

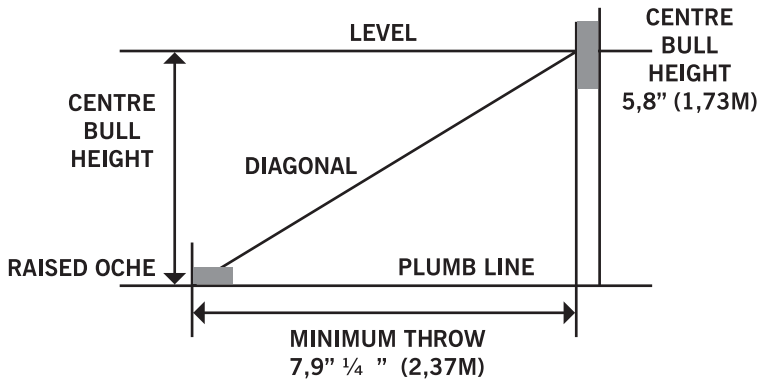


- EN
- NL
- DE
- FR



ELECTRONIC DARTBOARD - SOFT 590
ELEKTRONISCH DARTBORD - SOFT 590
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE - SOFT 590
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE - SOFT 590

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



(EN) ELECTRONIC DARTBOARD - SOFT 590

CONTENT

ELECTRONIC DARTBOARD	1x
STEEL SOFT TIP DARTS	6x
REPLACEMENT SOFT TIPS	Replacement set

*Batteries and adapter not included for Electronic dartboard Soft 590

TECHNICAL DETAILS

ARTICLE	GAMES	VARIATIONS	PLAYERS
ELECTRONIC DART-BOARD SOFT 590	32	590	1-8
TARGET AREA	DISPLAY		
13,5	MASSIVE LCD WITH 2 XO CRICKET DISPLAYS		

HANG UP THE DARTBOARD

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

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

RULES OF THE GAME

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

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

POINTS PARTITIONING

- Red bull's eye: 50 points
- Green single Bull: 25 points

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

WARNINGS

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

INSTALLATION INSTRUCTIONS

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

MOUNTING

1. Choose a preferred location for the electronic darts counter. The chosen location must have a free space of 1 meter around the dartboard to prevent damage.
2. The wall hook must be placed with the bull's eye 173cm (68") above the floor. Darts are supposed to be thrown from a distance of about 237cm (96"), make sure there is about 3m (10') of open floor space in front of the board.
3. Place two marks side-by-side on the selected wall studs 192cm (75 5/8") above the floor, with 14cm (5 1/2") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 1/2" from the wall.
4. Line up the mounting holes on the back of the game with the screw heads, then mount the game. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall.
5. After the board is mounted, the bull's eye should be 173cm (68") above the floor.

POWER INSTALLATION

The dartboard is designed to be powered by an x 1.5v AA (LR6) batteries. The battery compartment can be opened from the back to install the batteries. To conserve batteries, this dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will automatically turn off after 30 minutes with the DC plug polarity configured as positive (+) outside, and negative (-) center. To connect by adapter, plug the DC plug into the DC power jack and the AC plug into an electrical outlet.

WARNING!

- During use: ensure the connecting cable do not increase a tripping or other hazard.
- After using the dartboard: switch off the power at the mains and unplug the adapter from the mains and dartboard.
- Never leave the adapter connected to the dartboard when not in use.
- Stow the adapter safely when not in use.

IMPORTANT

1. During shipping or in the course of normal use, it is possible for scoring segments of this board to become temporarily jammed, resulting in a frozen segment. If this occurs, the score of stuck segment will be counted and displayed when player change. Take the following steps when this error appears:
 - a. Find the stuck segment which the score is automatically counted and displayed when changing players.
 - b. Press firmly down on the stuck segment until it breaks free and loose. Once stuck segments are loosened, the error should be gone and the board should continue to operate normally.
2. This game is designed for use with soft tip darts only. Do not attempt to use steel tip darts or longer soft tip darts at any time (maximum length: 2.5 cm).
3. Electronic and mechanical reaction time is required between shots. If two shots occur too close together, pull out second dart and re-throw to properly record your score.
4. Under the environment with electrical fast transient the dart game may malfunction and require use to reset the dart game.
5. This is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
6. Please peel off the protective film at the display area before use.

OPERATION INSTRUCTIONS



1. Press the On/Off button to turn on game and the display will light up with a welcoming sound. When the sound goes off, the player display and score display will show "G01" and "301" respectively.
2. Press the Up or Down buttons to select games. The selection is shown on the player and score displays. Then press the Enter button to confirm the selection. Please check the game selection for all games.
3. Press the Up or Down buttons to select options and press the Enter button to confirm the selection.
4. Press the Up or Down buttons to select number of players.

There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a computer player mode. Press the Enter button to confirm the selection and start the game. For more than 4 players, some players will share the player score display.

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

GAME SELECTION

GAME	DESCRIPTION	DISPLAY	NO. OF OPTION/ VARIATIONS	NO. OF PLAYERS
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPC	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8

G24	Bonus Color	BC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

G01 301 TO G901

OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 Bull options
- 50/50 Bull options

Each player begins with 301 points, and must reach exactly zero to win. The score of each dart thrown is subtracted from the beginning score of each round. Exceeding zero causes the player to "Bust", and the score returns to what it was before that round. The turn is over and next player is up.

Each player throws 3 darts each turn, the segment being hit will light up.

OPTION	MEANING	DISPLAY AS
L01	Single in/ Single Out	
L02	Double in/ Single Out	D IN
L03	Single in/ Double Out	D OUT
L04	Double in/ Double Out	D IN / D OUT
L05	Single in/ Master Out	M OUT
L06	Double in/ Master Out	D IN / M OUT

- G02 501 starts with 501 points.
- G03 601 starts with 601 points.
- G04 701 starts with 701 points.
- G05 801 starts with 801 points.
- G06 901 starts with 901 points.

G07 301 LEAGUE TO G12 901 LEAGUE

OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 bull options
- 50/50 bull options

This game is played the same as 301 to 901, except each player has a partner(s), as in league play, 2 teams with 2-4 players on each team. Team 1 = player 1, player 3, player 5 and player 7; Team 2 = player 2, player 4, player 6 and player 8, depending on how many player with in a team. Any team player can win the game.

Similar to the 301-901 games, the team will win when one player's score reaches exactly zero, but his/her teammate's score must be lower than or equal to the sum of the score of the opposing team. Otherwise the score of the current player returns to the beginning of the turn. That team cannot win at that time.

Once a player's score is below 181 for Single Out option, or below 171 for Double Out option, if his/her teammate's score is lower than or equal to the sum of the score of the opposing team, the dartboard will announce "Go For Out". It will confirm he/she has a chance to win in this round. Otherwise the dartboard will announce "Freeze", even if his/her score comes to exactly zero in this round, that team cannot win at that time.

G13: COUNT UP

OPTIONS:

- 100, 200, 300, 900
- 25/50 Bull

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

OPTION	100	200	300	400	500	600	700	800	900
SET POINTS	100	200	300	400	500	600	700	800	900

G14: ROUND THE CLOCK

OPTIONS:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

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

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

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

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

G15: SHANGHAI

OPTIONS:

- L01, L05, L10, L15

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

OPTION	DESCRIPTION
L01	the game starts from segment 1
L05	the game starts from segment 5
L10	the game starts from segment 10
L15	the game starts from segment 15

G16: HIGH-SCORE

OPTIONS:

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

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

G17: SHOOT-OUT

OPTIONS:

- 11, -12.....-20

The computer will randomly display a score for the player to hit (light up the random number). One correct hit scores one mark. The first player who hits 11, 12, 13 ... 20 marks depending on the level of difficulty is the winner. If a player does not hit the board within 10 seconds, it will automatically change to another number for the player to hit and it counts as you hit on the wrong number. The player's score display will show the number of targets left. In this game double & triple are treated as single.

G18: CRICKET





OPTIONS:

- C00, C20, C25
- 25/50 Bull

- Following the standard rules, the Cricket will only use the number 15-20 & bull's eye. All valid hits will be confirmed & displayed by the cricket display.
- When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'open' (number closed and opens for scoring) to that player and any further hits will score points as thrown.
- Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player.

- A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
- A player wins the game when he first 'closes' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
- And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'open' numbers. If that player has not accumulated the highest point total by the time another player 'closes', the player with the most points will be the winner.

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

CRICKET	ONE TIME	TWO TIMES	OPEN	CLOSE
SIGN				

- Single segment : Count one time
Double segment : Count two times
Triple segment : Count three times
- The segment will be 'opened' if already hit more than three times. It will be 'closed' if all players 'open' the same segment

G19: NO SCORE CRICKET

- OPTIONS:**
- 000, 020, 025
 - 25/50 Bull

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

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

G20: CUT THROAT CRICKET

- OPTIONS:**
- 00C, 20C, 25C
 - 25/50 Bull

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

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

G21: KILLER CRICKET

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

The game is similar to the No Score Cricket game EXCEPT when

you 'closed' a number, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who 'closed' all the numbers.

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

G22: LOW PITCH CRICKET

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

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

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

G23: COLOUR

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

To begin this game, player 1 must throw one dart to determine which colour (#20 colour or #1 colour) to shoot at. If player 1 hits a bull's eye with this dart, he/she must throw again to decide the colour. All odd number players will be at the same colour as player 1 whilst the even number players will be at another colour. The double and triple segments are considered to have the same colour as the single segment. Each player then tries to hit his/her colour target in order to add up to or go over the total scores (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's colour, then the mark does not count. The bull's eye does count towards your total scores. The first player reaching the pre-set final score wins.

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

G24: BONUS COLOUR

- OPTIONS:**
- 100, 200, 300, 400, 500
 - This game is similar to the Colour game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's colour, all players in this colour will get the points added towards their total scores.

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

G20: CORRECTIONAL COLOUR

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

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

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

G25: NO SCORE COLOUR

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

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

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

G26: FREE DART COLOUR

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

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

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

G28: OVERS

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

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

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

G29: UNDERS

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

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

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

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

G30: HALVE-IT

- OPTIONS:**
- 25/50 & 50/50 Bull

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

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

D: Double

T: Triple

B: Bull

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

G31: BIG-6

- OPTIONS:**
- b03, b04, b05.....b20, b21

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" his/her life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for a new target generated by computer randomly. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as "double bull's eye" or "triple 20". The last player with a life left is the winner.

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

G32: 21 POINTS

OPTIONS:

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

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

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

The player will "bust" when a score is over 21 points and the player cannot get a mark.

After the game is over, the player with the most marks wins the game.

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

(NL) ELEKTRONISCH DARTBORD SOFT 590

INHOUD

ELEKTRONISCH DARTBORD	1x
STALEN SOFTTIP DARTS	6x
VERVANGENDE SOFTTIPS	Vervangingsset

*Batterijen en adapter niet inbegrepen voor Elektronisch dartbord Soft 590

TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPELLEN	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCH DARTBORD SOFT 590	32	590	1-8
DOELGEBIED	DISPLAY		
13,5	GROOT LCD MET 2 XO CRICKET DISPLAYS		

OPHANGEN VAN HET DARTBORD:

Wees er zeker van dat het dartbord stevig aan de muur hangt. Check voorafgaande altijd het metalen haakje aan de achterkant van het bord.

Het dartbord moet zo opgehangen worden dat de "bulls eye" 1.73m vanaf de grond aan de muur hangt. U dient de pijlen te gooien vanaf een afstand van 2.37m.

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

SPELREGELS:

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

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

PUNTENVERDELING:

- Rode Bull Eye is 50 punten
- Groene Single Bull is 25 punten
- Hoogst mogelijk behaalde punten: 180 (drie keer triple 20)
- Hoogste uitgooi: 170 punten (twee keer triple 20, 1 keer bulls eye)
- Middelste ring op een cijfer is een triple (driedubbel)
- Buitenste ring op een cijfer is een double (dubbel). Op deze buitenste ring moet altijd uitgegooid worden (of op

de rode bulls eye, niet op de enkele bull).

- De pijlen die het bord missen, op de grond vallen of precies in de pijl van de vorige gooi terecht komen, tellen allemaal als 0 punten.

WAARSCHUWINGEN:

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

INSTALLATIE-INSTRUCTIES:

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

MONTAGE:

1. Kies een voorkeurslocatie voor de elektronische dartssteller. De gekozen locatie dient een vrije ruimte van 1 meter rondom het dartbord te hebben om schade te voorkomen.
2. De muurhaak moet met het schot in de roos 173 cm (68") boven de vloer worden geplaatst. Darts horen te worden gegooid vanaf een afstand van ongeveer 237 cm (96"), zorg ervoor dat er ongeveer 3 m (10') open vloeroppervlak is voor het bord.
3. Plaats twee markeringen naast elkaar op de geselecteerde muurstijlen 192 cm (75 5/8") boven de vloer, met 14 cm (5 1/2") ertussen. Schroef twee schroeven in de referentiemarkeringen totdat de schroefkoppen ongeveer 1/2" uit de muur steken.
4. Lijn de montagegaten aan de achterkant van het spel uit met de schroefkoppen en monteer het spel. Het kan nodig zijn om de schroeven aan te passen totdat het bord goed tegen de muur past.
5. Nadat het bord is gemonteerd, moet het schot in de roos zich 173 cm (68") boven de vloer bevinden.

STROOMINSTALLATIE:

Het dartbord is ontworpen om te worden gevoed door een x 1.5v AA (LR6) batterijen. Het batterijcompartiment kan vanaf de achterkant worden geopend om de batterijen te plaatsen. Om batterijen te sparen is dit dartbord voorzien van een auto power-off modus. Als het dartbord niet wordt gebruikt, wordt het na 30 minuten automatisch uitgeschakeld met de polariteit van de DC-stekker geconfigureerd als positief (+) buiten en negatief (-) midden. Om via een adapter aan te sluiten, steekt u de gelijkstroomstekker in de gelijkstroomaansluiting en de wisselstroomstekker in een stopcontact.

WAARSCHUWING!:

- Tijdens gebruik: zorg ervoor dat de aansluitkabel geen struikelgevaar of ander gevaar oplevert.
- Na gebruik van het dartbord: schakel de stroom uit en haal de adapter uit het stopcontact en het dartbord.
- Laat de adapter nooit aangesloten op het dartbord wanneer deze niet in gebruik is.
- Berg de adapter veilig op wanneer deze niet in gebruik is.

BELANGRIJK:

1. Tijdens het transport of bij normaal gebruik is het mogelijk dat kerfsegmenten van dit bord tijdelijk vast komen te zitten, met als gevolg een bevroren segment. Als dit gebeurt, wordt de score van het vastgelopen segment geteld en weergegeven wanneer van speler wordt gewisseld. Voer de volgende stappen uit wanneer deze fout verschijnt:
 - a. Zoek het vastgelopen segment waarvan de score automatisch wordt geteld en weergegeven bij het wisselen van speler.
 - b. Druk stevig op het vastzittende segment totdat het vrij- en loskomt. Zodra vastzittende segmenten zijn losgemaakt, zou de fout moeten verdwijnen en zou het bord normaal moeten blijven werken.
2. Dit spel is alleen bedoeld voor gebruik met darts met zachte punt. Probeer nooit om darts met stalen tip of langere darts met zachte tip te gebruiken (maximale lengte: 2,5 cm).
3. Er is een elektronische en mechanische reactietijd nodig tussen de opnamen. Als twee schoten te dicht bij elkaar plaatsvinden, trek dan de tweede pijl uit en gooi opnieuw om je score goed te noteren.
4. In een omgeving met snelle, kortstondige elektriciteit kan het darts spel defect raken en moet het worden gebruikt om het darts spel te resetten.

5. Dit is een spel voor volwassenen met een functionele scherpe punt. Kinderen mogen alleen onder toezicht van een volwassene spelen.
6. Verwijder voor gebruik de beschermfolie van het weergavegebied.

BEDIENINGSINSTRUCTIES



1. Druk op de aan/uit-knop om het spel aan te zetten en het display zal oplichten met een welkomstgeluid. Wanneer het geluid uitgaat, zullen de spelersdisplay en de scoredisplay respectievelijk "G01" en "301" tonen.
2. Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om games te selecteren. De selectie wordt weergegeven op de spelers- en scoredisplays. Druk vervolgens op de Enter-knop om de selectie te bevestigen. Controleer de spelselectie voor alle spellen.
3. Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om opties te selecteren en druk op Enter om de selectie te bevestigen.
4. Druk op de OMHOOG of OMLAAG knoppen om het aantal spelers te selecteren. Er zijn in totaal 9 selecties van spelers van 1 speler modus tot 8 spelers modus plus een computer speler modus. Druk op de ENTER-knop om de selectie te bevestigen en het spel te starten. Voor meer dan 4 spelers delen sommige spelers de weergave van de spelersscore.
5. Als de optie die je hebt geselecteerd en bevestigd zich in de computer spelersmodus bevindt, speel je tegen de computer. Druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om de niveaus van de computerspeler te selecteren en druk op Enter om het spel te starten. De vijf niveaus van computerspeler zijn als volgt:
 - C-1: Beginner
 - C-2: Gemiddeld
 - C-3: Gevorderd
 - C-4: Expert
 - C-5: Professioneel
6. Als het spel 25/50 bull-opties heeft, kunt u druk op de knoppen Omhoog of Omlaag om te selecteren en druk op Enter om de selectie te bevestigen. 25/50 (buitenste bull is 25 en binnenste bull is 50) en 50/50 (zowel binnenste als buitenste bull is 50).
7. Tijdens het spel, wanneer de computer "VOLGENDE SPELER" aankondigt, zal elke druk op de segmenten het darts teller niet activeren. De speler moet alle darts verwijderen en op de knop Volgende drukken voor de ronde van de volgende speler. Het darts teller schakelt automatisch naar de volgende speler als het bord ongeveer 10 seconden na de aankondiging "VOLGENDE SPELER" niet is gespeeld.
8. Druk op de Miss-knop om 0 te scoren en één dart op te nemen wanneer een dart de WEB-dartsvanger raakt of het bord helemaal mist tijdens het spelen van het spel.
9. Als je het spel wilt resetten, druk je op de Reset-knop en houd je deze 2 seconden ingedrukt.
10. Tijdens het spelen kun je op de Enter-knop drukken om de scores van andere spelers te bekijken.
11. Houd de Aan-/Uitknop 3 seconden ingedrukt om het spel uit te schakelen. Om energie te besparen is het bord uitgerust met een automatische uitschakelfunctie. Als het spel 30 minuten niet is gespeeld, wordt het spel automatisch uitgeschakeld.

SPELSELECTIE

NO.	SPELWEERGAVE	WEERGAVE	AANTAL OPTIES	AANTAL SPELERS
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8

G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	BC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

G01 301 TOT G901

OPTIES:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 Bull-opties
- 50/50 Bull-opties

Elke speler begint met 301 punten en moet precies nul bereiken om te winnen. De score van elke gegooide dart wordt afgetrokken van de beginscore van elke ronde. Overschrijding van nul zorgt ervoor dat de speler "Bust", en de score keert terug naar wat het was voor die ronde. De beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Elke speler gooit elke beurt 3 darts, het te raken segment licht op.

OPTIE	BESCHRIJVING	WEER-GAVE ALS
L01	Single in/ Single Out	
L02	Double in/ Single Out	D IN
L03	Single in/ Double Out	D OUT
L04	Double in/ Double Out	D IN / D OUT
L05	Single in/ Master Out	M OUT
L06	Double in/ Master Out	D IN / M OUT

- G02 501 begint met 501 punten.
- G03 601 begint met 601 punten.
- G04 701 begint met 701 punten.
- G05 801 begint met 801 punten.
- G06 901 begint met 901 punten.

G07 301 LEAGUE TOT G12 901 LEAGUE

OPTIES:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 bull opties
- 50/50 bull opties

Dit spel wordt hetzelfde gespeeld als 301 tot 901, behalve dat elke speler een partner heeft, zoals in competitie spelen, 2 teams met 2-4 spelers in elk team. Team 1 = speler 1, speler 3, speler 5 en speler 7; Team 2 = speler 2, speler 4, speler 6 en speler 8, afhankelijk van het aantal spelers in een team. Elke teamspeler kan het spel winnen.

Net als bij de 301-901-spellen, wint het team wanneer de score van een speler exact nul bereikt, maar de score van zijn/haar teamgenoot moet lager zijn dan of gelijk zijn aan de som van de score van het andere team. Anders keert de score van de huidige speler terug naar het begin van de beurt. Dat team kan op dat moment niet winnen.

Zodra de score van een speler lager is dan 181 voor de Single Out-optie, of lager dan 171 voor de Double Out-optie, als de score van zijn/haar teamgenoot lager is dan of gelijk is aan de som van de score van het andere team, zal het dartbord aankondigen "Go For Out ". Het zal bevestigen dat hij/zij een kans heeft om te winnen in deze ronde. Anders zal het dartbord "Freeze" aankondigen, zelfs als zijn/haar score in deze ronde exact nul is, kan dat team op dat moment niet winnen.

G13: COUNT UP

OPTIES:

- 100, 200, 300, 900
- 25/50 Bull

Het doel is om de andere spelers te verslaan door als eerste een vooraf ingestelde score te behalen. De score wordt opgeteld voor elke dart, de eerste speler die de setpoints bereikt of overschrijdt, is de winnaar. De instelpunten zijn 100, 200, 300 ... 900.

OPTIE	100	200	300	400	500	600	700	800	900
INSTEL-PUNTEN	100	200	300	400	500	600	700	800	900

G14: ROND DE KLOK

OPTIES:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Raak in strikte volgorde van 1, 2, 3 ... totdat 5, 10, 15 of 20 seconden zijn bereikt met rechte, dubbele of driedubbele schoten, afhankelijk van het prestatieniveau. De eerste speler die de eindscore bereikt, is de winnaar. Spelers beginnen hun volgende beurt met het volgende juiste nummer in de reeks. De computer geeft het nummer weer dat de speler moet raken.

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

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

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

G15: SHANGHAI

OPTIES:

- L01, L05, L10, L15

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

OPTIE	BESCHRIJVING
L01	het spel begint vanaf segment 1
L05	het spel begint vanaf segment 5
L10	het spel begint vanaf segment 10
L15	het spel begint vanaf segment 15

G16: HIGH-SCORE

OPTIES:

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

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

H03, H04, H05 H14 vertegenwoordigen respectievelijk 3, 4,

5..... 14 ronden.

G17: SHOOT-OUT

OPTIES:

- 11, -12,-20)

De computer geeft willekeurig een score weer die de speler moet slaan. Een correcte treffer scoort een punt. De eerste speler die 11, 12, 13 20 punten haalt, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, is de winnaar. Als een speler het bord niet binnen 10 seconden raakt, verandert het automatisch in een andere score voor de speler om te slaan en telt het als je het verkeerde nummer raakt. Het scorebord van de speler toont het aantal resterende doelen. In dit spel worden dubbel en driedubbel behandeld als enkelvoudig.





G18: CRICKET

OPTIES:

- C00, C20, C25
- 25/50 Bull

1. Volgens de standaard regels zal de Cricket alleen het nummer 15-20 & bull's eye gebruiken. Alle geldige treffers worden vastgesteld en weergegeven door het cricketdisplay.
2. Wanneer een nummer 3 keer door een speler is geraakt, is het dan 'open' (getal gesloten en geopend om te scoren) voor die speler en elke volgende treffer zal punten opleveren zoals gegooid.
3. Zodra een nummer 3 keer door alle spelers is geraakt, wordt dat nummer 'gesloten' en kan er door geen enkele speler meer op worden gescoord.
4. Een speler die een nummer heeft 'geopend', kan op dat nummer blijven scoren totdat het 'gesloten' wordt.
5. Een speler wint het spel wanneer hij eerst alle getallen 'sluit' en gelijke of hogere scores heeft dan de andere spelers. Als spelers echter gelijk staan op punten, of geen punten hebben, wint de speler die als eerste alle nummers 'sluit'.
6. En als een speler eerst alle nummers heeft 'gesloten', maar een achterstand heeft op punten, gaat het scoren door op 'open' nummers. Als die speler niet het hoogste puntentotaal heeft verzameld tegen de tijd dat een andere speler 'sluit', is de speler met de meeste punten de winnaar.

OPTIE	BESCHRIJVING
C00	hit & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.
C20	raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
C25	raak & 'open' eerst de roos,

CRICKET	EEN KEER	TWEE KEER	OPEN	SLUITEN
TEKEN				

1. Enkel segment: tel één keer
Dubbel segment: tel twee keer
Triple segment: tel drie keer
2. Het segment wordt 'geopend' als het al meer dan drie keer is geraakt. Het wordt 'gesloten' als alle spelers hetzelfde segment 'openen'

G19: NO SCORE CRICKET

OPTIES:

- 000, 020, 025
- 25/50 Bull

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

OPTIE	BESCHRIJVING
000	druk & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.

020	raak & 'open' het nummer 20 eerst, dan in volgorde 'open' de nummers 19, 18, 17, 16, 15 & schot in de roos.
025	hit & 'open' eerst de roos, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G20: CUT THROAT CRICKET

OPTIES:

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

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

OPTIE	BESCHRIJVING
00C	hit & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.
20C	raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & schot in de roos.
25C	hit & 'open' eerst de roos, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G21: KILLER CRICKET

OPTIES:

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

Het spel is vergelijkbaar met het spel No Score Cricket, BEHALVE dat wanneer je een nummer 'gesloten' hebt, en je tegenstanders niet, kun je de markering van de tegenstander elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle nummers heeft 'gesloten'.

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

G22: LOW PITCH CRICKET

OPTIES:

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

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

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

G23: KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

Om dit spel te beginnen, moet speler 1 één dart gooien om te bepalen op welke kleur (#20 kleur of #1 kleur) hij moet schieten. Als speler 1 met deze pijl een schot in de roos raakt, moet hij/zij opnieuw gooien om de kleur te bepalen. Alle spelers met een oneven nummer hebben dezelfde kleur als speler 1, terwijl

de spelers met een even nummer een andere kleur hebben. De dubbele en driedubbele segmenten worden geacht dezelfde kleur te hebben als het enkele segment. Elke speler probeert vervolgens zijn/haar kleurdoel te raken om de totale scores bij elkaar op te tellen of over te nemen (die aan het begin van het spel moeten worden bepaald en ingesteld in Spelopties: 100, 200, 300, 400 of 500). Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, telt het merkteken niet. De roos telt wel mee voor je totaalscores. De eerste speler die de vooraf ingestelde eindscore bereikt, wint.

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

G24: BONUS KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

G20: CORRECTIONELE KLEUR

OPTIES:

- 100, 200, 300, 400, 500

Dit spel lijkt op het spel Kleur, met de volgende UITZONDERING. Als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, worden die punten afgetrokken van de totale scores van deze speler.

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

G25: GEEN SCORE KLEUR

OPTIES:

- 003, 004, 005, 006, 007

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

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

G26: GRATIS DART KLEUR

OPTIES:

- 005, 010, 015, 020

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

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

G28: OVERS

OPTIES:

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

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

O03 –O21 staat voor 3 levens tot 21 levens. Het cricketdisplay telt af hoeveel levens je nog hebt.

G29: UNDERS

OPTIES:

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

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

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

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

G30: HALVE-IT

OPTIES:

- 25/50 & 50/50 Bull

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

RONDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TO-TAAL
SPELER													

D: Double

T: Triple

B: Bull

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

G31: BIG-6

OPTIES:

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

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

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

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

G32: 21 PUNTEN

OPTIES:

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

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

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

De speler is "bust" wanneer een score is meer dan 21 punten en de speler kan geen cijfer krijgen. Nadat het spel is afgelopen, wint de speler met de meeste punten het spel.

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

(DE) ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE SOFT 590

CONTENT

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE	1x
DARTPFEILE AUS STAHL MIT WEICHER SPITZE	6x
ERSATZ-SOFTSPITZEN	Ersatzset

*Batterien und Adapter für die elektronische Dartscheibe Soft 590 nicht enthalten

TECHNISCHE DETAILS:

ARTIKEL	SPIELE	VARIATIONEN	SPIELER
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE SOFT 590	32	590	1-8
ZIELBEREICH	ANZEIGE		
13,5	GROSSES LCD MIT 2 X0 CRICKET DISPLAYS		

AUFHÄNGEN DES DARTBRETTS

Vergewissern Sie sich, dass das Dartbrett gut und fest an der Wand hängt. Checken Sie vorher die Metallhäkchen an der Rückseite des Bretts.

Das Dartbrett muss so aufgehängt werden, dass das "Bulls Eye(Ziel)" in einem Abstand von 1.73m ab dem Boden an der Wand hängt. Die Pfeile müssen aus einem Abstand von 2.37m geworfen werden.

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

SPIELREGELN

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

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

PUNKTEVERTEILUNG

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

WARNUNGEN

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

MONTAGEANLEITUNG

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

MONTAGE

- Wählen Sie einen bevorzugten Standort für den elektronischen Dartscheibe. Der gewählte Standort muss einen Freiraum von 1 Meter um die Dartscheibe haben, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Der Wandhaken muss mit dem Bull's Eye 173 cm (68") über dem Boden platziert werden. Darts sollen aus einer Entfernung von ca. 237 cm (96") geworfen werden, stellen Sie sicher, dass ca. 3 m (10') offen sind Stellfläche vor dem Brett.
- Platzieren Sie zwei Markierungen Seite an Seite auf den ausgewählten Wandpfosten 192 cm (75 5/8") über dem Boden, mit einem Abstand von 14 cm (5 1/2") zwischen ihnen. Schrauben Sie zwei Schrauben in die Referenzmarkierungen, bis die Schraubenköpfe etwa 1/2 Zoll aus der Wand herausragen.

- Richten Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite des Spiels mit den Schraubenköpfen aus und montieren Sie dann das Spiel. Es kann erforderlich sein, die Schrauben anzupassen, bis die Platte fest an der Wand anliegt.
- Nachdem das Board montiert ist, sollte sich das Bull's Eye 173 cm (68") über dem Boden befinden.

STROMANSCHLUSS

Die Dartscheibe ist für den Betrieb mit x 1,5 V AA (LR6) Batterien ausgelegt. Das Batteriefach kann von der Rückseite geöffnet werden, um die Batterien einzulegen. Um Batterien zu sparen, ist diese Dartscheibe mit einem automatischen Abschaltmodus ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht verwendet wird, schaltet sie sich nach 30 Minuten automatisch aus, wobei die DC-Steckerpolarität als positiv (+) außen und negativ (-) in der Mitte konfiguriert ist. Zum Anschließen über einen Adapter stecken Sie den Gleichstromstecker in die Gleichstrombuchse und den Wechselstromstecker in eine Steckdose.

WARNUNG!

- Während des Gebrauchs: Stellen Sie sicher, dass das Verbindungskabel keine Stolper- oder andere Gefahr erhöht.
- Nach Gebrauch der Dartscheibe: Netzstecker ziehen und den Adapter vom Stromnetz und der Dartscheibe trennen.
- Lassen Sie den Adapter niemals an der Dartscheibe angeschlossen, wenn er nicht verwendet wird.
- Verstauen Sie den Adapter sicher, wenn Sie ihn nicht verwenden.

WICHTIG

- Während des Transports oder im Laufe des normalen Gebrauchs ist es möglich, dass die Spielergebnissegmente dieses Bretts vorübergehend blockiert werden, was zu einem gefrorenen Segment führt. In diesem Fall wird die Punktzahl des festgefahrenen Segments gezählt und beim Spielerwechsel angezeigt. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn dieser Fehler angezeigt wird:
 - Finden Sie das festgefahrenes Segment, in dem die Punktzahl automatisch gezählt und angezeigt wird, wenn Sie den Spieler wechseln.
 - Drücken Sie fest auf das festsitzende Segment, bis es sich löst. Sobald festsitzende Segmente gelöst sind, sollte der Fehler behoben sein und die Anzeige normal weiterarbeiten.
- Dieses Spiel ist nur für die Verwendung mit Dartpfeilen mit weicher Spitze konzipiert. Versuchen Sie niemals, Stahlspitzenpfeile oder längere Softspitzenpfeile zu verwenden (maximale Länge: 2,5 cm).
- Zwischen den Würfeln ist eine elektronische und mechanische Reaktionszeit erforderlich. Wenn zwei Schüsse zu nahe beieinander liegen, ziehen Sie den zweiten Pfeil heraus und werfen Sie erneut, um Ihre Punktzahl richtig aufzuzeichnen.
- In einer Umgebung mit schnellen elektrischen Transienten kann das Dartspiel versagen und das Dartspiel muss zurückgesetzt werden.
- Dies ist ein Spiel für Erwachsene, das scharfe Spitzen enthält. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- Bitte ziehen Sie vor Gebrauch die Schutzfolie vom Anzeigebereich ab.

BEDIENUNGSANLEITUNG



- Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um das Spiel einzuschalten, und das Display leuchtet mit einem Begrüßungston auf. Wenn der Ton erlischt, zeigen das Player-Display und das Score-Display „G01“ bzw. „301“ an.
- Drücken Sie die Aufwärts- oder Abwärtstaste, um Spiele auszuwählen. Die Auswahl wird auf den Spieler- und Punkteanzeigen angezeigt. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen. Bitte überprüfen Sie die Spielauswahl für alle Spiele.
- Drücken Sie die Aufwärts- oder Abwärtstaste, um Optionen auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen.
- Drücken Sie die AUF- oder AB-Tasten, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten von Spielern vom 1-Spieler-Modus bis zum 8-Spieler-Modus plus einen Computer-Spieler-Modus. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten. Bei mehr als 4 Spielern teilen sich einige Spieler die Anzeige der Spielerpunkte.

- Wenn die Option, die Sie ausgewählt und bestätigt haben, der Computerspielermodus ist, spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Tasten, um die Level des Computerspielers auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu starten. Die fünf Stufen des Computerspielers sind wie folgt:
 - C-1: Anfänger
 - C-2: fortgeschrittener Anfänger
 - C-3: Fortgeschrittenen
 - C-4: Experte
 - C-5: Professionell
- Falls das Spiel 25/50 Bull-Optionen hat, können Sie die Auf- oder Ab-Taste drücken, um auszuwählen, und die Eingabetaste drücken, um die Auswahl zu bestätigen. 25/50 (äußerer Bulle ist 25 und innerer Bulle ist 50) und 50/50 (sowohl innerer als auch äußerer Bulle ist 50).
- Während des Spiels, wenn der Computer „NÄCHSTER SPIELER“ ansagt, wird kein Druck auf die Segmente den Dartzähler aktivieren. Der Spieler muss alle Dartpfeile entfernen und die Schaltfläche „Weiter“ für die Runde des nächsten Spielers drücken. Der Dartzähler schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um, wenn das Board ca. 10 Sekunden nach der Ansage „NÄCHSTER SPIELER“ nicht gespielt wurde.
- Drücken Sie die Miss-Taste, um 0 zu erzielen und einen Dart aufzunehmen, wenn ein Dart den WEB-Dart-Fänger trifft oder das Brett während des Spiels insgesamt verfehlt.
- Wenn Sie das Spiel zurücksetzen möchten, drücken Sie die Reset-Taste und halten Sie sie 2 Sekunden lang gedrückt.
- Während des Spiels können Sie die Eingabetaste drücken, um die Punktzahlen anderer Spieler zu überprüfen.
- Halten Sie die Ein/Aus-Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Spiel auszuschalten. Zur Energieeinsparung ist das Board mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten lang nicht gespielt wurde, schaltet sich das Spiel automatisch aus.

SPIELAUSWAHL

NEIN	SPIEL	KURZ-FORM ANZEIGEN	ANZAHL OPTIONEN	ANZAHL DER SPIELER
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9/ 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUC	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPC	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	BC2	5	1-8

G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

G01 301 BIS G901

OPTIONEN:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 Bullenoptionen
- 50/50-Bull-Optionen

Jeder Spieler beginnt mit 301 Punkten und muss genau null erreichen, um zu gewinnen. Die Punktzahl jedes geworfenen Pfeils wird von der Anfangspunktzahl jeder Runde abgezogen. Das Überschreiten von Null führt dazu, dass der Spieler „überkauft“ wird und die Punktzahl auf den Stand vor dieser Runde zurückkehrt. Der Zug ist vorbei und der nächste Spieler ist dran.

Jeder Spieler wirft in jeder Runde 3 Pfeile, das getroffene Segment leuchtet auf.

OPTION	BEDEUTUNG	ANZEIGEN ALS
L01	Einzeleingang/ Einzelausgang	
L02	Doppeleingang/ Einzelausgang	D IN
L03	Einfacher Eingang/Doppelter Ausgang	D OUT
L04	Doppeleingang/ Doppelausgang	D IN / D OUT
L05	Single-In/Master-Out	M OUT
L06	Double-In/Master-Out	D IN / M OUT

- G02 501 beginnt mit 501 Punkten.
- G03 601 beginnt mit 601 Punkten.
- G04 701 beginnt mit 701 Punkten.
- G05 801 beginnt mit 801 Punkten.
- G06 901 beginnt mit 901 Punkten.

G07 301 LEAGUE BIS G12 901 LEAGUE

OPTIONEN:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- 25/50 Bullenoptionen
- 50/50 Bullenoptionen

Dieses Spiel wird genauso gespielt wie 301 bis 901, außer dass jeder Spieler einen oder mehrere Partner hat, wie im Ligaspiel, 2 Teams mit 2-4 Spielern in jedem Team. Team 1 = Spieler 1, Spieler 3, Spieler 5 und Spieler 7; Team 2 = Spieler 2, Spieler 4, Spieler 6 und Spieler 8, je nachdem wie viele Spieler in einem Team sind. Jeder Teamplayer kann das Spiel gewinnen.

Ähnlich wie bei den Spielen 301-901 gewinnt das Team, wenn die Punktzahl eines Spielers genau null erreicht, aber die Punktzahl seines/ihrer Teamkollegen muss kleiner oder gleich der Summe der Punktzahl des gegnerischen Teams sein. Andernfalls kehrt der Punktstand des aktuellen Spielers zum Beginn der Runde zurück. Dieses Team kann zu diesem Zeitpunkt nicht gewinnen.

Sobald die Punktzahl eines Spielers unter 181 für die Single-Out-Option oder unter 171 für die Double-Out-Option liegt und die Punktzahl seines/ihrer Teamkollegen kleiner oder gleich der Summe der Punktzahlen des gegnerischen Teams ist, sagt die Dartscheibe „Go For Out“. Es wird bestätigt, dass er/sie eine Chance hat, in dieser Runde zu gewinnen. Andernfalls wird die Dartscheibe „Freeze“ ankündigen, selbst wenn sein/ihr Punktstand in dieser Runde genau null erreicht, kann dieses Team zu diesem Zeitpunkt nicht gewinnen.

G13: COUNT UP

OPTIONEN:

- 100, 200, 300, 900
- 25/50 Bull

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

OPTION	100	200	300	400	500	600	700	800	900
SOLL- WERTE	100	200	300	400	500	600	700	800	900

G14: ROUND THE CLOCK

OPTIONEN:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

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

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

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

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

G15: SHANGHAI

OPTIONEN:

- L01, L05, L10, L15

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

OPTION	BESCHREIBUNG
L01	Das Spiel beginnt mit Segment 1
L05	Das Spiel beginnt ab Segment 5
L10	Das Spiel beginnt ab Segment 10
L15	Das Spiel beginnt ab Segment 15

G16: HIGH-SCORE

OPTIONEN:

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

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

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

G17: SHOOT OUT

OPTIONEN:

- 11, -12.....-20

Der Computer zeigt zufällig eine Punktzahl an, die der Spieler treffen muss. Ein richtiger Treffer bringt eine Note. Der erste Spieler, der je nach Schwierigkeitsgrad 11, 12, 13..... 20 Punkte trifft, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler das Brett nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, wechselt es automatisch zu einer anderen Punktzahl, die der Spieler treffen muss, und es zählt, wenn Sie die falsche Zahl getroffen haben. Die Punkteanzeige des Spielers zeigt die Anzahl der verbleibenden Ziele an. In diesem Spiel werden Double & Triple als Single behandelt.





G18: CRICKET

OPTIONEN:

- C00, C20, C25
- 25/50 Bull

1. Gemäß den Standardregeln verwendet das Cricket nur die Zahlen 15-20 und Bull's Eye. Alle gültigen Treffer werden vom Cricket-Display bestätigt und angezeigt.
2. Wenn eine Zahl dreimal von einem Spieler getroffen wurde, ist sie für diesen Spieler „offen“ (Zahl geschlossen und offen für die Wertung) und alle weiteren Treffer bringen Punkte wie geworfen.
3. Sobald eine Zahl dreimal von allen Spielern getroffen wurde, ist diese Zahl „geschlossen“ und kann von keinem Spieler mehr erzielt werden.
4. Ein Spieler, der eine Zahl „eröffnet“ hat, kann weiterhin auf dieser Zahl punkten, bis sie „geschlossen“ wird.
5. Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er zuerst alle Zahlen "schließt" und gleiche oder höhere Punktzahlen als die anderen Spieler hat. Wenn die Spieler jedoch punktgleich sind oder keine Punkte haben, gewinnt der erste Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat.
6. Und wenn ein Spieler zuerst alle Zahlen „geschlossen“ hat, aber nach Punkten zurückliegt, wird mit „offenen“ Zahlen weiter gewertet. Wenn dieser Spieler bis zum „Schließen“ eines anderen Spielers nicht die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

OPTION	BESCHREIBUNG
C00	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
C20	zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
C25	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

CRICKET	EINMAL	ZWEIMAL	ÖFFNEN	SCHLIESSEN
SIGN				

1. Einzelnes Segment: Einmal zählen
Doppelsegment: Zweimal zählen
Dreifachsegment: Zähle dreimal
2. Das Segment wird „geöffnet“, wenn es bereits mehr als dreimal getroffen wurde. Es wird „geschlossen“, wenn alle Spieler dasselbe Segment „öffnen“.

G19: NO-SCORE CRICKET

OPTIONEN:

- 000, 020, 025
- 25/50 Bull

Dieses Spiel ist dem Cricket-Spiel ähnlich, ABER es wird keine Punktzahl gemacht. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Punkte „geschlossen“ hat.

OPTION	BESCHREIBUNG
000	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
20C	zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
25C	zuerst das Bullauge treffen und öffnen, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 öffnen.

G20: CUTTHROAT-CRICKET

OPTIONEN:

- 0°C, 20°C, 25°C
- 25/50 Bull

Ähnliche Grundregeln wie beim Cricket-Spiel, AUSSER dass Punkte zur Gesamtzahl Ihrer Gegner hinzugefügt werden, sobald die Wertung beginnt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente mit den wenigsten Punkten „schließt“, gewinnt. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, Punkte für ihre

Gegner zu sammeln und sie in ein tieferes Loch zu graben.

OPTION	BESCHREIBUNG
00C	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
20C	zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
25C	zuerst das Bullauge treffen und öffnen, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 öffnen.

G21: KILLER CRICKET

OPTIONEN:

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

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

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

G22: LOW PITCH CRICKET

OPTIONEN:

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

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

OPTION	BESCHREIBUNG
E00	Hit and 'open' Zahlen 1-6 und Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge.
E20	Schlagen und „öffnen“ Sie zuerst die Zahl 6, dann „öffnen“ Sie die Zahlen 5, 4, 3, 2, 1 und das Bullauge.
E25	Triff und öffne zuerst das Bull' Eye, dann öffne der Reihe nach die Nummern 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

G23: FARBE

OPTIONEN:

- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

G24: BONUSFARBE

OPTIONEN:

- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

G20: KORREKTURFARBE

OPTIONEN:

- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

G25: NO-SCORE FARBE

OPTIONEN:

- 003, 004, 005, 006, 007

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

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

G26: FREE DARTFARBE

OPTIONEN:

- 005, 010, 015, 020

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

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

G28: DRÜBER

OPTIONEN:

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

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

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

G29: DRUNTER

OPTIONEN:

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

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

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

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

G30: HALBES

OPTIONEN:

- 25/50 & 50/50 Bull

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

RUNDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	GE-SAMT
SPIELER													

D: Doppelt

T: Dreifach

B: Bull

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

G31: BIG-6

OPTIONEN:

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

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

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

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

G32: 21 PUNKTE

OPTIONEN:

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

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

1. Erzielt 21 Punkte genau innerhalb von 3 Darts, oder
 2. Hat die höchste Punktzahl bis 21 Punkte (wenn in dieser Runde niemand 21 Punkte bekommt)
- Der Spieler wird „überkauft“, wenn eine Punktzahl über 21 Punkten liegt und der Spieler keine Marke bekommen kann. Nach Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

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

(FR) JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE - SOFT 590

CONTENU

JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE	1x
FLÉCHETTES À POINTE SOUPLE EN ACIER	6x
POINTS SOUPLES DE RECHANGE	Accessoires de rechange

*Piles et adaptateur non compris avec le modèle Soft 590

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

ARTICLE	JEUX	VARIANTES	JOUEURS
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE - SOFT 590	32	590	1-8
ZONE CIBLE	AFFICHAGE		
13,5	LCD Grand format avec 2 affichages Cricket		

ACCROCHER LA CIBLE :

Contrôlez la solidité de l'attache située au dos de la cible et veillez à ce que celle-ci soit correctement fixée au mur. La bulle (le centre de la cible) doit se situer à 1,73 m du sol, les fléchettes devant être lancées à une distance de 2,37 m.

Pour les jeux de fléchettes électronique : la bulle doit se situer à 1,73 m du sol, les fléchettes devant être lancées à une distance de 2,44 m.

RÈGLES DU JEU :

Le jeu de fléchettes n'ayant pas été inventé par une seule et unique personne, il en existe différentes variantes. Néanmoins, le jeu le plus connu et le plus joué est le 501 :

- Chaque joueur joue avec trois fléchettes ;
- Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, chacun des joueurs doit lancer sa fléchette le plus près possible de la bulle. Celui dont la fléchette atterrit le plus près de la cible ouvre la partie.
- Les joueurs commencent la partie avec 501 points. Chaque point obtenu sera ensuite soustrait du score de départ ;
- Le gagnant de la partie est le joueur dont le score arrive en premier à exactement 0. La dernière fléchette est comptabilisée comme « double » ou dans le « mille » (segment intérieur de la bulle uniquement !)

COMPTAGE DES POINTS :

- Le segment rouge de la bulle rapporte 50 points
- Le segment vert de la bulle rapporte 25 points
- Le nombre de points le plus élevé : 180 (trois fois triple 20)
- Lancer le plus élevé : 170 points (trois fois triple 20, 1 fois bulle rouge)
- Le segment central d'une valeur rapporte le triple de la valeur du secteur
- Le segment extérieur d'un secteur rapporte le double de la valeur. Il faut toujours essayer de lancer sur ce segment extérieur (ou sur la bulle intérieure rouge).
- Les fléchettes qui manquent la cible, qui tombent par terre ou qui atterrissent sur la fléchette du lancer précédent ne rapportent pas de point.

AVERTISSEMENTS :

- Si vous ne jouez pas ; retirez toujours les fléchettes et rangez-les dans un endroit sûr, hors de la portée des enfants et des animaux domestiques.
- Lancez toujours les fléchettes à la distance conseillée (2,37 mètres) et à la vitesse appropriée.
- Ne lancez jamais les fléchettes dans la direction de personnes ou d'animaux.
- Pour des raisons de sécurité, tous les joueurs doivent se tenir derrière la ligne de démarcation (à 2,37 mètres du mur) lorsqu'un lancer est effectué.

CONSIGNES DE MONTAGE

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

MONTAGE

1. Choisissez l'emplacement le plus approprié pour installer le jeu de fléchettes. Assurez-vous que la cible est entourée d'un espace libre de 1 mètre afin d'éviter tout dommage matériel.
2. L'attache murale doit être placée à hauteur de la bulle, à savoir à 173 cm du sol. Les fléchettes doivent être lancées à une distance d'environ 237 cm ; réservez un espace de 3 m devant la cible.
3. Appliquez deux marques sur les montants du mur sélectionné à 192 cm du sol et en les espaçant de 14 cm. Enfoncez 1 vis dans les emplacements marqués en prenant soin de laisser dépasser chacune des vis d'environ 3,5 cm.
4. Positionnez les trous de fixation situés à l'arrière du jeu de fléchettes sur les têtes de vis afin de le fixer au mur. Si nécessaire, ajustez les têtes de vis de sorte que la cible soit correctement positionnée sur le mur.
5. Une fois la cible montée, la bulle (centre de la cible) doit se situer à 173 cm du sol.

ALIMENTATION

Le jeu de fléchettes est alimenté par 1 pile AA (LR6) de 1,5 V. Le logement à piles se situe au dos de l'article. Pour économiser les piles, le jeu de fléchettes est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Le jeu s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes en cas d'inactivité. Si vous souhaitez brancher le jeu de fléchettes sur le secteur, utilisez un adaptateur et raccordez ce

dernier au jeu et à une prise murale.

ATTENTION !

- Pendant l'utilisation : assurez-vous que le câble de connexion ne présente pas de risque de trébuchement ou autre danger.
- Après avoir utilisé le jeu de fléchettes : éteignez-le et débranchez l'adaptateur au niveau de la prise et du jeu de fléchettes.
- Ne laissez jamais l'adaptateur connecté au jeu de fléchettes si vous n'utilisez pas ce dernier.
- Rangez l'adaptateur dans un endroit sûr si vous ne l'utilisez pas.

IMPORTANT

1. Durant le transport ou dans le cadre d'une utilisation normale, il se peut que les segments de la cible se bloquent temporairement, entraînant ainsi un « gel » du comptage des points. Si c'est le cas, le score du segment bloqué sera affiché lors du changement de joueur. Veuillez suivre les consignes suivantes pour remédier au problème :
 - a. Trouvez le segment bloqué dont le score sera automatiquement calculé et affiché lors du changement de joueur.
 - b. Appuyez fermement sur le segment bloqué jusqu'à ce qu'il se débloque. Une fois le segment débloqué, le problème devrait être résolu et la cible devrait à nouveau fonctionner de manière normale.
2. Ce jeu doit exclusivement être utilisé avec des fléchettes à pointe souple. N'essayez jamais d'utiliser des fléchettes à pointe d'acier ou des fléchettes à pointe souple plus longues (longueur maximale : 2,5 cm).
3. Un temps de réaction électronique et mécanique est nécessaire entre les lancers. Si deux lancers sont trop proches l'un de l'autre, retirez la dernière fléchette et tirez de nouveau pour marquer vos points.
4. En cas de problème d'alimentation électrique, le compteur de points peut mal fonctionner et devra alors être réinitialisé.
5. Le jeu des fléchettes nécessite l'emploi d'objets pointus et s'adresse de ce fait exclusivement aux adultes. Les enfants sont autorisés à jouer aux fléchettes uniquement s'ils sont supervisés par un adulte.
6. Veuillez retirer le film protecteur (le cas échéant) de la zone d'affichage avant utilisation

CONSIGNES D'UTILISATION



1. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer l'appareil : l'écran s'allume et une notification de bienvenue se fait entendre. Une fois le message communiqué, « G01 » et « 301 » apparaissent respectivement sur l'affichage du joueur et l'affichage du score.
2. Appuyez sur le bouton UP ou Down pour sélectionner la variante de jeu. La sélection apparaît sur l'affichage du joueur et du score. Appuyez ensuite sur le bouton Enter pour confirmer la sélection. Veuillez à toujours sélectionner la variante avant de commencer la partie.
3. Appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner le nombre de joueurs. Il y a au total 9 modes de sélection possibles : du mode 1 joueur au mode 8 joueurs, plus un mode joueur contre ordinateur. Appuyez sur le bouton Enter pour confirmer la sélection et démarrer la partie. Si le jeu rassemble plus de 4 joueurs, certains d'entre eux devront partager l'affichage du score avec une personne.
4. Si l'option que vous avez sélectionnée et confirmée est en mode joueur contre ordinateur, vous jouerez contre l'ordinateur. Appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner les niveaux de jeu de l'ordinateur et appuyez sur le bouton Enter pour démarrer la partie. Les cinq niveaux de jeu de l'ordinateur sont les suivants :
 - C-1 : Débutant
 - C-2 : Intermédiaire
 - C-3 : Niveau avancé
 - C-4 : Spécialiste
 - C-5 : Professionnel
5. Si le jeu propose des options pour la bulle, utilisez le bouton Up ou Down pour définir les paramètres et appuyez sur Enter pour confirmer votre sélection. 25/50 (la bulle extérieure rapporte 25 points, la bulle intérieure 50) et 50/50 (la bulle extérieure et la bulle intérieure rapportent toutes les deux 50 points).
6. Si le message vocal « NEXT PLAYER » (« joueur suivant ») se fait entendre lors de la partie, il est impossible d'activer la cible en la touchant. Le joueur devra alors retirer toutes

7. les fléchettes de la cible et appuyer sur le bouton Next pour céder la place au joueur suivant. Le jeu de fléchettes passe automatiquement au joueur suivant au bout de 10 secondes d'inactivité et après le message vocal.
7. Appuyez sur le bouton Miss pour marquer 0 et enregistrer une fléchette qui a atterri sur le capteur de fléchettes WEB ou a complètement manqué la cible.
8. Si vous souhaitez réinitialiser le jeu, appuyez 2 secondes sur le bouton Reset.
9. Pendant toute la durée de la partie, vous pouvez appuyer sur le bouton Enter pour consulter les scores des autres joueurs.
10. Appuyez 3 secondes sur le bouton Marche/Arrêt pour éteindre le jeu. Pour des raisons d'économie d'énergie, le produit est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Si vous n'avez pas joué pendant plus de 30 minutes, le compteur s'éteindra automatiquement.

SÉLECTION DU JEU

JEU	DESCRIPTION	AFFICHAGE	NOMBRE D'OPTIONS/VARIANTES	NOMBRE DE JOUEURS
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HIS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUC	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	BC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

G01 : 301 À G901

OPTIONS :

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- Bulle 25/50
- Bulle 50/50

Chaque joueur commence avec 301 points et doit réduire son score à exactement 0 pour gagner la partie. Les points obtenus par le tir des fléchettes sont décomptés du score de départ. Lorsqu'un joueur comptabilise plus de 0, il s'agit d'un « bust » et le score retourne à son niveau initial. Le tour est terminé et c'est au joueur suivant de démarrer.

Chacun des joueurs lancent 3 fléchettes par tour et les segments touchés s'illuminent.

OPTION	SIGNIFICATION	AFFICHAGE
L01	Single in/ Single Out	
L02	Double in/ Single Out	D IN
L03	Single in/ Double Out	D OUT
L04	Double in/ Double Out	D IN / D OUT
L05	Single in/ Master Out	M OUT
L06	Double in/ Master Out	D IN / M OUT

- G02 501 commence avec 501 points.
- G03 601 commence avec 601 points.
- G04 701 commence avec 701 points.
- G05 801 commence avec 801 points.
- G06 901 commence avec 901 points.

G07 : 301 LEAGUE - G12 901 LEAGUE

OPTIONS :

- L01, L02, L03, L04, L05, L06
- Bulle 25/50
- Bulle 50/50

Ce jeu suit les mêmes règles que les jeux 301 à 901 inclus, si ce n'est que la configuration s'apparente aux compétitions de ligue, à savoir que le jeu est axé autour de 2 équipes composées chacune de 2 à 4 coéquipiers. Équipe 1 = joueur 1, joueur 3, joueur 5 et joueur 7; équipe 2 = joueur 2, joueur 4, joueur 6 et joueur 8, en fonction du nombre de joueurs dans l'équipe. N'importe quel coéquipier peut gagner le jeu. Tout comme dans les jeux 301 à 901, l'équipe gagne si le score de l'un de ses joueurs arrive exactement à 0, le score de son/ ses coéquipiers devant être inférieur ou égal à la somme des scores de l'équipe adverse. Si ce n'est pas le cas, le score du joueur retourne au niveau du début du tour et son équipe ne peut plus gagner à ce stade du jeu.

Lorsque le score d'un joueur est inférieur à 181 en option Single Out, ou inférieur à 171 en option Double Out, et si le score de son coéquipier est inférieur ou égal à la somme des scores de l'équipe adverse, le signal vocal « Go For Out » se fait entendre. Cela signifie que le joueur a une chance de gagner le tour. En revanche, si le score du joueur est exactement à 0 mais les autres conditions ne sont pas remplies, le signal vocal « Freeze » se fait entendre ce qui signifie que son équipe ne peut pas gagner le tour.

G13 : COUNT UP

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 900
- Bulle 25/50

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

OPTIONS	100	200	300	400	500	600	700	800	900
POINTS PRÉDÉFINIS	100	200	300	400	500	600	700	800	900

G14 : ROUND THE CLOCK

OPTIONS :

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Chaque joueur doit planter ses fléchettes dans les valeurs de la cible en suivant un ordre croissant (1, 2, 3, ..., 20) avec

des lancers simples, doubles ou triples selon le niveau de performance. Le premier joueur à atteindre la dernière valeur est le gagnant. Les joueurs commencent chaque tour en marquant la valeur de la séquence suivante. L'ordinateur affiche la valeur que le joueur doit marquer.

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

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

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

G15 : SHANGHAI

OPTIONS :

- L01, L05, L10, L15

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

OPTION	DESCRIPTION
L01	la partie commence à partir du secteur 1
L05	la partie commence à partir du secteur 5
L10	la partie commence à partir du secteur 10
L15	la partie commence à partir du secteur 15

G16 : HIGH-SCORE

OPTIONS :

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

Chaque joueur doit récolter le plus de points possible en 3, 4, 5, ... ou 14 tours (avec 3 fléchettes à chaque tour) pour gagner. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x le score du secteur. L'affichage Cricket indique le nombre de tours que vous avez joués.

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

G17 : SHOOT-OUT

OPTIONS :

- 11, -12,-20

L'ordinateur affiche de manière aléatoire la valeur que le joueur doit marquer (la valeur s'allume). Un tir correct rapporte un point. Le premier joueur qui atteint 11, 12, 13 ... 20 points selon le niveau de difficulté est le vainqueur. Si le joueur ne frappe pas la cible dans un délai de 10 secondes, la valeur à viser change automatiquement et le tir est enregistré comme manqué. L'affichage du score du joueur indique le nombre de cibles restantes. Dans ce jeu, le double et le triple sont comptabilisés comme des simples.

G18 : CRICKET





OPTIONS :

- C00, C20, C25
- Bulle 25/50

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

les valeurs « ouvertes ». Si ce joueur n'a pas accumulé le maximum de points au moment où un autre joueur « ferme » la valeur, c'est le joueur qui a obtenu le score le plus élevé qui sera le gagnant.

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

CRICKET	UNE FOIS	DEUX FOIS	OPEN	FERMÉ
SIGNE				

REMARQUE :

1. Segment simple : compte une fois
Segment double : compte double
Segment triple : compte triple
2. Le segment est « ouvert » s'il a été marqué plus de trois fois. Il sera « fermé » si tous les joueurs « ouvrent » le même segment

G19 : NO SCORE CRICKET

OPTIONS :

- 000, 020, 025
- Bulle 25/50

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

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

G20 : CUT THROAT CRICKET

OPTIONS :

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

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

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

G21 : KILLER CRICKET

OPTIONS :

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

Le Killer cricket est similaire au No score cricket si ce n'est qu'ici vous pouvez annuler le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau une valeur que vous aviez préalablement « fermée » et que vos adversaires n'ont pas marquée. Le gagnant est le joueur qui a réussi à « fermer » toutes les valeurs.

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

G22: LOW PITCH CRICKET

OPTIONS :

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

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

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

G23 : COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

Pour commencer ce jeu, le joueur numéro 1 doit lancer une fléchette pour déterminer la « couleur » cible (couleur #20 ou couleur #1). Si le joueur numéro 1 plante sa fléchette dans le mille, il doit lancer de nouveau pour déterminer la couleur. Tous les joueurs impairs ont la même couleur que le joueur numéro 1, les joueurs pairs ayant une couleur différente. Les segments doubles et triples sont considérés comme étant de la même couleur que le segment simple. Chaque joueur essaie ensuite de marquer sa couleur cible pour ajouter ou reprendre le total des scores (qui doit être déterminé au début du jeu et défini dans les options de jeu : 100, 200, 300, 400 ou 500). Si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, il n'obtient pas de point. La bulle intérieure est comptabilisée dans vos scores totaux. Le premier joueur à atteindre le score final prédéfini gagne.

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

G24 : BONUS COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

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

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

G20 : CORRECTIONAL COLOR

OPTIONS :

- 100, 200, 300, 400, 500

Également similaire au jeu de Color à une exception près : si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, les

points marqués sont déduits du score total du joueur.

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

G25 : NO SCORE COLOR

OPTIONS :

- 003, 004, 005, 006, 007

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

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

G26 : FREE DART COLOR

OPTIONS :

- 005, 010, 015, 020

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

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

G28 : OVERS

OPTIONS :

- O03, O04, O05.....O20, O21
- Bulle 25/50 & 50/50

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

O03 –O21 représente 3 à 21 vies. L'écran de cricket compte le nombre de vies qu'il vous reste.

G29 : UNDERS

OPTIONS :

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

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

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

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

G30 : HALVE-IT

OPTIONS :

- Bulle 25/50 & 50/50

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

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

D: Double

T: Triple

B: Bulle

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

G31 : BIG-6

OPTIONS :

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

Le joueur doit frapper le segment du simple 6 pour démarrer la partie. Lors des 3 lancers, le joueur numéro 1 doit marquer un 6 pour « rester en vie ». Une fois l'objectif atteint, la fléchette suivante détermine la cible de l'adversaire. Si le joueur numéro 1 ne parvient pas à frapper le 6 au bout de 2 lancers, il perd la possibilité de déterminer la cible du second joueur et cette dernière est alors définie aléatoirement par l'ordinateur. Les simples, les doubles et les triples sont tous considérés comme des cibles distinctes.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à « perdre des vies » en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre comme « double cible » ou « triple 20 ». Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant.

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

G32 : 21 POINTS

OPTIONS :

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

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

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

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

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

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

PWSPORTS
P.O. BOX 683
4870 AR ETENLEUR
THE NETHERLANDS