar på denna darrtavla. Pilar med metallspetsar skadar darrtavlans 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 nätadapter (tillval, medföljer ej). Använd endast en äkta Halex nätadapter (kan köpas direkt från Halex) till denna darrtavla. Användning av en annan nätadapter 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 nätadapter används. Då förlängs batteriernas livslängd.
- Spill inte ut vätska på darrtavlan. Använd inte sprayrengöringsmedel eller rengöringsprodukter som innehåller ammoniak eller andra starka kemikalier, eftersom de kan skada darrtavlan.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

SPEL 1: 301

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). Tryck bara på DOUBLE-knappen så ändras denna inställning. Indikatorerna visar aktuella inställningar: OBS! Du kan justera totalpoängen för detta spel.

- 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
- Master Out – Det krävs en dubbel eller trippel för att avsluta spelet (endast för två spelare).

SPEL 2: CRICKET (endast för 2 spelare)

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.

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.

NO-SCORE CRICKET

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

SPEL 3: SCRAM (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.

SPEL 4: CUT-THROAT CRICKET (endast för 2 spelare)

Samma grundregler som standardcricket, förutom att poäng till din(a) motståndares poängssumma. 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 älska denna variant!

SPEL 5: ENGLISH CRICKET (endast för 2 spelare)

SPEL 5: ENGELSK CRICKET (endast för två spelare)

Den här är en annan variant av Cricket som kräver att man kastar pil med hög precision. Spelet består av två omgångar. I varje omgång har spelarna olika mål. Under den första omgången försöker spelare 2 att pricka bullen – och målet är att nio träffar krävs för att avsluta den första omgången. Dubbel bulle (röda mitten) räknas som två träffar. Varje kast som träffar ett yttre enkel- eller dubbelsegment räknas med i spelare 1:s totalpoäng. Om till exempel spelare 2 kastar en yttre 20, en enkel bulle och en yttre 7 under sin omgång, får han eller hon dra av en bulle från de nio som krävs och 27 poäng läggs till spelare 1:s totalpoäng. Spelare 2 måste visa prov på bullekast på hög nivå!

Samtidigt försöker spelare 1 få så mycket poäng som möjligt under sin första omgång. Dubbel och trippel räknas som två respektive tre gånger spelfältets poäng. Men för att få poäng måste spelare 1 få mer än 40 poäng varje gång det är hans eller hennes tur (tre kast) för att samla poäng mot spelare 2.



Endast poäng över 40 räknas in i den totala samlade poängen. Även spelare 1 måste visa prov på dartkast med hög precision och undvika att träffa bullen under sin första omgång, eftersom varje träff spelare 1 får på bullen dras av från de nio träffar i bullen som spelare 2 behöver få.

När spelare 2 väl har nått målet att få nio bulleträffar, byter man roller under den andra omgången.

SPEL 6: AVANCERAD CRICKET (endast för två spelare)

Denna svåra version av cricket har tagits fram för avancerade spelare. Spelarna måste säkra segmenten (20, 19, 18, 17, 16, 15 och bullen) genom att bara använda trippel och dubbel! I det här utmanande spelet räknas dubbelsegment som en gång värdet och trippelsegment som två gånger värdet. Poängen för bullen är samma som i vanlig cricket. Den förste som säkrar segmenten med högst poäng vinner.

SPEL 7: SHOOTER

I det här utmanande spelet provas spelarnas förmåga att "samla" pilar inom ett segment under varje spelomgång. Datorn väljer slumpvis vilket segment spelarna sikta mot i början av varje omgång – indikeras genom en blinkande siffra på displayen.

Poängräkningen går till så här:

Enkelsegment = en poäng Dubbelsegment = två poäng Trippelsegment = tre poäng

När datorn väljer att spelare ska träffa bullen ger den yttre bullen två poäng och den inre bullen fyra poäng. Den spelare som har flest poäng i slutet av omgången vinner. OBS! Man kan ställa in antalet omgångar.

SPEL 8: BIG SIX

I detta spel har spelarna möjlighet att utmana sina motståndare att träffa de mål de väljer ut. Det liknar det populära basketball-spelet HORSE, men här måste spelarna göra sig förtjänta av möjligheten att välja nästa mål för sin motståndare genom att först träffa det nuvarande målet.

Enkel 6 är det första mål man ska träffa när spelet börjar. Innan spelet börjar måste spelarna komma överens om hur många liv som ska användas, genom att trycka på SELECT-knappen. För att rädda "livet" måste spelare 1 träffa en 6:a inom sina tre kast. När man träffat det första målet bestämmer nästa pil som kastas vilket som ska vara motståndarens mål. Lyckas spelare 1 inte träffa aktuellt mål med någon av tre pilar förlorar han eller hon ett liv och möjligheten att bestämma nästa mål för spelare 2. Spelare 2 kastar då för den enkel 6 spelare 1 missat – och om man träffar den kan man kasta för nästa omgångs segment. I detta spel är enkla, dubbla och trippel alla separata mål.

Spelets mål är att tvinga motståndare att förlora liv genom att välja svåra mål för honom eller henne, som Dubbel bulle eller Trippel 20. Den siste spelaren som har ett liv kvar vinner. OBS! Man kan ställa in antalet liv.

SPEL 9: OVERS

Syftet med detta spel är helt enkelt att få högre poäng ("over") än totalpoängen för sina tre senast kastade pilar. Innan spelet börjar väljer spelarna hur många liv man ska använda genom att trycka på SELECT-knappen. När en spelare inte lyckas få högre ("over") totalpoäng än sina tre senaste pilar förlorar man ett liv. Även när man får samma poäng som för de tre senaste pilarna blir man av med ett liv. Skärmen till höger slocknar varje gång ett liv går förlorat. Den siste spelare som har ett liv kvar vinner. OBS! Man kan ställa in antalet liv.

SPEL 10: UNDERS

Detta spel är motsatsen till Overs. Spelarna måste få mindre än (Under) totalpoängen för sina tre senaste pilar. Spelet börjar med 180 (högsta möjliga totalpoäng) och när en spelare får mer än sin förra totalpoäng för tre

pilar förlorar man ett liv. Alla pilar som träffar utanför poängområdet – inklusive pilar som studsar ut – ger 60 straffpoäng som läggs till totalpoängen. De läggs till vid omgångens slut, när man trycker på START/HOLD-knappen. Den sista spelare som har ett liv kvar vinner. OBS! Man kan ställa in antalet liv.

SPEL 11: COUNT-UP

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.

SPEL 12: HIGH SCORE

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.

SPEL 13 ROUND-THE-CLOCK

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 1 - Spelet börjar på spelfält 1

ROUND-THE-CLOCK 5 - Spelet börjar på spelfält 5

ROUND-THE-CLOCK 10 - Spelet börjar på spelfält 10

ROUND-THE-CLOCK 15 - Spelet börjar på spelfält 15

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 - Spelaren måste träffa dubbeln på varje spelfält från 1 till 20 i ordningsföljd.

ROUND-THE-CLOCK dubbel 5 - Spelet startar på dubbel 5

ROUND-THE-CLOCK dubbel 10 - Spelet startar på dubbel 10

ROUND-THE-CLOCK dubbel 15 - Spelet startar på dubbel 15

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

ROUND-THE-CLOCK trippel 5 - Spelet startar på trippel 5

ROUND-THE-CLOCK trippel 10 - Spelet startar på trippel 10

ROUND-THE-CLOCK trippel 15 - Spelet startar på trippel 15

SPEL 14: KILLER

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 måltavlan. 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 dubbelringen 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.

SPEL 15: DOUBLE DOWN

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.

| | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | | |

Vilken dubbel som helst

Vilken trippel som helst

SPEL 16: FORTY ONE

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!

| | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | ↑ | | |

Vilken dubbel som helst

Vilken trippel som helst

41 Round

SPEL 17: ALL FIVES

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 ($5 \times 5 = 25$).

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.

SPEL 18: SHANGHAI

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 1 - Spelet börjar på spelfält 1

SHANGHAI 5 - Spelet börjar på spelfält 5

SHANGHAI 10 - Spelet börjar på spelfält 10

SHANGHAI 15 - Spelet börjar på spelfält 15

Dessutom är Super Shanghai svårare. Spelet har bara sju omgångar. Reglerna liknar dem som beskrivits ovan, utom att man måste träffa särskilda mål med någon av tre pilar, annars blir poängen noll.

- SUPER SHANGHAI 1 – Spelet börjar vid segment 1 och slutar vid segment 7. Särskilda mål är 3 och 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Spelet börjar vid segment 5 och slutar vid segment 11. Särskilda mål är 7 och 9.
- SUPER SHANGHAI 10 – Spelet börjar vid segment 10 och slutar vid segment 16. Särskilda mål är 12 och 14.
- SUPER SHANGHAI 15 – Spelet börjar vid segment 15 och slutar vid segment 25. Särskilda mål är 17 och 19.

SPEL 19: GOLF

Detta är darttavans 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). Röstens meddelar 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.

SPEL 20: FOOTBALL

Ta på hjälmen 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.

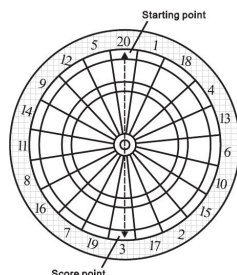
Om du exempelvis väljer spelfält 20, börjar du med dubbel 20 (yttre ringen) och fortsätter hela vägen till dubbel 3. Spelfältet består av 11 olika segment som måste träffas i ordning. Enligt exemplet ovan måste du alltså kasta pilen på följande fält i ordningsföljd:

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.

SPEL 21: BASEBALL

Denna dartversion av baseball kräver stor skicklighet.



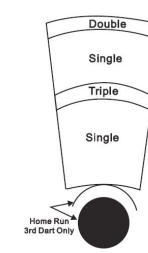
Precis som i det riktiga spelet består ett spel av 6 omgångar.

Varje spelare får 3 kast per omgång.

Fältet läggs ut enligt diagrammet.

Spelfält Resultat

| Spelfält | Resultat |
|----------|--|
| Enkla | spelfält - en bas |
| Dubbla | spelfält - två baser |
| Tripple | lspelfält - 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.

Bland inställningarna av svårighetsgrad för BASEBALL finns 6 omgångar eller 9 omgångar. De olika alternativen spelar man exakt som beskrivits ovan, med undantag för hur många omgångar som krävs för att vinna.

SPEL 22: STEEPLECHASE

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 darttavlan till spelfält 5 och avslutas med bullen. Det låter väl inte så svårt? Vad som ännu inte har specificerats är att du måste träffa det inre enkelfältet 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.

SPEL 23: ELIMINERING

Målet med spelet är att "eliminera" sina motståndare. Reglerna är väldigt enkla. Varje spelare måste få högre totalpoäng med sina tre pilar än den motståndare som kastat före. Alla spelare börjar med tre liv. Om en spelare inte lyckas få högre totalpoäng än närmast föregående motståndare, förlorar man ett liv. Även samma poäng gör att man förlorar ett liv. Vinner gör den siste spelare som har liv kvar. OBS! Man kan ställa in antalet liv.

SPEL 24: HÄSTSKOR

I detta tvåmannspel använder man bara 20- och 3-segmenet, som ska föreställa två hästskomål. Spelare 1 kastar mot 20-segmenet och spelare 2 kastar mot 3-segmenet. Poängen läggs ihop per omgång. Den förste som kommer till 15 poäng vinner.

Poängräkningen går till så här:

TRIPPELRING = "Runt pinnen", 3 poäng

INRE ENKELSEGMENT (Triangel) = 1 poäng

DUBBELRING = "Lutar mot pinnen", 2 poäng

YTTRE ENKELSEGMENT (Rektangel) = 0 poäng

Bara poängen för det lag eller den spelare som får mest poäng under omgången räknas. Om till exempel spelare 1 får tre poäng och spelare 2 får en poäng, så får bara spelare 1 tre poäng för denna omgång. Man fortsätter att spela omgångar tills någon har fått 15 poäng. OBS! Man kan justera totalpoängen för spelets slut.

SPEL 25: KRIG

I detta tvåmansspel är dartzavlan ett slagfält indelat i två halvor. Den förste spelare som träffar alla motståndarens segment (arméer) vinner spelet. Man behöver inte träffa segmenten i ordning.

Spelare 1 är den "övre" armén och kastar pilar mot de undre delarna av tavlan. Spelare 1 ska träffa de undre segmenten (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 och 8). Spelare 2 är den "undre" armén och kastar pilar mot de övre delarna av tavlan.

Spelare 2 ska träffa de övre segmenten (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 och 13).

Följande inställningar av svårighetsgrad kan göras: SLAGFÄLT DUBBLA:

- Spelarna kastar endast mot dubbelsegment för att eliminera motståndarens arméer

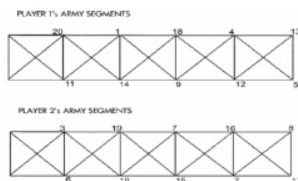
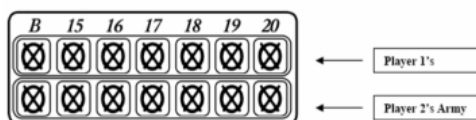
SLAGFÄLT TRIPPEL:

- Spelarna kastar endast mot trippelsegment för att eliminera motståndarens arméer SLAGFÄLT med GENERALER

I denna variant av spelet finns ett ytterligare hinder som måste övervinnas. Efter att alla segment (arméer) har träffats måste spelarna fånga "generalen" för att vinna spelet. Man fångar generalen med en träff i bullen. Träffar i bullen räknas inte om man inte först har träffat alla segment.

Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13)

Adjustable difficulty settings are as follows: *BATTLEGROUND DOUBLES*:



I den övre poängvisningen för cricket på dartzavlan visas spelare 1:s armésegment. Spelare 2:s armésegment finns på den andra raden. Varje gång ett segment träffas slocknar motsvarande lampa. Titta på poängtavlekartan på nästa sida för att hålla ordning på vilka segment du måste träffa för att vinna.

SPEL 26: AVANCERAT KRIG

Reglerna är desamma som för Slagfältet, men nu finns det landminor på slagfältet!

Spelarna måste vara försiktiga och undvika de landminor som finns i motståndarsegmentens trippel- och dubbelringar.

Den spelare som träffar en dubbel- eller trippelring på motståndarsidans slagfält förlorar en av sina egna arméer. Om till exempel spelare 1 av misstag träffar trippelringen i 6-segmentet, blir han eller hon av med sin egen armé i 11-segmentet.

SPEL 27: PAINTBALL

Det här spelet liknar Slagfältet, utom att det här finns ett alternativt sätt att vinna slaget, förutom att bara träffa motståndarlagets armésegment. Liksom i riktig paintball kan spelarna även erövra motståndarlagets fana för att vinna spelet. För att erövra motståndarlagets fana måste man träffa dubbel bulle tre gånger! Enkel bulle räknas inte som en av de tre träffar som krävs för att erövra fanan. De dubbla bullarna behöver man inte pricka in under en och samma omgång utan de läggs ihop under spelets gång. Den förste spelare som antingen erövrar fanan eller eliminerar motståndarens armé vinner.

Inställningar av svårighetsgrad

Paintball Dubbla Spelarna måste antingen träffa tre dubbla bullar för att erövra fanan eller träffa dubbla ringsegment för att slå ut arméer.

Paintball Trippel Spelarna måste antingen träffa tre dubbla bullar för att erövra fanan eller träffa trippel ringsegment för att slå ut arméer.

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 långt 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

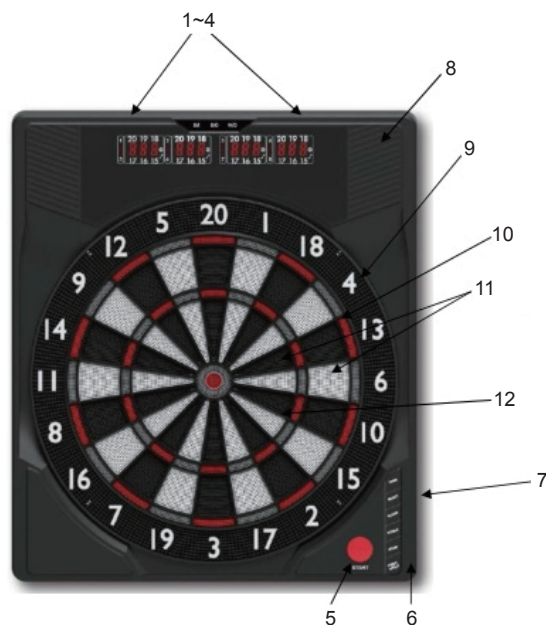
Vi rekommenderar att du använder pilar som inte väger mer än 18 gram på denna dartzavla. Pilarna som medföljer denna dartzavla väger 8 gram och har mjuka spetsar av standardtyp. Ersättningsspetsar kan köpas hos de flesta återförsäljare för dartprodukter.

Använd endast dartzillbehör 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 spillta 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.



1. Spelarindikator
2. Poängräkningskärmär
3. Dubbel In/Ut
4. Master Out-indikatorer
5. Start/Hold-knapp
6. Adapterkontakt (på sidan)

7. Funktionsknappar
8. Inbyggda högtalare
9. Aktiv träffring
10. Dubbelsegment
11. Enkelsegment
12. Trippelsegment

GERMANY

Montage mit Adapter

Legen Sie fest, wo Sie die Dartscheibe so aufhängen können, dass es vor ihr rund 3 m (10') freien Platz gibt. Die Wurflinie muss 2,37 m (7' 9¼") von der Scheibe entfernt sein. Da die Dartscheibe mithilfe eines Wechselstromadapters betrieben wird, sollte sie in der Nähe einer Steckdose aufgehängt werden.

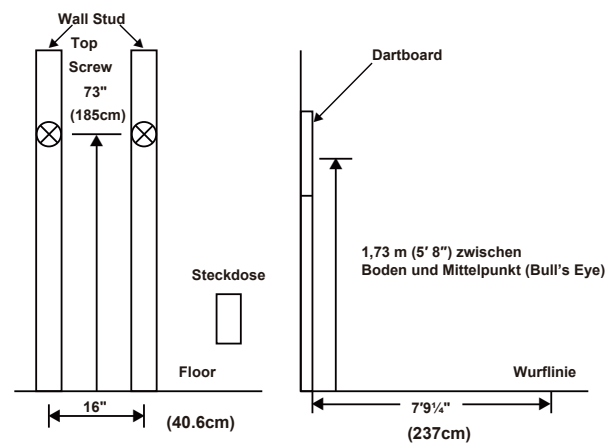
Sie können die Dartscheibe auf zwei Arten montieren.

Aufhängung 1: Die Dartscheibe hat zwei Montageöffnungen im Abstand von 40,5 cm (16"), an denen sie sich bequem an zwei Schrauben aufhängen lässt. Nehmen Sie in einer Höhe von 203 cm (80") über dem Boden an der Wand eine Markierung für die erste Schraube vor.

Messen Sie horizontal von der ersten Markierung einen Abstand von 40,5 cm (16") aus, und nehmen Sie hier die zweite Markierung vor (siehe Bild unten). Der Mittelpunkt der Scheibe, das Bull's Eye, muss sich 1,73 m (5' 8") über dem Boden befinden.

Bohren Sie an den beiden Markierungen Löcher, setzen Sie Dübel ein, und schrauben Sie Montageschrauben ein. Achten Sie beim Bohren genau darauf, dass die Löcher eine horizontale Linie bilden.

Hängen Sie nun die Dartscheibe an der Wand auf, indem Sie die Öffnungen in ihr an den Schrauben ausrichten (siehe Bild unten). Eventuell müssen Sie die Schrauben weiter hinein- oder noch etwas herausdrehen, bis die Scheibe fest an der Wand hängt. **Aufhängung 2:** Wenn Sie die Dartscheibe noch sicherer montieren wollen, können Sie vier Schrauben in den Bohrungen im Haltering anbringen, also im Bereich außerhalb der Zielsegmente.



Funktionen der Dartscheibe

Power“: Hauptschalter – Zum Ein- und Ausschalten der Dartscheibe.

„Start“: Startschalter – Nach Auswahl aller Optionen zum Starten einer Spielrunde. **„Game“:** Spielschalter – Zum Durchblättern des Display-Menüs und zur Auswahl einer Spielvariante.

„**Select**“: Auswahlsschalter – Zur Auswahl der verschiedenen Spieleinstellungen. Viele Spiele haben mehrere Schwierigkeitsgrade, die Sie mithilfe dieses Schalters auswählen können.

„**Player/Page**“: Spielerschalter – Mit diesem Schalter wählen Sie zu Beginn einer Spielrunde die Anzahl der Spieler aus. Außerdem lassen sich mit diesem Schalter die Spielstände anderer Spieler anzeigen.

„**Double/Miss**“: Double- und Master-Schalter – Mit diesem Schalter wählen Sie bei den Spielen mit den Endziffern „01“ die Optionen „Double In“, „Double Out“ und „Master Out“ aus. Diese Funktion steht nur bei den Spielen „301“, „401“ usw. zur Verfügung. Achtung: Nicht bei allen Modellen ist die Option „Master Out“ verfügbar. Die Funktion „Miss“ steht bei allen Spielen zur Verfügung. Mit ihr können die Spieler einen verlorenen Dartpfeil registrieren. Sollte ein Pfeil außerhalb des Zielbereiches landen, wird der Schalter betätigt, sodass der Computer den Pfeil registriert.

„**Sound**“ – Lautstärkeregler – Einstellbar in acht Stufen von 0 bis 7.

„**iMatch/Return**“: iMatch-Schalter – Dies ist eine tolle Möglichkeit, in fünf Schwierigkeitsgraden allein gegen den Computer zu spielen! Bei iMatch kann immer nur jeweils ein Spieler spielen. Mit iMatch erhalten auch normale Übungsspiele einen Wettbewerbscharakter. Aktivieren Sie iMatch, wenn Sie allein gegen den Computer spielen wollen, und betätigen Sie dann den Start-Schalter. Die Runde wird durch Sie als den „echten“ Spieler begonnen. Nachdem Sie drei Pfeile geworfen haben, ziehen Sie sie aus der Dartscheibe heraus. Dann drücken Sie „Start“ und wechseln damit zum nächsten Spieler – iMatch. Sie sehen auf dem Display, welche Ergebnisse Ihr Gegenspieler erzielt.

Nach Abschluss der Spielrunde durch iMatch wird die Scheibe automatisch für den echten Spieler zurückgesetzt. Das Spiel läuft so lange, bis ein Spieler gewinnt. Viel Erfolg! Die Funktion „Return“ steht bei allen Spielen zur Verfügung. Betätigen Sie den Schalter, wenn Sie den Spielstand ausgeben lassen wollen.

iMatch-Schwierigkeitsgrade Stufe 1 (C1) Professionell

Stufe 2 (C2) Fortgeschritten
Stufe 3 (C3) Köhner
Stufe 4 (C4) Novize
Stufe 5 (C5) Anfänger

Auffangring – Wenn ein Dartpfeil auf den Auffangring trifft, werden null Punkte gezählt und ein Wurf registriert.

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.

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.

Game Menu

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

SPIEL 1: 301

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 Punktezah 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). Diese Einstellung können Sie einfach ändern, indem Sie den Schalter „Double“ betätigen. Das Display zeigt die jeweilige Einstellung an: Hinweis: Sie können den Gesamtspielstand dieses Spieles einstellen.

- 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

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.
- Master Out – Zum Beenden des Spieles muss ein Double- oder Triple-Feld getroffen werden.

SPIEL 2: CRICKET (nur für 2 Spieler)

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.

NO-SCORE CRICKET

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".

SPIEL 3: SCRAM (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.

SPIEL 4: CUT-THROAT CRICKET (nur für 2 Spieler)

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!

SPIEL 5: ENGLISH CRICKET (Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket, bei dem die Dartpfeile mit hoher Genauigkeit geworfen werden müssen. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Ziele der Spieler unterscheiden sich in den beiden Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 2, das Bull zu treffen – das Ziel sind neun Treffer zum Beenden der Runde. Das Bull's Eye, also der rote Mittelpunkt, zählt zweifach. Jeder Wurf, der die äußeren einfachen und doppelten Segmente trifft, wird Spieler 1 gutgeschrieben. Beispiel: Wenn Spieler 2 eine äußere 20, ein Bull und eine äußere 7 wirft, wird ihm ein Bull's Eye von den neun erforderlichen abgezogen; Spieler 1 werden 27 Punkte gutgeschrieben. Spieler 2 muss also das Bull's Eye mit großer Präzision treffen!

Spieler 1 versucht hingegen, in der ersten Runde so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Doubles und Triples zählen das Zwei- beziehungsweise Dreifache ihrer jeweiligen Werte. Spieler 1 muss mit jeweils drei Würfeln immer mehr als 40 Punkte erreichen, damit er gegenüber Spieler 2 Punkte ansammeln kann.

Zum Spielstand werden nur die Punkte über 40 gezählt. Spieler 1 muss ebenfalls mit hoher Präzision werfen; er darf in der ersten Runde nicht das Bull's Eye treffen, denn jeder Treffer von Spieler 1 wird von den ursprünglich neun erforderlichen Bull's Eyes von Spieler 2 abgezogen.

Nachdem Spieler 2 das Ziel von neun Bull's Eyes erreicht hat, werden in der zweiten Runde die Rollen getauscht.

SPIEL 6: ADVANCED CRICKET (Nur für 2 Spieler)

Diese komplizierte Version von Cricket wurde für fortgeschrittene Spieler entwickelt. Die Spieler müssen die Segmente (20, 19, 18, 17, 16, 15 und das Bull's Eye) ausschließlich mit Triples und Doubles abwerfen! Dieses Spiel ist eine echte Herausforderung; Doubles zählen den einfachen und Triples zählen den doppelten Wert des Segmentes. Das Bull's Eye wird wie bei der Standardversion von Cricket gewertet. Es gewinnt, wer alle Nummern abgeworfen hat und die meisten Punkte hat.

SPIEL 7: SHOOTER

Dieses spannende Spiel zielt auf das Können des Spielers ab, bei jeder Spielrunde die Dartpfeile innerhalb eines Segmentes zu gruppieren. Der Computer wählt zu Beginn einer Runde nach dem Zufallsprinzip die Segmente aus, auf die die Spieler werfen müssen. Die Auswahl wird durch eine blinkende Zahl im Display angezeigt.

Die Wertung ist wie folgt:

Single-Segment = 1 Punkt Double-Segment = 2 Punkte Triple-Segment = 3 Punkte

Wenn der Computer vorgibt, dass die Spieler das Bull treffen müssen, zählt der Outer Bull 2 Punkte und das Bull's Eye 4 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende aller Runden die meisten Punkte hat. Hinweis: Die Anzahl der Runden lässt sich einstellen.

SPIEL 8: BIG SIX

Bei diesem Spiel können die Spieler ihre Gegner herausfordern, indem sie ihnen das Ziel vorgeben. Wie bei dem beliebten Basketball-Spiel „Horse“ dürfen die Spieler erst dann den Gegenspielern das nächste Ziel vorgeben, nachdem sie das aktuelle Ziel getroffen haben.

Bei Spielbeginn ist Single 6 ist das erste Ziel. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf einigen, wie viele Leben sie haben, und entsprechend den Schalter „Select“ betätigen. Innerhalb von drei Würfeln muss Spieler 1 eine 6 treffen, damit er am Leben bleibt. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, legt der nächste Dartpfeil fest, welches Ziel der Gegenspieler treffen muss. Wenn es Spieler 1 nicht gelingt, das aktuelle Ziel mit seinen drei Würfeln mindestens einmal zu treffen, verliert er ein Leben und darf außerdem nicht das nächste Ziel für Spieler 2 festlegen. Nun wirft Spieler 2 auf Single 6, was Spieler 1 nicht gelungen war, und wenn er trifft, kann er das Zielsegment der nächsten Runde festlegen. Singles, Doubles und Triples sind in diesem Spiel separate



Ziele.

Bei diesem Spiel geht es darum, den Gegenspieler möglichst viele Leben verlieren zu lassen, indem man schwierige Ziele aussucht – zum Beispiel das Bull's Eye oder Triple 20. Es gewinnt der Spieler, der als Letzter ein Leben übrig hat. Hinweis: Die Anzahl der Leben lässt sich einstellen.

SPIEL 9: OVERS

Bei diesem Spiel geht es darum, in einer Runde – also mit drei Würfeln – mehr Punkte als bei den drei Würfeln der Vorrunde zu treffen. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf einigen, wie viele Leben sie haben, und entsprechend den Schalter „Select“ betätigen. Wenn ein Spieler in einer Runde nicht über seiner Punktzahl der Vorrunde liegt, dann verliert er ein Leben. Dies gilt auch für den Fall, dass genau dieselbe Punkteanzahl wie in der Runde zuvor erreicht wird. Das Display rechts erlischt bei jedem verlorenen Leben einmal. Es gewinnt der Spieler, der als Letzter noch ein Leben übrig hat. Hinweis: Die Anzahl der Leben lässt sich einstellen.

SPIEL 10: UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil von „Overs“. Hier müssen die Spieler in einer Runde mit drei Würfeln jeweils ihre Punktzahl aus der Vorrunde unterschreiten. Das Spiel beginnt mit 180 (die höchste erreichbare Punktezahl), und wenn ein Spieler in einer Runde dieselben oder gar eine höhere Punkteanzahl erreicht als in der Vorrunde, verliert er ein Leben. Für jeden Dartpfeil, der den Zielbereich oder die Scheibe verfehlt, werden dem Punktestand 60 Strafpunkte hinzugerechnet. Diese werden am Ende der Runde bei Betätigen des Schalters „Start/Hold“ addiert. Es gewinnt der Spieler, der als Letzter noch ein Leben übrig hat. Hinweis: Die Anzahl der Leben lässt sich einstellen.

SPIEL 11: COUNT-UP

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.

SPIEL 12: HIGH SCORE

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.

SPIEL 13 ROUND-THE-CLOCK

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 1 - Spiel beginnt bei Segment Nr. 1

ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel beginnt bei Segment Nr. 5
ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel beginnt bei Segment Nummer 10
ROUND-THE-CLOCK 15 - 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 - Spieler muss ein Double in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge.
ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Spiel beginnt bei Doppelsegment 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt bei Doppelsegment 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt bei Doppelsegment 15
ROUND-THE-CLOCK Triple - Spieler muss ein Triple in jedem Segment von 1 bis 20 in der Reihenfolge.
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt bei Triple Segment 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt bei Triple Segment 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt bei Triple Segment 15

SPIEL 14: KILLER

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.

SPIEL 15: DOUBLE DOWN

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.

| | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| player 1 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | | |

Any Double Any Triple

SPIEL 16: HALF/41

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 osumaa, joista tulee yhteensä 41 pistettä (20, 20, 1; 19, 19, 3; tupla-10, tupla-10, 1 jne.). Tämä 41-kierros tuo peliin lisävaikeusastetta. Jos pelaaja ei onnistu saamaan 41 pistettä, hänen pistemääränsä puolittuu. Lisäkierros tuo peliin siis melkoisen haasteen!

| | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| player 1 | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | TOTAL |
| player 2 | | | ↑ | | | ↑ | | | ↑ | | |

Mikä tahansa tupla
Mikä tahansa tripla
41-kierros

SPIEL 17: ALL FIVES

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 ($5 \times 5 = 25$).

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 poängsummorna. Nedan finns ytterligare variationer på detta spel. Reglerna är desamma, men slutpoängen varierar enligt följande.

SPIEL 18: SHANGHAI

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 Dreibettzimmer 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 1 - Spiel beginnt bei Segment 1

SHANGHAI 5 - Spiel beginnt bei Segment 5

SHANGHAI 10 - Spiel beginnt bei Segment 10

SHANGHAI 15 - Spiel beginnt am Segment 15

Super Shanghai ist noch schwieriger. Dieses Spiel hat lediglich sieben Runden. Die Regeln sind genau dieselben wie zuvor beschrieben, nur dass zusätzlich mit drei Dartpfeilen bestimmte Ziele getroffen werden müssen – oder der Punktstand auf null gesetzt wird.

- SUPER SHANGHAI 1 – Das Spiel beginnt bei Segment 1 und endet bei Segment 7. Spezifische Ziele sind 3 und 5.
- SUPER SHANGHAI 5 – Das Spiel beginnt bei Segment 5 und endet bei Segment 11. Spezifische Ziele sind 7 dass die Löcher eine horizontale Linie bilden.
- SUPER SHANGHAI 10 – Das Spiel beginnt bei Segment 10 und endet bei Segment 16. Spezifische Ziele sind 12 und 14.
- SUPER SHANGHAI 15 – Das Spiel beginnt bei Segment 15 und endet bei Segment 25. Spezifische Ziele sind 17 und 19.

SPIEL 19: GOLF

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.

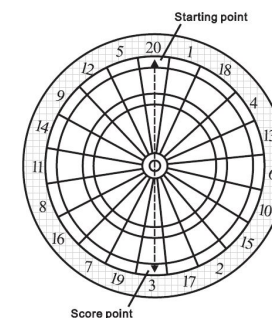
Die Segmente 1 bis 18 werden verwendet und jede Zahl wird als ein "Loch" dargestellt. Sie müssen in jedem Loch 3 Treffer erzielen, um zum nächsten Loch zu gelangen. Offensichtlich beeinflussen doppelte und dreifache Ihren Score, während sie Ihnen erlauben, ein Loch mit weniger Schlägen zu beenden. Zum 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.

SPIEL 20: FOOTBALL

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 ...

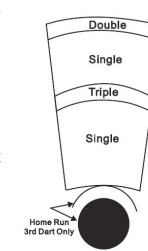
Single 3 ... Triple 3 ... Single 3 ... und schließlich ein Double 3.

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.

SPIEL 21: BASEBALL

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.

Bei „Baseball“ mit sechs oder neun Runden lässt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Jede Option wird wie zuvor beschrieben gespielt; die Ausnahme ist die Zahl der Runden, die es bis zum Gewinnen dauert.

SPIEL 22: STEEPLECHASE

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
- 3. 3rd Zaun Triple 8
- 4. Zaun Triple 5

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

Spiel 23: ELIMINATION

Ziel dieses Spieles ist es, die Gegenspieler zu „eliminieren“. Die Regeln sind sehr einfach. Jeder Spieler muss mit seinen drei Darts jeweils eine höhere Gesamtpunktzahl erreichen als der Gegenspieler vor ihm mit seinen drei Darts. Jeder Spieler beginnt mit drei Leben. Wenn es einem Spieler nicht gelingt, eine höhere Punktzahl zu werfen als der Gegenspieler jeweils vor ihm, dann verliert er ein Leben. Dies gilt auch für den Fall, dass er genau dieselbe Punkteanzahl wie der Spieler zuvor erreicht. Es gewinnt der Spieler, der als Letzter noch ein Leben übrig hat. Hinweis: Die Anzahl der Leben lässt sich einstellen.

Spiel 24: HORSESHOES

Dieses Spiel für zwei Spieler verwendet nur die Segmente 20 und 3 als Ende des Hufeisens. Spieler 1 wirft auf Segment 20, Spieler 2 auf Segment 3. Die Punkte werden pro Runde addiert. Es gewinnt, wer als Erster 15 Punkte erreicht.

Die Wertung ist wie folgt:

- Triple-Ring = 3 Punkte
- Single-Segment innen (Dreieck) = 1 Punkt
- Double-Ring = 2 Punkte
- Single-Segment außen (Viereck) = 0 Punkte

Die Punkte werden nur bei dem Spieler oder Team mit der höchsten Punktzahl einer Runde berücksichtigt: Wenn beispielsweise Spieler 1 in einer Runde 3 Punkte erreicht und Spieler 2 nur 1 Punkt, werden in dieser Runde nur die Punkte von Spieler 1 gezählt, also 3. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler 15 Punkte erreicht. Hinweis: Die Endpunktzahl lässt sich einstellen.

Spiel 25: WARFARE

Bei diesem Spiel für zwei Spieler ist die Dartscheibe das Schlachtfeld, das in zwei Hälften unterteilt wird. Der erste Spieler, der alle gegenüberliegenden Segmente („Armeen“) trifft, gewinnt. Die Segmente müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge getroffen werden.

Spieler 1 ist die „obere“ Armee und wirft seine Darts auf den unteren Teil der Scheibe. Spieler 1 muss die unteren Segmente (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 und 8) treffen. Spieler 2 ist die „untere“ Armee und wirft seine Darts auf die obere Hälfte der Dartscheibe. Spieler 2 muss die oberen Segmente (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 und 13) treffen.

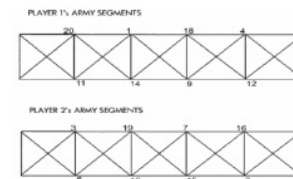
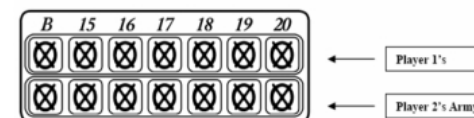
Der Schwierigkeitsgrad lässt sich wie folgt einstellen: BATTLEGROUNDOUBLES:

- Die Spieler werfen zum Eliminieren der gegnerischen Armee nur auf Double-Segmente.

BATTLEGROUNDO TRIPLES:

- Die Spieler werfen zum Eliminieren der gegnerischen Armee nur auf Triple-Segmente. BATTLEGROUNDO mit GENERÄLEN:

Bei dieser Spielvariante gilt es, vor dem Abschluss ein weiteres Hindernis zu meistern. Zum Gewinnen müssen die Spieler nach dem Abwerfen aller Armeen (Segmente) den „General“ fangen. Dazu ist das Bull's Eye zu treffen. Wird das Bull's Eye getroffen, bevor alle Segmente getroffen wurden, zählt dies nicht.



Die obere Cricket-Zeile im Display der Dartscheibe zeigt die Armee-Segmente von Spieler 1. Die Armee-Segmente von Spieler 2 werden in der zweiten Zeile angezeigt. Bei jedem Treffer erlischt die entsprechende Anzeige. Welche Segmente Sie treffen müssen, erkennen Sie auf der Display-Erläuterung auf der nächsten Seite.

Spiel 26: ADVANCED WARFARE

Die Regeln unterscheiden sich von denen der Standardvariante „Battleground“ dadurch, dass es nun Landminen auf dem Schlachtfeld gibt!

Die Spieler müssen also darauf achten, dass sie den Minen ausweichen, die sich in den Triple- und Double-Ringen der gegnerischen Segmente befinden.

Wenn ein Spieler einen Triple- oder Double-Ring auf dem Schlachtfeld des Gegners trifft, verliert er eine eigene Armee. Wenn zum Beispiel Spieler 1 versehentlich Triple 6 trifft, verliert er seine eigene Armee in Segment 11.

Spiel 27: PAINTBALL

Die Regeln dieses Spieles unterscheiden sich von Battleground darin, dass es eine Alternative dazu gibt, einfach nur die Armeen (Segmente) des Gegners zu treffen. Wie beim echten Paintball können die Spieler auch dadurch gewinnen, dass sie die Fahne des gegnerischen Teams erobern. Dazu muss das Bull's Eye dreimal getroffen werden! Treffer nur auf das Bull zählen hierbei nicht zu den drei Treffern, die zum Erobern der Fahne erforderlich sind. Die drei Treffer auf das Bull's Eye müssen nicht in einer Runde geworfen werden, sondern sie werden über das Spiel hinweg zusammengezählt. Der Spieler, der als Erster entweder die Fahne erobert oder die

gegnerischen Armeen eliminiert, gewinnt.

Einstellbare Schwierigkeitsgrade

Paintball Doubles: Die Spieler müssen entweder drei Treffer auf das Bull's Eye erzielen und so die Fahne erobern oder zum Eliminieren der Armeen die Segmente im Double-Ring treffen.

Paintball Triples: Die Spieler müssen entweder drei Treffer auf das Bull's Eye erzielen und so die Fahne erobern oder zum Eliminieren der Armeen die Segmente im Triple-Ring treffen.

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. Spieleranzeige | 7. Funktionsschalter |
| 2. Spielstand-Anzeige | 8. Integrierte Lautsprecher |
| 3. „Double In/Out“ | 9. Auffangring |
| 4. „Master Out“-Anzeige | 10. Double-Segmente |
| 5. „Start/Hold“-Schalter | 11. Single-Segmente |
| 6. Adapterbuchse (an der Seite) | 12. Triple-Segmente |