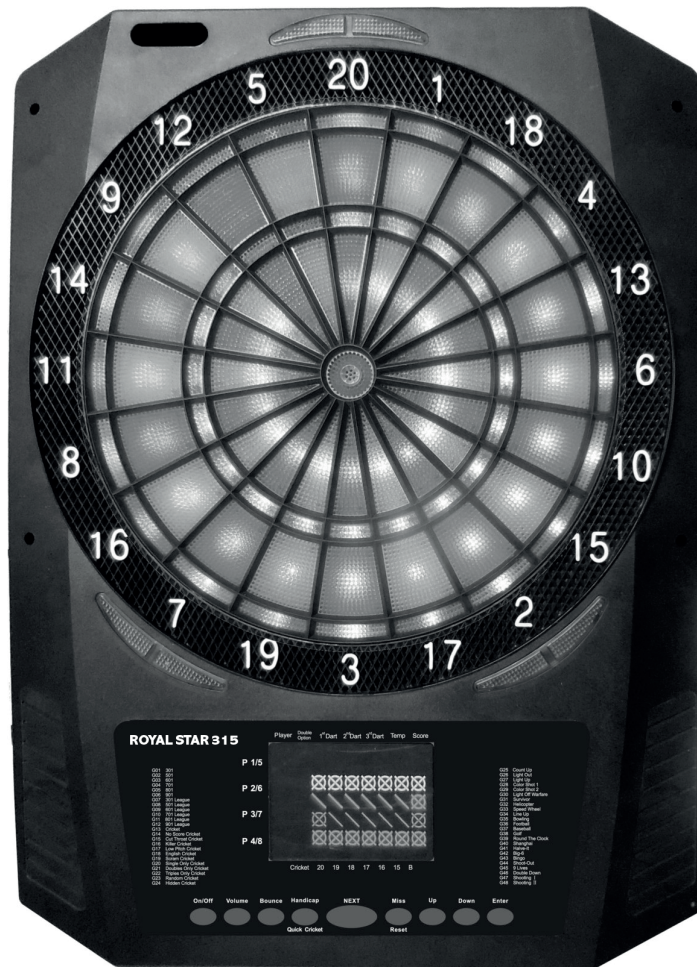


EN

NL

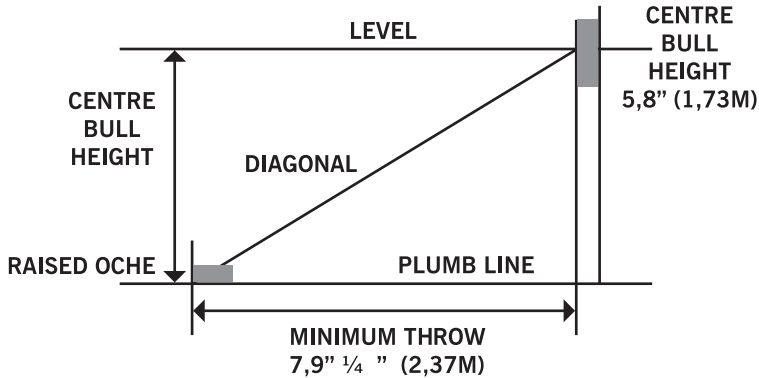
DE

FR



ELECTRONIC DARTBOARD - ROYAL STAR 315
ELEKTRONISCH DARTBORD - ROYAL STAR 315
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE - ROYAL STAR 315
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE - ROYAL STAR 315

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



(EN) ELECTRONIC DARTBOARD - ROYAL STAR 315

CONTENT

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

TECHNICAL DETAILS

ARTICLE	GAMES	VARIATIONS	PLAYERS
ELECTRONIC DARTBOARD ROYAL STAR 315	48	315	1-8
TARGET AREA	DISPLAY		
13,5	5 inches EBTN display and light up segment		

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 AC to 5V DC, 500 milliamp (minimum) adapter. For the DC adapter, it is 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. In case the game has the 25 / 50 bull selection option, press UP or DOWN buttons to select 25/50 or 50/50 and press ENTER button to confirm the selection.
5. Press 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 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
 - For easier access to the middle part of the game selection, you can press Quick Cricket button to jump to the game number G13 Cricket.
 - Handicap mode can be selected during the player number selection page. Press HANDICAP button to enter handicap selection mode. Then press LEFT / RIGHT buttons to select the handicap option. Press Handicap button repeatedly to scroll through players. Press ENTER button to start the game. Please check the game selection - Handicap for all games.
 - You can press VOLUME button to select volume levels (mute and 4 volume levels).
 - During the game, when the computer announce "NEXT PLAYER", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press NEXT button to pick up the next player. The dartboard will automatically switch to the next player if NEXT button is not pressed for roughly 10 seconds after the announcement.
 - Press MISS/RESET button to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether.
 - Press BOUNCE button to eliminate the dart score if your dart is bounced out from the board and you do not want to register that dart score. However the board will still record one dart same as missed.
 - This board is equipped with a unique feature of lights in each segment which can help to identify the tracking of the targets required or suggested to hit. This will greatly facilitate the players to play in most of the games and make it more enjoyable.
 - If you want to reset the game, press MISS/RESET button and hold for 2 seconds.
 - For power saving purpose if the board has not been played for 15 minutes, the board will be turned off automatically.
 - Press and hold ON/OFF button for 2 seconds to turn off the dartboard.

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	C31	6/12	2-8
G08	501 League	C51	6/12	2-8
G09	601 League	C61	6/12	2-8
G10	701 League	C71	6/12	2-8
G11	801 League	C81	6/12	2-8
G12	901 League	C91	6/12	2-8
G25	Count Up	CUP	9/18	1-8
G39	Round the Clock	rCL	12	1-8
G40	Shanghai	SHi	4	1-8
G44	Shoot Out	S-0	10	1-8
G45	9 Lives	9Li	7	2-8
G13	Cricket	Cri	3	1-8
G14	No Score Cricket	NSc	3	1-8

G15	Cut Throat Cricket	CUc	3	1-8
G16	Killer Cricket	LLc	3	2-8
G19	Scram Cricket	Scc	1	2
G17	Low Pitch Cricket	LPc	3	1-8
G18	English Cricket	ENC	1	2
G21	Double Only Cricket	dbc	3	1-8
G42	Big-6	biG	19	2-8
G43	Bingo	bin	4	1-8
G46	Double Down	ddn	1/2	1-8
G36	Football	Ftb	1	1-8
G47	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G48	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G20	Single Only Cricket	Sic	3	1-8
G22	Triple Only Cricket	tPc	3	1-8
G23	Random Cricket	rdc	1	1-8
G24	Hidden Cricket	Hdc	1	1-4
G26	Light Out	Lto	3	1-8
G27	Light Up	LtU	3	1-8
G28	Color Shot 1	CS1	10	2
G29	Color Shot 2	CS2	10	2
G30	Light Off Warfare	Lof	1	2
G31	Survivor	SUr	7	2
G32	Helicopter	HLC	3	1-8
G33	Speed Wheel	L-2	3	1-8
G34	Line Up	LnU	1	1-8
G35	Bowling	boL	6	1-8
G37	Baseball	bSb	3	1-8
G38	Golf	GoL	10	1-8
G41	Halve-it	HAL	1/2	1-8

GAME SELECTION – HANDICAP

NO.	GAME	HANDICAP OPTIONS
G01	301	-20, -40, -60, -80 Score
G02	501	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	601	-20, -40, -60, -80 Scores
G04	701	-20, -40, -60, -80 Scores
G05	801	-20, -40, -60, -80 Scores
G06	901	-20, -40, -60, -80 Scores
G07	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	501 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G09	601 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G10	701 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G11	801 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G12	901 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G13	Cricket	L1 L2 L3 L4

G14	Not Score Cricket	L1 L2 L3 L4
G15	Cut Throat Cricket	L1 L2 L3 L4
G17	Low Pitch Cricket	L1 L2 L3 L4
G20	Single Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G21	Doubles Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G22	Triples Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G25	Count Up	+20, +40, +60, +80 Score
G26	Light Out	-1, -2, -3, -4 Light
G27	Light Up	-1, -2, -3, -4 Light
G29	Color Shot 2	-1, -2, -3, -4 Mark
G30	Light Off Warfare	-1, -2, -3, -4 Light
G40	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Score
G41	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Score
G42	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G44	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Marks
G45	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G46	Double Down	+20, +40, +60, +80 Score

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.

G25: 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

G39: 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.

G40: 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

G44: 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 target left. In this game double & triple are treated as single.

G45: 9 LIVES

OPTIONS:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

This game plays numbers 1 through 20 and bull's eye in a sequence loop. Players take turns throwing in 1 in the first round, 2 in the second round, and so on, until "25" in the 21st round, 1 in the 22nd round and so on. Each player must hit the target number with one dart in each round. The player will lose a life if all 3 darts miss. The last player remaining alive is the winner.

The cricket display will count down lives remain for each player.

003, 004, 005 009 represent 3, 4, 5..... 9 lives respectively.





G13: 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

G14: 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.

G15: 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.

G16: 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.

G17: 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.

G18: ENGLISH CRICKET

OPTIONS:

- 25/50 Bull

This game is for 2 players only. The game consists of two rounds. In round one, the target of player one is the bull's eye, each hit of the outer bull counts as one mark, inner bull counts as two marks, and the other numbers are count as 0 mark. The object of Player 2 is to get the highest possible score before Player 1 accumulates 9 marks. Player 2 can throw any number. However, if player 2 scores 42 points, it counts as 2 points, if player 2 scores 59 points, it counts as 19 points. Therefore score is counted only when the total score of three darts is over 40 otherwise it counts as 0 points. The first round is finished when Player 1 accumulates 9 marks. In round two, the players change their roles. Player 2 hits the bull's eye and Player 1 goes for points. The game is over when Player 2 accumulates 9 marks. The player with the most points is the winner.

The cricket display will count how many marks you have scored.

G21: DOUBLES ONLY CRICKET

OPTIONS:

- L00, L20, L25
- 25/50 Bull

Doubles only Cricket is similar to Cricket game EXCEPT that a double of each designated cricket number must be hit before a player can go further with that number. Once double is hit, that number is allowed to 'open'. Then that double, and all other doubles, triples and singles of that number count. For example, each player must hit double 20 to start the number 20. After getting double 20 then a single 20 would 'close' the number, a double would 'close' and score 20 points, and a triple would 'close' and score 40 points. So, it is impossible to 'close' a number with one dart.

OPTION	DESCRIPTION
L00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
L20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
L25	hit & 'open' the bull's eye first, then in order open numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G42: BIG-6

OPTIONS:

- 003, 004, 005, 006, 007

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

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

G43: BINGO

OPTIONS:

- 132, 141, 168, 189

The board will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting the particular sequence wins the game.

OPTION	DESCRIPTION
132	Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.
141	Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.
168	Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.
189	Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

The player should hit a number segment three times to enter into the next number segment. Hitting the single segment counts as one time; the double segment counts as two times; the triple segment counts as three times.

G46: DOUBLE DOWN

OPTIONS:

- 25/50 Bull

The game starts with a base score of 40 for each player. The player has to score by hitting the active segment of the current round. For instance the 1st round, the player must throw to hit segment 15. If no segment 15 is hit, the player's score will be cut by half. The next round is 16 and so on. For D and T, the player has to hit any double or triple and the same rule will be applied. The player who gets the highest score is the winner.

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

D: Double

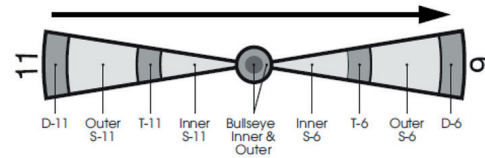
T: Triple

B: Bull

G36: FOOTBALL

Player has to first select their playfield by throwing a dart at the dartboard. Once a playfield is selected, you have to start points from the double segment, carry through the bull's eye and then

to the opposite segments in strict sequence. The status of the player will be indicated at the cricket display.



For example, if a player selects segment 11, he should hit D-11 outer S-11, T-11, inner S-11, outer bull's eye, inner bull's eye, outer bull's eye, inner S-6, T-6, outer S-6, and finally the D-6. The first player who finished the particular sequence is the winner.

G47: SHOOTING I

OPTIONS:

- 25/50 Bull

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3-dart total wins that round. Winner is the first one to win 7 rounds. The cricket display will show how many rounds you have won.

G48: SHOOTING II

OPTIONS:

- 25/50 Bull

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull's eye. Winner is the first one to win 7 rounds. The cricket display will show how many rounds you have won.

G19: SCRAM CRICKET

OPTIONS:

- 25/50 Bull I

This game is a variation of Cricket game. The game consists of 2 rounds. In the first round, player

1 must 'close' 15 through 20 and bull's eye while player 2 attempts to get as high score as he can by scoring the 'open' numbers. Round 1 will be finished when all numbers have been 'closed'. For round 2, the reverse is done. The player with the highest score after both rounds is the winner.

G20 SINGLE ONLY CRICKET

OPTIONS:

- S00, S20, S25

Single Only Cricket is played the same as Cricket except that triple, double segments of the target cricket number are counted as one mark as well, the same as single segment. So, it is impossible to close a number with one dart.

OPTION	DESCRIPTION
S00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's-eye at any order.
S20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15, bull's-eye.
S25	hit & open the bull's-eye first, then in order open numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G22 TRIPLES ONLY CRICKET

OPTIONS:

- t00, t20, t25

Triple Only Cricket is played the same as Cricket except that only triple of each designated cricket number can be hit. A triple only counts one hit and score the single marks of that number. So, it is impossible to close a number with one dart. Hitting the bull's eye, only the double bull can be used as there are no triple segments for the bull.

OPTION	DESCRIPTION
T00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's-eye at any order.

T20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15, bull's-eye.
T25	hit & open the bull's-eye first, then in order open numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G23 RANDOM CRICKET

This game is the same as Cricket EXCEPT that the computer will randomly select numbers for you to hit. The random numbers will be shown alternatively on the display and lighted on the dartboard. Once a player hits one of the designated numbers it will become locked in for all players for the rest of the game. Numbers can be hit in any order. Once a player's turn is over, the numbers will change to different set of random numbers. The numbers that are locked in will stay the same.

You have to hit each designated number three times to open it for scoring. Double segments count as two hits and triple segments count as three hits. The first player to open all the numbers and have the highest score wins.

G24 HIDDEN CRICKET

The game is played exactly the same as No Score Cricket except the computer will hide the random target numbers. The 7 targets will be revealed by a lighted up segment when they are being hit. Players share one set of hidden numbers. Once a player hits the hidden target number, it will count for that hit. The first player who opens and lights up all the seven target segments wins.

ONE LIGHT ON	HIDDEN CRICKET DISCOVERED	
TWO LIGHTS ON	ONE MARK	
THREE LIGHTS ON	TWO MARKS	
FOUR (ALL) LIGHTS ON	OPEN (THREE MARKS)	

G26 LIGHT OUT

OPTIONS:

- L01, L02, L03

All the 21 segments of the dartboard will be lighted up when the game starts. Players have to hit all these numbers in any order and turn the light off. The first player who turns all light off will be the winner. There are 3 levels of the game to select.

OPTION	DESCRIPTION
L01	hit any area of the lighted segment regardless of single, double or triple to turn off a light.
L02	need to hit single and double each to turn off the light.
L03	need to hit single, double and triple each to turn off the light.

G27 LIGHT UP

OPTIONS:

- L01, L02, L03

Same as the Light out, the first player who lights up the 21 segments is the winner.

G28 COLOR SHOT 1

OPTIONS:

- 003.....012

This 2 players' game separate the board to two color areas for respective player to throw. First player is indicated by green segments and the second player is by grey segments respectively. The player who hit the correct colors more will be the winner. There are 3 to 12 round (selected by game options) of the game to select.

- Hit the correct color single segments will get 1 mark.
- Hit the correct color double segment will get 2 marks.
- Hit the correct color triple segment will get 3 marks.

G29 COLOR SHOT 2

OPTIONS:

- 006.....015

This game is exactly the same as the above and players have to hit the red and blue segments to light up red and blue areas respectively. The player who hit the correct colors count zero will be the winner. There are 3 to 12 marks (selected by game options) of the game to select.

- Hit the correct color single segments will get 1 mark.
- Hit the correct color double segment will get 2 marks.
- Hit the correct color triple segment will get 3 marks.

G30 LIGHT OFF WARFARE

The dartboard will be divided into 2 halves to serve as a battlefield for 2 players. In this game the number 6, bull's eye and number 11 will be served as the battle line between the 2 players.

Player 1 has an upper battle field from number 14 to 13 clockwise which all number will be lighted up, while player 2 has the lower battle field from number 10 to 8 clockwise which all numbers will also be light up. A player has to shoot the opponents' battle field and the one who first shoots off his opponent's light is the winner.

G31 SURVIVOR

OPTIONS:

- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r, 16r

It is a 2 players' game and each player starts the game with 200 life points. The board will show a 4 number segment to serve as opponent's target and 1 number segment to serve as a rewarding target. Hitting opponent's number will reduce opponent's life points and hitting player's own rewarding number will add and accumulate to the player's life points.

Points added or deducted is according to the numbers on the dartboard. Double and triple segments will count as double and triple the numbers being hit respectively.

The player who are deducted to 0 points loses the game and the survivor wins. Player can also win if he has higher points at the end of the game.

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
NUMBER OF ROUNDS	10	11	12	13	14	15	16

G32 HELICOPTER

OPTIONS:

- L01, L02, L03

When the game starts, 4 equally divided segments will be lighted on to form a helicopter and would move and turn around the dartboard in clockwise direction. The goal is to hit the moving helicopter to switch off a light. The first player who hit all 4 moving segments and switch off all the light is the winner. There are 3 speeds (levels) to select with:

OPTION	DESCRIPTION
L01	Slow
L02	Moderate
L03	Fast

G33 SPEED WHEEL

OPTIONS:

- L01, L02, L03)

The game is a simplified version of Helicopter. It is with only one segment lighted up and rotates around the board in both clockwise and anti-clockwise directions in a much faster speed. The goal is to hit the moving wheel by one shot to win the game. There are 3 speeds (levels) to select with

OPTIONS:

- Slow
- L02 : Moderate
- L03 : Fast

G34 LINE UP

A line is made up by hitting the segments of any two numbers which are opposite on the dartboard and together with the single and double bull. Players can hit as many segments as they can and the dartboard will light up the segments being hit. The first player who hit the singles, double, triple segments of the two opposite numbers and the bull's eyes and form a line wins.

G35 BOWLING

OPTIONS:

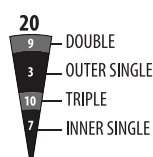
- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the number of rounds, see the chart below.

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R
NUMBER OF FRAMES	10	11	12	13	14	15

For each turn the score section will display SEL. Your first dart will select the "Alley" (all segments light up except Bulls during selection) and the second and third dart will score "pins" or points. Hitting the bull's eye will not count as an "Alley" or give you any "pins" or points. "Pins" or points are scored as follows:

SEGMENTS	SCORE
DOUBLE	9 PINS
OUTER SINGLE	3 PINS
TRIPLE	10 PINS
INNER SINGLE	7 PINS



A player cannot hit the same single segment twice in the same frame. The second hit will be counted as zero. (light up that number and all possibilities during scoring pins) You can hit the same triple or double segment twice. However hitting the double segment twice in a row will only give you 10 "pins" or points. Hitting the triple segment twice will give you 20 "pins" or points.

The perfect game is 200/220/240/260/280/300 respectively for the options chosen.

G37 BASEBALL

OPTIONS:

- b07, b08, b09

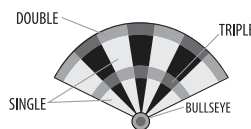
Before starting the game you must select the number of players and your desired option.

OPTION	B07	B07	B08
NO. OF INNINGS	7	8	9

The options are the number of innings, see the chart below.

A baseball field is laid out as shown in diagram below. A player throws 3 darts in each inning and the runs/bases are set as follows:

SEGMENTS	RESULT
SINGLE	ONE BASE
DOUBLE	TWO BASES
TRIPLE	THREE BASES
BULLSEYE	HOME RUN



A home run can only be scored on the 3rd dart of each turn. The player with the most runs at the end of the game is the winner. The LED display will show what base your "runners" are on and the number of innings left. The table below will show the symbols displayed for the base that your "runner" is on.

1ST BASE	2ND BASE	3RD BASE	HOME

G38 GOLF

OPTIONS:

- 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F

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

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence.

G41: 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.

(NL) ELEKTRONISCH DARTBORD - ROYAL STAR 315

INHOUD

ELEKTRONISCH DARTBORD	1x
STALEN SOFTTIP DARTS	6x
ADAPTER	1x
VERVANGENDE SOFTTIPS	Vervangset

TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPELLEN	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCH DARTBORD - ROYAL STAR 315	48	315	1-8
DOELGEBIED	DISPLAY		
13,5	5 inch EBTN display en oplichten segment		

OPHANGEN VAN HET DARTBORD

Wees er zeker van dat het dartbord stevig aan de muur hangt. Check voorafgaande altijd het metalen haakje aan de achterkant van het bord. Het dartbord moet zo opgehangen worden dat de "bulls eye" 1.73m vanaf de grond aan de muur hangt. U dient de pijlen te gooien vanaf een afstand van 2.37m.

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

SPELREGELS

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

- Elke speler speelt met drie darts pijlen.
- 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 uitgegoid 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 dartpijltjes 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 dartzsteller. 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 AC naar 5V DC, 500 milliampère (minimum) adapter. Voor de DC-adapter is deze 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 speleren 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. Als het spel de optie 25/50 stiersselectie heeft, drukt u op de OMHOOG- of OMLAAG-toetsen om 25/50 of 50/50 te selecteren en drukt u op de ENTER-toets om de selectie te bevestigen.
5. 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.
6. 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
7. Om gemakkelijker toegang te krijgen tot het middelste deel van de spelselectie, kun je op de Quick Cricket-knop drukken om naar het spelnummer G13 Cricket te gaan.
8. Handicapmodus kan worden geselecteerd tijdens de selectiepagina van het spelnummer. Druk op de HANDICAP-knop om de handicapselectiemodus te openen. Druk vervolgens op de LINKS / RECHTS-toetsen om de handicapoptie te selecteren. Druk herhaaldelijk op de Handicap-knop om door spelers te bladeren. Druk op de ENTER-knop om het spel te starten. Controleer de spelselectie - Handicap voor alle spellen.
9. U kunt op de VOLUME-knop drukken om volumeneaus te selecteren (mute en 4 volumeneaus).
10. Tijdens het spel, wanneer de computer "VOLGENDE SPELER" aankondigt, zal elke druk op de segmenten het dartbord niet activeren. De speler moet alle darts verwijderen en op de knop VOLGENDE drukken om de volgende speler op te halen. Het dartbord schakelt automatisch naar de volgende speler als de NEXT-knop ongeveer 10 seconden na de aankondiging niet wordt ingedrukt.
11. Druk op de MISS/RESET-knop om 0 te scoren en één dart op te nemen wanneer een dart de WEB-dartsvanger raakt of het bord helemaal mist.
12. Druk op de BOUNCE-knop om de dartscore te verwijderen als uw dart uit het bord wordt gestuiterd en u die dartscore niet wilt registreren. Het bord zal echter nog steeds één dart opnemen, net als de gemiste.
13. Dit bord is uitgerust met een uniek kenmerk van lichten in elk segment die kunnen helpen bij het identificeren van het volgen van de doelen die nodig zijn of worden voorgesteld om te raken. Dit zal de spelers enorm vergemakkelijken om in de meeste spellen te spelen en het leuker maken.
14. Als je het spel wilt resetten, druk je op de MISS/RESET-knop en houd je deze 2 seconden ingedrukt.
15. Om energie te besparen, wordt het bord automatisch uitgeschakeld als het bord gedurende 15 minuten niet is gespeeld.
16. Houd de AAN/UIT-knop 2 seconden ingedrukt om het dartbord uit te schakelen.

SPELSELECTIE

SPEL	BESCHRIJVING	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	C31	6/12	2-8
G08	501 League	C51	6/12	2-8
G09	601 League	C61	6/12	2-8
G10	701 League	C71	6/12	2-8
G11	801 League	C81	6/12	2-8
G12	901 League	C91	6/12	2-8
G25	Count Up	CUP	9/18	1-8
G39	Round the Clock	rCL	12	1-8
G40	Shanghai	SHi	4	1-8
G44	Shoot Out	S-0	10	1-8
G45	9 Lives	9Li	7	2-8
G13	Cricket	Cri	3	1-8
G14	No Score Cricket	NSc	3	1-8
G15	Cut Throat Cricket	CUc	3	1-8
G16	Killer Cricket	LLc	3	2-8
G19	Scram Cricket	ScC	1	2
G17	Low Pitch Cricket	LPc	3	1-8
G18	English Cricket	ENC	1	2
G21	Double Only Cricket	dbc	3	1-8
G42	Big-6	biG	19	2-8
G43	Bingo	bin	4	1-8
G46	Double Down	ddn	1/2	1-8
G36	Football	Ftb	1	1-8
G47	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G48	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G20	Single Only Cricket	Sic	3	1-8
G22	Triple Only Cricket	tPc	3	1-8
G23	Random Cricket	rdc	1	1-8
G24	Hidden Cricket	Hdc	1	1-4
G26	Light Out	Lto	3	1-8
G27	Light Up	LtU	3	1-8
G28	Color Shot 1	CS1	10	2
G29	Color Shot 2	CS2	10	2
G30	Light Off Warfare	Lof	1	2
G31	Survivor	SUR	7	2
G32	Helicopter	HLC	3	1-8

G33	Speed Wheel	L-2	3	1-8
G34	Line Up	LnU	1	1-8
G35	Bowling	boL	6	1-8
G37	Baseball	bSb	3	1-8
G38	Golf	GoL	10	1-8
G41	Halve-it	HAL	1/2	1-8

SPELSELECTIE – HANDICAP

NR.	SPEL	HANDICAPOPTIES
G01	301	-20, -40, -60, -80 Score
G02	501	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	601	-20, -40, -60, -80 Scores
G04	701	-20, -40, -60, -80 Scores
G05	801	-20, -40, -60, -80 Scores
G06	901	-20, -40, -60, -80 Scores
G07	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	501 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G09	601 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G10	701 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G11	801 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G12	901 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G13	Cricket	L1 L2 L3 L4
G14	Not Score Cricket	L1 L2 L3 L4
G15	Cut Throat Cricket	L1 L2 L3 L4
G17	Low Pitch Cricket	L1 L2 L3 L4
G20	Single Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G21	Doubles Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G22	Triples Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G25	Count Up	+20, +40, +60, +80 Score
G26	Light Out	-1, -2, -3, -4 Light
G27	Light Up	-1, -2, -3, -4 Light
G29	Color Shot 2	-1, -2, -3, -4 Mark
G30	Light Off Warfare	-1, -2, -3, -4 Light
G40	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Score
G41	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Score
G42	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G44	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Marks
G45	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G46	Double Down	+20, +40, +60, +80 Score

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	BETEKENIS	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.

G25: 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

G39: 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.

G40: 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

G44: SHOOT-OUT

OPTIES:

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

De computer geeft willekeurig een score weer die de speler moet slaan. Eén correcte treffer scoort een punt. De eerste speler die 3, 4, 5, 6 21 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.

-03, -04, -05 -21 staan voor respectievelijk 3, 4, 5..... 21 punten.

G45: 9 LIVES

OPTIES:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dit spel speelt de nummers 1 tot en met 20 en is een schot in de roos in een sequens lus. Spelers gooien om de beurt 1 in de eerste ronde, 2 in de tweede ronde, enzovoort, tot "25" in de 21e ronde, 1 in de 22e ronde enzovoort. Elke speler moet het doelnummer raken met één dart in elke ronde. De speler verliest een leven als alle 3 de darts missen. De laatste speler die nog in leven is, is de winnaar.

Het cricket-display telt de resterende levens voor elke speler af.

003, 004, 005 009 vertegenwoordigen respectievelijk 3, 4, 5..... 9 levens.





G13: 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 bevestigd 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'

G14: 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.

G15: 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.

G16: 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.

G17: 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.

G18: ENGLISH CRICKET

OPTIES:

- 25/50 Bull

Dit spel is alleen voor 2 spelers. Het spel bestaat uit twee rondes. In de eerste ronde is het doelwit van speler één de roos, elke treffer van de buitenste bull telt als één merkteken, de binnenste bull telt als twee merktekens en de andere nummers tellen als 0 merktekens. Het doel van speler 2 is om de hoogst mogelijke score te behalen voordat speler 1 9 punten heeft verzameld. Speler 2 kan elk nummer gooien. Als speler 2 echter 42 punten scoort, telt dit als 2 punten, als speler 2 59 punten scoort, telt dit als 19 punten. Daarom wordt de score alleen geteld als de totale score van drie darts meer dan 40 is, anders telt het als 0 punten. De eerste ronde is afgelopen als speler 1 9 punten heeft verzameld. In de tweede ronde wisselen de spelers van rol. Speler 2 raakt de roos en speler 1 gaat voor punten. Het spel is afgelopen als speler 2 9 punten heeft verzameld.

Het cricketdisplay telt hoeveel punten je hebt gescoord.

G21: DOUBLES ONLY CRICKET

OPTIES:

- L00, L20, L25
- 25/50 Bull

Alleen dubbelspel Cricket is vergelijkbaar met cricketspel BEHALVE dat een dubbel van elk aangewezen cricketnummer moet worden geslagen voordat een speler verder kan gaan met dat nummer. Zodra dubbel wordt geslagen, mag dat nummer 'openen'. Dan tellen dat dubbel, en alle andere dubbels, triples en singles van dat aantal. Elke speler moet bijvoorbeeld dubbel 20 raken om het nummer 20 te starten. Na dubbele 20 te hebben gekregen, zou een enkele 20 het nummer 'sluiten', een dubbele zou 'sluiten' en 20 punten scoren, en een triple zou 'sluiten' en 40 punten scoren. Het is dus onmogelijk om een nummer met één pijltje te 'sluiten'.

OPTIE	BESCHRIJVING
L00	hit & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.
L20	raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & schot in de roos.
L25	raak & 'open' eerst de roos, open dan in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G42: BIG-6

OPTIES:

- 003, 004, 005, 006, 007

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

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

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

G43: BINGO

OPTIES:

- 132, 141, 168, 189

Het bord zal automatisch het doelsegment weergeven. De speler die als eerste klaar is met het raken van de specifieke reeks, wint het spel.

OPTIE	BESCHRIJVING
132	Raak het segment aan met de volgorde van 15, 4, 8, 14, 3.
141	Raak het segment aan met de volgorde van 17, 13, 9, 7, 1.
168	Raak het segment aan met de volgorde van 20, 16, 12, 6, 2.
189	Raak het segment met de reeks 19, 10, 18, 5, 11.

De speler moet drie keer een nummersegment raken om naar het volgende nummersegment te gaan. Het raken van het enkele segment telt als één keer; het dubbele segment telt als twee keer; het drievoudige segment telt als drie keer.

G46: DOUBLE DOWN

OPTIES:

- 25/50 Bull

Het spel begint met een basisscore van 40 voor elke speler. De speler moet scoren door het actieve segment van de huidige ronde te raken. Bijvoorbeeld de 1e ronde moet de speler gooien om segment 15 te raken. Als geen segment 15 wordt geraakt, wordt de score van de speler gehalveerd. De volgende ronde is 16 enzovoort. Voor D en T moet de speler een double of triple slaan en dezelfde regel wordt toegepast. De speler die de hoogste score haalt, is de winnaar.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAAL
SPELER 1										
SPELER 2										

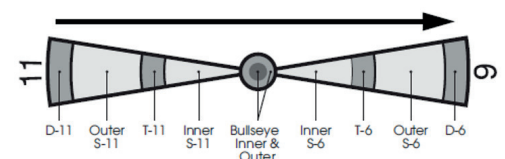
D: Dubbel

T: Triple

B: Bull

G36: FOOTBALL

Speler moet eerst zijn speelveld selecteren door een dart naar het dartbord te gooien. Zodra een speelveld is geselecteerd, moet je beginnen met punten vanuit het dubbele segment, door de roos gaan en vervolgens in strikte volgorde naar de tegenovergestelde segmenten. De status van de speler wordt aangegeven op het cricketdisplay.



Als een speler bijvoorbeeld segment 11 selecteert, moet hij D-11 buitenste S-11, T-11, binnenste S-11, buitenste roos, binnenste roos, buitenste roos, binnenste S-6, T-6 raken. , buitenste S-6 en tenslotte de D-6. De eerste speler die de specifieke reeks heeft voltooid, is de winnaar.

G47: SHOOTING I

OPTIES:

- 25/50 Bull

In dit spel gooit elke speler drie darts. De speler met het hoogste 3-darttotaal wint die ronde. Winnaar is de eerste die 7 rondes wint. Het cricket-display laat zien hoeveel rondes je hebt gewonnen.

G48: SHOOTING II

OPTIES:

- 25/50 Bull

Dit spel wordt net als Shooting I gespeeld, maar alleen darts die landen in de enkele, dubbele of driedubbele gebieden van de volgende doelgebied nummers tellen mee voor de score: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en een schot in de roos. Winnaar is de eerste die 7 rondes wint. Het cricket-display laat zien hoeveel rondes je hebt gewonnen.

G19: SCRAM CRICKET

OPTIES:

- 25/50 Bull I

Dit spel is een variatie op het cricketspel. Het spel bestaat uit 2 rondes. In de eerste ronde moet speler 1 15 tot en met 20 'sluiten' en een schot in de roos, terwijl speler 2 probeert een zo hoog mogelijke score te behalen door de 'open' nummers te scoren. Ronde 1 is afgelopen als alle nummers 'gesloten' zijn. Voor ronde 2 wordt het omgekeerde gedaan. De speler met de hoogste score na beide rondes is de winnaar.

G20 SINGLE ONLY CRICKET

OPTIES:

- S00, S20, S25

Single Only Cricket wordt op dezelfde manier gespeeld als Cricket, behalve dat driedubbele, dubbele segmenten van het doelcricketnummer ook als één teken worden geteld, hetzelfde als een enkel segment. Het is dus onmogelijk om een nummer af te sluiten met één pijltje.

OPTIE	BESCHRIJVING
S00	hit & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.
S20	hit & 'open' eerst het getal 20, daarna in volgorde de nummers 19, 18, 17, 16, 15, schot in de roos.
S25	eerst de roos raken en openen, dan in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20 openen

G22 ALLEEN TRIPLES CRICKET

OPTIES:

- t00, t20, t25

Triple Only Cricket wordt op dezelfde manier gespeeld als Cricket, behalve dat slechts triple van elk aangewezen cricketnummer kan worden geslagen. Een triple telt slechts één hit en scoort de enkele punten van dat nummer. Het is dus onmogelijk om een nummer af te sluiten met één pijltje. Als je de roos raakt, kan alleen de dubbele bull worden gebruikt, omdat er geen drievoudige segmenten voor de bull zijn.

OPTIE	BESCHRIJVING
T00	hit & 'open' de nummers 15-20 en schot in de roos bij elke bestelling.
T20	raak & 'open' eerst het getal 20, dan in volgorde 'open' de nummers 19, 18, 17, 16, 15, schot in de roos.
T25	eerst de roos raken en openen, dan in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G23 RANDOM CRICKET




Dit spel is hetzelfde als Cricket BEHALVE dat de computer willekeurig nummers selecteert die je kunt raken. De willekeurige getallen worden afwisselend op het display weergegeven en op het dartbord verlicht. Zodra een speler een van de aangegeven nummers raakt, wordt deze voor de rest van het spel voor alle spelers vergrendeld. Nummers kunnen in willekeurige volgorde worden geraakt. Zodra de beurt van een speler voorbij is, zullen de nummers veranderen in een andere

reeks willekeurige nummers. De nummers die zijn vergrendeld, blijven hetzelfde.

Je moet elk aangewezen nummer drie keer raken om het te openen om te scoren. Dubbele segmenten tellen als twee treffers en drievoudige segmenten tellen als drie treffers. De eerste speler die alle nummers opent en de hoogste score heeft, wint.

G24 VERBORGEN CRICKET

Het spel wordt precies hetzelfde gespeeld als No Score Cricket, behalve dat de computer de willekeurige doelnummers verbergt. De 7 doelen worden onthuld door een verlicht segment wanneer ze worden geraakt. Spelers delen één set verborgen nummers. Zodra een speler het verborgen doelnummer bereikt, telt dit mee voor die treffer. De eerste speler die alle zeven doelsegmenten opent en verlicht, wint.

EÉN LAMPJE AAN	VERBORGEN CRICKET ONTDEKT	
TWEE LAMPJES AAN	EÉN MARKERING	
DRIE LAMPJES AAN	TWEE MARKERINGEN	
VIER (ALLE) LAMPJES AAN	OPEN (DRIE MARKERINGEN)	

G26 LIGHT OUT

OPTIES:

- L01, L02, L03

Alle 21 segmenten van het dartbord zullen oplichten wanneer het spel begint. Spelers moeten al deze nummers in willekeurige volgorde raken en het licht uitdoen. De eerste speler die alle licht uitdoet, is de winnaar. Er zijn 3 niveaus van het spel om te selecteren.

OPTIE	BESCHRIJVING
L00	raakt elk gebied van het verlichte segment, ongeacht enkel, dubbel of driedubbel, om een licht uit te schakelen.
L20	moet elk een en twee keer raken om het licht uit te doen.
L25	moet elk een, twee en drie keer raken om het licht uit te doen.

G27 LIGHT UP

OPTIES:

- L01, L02, L03

Hetzelfde als de Light out, de eerste speler die de 21 segmenten verlicht is de winnaar.

G28 COLOR SHOT 1

OPTIES:

- 003.....012

Dit spel voor 2 spelers scheidt het bord in twee kleurvlakken die de respectievelijke speler kan gooien. De eerste speler wordt aangegeven door groene segmenten en de tweede speler wordt respectievelijk door grijze segmenten. De speler die de juiste kleuren meer raakt, is de winnaar. Er zijn 3 tot 12 rondes (geselecteerd door spelopties) van het spel om te selecteren.

- Raak de juiste kleur aan. Enkele segmenten krijgen 1 punt.
- Raak de juiste kleur dubbel segment krijgt 2 punten.
- Raak de juiste kleur triple segment krijgt 3 punten..

G29 COLOR SHOT 2

OPTIES:

- 006.....015

Dit spel is precies hetzelfde als het bovenstaande en spelers moeten de rode en blauwe segmenten raken om respectievelijk rode en blauwe gebieden te verlichten. De speler die de juiste kleuren heeft geteld, is de winnaar. Er zijn 3 tot 12 markeringen

(geselecteerd door spelopties) van het spel om te selecteren.

- Raak de juiste kleur aan. Enkele segmenten krijgen 1 punt.
- Raak de juiste kleur dubbel segment krijgt 2 punten.
- Raak het juiste kleur driedubbele segment krijgt 3 punten.

G30 LIGHT OFF WARFARE

Het dartbord wordt in 2 helften verdeeld om als slagveld voor 2 spelers te dienen. In dit spel zullen nummer 6, roos en nummer 11 dienen als gevechtlijn tussen de 2 spelers.

Speler 1 heeft een bovenste slagveld van nummer 14 tot 13 met de klok mee, waarbij alle nummers oplichten, terwijl speler 2 het onderste slagveld heeft van nummer 10 tot 8 met de klok mee, waarbij alle nummers ook oplichten. Een speler moet op het slagveld van de tegenstander schieten en degene die als eerste het licht van zijn tegenstander afschiet, is de winnaar.

G31 SURVIVOR

OPTIES:

- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r, 16r

Het is een spel voor 2 spelers en elke speler begint het spel met 200 levenspunten. Het bord zal een 4 cijfersegment tonen om als doelwit van de tegenstander te dienen en 1 cijfersegment om als belonend doelwit te dienen. Het raken van het nummer van de tegenstander zal de levenspunten van de tegenstander verminderen en het raken van het eigen beloningsnummer van de speler zal de levenspunten van de speler toevoegen en zich ophopen.

Punten toegevoegd of afgetrokken is volgens de nummers op het dartbord. Dubbele en driedubbele segmenten tellen als respectievelijk het dubbele en driedubbele van de nummers die worden geraakt.

De speler die wordt afgetrokken tot 0 punten, verliest het spel en de overlevende wint. De speler kan ook winnen als hij aan het einde van het spel hogere punten heeft.

OPTIE	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
AANTAL RONDES	10	11	12	13	14	15	16

G32 HELIKOPTER

OPTIES:

- L01, L02, L03

Wanneer het spel begint, zullen 4 gelijk verdeelde segmenten oplichten om een helikopter te vormen en zouden bewegen en draaien met de klok mee rond het dartbord. Het doel is om de bewegende helikopter te raken om een licht uit te doen. De eerste speler die alle 4 bewegende segmenten raakt en al het licht uitdoet, is de winnaar. Er zijn 3 snelheden (niveaus) om uit te kiezen:

OPTIE	BESCHRIJVING
L01	Langzaam
L02	Matig
L03	Snel

G33 SPEED WHEEL

OPTIES:

- L01, L02, L03

The game is a simplified version of Helicopter. It is with only one segment lighted up and rotates around the board in both clockwise and anti-clockwise directions in a much faster speed. The goal is to hit the moving wheel by one shot to win the game. There are 3 speeds (levels) to select with

OPTIES:

- L01: Langzaam
- L02: Moderate
- L03: Fast

G34 LINE UP

Het spel is een vereenvoudigde versie van Helikopter. Het is met slechts één verlicht segment en draait met een veel hogere snelheid rond het bord, zowel met de klok mee als tegen de klok in. Het doel is om het bewegende wiel met één schot te

raken om het spel te winnen. Er zijn 3 snelheden (niveaus) om te selecteren met

G35 BOWLING

OPTIES:

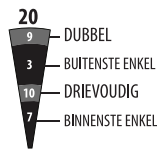
- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r

Voordat u het spel start, moet u het aantal spelers en de gewenste optie selecteren. De opties zijn het aantal ronden, zie onderstaande tabel.

OPTIE	10R	11R	12R	13R	14R	15R
AANTAL FRAMES	10	11	12	13	14	15

Voor elke beurt wordt in de partituursectie SEL weergegeven. Je eerste dart zal de "Alley" selecteren (alle segmenten lichten op behalve Bulls tijdens de selectie) en de tweede en derde dart zullen "pins" of punten scoren. Het raken van de roos zal niet tellen als een "steeg" en je geen "pin" of punten opleveren. "Pins" of punten worden als volgt gescoord:

Segmenten	SCORE
DUBBEL	9 PINNEN
BUITENSTE ENKEL	3 PINNEN
DRIEVOUDIG	10 PINNEN
BINNENSTE ENKEL	7 PINNEN



Een speler kan hetzelfde enkele segment niet twee keer raken in hetzelfde frame. De tweede treffer wordt als nul geteld. (Licht op dat nummer en alle mogelijkheden tijdens het scoren van pinnen) Je kunt hetzelfde triple of double segment twee keer raken. Als u echter twee keer achter elkaar het dubbele segment raakt, krijgt u slechts 10 "pins" of punten. Als je het drievoudige segment twee keer raakt, krijg je 20 "pins" of punten.

Het perfecte spel is respectievelijk 200/220/240/260/280/300 voor de gekozen opties.

G37 BASEBALL

OPTIES:

- b07, b08, b09

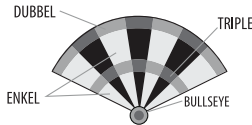
Voordat u het spel start, moet u het aantal spelers en de gewenste optie selecteren.

OPTION	B07	B08	B09
AANTAL INNINGS	7	8	9

De opties zijn het aantal innings, zie onderstaande tabel.

Een honkbalveld is aangelegd zoals weergegeven in het onderstaande diagram. Een speler gooit 3 darts in elke inning en de runs/bases worden als volgt bepaald:

SEGMENTEN	RESULTAAT
ENKEL	EÉN HONK
DUBBEL	TWEE HONKEN
TRIPLE	DRIE HONKEN
BULLSEYE	HOMERUN



Een homerun kan alleen worden gescoord op de 3e dart van elke beurt. De speler met de meeste runs aan het einde van het spel is de winnaar. Het LED-display geeft aan op welk honk uw "lopers" staan en hoeveel innings er nog over zijn. De onderstaande tabel toont de symbolen die worden weergegeven voor de basis waarop uw "loper" staat.

1E HONK	2E HONK	3E HONK	THUIS

G38 GOLF

OPTIES:

- 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F

Dit is een dartsbordsimulatie van het spel golf (maar je hebt geen clubs nodig om te spelen). Het doel is om een ronde van 9 of 18 "holes" te voltooien met de laagst mogelijke score. De kampioenschapsbauw bestaat uit alle par 3-holes, waardoor par 27 voor een ronde van negen holes tot 54 voor een ronde van 18. De segmenten 1 tot en met 18 worden gebruikt, waarbij elk nummer een "hole" vertegenwoordigt. Je moet in elke hole 3 hits scoren om naar de volgende hole te gaan. Het is duidelijk dat doubles en triples van invloed zijn op je score, omdat ze je in staat stellen een hole met minder slagen af te maken. Bijvoorbeeld het gooien van een triple bij het eerste schot van een hole wordt geteld als een "adelaar" en die speler voltooit die hole met 1 "slag".

Opmerking: De actieve speler blijft darts gooien totdat hij "uitgaat" (3 treffers op de huidige hole). De spraakankondiger geeft aan welke speler aan de beurt is - luister goed om te voorkomen dat er in de juiste volgorde wordt geschoten.

G41: HALVE-IT

OPTIES:

- 25/50 & 50/50 Bull

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

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

D: Double

T: Triple

B: Bull

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

(DE) ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE ROYAL STAR 315

INHALT

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

TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPIELE	VARIATIONEN	SPIELER
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE - ROYAL STAR 315	48	315	1-8
ZIELBEREICH	ANZEIGE		
13,5	5 Zoll EBTN-Display und Leuchtsegment		

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.

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

SPIELREGELN

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

- Um zu entscheiden wer beginnt, muss jeder Spieler versuchen, so nahe wie möglich ins Bulls Eye zu werfen. Derjenige, der so nah wie möglich oder ins Bulls Eye trifft,

beginnt .

- Der Stand ist 501 Punkte für jeden Spieler. Jeder Score, den man von nun ab an wirft wird hiervon abgezogen.
- Derjenige der am schnellsten auf 0 steht, hat gewonnen. Der letzte Pfeil muss immer ein doppelter Score sein, oder man wirft in das Bulls Eye. (nicht den Bull!)

PUNKTEVERTEILUNG

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

WARNUNGEN

Wenn Sie die Dartscheibe nicht benutzen, müssen Sie alle Pfeile von der Spielscheibe entfernen und an einer sicheren Stelle außerhalb des Bereichs von Kindern und Haustieren aufbewahren. Werfen Sie immer die Wurf Pfeile 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 Gegenstand sicher befestigt ist.

MONTAGE

1. 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.
2. 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.
3. 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 Referenzmarken, bis die Schraubenköpfe etwa 1/2 Zoll aus der Wand herausragen.
4. 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.
5. 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 einem Wechselstrom-auf-5-V-Gleichstromadapter mit mindestens 500 Milliampere ausgelegt. Für den DC-Adapter ist die Polarität des DC-Steckers als positiv (+) außen und negativ (-) in der Mitte konfiguriert. Zum Anschließen über einen Adapter stecken Sie den DC-Steckereinsatz in die DC-Netzbuchse und den AC-Stecker 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

1. 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 festgefahren Segment, in dem die Punktzahl automatisch gezählt und angezeigt wird, wenn Sie den Spieler wechseln.
 - Drücken Sie fest auf das feststehende Segment, bis es sich löst und löst. Sobald feststehende Segmente gelöst sind, sollte der Fehler behoben sein und die Platine normal weiterarbeiten.
- Dieses Spiel ist nur für die Verwendung mit Dartpfeilen mit weicher Spitze konzipiert. Verwenden Sie niemals Stahlspitzenpfeile oder längere Softspitzenpfeile (maximale Länge: 2,5 cm).
 - Zwischen den Schüssen 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 Dartspiels 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.
- Falls das Spiel die 25/50-Bullauswahloption hat, drücken Sie die AUF- oder AB-Taste, um 25/50 oder 50/50 auszuwählen, und drücken Sie die ENTER-Taste, 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: Fortgeschritten
C-4: Experte
C-5: Professionell
- Für einen einfacheren Zugriff auf den mittleren Teil der Spielauswahl können Sie die Quick Cricket-Taste drücken, um zur Spielnummer G13 Cricket zu springen.
- Der Handicap-Modus kann auf der Seite zur Auswahl der Spielnummer ausgewählt werden. Drücken Sie die HANDICAP-Taste, um den Handicap-Auswahlmodus aufzurufen. Drücken Sie dann die LINKS/RECHTS-Tasten, um die Handicap-Option auszuwählen. Drücken Sie die Handicap-Taste wiederholt, um durch die Spieler zu blättern. Drücken Sie die ENTER-Taste, um das Spiel zu starten. Bitte überprüfen Sie die Spielauswahl - Handicap für alle Spiele.
- Sie können die VOLUME-Taste drücken, um Lautstärkepegel auszuwählen (Stumm und 4 Lautstärkepegel).
- Während des Spiels, wenn der Computer „NÄCHSTER SPIELER“ ansagt, wird kein Druck auf die Segmente die Dartscheibe aktivieren. Der Spieler muss alle Pfeile entfernen und die NEXT-Taste drücken, um den nächsten Spieler aufzunehmen. Die Dartscheibe schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um, wenn die NEXT-Taste etwa 10 Sekunden nach der Ansage nicht gedrückt wird.
- Drücken Sie die MISS/RESET-Taste, um 0 zu erzielen und einen Dart aufzunehmen, wenn ein Dart auf den WEB-Dart-Fänger trifft oder das Board insgesamt verfehlt.
- Drücken Sie die BOUNCE-Taste, um den Dart-Score zu löschen, wenn Ihr Dart vom Board abprallt und Sie diesen Dart-Score nicht registrieren möchten. Das Board wird jedoch immer noch einen Pfeil als verfehlt aufzeichnen.

- Dieses Board ist mit einer einzigartigen Funktion von Lichtern in jedem Segment ausgestattet, die helfen können, die Verfolgung der Ziele zu identifizieren, die zum Treffen erforderlich oder vorgeschlagen sind. Dies wird den Spielern das Spielen in den meisten Spielen erheblich erleichtern und es angenehmer machen.
- Wenn Sie das Spiel zurücksetzen möchten, drücken Sie die MISS/RESET-Taste und halten Sie sie 2 Sekunden lang gedrückt.
- Aus Energiespargründen wird das Board automatisch ausgeschaltet, wenn 15 Minuten lang nicht gespielt wurde.
- Halten Sie die EIN/AUS-Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um die Dartscheibe auszuschalten.

SPIELAUSSWAHL

KEIN	SPIEL	ANZEIGE	ANZAHL OPTIONEN	SPIELERANZAHL
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	C31	6/12	2-8
G08	501 League	C51	6/12	2-8
G09	601 League	C61	6/12	2-8
G10	701 League	C71	6/12	2-8
G11	801 League	C81	6/12	2-8
G12	901 League	C91	6/12	2-8
G25	Count Up	CUP	9/18	1-8
G39	Round the Clock	rCL	12	1-8
G40	Shanghai	SHi	4	1-8
G44	Shoot Out	S-0	10	1-8
G45	9 Lives	9Li	7	2-8
G13	Cricket	Cri	3	1-8
G14	No Score Cricket	NSc	3	1-8
G15	Cut Throat Cricket	CUC	3	1-8
G16	Killer Cricket	LLc	3	2-8
G19	Scram Cricket	ScC	1	2
G17	Low Pitch Cricket	LPc	3	1-8
G18	English Cricket	ENC	1	2
G21	Double Only Cricket	dbc	3	1-8
G42	Big-6	biG	19	2-8
G43	Bingo	bin	4	1-8
G46	Double Down	ddn	1/2	1-8
G36	Football	Ftb	1	1-8
G47	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G48	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G20	Single Only Cricket	Sic	3	1-8
G22	Triple Only Cricket	tPc	3	1-8
G23	Random Cricket	rdc	1	1-8

G24	Hidden Cricket	Hdc	1	1-4
G26	Light Out	Lto	3	1-8
G27	Light Up	LtU	3	1-8
G28	Color Shot 1	CS1	10	2
G29	Color Shot 2	CS2	10	2
G30	Light Off Warfare	Lof	1	2
G31	Survivor	SUR	7	2
G32	Helicopter	HLC	3	1-8
G33	Speed Wheel	L-2	3	1-8
G34	Line Up	LnU	1	1-8
G35	Bowling	boL	6	1-8
G37	Baseball	bSb	3	1-8
G38	Golf	GoL	10	1-8
G41	Halve-it	HAL	1/2	1-8

SPIELAUSSWAHL – HANDICAP

NEIN.	GAME	HANDICAP-OPTIONEN
G01	301	-20, -40, -60, -80 Score
G02	501	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	601	-20, -40, -60, -80 Scores
G04	701	-20, -40, -60, -80 Scores
G05	801	-20, -40, -60, -80 Scores
G06	901	-20, -40, -60, -80 Scores
G07	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	501 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G09	601 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G10	701 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G11	801 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G12	901 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G13	Cricket	L1 L2 L3 L4
G14	Not Score Cricket	L1 L2 L3 L4
G15	Cut Throat Cricket	L1 L2 L3 L4
G17	Low Pitch Cricket	L1 L2 L3 L4
G20	Single Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G21	Doubles Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G22	Triples Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G25	Count Up	+20, +40, +60, +80 Score
G26	Light Out	-1, -2, -3, -4 Light
G27	Light Up	-1, -2, -3, -4 Light
G29	Color Shot 2	-1, -2, -3, -4 Mark
G30	Light Off Warfare	-1, -2, -3, -4 Light
G40	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Score
G41	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Score
G42	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives

G44	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Marks
G45	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G46	Double Down	+20, +40, +60, +80 Score

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.

G25: 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

G39: 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.

G40: 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

G44: 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 3, 4, 5, 6 21 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.

G45: 9 LEBEN

OPTIONEN:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dieses Spiel spielt die Zahlen 1 bis 20 und Bull's Eye in einer Sequenzschleife. Die Spieler werfen abwechselnd 1 in der ersten Runde, 2 in der zweiten Runde und so weiter, bis „25“ in der 21. Runde, 1 in der 22. Runde und so weiter. Jeder Spieler muss in jeder Runde mit einem Pfeil die Zielzahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile daneben gehen. Der letzte Spieler, der am Leben bleibt, ist der Gewinner.

Die Cricket-Anzeige zählt die verbleibenden Leben für jeden Spieler herunter.

003, 004, 005 ... 009 repräsentieren jeweils 3, 4, 5 ... 9 Leben.

G13: 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“.

G14: 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.
020	zuerst die Zahl 20 drücken & „öffnen“, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 & Volltreffer „öffnen“.
025	zuerst das Bullauge treffen und öffnen, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 öffnen.

G15: CUT THROAT CRICKET

OPTIONEN:

- 00C, 20C, 25C
- 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.
-----	---

G16: 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.

G17: 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.

G18: ENGLISH CRICKET

OPTIONEN:

- 25/50 Bull

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In Runde eins ist das Ziel von Spieler eins das Bull's Eye, jeder Treffer des äußeren Bullen zählt als ein Punkt, der innere Bullen zählt als zwei Punkte und die anderen Zahlen zählen als 0 Punkte. Das Ziel von Spieler 2 ist es, die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen, bevor Spieler 1 9 Punkte sammelt. Spieler 2 kann eine beliebige Zahl würfeln. Wenn Spieler 2 jedoch 42 Punkte erzielt, zählt dies als 2 Punkte, wenn Spieler 2 59 Punkte erzielt, zählt dies als 19 Punkte. Daher wird nur gewertet, wenn die Gesamtpunktzahl von drei Darts über 40 liegt, ansonsten zählt es als 0 Punkte. Die erste Runde ist beendet, wenn Spieler 1 9 Punkte gesammelt hat. In Runde zwei wechseln die Spieler ihre Rollen. Spieler 2 trifft ins Schwarze und Spieler 1 geht auf Punktejagd. Das Spiel ist zu Ende, wenn Spieler 2 9 Punkte gesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Die Cricket-Anzeige zählt, wie viele Punkte Sie erzielt haben.

G21: DOUBLES ONLY CRICKET

OPTIONEN:

- L00, L20, L25
- 25/50 Bull

Doubles only Cricket ist dem Cricket-Spiel ähnlich, AUSSER dass ein Double jeder bestimmten Cricket-Zahl getroffen werden muss, bevor ein Spieler mit dieser Zahl weitermachen kann. Sobald Double getroffen wird, darf diese Zahl „eröffnet“ werden. Dann zählen dieses Doppel und alle anderen Doppel, Dreier und Einzel dieser Zahl. Zum Beispiel muss jeder Spieler die Doppel 20 treffen, um die Zahl 20 zu starten. Nachdem er

die Doppel 20 erhalten hat, würde eine einzelne 20 die Zahl „schließen“, ein Doppel würde „schließen“ und 20 Punkte erzielen, und ein Dreier würde „schließen“ und punkten 40 Punkte. Es ist also unmöglich, eine Zahl mit einem Dart zu schließen.

OPTION	BESCHREIBUNG
L00	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
L20	zuerst die Zahl 20 drücken & „öffnen“, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 & Volltreffer „öffnen“.
L25	zuerst das Bull's Eye treffen und öffnen, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 öffnen.

G42: BIG-6

OPTIONEN:

- 003, 004, 005, 006, 007

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.

G43: BINGO

OPTIONEN:

- 132, 141, 168, 189

Das Board zeigt das Zielsegment automatisch an. Der Spieler, der zuerst die bestimmte Sequenz getroffen hat, gewinnt das Spiel.

OPTION	BESCHREIBUNG
132	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 15, 4, 8, 14, 3.
141	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 17, 13, 9, 7, 1.
168	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 20, 16, 12, 6, 2.
189	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler sollte dreimal ein Zahlensegment treffen, um in das nächste Zahlensegment einzutreten. Das Schlagen des einzelnen Segments zählt als einmal; das doppelte Segment zählt als zweimal; das Triple-Segment zählt als dreimal.

G46: DOUBLE DOWN

OPTIONEN:

- 25/50 Bull

Das Spiel beginnt mit einer Basispunktzahl von 40 für jeden Spieler. Der Spieler muss punkten, indem er das aktive Segment der aktuellen Runde trifft. Zum Beispiel muss der Spieler in der 1. Runde werfen, um Segment 15 zu treffen. Wenn Segment 15 nicht getroffen wird, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. Die nächste Runde ist 16 und so weiter. Für D und T muss der Spieler jedes Double oder Triple treffen und es wird dieselbe Regel angewendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	GESAMT
SPIELER 1										
SPIELER 2										

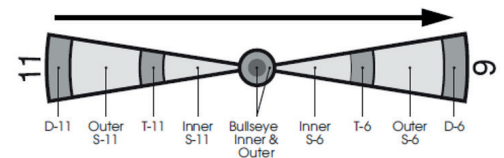
D: Doppelt

T: Dreifach

B: Bull

G36: FUSSBALL

Der Spieler muss zuerst sein Spielfeld auswählen, indem er einen Pfeil auf die Dartscheibe wirft. Sobald ein Spielfeld ausgewählt ist, müssen Sie Punkte aus dem Doppelsegment starten, durch das Bull's Eye und dann in strenger Reihenfolge zu den gegenüberliegenden Segmenten führen. Der Status des Spielers wird auf dem Cricket-Display angezeigt.



Wenn ein Spieler beispielsweise Segment 11 auswählt, sollte er D-11, äußeres S-11, T-11, inneres S-11, äußeres Bull's Eye, inneres Bull's Eye, äußeres Bull's Eye, inneres S-6, T-6 treffen, äußere S-6 und schließlich die D-6. Der erste Spieler, der die bestimmte Sequenz beendet hat, ist der Gewinner.

G47: SHOOTING I

OPTIONEN:

- 25/50 Bull

Bei diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler mit der höchsten 3-Dart-Gesamtsumme gewinnt diese Runde. Sieger ist, wer zuerst 7 Runden gewonnen hat. Das Cricket-Display zeigt an, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

G48: SHOOTING II

OPTIONEN:

- 25/50 Bull

Dieses Spiel wird genau wie SHOOTING I gespielt, jedoch zählen nur Dartpfeile, die in den Einzel-, Doppel- oder Dreifachbereichen der folgenden Zielbereichsnummern landen, für die Punktzahl: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's Eye. Sieger ist, wer zuerst 7 Runden gewonnen hat. Das Cricket-Display zeigt an, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

G19: SCRAM CRICKET

OPTIONEN:

- 25/50 Bull I

Dieses Spiel ist eine Variation des Cricket-Spiels. Das Spiel besteht aus 2 Runden. In der ersten Runde, Spieler

1 muss 15 bis 20 „schließen“ und ins Schwarze treffen, während Spieler 2 versucht, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, indem er die „offenen“ Zahlen trifft. Runde 1 ist beendet, wenn alle Zahlen „geschlossen“ sind. Für Runde 2 wird umgekehrt vorgegangen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach beiden Runden ist der Gewinner.

G20 SINGLE ONLY CRICKET

OPTIONEN:

- S00, S20, S25

Single Only Cricket wird genauso gespielt wie Cricket, außer dass dreifache, doppelte Segmente der Cricket-Zielnummer ebenfalls als eine Marke gezählt werden, genau wie ein einzelnes Segment. Es ist also unmöglich, eine Zahl mit einem Pfeil zu schließen.

OPTION	BESCHREIBUNG
S00	Hit & 'Open' die Zahlen 15-20 und Bull's-Eye bei jeder Bestellung.
S20	Drücken & „öffnen“ Sie zuerst die Zahl 20, dann „öffnen“ Sie die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15, Bull's-Eye.
S25	Triff & öffne zuerst das Bull's Eye, dann öffne der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G22 TRIPLES ONLY CRICKET

OPTIONEN:

- t00, t20, t25

Triple Only Cricket wird genauso gespielt wie Cricket, außer dass nur das Dreifache jeder bestimmten Cricket-Zahl getroffen werden kann. Ein Triple zählt nur einen Treffer und zählt die Einzelpunkte dieser Zahl. Es ist also unmöglich, eine Zahl mit einem Pfeil zu schließen. Beim Treffen des Bull's Eye kann nur der Doppelbulle verwendet werden, da es keine Dreifachsegmente für den Bullen gibt.

OPTION	BESCHREIBUNG
T00	Hit & 'Open' die Zahlen 15-20 und Bull's-Eye bei jeder Bestellung.
T20	Zuerst die Zahl 20 drücken & 'öffnen', dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15, Bull's-eye.
T25	Triff & öffne zuerst das Bull's Eye, dann öffne der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G23 ZUFÄLLIGES CRICKET

Dieses Spiel ist dasselbe wie Cricket, AUSSER dass der Computer zufällig Zahlen auswählt, die Sie treffen müssen. Die Zufallszahlen werden abwechselnd auf dem Display angezeigt und auf der Dartscheibe beleuchtet. Sobald ein Spieler eine der festgelegten Zahlen trifft, wird diese für alle Spieler für den Rest des Spiels gesperrt. Zahlen können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. Sobald der Zug eines Spielers vorbei ist, ändern sich die Zahlen in einen anderen Satz von Zufallszahlen. Die gesperrten Nummern bleiben gleich.

Sie müssen jede bestimmte Zahl dreimal treffen, um sie für die Wertung zu öffnen. Doppelsegmente zählen als zwei Treffer und Dreifachsegmente als drei Treffer. Der erste Spieler, der alle Zahlen geöffnet hat und die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

G24 VERSTECKTES CRICKET

Das Spiel wird genauso gespielt wie No-Score Cricket, außer dass der Computer die zufälligen Zielzahlen verbirgt. Die 7 Ziele werden durch ein beleuchtetes Segment angezeigt, wenn sie getroffen werden. Die Spieler teilen sich einen Satz versteckter Zahlen. Sobald ein Spieler die verborgene Zielzahl trifft, zählt dies für diesen Treffer. Der erste Spieler, der alle sieben Zielsegmente öffnet und beleuchtet, gewinnt.

EIN LICHT AUF	HIDDEN CRICKET ENTDECKT	
ZWEI LICHTER AUF	EINER MARKIERUNG	
DREI LICHTER AUF	ZWEI MARKIERUNGEN	
VIER (ALLE) LICHTER AUF	OFFEN (DREI MARKIERUNGEN)	

G26 LIGHT OUT

OPTIONEN:

- L01, L02, L03

Alle 21 Segmente der Dartscheibe werden beleuchtet, wenn das Spiel beginnt. Die Spieler müssen alle diese Zahlen in beliebiger Reihenfolge treffen und das Licht ausschalten. Der erste Spieler, der alle Lichter ausschaltet, ist der Gewinner. Es stehen 3 Level des Spiels zur Auswahl.

OPTION	BESCHREIBUNG
L01	trifft einen beliebigen Bereich des beleuchteten Segments, unabhängig davon, ob es sich um Einzel-, Doppel- oder Dreifachtreffer handelt, um ein Licht auszuschalten.
L02	muss einzeln und doppelt gedrückt werden, um das Licht auszuschalten.
L03	muss jeweils einzeln, doppelt und dreifach drücken, um das Licht auszuschalten.

G27 LIGHT UP

OPTIONEN:

- L01, L02, L03

Genau wie beim Lights Out ist der erste Spieler, der die 21 Segmente zum Leuchten bringt, der Gewinner.

G28 FARBAUFNAHME 1

OPTIONEN:

- 003.....012

Dieses 2-Spieler-Spiel teilt das Brett in zwei Farbbereiche, die der jeweilige Spieler werfen kann. Der erste Spieler wird durch grüne Segmente und der zweite Spieler durch graue Segmente angezeigt. Der Spieler, der die richtigen Farben mehr getroffen hat, ist der Gewinner. Es stehen 3 bis 12 Runden (ausgewählt durch Spieloptionen) des Spiels zur Auswahl.

- Treffen Sie die richtige Farbe, einzelne Segmente erhalten 1 Punkt.
- Wenn Sie das richtige Farbdoppelsegment treffen, erhalten Sie 2 Punkte.
- Wenn Sie das richtige Farbdreifachsegment treffen, erhalten Sie 3 Punkte.

G29 FARBAUFNAHME 2

OPTIONEN:

- 006.....015

Dieses Spiel ist genau das gleiche wie oben und die Spieler müssen die roten und blauen Segmente treffen, um die roten bzw. blauen Bereiche zu beleuchten. Der Spieler, der die richtige Farbzahl Null getroffen hat, ist der Gewinner. Es stehen 3 bis 12 Markierungen (ausgewählt durch Spieloptionen) des Spiels zur Auswahl.

- Treffen Sie die richtige Farbe einzelne Segmente erhalten 1 Punkt.
- Wenn Sie das richtige Farbdoppelsegment treffen, erhalten Sie 2 Punkte.
- Wenn Sie das richtige Farbdreifachsegment treffen, erhalten Sie 3 Punkte.

G30 LIGHT OFF WARFARE

Die Dartscheibe wird in 2 Hälften geteilt, um als Schlachtfeld für 2 Spieler zu dienen. In diesem Spiel werden die Nummer 6, das Bullauge und die Nummer 11 als Kampflinie zwischen den 2 Spielern serviert.

Spieler 1 hat ein oberes Schlachtfeld von Nummer 14 bis 13 im Uhrzeigersinn, auf dem alle Zahlen aufleuchten, während Spieler 2 das untere Schlachtfeld von Nummer 10 bis 8 im Uhrzeigersinn hat, auf dem auch alle Zahlen aufleuchten. Ein Spieler muss auf das Schlachtfeld des Gegners schießen und derjenige, der zuerst das Licht seines Gegners abschießt, ist der Gewinner.

G31 ÜBERLEBEN

OPTIONEN:

- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r, 16r

Es ist ein Spiel für 2 Spieler und jeder Spieler beginnt das Spiel mit 200 Lebenspunkten. Das Brett zeigt ein Segment mit 4 Zahlen, das als Ziel des Gegners dient, und ein Segment mit 1 Zahl, das als Belohnungsziel dient. Das Treffen der Zahl des Gegners reduziert die Lebenspunkte des Gegners und das Treffen der eigenen Belohnungszahl des Spielers wird zu den Lebenspunkten des Spielers addiert und akkumuliert.

Punkte, die hinzugefügt oder abgezogen werden, richten sich nach den Zahlen auf der Dartscheibe. Doppelte und dreifache Segmente zählen als doppelte bzw. dreifache Zahlen, die getroffen werden.

Der Spieler, dem 0 Punkte abgezogen werden, verliert das Spiel und der Überlebende gewinnt. Der Spieler kann auch gewinnen, wenn er am Ende des Spiels höhere Punkte hat.

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
ANZAHL RUNDEN	10	11	12	13	14	15	16

G32 HUBSCHRAUBER

OPTIONEN:

- L01, L02, L03

Wenn das Spiel beginnt, werden 4 gleichmäßig geteilte Segmente beleuchtet, um einen Hubschrauber zu bilden, der sich im Uhrzeigersinn um die Dartscheibe bewegt und dreht. Ziel ist es, den sich bewegendem Helikopter zu treffen, um ein Licht auszuschalten. Der erste Spieler, der alle 4 sich bewegendem Segmente trifft und das gesamte Licht ausschaltet, ist der Gewinner. Es stehen 3 Geschwindigkeiten (Stufen) zur

OPTION	BESCHREIBUNG
L01	Langsam
L02	Mittel
L03	Schnell

G33 SCHNELLRAD

OPTIONEN:

- L01, L02, L03)

Das Spiel ist eine vereinfachte Version von Helicopter. Es leuchtet nur ein Segment und dreht sich mit viel höherer Geschwindigkeit sowohl im Uhrzeigersinn als auch gegen den Uhrzeigersinn um das Brett. Das Ziel ist es, das sich bewegende Rad mit einem Schuss zu treffen, um das Spiel zu gewinnen. Es stehen 3 Geschwindigkeiten (Stufen) zur Auswahl.

OPTIONEN:

- L01 : Langsam
- L02 : Mäßig
- L03 : Schnell

G34 LINE UP

Eine Linie wird gebildet, indem die Segmente zweier beliebiger Zahlen, die sich auf der Dartscheibe gegenüberliegen, zusammen mit dem einfachen und dem doppelten Bullen getroffen werden. Die Spieler können so viele Segmente wie möglich treffen und die Dartscheibe beleuchtet die getroffenen Segmente. Der erste Spieler, der die Einzel-, Doppel-, Dreifachsegmente der beiden gegenüberliegenden Zahlen und das Bullauge trifft und eine Linie bildet, gewinnt.

G35 BOWLING

OPTIONEN:

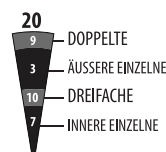
- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r

Bevor Sie das Spiel starten, müssen Sie die Anzahl der Spieler und Ihre gewünschte Option auswählen. Die Optionen sind die Anzahl der Runden, siehe Tabelle unten.

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R
ANZAHL RAHMEN	10	11	12	13	14	15

Für jede Runde wird im Punktebereich SEL angezeigt. Ihr erster Dartpfeil wählt die „Alley“ (alle Segmente außer Bulls leuchten während der Auswahl auf) und der zweite und dritte Dart erzielen „Pins“ oder Punkte. Das Treffen des Bull's Eye zählt nicht als "Alley" und gibt Ihnen keine "Pins" oder Punkte. „Pins“ oder Punkte werden wie folgt vergeben:

SEGMENTPUNKT	ZAHLE
DOPPELTE	9 PINS
AUSSERE EINZELNE	3 PINS
DREIFACHE	10 PINS
INNERE EINZELNE	7 PINS



Ein Spieler kann dasselbe einzelne Segment nicht zweimal im selben Frame treffen. Der zweite Treffer wird als Null gezählt. (Beleuchten Sie diese Zahl und alle Möglichkeiten während der Wertung von Pins) Sie können dasselbe Triple- oder Double-Segment zweimal treffen. Wenn Sie das Doppelsegment jedoch zweimal hintereinander treffen, erhalten Sie nur 10 „Pins“ oder Punkte. Wenn Sie das Triple-Segment zweimal treffen, erhalten Sie 20 „Pins“ oder Punkte.

Das perfekte Spiel ist 200/220/240/260/280/300 bzw. für die gewählten Optionen.

G37 BASEBALL

OPTIONEN:

- b07, b08, b09

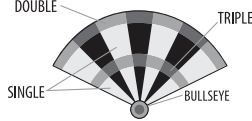
Bevor Sie das Spiel starten, müssen Sie die Anzahl der Spieler und Ihre gewünschte Option auswählen.

OPTION	B07	B07	B08
ANZAHL DER INNINGS	7	8	9

Die Optionen sind die Anzahl der Innings, siehe Tabelle unten.

Ein Baseballfeld wird wie im Diagramm unten gezeigt ausgelegt. Ein Spieler wirft in jedem Inning 3 Darts und die Runs/Bases werden wie folgt gesetzt:

ERGEBNIS	SEGMENTE
SINGLE	ONE BASE
DOUBLE	TWO BASES
TRIPLE	THREE BASES
BULLSEYE	HOMERUN



Ein Home run kann nur am 3. Dart jeder Runde erzielt werden. Der Spieler mit den meisten Runs am Ende des Spiels ist der Gewinner. Die LED-Anzeige zeigt an, auf welcher Base sich Ihre „Runner“ befinden und wie viele Innings noch übrig sind. Die folgende Tabelle zeigt die Symbole, die für die Base angezeigt werden, auf der sich Ihr „Läufer“ befindet.

1. BASE	2 BASE	3 BASE	ZUHAUSE

G38 GOLF

OPTIONEN:

- 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F

Dies ist eine Dartscheiben-Simulation des Golfspiels (aber Sie brauchen keine Schläger zum Spielen). Ziel ist es, eine Runde mit 9 oder 18 „Löchern“ mit der niedrigsten möglichen Punktzahl zu absolvieren. Der Meisterschafts-„Kurs“ besteht aus allen Par-3-Löchern, was Par 27 für eine Neun-Loch-Runde bis zu Par 54 für eine Runde von 18 macht. Die Segmente 1 bis 18 werden verwendet, wobei jede Zahl ein „Loch“ darstellt. Sie müssen in jedem Loch 3 Treffer erzielen, um zum nächsten Loch zu gelangen. Offensichtlich wirken sich Doppel- und Dreifachspiele auf Ihre Punktzahl aus, da sie es Ihnen ermöglichen, ein Loch mit weniger Schlägen zu beenden. Wenn Sie zum Beispiel beim ersten Schlag eines Lochs einen Drilling werfen, wird dies als „Eagle“ gezählt und dieser Spieler schließt dieses Loch mit einem „Schlag“ ab.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft weiter Darts, bis er „einloch“ (3 Treffer auf dem aktuellen Loch erzielt). Der Sprachansager zeigt den Spieler an, der oben ist – hören Sie gut zu, um nicht aus der Reihe zu schießen.

G41: HALBE ES

OPTIONEN:

- 25/50 & 50/50 Bull

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

RUNDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
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.

(FR) COMPTEUR DE POINTS ÉLECTRONIQUE POUR JEU

DE FLÉCHETTES - ROYAL STAR 315

CONTENU

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

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

ARTICLE	JEUX	VARIANTES	JOUEURS
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE ROYAL STAR 315	48	315	1-8
ZONE CIBLE		AFFICHAGE	
13,5	Écran EBTN avec segment lumineux		

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 :

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

- Chaque joueur joue avec trois fléchettes.
- Pour déterminer celui qui doit commencer, les joueurs doivent lancer leur fléchette le plus proche possible de la bulls eye. Celui dont la fléchette atterrit le plus près de la bulls eye a le droit de commencer.
- Le score est de 501 points pour tous les joueurs. On en soustrait chaque score que chacun fait à partir de ce moment.
- A gagné celui qui obtient le premier le score 0. La dernière fléchette doit toujours compter comme un score double ou bulls eye. (Pas la bull!)

RÉPARTITION DES POINTS :

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

AVERTISSEMENTS :

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

CONSIGNES DE MONTAGE

- L'assemblage doit exclusivement être effectué par un adulte.
- Contrôlez avant utilisation qu'aucune pièce ne manque.
- Assurez-vous avant chaque 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 sélectionnés à 192 cm du sol et en les espaçant de 14 cm.
4. Positionnez les trous de fixation situés à l'arrière du jeu de fléchettes sur les têtes de vis afin de lier 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 conçu pour être alimenté par un adaptateur 5 V DC 500 milliampères. L'adaptateur est alimenté par une fiche prise secteur branchée dans 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 les options et appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer la sélection.
4. Si le jeu propose des options pour la bulle, utilisez le bouton Up ou Down sélectionner 25/50 ou 50/50 et appuyez sur Enter pour confirmer votre choix.
5. 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.
6. 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 :

- Débutant
 - Intermédiaire
 - Niveau avancé
 - Spécialiste
 - Professionnel
- Pour arriver plus rapidement au milieu de la liste des jeux, vous pouvez utiliser le bouton Quick Cricket qui vous emmène directement au G13 Cricket.
 - Le mode Handicap peut être sélectionné sur la page de sélection du numéro de joueur. Appuyez sur le bouton Handicap pour accéder au mode de sélection du handicap. Appuyez ensuite sur le bouton Left ou Right pour sélectionner l'option. Appuyez plusieurs fois sur le bouton Handicap pour faire défiler les joueurs. Appuyez sur le bouton ENTER pour démarrer le jeu. Veillez à toujours sélectionner l'option du handicap avant de commencer la partie.
 - Vous pouvez appuyer sur le bouton Volume pour sélectionner le niveau du volume (coupé + 4 niveaux différents).
 - 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 les fléchettes de la cible et appuyer sur le bouton Next pour céder la place au joueur suivant. Le jeu de fléchettes passe automatiquement au joueur suivant au bout de 10 secondes d'inactivité et après le message vocal.
 - Appuyez sur le bouton Miss pour marquer 0 et enregistrer une fléchette qui a atterri sur le capteur de fléchettes WEB ou a complètement manqué la cible.
 - Appuyez sur le bouton Miss/Reset pour marquer 0 et enregistrer une fléchette qui a atterri sur le capteur de fléchettes Web ou a complètement manqué la cible.
 - Appuyez sur le bouton Bounce pour annuler les points de la fléchette qui a rebondi sur la cible si vous ne voulez pas que les points soient compatibles. Attention : les fléchettes qui ont manqué la cible sont toujours enregistrées comme tel.
 - Ce modèle de jeu de fléchettes est équipé d'une fonction unique d'illumination des segments de la cible qui permet de clairement indiquer les zones que le joueur doit viser, et rend par la même occasion le jeu plus captivant et facile à suivre.
 - Si vous souhaitez réinitialiser le jeu, appuyez pendant 2 secondes sur le bouton Miss/Reset.
 - Pour des raisons d'économie d'énergie, le produit s'éteint au bout de 15 minutes d'inactivité.
 - Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pendant 2 secondes pour éteindre le jeu de fléchettes.

JEU

NO	JEU	AFFI-CHAGE	NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE D'OPTIONS
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	C31	6/12	2-8
G08	501 League	C51	6/12	2-8
G09	601 League	C61	6/12	2-8
G10	701 League	C71	6/12	2-8
G11	801 League	C81	6/12	2-8
G12	901 League	C91	6/12	2-8
G25	Count Up	CUP	9/18	1-8
G39	Round the Clock	rCL	12	1-8
G40	Shanghai	SHi	4	1-8
G44	Shoot Out	S-0	10	1-8
G45	9 Lives	9Li	7	2-8

G13	Cricket	Cri	3	1-8
G14	No Score Cricket	NSc	3	1-8
G15	Cut Throat Cricket	CUc	3	1-8
G16	Killer Cricket	LLc	3	2-8
G19	Scram Cricket	ScC	1	2
G17	Low Pitch Cricket	LPC	3	1-8
G18	English Cricket	ENC	1	2
G21	Double Only Cricket	dbc	3	1-8
G42	Big-6	biG	19	2-8
G43	Bingo	bin	4	1-8
G46	Double Down	ddn	1/2	1-8
G36	Football	Ftb	1	1-8
G47	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G48	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G20	Single Only Cricket	Sic	3	1-8
G22	Triple Only Cricket	tPc	3	1-8
G23	Random Cricket	rdc	1	1-8
G24	Hidden Cricket	Hdc	1	1-4
G26	Light Out	Lto	3	1-8
G27	Light Up	LtU	3	1-8
G28	Color Shot 1	CS1	10	2
G29	Color Shot 2	CS2	10	2
G30	Light Off Warfare	Lof	1	2
G31	Survivor	SUR	7	2
G32	Helicopter	HLC	3	1-8
G33	Speed Wheel	L-2	3	1-8
G34	Line Up	LnU	1	1-8
G35	Bowling	boL	6	1-8
G37	Baseball	bSb	3	1-8
G38	Golf	GoL	10	1-8
G41	Halve-it	HAL	1/2	1-8

JEU – HANDICAP

NO.	JEU	OPTIONS HANDICAP
G01	301	-20, -40, -60, -80 Score
G02	501	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	601	-20, -40, -60, -80 Scores
G04	701	-20, -40, -60, -80 Scores
G05	801	-20, -40, -60, -80 Scores
G06	901	-20, -40, -60, -80 Scores
G07	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G08	501 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G09	601 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G10	701 League	-20, -40, -60, -80 Scores

G11	801 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G12	901 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G13	Cricket	L1 L2 L3 L4
G14	Not Score Cricket	L1 L2 L3 L4
G15	Cut Throat Cricket	L1 L2 L3 L4
G17	Low Pitch Cricket	L1 L2 L3 L4
G20	Single Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G21	Doubles Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G22	Triples Only Cricket	L1 L2 L3 L4
G25	Count Up	+20, +40, +60, +80 Score
G26	Light Out	-1, -2, -3, -4 Light
G27	Light Up	-1, -2, -3, -4 Light
G29	Color Shot 2	-1, -2, -3, -4 Mark
G30	Light Off Warfare	-1, -2, -3, -4 Light
G40	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Score
G41	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Score
G42	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G44	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Marks
G45	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G46	Double Down	+20, +40, +60, +80 Score

G01 301 TO 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 TO 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.

G25 : 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

G39 : 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.

G40 : 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

G44 : 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.

G45 : 9 LIVES

OPTIONS :

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ce jeu suit un ordre croissant ; le joueur doit lancer ses fléchettes dans des valeurs successives avant de finir dans le centre de la cible. Les joueurs visent à tour de rôle le secteur 1 au premier tour, le secteur 2 au second tour, et ainsi de suite, jusqu'à « 25 » au 21e tour, 1 au 22e tour etc. Chacun des joueurs doit frapper à chaque tour la valeur en question avec une fléchette. Le joueur « perd » une vie s'il a manqué ses 3 tirs. Le dernier joueur restant en vie est le vainqueur.

L'affichage Cricket indique les vies restantes pour chacun des joueurs.

003, 004, 005, ..., 009 représentent respectivement 3, 4, 5, ... 9 vies.





G13 : CRICKET

OPTIONS :

- C00, C20, C25
- Bulle 25/50

- 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.
- 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.
- 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.
- Un joueur qui a « ouvert » une valeur peut continuer à marquer cette valeur jusqu'à ce qu'elle soit « fermée ».
- 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.
- 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	OUVERT FERMÉ	SIGNE
SIGN				

REMARQUE :

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

G14 : 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.

G15 : 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	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G16 : KILLER CRICKET

OPTIONS :

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

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	Marquer et « ouvrir » la bulle intérieure, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G17 : 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.
-----	---

G18 : ENGLISH CRICKET

OPTIONS :

- Bulle 25/50

Cette variante du cricket n'implique que deux joueurs et se répartit sur deux tours. Au premier tour, le joueur numéro 1 doit planter sa fléchette dans la bulle, le segment extérieur rapportant 1 point, le segment intérieur 2 points et les autres secteurs aucun point. L'objectif du joueur numéro 2 est d'obtenir le score le plus élevé possible avant que le joueur numéro 1 ne comptabilise 9 points. Le joueur numéro 2 peut planter sa fléchette dans n'importe quelle valeur mais s'il marque 42 points, il gagne seulement 2 points et s'il marque 59 points, il obtient 19 points. En d'autres termes, le score total de trois fléchettes est comptabilisé à partir de 40 points : le score du joueur est nul s'il est inférieur à 40. Le premier tour se termine lorsque le joueur numéro 1 a obtenu 9 points. Au deuxième tour, les rôles sont inversés : le joueur numéro 2 doit marquer la bulle, le joueur numéro 1 les autres valeurs. La partie est terminée lorsque le joueur numéro 2 comptabilise 9 points. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

L'affichage du cricket indique le nombre de points que vous avez marqués

G21 : DOUBLES ONLY CRICKET

OPTIONS :

- L00, L20, L25
- Bulle 25/50

Similaire au jeu de cricket si ce n'est que dans cette variante le joueur doit frapper le double de chaque valeur de cricket indiquée avant de pouvoir continuer à frapper la valeur. Une fois le double marqué, la valeur est « ouverte ». Ce double et tous les autres doubles, triples et simples de cette valeur sont alors comptabilisés. Par exemple, chacun des joueurs doit frapper le double 20 pour continuer à marquer la valeur 20. Après avoir obtenu le double 20, un simple 20 « ferme » la valeur, un double la « ferme » en rapportant 20 points, un triple 40 points. En d'autres termes, il est impossible de « fermer » une valeur avec une seule fléchette.

OPTION	DESCRIPTION
L00	marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
L20	marquer et « ouvrir » la valeur 20 en premier, suivi des valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle intérieure.
L25	marquer et « ouvrir » la bulle intérieure, suivi des valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G42 : BIG-6

OPTIONS :

- 003, 004, 005, 006, 007

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.

G43 : BINGO

OPTIONS :

- 132, 141, 168, 189

La cible affiche automatiquement la valeur à viser. Le joueur qui marque les différents secteurs indiqués remporte la partie.

OPTION	DESCRIPTION
132	Frapper consécutivement les secteurs 15, 4, 8, 14, 3.
141	Frapper consécutivement les secteurs 17, 13, 9, 7, 1.
168	Frapper consécutivement les secteurs 20, 16, 12, 6, 2.
189	Frapper consécutivement les secteurs 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit frapper un des segments de la valeur donnée trois fois avant de pouvoir passer à la valeur suivante. Frapper le segment simple compte pour 1 tir, le segment double pour 2, le triple pour 3.

G46 : DOUBLE DOWN

OPTIONS :

- Bulle 25/50

Chacun des joueurs commence la partie avec un score de base de 40 points. L'objectif est de marquer le segment actif du tour en cours. Lors du 1er tour, par exemple, le joueur doit frapper le secteur 15 et s'il n'y parvient pas, son score est réduit de moitié. Le segment 16 doit être visé au tour suivant, suivi du 17, 18 et ainsi de suite. Pour D et T, le joueur doit frapper n'importe quel double ou triple en suivant la même règle du jeu. Le joueur qui obtient le score le plus élevé est le gagnant.

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

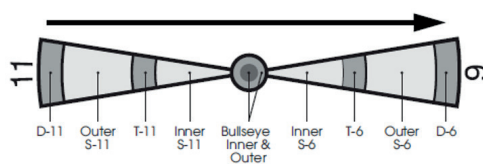
D: Double

T: Triple

B: Bulle

G36 : FOOTBALL

Le joueur démarre la partie en lançant une fléchette n'importe quel secteur. Une fois la cible initiale sélectionnée, il doit frapper le segment double du secteur en question et se déplacer progressivement vers le centre de la cible. Le but est d'ensuite frapper les secteurs diamétralement opposés. La progression du joueur est indiquée sur l'affichage Cricket. Exemple : si un joueur sélectionne le segment 11, il doit frapper D-11, puis S-11 extérieur, T-11, S-11 intérieur, la bulle extérieure, la bulle intérieure, puis S-6 intérieur, S-6 extérieur, T-6 et enfin D-6. Le premier joueur à terminer la séquence spécifique remporte la partie.



For example, if a player selects segment 11, he should hit D-11 outer S-11, T-11, inner S-11, outer bull's eye, inner bull's eye, outer bull's eye, inner S-6, T-6, outer S-6, and finally the D-6. The first player who finished the particular sequence is the winner.

G47 : SHOOTING I

OPTIONS :

- Bulle 25/50

Chacun des joueurs doit lancer 3 fléchettes. Le gagnant qui comptabilise le score total le plus élevé remporte le tour, le gagnant de la partie étant celui qui a gagné en premier 7 tours. L'affichage Cricket indique combien de tours vous avez gagnés.

G48 : SHOOTING II

OPTIONS :

- Bulle25/50

Suit les mêmes règles de jeu que Shooting I mais ici seules les fléchettes qui atterrissent dans les segments simples, doubles ou triples des valeurs suivantes sont comptabilisées : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et bulle intérieure. Le gagnant est le premier à remporter 7 tours.

G19 : SCRAM CRICKET

OPTIONS :

- Bulle 25/50

Ce jeu est une variante du jeu de cricket et se joue sur 2 tours. Au premier tour, le joueur numéro 1 doit « fermer » les secteurs 15 à 20 et finir en plantant sa fléchette dans le mille, tandis que le joueur numéro 2 doit marquer les valeurs « ouvertes » en vue d'obtenir le meilleur score possible. Le premier tour est terminé une fois que toutes les valeurs ont été « fermées ». Les règles sont inversées pour le second tour. Le gagnant est le joueur qui aura comptabilisé le plus de points au bout des 2 tours.

G20 SINGLE ONLY CRICKET

OPTIONS :

- S00, S20, S25

Le cricket unique se joue de la même manière que le cricket, mais les segments triples et doubles de la valeur cible sont comptabilisés au même titre que le segment simple. Ainsi, il est impossible de « fermer » une valeur avec une fléchette.

OPTIONS	DESCRIPTION
S00	frapper et « ouvrir » les valeurs 15 à 20 suivi de la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
S20	frapper et « ouvrir » la valeur 20 en premier, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 suivi de la bulle intérieure.
S25	frapper et « ouvrir » la bulle intérieure, puis ouvrir successivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G22 TRIPLES ONLY CRICKET

OPTIONS :

- t00, t20, t25

Le Triple Only Cricket se joue de la même manière que le cricket, si ce n'est que seul le triple de chacune des valeurs désignées peut être frappé. Un triple compte pour un seul tir et est comptabilisé comme au même titre qu'un point simple. En d'autres termes, il est impossible de « fermer » une valeur avec une fléchette. Si la fléchette atterrit dans le mille, seul le segment double est comptabilisé car la bulle ne comporte pas de segment triple.

OPTION	DESCRIPTION
T00	frapper et « ouvrir » les valeurs 15 à 20 suivi de la bulle intérieure dans n'importe quel ordre.
T20	frapper et « ouvrir » la valeur 20 en premier, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 suivi de la bulle intérieure.
T25	frapper et « ouvrir » la bulle intérieure, puis ouvrir successivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.




G23 RANDOM CRICKET

Ce jeu suit les mêmes règles que le cricket si ce n'est qu'ici les valeurs à marquer sont définies de manière aléatoire par l'ordinateur. Les valeurs ainsi choisies apparaissent sur l'affichage et la cible. Toute valeur marquée par l'un des joueurs est « verrouillée » durant le reste de la partie. Les valeurs peuvent être frappées dans n'importe quel ordre. Une fois le tour d'un joueur terminé, l'ordinateur choisit des nouvelles valeurs de manière aléatoire. Les valeurs « verrouillées » demeurent les mêmes.

Vous devez frapper chacune des valeurs trois fois pour l'ouvrir et comptabiliser des points. Les segments doubles comptent pour 2 coups et les segments triples comptent pour 3. Le gagnant est le joueur qui a réussi à « ouvrir » toutes les valeurs en premier et qui comptabilise le plus haut score.

G24 HIDDEN CRICKET

Le jeu se joue exactement de la même manière que le No Score Cricket, mais ici les valeurs définies par l'ordinateur de manière aléatoire sont masquées. Les 7 valeurs cibles s'illuminent au moment où elles sont frappées. Les joueurs partagent une série de valeurs. Les joueurs partagent un ensemble de valeurs cachées, le but étant de frapper la valeur en premier. Le premier joueur qui ouvre et allume les sept secteurs cibles gagne la partie.

1 SECTEUR ILLUMINÉ	HIDDEN CRICKET DÉVOILÉ	
2 SECTEUR ILLUMINÉS	1 COUP	
3 SEGMENTS ILLUMINÉS	2 COUPS	
4 SEGMENTS ILLUMINÉS	OUVERT (3 COUPS)	

G26 LIGHT OUT

OPTIONS :

- L01, L02, L03

Tous les 21 secteurs du jeu de fléchettes sont illuminés au début de la partie. Les joueurs doivent les frapper pour les éteindre. Le premier joueur qui éteint tous les secteurs sera le gagnant. Il y a 3 niveaux de jeu à sélectionner.

OPTIONS	DESCRIPTION
L01	Éteindre le secteur en frappant n'importe quelle zone, qu'il s'agisse du segment simple, double ou triple.
L02	Éteindre le secteur en frappant le segment simple et le segment double.
L03	Éteindre le secteur en frappant le segment simple, le segment double et le segment triple.

G27 LIGHT UP

OPTIONS :

- L01, L02, L03

Comme pour le Light out, le premier joueur qui allume les 21 secteurs est le gagnant.

G28 COLOR SHOT 1

OPTIONS :

- 003.....012

Dans cette variante de jeu à deux joueurs, la cible est divisée en deux zones à frapper ; le joueur numéro 1 doit frapper les segments illuminés en vert, le joueur numéro 2 ceux illuminés en gris. Le gagnant est le joueur qui a frappé le plus grand nombre de segments qui lui ont été attribués. Le jeu se déroule sur 3 à 12 tours (en fonction des options sélectionnées).

- Frapper les segments simples de la bonne couleur pour marquer 1 point.
- Frapper les segments doubles de la bonne couleur pour marquer 2 points.
- Frapper les segments triples de la bonne couleur pour marquer 3 points.

G29 COLOR SHOT 2

OPTIONS :

- 006.....015

Ce jeu suit exactement les mêmes règles que le Color Shot 1 : les joueurs doivent frapper les segments rouges et bleus pour illuminer respectivement les zones rouges et bleues. Le gagnant est le joueur qui a frappé le plus grand nombre de segments qui lui ont été attribués. Le jeu se déroule sur 3 à 12 tours (en fonction des options sélectionnées).

- Frapper les segments simples de la bonne couleur pour marquer 1 point.
- Frapper les segments doubles de la bonne couleur pour marquer 2 points.
- Frapper les segments triples de la bonne couleur pour marquer 3 points.

G30 LIGHT OFF WARFARE

la cible est divisée en deux zones à frapper ; le 6, le centre de la cible et le 11 doivent être frappés par les 2 joueurs.

Le joueur numéro 1 doit cibler les secteurs illuminés de la moitié supérieure (du 14 au 13) dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur numéro 2 devant lui cibler les secteurs illuminés de la moitié inférieure (du 10 au 8) dans le sens des

aiguilles d'une montre. Le but est de frapper la zone attribuée à son adversaire et d'éteindre les secteurs concernés en premier.

G31 SURVIVOR

OPTIONS :

- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r, 16r

Jeu qui se joue à 2, les 2 joueurs commençant la partie avec 200 points de vie. Le secteur à 1 chiffre doit être frappé pour marquer des points, le secteur à 4 chiffres qui s'illumine sur la cible correspondant à la zone attribuée à l'adversaire. Si vous plantez votre fléchette dans le segment de l'adversaire, ce dernier perd des points de vie, et si vous réussissez à frapper la zone qui vous est attribuée, vous en gagnez.

Les points ajoutés ou déduits sont fonction des valeurs de la cible. Les segments doubles et triples rapportent respectivement le double et le triple des valeurs frappées.

Le joueur dont le score est réduit à 0 point de vie perd et le « survivant » gagne la partie. Le joueur peut également gagner s'il a plus de points que son adversaire à la fin de la partie.

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
NOMBRE DE TOURS	10	11	12	13	14	15	16

G32 HELICOPTÈRE

OPTIONS :

- L01, L02, L03

Lorsque le jeu commence, 4 secteurs égaux de la cible s'illuminent, se déplacent et tournent dans le sens des aiguilles à la manière d'un hélicoptère. Le but du jeu est de frapper les 4 différents segments de l'hélicoptère en mouvement pour les éteindre, le gagnant étant le joueur qui y parvient en premier. Vous pouvez sélectionner les 3 vitesses (niveaux) suivants :

OPTION	DESCRIPTION
L01	Lent
L02	Modéré
L03	Rapide

G33 SPEED WHEEL

OPTIONS :

- L01, L02, L03)

Variante simplifiée de l'Hélicoptère : ici, un seul secteur est allumé et tourne beaucoup plus rapidement autour de la cible non seulement dans le sens des aiguilles d'une montre mais aussi dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de frapper le secteur mobile en un seul coup. Vous pouvez sélectionner les 3 vitesses (niveaux) suivants :

OPTIONS :

- L01 : Lent
- L02 : Modéré
- L03 : Rapide

G34 LINE UP

Ce jeu consiste à tracer une ligne en frappant les secteurs de deux valeurs quelconques opposées sur la cible, bulle extérieure et intérieure comprises. Les joueurs peuvent frapper autant de segments qu'ils le souhaitent, ces derniers s'allumant lorsqu'ils sont touchés. Le gagnant est le joueur qui réussit à tracer en premier une ligne comprenant les segments simples, doubles et triples des deux valeurs opposées ainsi que la bulle.

G35 BOWLING

OPTIONS :

- 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r

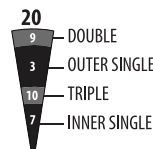
Avant de commencer le jeu, vous devez sélectionner le nombre de joueurs et l'option souhaitée, à savoir le nombre de tours (« frames ») (voir ci-dessous) :

OPTION	10R	11R	12R	13R	14R	15R
NOMBRE DE TOURS	10	11	12	13	14	15

« SEL » s'affiche dans la section des scores au début de chaque tour. Votre première fléchette détermine « la piste » de jeu (tous les segments s'allument sauf le centre de la cible) et les

deuxième et troisième fléchettes permettent de comptabiliser des « quilles » ou points. Frapper dans le mille ne compte pas comme étant une « allée » et ne vous rapporte pas d'« quilles » ou de points. Les « quilles » ou points sont comptabilisés comme suit :

SEGMENTS	SCORE
DOUBLE	9 quilles
EXTÉRIEUR SIMPLE	3 quilles
TRIPLE	10 quilles
INTÉRIEUR SIMPLE	7 quilles



Les joueurs ne peuvent pas frapper deux fois le même segment simple dans le même tour. Le deuxième coup ne rapporte aucun point. Vous pouvez frapper deux fois le même segment triple ou double. Cependant, frapper le double segment deux fois de suite ne vous rapportera que 10 « quilles » ou points. Frapper le segment triple deux fois vous rapportera 20 « quilles » ou points.

Le score le meilleur est de 200/220/240/260/280/300 en fonction des options choisies.

G37 BASEBALL

OPTIONS :

- b07, b08, b09

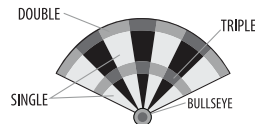
Avant de commencer le jeu, vous devez sélectionner le nombre de joueurs et l'option souhaitée, à savoir le nombre de tours (voir ci-dessous) :

OPTION	B06	B07	B08
NOMBRE DE TOURS	7	8	9





The options are the number of innings, see the chart below.

A baseball field is laid out as shown in diagram below. A player throws 3 darts in each inning and the runs/bases are set as follows:

SEGMENTS	SCORE
SIMPLE	1 base
DOUBLE	2 bases
TRIPLE	3 bases
BULLE INTÉRIEURE	Retour à la base



Le retour à la base ne peut être marqué qu'à la 3ème fléchette de chaque tour. Le joueur avec le plus de tours à la fin de la partie est le gagnant. L'affichage LED indique sur quelle base se trouvent vos « coureurs » et le nombre de manches restantes. Les symboles affichés pour la base sur laquelle se trouve votre « coureur » se présentent comme suit :

1E BASE	2E BASE	3E BASE	RETOUR BASE
			

G38 GOLF

OPTIONS :

- 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F

Ce jeu est une simulation du jeu de golf (les fléchettes servant de clubs). Le but est de conclure un parcours de 9 ou 18 « trous » en marquant le score le plus bas possible. Le « parcours » de championnat comprend tous les trous Par 3, allant du par 27 pour un parcours de neuf trous à 54 pour un parcours de 18. Seuls les secteurs 1 à 18 sont utilisés, chaque valeur représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups dans chaque secteur pour passer au « trou » suivant. De toute évidence, les doubles et les triples affectent votre score car ils vous permettent de terminer le parcours avec le moins de coups. Par exemple, frapper un triple lors du premier tir sur un « trou » est comptabilisé comme un « eagle » ce qui permet au joueur de frapper le trou en un seul coup.

Remarque : le joueur dont c'est le tour tire jusqu'à ce qu'il « termine le trou » (il marque 3 coups sur le trou en cours). Le message vocal annonce le numéro du joueur qui doit jouer - écoutez bien afin d'éviter de tirer dans le désordre.

G41 : HALVE-IT

OPTIONS :

- Bulle 25/50 & 50/50

Le jeu se déroule sur 12 tours de lancers de trois fléchettes. L'objectif est de marquer autant de points pour les valeurs désignées que possible :

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

D: Double T: Triple B: Bulle

Le joueur marque des points uniquement si sa fléchette se plante dans la zone désignée. Tous les coups sont marqués à leur valeur nominale. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, les scores totaux de ces valeurs sont réduits de moitié. Le joueur avec les scores les plus élevés à la fin de la partie est le gagnant.

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