

# ED 110



# ED 310



EN :	Electronic Dartboard	-	Owner's Manual and Game Instructions
FR :	Jeu de fléchettes électronique	-	Manuel d'utilisation, Règles du jeu
ES :	Juego de dardos electrónico	-	Manual de instrucciones y reglas del juego
DE :	Elektronisches Dartspiel	-	Gebrauchsanleitung, Spielregeln,
IT :	Gioco delle freccette elettronico	-	Manuale d'uso, Regole del gioco
NL :	Elektronisch dartspel	-	Gebruiksaanwijzing, Spelregels
PT :	Jogo de dardos eletrónico	-	Manual de instruções, Regras do jogo
PL :	Elektroniczny zestaw do gry w darta	-	Instrukcja obsługi, zasady gry
HU :	Elektronikus darts játék	-	Használati útmutató, játékszabályok
RU :	Электронный Дартс	-	Инструкция по эксплуатации, Правила игры
RO :	Darts electronic	-	Manual de utilizare, Regulile jocului
SK :	Elektronické šípky	-	Užívateľská príručka, Pravidlá hry
CS :	Sada elektronických šipek	-	Návod k použití, Pravidla hry
SV :	Elektronisk piltavla	-	Bruksanvisning, Spelregler
BG :	Електронна игра със стрелички	-	Ръководство за употреба, Правила на играта
TR :	Elektronik dart oyunu	-	Kullanım Kılavuzu, Oyunun Kuralları
ZH :	电子飞镖游戏套装	-	使用手册, 游戏规则
ZT :	電子飛鏢遊戲套裝	-	使用手冊, 遊戲規則
KO :	전자 다트보드	-	사용 설명서, 게임 규칙
AR :	السهم الإلكتروني	-	دليل الاستخدام، قواعد اللعبة

Made in China - Fabricado na China - Произведено в Китае - İmal edildiği yer Çin –  
 中国制造 - 中國製造

OXYLANE, 4 boulevard de Mons - BP 299 - 59665 VILLENEUVE D'ASCQ Cedex - FRANCE

Importado para Brasil por IGUASPORT Ltda - CNPJ : 02.314.041/0001 - 88

Импортер: ООО «Октобл», 141031, Россия, Московская область, Мытищинский район, МКАД 84-й км., ТПЗ «Алтуфьево», владение 3, строение 3

台灣迪卡儂有限公司 - 台灣台中市 408 南屯區大墩南路 379 號 - 諮詢電話: (04) 2471-3612

合格品

法之龙运动品设计制作有限公司

深圳市福田区红花路 99 号长平商务大厦办公 6 层 608

Pack Ref 1769.566

TURKSPORT Spor Ürünleri Sanayi ve Ticaret Ltd.Şti

Forum Istanbul AVM.

Kocatepe Mah. G Blok No: 1

Bayrampaşa

34235 Istanbul - Turkey



Menu du jeu - Menú del juego - Spielmenü - Menu del gioco - Spelmenu - Menu do jogo - Menu gry - Játékmenü - Меню игры - Meniul jocului - Menu hry - Herní menu - Spelmenu - Меню на играта - Oyun menüsü - 游戏菜单 - 遊戲菜單 - - 다트보드 메뉴

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 tours)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 tours)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 tours)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 tours)	G56	Golf-9 trous
G24	Hi Score (7 tours)	G57	Golf-18 trous
G25	Hi Score (8 tours)	G58	Football
G26	Hi Score (9 tours)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 tours)	G60	Baseball-6 manches
G28	Hi Score (11 tours)	G61	Baseball-9 manches
G29	Hi Score (12 tours)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 tours)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 tours)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Green vs Red
G33	Round the clock r5 S		

**EN**  
**Unpacking the Game**

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

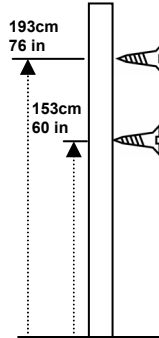
- 1 Electronic Dartboard
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

**Setup / Mounting Instructions**

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9 1/4" from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered by 3 "AA" batteries (not included), you are not limited in having to mount it close to an electrical outlet, so it can be mounted anywhere you have the space.

Locate a wall stud and place a mark 62.75" from the floor. Place another mark 11" directly above the first mark (73.75" from floor). **Center of Bullseye should be 5' 8" from the floor.**

Insert 2 mounting screws in the center of the stud using the marks you made as guides. Be sure the top screw is directly above bottom screw to ensure dartboard will be level. Insert 3 "AA" batteries in the battery compartment on back of dartboard. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall.



**Dartboard Functions**

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

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

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

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

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

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

**CYBERMATCH button** - Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer. Press continually to cycle through the 5 different skill levels.

**Cybermatch Skill Levels:**

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

**Electronic Dartboard Operation**

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed.
3. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
4. Press **START** button to activate game and begin play.
5. Throw darts
  - The dart indicator display is located to the right of the score display. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.
  - When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "next player" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

**Team Play**

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

- t 2-2** 2 teams, 4 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&3, 2<sup>nd</sup> team-players 2&4)
- t 3-3** 3 teams, 6 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&4, 2<sup>nd</sup> team-players 2&5, 3<sup>rd</sup> team-players 3&6)
- t 4-4** 4 teams, 8 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&5, 2<sup>nd</sup> team-players 2&6, 3<sup>rd</sup> team-players 3&7, 4<sup>th</sup> team-players 4&8)

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

**Caring for your Electronic Dartboard**

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

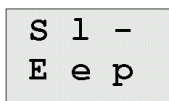
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

**Batteries**

If using battery power, insert three "AA" batteries into the battery compartment located on the back side of the dartboard toward the base. To remove the cover, press the latch upward while lifting gently. The batteries must be positioned as indicated inside the battery compartment to power the dartboard.

**Automatic Suspend Mode Feature**

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



LCD Display in Sleep Mode

**Game Rules**

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

**301 (G01)**

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

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

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

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

**CRICKET (G08)**

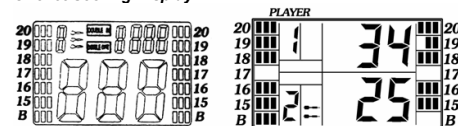
Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the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

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

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

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

**Cricket Scoring Display**



ED110

ED310

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

**NO-SCORE CRICKET (G09)**

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

**SCRAM (G10) (For 2 players only)**

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

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

**CUT-THROAT CRICKET** (G11)

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

**COUNT-UP 300** (G12)

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

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| <b>COUNT-UP 400</b> (G13) | <b>COUNT-UP 800</b> (G17) |
| <b>COUNT-UP 500</b> (G14) | <b>COUNT-UP 900</b> (G18) |
| <b>COUNT-UP 600</b> (G15) | <b>COUNT-UP 999</b> (G19) |
| <b>COUNT-UP 700</b> (G16) |                           |

**High Score - 3 Rounds** (G20)

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

- High Score - 4 Rounds** (G21)
- High Score - 10 Rounds** (G27)
- High Score - 5 Rounds** (G22)
- High Score - 11 Rounds** (G28)
- High Score - 6 Rounds** (G23)
- High Score - 12 Rounds** (G29)
- High Score - 7 Rounds** (G24)
- High Score - 13 Rounds** (G30)
- High Score - 8 Rounds** (G25)
- High Score - 14 Rounds** (G31)
- High Score - 9 Rounds** (G26)

**ROUND-THE-CLOCK - r1 singles** (G32)

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye in order. Each player throws 3 darts per turn.

If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**KILLER** (G44)

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

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

**DOUBLE DOWN** (G45)

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no

15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16

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

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

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

D = Any Double  
T = Any Triple  
B = Bullseyes

**DOUBLE DOWN 41** (G46)

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

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

**41 = Round 41**

**ALL FIVES - 51** (G47)

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

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two

darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.**

**ALL FIVES - 61** (G48)

(G50)

**ALL FIVES - 71** (G49)

(G51)

**ALL FIVES - 81**

**ALL FIVES - 91**

**SHANGHAI - 1** (G52)

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

**SHANGHAI 5 (G53)** - Game starts at segment 5

**SHANGHAI 10 (G54)** - Game starts at segment 10

**SHANGHAI 15 (G55)** - Game starts at segment 15

**GOLF - 9 Holes** (G56)

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

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a 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. By the way, there are no "gimmies" in this game! **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.**

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

**FOOTBALL** (G58)

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

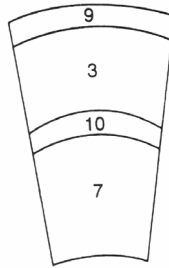
For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

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

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

**BOWLING** (G59)

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing a dart or manually pressing segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth given pin total:



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

There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. *Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice.
4. Hitting the double segment with your second dart will only count as 10 points if you scored a double on your first throw. Otherwise you will score a total of 9 points by throwing a double with your second dart.

**BASEBALL – 6 Innings** (G60)

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." The field is laid out as shown in the diagram.

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

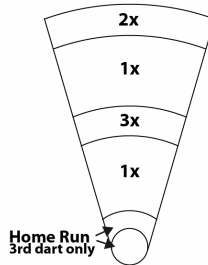
*dart of each round)*

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

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

**STEEPLECHASE** (G62)

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise



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

- 1<sup>st</sup> fence Triple 13
- 2<sup>nd</sup> fence Triple 17
- 3<sup>rd</sup> fence Triple 8
- 4<sup>th</sup> fence Triple 5

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

**SHOVE A PENNY** (G63)

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

**NINE-DART CENTURY** (G64)

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

**GREEN VS. RED** (G65) *(2 players only)*

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round.

What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) **subtracts** that amount from your score - so be careful.

The player with the most points after completion of the game is the winner.

**Important Notes**

**Stuck Segment**

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

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

**Broken Tips**



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

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

#### **Darts**

It is recommended that you do not use darts that exceed 17 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips.

Replacement tips are available at most retailers carrying dart products.

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

#### **Cleaning your Electronic Dartboard**

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

## Déballage du jeu

Déballer votre cible avec soin, en vous assurant qu'aucune pièce ne manque. Contenu de la boîte :

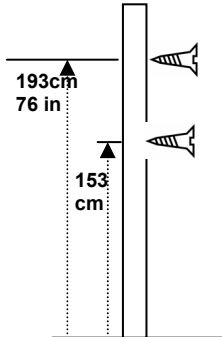
- 1 Cible électronique
- Jeu d'embouts souples de rechange
- 6 fléchettes (démontées)
- Manuel d'utilisation

## Installation

Cette cible peut être alimentée par 3 piles "AA" (non fournies). Dans ce cas vous n'êtes pas contraint de l'accrocher près d'une prise électrique.

Visser les deux vis selon le schéma : Fixez la cible au mur en alignant les trous situés à l'arrière de la cible avec les vis. Il peut être nécessaire de régler les vis jusqu'à ce que la cible soit solidement fixée au mur.

Insérez 3 piles "AA" dans le compartiment à piles sur le derrière de la cible (voir schéma situé à l'intérieur du logement).



## Fonctions de la cible

### Boutons :

**ALIMENTATION (POWER)** – Pour allumer ou éteindre la cible.

**DEMARRER (START)** – On utilise ce bouton multifonctions pour :

- **DEMARRER** le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées.
- **PASSER au joueur suivant (CHANGE)** lorsqu'un joueur a terminé son tour.

**Mettre en ATTENTE (HOLD)** entre deux tours afin de permettre au joueur d'enlever les fléchettes de la cible.

**JEU (GAME)** – fait défiler le menu jeu affiché à l'écran.

**JOUEUR (PLAYER)** – au démarrage de chaque partie : sélection du nombre de joueurs.

Au cours d'une partie : permet de voir les scores des autres joueurs

**CYBERMATCH** – Jouer contre l'ordinateur. Appuyez en continu afin de faire défiler les cinq différents niveaux.

Niveau 1	(C1)	Professionnel
Niveau 2	(C2)	Expert
Niveau 3	(C3)	Avancé
Niveau 4	(C4)	Intermédiaire
Niveau 5	(C5)	Débutant

### Film protecteur de l'écran

Cette cible électronique peut être pourvue d'un film translucide sur toute la surface de l'écran. Vous pouvez retirer ce film afin d'améliorer la visibilité de la zone d'affichage.

### Fonctionnement de la cible électronique

1. Bouton **POWER** : allume la cible.

2. Bouton **GAME** : sélection du jeu

3. Bouton **PLAYER** : sélection du nombre de joueurs (1, 2, 3, 4, équipe t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Le réglage par défaut est de 2 joueurs.

4. Bouton **START** (rouge) lance la partie.

5. Lancez les fléchettes

- L'affichage indiquant les fléchettes atteignant la cible est situé à droite de l'affichage du score. Le nombre de fléchettes affichées indique les lancers restants pour le joueur actif.

- Lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une annonce vocale indiquera "joueur suivant" et le score clignotera. Les fléchettes peuvent maintenant être retirées sans affecter le score électronique. Lorsque toutes les fléchettes sont retirées de la surface de jeu, appuyez sur le bouton **START** pour passer au joueur suivant. Une annonce vocale indiquera le joueur dont c'est le tour.

### Jeu en équipe

Cette cible est capable d'enregistrer le score de 4 joueurs maximum, et est en mesure de conserver le score d'une partie jouée par 4 équipes de deux, soit 8 personnes. Pour entrer dans le mode jeu par équipe, appuyez sur le bouton **PLAYER** en continu jusqu'à ce qu'un "t" apparaisse sur l'écran. Les options de chaque équipe sont définies comme suit :

**t 2-2** 2 équipes, 4 joueurs individuels  
(1<sup>ère</sup> équipe-joueurs 1&3, 2<sup>ème</sup> équipe-joueurs 2&4)

**t 3-3** 3 équipes, 6 joueurs individuels  
(1<sup>ère</sup> équipe-joueurs 1&4, 2<sup>ème</sup> équipe-joueurs 2&5, 3<sup>ème</sup> équipe-joueurs 3&6)

**t 4-4** 4 équipes, 8 joueurs individuels  
(1<sup>ère</sup> équipe-joueurs 1&5, 2<sup>ème</sup> équipe-joueurs 2&6, 3<sup>ème</sup> équipe-joueurs 3&7, 4<sup>ème</sup> équipe-joueurs 4&8)

**Dans un jeu par équipe, les membres des équipes combinent leur scores afin d'obtenir un score d'équipe.**

### Entretien de votre cible électronique

1. **Ne jamais utiliser de fléchettes à embout métallique avec cette cible.**
2. **Ne forcez pas trop lorsque vous lancez les fléchettes.** Risque de casse des embouts de fléchettes et usure excessive de la cible.
3. **Tournez les fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre lorsque vous les retirez de la cible.**
4. **Retirez les piles lorsque la cible n'est pas utilisée ou si vous utilisez l'adaptateur optionnel A/C.** Cela prolonge la durée de vie de vos piles.
5. **Ne répandez pas de liquide sur la cible.**

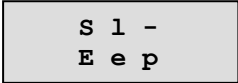
### Alimentation par piles

Insérez **trois piles "AA"** dans le compartiment à piles situé à l'arrière de la cible, vers la base. Pour retirer le couvercle, poussez le mécanisme vers le haut tout en soulevant

doucement. Positionnez les piles comme indiqué dans le compartiment.

**Mode Veille Automatique**

La cible se met automatiquement en veille si elle n'est pas utilisée pendant environ 3 minutes. Cela économise l'énergie et la durée de vie des piles. Un signal sonore retentit et "SLEEP" s'affiche sur l'écran LCD (voir ci-dessous). Tous les scores sont enregistrés en mémoire et la partie reprend lorsque l'on appuie sur n'importe quelle touche.



**Règles du Jeu**

Les règles de chaque jeu sont détaillées ci-dessous dans l'ordre dans lequel les jeux apparaissent sur l'écran LCD lorsqu'on les fait défiler à l'aide du bouton GAME. Le numéro du jeu est indiqué à côté de chaque jeu.

**Le 301 (G01)**

Ce jeu se joue en retranchant le score de chaque fléchette au nombre de départ (301) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, on dit qu'il a cassé ("Bust") et le score revient où il en était au début de ce tour. Par exemple, si un joueur a besoin d'un 32 pour finir la partie et qu'il/elle marque 20, 8, et 10 (total 38), le score revient à 32 pour le tour suivant.

En cours de partie, on peut choisir l'option double in / double out (double out est l'option la plus communément utilisée).

- **Double In** - Un double doit être marqué avant que les points ne soient retranchés du total.  
En d'autres termes, un joueur ne commence à marquer des points que lorsqu'il réalise un double.
- **Double Out** - Un double doit être marqué pour terminer la partie. Ce qui signifie qu'un nombre pair est nécessaire pour terminer la partie.
- **Double In et Double Out** -Un double est nécessaire pour commencer à marquer et terminer la partie pour chaque joueur.

- Le 401 (G02)** Nombre de départ 401
- Le 701 (G05)** Nombre de départ 701
- Le 501 (G03)** Nombre de départ 501
- Le 801 (G06)** Nombre de départ 801
- Le 601 (G04)** Nombre de départ 601
- Le 901 (G07)** Nombre de départ 901

**Le CRICKET (G08)**

L'objet du Cricket est de fermer tous les nombres appropriés avant son adversaire tout en ayant le nombre de points le plus élevé.

**On utilise uniquement les nombres de 15 à 20 ainsi que l'intérieur et l'extérieur du bulleyes.** Chaque joueur doit atteindre un nombre 3 fois afin d'ouvrir ce secteur pour marquer. Un joueur gagne le nombre de points du secteur ouvert chaque fois qu'il/elle lance une fléchette dans ce secteur, à condition qu'un adversaire n'ait pas fermé ce secteur. Toucher la couronne double compte comme deux coups et la couronne triple compte comme 3 coups.

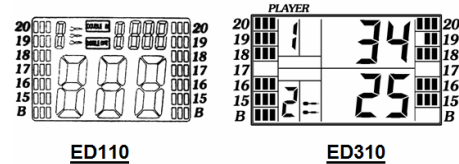
Les nombres peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un nombre est fermé lorsque les autres joueur(s) atteignent le secteur ouvert 3 fois. Une fois qu'un nombre a été

fermé, aucun joueur ne peut plus marquer dessus pour le restant de la partie.

**Gagnant** – Le camp qui ferme tous les nombres le premier et qui totalise le nombre de point le plus élevé est déclaré vainqueur. Si un joueur ferme tous les numéros mais se trouve derrière au niveau des points, il/elle doit continuer à marquer sur les nombres ouverts. Si le joueur ne rattrape pas le déficit de points avant que le(s) adversaire(s) ne ferme(nt) tous les numéros, l'adversaire gagne. La partie continue jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés - le gagnant est le joueur dont le score est le plus élevé.

**Affichage du score au cricket**

Le score de chaque joueur est gardé en mémoire. Il y a 3 lumières séparées dans chaque numéro (de 15 à 20 et le bulleyes). Un des indicateurs lumineux s'allume (le noir apparaît) lorsqu'il est atteint...



**Le CRICKET NO-SCORE (G09)**

Ce sont les mêmes règles qu'au Cricket standard sauf qu'il n'y a pas de score. L'objectif est d'être le premier à fermer tous les nombres appropriés (de 15 à 20 et le bulleyes).

**Le SCRAM (G10) (2 joueurs seulement)**

Ce jeu est une variante du Cricket. La partie se joue en deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour. Au 1<sup>er</sup> tour, le joueur 1 tente de fermer (marquer 3 fois dans chaque secteur – de 15 à 20 et le bulleyes). Pendant ce temps, le joueur 2 tente de totaliser autant de points que possible dans les secteurs que l'autre joueur n'a pas encore fermés. Une fois que le joueur 1 a fermé tous les secteurs, le tour 1 s'achève. Au 2<sup>ème</sup> tour, le rôle de chaque joueur est inversé. Le joueur 2 essaie alors de fermer tous les secteurs tandis que le joueur 1 est à la chasse aux points.

Le joueur totalisant le nombre de point le plus élevé est déclaré vainqueur.

**Le CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Ce sont les mêmes règles de base que le Cricket standard sauf qu'une fois que l'on a commencé à marquer des points, ils sont ajoutés au total de l'(des) adversaire(s). Le but du jeu est de terminer avec le moins de points possible.

**Le COUNT-UP 300 (G12)**

L'objectif de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre un total de points spécifié (300). Le total de points est spécifié lorsque le jeu est sélectionné.

**Les variantes supplémentaires de ce jeu sont détaillées ci-dessous.**

- COUNT-UP 400 (G13)**
- COUNT-UP 500 (G14)**
- COUNT-UP 600 (G15)**
- COUNT-UP 700 (G16)**
- COUNT-UP 800 (G17)**
- COUNT-UP 900 (G18)**
- COUNT-UP 999 (G19)**

**Le High Score - 3 tours** (G20)

Il faut totaliser le plus grand nombre de points en 3 tours (neuf fléchettes) pour gagner. Les doubles et les triples comptent respectivement 2 x et 3 x plus que le score du secteur. **Les variantes de ce jeu sont détaillées ci-dessous : le nombre de tours varie tel que l'indique le nombre.**

- High Score - 4 Tours** (G21)                      **High Score - 10 Tours** (G27)
- High Score - 5 Tours** (G22)                      **High Score - 11 Tours** (G28)
- High Score - 6 Tours** (G23)                      **High Score - 12 Tours** (G29)
- High Score - 7 Tours** (G24)                      **High Score - 13 Tours** (G30)
- High Score - 8 Tours** (G25)                      **High Score - 14 Tours** (G31)
- High Score - 9 Tours** (G26)

**Le ROUND-THE-CLOCK – r1 singles** (G32)

Chaque joueur tente de marquer dans chaque numéro de 1 à 20 et dans le bulleyes,  **dans l'ordre**. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si la fléchette se plante dans un bon numéro, il/elle essaie d'atteindre le numéro suivant dans l'ordre. Le premier joueur qui atteint 20 est le gagnant.

L'écran indique le secteur sur lequel vous devez lancer la fléchette  
Plusieurs niveaux de difficulté sont paramétrables pour ce jeu.  
**Les variantes de ce jeu sont détaillées ci-dessous :**

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33)** – Le jeu démarre au secteur n° 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)** – Le jeu démarre au secteur n° 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)** - Le jeu démarre au secteur n° 15

**Nous avons ajouté des niveaux de difficulté supplémentaires à ce jeu pour ceux qui sont à la recherche d'un véritable défi ! :**

**ROUND-THE-CLOCK Double (G36)**- Le joueur doit marquer un **Double** dans chaque secteur en partant de 1 jusqu'à 20, dans l'ordre.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37)** – Le jeu démarre au double 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)** – Le jeu démarre au double 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)** – Le jeu démarre au double 15

**ROUND-THE-CLOCK Triple (G40)**- Le joueur doit marquer un **Triple** dans chaque secteur en partant de 1 jusqu'à 20, dans l'ordre.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41)** - Le jeu démarre au triple 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)** - Le jeu démarre au triple 10
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)** - Le jeu démarre au triple 15

**KILLER** (G44)

Avec ce jeu, vous saurez qui sont vos vrais amis. Il peut se jouer à partir de deux joueurs. Pour commencer, chaque joueur

doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette dans la cible. L'écran LCD indiquera "SEL" à cet endroit. Le joueur se voit assigner le numéro sur lequel il tombe pour le restant de la partie. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a un numéro, le jeu commence.

Votre premier objectif est de vous positionner en tant que "Killer" (Tueur) en atteignant le secteur double de votre numéro. Une fois que votre double est atteint, vous êtes un "Killer" (tueur) pour le restant de la partie. Votre objectif est désormais de "tuer" vos adversaires en atteignant leur numéro de secteur jusqu'à ce que toutes leurs "vies" soient perdues. Le dernier qui a encore de la vie est déclaré vainqueur.

**DOUBLE DOWN** (G45)

Chaque joueur commence le jeu avec 40 points. L'objectif est de marquer autant de fois que possible en atteignant le secteur du tour en cours. Au premier tour, le joueur doit atteindre le secteur 15. Si aucun 15 n'est atteint, son score est divisé en deux. Si certains 15 sont atteints, chaque 15 est ajouté au total du départ.

L'ordre des secteurs à atteindre est le suivant :

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

- D : N'importe quel double
- T : N'importe quel triple
- B : Bulleyes

Le joueur qui termine le jeu avec le plus de points est le gagnant.

**DOUBLE DOWN 41** (G46)

Ce jeu suit des règles similaires à celles du Double Down à deux exceptions près.

- 1) au lieu de partir de 15 jusqu'à 20 et le bulleyes, l'ordre est inversé.
- 2) un tour supplémentaire est inclus : le « tour 41 » où il faut tenter de marquer un total de 41 points en 1 tour (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.).

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

**ALL FIVES - 51** (G47)

A chaque volée, chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. On compte un point tous les "cinq". Par exemple 10, 10, 5 = 25. Etant donné que 25 est divisible par 5 cinq, ce joueur marque 5 points (5 x 5 = 25).

Si un joueur lance 3 fléchettes atteignant un total qui n'est pas divisible par 5, aucun point ne lui est attribué. De plus, la dernière fléchette de chaque tour doit tomber dans un secteur. Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle rate la cible, il ne gagne aucun point même si le total des deux premières fléchettes est divisible par 5. Cela empêche un joueur de "rater" son troisième lancé si ses deux premiers sont bons. Le premier joueur à totaliser cinquante et un (51) "cinq" est le gagnant. L'écran LCD conservera les totaux en mémoire. **Les variantes de ce jeu sont détaillées ci-dessous :**

- ALL FIVES - 61** (G48)                      **ALL FIVES - 81** (G50)
- ALL FIVES - 71** (G49)                      **ALL FIVES - 91** (G51)

N'importe quel Triple

Tou

**LE SHANGHAI - 1** (G52)

Chaque joueur doit faire le tour de la cible de 1 jusqu'à 20 dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. Le but est de marquer le plus de points possible à chaque volée. Les doubles et les triples comptent pour le score. Le joueur dont le score est le plus élevé après avoir fini les vingt secteurs est déclaré gagnant. **Des variantes supplémentaires de ce jeu sont détaillées ci-dessous :**

- SHANGHAI 5 (G53)** - Le jeu démarre au secteur 5
- SHANGHAI 10 (G54)** - Le jeu démarre au secteur 10
- SHANGHAI 15 (G55)** - Le jeu démarre au secteur 15

**LE GOLF - 9 trous** (G56)

L'objectif est de terminer avec le score le plus bas possible. Le but du championnat consiste à atteindre 3 fois chaque secteur (trou) allant de 1 à 18.

Vous devez totaliser 3 lancés dans chaque secteur pour passer au secteur suivant. Il est possible de terminer un secteur en atteignant un triple au premier coup.

Le joueur actif continue à lancer les fléchettes jusqu'à ce qu'il atteigne par 3 fois le secteur en cours. L'annonce vocale indique le joueur dont c'est le tour.

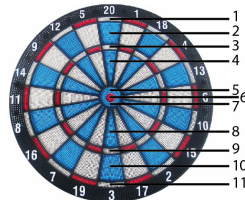
**Les variantes supplémentaires de ce jeu sont détaillées ci-dessous :**

**GOLF - 18 trous** (G57) - Même chose que ci-dessus sauf que la partie se joue en 18 trous (tours)

**FOOTBALL** (G58)

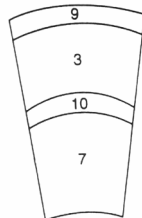
Le but du jeu est de traverser tout le « terrain » (la cible) en touchant les secteurs les uns après les autres.

Premièrement, sélectionnez le "terrain de jeu" de chaque joueur. Pour ce faire, chaque joueur lance une fléchette ou appuie manuellement sur un secteur de la cible. Le secteur sélectionné devient votre point de départ pour traverser la cible et finir directement de l'autre côté 11 secteurs à atteindre. L'écran LED conserve la trace de la progression et indique le secteur dans lequel vous devez lancer au tour suivant.



**BOWLING** (G59)

Vous devez sélectionner votre "piste" soit en lançant la fléchette, soit manuellement en appuyant sur un secteur de votre choix. Une fois que la piste est sélectionnée, il vous reste 2 fléchettes pour marquer des points (ou faire tomber des quilles). Chaque segment de votre "piste" vaut un certain nombre de quilles :



Segment	Score
Double	9 quilles
Simple extérieur	3 quilles
Triple	10 quilles
Simple intérieur	7 quilles

Il existe plusieurs règles pour ce jeu, définies comme suit :

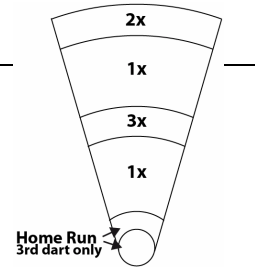
1. Un score parfait serait de 20 dans cette version du bowling
2. Vous ne pouvez pas atteindre le même simple deux fois dans le même tour. Le second comptera zéro point. **Astuce :** Essayez d'atteindre chaque simple pour atteindre 10 points.
3. Vous pouvez marquer 20 points par tour en touchant le triple deux fois.
4. Atteindre le secteur double avec votre seconde fléchette ne compte que pour 10 points si vous avez marqué un double sur votre premier lancé. Sinon, vous marquez un total de 9 points en atteignant un double avec votre seconde fléchette.

**BASEBALL - en 6 manches** (G60)

Comme dans le vrai jeu, une partie complète se compose de 9 manches.

Chaque joueur lance 3 fléchettes par "manche."

Le terrain se présente comme dans le schéma ci-contre.



**Secteur**

- Secteurs Simples : 1 base
- Secteurs Doubles : 2 bases
- Secteurs Triples : 3 bases
- Bulleyes : HomeRun (ne peut être tenté qu'à la 3<sup>ème</sup> fléchette de chaque tour)

L'objectif du jeu est de marquer autant de points que possible à chaque tour. Le joueur avec le plus de points à son actif à la fin du jeu est le vainqueur.

L'objectif du jeu est de marquer autant de runs que possible à chaque manche. Le joueur ayant le plus de runs à son actif à la fin de la partie est le vainqueur.

**BASEBALL - en 9 manches** (G61) - même chose que ci-dessus mais en 9 manches (tours).

**STEEPLECHASE** (G62)

L'objectif de ce jeu est d'être le premier joueur à finir la "course" en étant le premier à faire le tour de la "piste." La piste démarre au secteur 20 et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la piste jusqu'au secteur 5 et se termine par le bulleyes. Facile, non ? Ce que l'on ne vous a pas encore précisé, c'est que vous devez atteindre le simple intérieur de chaque numéro afin de traverser le parcours. Il s'agit de la zone comprise entre le bulleyes et la couronne de triple. Et comme dans un vrai steeplechase, il y a des obstacles à sauter tout au long du parcours. On trouve les quatre haies aux endroits suivants :

- 1<sup>ère</sup> haie Triple 13
- 2<sup>ème</sup> haie Triple 17
- 3<sup>ème</sup> haie Triple 8
- 4<sup>ème</sup> haie Triple 5

Le premier joueur à terminer le parcours et à atteindre le bulleyes gagne le parcours.

**SHOVE A PENNY** (G63)

On utilise uniquement les nombres de 15 à 20 ainsi que le bulleyes. Les simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples, 3 points. Chaque joueur doit lancer sur les nombres dans l'ordre et de marquer 3 points dans chaque secteur pour pouvoir passer au suivant. Si un joueur marque plus de 3 points dans un même nombre, les points en plus sont attribués au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les secteurs (15 à 20 et le bulleyes) est le gagnant.

L'objectif de ce jeu est de tenter de marquer 100 points, ou de s'en rapprocher le plus possible, en 3 tours (9 fléchettes). Lorsque l'on dépasse 100 points, on est déclaré perdant à moins que tous les joueurs ne dépassent. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 gagne (le joueur dont le score au dessus de 100 est le plus petit).

**GREEN VS. RED** (G65)  
(2 joueurs seulement)

Ce jeu est une course autour de la cible. Le joueur 1 est vert ("green") et le joueur 2 est rouge (« red »). Le joueur 1 tire uniquement sur les doubles et les triples blancs et fait le tour de la cible dans le sens des aiguilles d'une montre. Le Joueur 2 démarre à 20 et tourne autour de la cible dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en tirant sur les secteurs rouges (l'affichage temporaire du score indique sur quel secteur il faut tirer). Remarque : un maximum d'un double et d'un triple du même nombre peut être marqué en un seul tour.

Atteindre le mauvais nombre (nombre de la couleur de votre adversaire) **soustrait** ce nombre de votre score.

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points à la fin de la partie est le gagnant.

**CyberMatch**  
(1 seul joueur)

Cette fonction très intéressante permet à un seul joueur de défier l'ordinateur à l'un des cinq niveaux de difficulté différents **Pour activer l'adversaire CyberMatch :**

1. Sélectionnez le jeu auquel vous souhaitez jouer
2. Appuyez sur le bouton **CYBERMATCH**  
Sélectionnez le niveau de difficulté de l'adversaire CyberMatch en appuyant sur le bouton **CYBERMATCH** en continu (l'annonce vocale indique le niveau de difficulté) :
3. Appuyez sur **START** pour commencer la partie

**Lorsque la partie commence :**

Le joueur 'humain' commence. Après la première volée, retirez les fléchettes de la cible, appuyez sur **START** et **PASSEZ** au joueur suivant (CyberMatch). Vérifiez que le score de l'adversaire CyberMatch soit bien affiché à l'écran. Le secteur visé par l'adversaire CyberMatch est indiqué par l'affichage actif de la cible (le voyant indicateur de tentative clignote). Puis l'affichage actif du score indique le secteur dans lequel l'adversaire CyberMatch a réellement marqué (le voyant indiquant le résultat clignote).

Une fois que l'adversaire CyberMatch a terminé son tour, la cible se remet **automatiquement à zéro** pour le joueur "humain". La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne. **Bonne chance !**

**Remarques importantes**

**Secteur bloqué**

Un secteur peut se bloquer si une fléchette se retrouve coincée dans la zone séparant deux secteurs. Si cela se produit, la partie sera suspendue et l'affichage LCD indiquera le numéro du secteur qui est coincé.

Pour libérer le secteur, retirez simplement la fléchette ou l'embout cassé du secteur. Si le problème n'est toujours pas résolu, essayez de remuer le secteur jusqu'à ce qu'il se débloque. La partie reprendra là où elle s'était arrêtée.

**Embouts cassés**

Il peut arriver qu'un embout se casse et reste coincé dans un secteur. Essayez de le retirer à l'aide d'une paire de tenailles ou de pinces en saisissant l'extrémité qui ressort et en la retirant du secteur. Si cela n'est pas possible, vous pouvez tenter de faire sortir le bout par l'arrière du secteur. Utilisez un clou plus petit que le trou et poussez doucement le bout jusqu'à ce qu'il tombe de l'autre côté. Faites attention de ne pas pousser trop loin et d'endommager ainsi les circuits situés à l'arrière du secteur.

Ne soyez pas inquiet si des embouts viennent à se casser. Cela est normal lorsque l'on joue avec des fléchettes à embout souple. Nous fournissons un jeu d'embouts de rechange afin de vous permettre de jouer assez longtemps sans vous en préoccuper. Lorsque vous remplacez les embouts, assurez-vous que vous utilisez le même type d'embout que ceux qui sont fournis avec ce jeu de fléchettes.

**Les fléchettes**

Il est recommandé de ne pas utiliser des fléchettes dépassant 17 grammes sur cette cible. Les fléchettes fournies avec ce jeu pèsent 8 grammes et sont équipées d'embouts souples standards. Des embouts de remplacement sont disponibles chez la plupart des détaillants vendant des jeux de fléchettes. Pour votre jeu de fléchettes électronique, préférez les embouts de fléchettes souples.

**Nettoyage de votre jeu de fléchettes électronique**

Il est recommandé de dépoussiérer régulièrement le boîtier à l'aide d'un chiffon humide. On peut utiliser un détergent doux, si nécessaire. L'utilisation de produits nettoyant abrasifs ou contenant de l'ammoniaque qui peuvent l'endommager est proscrite. Evitez de répandre du liquide sur la zone de la cible car les dommages en résultant peuvent être irréversibles et ne sont pas couverts par la garantie.

**Desempaquetado del juego**

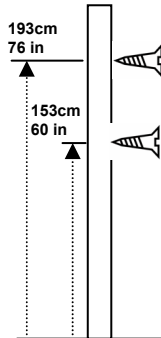
Desempaquete la diana con cuidado, comprobando que no falte ninguna pieza. Contenido de la caja:

- 1 diana electrónica
- Lote de puntas flexibles de recambio
- 6 dardos (desmontados)
- Manual de instrucciones

**Instalación**

La diana puede funcionar con 3 pilas AA (no incluidas), en cuyo caso no será necesario colgarla junto a un enchufe de corriente.

Atornille los dos tornillos como en la ilustración:  
 Coloque la diana contra la pared alineando los orificios situados por detrás de la diana con los tornillos. Tal vez sea necesario ajustar los tornillos hasta que la diana quede firmemente fijada a la pared.  
 Introduzca 3 pilas AA en el compartimento situado por detrás de la diana (véase el dibujo dentro del compartimento).



**Funciones de la diana**

**Botones:**

- "(POWER) - Para activar o desviado.
  - (START) - el botón multifunción se utiliza para:
    - Inicia el juego cuando todas las opciones han sido seleccionados.
    - saltar al siguiente jugador (CAMBIADO) cuando un jugador ha completado su turno.
  - A RETENER (HOLD) entre rondas para permitir al jugador para quitar el blanco de los dardos.
  - (GAME) - menú desplaza en la pantalla.
  - (PLAYER) - al comienzo de cada juego: Seleccione el número de jugadores.
- En la primera parte: puede ver las puntuaciones de otros jugadores  
 CYBERMATCH - Juega contra el ordenador. Mantenga pulsado para desplazarse a través de cinco niveles diferentes."

**Niveles Cybermatch:**

- Nivel 1 (C1) Profesional
- (C2) Experto
- (C3) Avanzado
- (C4) Intermediario
- (C5) Principiante

**Película protectora de la pantalla**

Es posible que la diana electrónica vaya cubierta con una lámina translúcida en toda la superficie de la pantalla. Dicha lámina se puede quitar para mejorar la visibilidad de la pantalla.

**Funcionamiento de la diana electrónica**

1. Botón POWER: para encender la diana
2. Botón GAME: para seleccionar el juego
3. Botón PLAYER: para seleccionar el número de jugadores (1, 2, 3, 4, equipo t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Por defecto, aparecen seleccionados dos jugadores.
4. Botón START (rojo): para iniciar la partida.
5. Tirar los dardos

- En la pantalla, a la derecha de la puntuación, aparecen las tiradas. El número de dardos señalados indica los tiros que le quedan al jugador de ese momento.
- Una vez que se tiran los tres dardos, se oirá el mensaje «siguiente jugador» (en francés) y la puntuación parpadeará. En ese momento, se podrán retirar los dardos sin afectar a la puntuación electrónica. Cuando se retiren todos los dardos de la diana, hay que pulsar el botón START para pasar al jugador siguiente. La máquina emitirá un aviso sonoro para anunciar a qué jugador le toca tirar.

**Juego en equipo**

La diana es capaz de registrar la puntuación de cuatro jugadores como máximo y puede conservar la puntuación de una partida de cuatro equipos dobles, o sea, ocho personas. Para iniciar una partida por equipos, hay que mantener pulsado el botón PLAYER hasta que aparezca una «t» en pantalla. Las opciones de cada equipo son las siguientes:



En una partida por equipos, los miembros de los equipos combinan sus puntos para obtener la puntuación del equipo.

**Mantenimiento de la diana electrónica**

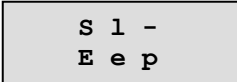
1. No utilizar nunca dardos de punta metálica en esta diana.
2. No tirar los dardos con demasiada fuerza porque se pueden romper las puntas de los dardos y desgastar la diana en exceso.
3. Girar los dardos en el sentido de las agujas del reloj para quitarlos de la diana.
4. Retirar las pilas de la diana cuando no se utilice o cuando se utilice con el adaptador de corriente alterna. De este modo, se prolongará vida útil de las pilas.
5. No derramar líquido por la diana.

**Alimentación a pilas**

Introduzca tres pilas AA en el compartimento situado por detrás de la diana, hacia la base. Empuje el mecanismo hacia arriba y levante suavemente para abrir la tapa. Coloque las pilas respetando la polaridad, tal y como aparece indicado dentro del compartimento.

**Modo en espera automático**

La diana entra automáticamente en el modo en espera a los 3 minutos de inactividad para ahorrar energía y evitar que se desgasten las pilas antes de tiempo. La máquina emitirá una señal sonora y aparecerá «SLEEP» en la pantalla de LCD (véase más abajo). La puntuación quedará guardada en memoria y se podrá retomar la partida pulsando en cualquier botón.



**Reglas del juego**

A continuación se detallan las reglas de cada juego en el orden en que aparecen en la pantalla de LCD cuando se va pulsando el botón GAME. El número de cada juego aparece indicado al lado de cada uno de ellos.

**EI 301 (G01)**

Este juego consiste en restar la puntuación de cada dardo al número de salida (301) hasta que el jugador se queden exactamente a cero puntos. Si un jugador se pasa de los cero puntos, se considera como un fallo y recupera la puntuación que tenía antes de ese turno. A modo de ejemplo, si un jugador necesita 32 puntos para acabar la partida y marca 20, 8 y 10 (38 en total), volverá a tener 32 puntos en la siguiente ronda. Durante la partida, se puede elegir la opción «Double in/Double out» (el «Double out» es la práctica más utilizada).

• Double in: hay que marcar un doble antes de poder empezar a restar puntos.

Dicho de otro modo, el jugador no empieza a marcar puntos hasta que no consiga hacer un doble.

- Double out: hay que marcar un doble para terminar la partida, por tanto, se necesita un número par para acabar la partida.
- Double in y Double out: cada jugador necesita marcar un doble para empezar a puntuar y otro para terminar la partida.

EI 401 (G02). Puntuación inicial: 401

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**EI CRICKET (G08)**

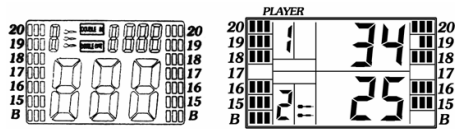
El objetivo del Cricket consiste en cerrar todos los números apropiados antes que el contrario y alcanzar, al mismo tiempo, una mayor puntuación que el adversario.

Se utilizan únicamente los números del 15 al 20 y el blanco (dentro y fuera). Cada jugador ha de hacer diana tres veces en un segmento para «abrirlo» y poder empezar a sumar puntos. El jugador obtiene el número de puntos del segmento abierto cada vez que atine con el dardo en él, a condición de que su adversario no haya cerrado ese segmento. Acertar en la corona doble cuenta como dos tiros y en la corona triple como tres tiros. Los números se pueden abrir o cerrar en cualquier orden. Un número se cierra cuando los demás jugadores aciertan tres veces en el segmento abierto. Una vez que se cierre un número, ningún jugador podrá volver a marcar en él durante el resto de la partida.

Ganador: quien sea el primero en cerrar todos los números y consiga la mayor puntuación será declarado ganador. Si un jugador cierra todos los números pero no ha conseguido la puntuación más alta, tendrá que seguir marcando en los números abiertos. Si este mismo jugador no logra recuperar los puntos que le falten antes de que sus adversarios cierren todos los números, no ganará la partida. La partida continuará hasta que se cierren todos los segmentos y ganará quien haya logrado el mayor número de puntos.

Visualización de la puntuación en el Cricket

Los puntos de cada jugador quedan guardados en la memoria. Cada número (del 15 al 20 y la diana) cuenta con tres luces individuales. Cuando se acierta en uno de esos números, se iluminará el piloto de color negro.



**ED110**

**ED310**

**CRICKET NO-SCORE (G09)**

Las reglas son las mismas que el Cricket normal, pero no hay puntuación. El objetivo consiste en ser el primero en cerrar todos los números apropiados (del 15 al 20 y el blanco).

**SCRAM (G10) (2 jugadores solamente)**

Este juego es una variante del Cricket. La partida se juega en dos rondas. En cada ronda, los jugadores tienen un objetivo diferente. En la primera ronda, el jugador 1 tiene que intentar «cerrar» (lograr tres aciertos en cada número: del 15 al 20 y la diana). Durante este tiempo, el jugador 2 intenta conseguir tantos puntos como pueda en los números que el otro jugador no haya cerrado todavía. La primera ronda finaliza cuando el jugador 1 cierre todos los números. En la segunda ronda, se invierten los papeles. El jugador 2 tratará de cerrar todos los números mientras que el 1 se dedique a acumular puntos. El ganador será aquel que obtenga mayor puntuación.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Mismas reglas que el Cricket estándar, pero los puntos se añaden al total de los adversarios solo cuando se comienza a puntuar. El objetivo consiste en acabar con el menor número de puntos.

**COUNT-UP 300 (G12)**

El objetivo de este juego consiste en ser el primer jugador en alcanzar un total de puntos determinado (300). Ese total de puntos debe especificarse cuando se selecciona el juego.

A continuación, se detallan otras variantes de este juego.

COUNT-UP 400 (G13)	COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 900 (G18)	
COUNT-UP 500 (G14)	COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 999 (G19)	
COUNT-UP 600 (G15)	

**High Score - 3 (G20)**

Hay que alcanzar el mayor número de puntos en tres rondas (nueve dardos) para ganar. Los dobles y triples cuentan por dos y por tres, respectivamente, más los puntos del segmento. Otras variantes de este juego: el número de rondas varía tal y como indica el número.

A continuación, se detallan otras variantes de este juego.

High Score - 4 Rounds (G21)	High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 5 Rounds (G22)	High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 6 Rounds (G23)	High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 7 Rounds (G24)	High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 8 Rounds (G25)	High Score - 14 Rounds (G31)
High Score - 9 Rounds (G26)	

**ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)**

Cada jugador intenta acertar en cada número (del 1 al 20) y en la diana, en ese orden. Cada jugador tira tres dardos en cada ronda. Si el dardo atina en el número que le corresponde, hay que acertar en el número siguiente y por orden. Gana el primer jugador que llegue al número 20.

La pantalla indicará en qué segmento hay que acertar con el dardo.

En este juego se pueden determinar varios grados de dificultad. A continuación, se detallan otras variantes de este juego.



ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) El juego empieza en el segmento 5  
 ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
 ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - El juego empieza en el doble 5  
 ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - El juego empieza en el triple 5  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

**KILLER (G44)**

En este juego, sabrá quiénes son sus verdaderos amigos. Se puede jugar a partir de dos jugadores. Al principio de la partida, cada jugador debe seleccionar su número tirando un dardo. En la pantalla aparecerá «SEL.» en ese lugar. El número que atine será el que le corresponda al jugador durante el resto de la partida. Dos jugadores no pueden tener el mismo número. Cuando cada jugador tenga su número, empieza el juego. El primer objetivo consiste en convertirse en el «asesino» alcanzando el segmento doble de su número. El jugador que alcance el doble será el «asesino» el resto de la partida. A partir de entonces, el objetivo consistirá en «matar» a los adversarios alcanzando su número de segmento hasta que pierdan todas las «vidas». Ganará el último que se quede con vida.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Cada jugador empieza la partida con 40 puntos. El objetivo consiste en acertar tantas veces como sea posible en el segmento de la ronda en curso. En la primera ronda, el jugador tiene que acertar en el segmento 15. Si no acierta ninguna de las veces, su puntuación se divide en dos. Si acierta alguna vez, cada 15 se añade al total de puntos inicial. Los segmentos tienen que alcanzarse en este orden: Gana el jugador que haya obtenido el mayor número de puntos.

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

D : Cualquiera doble  
 T : Cualquiera triple  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Las reglas de este juego son similares al Double Down, pero con algunas excepciones.  
 1) En vez de partir de 15 a 20 y diana, el orden es al revés.  
 2) Incluye una ronda suplementaria, la «ronda 41», en la que hay que marcar un total de 41 puntos en una ronda (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1, etc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

En cada tirada, los jugadores tienen que marcar un total divisible por cinco. Cada acierto en el cinco cuenta como un punto. Por ejemplo: 10 + 10 + 5 = 25. Teniendo en cuenta que 25 es divisible por 5 cincos, el jugador marca 5 puntos (5 x 5 = 25).

Si un jugador tira tres dardos y suma un total que no se puede dividir entre cinco, no se anota ningún punto. Además, el último dardo de cada ronda debe caer en un segmento. Si un jugador tira el tercer dardo y no acierta en la diana, no se anota ningún punto aunque el total de los dos primeros dardos sea divisible por cinco. De esta forma, el jugador no se verá tentado a «fallar» si el resultado de los dos primeros dardos es bueno. Gana el primer jugador que sume 51 «cincos». La pantalla de LCD conservará los totales en memoria.

A continuación, se detallan otras variantes de este juego.

- ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Cada jugador tiene que acertar en todos los números de la diana, del 1 al 20 y por orden. Los jugadores empiezan en el número 1 y tiran tres dardos. El objetivo consiste en marcar el mayor número posible de puntos en cada tirada. Los dobles y triples cuentan en el resultado. Gana el jugador que consiga la puntuación más alta después de haber completado los veinte sectores.

A continuación, se detallan otras variantes de este juego.

- SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -
- El juego empieza en el segmento 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

El objetivo consiste en terminar con la puntuación más baja posible. El objetivo del campeonato consiste en acertar tres veces en cada segmento (agujero) del 1 al 18.

Hay que sumar tres aciertos en cada segmento para poder pasar al siguiente. Un segmento se puede terminar si se acierta un triple en un solo tiro.

El jugador activo seguirá tirando dardos hasta que consiga acertar tres veces en el segmento en curso. La máquina emitirá un aviso sonoro para anunciar a qué jugador le toca tirar.

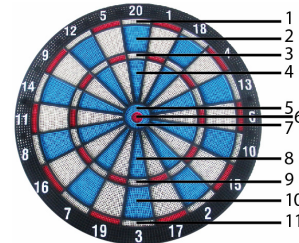
**GOLF - 18 trous (G57)**

Igual que antes, pero la partida se juega en 18 agujeros (rondas).

**FOOTBALL (G58)**

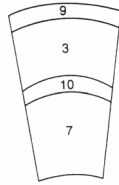
El objetivo del juego consiste en atravesar todo el «terreno» de la diana atinando en los segmentos uno a uno. Antes de nada, hay que seleccionar el «terreno de juego» de cada jugador. Para esto, cada jugador tira un dardo o pulsa manualmente en un segmento de la diana. El segmento seleccionado será el

punto de partida para atravesar la diana y acabar directamente en el otro lado: hay que acertar en 11 segmentos. La pantalla de LCD conserva el rastro del progreso e indica en qué segmento habrá que lanzar en el siguiente turno.



**BOWLING (G59)**

Cada jugador tiene que seleccionar su «pista», o bien tirando un dardo, o bien manualmente pulsando en el segmento que quiera.  
Una vez que se selecciona la pista, quedan dos dardos



para anotar tantos (o tirar bolos). Cada segmento de la «pista» de cada jugador vale un determinado número de bolos:

Segmento	Puntuación
Doble	9 bolos
Simple exterior	3 bolos
Triple	10 bolos
Simple interior	7 bolos

Existen varias reglas para este juego, tal y como se explica a continuación:

- Una puntuación perfecta sería de 20 en esta versión de los bolos.
- No se puede alcanzar el mismo simple dos veces en una misma ronda. El segundo contará cero puntos. Truco: Intente alcanzar cada simple para llegar a 10 puntos.
- Puede marcar 20 puntos en cada ronda tocando el triple dos veces.
- Alcanzar el segmento doble con el segundo dardo solo vale 10 puntos cuando se ha marcado un doble en el primer tiro. En caso contrario, se anota un total de 9 puntos al alcanzar un doble con el segundo dardo.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

Al igual que en el juego real, un juego completo consta de nueve entradas.  
Cada jugador lanza tres dardos por "round".  
El argumento es que en el diagrama de abajo contras.

Sector	-> Resultado
Sectores Simples "Simple"	-> Base
Doble sectores "dobles"	-> dos bases
Sectores Triple "Triple"	-> Tres bases
Bulleyes	-> "Home Run" (no se puede intentar hasta el tercer dardo de cada ronda)

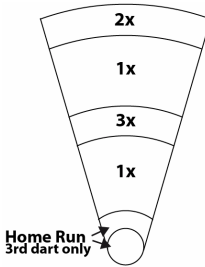
El objetivo del juego es anotar tantas carreras como sea posible en cada ronda. El jugador con la mayor cantidad de carreras en su haber al final del juego es el ganador."

**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Igual que antes pero en 9 mangas (rondas).

**STEEPLECHASE (G62)**

El objetivo de este juego consiste en ser el primer jugador en acabar la «carrera» y ser el primero en completar la «pista». La pista empieza en el segmento 20 y gira en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la pista hasta el segmento 5 y se termina en la diana. ¡Así de sencillo! Cabe recordar que hay que alcanzar el simple interior de cada número para atravesar el recorrido. Se trata de la zona comprendida entre la diana y la corona de triple. Como en una carrera de obstáculos de verdad, habrá que saltar algunos a lo largo del recorrido. Habrá cuatro vallas en los siguientes lugares:  
· 1.ª valla Triple 13 · 2.ª valla Triple 17  
· 3.ª valla Triple 8 · 4.ª valla Triple 5



Ganará el primer jugador que termine el recorrido y alcance la diana.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Solo se utilizarán los números del 15 al 20 y la diana. Los simples valen 1 punto, los dobles 2 puntos y los triples, 3 puntos. Cada jugador tiene que acertar en los números en orden y marcar 3 puntos en cada segmento para poder pasar al siguiente. Si un jugador marca más de 3 puntos en un mismo número, los puntos sobrantes se atribuirán al jugador siguiente. Gana el primer jugador que marque 3 puntos en todos los segmentos (15 a 20 y diana).

**NINE-DART CENTURY (G64)**

El objetivo de este juego consiste en intentar marcar 100 puntos, o acercarse lo más posible, en tres rondas (9 dardos). Si se superan los 100 puntos, el jugador se declara perdedor a menos que todos los jugadores también se pasen. En este caso, ganará el jugador que más se acerque a los 100 puntos (el que menos se haya pasado de los 100 puntos).

**GREEN VS. RED (G65)**  
(2 jugadores solamente)

Este juego es una carrera alrededor de la diana. El jugador 1 es el verde («green») y el 2 es el rojo («red»). El jugador 1 tira únicamente a los dobles y triples blancos y debe recorrer toda la diana en el sentido de las agujas del reloj. El jugador 2 empieza en el 20 y hace el recorrido de la diana en el sentido contrario al de las agujas del reloj, apuntando a los segmentos rojos (la pantalla temporal de la puntuación indicará en qué segmento hay que acertar). Observación: En una misma ronda se puede marcar un máximo de un doble y de un triple de un mismo número.

Acertar en un número incorrecto (número con el color del adversario) resta ese número de la puntuación.  
Gana el jugador que consiga el mayor número de puntos al final de la partida.

**CyberMatch**  
(un solo jugador)

Para activar el adversario CyberMatch:

- Seleccione el juego al que quiera jugar.
- Pulse el botón CYBERMATCH  
Seleccione el nivel de dificultad del adversario CyberMatch manteniendo pulsado el botón CYBERMATCH (la máquina emitirá una señal sonora para indicar el nivel de dificultad);
- Pulse START para empezar la partida.

Cuando comience la partida:  
El jugador «humano» empieza. Después de la primera tirada, retire los dardos de la diana, pulse START y PASE al siguiente jugador (CyberMatch). Compruebe que la puntuación del adversario CyberMatch aparezca en pantalla. El segmento al que debe acertar el adversario CyberMatch aparece indicado en la pantalla activa de la diana (el piloto indicador de intento parpadea). Después, la pantalla de puntuación indicará en qué segmento ha marcado de verdad el adversario CyberMatch (el piloto de resultado parpadeará).

Una vez que el adversario CyberMatch termine su ronda, la diana volverá a ponerse automáticamente a cero para el jugador «humano». La partida continuará hasta que gane uno de los jugadores. ¡Buena suerte!

**Observaciones importantes**

**Segmento bloqueado**

Un segmento se puede bloquear si un dardo queda atascado en la zona que separa dos segmentos. Si esto ocurre, la partida se suspende y la pantalla de LCD indicará el número de segmento que ha quedado atascado.

Basta con quitar el dardo o la punta rota del segmento para liberar el segmento. Si el problema persiste, intente mover el segmento hasta que se desbloquee. La partida se retomará en donde se había quedado.

#### **Puntas rotas**

Puede ocurrir que una punta se rompa y quede atascada en un segmento. Trate de quitarla con unas tenazas o unas pinzas agarrando el extremo que sobresalga para sacarla del segmento. Si no es posible, puede intentar quitar la punta por detrás del segmento. Utilice un clavo más pequeño que el agujero y empuje suavemente de la punta hasta que se caiga por el otro lado. Tenga cuidado con no empujar demasiado fuerte porque podría dañar los circuitos que están por detrás del segmento.

No se preocupe si se rompen algunas puntas. Suele ocurrir cuando se juega con dardos que tienen la punta flexible. La diana se suministra con un lote de puntas de repuesto para que pueda jugar durante bastante tiempo sin preocupaciones. Cuando tenga que cambiar una punta, compruebe que sea el mismo tipo de punta que los que se suministran con este juego de dardos.

#### **Dardos**

En esta diana, se recomienda no utilizar dardos que superen los 17 gramos. Los dardos incluidos en esta diana pesan 8 gramos y van equipados con puntas flexibles estándar. Encontrará puntas de repuesto en la mayoría de tiendas donde se venden dardos y dianas.

En las dianas electrónicas, siempre es preferible utilizar puntas flexibles para los dardos.

#### **Limpieza del juego de dardos electrónico**

Se recomienda quitar el polvo de la caja con frecuencia con un paño húmedo. Si es necesario, se puede utilizar un detergente suave. Se prohíbe el uso de detergentes abrasivos o con amoníaco que pueden dañar la máquina. Evite derramar líquido en la zona de la diana porque los daños ocasionados podrían ser irreversibles y no estar cubiertos por la garantía.

El símbolo de la papelera tachada significa que este producto y las pilas que contiene no podrán tirarse con los residuos domésticos. Son objeto de una selección específica. Deposite las baterías, así como su producto electrónico al final de su vida en un espacio de recogida autorizado para su reciclaje. Esta evaluación de los residuos electrónicos permitirá la protección del medio ambiente y de su salud."

**Auspacken des Spiels**

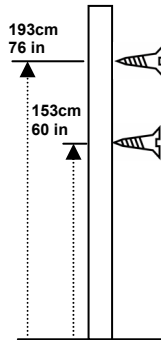
Packen Sie Ihre Zielscheibe vorsichtig aus und achten Sie darauf, dass kein Teil fehlt Verpackungsinhalt:

- 1 elektronische Zielscheibe
- Ersatzset mit Soft-Spitzen
- 6 Dartfeile (auseinandermontiert)
- Bedienungsanleitung

**Aufstellung**

Diese Zielscheibe kann mit 3 Batterien "AA" (nicht im Lieferumfang) gespeist werden. In diesem Fall sind Sie nicht gezwungen, sie in der Nähe einer Steckdose aufzuhängen. Die zwei Schrauben gemäß Skizze festschrauben:

Die Zielscheibe an der Wand befestigen, wobei die Löcher hinten an der Zielscheibe mit den Schrauben ausgerichtet werden. Es kann notwendig sein, die Schrauben einzustellen, bis die Zielscheibe solide an der Wand befestigt ist. 3 Batterien "AA" in das Batteriefach hinten an der Zielscheibe einlegen (siehe Skizze innerhalb des Batteriefachs).



**Funktionen der Zielscheibe**

Tasten :

" (POWER) - Um auf oder neben das Tor zu machen.  
 (START) - die Multifunktions-taste wird verwendet, um:

- Starten Sie das Spiel, wenn alle Optionen ausgewählt wurden.
- SKIP an den nächsten Spieler (geändert), wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat.

Zu halten (HOLD) zwischen den Runden, damit der Spieler die Darts Ziel zu entfernen.

(GAME) - Schriftrollen Menü auf dem Bildschirm angezeigt.  
 (PLAYER) - zu Beginn jedes Spiels: Wählen Sie die Anzahl der Spieler.

In Teil: Sie können die Noten von anderen Spielern Cybermatch - Spielen Sie gegen den Computer. Drücken und halten, um durch fünf verschiedene Ebenen blättern."

**Cybermatch Levels:**

- Level 1 (C1) Profi
- (C2) Experte
- (C3) Fortgeschritten
- (C4) Einsteiger
- (C5) Anfänger

**Schutzfolie des Displays**

Diese elektronische Zielscheibe kann eine durchsichtige Folie auf der Displayfläche haben. Sie können diese Folie abziehen, um die Anzeigezone besser zu sehen.

**Funktionsweise der elektronischen Zielscheibe**

1. POWER Taste: Schaltet die Zielscheibe ein.
2. GAME Taste: Spielwahl
3. PLAYER Taste: Wahl der Spieleranzahl (1, 2, 3, 4, Team T 1-1, T 2-2, T 3-3, T 4-4) Die Standardeinstellung ist 2 Spieler.
4. START Taste (rot): Startet die Partie.

5. Werfen Sie die Darts

- Die Anzeige der Darts die das Ziel erreicht haben befindet sich rechts in der Scoreanzeige. Die Anzahl der angezeigten Darts gibt die restlichen, vom aktiven Spieler zu werfenden Darts an.
- Sobald die 3 Darts geworfen sind, kündigt eine Sprachmeldung "nächster Spieler" (joueur suivant) an und der Score blinkt. Die Darts können nun herausgezogen werden, ohne den elektronischen Score zu beeinträchtigen. Sobald alle Darts von der Spielfläche herausgezogen sind, drücken Sie auf die START Taste, um zum nächsten Spieler überzugehen. Eine Sprachmeldung nennt den Spieler, der an der Reihe ist.

**Teamspiel**

Diese Zielscheibe kann den Score von maximal 4 Spielern aufzeichnen und den Score einer Partie speichern, die von 4 Teams mit 2 Personen gespielt wird, d.h. 8 Personen. Um in den Teamspiel-Modus überzugehen, drücken Sie durchgehend auf die PLAYER Taste, bis ein "t" am Display erscheint. Die Optionen jedes Teams werden wie folgt festgelegt:



In einem Teamspiel kombinieren die Teammitglieder ihre Scores, um einen Team-Score zu erhalten.

**Instandhaltung Ihrer elektronischen Zielscheibe**

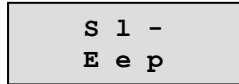
1. Mit dieser Zielscheibe niemals Darts mit Metallspitzen verwenden.
2. Wenden Sie beim Werfen der Darts nicht eine zu große Kraft an. Die Dartspitzen könnten brechen und die Zielscheibe übermäßig abgenutzt werden.
3. Drehen Sie die Darts im Uhrzeigersinn, wenn Sie diese aus der Zielscheibe ziehen.
4. Entnehmen Sie die Batterien, wenn die Zielscheibe nicht benutzt wird oder wenn Sie einen optionalen A/C-Adapter verwenden. Dies verlängert die Lebensdauer Ihrer Batterien.
5. Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Zielscheibe.

**Speisung mit Batterien**

3 Batterien "AA" in das Batteriefach hinten unten an der Zielscheibe einlegen. Um den Deckel abzunehmen, drücken Sie den Mechanismus nach oben und heben Sie ihn dabei vorsichtig. Legen Sie die Batterien wie angegeben ins Fach ein.

**Automatischer Standby-Modus**

Die Zielscheibe schaltet sich automatisch auf Standby, wenn sie 3 Minuten lang nicht verwendet wird. Dies spart Energie ein und verlängert die Lebensdauer der Batterien. Ein Tonsignal ertönt und "SLEEP" wird am LCD-Display angezeigt (siehe unten). Alle Scores werden gespeichert und die Partie wird wieder aufgenommen, sobald man auf egal welche Taste drückt.



**Spielregeln**

Die Regeln jedes Spiels sind unten in der Reihenfolge detailliert, in welcher die Spiele am LDC-Display erscheinen, wenn man sie mit der GAME Taste ablaufen lässt. Die Spielnummer wird neben jedem Spiel angegeben.

**Das 301 (G01)**

Dieses Spiel wird gespielt, indem der Score jedes Darts von der Ausgangspunkteanzahl (301) abgezogen wird, bis der Spieler genau null (0) Punkte erreicht hat. Wirft ein Spieler über Null Punkte hinaus sagt man er hat "überworfen" ("Bust") und der

Score wird auf jenen vor dieser Runde zurückgestellt. Wenn zum Beispiel ein Spieler 32 Punkte braucht, um die Partie zu beenden und er/sie 20, 8 und 10 (insgesamt 38) wirft, wird der Punktestand für die nächste Runde auf 32 zurückgestellt. Während der Partie kann man die Option Double In / Double Out wählen (wobei die Option "Double Out" am häufigsten verwendet wird).

- Double In - Es muss ein Double-Feld getroffen werden, erst ab dann zählen die geworfenen Punkte in der Gesamtsumme. Anders gesagt sammelt ein Spieler erst ab dem Moment Punkte, wenn er ein Double-Feld getroffen hat.
- Double Out - Es muss ein Double-Feld getroffen werden, um die Partie zu beenden. Dies bedeutet, dass eine gerade Zahl notwendig ist, um die Partie zu beenden.
- Double In und Double Out - Es ist für jeden Spieler ein Double-Feld notwendig, um das Zählen der Punkte zu beginnen und die Partie zu beenden.

Das 401 (G02) Ausgangspunkteanzahl 401

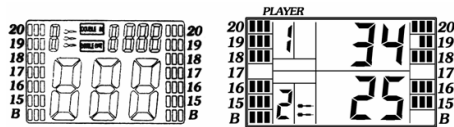
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**Das CRICKET (G08)**

Ziel des Cricket ist es, alle angeeigneten Zahlen vor seinem Gegner zu schließen, wobei man die höchste Punkteanzahl hat. Man verwendet nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das Bulleye außen und innen. Jeder Spieler muss dreimal eine Zahl treffen, um dieses Segment zum Markieren zu öffnen. Ein Spieler gewinnt die Punkteanzahl des geöffneten Segments jedes Mal, wenn er/sie einen Darts in dieses Segment wirft, unter der Voraussetzung, dass ein Gegner dieses Segment nicht geschlossen hat. Den Double-Ring treffen zählt als 2 Würfe und der Triple-Ring zählt als 3 Würfe.

Die Zahlen können in egal welcher Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Zahl ist geschlossen, wenn der/die andere(n) Spieler das 3 Mal geöffnete Segment erreicht hat. Sobald die Zahl geschlossen wurde, kann während der restlichen Partie kein Spieler mehr darin markieren. Sieger - Die Seite die alle Zahlen zuerst schließt und die größte Punkteanzahl hat, ist Sieger. Wenn ein Spieler alle Zahlen schließt, sich an Punkten jedoch hinten befindet, muss er/sie damit fortsetzen, in den geöffneten Zahlen zu markieren. Wenn der Spieler seinen Punkterückstand nicht gutmacht, bevor der(die) Gegner alle Zahlen schließt(en), gewinnt der Gegner. Die Partie geht weiter, bis alle Segmente geschlossen sind - Jener Spieler gewinnt, der den höchsten Score hat.

Scoreanzeige beim Cricket  
Der Score jedes Spielers wird gespeichert. In jeder Zahl (von 15 bis 20 und das Bull's eye) befinden sich 3 getrennte Lichter. Eine der Leuchtanzeigen leuchtet auf (schwarz erscheint) wenn sie getroffen wird.



ED110

ED310

**Das CRICKET NO-SCORE (G09)**

Es gelten dieselben Regeln wie beim Standard-Cricket, außer dass es keinen Punktestand (Score) gibt. Ziel ist es der erste zu sein, der alle angeeigneten Zahlen (von 15 bis 20 und das Bull's eye) schließt.

**Das SCRAM (G10) (nur 2 Spieler)**

Dieses Spiel ist eine Cricket-Variante. Die Partie wird in zwei Runden gespielt. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In der 1. Runde versucht der Spieler 1 zu schließen (3 Mal in jedem Segment zu markieren - von 15 bis 20 und das Bull's eye). Während dieser Zeit versucht der Spieler 2, so viele Punkte wie möglich in den Segmenten zu sammeln, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat. Sobald der Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist die Runde 1 beendet. In der 2. Runde wird die Rolle jedes Spielers umgekehrt. Daher versucht der Spieler 2 alle Segmente zu schließen während der Spieler 1 auf der Jagd nach Punkten ist. Der Spieler der die höhere Punkteanzahl erzielt hat, ist Sieger.

**Das CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Es gelten dieselben Grundregeln wie beim Cricket, außer dass, sobald man damit begonnen hat Punkte zu erzielen, diese zur Summe des(der) Gegner(s) hinzugefügt werden. Ziel des Spiels ist es, mit so wenig Punkten wie möglich zu beenden.

**Das COUNT-UP 300 (G12)**

Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der die festgelegte Gesamtpunkteanzahl (300) erzielt. Die Gesamtpunkteanzahl wird bei der Wahl des Spiels festgelegt. Die zusätzlichen Varianten dieses Spiels sind unten detailliert.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

**High Score - 3 (G20)**

Um zu gewinnen muss in 3 Runden (neun Darts) die größte Punkteanzahl erzielt werden. Die Double- und Triple-Felder zählen jeweils 2 x und 3 x mehr als die Punkteanzahl des Segments. Die Varianten dieses Spiels sind unten detailliert: Die Rundenanzahl variiert entsprechend der angegebenen Zahl. Die zusätzlichen Varianten dieses Spiels sind unten detailliert.  
High Score - 4 Rounds (G21)  
High Score - 5 Rounds (G22)  
High Score - 6 Rounds (G23)  
High Score - 7 Rounds (G24)  
High Score - 8 Rounds (G25)  
High Score - 9 Rounds (G26)  
High Score - 10 Rounds (G27)  
High Score - 11 Rounds (G28)  
High Score - 12 Rounds (G29)  
High Score - 13 Rounds (G30)  
High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)**

Jeder Spieler versucht, in jeder Zahl von 1 bis 20 und im Bull's eye in der Reihenfolge zu markieren. Jeder Spieler wirft pro Runde 3 Darts. Wenn der Darts in die richtige Zahl trifft, versucht er/sie, die nächste Zahl in der Reihenfolge zu treffen. Der erste Spieler der die 20 erreicht ist Sieger. Das Display zeigt das Segment an, in das Sie den Darts werfen sollten.

Für dieses Spiel können mehrere Schwierigkeitslevels parametrisiert werden. Die zusätzlichen Varianten dieses Spiels sind unten detailliert.  
ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Das Spiel beginnt im Segment Nr. 5  
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Das Spiel beginnt im Double-Feld 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Der Spieler muss in jedem Segment einen Triple markieren, wobei er in der Reihenfolge von 1 bis 20 geht.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Das Spiel beginnt im Triple-Feld 5  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Bei diesem Spiel werden Sie wissen, wer Ihre echten Freunde sind. Es kann ab zwei Spielern gespielt werden. Zu Beginn muss jeder Spieler eine Zahl wählen, indem er einen Darts auf die Zielscheibe wirft. An dieser Stelle wird das LCD-Display "SEL" vermerken. Dem Spieler wird eine Zahl vorgegeben, auf welche er in der restlichen Partie stößt. Zwei Spieler können nicht dieselbe Zahl haben. Sobald jeder Spieler eine Zahl hat, beginnt das Spiel.

Ihr Ziel ist es, sich als "Killer" zu positionieren, indem Sie das Double-Feld Ihrer Zahl erreichen. Sobald Sie Ihr Double-Feld erreicht haben, sind Sie für die restliche Partie ein "Killer". Ihr Ziel ist es nun, Ihre Gegner zu "töten", indem Sie ihre Segmentnummer treffen, bis alle ihre "Leben" verloren sind. Der letzte der noch "Leben" hat, gilt als Sieger.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 40 Punkten. Ziel ist es, so oft wie möglich zu markieren, indem das vorgegebene Segment der laufenden Runde erreicht wird. In der ersten Runde muss der Spieler das Segment 15 erreichen. Wenn kein 15 erreicht wird, wird sein Score durch 2 dividiert. Wenn bestimmte 15 erreicht werden, wird jede 15 der Ausgangspunkteanzahl hinzugefügt. Die Reihenfolge der zu erreichenden Segmente ist folgende: Der Spieler der das Spiel mit den meisten Punkten beendet ist Sieger.

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

D : Egal welches Double-Feld  
 T : Egal welches Triple-Feld  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Dieses Spiel hat ähnliche Regeln wie das Double Down, mit zwei Ausnahmen.  
 1) Anstatt von 15 bis 20 und das Bulls'eye zu beginnen wird die Reihenfolge umgekehrt.  
 2) Eine zusätzliche Runde ist enthalten: Die « Runde 41 » bei der versucht werden muss, eine Summe von 41 Punkten in 1 Runde zu erreichen (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 usw.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Bei jedem Wurf muss jeder Spieler eine durch 5 teilbare Summe erzielen. Man zählt alle "fünf" Punkte einen Punkt. Zum Beispiel 10, 10, 5 = 25. Nachdem 25 durch 5 teilbar ist, erzielt dieser Spieler 5 Punkte (5 x 5 = 25).

Wenn ein Spieler 3 Darts wirft, die eine Summe erzielen die nicht durch 5 teilbar ist, wird ihm kein Punkt zugeteilt. Zudem muss der letzte Darts jeder Runde ein Segment erreichen. Wenn ein Spieler den dritten Darts wirft und dieser das Ziel verfehlt, gewinnt er keinen Punkt, auch wenn die Summe der zwei ersten Darts durch 5 teilbar ist. Dies hindert einen Spieler daran, seinen dritten Wurf absichtlich zu "verfehlen", wenn die zwei ersten gut sind. Der erste Spieler der einundfünfzig (51) "fünf" erreicht ist Sieger. Das LCD-Display speichert die Summen. Die zusätzlichen Varianten dieses Spiels sind unten detailliert.  
 ALL FIVES - 61 (G48)  
 ALL FIVES - 71 (G49)  
 ALL FIVES - 81 (G50)  
 ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Jeder Spieler muss eine Runde der Zielscheibe in der Reihenfolge von 1 bis 20 machen. Die Spieler beginnen mit der Zahl 1 und werfen 3 Darts. Ziel ist es, bei jedem Durchgang möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Double- und Triple-Felder gelten für den Score. Der Spieler mit dem höchsten Score, nachdem er die zwanzig Segmente beendet hat, ist Sieger. Die zusätzlichen Varianten dieses Spiels sind unten detailliert.  
 "SHANGHAI 5 (G53) -  
 SHANGHAI 10 (G54) -  
 SHANGHAI 15 (G55) -"  
 - Das Spiel beginnt im Segment Nr. 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

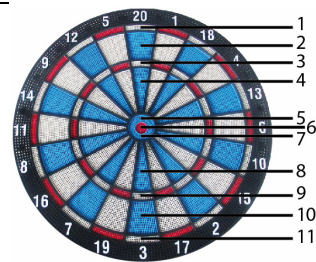
Ziel ist es, mit einem möglichst niedrigen Score zu beenden. Ziel der Meisterschaft ist es, drei Mal jedes Segment (Loch) von 1 bis 18 zu treffen. Sie müssen für jedes Segment 3 Würfe markieren, um zum nächsten Segment überzugehen. Es ist möglich ein Segment zu beenden, indem beim ersten Wurf ein Triple-Feld getroffen wird. Der aktive Spieler setzt das Werfen der Darts fort, bis er 3 Mal das aktuelle Segment getroffen hat. Die Sprachmeldung nennt den Spieler, der an der Reihe ist.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Gleich wie oben, außer dass die Partie in 18 Löchern (Runden) gespielt wird.

**FOOTBALL (G58)**

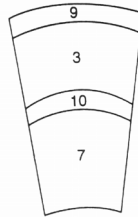
Ziel des Spiels ist es, den gesamten "Platz" (Zielscheibe) zu durchqueren, indem die Segmente, eines nach dem anderen, getroffen werden. Wählen Sie zuerst das "Spielfeld" jedes Spielers. Hierfür wirft jeder Spieler einen Darts oder drückt manuell auf ein Segment der Zielscheibe. Das gewählte Segment wird zu Ihrem Ausgangspunkt, um die Zielscheibe zu durchqueren und direkt auf der anderen Seite zu enden, 11 Segmente sind zu treffen. Das LCD-Display behält die Spur des Fortschritts und nennt das Segment, in welches Sie in der nächsten Runde werfen müssen.



**BOWLING (G59)**

Sie müssen Ihre "Piste" wählen, entweder indem Sie den Darts werfen oder manuell, indem Sie manuell auf das gewünschte Segment drücken. Sobald die Piste gewählt ist, bleiben Ihnen 2 Darts, um Punkte zu markieren (oder Kegel zum Fallen zu bringen). Jedes Segment Ihrer "Piste" ist eine bestimmte Anzahl von Kegeln wert:

Segment	Score
Double	9 Kegel
Einfach außen	3 Kegel
Triple	10 Kegel
Einfach innen	7 Kegel



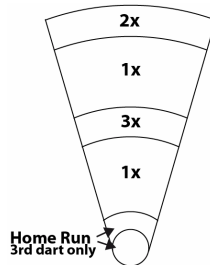
Es gibt für dieses Spiel mehrere Regeln, die wie folgt festgelegt sind:

- In dieser Bowling-Version wäre ein Score von 20 perfekt.
- Sie können in derselben Runde nicht zwei Mal dasselbe Einfach-Feld treffen. Der zweite zählt Null Punkte. Tipp : Versuchen Sie jedes Einfach-Feld zu treffen, um 10 Punkte zu gewinnen.
- Sie können pro Runde 20 Punkte markieren, indem Sie das Triple-Feld zwei Mal treffen.
- Das Double-Feld mit Ihrem zweiten Darts erreichen zählt nur 10 Punkte, wenn Sie bei Ihrem ersten Wurf ein Double-Feld markiert haben. Ansonsten markieren Sie eine Summe von 9 Punkten, indem Sie mit Ihrem zweiten Darts ein Double-Feld treffen.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Wie im realen Spiel besteht eine Vollversion von neun Innings. Jeder Spieler wirft drei Darts pro "Runde". Die Handlung ist wie in der Abbildung unten Nachteile.

Sector -> Ergebnis  
 Branchen Simles ""1X"" -> 1 Basis  
 Doppel Sektoren ""2X"" -> zwei Basen  
 Dreibettzimmer Sektoren ""3X"" -> Drei Basen  
 Bullaugen -> ""Home Run"" (kann nicht bis zum dritten dart jeder Runde versucht werden)  
 Das Ziel des Spiels ist es, so viele Runs wie möglich punkten in jeder Runde. Der Spieler mit den meisten Runs zu seinem Kredit am Ende des Spiels ist der Gewinner.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Genauso wie oben, aber in 9 Durchgängen (Runden).

**STEEPLECHASE (G62)**

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das "Rennen" zu beenden, indem Sie der erste sind, der die gesamte "Strecke" zurückgelegt hat. Die Strecke beginnt im Segment 20 und dann im Uhrzeigersinn rund um die Strecke bis zum Segment 5, dann endet Sie mit dem Bull's eye. Einfach, nicht wahr? Was Ihnen noch nicht präzisiert wurde ist, dass Sie das Einfach-Feld innen jeder Zahl treffen müssen, um die Strecke zurückzulegen. Es handelt sich um die Zone zwischen dem Bull's eye und dem Triple-Ring. Und wie bei einem echten Hindernislauf gibt es der ganzen Strecke entlang Hürden zu überwinden. Die vier Hürden befinden sich an folgenden Stellen:

- 1. Hürde Triple 13 · 2. Hürde Triple 17
- 3. Hürde Triple 8 · 4. Hürde Triple 5

Der erste Spieler der die Strecke beendet und das Bull's eye trifft gewinnt das Rennen.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Man verwendet nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das Bull's eye. Die Einfach-Felder sind 1 Punkt, die Doubles 2 Punkte und die Triples 3 Punkte wert. Jeder Spieler muss in der Reihenfolge auf die Zahlen werfen und in jedem Segment 3 Punkte markieren, um zum nächsten weiter zu gehen. Wenn ein Spieler in derselben Zahl mehr als 3 Punkte markiert, werden die darüber liegenden Punkte dem nächsten Spieler zuteil. Der erste Spieler der in allen Segmenten 3 Punkte markiert hat (15 bis 20 und das Bull's eye) ist Sieger.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Ziel des Spiels ist es zu versuchen, in 3 Runden (9 Darts) 100 Punkte zu scoren oder dem so nahe wie möglich zu kommen. Übersteigt man die 100 Punkte hat man verloren, außer wenn alle Spieler sie übersteigen. In diesem Fall hat der Spieler der den 100 Punkten am nächsten liegt gewonnen (der Spieler dessen Score über 100 am kleinsten ist).

**GREEN VS. RED (G65)**

(nur 2 Spieler)

Dieses Spiel ist ein Rennen rund um die Zielscheibe. Der Spieler 1 ist grün ("green") und der Spieler 2 ist rot (« red »). Der Spieler 1 zielt nur auf die weißen Double- und Triple-Felder und macht die Runde um die Zielscheibe im Uhrzeigersinn. Der Spieler 2 beginnt bei 20 und geht gegen den Uhrzeigersinn um die Zielscheibe, wobei er auf die roten Segmente zielt (die vorübergehende Anzeige des Scores nennt das Segment, auf das gezielt werden muss). Hinweis: Es kann in einer einzigen Runde maximal ein Double- und ein Triple-Feld markiert werden. Trifft man die falsche Zahl (Zahl der Farbe Ihres Gegners), wird diese Zahl von Ihrem Score abgezogen. Der Spieler der am Ende der Partie die höchste Punktzahl erreicht hat ist der Sieger.

**CyberMatch**

(1 einziger Spieler)

Diese sehr interessante Funktion ermöglicht es einem einzigen Spieler, den Computer in einem der fünf verschiedenen Schwierigkeitslevels herauszufordern.

Um den CyberMatch Gegner zu aktivieren:

- Wählen Sie das gewünschte Spiel
- Drücken Sie auf die Taste CYBERMATCH
- Wählen Sie den Level des Gegners CyberMatch, indem Sie lange auf die Taste CYBERMATCH drücken (die Stimmanzeige nennt den Schwierigkeitslevel) ;
- Drücken Sie auf START, um die Partie zu beginnen

Sobald die Partie beginnt:

Der "physische" Spieler beginnt. Ziehen Sie nach dem ersten Wurf die Darts aus der Zielscheibe, drücken Sie auf START und WECHSEL zum nächsten Spieler (CyberMatch). Überprüfen Sie, dass der Score des CyberMatch Gegners wirklich am Display angezeigt ist. Das vom CyberMatch Gegner angezielte Segment wird durch die aktive Anzeige der Zielscheibe angegeben (die Leuchtanzeige des Versuchs blinkt). Dann zeigt die aktive Anzeige des Scores das Segment an, in welchem der Gegner wirklich markiert hat (die Leuchtanzeige des Ergebnisses blinkt).

Sobald der CyberMatch Gegner seinen Durchgang beendet hat, geht die Zielscheibe automatisch für den "physischen" Spieler auf null über. Die Partie geht weiter, bis einer der Spieler gewonnen hat. Viel Glück!

**Wichtige Hinweise**

### **Blockiertes Segment**

Ein Segment kann sich blockieren, wenn ein Darts in der Zone eingeklemmt ist, die zwei Segmente trennt. Sollte dies auftreten, wird die Partie unterbrochen und das LCD-Display nennt die Zahl des Segments, das klemmt.

Um das Segment zu befreien, einfach den Darts oder die gebrochene Spitze aus dem Segment ziehen. Ist das Problem weiterhin nicht gelöst, versuchen Sie das Segment zu bewegen, bis es sich löst. Die Partie wird da wieder aufgenommen, wo sie unterbrochen wurde.

### **Gebrochene Spitzen**

Es kann vorkommen, dass eine Spitze bricht und sich in einem Segment verklemt. Versuchen Sie, diese mit Hilfe einer Zange oder Pinzette herauszuziehen, wobei das herausragende Ende erfasst und aus dem Segment gezogen wird. Ist dies nicht möglich, können Sie versuchen, die Spitze über die Rückseite des Segments zu entfernen. Verwenden Sie einen kleineren Nagel als das Loch und drücken Sie die Spitze vorsichtig, bis sie über die Rückseite herausfällt. Achten Sie darauf, nicht zu weit zu drücken und so die Stromkreise zu beschädigen, die sich hinten am Segment befinden.

Keine Angst, wenn eine Spitze brechen sollte. Das ist normal, wenn man mit Darts mit Softspitzen spielt. Im Lieferumfang befindet sich ein Satz Ersatzspitzen, damit Sie lange Zeit spielen können, ohne sich darum zu kümmern zu müssen. Wenn Sie Spitzen austauschen kontrollieren Sie bitte, dass Sie dieselbe Spitzenart verwenden als jene, die mit dem Dartspiel mitgeliefert wurden.

### **Die Darts**

Es wird empfohlen, an dieser Zielscheibe keine Darts zu verwenden, die über 17 Gramm schwer sind. Die Darts im Lieferumfang dieses Spiels wiegen 8 Gramm und sind mit Standard-Softspitzen ausgestattet. Ersatzspitzen sind bei den meisten Händlern erhältlich, die Dartspiele verkaufen. Bevorzugen Sie für Ihr elektronisches Dartspiel weiche Dartspitzen.

### **Reinigung Ihres elektronischen Dartspiels**

Es wird empfohlen, das Gehäuse regelmäßig mit einem feuchten Tuch abzustauben. Man kann gegebenenfalls ein mildes Reinigungsmittel verwenden. Scheuemde oder Ammoniak enthaltende Reinigungsmittel könnten es beschädigen und sind verboten. Vermeiden Sie es, Flüssigkeit auf der Zielscheibe zu verschütten, denn die dabei auftretenden Schäden können unbehebbar sein und die Garantie entfällt.

Das Symbol „durchgestrichene Mülltonne“ bedeutet, dass dieses Produkt sowie die darin enthaltenen Batterien nicht mit dem Hausmüll zu entsorgen sind. Sie werden mit dem Spezialmüll entsorgt. Entsorgen Sie Batterien sowie Ihr Elektrogerät am Lebensende zum Recycling bei einer genehmigten Sammelstelle. Die Wiederverwertung elektronischer Abfälle ermöglicht den Schutz der Umwelt und Ihrer Gesundheit.



**IT**

**Disimballaggio del gioco**

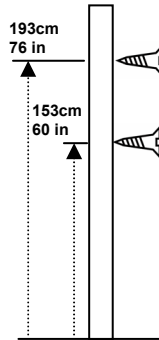
Disimballare il bersaglio con cautela, assicurandosi che non manchi nessun pezzo. Contenuto della scatola:

- 1 Bersaglio elettronico
- Set di punte morbide di ricambio
- 6 freccette (smontate)
- Manuale d'uso

**Installazione**

Questo bersaglio può essere alimentato con 3 pile "AA" (non fornite). In questo caso non si è obbligati ad appenderlo vicino a una presa elettrica

Avvitare le due viti secondo lo schema: fissare il bersaglio al muro allineando i fori situati sul retro del bersaglio alle viti. Può essere necessario regolare le viti finché il bersaglio non è fissato saldamente al muro. Inserire 3 pile "AA" nel vano pile sul retro del bersaglio (vedere schema situato all'interno dell'alloggiamento).



**Funzioni del bersaglio**

Tasti:

" (POWER) - Per attivare o disattivare la destinazione.

(START) - il tasto multifunzione viene utilizzato per:

- iniziare il gioco quando sono state selezionate tutte le opzioni.
- passare al giocatore successivo (modificato) quando un giocatore ha completato il suo turno.

Per ATTESA (HOLD) tra un round per permettere al giocatore di rimuovere l'obiettivo dei dardi.

(GAME) - menu scorre sullo schermo.

(PLAYER) - all'inizio di ogni partita: Selezionare il numero di giocatori.

In parte: è possibile visualizzare i punteggi degli altri giocatori CYBERMATCH - Gioca contro il computer. Premere e tenere premuto per scorrere tra cinque diversi livelli."

Livelli Cybermatch:

Livello 1

Professionista Esperto

Avanzato Intermedio

Principiante

**Film di protezione dello schermo**

Questo bersaglio elettronico può essere provvisto di un film traslucido su tutta la superficie dello schermo. Si può togliere questo film per migliorare la visibilità della zona di visualizzazione.

**Funzionamento del bersaglio elettronico**

1. Tasto POWER: accende il bersaglio.
2. Tasto GAME: selezione del gioco
3. Tasto PLAYER: selezione del numero di giocatori (1, 2, 3, 4, squadra t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) La regolazione predefinita è di 2 giocatori.
4. Tasto START (rosso) avvia la partita.
5. Lanciare le freccette
  - Il display che indica le freccette che hanno raggiunto il bersaglio è situato a destra del display del punteggio. Il numero di freccette visualizzate indica i lanci restanti per il giocatore attivo.

- Quando le 3 freccette sono state lanciate, un annuncio vocale indicherà "giocatore seguente" (joueur suivant) e il punteggio lampeggerà. Le freccette adesso possono essere tolte senza influenzare il punteggio elettronico. Quando tutte le freccette sono tolte dalla superficie del gioco, premere il tasto START per passare al giocatore seguente. Un annuncio vocale indicherà il giocatore a cui tocca tirare.

**Gioco in squadra**

Questo bersaglio può registrare il punteggio di massimo 4 giocatori, e può conservare il punteggio di una partita giocata da 4 squadre di due, cioè 8 persone. Per entrare nella modalità gioco di squadra, premere il tasto PLAYER e tenere premuto finché sullo schermo non compare una "t". Le opzioni di ogni squadra sono definite come segue:



In un gioco di squadra, i membri delle squadre uniscono i loro punteggi per ottenere un punteggio di squadra.

**Manutenzione del bersaglio elettronico**

1. Non utilizzare mai freccette a punta metallica con questo bersaglio.
2. Non forzare troppo quando si lanciano le freccette. Rischio di rottura delle punte delle freccette e usura eccessiva del bersaglio.
3. Ruotare le freccette in senso orario quando le si toglie dal bersaglio.
4. Togliere le pile quando il bersaglio non è utilizzato o se si usa l'adattatore opzionale A/C. Questo accorgimento prolunga la durata di vita delle pile.
5. Non spargere liquidi sul bersaglio.

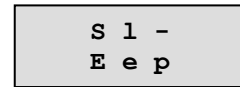
**Alimentazione a pile**

Inserire tre pile "AA" nel vano pile situato sul retro del bersaglio, verso la base. Per togliere il coperchio, spingere il meccanismo verso l'alto sollevandolo delicatamente. Posizionare le pile come indicato nel vano.

Modalità Stand-by automatico

Il bersaglio si mette automaticamente in stand-by se non è utilizzato per circa 3 minuti. Questa operazione fa risparmiare energia e aumenta la durata di vita delle pile. Si sente un segnale sonoro e la parola "SLEEP" compare sullo schermo LCD (vedere qui sotto).

Tutti i punteggi sono registrati nella memoria e la partita riprende quando si preme un tasto qualsiasi.



**Regole del gioco**

Le regole di ogni gioco sono descritte in dettaglio qui sotto nell'ordine in cui i giochi compaiono sullo schermo LCD quando il si fa scorrere usando il tasto GAME. Il numero del gioco è indicato accanto a ogni gioco.

**Il 301 (G01)**

Questo gioco si gioca sottraendo il punteggio di ogni freccetta al numero di partenza (301) finché il giocatore non raggiunge esattamente lo 0 (zero). Se un giocatore supera lo zero, si dice che ha sballato ("Bust") e il punteggio torna al punto in cui si trovava all'inizio di questo turno. Per esempio, se un giocatore

ha bisogno di un 32 per finire la partita e segna 20, 8, e 10 (totale 38), il punteggio torna a 32 per il turno seguente. Durante la partita, si può scegliere l'opzione double in / double out (double out è l'opzione utilizzata più comunemente).

- Double In - Deve essere colpito un doppio prima che i punti siano sottratti dal totale.
- In altri termini, un giocatore inizia a segnare punti solo quando realizza un doppio.

- Double Out - Deve essere colpito un doppio per terminare la partita. Questo significa che è necessario un numero pari per terminare la partita.

- Double In e Double Out - È necessario un doppio per iniziare a segnare e terminare la partita per ogni giocatore.

Il 401 (G02) Numero di partenza 401		
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**II CRICKET (G08)**

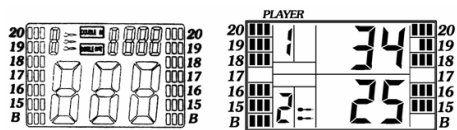
Lo scopo del Cricket è chiudere tutti i numeri appropriati prima dell'avversario avendo il maggior numero di punti.

Si utilizzano esclusivamente i numeri da 15 a 20 così come l'interno e l'esterno del bullseye. Ogni giocatore deve raggiungere un numero 3 volte per aprire questo settore per segnare. Un giocatore vince il numero di punti del settore aperto ogni volta che lancia una freccetta in questo settore, a condizione che un avversario non abbia chiuso questo settore. Toccare la corona doppia conta come due colpi e la corona tripla conta 3 colpi.

I numeri possono essere aperti o chiusi in qualsiasi ordine. Un numero è chiuso quando l'altro giocatore (o gli altri giocatori) raggiunge/raggiungono il settore aperto 3 volte. Una volta che il numero è stato chiuso, nessun giocatore può più colpirlo per il resto della partita.

Vincitore – Il campo che chiude tutti i numeri per primo e che totalizza il numero di punti più alto è dichiarato vincitore. Se un giocatore chiude tutti i numeri ma si trova dietro a livello dei punti, deve continuare a colpire sui numeri aperti. Se il giocatore non raggiunge la differenza di punti prima che l'avversario/gli avversari chiuda/chiedano tutti i numeri, l'avversario vince. La partita continua finché tutti i settori non sono chiusi - il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto.

Visualizzazione del punteggio al cricket  
Il punteggio di ogni giocatore è tenuto in memoria. Ci sono 3 luci separate in ogni numero (da 15 a 20 e il bullseye). Uno degli indicatori luminosi si accende (di colore nero) quando è raggiunto.



**ED110**

**ED310**

**II CRICKET NO-SCORE (G09)**

Sono le stesse regole del Cricket standard tranne per il fatto che non c'è punteggio. Lo scopo è essere il primo a chiudere tutti i numeri appropriati (da 15 a 20 e il bullseye).

Lo SCRAM (G10) (solo 2 giocatori)

Questo gioco è una variante del Cricket. La partita si gioca in due turni. I giocatori hanno un obiettivo diverso a ogni turno. Al

1° turno, il giocatore 1 tenta di chiudere (segnare 3 volte in ogni settore – da 15 a 20 e il bullseye). Nel frattempo, il giocatore 2 tenta di totalizzare il maggior numero possibile di punti nei settori che l'altro giocatore non ha ancora chiuso. Una volta che il giocatore 1 ha chiuso tutti i settori, il turno 1 si conclude. Al 2° turno, il ruolo di ogni giocatore è invertito. Il giocatore 2 cerca allora di chiudere tutti i settori mentre il giocatore 1 è a caccia di punti.

Il giocatore che totalizza il numero di punti più alto è dichiarato vincitore.

**II CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Sono le stesse regole di base del Cricket standard tranne per il fatto che una volta che si è iniziato a segnare dei punti, sono aggiunti al totale dell'avversario/degli avversari. Lo scopo del gioco è terminare con il minor numero possibile di punti.

**II COUNT-UP 300 (G12)**

Lo scopo di questo gioco è essere il primo giocatore a raggiungere un totale di punti specificato (300). Il totale di punti è specificato quando è selezionato il gioco.

Le varianti supplementari di questo gioco sono descritte nel dettaglio qui sotto.

<b>COUNT-UP 400 (G13)</b>	<b>COUNT-UP 500 (G14)</b>
<b>COUNT-UP 600 (G15)</b>	<b>COUNT-UP 700 (G16)</b>
<b>COUNT-UP 800 (G17)</b>	<b>COUNT-UP 900 (G18)</b>
<b>COUNT-UP 999 (G19)</b>	

**High Score – 3 (G20)**

Bisogna totalizzare il maggior numero di punti in 3 turni (nove frecce) per vincere. I doppi e tripli contano rispettivamente 2 x e 3 x più del punteggio del settore. Le varianti di questo gioco sono descritte in dettaglio qui sotto: il numero di turni varia come indica il numero.

Le varianti supplementari di questo gioco sono descritte nel dettaglio qui sotto.

"High Score - 4 Rounds (G21)
High Score - 5 Rounds (G22)
High Score - 6 Rounds (G23)
High Score - 7 Rounds (G24)
High Score - 8 Rounds (G25)
High Score - 9 Rounds (G26)
High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Ogni giocatore tenta di segnare in ogni numero da 1 a 20 e nel bullseye, nell'ordine. Ogni giocatore lancia 3 frecce a turno. Se la freccetta si pianta in un buon numero, cerca di raggiungere il numero seguente nell'ordine. Il primo giocatore che raggiunge 20 è il vincitore.

Lo schermo indica il settore sul quale si deve lanciare la freccetta

Per questo gioco sono configurabili svariati livelli di difficoltà.

Le varianti supplementari di questo gioco sono descritte nel dettaglio qui sotto.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Il gioco inizia nel settore n° 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Il gioco inizia al doppio 5

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

**ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)\***

Il giocatore deve segnare un Triplo in ogni settore partendo da 1 fino a 20, nell'ordine.

- ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) -
- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Il gioco inizia al triplo 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

**KILLER (G44)**

Con questo gioco, si saprà chi sono i veri amici. Si può giocare a partire da due giocatori. Per cominciare, ogni giocatore deve selezionare il suo numero lanciando una freccetta nel bersaglio. Lo schermo LCD indicherà "SEL" in questo punto. Il giocatore si vede assegnare il numero sul quale deve tirare per il resto della partita. Due giocatori non possono avere lo stesso numero. Una volta che ogni giocatore ha un numero, il gioco inizia. Il primo obiettivo è posizionarsi come "Killer" (Assassino) raggiungendo il settore doppio del proprio numero. Una volta che il proprio doppio è raggiunto, si è un "Killer" (assassino) per il resto della partita. Il proprio obiettivo è ormai di "uccidere" i propri avversari raggiungendo il loro numero di settore finché tutte le loro "vite" non sono pesse. L'ultimo che ha ancora una vita è dichiarato vincitore.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Ogni giocatore inizia il gioco con 40 punti. L'obiettivo è segnare tutte le volte possibili raggiungendo il settore del turno in corso. Al primo turno, il giocatore deve raggiungere il settore 15. Se non è raggiunto nessun 15, il suo punteggio è diviso per due. Se sono raggiunti alcuni 15, ogni 15 è aggiunto al totale della partenza.

L'ordine dei settori da raggiungere è il seguente:  
Il giocatore che termina il gioco con più punti è il vincitore.

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

- D : Qualsiasi doppio
- T : Qualsiasi triplo
- B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Questo gioco segue regole simili a quelle del Double Down con due eccezioni.

- 1) invece di partire da 15 fino a 20 e il bullseye, l'ordine è invertito.
- 2) è incluso un turno supplementare: il "turno 41" dove bisogna tentare di segnare un totale di 41 punti in 1 giro (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; ecc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

A ogni volée, ogni giocatore deve segnare un totale divisibile per 5. Si conta un punto ogni "cinque". Per esempio 10, 10, 5 = 25. Dato che 25 è divisibile per 5 cinque, questo giocatore segna 5 punti (5 x 5 = 25).

Se un giocatore lancia 3 freccette raggiungendo un totale che non è divisibile per 5, non gli è attribuito alcun punto. Inoltre, l'ultima freccetta di ogni turno deve cadere in un settore. Se un giocatore lancia la terza freccetta e manca il bersaglio, non vince nessun punto anche se il totale delle prime due freccette è

divisibile per 5. Questo impedisce a un giocatore di "sbagliare" il suo terzo lancio se i primi due sono buoni. Il primo giocatore a totalizzare cinquantuno (51) "cinque" è il vincitore. Lo schermo LCD manterrà i totali in memoria.

Le varianti supplementari di questo gioco sono descritte nel dettaglio qui sotto.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Ogni giocatore deve fare il giro del bersaglio da 1 fino a 20 nell'ordine. I giocatori cominciano al numero 1 e lanciano 3 freccette. Lo scopo è segnare il maggior numero di punti possibile a ogni volée. I doppi e i tripli contano per il punteggio. Il giocatore con il punteggio più elevato dopo avere finito i venti settori è dichiarato vincitore.

Le varianti supplementari di questo gioco sono descritte nel dettaglio qui sotto.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- Il gioco inizia nel settore n° 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

L'obiettivo è terminare con il punteggio più basso possibile. Lo scopo del campionato consiste nel raggiungere 3 volte ogni settore (foro) che va da 1 a 18. Bisogna totalizzare 3 lanci in ogni settore per passare al settore seguente. È possibile determinare un settore raggiungendo un triplo al primo colpo.

Il giocatore attivo continua a lanciare le freccette finché non raggiunge per 3 volte il settore in corso. L'annuncio vocale indica il giocatore a cui tocca tirare.

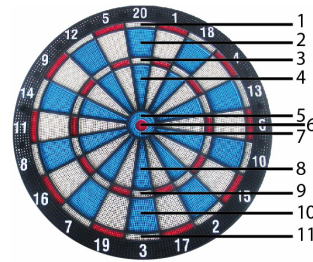
**GOLF - 18 trous (G57)**

Stessa cosa descritta qui sopra tranne per il fatto che la partita si gioca in 18 fori (turni)

**FOOTBALL (G58)**

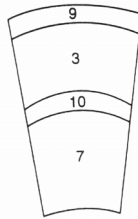
Lo scopo del gioco è attraversare tutto il "campo" (il bersaglio) toccando i settori gli uni dopo gli altri.

In primo luogo, selezionare il "campo di gioco" di ogni giocatore. Per fare questa operazione, ogni giocatore lancia una freccetta o preme manualmente un settore del bersaglio. Il settore selezionato diventa il punto di partenza per attraversare il bersaglio e finire direttamente dall'altro lato '11 settori da raggiungere. Lo schermo LCD tiene la traccia della progressione e indica il settore in cui si deve lanciare al turno seguente.



**BOWLING (G59)**

Bisogna selezionare la propria "pista" lanciando la freccetta, oppure manualmente premendo su un settore a propria scelta. Una volta che la pista è selezionata, restano 2 freccette per segnare dei punti (o fare cadere dei birilli). Ogni segmento della "pista" vale un certo numero di birilli:



Segmento	Punteggio
Doppio 9	birilli
Semplice esterno	3 birilli
Tripla	10 birilli
Semplice interno	7 birilli

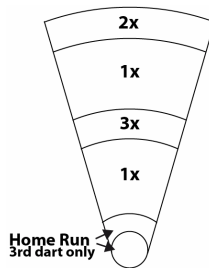
Esistono svariate regole per questo gioco, definite come segue:

- Un punteggio perfetto sarebbe di 20 in questa versione del bowling
- Non si può raggiungere lo stesso semplice due volte nello stesso turno. Il secondo conterà zero punti. Suggerimento: cercare di colpire ogni semplice per raggiungere 10 punti.
- Si possono segnare 20 punti a turno toccando il triplo due volte.
- Raggiungere il settore doppio con la seconda freccetta conta solo 10 punti se si è segnato un doppio sul primo lancio. Altrimenti, si segna un totale di 9 punti colpendo un doppio con la seconda freccetta.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Net als in het echte spel, een volledig spel bestaat uit negen innings. Elke speler gooit drie darts per "ronde." De plot is zo in het schema hieronder nadelen.

Sector -> Resultaat  
 Sectoren simles "1x" -> 1 base  
 Dubbele sectoren "2x" -> twee bases  
 Triple sectoren "3x" -> Drie bases  
 Bulleyes -> "Home Run" (niet geprobeerd kan worden totdat de derde dart van elke ronde)  
 Het doel van het spel is om zoveel punten te scoren mogelijk in elke ronde.  
 De speler met de meeste runs op zijn naam staan op het einde van het spel is de winnaar.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Stessa cosa indicata qui sopra ma in 9 manche (turni).

**STEEPLECHASE (G62)**

Lo scopo di questo gioco è essere il primo giocatore a finire la "corsa" essendo il primo a fare il giro della "pista." La pista inizia al settore 20 e gira in senso orario attorno alla pista fino al settore 5 e termina con il bullseye. Facile, no? Quello che non è ancora stato precisato, è che bisogna raggiungere il semplice interno di ogni numero per attraversare il percorso. Si tratta della zona compresa tra il bullseye e la corona di triplo. E come in una vera corsa siepi, ci sono degli ostacoli da saltare nel corso di tutto il percorso. Si trovano le quattro siepi nei punti seguenti:  
 · 1a siepe Triplo 13 · 2a siepe Triplo 17  
 · 3a siepe Triplo 8 · 4a siepe Triplo 5

Il primo giocatore a terminare il percorso e a raggiungere il bullseye vince il percorso.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Si utilizzano esclusivamente i numeri da 15 a 20 e anche il bullseye. I semplici valgono 1 punto, i doppi valgono 2 punti e i tripli 3 punti. Ogni giocatore deve lanciare sui numeri nell'ordine e segnare 3 punti in ogni settore per poter passare al seguente. Se un giocatore segna più di 3 punti in uno stesso numero, i punti in più sono attribuiti al giocatore seguente. Il primo giocatore a segnare 3 punti in tutti i settori (da 15 a 20 e il bullseye) è il vincitore.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

L'obiettivo di questo gioco è tentare di segnare 100 punti, o avvicinarsene il più possibile, in 3 turni (9 freccette). Quando si superano 100 punti, si è dichiarati perdenti a meno che tutti i giocatori li abbiano superati. In questo caso, vince il giocatore più vicino a 100 (il giocatore il cui punteggio al di sopra di 100 è minore).

**GREEN VS. RED (G65)**

(solo 2 giocatori)

Questo gioco è una corsa attorno al bersaglio. Il giocatore 1 è verde ("green") e il giocatore 2 è rosso ("red"). Il giocatore 1 tira solo sui doppi e i tripli bianchi e fa il giro del bersaglio in senso orario. Il Giocatore 2 parte a 20 e gira attorno al bersaglio in senso antiorario, tirando sui settori rossi (la visualizzazione temporanea del punteggio indica su quale settore bisogna tirare). Osservazione: in un solo turno può essere segnato al massimo un doppio e un triplo dello stesso numero. Se si colpisce il numero sbagliato (numero del colore dell'avversario) si sottrae questo numero dal punteggio. Il giocatore che ha ottenuto il numero maggiore di punti alla fine della partita è il vincitore.

**CyberMatch**

(1 solo giocatore)

Questa funzione molto interessante permette a un solo giocatore di sfidare il computer a uno dei cinque diversi livelli di difficoltà

Per attivare l'avversario CyberMatch:

- Selezionare il gioco al quale si vuole giocare
- Premere il tasto CYBERMATCH  
 Selezionare il livello di difficoltà dell'avversario CyberMatch tenendo premuto il tasto CYBERMATCH (l'annuncio vocale indica il livello di difficoltà);
- Premere START per cominciare la partita

Quando la partita comincia:  
 Il giocatore "umano" comincia. Dopo la prima volée, togliere le freccette dal bersaglio, premere START e PASSARE al giocatore seguente (CyberMatch). Verificare che il punteggio dell'avversario CyberMatch sia visualizzato sullo schermo. Il settore su cui tira l'avversario CyberMatch è indicato dalla visualizzazione attiva del bersaglio (la spia di segnalazione del tentativo lampeggia). Poi la visualizzazione attiva del punteggio indica il settore in cui l'avversario CyberMatch ha effettivamente segnato (la spia che indica il risultato lampeggia).

Una volta che l'avversario CyberMatch ha terminato il suo turno, il bersaglio si riavvolge automaticamente per il giocatore "umano". La partita continua finché uno dei giocatori non vince. Buona fortuna!

**Osservazioni importanti**

**Settore bloccato**

Un settore può bloccarsi se una freccetta si trova incastrata nella zona che separa due settori. Se questo si verifica, la partita sarà sospesa e il display LCD indicherà il numero del settore che è incastrato.

Per liberare il settore, togliere semplicemente la freccetta o la punta rotta dal settore. Se il problema non è ancora risolto, cercare di muovere il settore finché non si sblocca. La partita riprenderà dal punto in cui si era fermata.

#### **Punte rotte**

Può succedere che una punta si rompa e resti incastrata in un settore. Cercare di toglierla usando un paio di tenaglie o di pinze afferrando l'estremità che esce e togliendola dal settore. Se non è possibile, si può tentare di fare uscire la punta dal retro del settore. Utilizzare un chiodo più piccolo del foro e spingere delicatamente la punta finché non cade dall'altro lato. Fare attenzione a non spingere troppo lontano danneggiando così i circuiti situati sul retro del settore.

Non preoccuparsi se delle punte finiscono per rompersi. Questo è normale quando si gioca con freccette a punta morbida. Forniamo un set di punte di ricambio per permettere di giocare abbastanza a lungo senza preoccuparsene. Quando si sostituiscono le punte, assicurarsi di utilizzare un tipo di punta uguale a quello fornito con questo set di freccette.

#### **Le freccette**

Si raccomanda di non utilizzare freccette che superano 17 grammi su questo bersaglio. Le freccette fornite con questo gioco pesano 8 grammi e sono dotate di punte morbide standard. Delle punte di sostituzione sono disponibili presso la maggior parte dei dettaglianti che vendono giochi di freccette. Per questo gioco di freccette elettronico, preferire le punte di freccette morbide.

#### **Pulizia del gioco delle freccette elettronico**

Si raccomanda di spolverare regolarmente l'apparecchio con uno straccio umido. Si può utilizzare un detergente delicato, se necessario. È vietato l'utilizzo di prodotti detergenti abrasivi o contenenti ammoniaca che possono danneggiarlo. Evitare di spandere del liquido sulla zona del bersaglio poiché i danni che ne risulterebbero possono essere irreversibili e non sono coperti dalla garanzia.

"

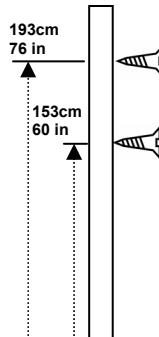
Il simbolo del ""cestino barrato"" significa che questo prodotto e le pile che esso contiene non possono essere smaltiti con i rifiuti domestici. Sono l'oggetto di una specifica raccolta differenziata. Consegnare le batterie insieme al prodotto elettronico a fine ciclo di vita in uno spazio di raccolta autorizzato per riciclarli. Questa valorizzazione dei rifiuti elettronici permetterà la protezione dell'ambiente e della salute."

### Het spel uitpakken

Pak uw spel voorzichtig uit, en controleer of er geen onderdelen ontbreken. Inhoud doos:  
 · 1 Elektronisch dartbord  
 · Set flexibele resevepunten  
 · 6 pijltjes (gedemonteerd)  
 · Gebruiksaanwijzing

### Installatie

Dit bord kan worden voorzien van 3 AA-batterijen (niet meegeleverd). In dat geval bent u niet genoodzaakt het bord in de buurt van een stopcontact op te hangen. Schroef de twee schroeven vast volgens dit schema:  
 Bevestig het bord op de muur door de gaten op de achterkant van het bord op dezelfde lijn te brengen als de schroeven. Het kan zijn dat de schroeven wat aangedraaid dienen te worden zodat het bord stevig hangt. Plaats 3 AA-batterijen in het vakje op de achterkant van het bord (zie schema binnenkant vakje).



### Functies dartbord

Knoppen:

- " (POWER) - Om in of uit te schakelen doelwit.
  - (START) - de multifunctionele knop wordt gebruikt om:
    - Start het spel als alle opties zijn geselecteerd.
    - Ga naar de volgende speler (GEWIJZIGD) wanneer een speler zijn beurt heeft voltooid.
  - Om HOLD (HOLD) tussen de rondes om de speler aan de darts doel te verwijderen.
  - (GAME) - schuift menu op het scherm weergegeven.
  - (PLAYER) - bij het begin van elk spel: Selecteer het aantal spelers.
- In deel: U kunt de scores van andere spelers bekijken  
 CYBERMATCH - Speel tegen de computer. Ingedrukt houden om door middel van vijf verschillende niveaus te bladeren."

### Niveaus Cybermatch:

Niveau 1		
Professional	Expert	
Ervaren		Regelmatische speler
Beginner		

### Beschermende folie scherm

Het elektronische dartbord kan voorzien zijn van een laag doorschijnende beschermfolie op het scherm. Voor een betere leesbaarheid kunt u de folie verwijderen van het scherm.

### Werking van het elektronische dartbord

1. Knop POWER: schakelt het bord in.
2. Knop GAME: spelkeuze
3. Knop PLAYER: keuze aantal spelers (1, 2, 3, 4, team t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Het bord staat standaard ingesteld op 2 spelers.
4. Knop START (rood): start de partij.
5. De pijltjes gooien
  - Rechts van de score ziet u de weergave van de pijltjes die u in het bord gooit. Het aantal weergegeven pijltjes geeft het aantal resterende worpen aan voor de betreffende speler.

- Wanneer de 3 pijltjes zijn gegooid kondigt een gesproken bericht de beurt van de volgende speler aan (joueur suivant). De score gaat knipperen. De pijltjes kunnen nu worden losgehaald zonder dat de elektronische score verandert. Wanneer alle pijltjes zijn verwijderd van het bord drukt u op de knop START om naar de volgende speelbeurt te gaan. Een gesproken bericht geeft aan welke speler er aan de beurt is.

### Teamspel

Dit bord kan de score van maximaal 4 spelers opslaan, en kan de score van een partij bewaren die gespeeld wordt door 4 teams van twee spelers, oftewel 8 personen. Om naar de teammodus te gaan, drukt u op de knop PLAYER. Houd de knop vast totdat er een "t" op het scherm verschijnt. De opties voor een team zijn als volgt:



In een teamspel worden de scores van de teamleden samengeteld om zo tot de teamscore te komen.

### Onderhoud van het elektronische dartbord

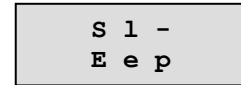
1. Gebruik nooit pijlen met metalen punten in combinatie met dit bord.
2. Gooi niet met teveel kracht. Er bestaat een kans dat de puntjes van de pijlen kapot gaan en dat het bord extreem snel slijt.
3. Draai de pijltjes met de wijzers van de klok mee wanneer u ze uit het bord trekt.
4. Verwijder de batterijen uit het bord wanneer u het bord niet gebruikt, of wanneer u gebruik maakt van de optionele adapter A/C. Dit komt de levensduur van batterijen ten goede.
5. Verspreid geen vloeistof over het bord.

### Energievoorziening door batterijen

Plaats drie AA-batterijen in het vakje aan de achterkant van het dartbord, richting de onderkant. Om het klepje op te lichten drukt u het mechanisme omhoog terwijl u het oplicht. Plaats de batterijen zoals dat staat aangegeven in het vakje.

### Automatische stand-bystand

Het dartbord gaat automatisch over op de stand-bystand als er gedurende ongeveer 3 minuten geen gebruik van het bord wordt gemaakt. Dat bespaart energie, waardoor de batterijen langer meegaan. U hoort een geluidssignaal en het woord "SLEEP" wordt op het LCD-scherm weergegeven (zie hieronder). Alle scores zijn in het geheugen opgeslagen, en de partij begint weer zodra er een willekeurige toets wordt ingedrukt.



### Spelregels

De regels van elk spel worden hieronder beschreven in de volgorde waarin ze op het LCD-scherm verschijnen tijdens het bladeren met behulp van de knop GAME. Naast het spel staat het spelnummer aangegeven.

### 301 (G01)

In dit spel wordt de score van elk pijltje afgetrokken van de beginscore (301) totdat de speler precies op 0 (nul) eindigt. Gooit een speler meer dan de benodigde nul, dan noemen we dat een 'Bust'. De score blijft zoals die was aan het begin van de beurt. Bijvoorbeeld: een speler moet 32 gooien om de partij uit te gooien. Hij gooit 20, 8 en 10 (totaal 38). De score blijft dan op 32 staan tot zijn volgende beurt.

Tijdens de partij kan men kiezen voor de optie 'double in' of 'double out' (double out is de meest gangbare optie).

- Double In - Er dient eerst een dubbel gegooid te worden voordat u mag beginnen met het aftrekken van de gegooidde punten van de beginscore.

• Oftewel, een speler begint pas punten te scoren vanaf het moment dat hij een dubbel heeft gegooid.

- Double Out - Er moet een dubbel gegooid worden om het spel te beëindigen. Dit betekent dat er een even getal nodig is om het spel uit te gooien.

- Double In en Double Out - Om het spel te beginnen en te beëindigen dient de speler een dubbel te gooien.

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

**CRICKET (G08)**

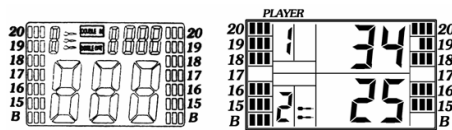
Het doel van Cricket is alle betreffende getallen dicht te gooien voordat de tegenstander dit doet, en daarbij de meeste punten te scoren.

Voor dit spel worden uitsluitend de getallen 15 tot 20 gebruikt plus de binnering en buitenring van de bullseye. Elke speler dient het getal 3 maal te raken om het segment te openen. Daarna kan deze speler op dit getal punten scoren. Steeds wanneer de speler een pijl in het door hem geopende segment gooit scoort hij punten, op voorwaarde dat dit segment nog niet is dichtgegooid door de tegenspeler. Gooit men in de double-ring, dan scoort men tweemaal de waarde; gooit men in de triple-ring, dan scoort men 3 maal de waarde.

De getallen mogen in willekeurige volgorde worden geopend en gesloten. Een nummer is gesloten wanneer de andere speler(s) het betreffende segment eveneens 3 maal heeft gegooid. Is het nummer eenmaal gesloten, dan kunnen de spelers gedurende de rest van de partij geen punten meer scoren op dit getal.

Winnaar - Het team dat als eerste alle getallen heeft dichtgegooid en daarbij de meeste punten heeft gescoord is de winnaar. Wanneer een speler alle getallen heeft dichtgegooid maar minder punten heeft gescoord dan zijn tegenstander, dan dient hij door te gaan met punten scoren op de nog openstaande getallen van de tegenstander. Lukt het hem niet om de puntenachterstand weg te werken voordat zijn tegenstander de getallen dichtgooit, dan wint de tegenstander. De partij gaat door totdat alle segmenten zijn dichtgegooid - de winnaar is de speler die op dat moment de hoogste score heeft.

Weergave score bij Cricket  
De score van elke speler wordt opgeslagen in het geheugen. Er zijn 3 gescheiden lampjes voor elk getal (van 15 tot 20 en bullseye). Wanneer een getal wordt gegooid gaat er een lampje branden (zwart gaat branden).



**ED110**

**ED310**

**CRICKET NO-SCORE (G09)**

Hierbij gelden dezelfde regels als bij de reguliere Cricket, alleen zijn er geen scores bij dit spel. Het doel van het spel is om als eerste alle juiste getallen dicht te gooien (van 15 tot 20 plus bullseye).

**SCRAM (G10) (uitsluitend met 2 spelers)**

Dit spel is een variatie op Cricket. Het spel wordt gespeeld in twee rondes. Elke ronde hebben de spelers een ander doel. Bij de 1e ronde probeert speler 1 segmenten 'dicht te gooien' (d.w.z. 3 maal in elk segment te gooien van de getallen 15 tot 20 en de bullseye). Tegelijkertijd probeert speler 2 zoveel mogelijk punten te scoren in de segmenten die nog niet zijn dichtgegooid door de andere speler. Heeft speler 1 alle segmenten dichtgegooid, dan is ronde 1 voltooid. Bij de 2e ronde zijn de rollen voor elke speler omgedraaid. Nu probeert speler 2 alle segmenten dicht te gooien terwijl speler 1 probeert zoveel mogelijk punten te scoren. De speler met de meeste punten wint het spel.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Hierbij gelden de basisregels van het standaard Cricketspel. Echter, wanneer men begint met het scoren van punten, dan worden deze opgeteld bij de score van de tegenstander(s). Het doel van het spel is om te eindigen met een zo laag mogelijke score.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Het doel van het spel is om als eerste speler het juiste aantal punten te behalen (300). Het totale aantal punten dat moet worden behaald wordt bepaald bij het kiezen van het spel. Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

**High Score - 3 (G20)**

Wie na 3 beurten (negen pijltjes) de hoogste totale score heeft, wint het spel. De doubles en triples tellen respectievelijk voor 2x en 3x de segmentwaarde. De variaties op dit spel worden hieronder beschreven: het aantal beurten kan variëren, evenals het getal.

Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)**

Iedere speler probeert achtereenvolgens de getallen 1 tot 20 te gooien, in de oplopende volgorde. Elke speler werpt 3 pijltjes per beurt. Komt het pijltje in het juiste getal, dan probeert de speler het volgende getal te gooien. De speler die het eerst de 20 bereikt wint het spel.

Het scherm geeft aan welk getal u dient te gooien.

Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden in te stellen voor dit spel.

Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Het spel start bij segment n° 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Het spel start met dubbel 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - De speler dient in elk segment een triple te gooien in de getallen van 1 tot 20, in de juiste volgorde.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Het spel start met triple 5  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Bij dit spel leert u uw echte vrienden kennen. Het kan gespeeld worden vanaf twee spelers. Om te beginnen dient elke speler zijn getal te kiezen door een pijltje in het bord te gooien. Het LCD-scherm geeft bij dat getal 'SEL' aan. De speler krijgt dit getal toegewezen voor de rest van de partij. Twee spelers kunnen niet hetzelfde getal hebben. Wanneer elke speler een getal heeft, begint het spel.  
 Uw eerste doel is de positie van 'Killer' te verwerven door een dubbel te gooien in het aan u toegewezen getal. Heeft u uw dubbel behaald, dan bent u gedurende de rest van de partij de 'Killer'. Nu is het uw doel om uw tegenspelers uit te schakelen door hun segmentnummer te gooien totdat al hun 'levens' op zijn. De laatste die nog leeft heeft het spel gewonnen.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Iedere speler start met 40 punten. Het is het doel zoveel mogelijk te scoren door het segment waarop men op dat moment speelt te raken. In de eerste ronde dient de speler segment 15 te gooien. Gooit hij geen 15, dan wordt zijn score gehalveerd. Raakt hij de 15 wel, dan wordt elke 15 bij de beginscore opgeteld.  
 De volgorde waarin de segmenten moeten worden geraakt is: De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

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

D : Een willekeurige dubbel  
 T : Een willekeurige triple  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Voor dit spel gelden dezelfde regels als voor Double Down, maar er zijn twee verschillen.  
 1) in plaats van te beginnen van 15 en te eindigen bij 20 en bullseye, wordt de volgorde omgedraaid.  
 2) er wordt een extra ronde toegevoegd: in ronde 41 moet men proberen in een beurt 41 punten te behalen (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Bij elke worp dient de speler een totaal te scoren dat deelbaar is door 5. Bij elke behaalde 'vijf' scoort men een punt. Bijvoorbeeld: 10, 10, 5 = 25 Omdat 25 5 maal deelbaar is door vijf scoort de speler 5 punten (5 x 5 = 25).

Indien een speler met de 3 worpen geen totaal behaalt dat deelbaar is door 5, dan krijgt scoort hij geen punten. Daarnaast is het zo dat het laatst gegooid pijltje van een beurt altijd in een segment gegooid moet worden. Indien een speler met het derde pijltje buiten het bord gooit, dan scoort hij geen punten, zelfs niet wanneer hij met de eerste twee beurten een totaal had gehaald dat deelbaar was door 5. Hiermee wordt voorkomen dat speler zijn worp probeert veilig te stellen wanneer hij met de eerste twee worpen goed gegooid heeft. De eerste speler die eenenvijftig behaalt (51) wint de partij. Het LCD-scherm slaat alle totalen op in het geheugen.

Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Elk speler dient in de volgorde van 1 tot 20 het bord rond te gooien. Iedere speler begint bij nummer 1 door 3 pijltjes te gooien. Het doel is zoveel mogelijk punten te scoren bij elke worp. Alleen de dubbels en triples tellen mee voor de score. De speler met de hoogste score bij het bereiken van de twintig wint de partij.

Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- Het spel start bij segment n° 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Het doel is de partij te beëindigen met een zo laag mogelijke score. Het doel van het kampioenschap is om 3 keer elk segment (hole) te raken, in de volgorde van 1 tot 18.

U dient 3 keer in een segment te hebben gegooid voordat u naar het volgende segment mag. Men kan een segment voltooiën door direct een triple te gooien.

De speler die aan de beurt is blijft echter zijn pijltjes gooien totdat hij het segment 3 maal geraakt heeft. Een gesproken bericht geeft aan welke speler er aan de beurt is.

**GOLF - 18 trous (G57)**

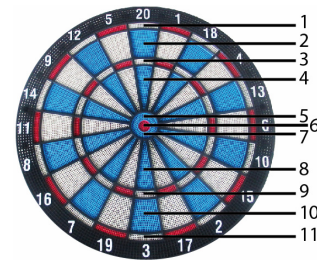
Hetzelfde als hierboven, maar dan met 18 beurten (holes).

**FOOTBALL (G58)**

Het doel van het spel is het gehele 'speelveld' (het dartbord) over te steken door achter elkaar de verschillende segmenten te raken.

Kies eerst voor iedere speler een 'speelveld'.

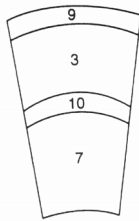
Om dit te doen gooit de speler een pijltje, of drukt hij met zijn vinger op een segment op het bord. Het geselecteerde segment wordt uw vertrekpunt voor uw tocht over het bord. U eindigt in het tegenoverliggende veld. Er dienen 11 segmenten te worden gegooid. Het LCD-scherm houdt de voortgang bij en geeft het segment aan waarin u tijdens de volgende beurt moet gooien.





**BOWLING (G59)**

U kiest uw 'veld' ofwel door er een pijltje in te gooien, ofwel door handmatig op het segment van uw keuze te drukken. Wanneer het veld is gekozen, dan heeft u nog 2 pijltjes over om punten mee te scoren (of kegels om te gooien). Elk segment in uw veld vertegenwoordigt een aantal kegels:



Segment	score
Dubbel	9 kegels
Buitenste segment:	3 kegels
Triple	10 kegels
Binnenste segment:	7 kegels

Er gelden een aantal regels voor dit spel:

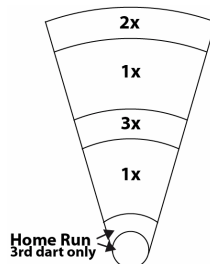
- In deze versie van Bowling is 20 de optimale score.
- U kunt niet tweemaal hetzelfde enkele segment in een frame gooien binnen een beurt. Gooit u een tweede keer in hetzelfde enkele segment, dan levert dat nul punten op. Tip: probeer elk enkelvoudig segment te gooien om 10 punten te halen.
- U kunt per beurt 20 punten halen door de triple tweemaal te gooien.
- Gooit u in het dubbele segment met uw tweede pijl, dan telt dit slechts voor 10 punten indien u reeds een dubbel heeft gegooid in uw eerste werp. Is dat niet het geval, dan scoort u 9 punten wanneer u met uw tweede pijl een dubbel gooit.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Net als in het echte spel, een volledig spel bestaat uit negen innings. Elke speler gooit drie darts per "ronde." De plot is zo in het schema hieronder nadelen.

Sector -> Resultaat  
 Sectoren simles "1x" -> 1 base  
 Dubbele sectoren "2x" -> twee bases  
 Triple sectoren "3x" -> Drie bases  
 Bulleyes -> "Home Run" (niet geprobeerd kan worden totdat de derde dart van elke ronde)

Het doel van het spel is om zoveel punten te scoren mogelijk in elke ronde. De speler met de meeste runs op zijn naam staan op het einde van het spel is de winnaar."



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Hetzelfde als hierboven, maar dan in 9 manches (beurten).

**STEEPLECHASE (G62)**

Het doel van het spel is om als eerste speler de 'steeplechase' als snelste af te leggen en ervoor te zorgen dat u als eerste aankomt. De wedloop start bij segment 20 en gaat met de wijzers van de klok mee tot aan segment 5, om tot slot te eindigen bij de bullseye. Gemakkelijk toch? Wat we u nog niet hadden verteld, is dat u het enkele binnenste segment van elk nummer dient te raken om het parcours af te leggen. Het gaat hier om de velden tussen de bullseye en de triple-ring. En net als bij een echte steeplechase moeten er ook tijdens deze wedstrijd obstakels worden genomen. Op vier plaatsen bevinden zich heggen waar u overheen moet:

- 1e heg Triple 13 · 2e heg Triple 17
- 3e heg Triple 8 · 4e heg Triple 5

De eerste speler die erin slaagt het parkoers af te leggen en bullseye te gooien wint het spel.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Voor dit spel worden uitsluitend de getallen 15 tot 20 gebruikt plus de bullseye. De enkele segmenten leveren 1 punt op, de dubbele 2 punten, de triples 3 punten. Elke speler dient de nummers op volgorde te gooien en voor elk segment 3 punten scoren alvorens verder te mogen naar het volgende segment. Heeft een speler meer dan 3 punten behaald in hetzelfde segment, dan wordt het teveel aan punten toebedeeld aan de volgende speler. De eerste speler die 3 punten heeft gescoord in elk segment (15 tot 20 plus bullseye) wint het spel.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Het doel van het spel is te proberen in 3 beurten 100 punten te scoren, of dit getal in elk geval zo dicht mogelijk te benaderen (9 pijlen. Wie meer dan 100 punten behaalt is de verliezer tenzij allespelers meer honderd punten halen. In dat geval wint de speler wiens score het dichtst bij de 100 ligt (de speler met laagste score boven de 100).

**GREEN VS. RED (G65)**

(uitsluitend voor 2 spelers)

In dit spel leggen de spelers een traject af op het bord. Speler 1 is groen (green) en speler 2 is rood (red). Speler 1 speelt alleen op de witte dubbels en triples, en gaat het bord rond in de richting van de wijzers van de klok. Speler 2 start bij 20 en gaat tegen de wijzers van de klok in over het bord. Hij werpt op alle rode segmenten (de tijdelijke weergave van de score geeft aan op welk segment de speler dient te werpen). Let op: in een beurt mag er slechts een dubbel en een triple gegooid worden van hetzelfde getal. Gooit u een pijl in het verkeerde getal (getal in de kleur van uw tegenstander) dan wordt dit getal van uw score afgetrokken. De speler die aan het einde van de partij de meeste punten heeft, wint het spel.

**CyberMatch**

(1 speler)

Met deze functie kunt u als enkele speler de computer van het spelbord uitdagen op vijf verschillende niveaus:

- Activeren van de virtuele tegenstander CyberMatch:
- Kies het spel dat u wilt spelen
  - Druk op de knop CYBERMATCH
- Kies het niveau van uw tegenstander CyberMatch door de knop CYBERMATCH vast te houden (een gesproken bericht geeft het niveau aan):
- Druk op START om te beginnen met de partij. Zodra de partij begint: De 'menselijke' speler begint met gooien. Verwijder na het gooien de pijltjes, druk op START en PASSEZ (GA) naar de volgende speler (CyberMatch). Controleer of de score van uw tegenstander CyberMatch wordt weergegeven op het scherm. Het segment van tegenstander CyberMatch wordt weergegeven op het bord (de indicator van de werppoging knippert). De weergave toont in welk segment uw tegenstander CyberMatch daadwerkelijk heeft gescoord (de indicator voor het resultaat knippert). Zodra de tegenstander CyberMatch zijn beurt heeft afgerond, wordt het bord automatisch gereset op nul voor de 'menselijke' speler. De partij gaat door totdat een van de spelers het spel wint. Veel succes!

**Belangrijke opmerkingen**

**Segment geblokkeerd**

Een segment kan geblokkeerd zijn indien er zich een pijltje bevindt op de scheiding tussen twee segmenten. In dat geval

wordt de partij opgeschort. Op het scherm wordt het getal aangegeven waarin het pijltje zit dat de blokkering veroorzaakt. Om dit segment weer vrij te geven trekt u het pijltje of de afgebroken punt uit het betreffende segment. Indien het probleem zich blijft voordoen, probeer dan wat beweging te brengen in het betreffende segment totdat de blokkering wordt opgeheven. De partij gaat verder vanaf het moment dat het spel gestopt werd.

#### **Gebroken punten**

Het kan voorkomen dat een er een punt afbreekt en vast komt te zitten in een van de segmenten. Probeer de punt te verwijderen met behulp van een tangetje of pincet door aan het uitstekende deel van de punt te trekken tot deze loskomt uit het bord. Lukt dit niet, probeer de punt dan via de achterkant van het bord te verwijderen. Gebruik een spijker die kleiner is dan het gat, en druk het puntje zachtjes naar de andere kant totdat het uit het bord valt. Let erop dat u niet te ver doordrukt met de spijker. Hiermee kunt u de bedrading aan de achterkant van het segment beschadigen.

Het is niet erg wanneer er puntjes afbreken. Dit is een normaal verschijnsel wanneer u speelt met flexibele punten. We hebben een extra setje punten meegeleverd zodat u langer zonder zorgen kunt doorspelen. Let er bij het vervangen van de punten op dat u dezelfde soort punten gebruikt als de punten die zijn meegeleverd met de pijlen.

#### **De pijltjes**

We raden u aan op dit bord geen pijlen te gebruiken die zwaarder zijn dan 17 gram. De pijlen die bij dit spel zijn meegeleverd wegen 8 gram en zijn voorzien van flexibele standaardpunten. Vervangende punten zijn verkrijgbaar in de meeste spelwinkels. Voor uw elektronische dartspeel gaat de voorkeur uit naar flexibele punten.

#### **Reinigen van uw elektronische spel en de pijlen**

We raden u aan de behuizing van het bord regelmatig stofvrij te maken met een vochtige doek. Zo nodig kunt u hierbij een zacht reinigingsmiddel gebruiken. Door het gebruik van schurende- of ammoniakhoudende schoonmaakproducten kan uw bord beschadigd raken. Voorkom dat er vloeistof op het bord terecht komt; de schade die hierdoor veroorzaakt wordt is onomkeerbaar en valt niet onder de garantie.

"Het symbool « doorkruiste vuilnisbak » betekent dat dit product en de batterijen erin niet weggegooid mogen worden met het huisafval. Ze maken deel uit van een specifiek sorteerproces. Werp de batterijen evenals uw elektronisch product aan het einde van de levensduur in een daarvoor bestemde container teneinde deze te recyclen. Deze recycling van uw elektronisch afval zal het milieu en uw gezondheid beschermen.

### Desempacotamento do jogo

Desempacote o seu alvo com cuidado, certificando-se de que não falta nenhuma peça. Conteúdo da caixa:

- 1 Alvo eletrônico
- Jogo de pontas flexíveis de substituição
- 6 dardos (desmontados)
- Manual de instruções

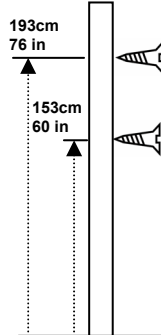
### Instalação

Este alvo pode ser alimentado através de 3 pilhas «AA» (não incluídas). Neste caso, não é obrigado a pendurá-lo perto de uma tomada elétrica

Aperte os dois parafusos de acordo com o esquema:

Fixe o alvo na parede alinhando os orifícios na parte traseira do alvo com os parafusos. Poderá ser necessário ajustar os parafusos até que o alvo fique firmemente fixado à parede.

Introduza 3 pilhas «AA» no compartimento das pilhas na parte traseira do alvo (veja o esquema que se encontra no interior do compartimento).



### Funções do alvo

Botões:

" (POWER) - Para ligar ou desligar o alvo.

(START) - o botão multifunções é utilizado para:

- iniciar o jogo quando todas as opções foram selecionados.

- saltar para o próximo jogador (alterado) quando um jogador tenha completado a sua volta.

Para reter (HOLD) entre as rodadas para permitir ao jogador para remover o alvo de dardos.

(GAME) - menu rola exibido na tela.

(PLAYER) - no início de cada jogo: Selecione o número de jogadores.

Em parte: Você pode visualizar as pontuações de outros jogadores

CYBERMATCH - Jogar contra o computador. Pressione e segure para rolar através de cinco níveis diferentes."

### Níveis Cybermatch:

Nível 1

Professional Expert

Avançado

Intermédio

Iniciante

### Película protetora do ecrã

Este alvo eletrônico pode ser equipado com uma película translúcida sobre toda a superfície do ecrã. Pode remover esta película para melhorar a visibilidade da zona de apresentação.

### Funcionamento do alvo eletrônico

1. Botão POWER : liga o alvo.
2. Botão GAME: seleção do jogo
3. Botão PLAYER: seleção do número de jogadores (1, 2, 3, 4, equipa t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) A configuração por defeito é de 2 jogadores.
4. Botão START (vermelho) inicia a partida.
5. Lance os dardos

- A apresentação que indica os dados que atingem o alvo está localizada à direita do visor da pontuação. O número de dardos exibidos indica os lançamentos restantes para o jogador ativo.
- Assim que 3 dardos tenham sido lançados, um aviso vocal indicará «jogador seguinte» e a pontuação irá piscar. Os dardos podem ser agora retirados sem afetar o visor eletrônico da pontuação. Quando todos os dardos tiverem sido retirados da superfície de jogo, prima o botão START para passar ao jogador seguinte. Um aviso vocal indicará o jogador ao qual pertence a ronda.

### Jogo em equipa

Este alvo é capaz de registar a pontuação de 4 jogadores no máximo e também consegue guardar a pontuação de uma partida jogada por 4 equipas de dois, ou seja, oito pessoas. Para entrar no modo de jogo por equipa, prima o botão PLAYER continuamente até que um «t» apareça no ecrã. As opções de cada equipa são definidas da seguinte forma:



Num jogo por equipa, os membros das equipas combinam as suas pontuações para obterem uma pontuação da equipa.

### Manutenção do seu alvo eletrônico

1. Nunca utilize dardos de ponta metálica com este alvo.
2. Não force demasiado quando lança os dardos. Risco de quebra das pontas dos dardos e desgaste excessivo do alvo.
3. Rode os dardos no sentido dos ponteiros do relógio quando retira os mesmos do alvo.
4. Retire as pilhas quando o alvo não está a ser usado ou se usar o adaptador opcional A/C. Isto prolonga a duração da vida útil das suas pilhas.
5. Não espalhe líquido sobre o alvo.

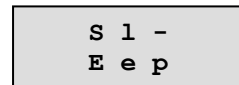
### Alimentação com pilhas

Insira três pilhas «AA» no compartimento das pilhas localizado na parte traseira do alvo, perto da base. Para retirar a tampa, empurre o mecanismo para cima, levantando suavemente. Coloque as pilhas conforme indicado no compartimento.

### Modo de Espera Automático

O alvo entra automaticamente em modo de espera, caso não seja usado durante cerca de 3 minutos. Isto poupa energia e a duração das pilhas. Um sinal sonoro soa e «SLEEP» é

apresentado no ecrã LCD (ver abaixo). Todas as pontuações são guardadas na memória e a partida é retomada assim que se prima qualquer botão.



### Regras do jogo

As regras de cada jogo estão detalhadas abaixo pela ordem em que os jogos aparecem no ecrã LCD quando os percorre usando o botão GAME. O número do jogo é indicado ao lado de cada jogo.

### O 301 (G01)

Este jogo é jogado reduzindo a pontuação de cada dardo ao número inicial (301) até que o jogador atinja exatamente 0 (zero). Se um jogador ultrapassar zero, diz-se que ele foi

apanhado («Bust») e a pontuação retorna ao valor que tinha no início dessa ronda. Por exemplo, se um jogador precisa de um 32 para terminar a partida e marca 20, 8 e 10 (total 38), a pontuação volta a ser 32 na ronda seguinte.

Durante a partida, pode-se escolher a opção double in / double out (double out é a opção mais comumente usada).

• Double In - Um duplo deve ser marcado antes que os pontos sejam reduzidos do total.

Por outras palavras, um jogador só começa a marcar pontos quando tiver feito um duplo.

• Duplo Out – Um duplo deve ser marcado para terminar a partida. Isto significa que é necessário um número par para terminar a partida.

• Double In e Double Out - Um duplo é necessário para começar a marcar e terminar a partida para cada jogador.

O 401 (G02) Número de início 401

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**O CRICKET (G08)**

O objetivo do Cricket é fechar todos os números apropriados antes do seu adversário, obtendo o maior número de pontos.

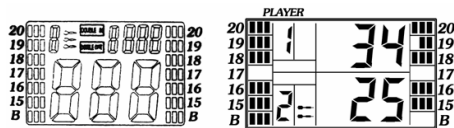
Utiliza-se apenas os números 15 a 20, assim como o interior e o exterior da mouche. Cada jogador deve acertar um número 3 vezes a fim de abrir esse setor para marcar. Um jogador ganha o número de pontos do setor aberto cada vez que lança um dardo para este setor, desde que um adversário não tenha já fechado esse setor. Tocar na coroa dupla conta como dois lances e a coroa tripla conta como 3 lances.

Os números podem ser abertos ou fechados por qualquer ordem. Um número fica fechado quando os outros jogador(es) acertam no setor aberto 3 vezes. Assim que um número tenha sido fechado, nenhum jogador pode marcar sobre o mesmo durante o resto da partida.

Vencedor - O grupo que fechou primeiro todos os números e que totaliza o número de pontos mais alto é declarado o vencedor. Se um jogador fecha todos os números mas ficou atrás a nível de pontos, este deve continuar a marcar sobre os números abertos. Se o jogador não alcançar o défice de pontos até que o(s) adversário(s) fecha(em) todos os números, o adversário ganha. A partida continua até que todos os setores tenham sido fechados - o vencedor é o jogador cuja pontuação é a mais alta.

Exibição da pontuação no cricket

A pontuação de cada jogador é guardada na memória. Existem 3 luzes separadas em cada número (de 15 ao 20 e a mouche). Um dos indicadores luminosos acende-se (o preto aparece) quando é atingido.



ED110

ED310

**O CRICKET NO-SCORE (G09)**

Estas são as mesmas regras que o Cricket standard, exceto que não há nenhuma pontuação. O objetivo é ser o primeiro a fechar todos os números apropriados (de 15 a 20 e a mouche).

O SCRAM (G10) (apenas 2 jogadores)

Este jogo é uma variação do Cricket. A partida é jogada em duas rondas. Os jogadores têm um objetivo diferente em cada ronda. Na 1ª ronda, o jogador 1 tenta fechar (marcar 3 vezes em cada setor – de 15 a 20 e a mouche). Enquanto isso, o jogador 2 tenta totalizar tantos pontos quanto possível nos setores que o outro jogador ainda não fechou. Uma vez que o jogador 1 tenha fechado todos os setores, a ronda 1 termina. Na 2ª ronda, o papel de cada jogador é invertido. O jogador 2 tenta fechar todos os setores, enquanto o jogador 1 procura fazer pontos.

O jogador que totalize o número de pontos mais alto é declarado o vencedor.

**O CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Estas são as mesmas regras básicas do Cricket standard, exceto que uma vez que tenha começado a marcar pontos, estes são adicionados ao total do(s) adversário(s). O objetivo do jogo é terminar com o menor número de pontos possível.

**O COUNT-UP 300 (G12)**

O objetivo deste jogo é ser o primeiro jogador a chegar a um total de pontos especificados (300). O total de pontos é especificado quando o jogo é selecionado.

Outras variantes suplementares deste jogo são detalhadas abaixo.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

High Score - 3

É necessário totalizar o maior número de pontos em três rondas (nove dardos) para ganhar. Os duplos e os triplos contam respetivamente 2x e 3x mais que a pontuação do setor. As variantes deste jogo são detalhadas abaixo: o número de rondas varia conforme indicado pelo número.

Outras variantes suplementares deste jogo são detalhadas abaixo.

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Cada jogador tenta marcar em cada número de 1 a 20 e o na mouche, por ordem. Cada jogador lança 3 dardos por ronda. Se o dardo fica espetado num bom número, ele tenta alcançar o número seguinte na ordem. O primeiro jogador que atinge 20 é o vencedor.

O ecrã indica o setor sobre o qual deve lançar o dardo. Existem vários níveis de dificuldade que são personalizáveis para este jogo.

Outras variantes suplementares deste jogo são detalhadas abaixo.

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - O jogo começa no setor nº. 5
- "ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - O jogo começa em duplo 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - O jogador deve marcar um triplo em cada setor partindo de 1 até 20, por ordem.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - O jogo começa em triplo 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Com este jogo, ficará a saber quem são os seus verdadeiros amigos. Pode-se jogar a partir de dois jogadores. Para começar, cada jogador deve selecionar o seu número lançando um dardo para o alvo. O ecrã LCD indicará «SEL» neste local. Será atribuído ao jogador o número sobre o qual ele joga durante o resto da partida. Os dois jogadores não podem ter o mesmo número. Assim que cada jogador tenha um número, a partida começa.

O seu primeiro objetivo é posicionar-se como um «Killer» (assassino) atingindo o setor duplo do seu número. Assim que tenha acertado no seu duplo, o jogador será um «Killer» (assassino) durante o resto da partida. O seu objetivo é doravante «matar» os seus adversários, atingindo o seu número do setor, até que todas as suas «vidas» sejam perdidas. O último que ainda tenha vida é declarado o vencedor.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Cada jogador começa a partida com 40 pontos. O objetivo é marcar tantas vezes quanto possível acertando no setor da ronda em curso. Na primeira ronda, o jogador deve atingir o setor 15. Caso nenhum atinja o 15, a sua pontuação é dividida em dois. Se alguns 15 são atingidos, cada 15 é adicionado ao total inicial.

A ordem dos setores a acertar é a seguinte:

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

O jogador que terminar o jogo com o maior número de pontos é o vencedor.

D : Qualquer duplo  
 T : Qualquer triplo  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Este jogo segue regras semelhantes às do Double Down com duas exceções.

- em vez de começar de 15 a 20 e a mouche, a ordem é invertida.
- uma ronda adicional está incluída: a «ronda 41» onde é necessário tentar marcar um total de 41 pontos numa ronda (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

A cada lance, cada jogador deve marcar um total divisível por 5. Conta-se um ponto por todos os «cinco». Por exemplo 10, 10, 5 = 25. Como 25 é divisível por 5, este jogador marcou 5 pontos (5 x 5 = 25).

Se um jogador lança 3 dardos, acertando num total que não é divisível por 5, não lhe é concedido qualquer ponto. Além disso, o último dardo de cada ronda deve acertar num setor. Se um jogador lança o terceiro dardo e esta erra o alvo, ele não ganha nenhum ponto, mesmo que o total dos dois primeiros dardos seja divisível por 5. Isto impede um jogador de «faltar» o seu terceiro lance caso os seus dois primeiros sejam bons. O primeiro jogador a totalizar cinquenta e um (51) «cinco» é o vencedor. O ecrã LCD guardará os totais na memória.

Outras variantes suplementares deste jogo são detalhadas abaixo.  
 "ALL FIVES - 61 (G48)  
 ALL FIVES - 71 (G49)  
 ALL FIVES - 81 (G50)  
 ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Cada jogador deve fazer a ronda do alvo de 1 a 20 por ordem. Os jogadores começam no número 1 e lançam 3 dardos. O objetivo é marcar o maior número de pontos possível em cada lance. Os duplos e triplos contam para a pontuação. O jogador com a maior pontuação depois de ter terminado os vinte setores é declarado o vencedor.

Outras variantes suplementares deste jogo são detalhadas abaixo.  
 "SHANGHAI 5 (G53) -  
 SHANGHAI 10 (G54) -  
 SHANGHAI 15 (G55) -"  
 O jogo começa no setor nº. 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

O objetivo é terminar com a pontuação o mais baixa possível. O objetivo do campeonato consiste em acertar 3 vezes em cada setor (buraco), variando de 1 a 18.

Deverá totalizar 3 lances em cada setor para passar para o setor seguinte. É possível completar um setor atingindo um triplo no primeiro lance.

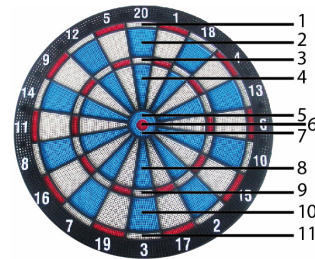
O jogador ativo continua a lançar os dardos até que acerte 3 vezes o setor atual. O aviso vocal indica o jogador a quem pertence a ronda.

**GOLF - 18 trous (G57)**

O mesmo que acima, exceto que a partida é jogada em 18 buracos (rondas)

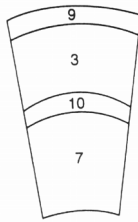
**FOOTBALL (G58)**

O objetivo do jogo é atravessar todo o «terreno» (o alvo) atingindo os setores uns após os outros. Primeiro, seleccione o «terreno de jogo» de cada jogador. Para isso, cada jogador lança um dardo ou pressiona manualmente sobre um setor do alvo. O setor selecionado torna-se o seu ponto de partida para atravessar o alvo e terminar diretamente do outro lado, 11 setores a atingir. O ecrã LCD mantém o rasto da progressão e indica o setor sobre o qual deve lançar na ronda seguinte.



**BOWLING (G59)**

Deve seleccionar a sua «pista» seja lançando o dardo, seja manualmente pressionando um setor à sua escolha. Assim que a pista seja selecionada, resta-lhe 2 dardos para marcar pontos (ou derrubar os pinos). Cada segmento da sua «pista» vale um determinado número de pinos:



Segmento	Pontuação
Duplo	9 pinos
Simplex exterior	3 pinos
Triple	10 pinos
Simplex interior	7 pinos

Existem várias regras para este jogo, definidas da seguinte forma:

1. Uma pontuação perfeita seria de 20 nesta versão do bowling
2. Não pode acertar o mesmo simples duas vezes na mesma ronda. O segundo contará zero pontos. Dica: Tente atingir cada simples para obter 10 pontos.
3. Pode marcar 20 pontos por ronda atingindo o triplo duas vezes.
4. Atingir o setor duplo com o seu segundo dardo não conta como 10 pontos, caso tenha marcado um duplo no seu primeiro lance. Caso contrário, marca um total de 9 pontos atingindo um duplo com o seu segundo dardo.

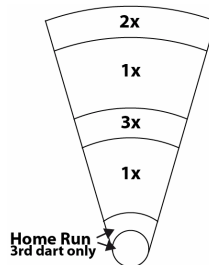
**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Como no jogo de verdade, um jogo completo é composto por nove innings. Cada jogador joga três dardos por "round".

O enredo é como no diagrama abaixo contras.

Sector -> Resultado  
 Setores simples "1x" -> base de  
 Setores dupla "2x" -> duas bases  
 Setores triplos "3x" -> três bases  
 Bulleyes -> "Home Run" (não pode ser tentada até o terceiro dardo de cada rodada)

O objetivo do jogo é marcar o maior número de corridas possível em cada rodada. O jogador com o maior número de corridas para o seu crédito no final do jogo é o vencedor."



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

o mesmo que acima, mas em 9 jogadas (rondas).

**STEEPLECHASE (G62)**

O objetivo deste jogo é ser o primeiro jogador a terminar a «corrida» sendo o primeiro a fazer a volta à «pista». A pista começa no setor 20 e roda no sentido dos ponteiros do relógio à volta da pista até ao setor 5 e termina com a mouche. Fácil, não é? Caso ainda não tenha ficado esclarecido, o que deve fazer é atingir o interior simples de cada número, a fim de atravessar o percurso. Trata-se da área entre a mouche e a coroa de triplo. E como numa verdadeira corrida de obstáculos, existem obstáculos a saltar ao longo do percurso. Existem quatro barreiras nos seguintes locais:

- 1a barreira Triplo 13 · 2a barreira Triplo 17
  - 3a barreira Triplo 8 · 4a barreira Triplo 5
- O primeiro jogador a terminar o percurso e a acertar na mouche ganha o percurso.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Utiliza-se apenas os números de 15 a 20, bem como a mouche. Os simples valem 1 ponto, os duplos valem 2 pontos e os triplos, 3 pontos. Cada jogador deve começar a lançar sobre os números por ordem e marcar 3 pontos em cada setor para poder passar ao seguinte. Se um jogador marcar mais de 3 pontos num mesmo número, os pontos excedentes são atribuídos ao jogador seguinte. O primeiro jogador a marcar 3 pontos em todos os setores (15 a 20 e a mouche) é o vencedor.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

O objetivo deste jogo é tentar marcar 100 pontos, ou aproxima-se o mais possível, em 3 rondas (9 dardos). Quando se ultrapassa os 100 pontos, é-se declarado perdedor a menos que todos os jogadores os ultrapassem. Neste caso, o jogador mais próximo dos 100 ganha (o jogador cuja pontuação acima de 100 é a menor).

**GREEN VS. RED (G65)**

(apenas 2 jogadores)

Este jogo é uma corrida à volta do alvo. O jogador 1 é verde («green») e o jogador 2 é vermelho («red»). O jogador 1 atira apenas sobre os duplos e triplos brancos e faz a volta ao alvo no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador 2 começa em 20 e roda à volta do alvo no sentido contrário aos ponteiros do relógio, atirando sobre os setores vermelhos (a apresentação temporária da pontuação indica em que setor deve atirar). Nota: um máximo de um duplo e um triplo do mesmo número podem ser marcados numa só ronda.

Atingir o número errado (número da cor do seu adversário) implica subtrair esse número da sua pontuação. O jogador que tenha obtido o maior número de pontos no final da partida é o vencedor.

**CyberMatch**

(apenas 1 jogador)

Esta função muito interessante permite que a um único jogador desafiar o computador para um dos cinco níveis de dificuldade diferentes

Para ativar o adversário CyberMatch:

1. Selecione o jogo que deseja jogar
2. Prima o botão CYBERMATCH

Selecione o nível de dificuldade do adversário CyberMatch premindo o botão CYBERMATCH continuamente (o aviso vocal indica o nível de dificuldade):

3. Prima START para iniciar a partida

Quando a partida começa:

O jogador «humano» começa. Após o primeiro lance, retire os dardos do alvo, prima START e PASSE ao jogador seguinte (CyberMatch). Verifique se a pontuação do adversário CyberMatch é bem apresentada no ecrã. O setor coberto pelo adversário CyberMatch é indicado pela apresentação ativa do alvo (o mostrador indicador de tentativa pisca). Em seguida, a apresentação ativa da pontuação indica o setor no qual o adversário CyberMatch realmente marcou (o mostrador que indica o resultado pisca).

Assim que o adversário CyberMatch tenha terminado a sua ronda, o alvo recomeça automaticamente a zero para o jogador «humano». A partida continua até que um dos jogadores ganhe. Boa sorte!

**Observações importantes**

### Setor bloqueado

Um setor pode ficar bloqueado caso um dardo fique entalado na zona que separa dois setores. Se isso acontecer, a partida será suspensa e o visor LCD indicará o número do setor que está preso.

Para libertar o setor, basta retirar o dardo ou a ponta quebrada do setor. Se o problema ainda não estiver resolvido, tente mexer o setor até que este se desbloqueie. A partida será retomada no ponto onde tinha sido interrompida.

### Pontas quebradas

Pode acontecer que uma ponta se parta e fique presa num setor. Tente retirá-la com um par de alicates ou uma pinça, prendendo a extremidade saliente e retirando-a do setor. Se isto não for possível, pode tentar remover a ponta pela parte traseira do setor. Use uma tacha mais pequena que o orifício e empurre delicadamente a ponta até que esta caia do outro lado. Tenha cuidado para não empurrar demasiado longe e danificar assim os circuitos localizados na parte traseira do setor.

Não se preocupe caso as pontas se partam. Isso é normal quando se joga com dardos de ponta flexível. Nós fornecemos um conjunto de pontas de substituição para lhe permitir jogar durante muito tempo sem se preocupar. Ao substituir as pontas, certifique-se de que usa o mesmo tipo de ponta que aquelas que são fornecidas com este jogo de dardos.

### Os dardos

Recomendamos que não use dardos com mais de 17 gramas sobre este alvo. Os dados fornecidos com este jogo pesam 8 gramas e estão equipados com pontas flexíveis standard. As pontas de substituição encontram-se disponíveis na maioria dos retalhistas que vendem jogos de dardos.

Para o seu jogo de dardos eletrónico, prefira as pontas de dardos flexíveis.

### Limpeza do seu jogo de dardos eletrónico

Recomenda-se limpar regularmente a caixa com um pano húmido. Pode usar um detergente suave, se necessário. É proibido o uso de produtos de limpeza abrasivos ou que contenham amoníaco que o possam danificar. Evite derramar líquido sobre a área do alvo visto que os danos resultantes poderão ser irreversíveis e não estão cobertos pela garantia.

"

O símbolo "caixote do lixo com traço por cima" significa que este produto e as pilhas que contém não podem ser deitados fora com o lixo doméstico. Estão sujeitos a uma triagem selectiva específica. Coloque as pilhas bem como o seu produto electrónico em fim de vida num espaço de recolha autorizado de forma a proceder à sua reciclagem. Esta reciclagem dos seus resíduos electrónicos permitirá a protecção do ambiente e da saúde."

### Rozpakowanie gry

Należy ostrożnie rozpakować zestaw do gry i sprawdzić, czy nie brakuje jakichkolwiek części. Zawartość opakowania:

- 1 tarcza elektroniczna
- Zestaw wymiennych końcówek elastycznych
- 6 rzutek (zdemontowanych)
- Instrukcja obsługi

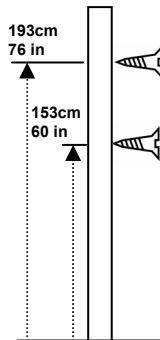
### Instalacja

Tarcza może być zasilana za pomocą 3 baterii "AA" (baterie nie są dostarczane w zestawie). W takim przypadku tarcza nie musi być umieszczona w pobliżu gniazdka zasilania elektrycznego.

Dokręć dwie śruby zgodnie z następującym schematem:

Zamocować tarczę na ścianie, wyrównując otwory znajdujące się w tylnej ścianie tarczy ze śrubami. Może być konieczne przeprowadzenie regulacji śrub w taki sposób, aby tarcza została mocno zamocowana do ściany.

Włożyć 3 baterie "AA" do kieszeni znajdującej się w tylnej ścianie tarczy (patrz schemat wewnątrz kieszeni).



### Funkcje tarczy

Przyciski:

" (POWER) - Aby włączyć lub wyłączyć cel.

(START) - Przycisk wielofunkcyjny służy do:

- Uruchom grę, kiedy wszystkie opcje są zaznaczone.
- Przejście do następnego gracza (zmienione), gdy gracz zakończy swoją turę.

Aby HOLD (HOLD) między rundami, aby umożliwić graczowi usunąć cel rzutki.

(GAME) - Przewija zestaw menu na ekranie.

(PLAYER) - na początku każdej gry: Wybierz liczbę graczy.

W części: Możesz zobaczyć wyniki innych graczy CYBERMATCH - Zagraj przeciwko komputerowi. Naciśnij i przytrzymaj, aby przewinąć listę pięciu różnych poziomach."

### Poziomy Cybermatch:

Poziom 1

Zawodowiec                      Ekspert                      Średnio  
Zaawansowany                      Początkujący

### Folia zabezpieczająca ekran

Elektroniczna tarcza może być zabezpieczona przezroczystą folią na całej powierzchni ekranu. Folia może zostać zdjęta, aby poprawić widoczność obszaru wyświetlania.

### Funkcjonowanie elektronicznej tarczy

1. Przycisk POWER (Zasilanie): włączanie tarczy.
2. Przycisk GAME (Gra): wybór gry.
3. Przycisk PLAYER (Gracz): wybór liczby graczy (1, 2, 3, 4, zespół t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Ustawienie domyślne to 2 graczy.
4. Przycisk START (czerwony) umożliwia rozpoczęcie rozgrywki.
5. Należy zacząć rzucać lotki.
  - Wyświetlacz wskazujący lotki trafiające w tarczę znajduje się z prawej strony ekranu wyświetlającego wynik. Wyświetlana

liczba rzutek oznacza ilość rzutów pozostających bieżącemu graczowi.

- Kiedy wyrzucone zostały 3 lotki, wydawany jest komunikat głosowy "joueur suivant" (następny gracz), a wynik miga. Wynik został zapamiętany i można już wyjąć lotki z tarczy. Po wyjęciu wszystkich lotek z powierzchni tarczy należy wcisnąć przycisk START, aby przejść do następnego gracza. Komunikat głosowy wskazuje kolejnego gracza, który rozpoczyna grę.

### Gra zespołowa

Tarcza umożliwia zapisywanie wyników maksymalnie 4 graczy oraz zapamiętywanie rezultatu partii rozgrywanej przez 4 zespoły złożone z 2 osób, czyli maksymalnie 8 graczy. Aby przejść do trybu gry zespołowej należy kilkakrotnie wcisnąć przycisk PLAYER aż do chwili, kiedy na ekranie wyświetlony zostanie symbol "t".

Dostępne opcje dotyczące gry zespołowej są następujące:



Podczas gry zespołowej wyniki obu graczy tworzących dany zespół są sumowane.

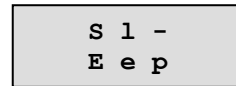
### Konserwacja tarczy elektronicznej

1. Podczas korzystania z tej tarczy nie wolno w żadnym wypadku używać lotek z grotami metalowymi.
2. Nie należy rzucać lotek ze zbyt dużą siłą. Może to spowodować złamanie ich grotów i przedwczesne zużycie tarczy.
3. Aby wyjąć lotki z tarczy, należy przekręcić je w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
4. Należy zawsze wyjąć baterie, jeżeli tarcza nie będzie używana przez dłuższy czas lub kiedy wykorzystywany jest zasilacz sieciowy. Umożliwia to przedłużenie trwałości baterii.
5. Należy uważać, aby nie ochlapać tarczy jakąkolwiek cieczą.

### Zasilanie z baterii

Włożyć trzy baterie "AA" do kieszeni znajdującej się na tylnej ścianie tarczy przy jej podstawie. Aby zdjąć pokrywkę należy przesunąć mechanizm do góry, równocześnie delikatnie podnosząc. Włożyć baterie w sposób pokazany wewnątrz kieszeni.

Tryb automatycznego przełączania do stanu czuwania  
Tarcza przełącza się automatycznie do stanu czuwania, jeżeli nie jest używana przez mniej więcej 3 minuty. Zapewnia to oszczędność energii i przedłużenie trwałości baterii. Rozlega się sygnał dźwiękowy, a na ekranie LCD (patrz poniżej) wyświetlany jest komunikat "SLEED" (Czuwanie). Wszystkie wyniki zostają zapamiętane i przerwana partia może zostać wznowiona po wciśnięciu dowolnego przycisku.



### Zasady gry

Zasady poszczególnych gier zostały opisane poniżej w kolejności, w której gry są wyświetlane na ekranie LCD po kolejnych wciśnięciach przycisku GAME (Gra). Numer gry jest wyświetlany obok każdej nazwy.

### 301 (G01)



Wynik uzyskany przez każdą lotkę jest odejmowany od wartości początkowej (wynoszącej 301) aż do chwili, kiedy gracz uzyska wynik wynoszący dokładnie 0 (zero). Jeżeli gracz przekroczy wynik zerowy, jest to nazywane "Bust" ("Pudło"), a gracz zachowuje wynik, jaki miał przed rozpoczęciem danej rundy. Dla przykładu, jeżeli dla zakończenia partii gracz musi uzyskać 32 punkty, a uzyska kolejno 20, 8 i 10 (co daje w sumie 38), przed kolejną rundą wynik gracza będzie ponownie wynosił 32. Podczas partii możliwe jest wybranie jednej z dwóch opcji zakończenia double in / double out (najczęściej wykorzystywana jest opcja double out).

- Double In - należy trafić podwójne pole, aby w ogóle rozpocząć naliczanie punktów.
- Innymi słowy, gracz zaczyna uzyskiwać punkty dopiero wówczas, kiedy trafi podwójne pole.
- Double Out - gracz musi trafić podwójne pole, aby zakończyć partię. Oznacza to, że do zakończenia partii konieczne jest uzyskanie parzystej liczby punktów.
- Double In i Double Out - każdy z graczy musi trafić podwójne pole, aby rozpocząć naliczanie punktów, a następnie należy także trafić podwójne pole, aby zakończyć partię.

401 (G02) Wartość początkowa to 401

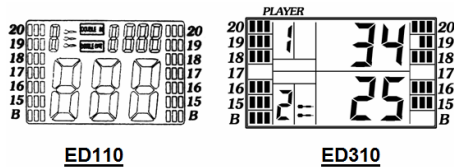
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET (G08)**

Celem gry CRICKET jest trafienie we wszystkie pola oznaczone poszczególnymi liczbami wcześniej, niż przeciwnik, uzyskując równocześnie większą liczbę punktów. Wykorzystywane są jedynie pola oznaczone liczbami od 15 do 20 oraz pola wewnętrzne i zewnętrzne bull eyes ("oko byka"). Każdy z graczy musi zaliczyć każde z pól 3 razy, aby otworzyć ten sektor w celu zdobywania punktów. Gracz uzyskuje liczbę punktów odpowiadającą polu otwartemu za każdym razem, kiedy trafi w nie lotką pod warunkiem, że pole nie zostało zamknięte przez jego przeciwnika. Trafienie w pola podwójne jest liczone jako dwa uderzenia, a pola potrójne - jako trzy. Pola oznaczone poszczególnymi liczbami mogą być otwierane lub zamykane w dowolnej kolejności. Pole jest zamknięte, jeżeli inny(i) gracz(e) trafi(li) w pole otwarte 3 razy. Kiedy pole oznaczone określoną liczbą zostało zamknięte, żaden z graczy nie może już zdobywać w nim punktów aż do końca partii. Zwycięzcą zostaje gracz lub zespół, który zamknie wszystkie liczby jako pierwszy i zgromadzi przy tym najwyższą liczbę punktów. Jeżeli jeden z graczy zamknie wszystkie pola, ale ma mniejszą liczbę punktów, niż przeciwnik, musi kontynuować zdobywanie punktów z pól otwartych. Jeżeli graczowi nie uda się nadrobić brakujących punktów, zanim przeciwnik(cy) zamknie(a) wszystkie pola, zwycięzcą zostaje strona przeciwna. Partia jest kontynuowana aż do chwili, kiedy wszystkie pola zostaną zamknięte - zwycięzcą zostaje gracz, który ma wówczas większą liczbę punktów.

Wyświetlanie wyniku gry CRICKET

Wynik każdego z graczy jest zapamiętywany. Wszystkie pola (od 15 do 20) oraz bulleyes są oznaczone 3 osobnymi lampkami. Po trafieniu w pole jedna z lampek zaświeca się (w kolorze czarnym).



**CRICKET NO-SCORE (G09)**

Zasady gry są takie same, co w przypadku standardowej wersji Cricket, ale wynik nie jest liczony. Celem gry jest jedynie zamknięcie jako pierwszy wszystkich pól oznaczonych określonymi liczbami (od 15 do 20 i bulleyes).

**SCRAM (G10) (tylko 2 graczy)**

Gra stanowi odmianę wersji Cricket. Partia jest rozgrywana w dwóch rundach. Cel do osiągnięcia przez graczy jest inny w każdej z rund. Podczas 1-szej rundy, gracz 1 usiłuje zamknąć wszystkie pola (trafiając 3 razy w każde z nich - od 15 do 20 i bulleyes). Równocześnie gracz nr 2 usiłuje zgromadzić jak największą liczbę punktów w polach, które nie zostały jeszcze zamknięte przez jego przeciwnika. Pierwsza runda kończy się, kiedy gracz nr 1 zamknie wszystkie pola. Podczas 2-giej rundy role graczy odwracają się. Gracz nr 2 usiłuje zamknąć wszystkie pola, a gracz nr 1 gromadzi punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Zasady gry są takie same, co w przypadku standardowej wersji Cricket, ale po rozpoczęciu zdobywania punktów, są one dodawane do wyniku gracza(y). Celem gry jest zakończenie partii z jak najmniejszą liczbą punktów.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Celem gry jest osiągnięcie jako pierwszy określonej docelowej liczby punktów (300). Suma punktów jest wyświetlana po wybraniu gry.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| <b>COUNT-UP 400</b> (G13) | <b>COUNT-UP 800</b> (G17) |
| <b>COUNT-UP 500</b> (G14) | <b>COUNT-UP 900</b> (G18) |
| <b>COUNT-UP 600</b> (G15) | <b>COUNT-UP 999</b> (G19) |
| <b>COUNT-UP 700</b> (G16) |                           |

**High Score - 3 (G20)**

Aby wygrać partię należy zdobyć największą liczbę punktów w 3 rundach (dziewięcioma lotkami). Pola podwójne i potrójne liczą się odpowiednio x 2 i x 3, a ponadto dodawany jest wynik odpowiadający określonemu polu. Poszczególne wersje tej gry zostały opisane poniżej - liczba rund może zmieniać się zgodnie z wyświetlaną cyfrą.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)**

Każdy z graczy usiłuje zdobywać punkty w polach oznaczonych liczbami od 1 do 20 oraz w polach bulleyes, w ściśle określonej kolejności. W każdej rundzie gracz rzuca 3 lotki. Jeżeli lotka trafi w pole oznaczone odpowiednią liczbą, gracz próbuje trafić w kolejną liczbę. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dojdzie do liczby 20.

Na ekranie wyświetlane jest pole, w które należy trafić lotką.

Możliwe jest ustawienie jednego z różnych dostępnych poziomów trudności. Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej. ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Gra rozpoczyna się od pola numer 5

"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Aby rozpocząć grę, należy trafić w podwójne pole 5  
"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Gracz musi trafić w pole potrójne w każdym sektorze od 1 do 20 w kolejności rosnącej.  
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Aby rozpocząć grę, należy trafić w potrójne pole 5  
"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Podczas tej gry przekonasz się, kto jest Twoim prawdziwym przyjacielem. W grze może uczestniczyć co najmniej dwóch graczy. Aby rozpocząć grę, każdy z graczy musi wybrać swój numer, rzucając lotką do tarczy. Na ekranie LCD wyświetlony zostanie w odpowiednim miejscu symbol "SEL". Numer pola trafionego lotką jest przydzielany danemu graczowi na cały czas rozgrywania partii. Dwaj gracze nie mogą mieć tego samego numeru. Kiedy numery zostały przydzielone wszystkim graczom, partia może się rozpocząć. Pierwszym celem gracza jest zdobycie pozycji "Killera", trafiając w podwójne pole odpowiadające jego numerowi. Kiedy gracz trafi w swoje pole podwójne, zajmuje pozycję "Killera" aż do końca partii. Celem jest teraz "zabijanie" swoich przeciwników poprzez trafianie w pola odpowiadające ich numerom aż do chwili, kiedy wszystkie "życia" zostaną utracone. Zwycięzcą zostaje gracz, który pozostanie przy życiu jako ostatni.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 40 punktami. Celem jest zdobycie punktów jak największą liczbę razy, trafiając w sektor odpowiadający danej rundzie. W pierwszej rundzie gracz musi trafić sektor oznaczony numerem 15. Jeżeli gracz nie trafi w sektor nr 15, jego wynik jest dzielony na pół. Jeżeli trafione zostaną pola oznaczone numerem 15, do wyniku początkowego dodawane jest 15 punktów. Kolejność sektorów, które mają zostać trafione jest następująca:

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

Zwycięzcą zostaje gracz, który kończy partię z najwyższą liczbą punktów.

D : Dowolne pole podwójne  
T : Dowolne pole potrójne  
B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Zasady gry są takie same, jak w wersji Double Down, z dwoma wyjątkami.

- 1) zamiast rozpoczynania od 15 do 20, a następnie pół bulleyes, kolejność jest odwrotna.
- 2) dodawana jest także kolejna runda: "runda 41", podczas której należy zdobyć 41 punktów w pojedynczej rundzie (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; itd.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

W każdej rundzie gracz musi zdobyć liczbę punktów podzieloną przez 5. Punkty są naliczane "co pięć". Dla przykładu 10, 10, 5 = 25. Ponieważ 25 jest podzielne przez 5, gracz zdobywa 5 punktów (5 x 5 = 25).

Jeżeli po rzuceniu 3 lotek gracz uzyska sumę punktów, która nie jest podzielna przez 5, nie zdobywa w ten sposób żadnych punktów. Ponadto ostatnia lotka w każdej rundzie musi trafić w określony sektor. Jeżeli trzecią lotką gracz nie trafi w żadne pole, nie uzyskuje żadnych punktów nawet, jeśli suma dwóch pierwszych lotek jest podzielna przez 5. W ten sposób gracz nie może "umyślnie" rzucić lotki poza tarczę w przypadku, jeśli wynik dwóch pierwszych lotek jest podzielony przez pięć. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy uzyska pięćdziesiąt jeden (51) "piątek". Ekran LCD zachowuje wyniki w pamięci.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Każdy z graczy musi obejść całą tarczę dookoła, trafiając po kolei numery od 1 do 20. Gracz rozpoczyna od numeru 1 i rzuca 3 lotki. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w każdej rundzie. Liczą się również wyniki pół podwójnych i potrójnych. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu dwudziestu rund uzyska najwyższą liczbę punktów. Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- Gra rozpoczyna się od pola numer 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Celem jest zakończenie partii z najniższą liczbę punktów. Celem mistrzostw jest trafienie 3 razy w każdy z sektorów (otworów) od 1 do 18.

Gracz musi 3 razy trafić w każdy z sektorów, aby móc przejść do następnego. Aby zaliczyć dany sektor, można również trafić od razu w pole potrójne.

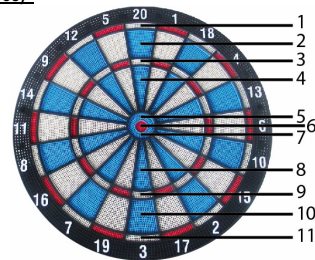
Aktywny gracz kontynuuje rzucanie lotek aż do chwili 3-krotnego trafienia w dany sektor. Komunikat głosowy wskazuje gracza, który ma rozpocząć grę.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Zasady są takie same, jak określone powyżej, ale partia jest rozgrywana w 18 rundach.

**FOOTBALL (G58)**

Celem gry jest obejście całej powierzchni (tarczy), trafiając po kolei w poszczególne sektory. Na początek konieczne jest określenie "terenu gry" dla

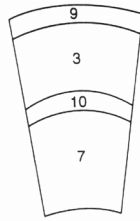


każdego z graczy. W tym celu każdy z graczy rzuca lotką lub ręcznie wciska jeden z sektorów tarczy. Wybrany sektor stanowi następnie punkt początkowy, od którego gracz rozpoczyna wędrówkę po tarczy, aby zakończyć ją po przeciwnej stronie po trafieniu w 11 kolejnych sektorów. Ekran LCD zapamiętuje pokonywaną trasę i wskazuje sektor, który powinien zostać trafiony w następnym rzucie.

**BOWLING (G59)**

Gracz musi wybrać swoją "trasę" rzucając lotkę lub wciskając ręcznie wybrany sektor tarczy. Po wybraniu trasy gracz dysponuje jeszcze 2 strzałkami, które umożliwiają mu zdobywanie punktów (lub zbijanie kręgli). Każdy segment "trasy" odpowiada określonej liczbie kręgli:

Segment	Wynik
Pole podwójne	9 kręgli
Pole pojedyncze zewnętrzne	3 kręgle
Pole potrójne	10 kręgli
Pole pojedyncze wewnętrzne	7 kręgli



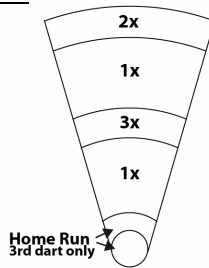
Zasady poszczególnych wersji tej gry mogą być następujące:

1. Najlepszy wynik w tej wersji gry w kręgle wynosi 20 punktów.
2. Podczas pojedynczej rundy nie można osiągnąć dwukrotnie tego samego pola pojedynczego. Drugie trafienie tego samego pola oznacza zero punktów. Porada: należy spróbować trafić we wszystkie pola pojedyncze, aby uzyskać 10 punktów.
3. W pojedynczej rundzie można również uzyskać 20 punktów, trafiając dwukrotnie pole potrójne.
4. Jeżeli w pierwszym rzucie gracz trafił w pole podwójne, ponowne trafienie w to pole drugą ze strzałek liczy się jedynie za 10 punktów. W przeciwnym wypadku trafiając pole podwójne drugą strzałką gracz uzyskuje 9 punktów.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Tak jak w prawdziwej grze, pełna gra składa się z dziewięciu rund. Każdy gracz rzuca trzy lotki na "rundę". Fabuła jest jak na rysunku poniżej minusy.

Sektor -> Wyniki  
 Sektory Simles ""1x"" -> 1 bazy  
 Podwójne sektory ""2x"" -> dwie zasady  
 Triple sektory ""3x"" -> Trzy zasady  
 Bulleyes -> ""Home Run"" (nie może być przeprowadzone dopiero w trzecim dart każdej rundy)  
 Celem gry jest zdobycie jak największej działa, jak to możliwe w każdej rundzie. Gracz z największą liczbą tras na swoim koncie na koniec gry wygrywa."



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

zasady są identyczne, jak powyżej, ale partia jest rozgrywana w 9 rundach.

**STEEPLECHASE (G62)**

Celem gry jest ukończenie jako pierwszy "wyscigu" polegającego na pokonaniu pełnej trasy dookoła "toru". Gracz rozpoczyna pokonywanie toru od sektora numer 20, a następnie posuwa się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara aż do sektora numer 5, po czym musi zaliczyć pola bulleyes. To łatwe, czyż nie? Nie powiedzieliśmy jeszcze tylko, że aby pokonać całą trasę, w celu zaliczenia każdego z numerów

należy trafić w pojedyncze pole wewnętrzne danego sektora. Jest to pole znajdujące się pomiędzy bulleyes, a pasem pół potrójnych. Jak w przypadku prawdziwego wyscigu z przeszkodami, na trasie znajdują się przeszkody, które trzeba pokonać. Cztery przeszkody znajdują się w następujących miejscach:

- 1-sza przeszkoda Potrójne pole 13 · 2-ga przeszkoda Potrójne pole 17
  - 3-cia przeszkoda Potrójne pole 8 · 4-ta przeszkoda Potrójne pole 5
- Zwycięzcą zostaje pierwszy z graczy, który pokona całą trasę i zaliczy pola bulleyes.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Wykorzystywane są jedynie liczby od 15 do 20 oraz pola bulleyes. Pola pojedyncze liczą się za 1 punkt, podwójne za 2 punkty, natomiast potrójne są liczone jako 3 punkty. Każdy z graczy zalicza poszczególne liczby w kolejności i musi zdobyć 3 punkty w każdym sektorze, aby móc przejść do następnego. Jeżeli w pojedynczym sektorze gracz zdobędzie więcej, niż 3 punkty, dodatkowe punkty są zaliczane następującemu graczowi. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie po 3 punkty w każdym z sektorów (pół oznaczonych od 15 do 20, a następnie bulleyes).

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Celem gry jest zdobycie 100 punktów lub wyniku jak najbardziej zbliżonego do tej liczby w 3 rundach (przy użyciu 9 strzałek). Przekroczenie 100 punktów oznacza przegraną, chyba że wszyscy pozostali gracze uzyskali wyższy wynik. W takim przypadku zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał wynik najbliższy 100 (ten, którego wynik przekraczający 100 jest najniższy).

**GREEN VS. RED (G65)**  
(tylko 2 graczy)

Gra polega na pokonaniu trasy dookoła całej tarczy. Gracz nr 1 jest oznaczony kolorem zielonym ("green"), natomiast gracz 2 - czerwonym (« red »). Gracz nr 1 usiłuje trafić jedynie w pola podwójne i potrójne białe i pokonuje trasę dookoła tarczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz nr 2 rozpoczyna od pola numer 20 i pokonuje trasę dookoła tarczy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, trafiając w pola czerwone (tarcza wyświetla na bieżąco informacje określające, w który sektor gracz powinien trafić). Uwaga: w pojedynczej rundzie można trafić jedynie w jedno pole podwójne i jedno pole potrójne danego sektora. Trafienie pola oznaczonego nieprawidłową liczbą (odpowiadającą kolorowi przeciwnika) powoduje odjęcie danej wartości od wyniku gracza. Zwycięzcą zostaje gracz, który na zakończenie partii uzyska najwyższą liczbę punktów.

**CyberMatch**  
(tylko 1 gracz)

Ta niezwykle interesująca funkcja umożliwia pojedynczemu graczowi grę przeciwko komputerowi z możliwością wyboru jednego z pięciu różnych poziomów trudności. Aby włączyć funkcję CyberMatch należy:  
 1. Wybrać jedną z dostępnych gier  
 2. Wcisnąć przycisk CYBERMATCH  
 Wybrać poziom trudności gry CyberMatch, wciskając odpowiednią ilość razy przycisk CYBERMATCH (komunikat głosowy określa poziom trudności);  
 3. Wcisnąć przycisk START aby rozpocząć partię.  
 Po rozpoczęciu gry:  
 Gracz "żywy" zaczyna jako pierwszy. Po zakończeniu pierwszej rundy należy wyjąć lotki z tarczy, wcisnąć przycisk START i

PASSEZ (Przejdź) do następnego gracza (CyberMatch). Sprawdzić, czy wynik przeciwnika CyberMatch jest prawidłowo wyświetlany na ekranie. Sektor docelowy przeciwnika CyberMatch jest na bieżąco wyświetlany przez tarczę (miga lampka pola, w które powinien trafić). Następnie wyświetlany jest wynik określający pole, w które przeciwnik CyberMatch rzeczywiście trafił (lampka oznaczająca rezultat miga). Kiedy przeciwnik CyberMatch zakończył swoją rundę, tarcza powraca automatycznie do zera i grę kontynuuje gracz "żywy". Partia jest kontynuowana w ten sposób aż do chwili, kiedy jeden z graczy zostanie zwyciężcą. Powodzenia!

Symbol „przekreślonego kosza” oznacza, że ani produkt ani baterie nie mogą być wyrzucane do odpadów komunalnych. Podlegają one zbiórce selektywnej. Zużyte baterie i urządzenie elektroniczne powinny być pozostawione w autoryzowanym punkcie zbiórki w celu poddania ich recyklingowi. Zapewnia to ochronę środowiska naturalnego oraz zdrowia użytkownika.”

#### **Ważne uwagi**

##### **Sektor zablokowany**

Sektor może zostać zablokowany, jeżeli lotka trafi w obszar rozdzielający jeden z dwóch sektorów. W takim przypadku partia zostaje przerwana, a wyświetlacz LCD wskazuje numer sektora, który został zablokowany. Aby zwolnić dany sektor wystarczy wyjąć lotkę lub jej grot zablokowany w tarczy. Jeżeli problem występuje nadal, należy spróbować potrząsnąć danym sektorem aż do chwili, kiedy zostanie odblokowany. Partia może zostać wznowiona od miejsca, w którym została przerwana.

##### **Złamanie grotu**

Złamany grot lotki może zablokować się w jednym z sektorów. Należy spróbować wyjąć go, używając kleszczy lub szczypec, chwytając wystającą końcówkę grotu. Jeżeli nie jest to możliwe, można spróbować wyjąć końcówkę grotu od tylnej strony sektora. Należy użyć gwoźdźcia o końcówce mniejszej, niż średnica otworu o delikatnie wypchnąć go, aby spaść z drugiej strony. Należy uważać, aby nie wepchnąć gwoźdźcia zbyt daleko, ponieważ może to spowodować uszkodzenie obwodów znajdujących się z tyłu sektora.

Grody lotek mogą ulegać złamaniu i nie należy się tym niepokoić. Jest to całkowicie normalne w przypadku lotek z grotami elastycznymi. W zestawie dostarczane są rezerwowe groty, umożliwiające korzystanie z lotek przez dłuższy czas, nie zwracając uwagi na uszkodzenia grotów. W razie przeprowadzania wymiany grotów należy upewnić się, że zakładane są końcówki takiego samego typu, jak dostarczane w zestawie lotek.

##### **Lotki**

Z tarczą nie należy używać lotek o ciężarze przekraczającym 17 gramów. Lotki dostarczane w zestawie ważą 8 gramów i są wyposażone w standardowe groty elastyczne. Zastępcze groty lotek są dostępne w większości sklepów sprzedających wyposażenie do gry w darta. W przypadku zestawu elektronicznego zalecane jest korzystanie z elastycznych grotów lotek.

Czyszczenie elektrycznego zestawu do gry w darta

Obudowa tarczy powinna być systematycznie czyszczona nawilżoną szmatką. W razie potrzeby można również użyć delikatnego środka czyszczącego. Nie wolno używać jakichkolwiek środków czyszczących, które powodują zarysowania lub zawierających amoniak, ponieważ mogą one spowodować uszkodzenie tarczy. Należy uważać, aby nie pochłapać tarczy jakkolwiek cieczą, ponieważ może to spowodować nieodwracalne uszkodzenia produktu, które nie są objęte gwarancją.

"

**A játék kicsomagolása**

Óvatosan vegye ki a táblát a csomagolásából, és győződjön meg róla, hogy egyetlen alkatrésze sem hiányzik. A doboz tartalma:

- 1 elektronikus dart tábla
- Puha dart hegyek
- 6 dart (szétszerelt állapotban)
- Használati útmutató

**Elhelyezés**

Ez a dart tábla működtethető 3 darab „AA” elemmel (a csomagolás nem tartalmazza). Ebben az esetben nincs szükség arra, hogy elektromos aljzat közelében helyezze el Csavarja be a két csavart a rajz szerint: Rögzítse a táblát a falra, helyezze egy vonalba a tábla hátoldalán lévő furatokat a csavarokkal. Lehet, hogy állítani kell a csavarokat, hogy szilárdan rögzítsék a táblát a falra.

Helyezze bele a 3 darab „AA” elemet a dart tábla hátoldalán lévő elemtartó rekeszbe (lásd az elemtartó belsejében lévő rajzot).

**A dart tábla funkciói**

Gombok:

" (POWER) - be- vagy kikapcsolása cél.

(START) - a multifunkciós gombbal:

- START a játék, amikor minden lehetőség került kiválasztásra.
- Ugrás a következő játékosnak (változás), ha a játékos befejezte a körét.

A HOLD (HOLD) körök között, hogy a játékos, hogy távolítsa el a darts cél.

(GAME) - görgeti SET menüt, megjelenik a képernyőn.

(PLAYER) - elején minden játék: válassza ki a játékosok száma.

Részben: Megtekintheti a pontszámok a többi játékos CYBERMATCH - Játssz a számítógép ellen. Nyomja meg és tartsa lapozhat öt különböző szinteken."

**Cybermatch szintek:**

1. szint

Profí Mester

Haladó

Kezdő

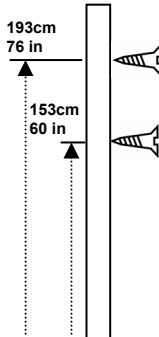
Középhaladó

**A kijelző védőfóliája**

Az elektronikus dart táblán átlátszó védőfólia lehet, a kijelző teljes felületén. Eltávolíthatja ezt a fóliát a kijelző jobb láthatósága érdekében.

**Az elektronikus dart tábla működése**

1. POWER gomb: a céltábla bekapcsolása.
2. GAME gomb: a játék kiválasztása
3. PLAYER gomb: a játékosok számának kiválasztása (1, 2, 3,
4. csapat t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Az alapbeállítás 2 játékos.
4. START gomb (piros) indítja el a köröt.
5. Dobja el a dartokat
  - A célba jutott dartokat mutató kijelző a pontszámoktól jobbra látható. A kijelzőn látható nyilak száma mutatja az aktuális játékos fennmaradó nyilait.



- 3 dart eldobása után hang hallható, "joueur suivant" (következő játékos), és a szám villog. A dartokat ekkor ki lehet húzni anélkül, hogy az elektronikus számláló megváltozna. Miatán minden dartot kivett a játéktábláról, nyomja meg a START gombot, hogy a következő játékosra váltson. A játék hangosan jelzi, hogy ki a következő játékos.

**Csapatjáték**

Ez a céltábla legfeljebb 4 játékos pontszámait képes feljegyezni, és 4, két fős csapat, azaz 8 személy pontszámait képes megőrizni. A csapatjáték módra való átálláshoz tartsa lenyomva folyamatosan a PLAYER gombot, ameddig egy „t” nem jelenik meg a kijelzőn. Az egyes csapatok opciói az alábbiak:



Csapatjátékban a csapatok tagjai összeadják pontszámait és csapatpontszámot érnek el.

**Az elektronikus dart tábla karbantartása**

1. Soha ne használjon ehhez a táblához fém hegyű dartokat.
2. Ne erőltesse túlságosan a dartok dobását. A dartok végei eltörhetnek, a tábla pedig rendkívüli kopásnak van kitéve.
3. Forgassa a dartokat az óramutató járásával megegyező irányba, amikor kiveszi őket a táblából.
4. Vegye ki az elemeket, ha nem használja a dart táblát, vagy az opcióként kapható A/C adapterrel használja. Ezzel meghosszabbíthatja az elemek élettartamát.
5. Ne öntsön folyadékot a céltáblára.

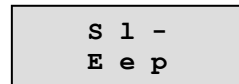
**Használat elemekkel**

Tegyen be három darab „AA” elemet a készülék hátoldalán, az alap felé lévő elemtartó rekeszbe. A fedél levételéhez tolja a szerkezetet fel, közben finoman emelje meg. Tegye az elemeket a rekeszbe az ott látható jelölésnek megfelelően.

Önműködő készenléti mód

A céltábla önműködően készenléti üzemmódra kapcsol, ha körülbelül 3 percig nem használják. Ez energiát takarít meg és megnöveli az elemek élettartamát. Hangjelzés hallható és a „SLEEP” felirat jelenik meg az LCD kijelzőn (lásd lejjebb).

Minden pontszámot tárol a memóriában, és játék újra kezdődhet bármelyik gomb megnyomásával.



**Játékszabályok**

A játék szabályait az alábbiakban részletezzük abban a sorrendben, ahogyan az LCD kijelzőn megjelennek a játékok, amikor a GAME gomb segítségével futtatjuk őket. A játék száma az egyes játékok mellett látható.

**A 301 (G01)**

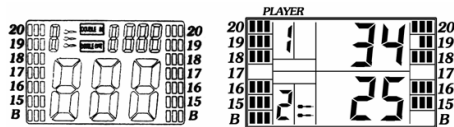
Ezt a játékot úgy játsszák, hogy minden egyes dart dobást levonnak a kezdőszámból (301), amíg a játékos pontosan el nem éri a nullát (0). Ha egy játékos túllép a nullán, az a kör csőbe („Bust”), és a pontszám visszatér oda, ahol a kör kezdetén állt. Például ha egy játékosnak 32-re van szüksége ahhoz, hogy befejezze a partit, majd 20, 8 és 10 pontot ér el (összesen 38-at), a pontszáma visszatér 32-re a következő kör kezdetére. A játék közben választható a dupla be / dupla ki opció is (a dupla ki a leggyakrabban használt lehetőség).

- Dupla be - Egy duplát kell dobni, mielőtt megkezdődne a pontok levonása a teljes pontszámából. Ez azt jelenti, hogy egy játékos pontjai csak az után számítanak, miután dobott egy duplát
- Dupla ki - Egy duplát kell dobni ahhoz, hogy a játékos befejezze. Ez azt jelenti, hogy páros számra van szükség a játék befejezéséhez.
- Dupla be és Dupla ki -Egy duplát kell dobni ahhoz, hogy az egyes játékosok elkezdhessek a pontok számlálását és kilépjenek a játékból.

A 401 (G02) Kezdőszám 401		
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**A CRICKET (G08)**

A Cricket célja, hogy a játékos minden megfelelő számot lezárjon az ellenfél előtt, miközben a lehető legmagasabb pontszámot gyűjti össze. Csak a 15 - 20 közötti számokat és a belső és külső bullokat lehet használni. A játékosoknak háromszor kell elérniük egy számot, hogy ezt a szektort megnyissa a pontok számlálásához. A játékos elnyeri a megnyitott szektor pontszámait minden alkalommal, amikor dartot dob ebbe a szektorba, feltéve, hogy ellenfele nem zárta le a szektort. A dupla gyűrű eltalálása két találatnak számít, a tripla gyűrű eltalálása pedig három találat. A számok bármilyen sorrendben megnyithatók és lezárhatók. Egy szám akkor záródik be, ha más játékosok háromszor eltalálják a megnyitott szektort. Miután a számot lezárták, egyetlen játékos sem szerezhet vele pontot a parti fennmaradó részében. Nyertes – Az a játékos, aki először lezárja az összes számot és a legmagasabb pontszámot éri el. Ha egy játékos lezárja az összes számot, de a pontszerzésben lemarad, tovább kell folytatnia a dobást a nyitott számokon. Ha a játékos nem hozza be a lemaradását, mielőtt az ellenfél minden számot lezár, az ellenfél győz. A játék addig folytatódik, míg minden szektort lezárnak - a nyertes pedig az a játékos, aki a legmagasabb pontszámot elérte. A cricket eredmények Minden játékos pontszámait tárolja a memória. Három külön fény van az egyes számokban (15 - 20 és bull). Amikor a szám találatot kapott, az egyik jelzőfény kigyullad (a fekete megjelenik).



ED110

ED310

**NO-SCORE CRICKET (G09)**

A játékszabályok megegyeznek a Cricket szabályaival, azzal a különbséggel, hogy itt nincsenek pontszámok. A cél az, hogy a játékos elsőnek zárja le az összes megfelelő számot (15 - 20 és bull).

**A SCRAM (G10) (csak 2 játékos)**

Ez a játék a Cricket egy változata. A játék két körből áll. A játékosoknak minden körben különböző céljaik vannak. Az első körben az 1. játékos megpróbálja „lezárni” (minden szektorban – de 15 - 20 és bull 3 találatot elérni). Ezalatt a 2. játékos megpróbálja a lehető legtöbb pontot összegyűjteni azokban a

szektorokban, amelyeket még nem zárt le a másik játékos. Miután az 1. játékos minden szektort lezár, az első kör véget ér. A 2. körben az egyes játékosok szerepet cserélnek. Most a 2. játékos próbálja meg lezárni az összes szektort, míg az 1. játékos a pontokra vadászik. A legmagasabb pontszámot elért játékos lesz a győztes.

**A CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Az alapszabály megegyezik a Crickettel, azzal a különbséggel, hogy miután a pontozás elkezdődik, hozzáadódik az ellenfél összpontszámához. A játék célja az, hogy a lehető legkevesebb pontot érjük el.

**A COUNT-UP 300 (G12)**

A játék célja az, hogy először érjünk el egy megadott pontszámot (300). A pontszám meghatározására a játék kiválasztásakor kerül sor. A játék további változatait az alábbiakban részletezzük.  
**COUNT-UP 400** (G13)      **COUNT-UP 800** (G17)  
**COUNT-UP 500** (G14)      **COUNT-UP 900** (G18)  
**COUNT-UP 600** (G15)      **COUNT-UP 999** (G19)  
**COUNT-UP 700** (G16)

High Score - 3

A 3 körben (9 dart) a lehető legmagasabb pontszámot kell megszerezni a nyereshez. A duplák és triplák a szektor pontszámának kétszeresét és háromszorosát érik. A játék további változatait az alábbiakban részletezzük: a körök száma a játék neve mellett megadott szám szerint változik. A játék további változatait az alábbiakban részletezzük.  
 "High Score - 4 Rounds (G21)  
 High Score - 5 Rounds (G22)  
 High Score - 6 Rounds (G23)  
 High Score - 7 Rounds (G24)  
 High Score - 8 Rounds (G25)  
 High Score - 9 Rounds (G26)  
 High Score - 10 Rounds (G27)  
 High Score - 11 Rounds (G28)  
 High Score - 12 Rounds (G29)  
 High Score - 13 Rounds (G30)  
 High Score - 14 Rounds (G31)  
 "

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Az egyes játékosok sorrendben próbálnak meg pontot gyűjteni a szektorokban 1-20-ig és a bullon. Minden játékos 3 dartot dob körönként. Ha a dart jó számot talál el, megpróbálja eltalálni a sorrendben következő számot. Az a játékos nyer, aki először eléri a 20-ast. A kijelző mutatja, hogy melyik szektorba kell dobni a dartot. Több nehézségi szint beállítható erre a játékra. A játék további változatait az alábbiakban részletezzük.  
 ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – A játék az 5. szektorban kezdődik.  
 "ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
 ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"  
 ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - A játék dupla 5. szektorban kezdődik  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - A játékosnak triplát kell dobni minden szektorban, 1-20-ig, sorrendben.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - A játékos tripla 5. szektorban kezdődik  
 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)\*

**KILLER (G44)**

Ennél a játéknál megtudhatja, kik az igazi barátai. Két játékos is játszhatja. A kezdésnél minden játékosnak ki kell választania a számát úgy, hogy egy dartot dob a céltáblára. Az LCD kijelző „SEL” jelzést mutat ezen a helyen. A játékos azt a számot kapja az egész játékra, amelyiket ettalál. Két játékos nem kaphat azonos számot. Miután minden játékos megkapta a saját számát, kezdődhet a játék.

Az elsődleges cél az, hogy „Killer” (gyilkos) legyen, ha etlalálja a számának megfelelő dupla szektort. Miután elérte a duplát, „Killer” (gyilkos) marad a játék további részében. Ettől fogva célja az ellenfelek „megölése” lesz, úgy, hogy megdobja szektoraik számát, egészen addig, míg mindaddig, amíg mindannyiuk „élete” el nem fogy. Az utolsó életben maradó játékos a győztes.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Minden játékos 40 ponttal kezd a játékot. A cél az, hogy a lehető legtöbbször ugyanennyi pontot érjünk el az adott kör szektorában. Az első körben a játékosnak a 15. szektort kell megdobja. Ha egy találat sincs a 15-ös szektorból, pontszáma megfelfőződik. Amit viszont etlalál a 15-ösökből, az hozzáadódik a kezdő pontszámhoz.

A következő sorrendben kell etlalálni a szektorokat:

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

A játékban legtöbb pontszámot elérő játékos lesz a nyertes.  
 D : Bármelyik dupla  
 T : Bármelyik tripla  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Ennek a játéknak a szabályai hasonlítanak a Double Down szabályaihoz, két kivétellel.

- 1) anelyett, hogy 15-től 20-ig és a bullig haladna a játék, a sorrend fordított.
- 2) egy további kört is tartalmaz: a „41-es kör”, ahol egy körben 41 pont elérésére kell törekedni (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; stb.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Az egyes játékosoknak olyan pontszámot kell elérniük, amely 5-tel osztható. Minden „ötös” egy pontot számít. Például 10, 10, 5 = 25. Mivel a 25 ötöl osztható, ez a játékos (5 x 5 = 25) pontot kap.

Ha egy játékos a három dart eldobásával 5-tel oszthatatlan pontszámot ér el, egyetlen pontot sem kap. Ráadásul, minden körben az utolsó dartnak szektort kell etlalálnia. Ha egy játékos a harmadik dart dobásával nem találja el a célt, egyetlen pontot sem kap, még akkor sem, ha a két első dobása pontszámainak összege osztható 5-tel. Így a játékos nem „rontja” el a harmadik dobását, ha a két első dobása jó volt. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki akinek összes pontszáma először ér el az ötvenegy (51) „ötöst”. Az LCD kijelző tárolja a memóriájában a pontszámok összegét.

A játék további változatait az alábbiakban részletezzük.

“ALL FIVES - 61 (G48)

- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

A játékosoknak körbe kell menniük a táblán, 1-től 20-ig sorrendben. A játékosok az 1-es számmal kezdenek és 3 dartot dobhatnak. Minden dobásnál a lehető legtöbb pont elérésére kell törekedni. A duplák és triplák beleszámítanak a pontszámába. Az a játékos a nyertes, aki a legmagasabb pontszámot érte el a húsz szektor végigjátszása után.

A játék további változatait az alábbiakban részletezzük.

- “SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -”

– A játék az 5 ; 10 ; 15. szektorban kezdődik.

**LE GOLF – 9 trous (G56)**

A cél az, hogy minél kevesebb pontszámmal fejezzük be a játékot. A játék célja az, hogy minden szektort (lyukat) 1-18-ig háromszor etlaláljunk.

Háromszor kell etlalálni egy-egy szektort ahhoz, hogy a következő szektorba léphessünk. A szektorról egy dobás után is továbbléphet, ha elsőre triplát talál.

Az aktív játékos tovább dobja a dartokat, amíg háromszor el nem ér az adott szektort. A hang szólítja a soron következő játékost.

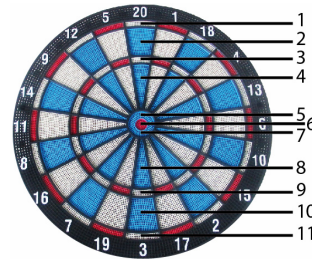
**GOLF – 18 trous (G57)**

Ugyanúgy, mint a fent leírtakban, de a játék 18 lyukból (kör) áll

**FOOTBALL (G58)**

A játék célja az, hogy a teljes „pályán” (céltábla) végighaladjunk az szektorokat egymás után etlalálva.

Először ki kell választani az egyes játékosok „pályáját”. Ehhez minden játékos dob egy dartot, vagy kézzel megnyomja a



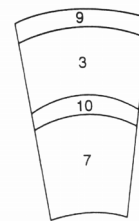
céltábla egyik szektorát. A kiválasztott szektor lesz a kiinduló pont a céltáblán való áthaladáskor, a befejezése pedig a 11 etlalált szektor másik oldala. Az LCD kijelző megőrzi a haladás állapotát és jelzi, hogy a következő körben melyik szektort kell etlalálnia.

**BOWLING (G59)**

Ki kell választani egy „pályát”, vagy dart dobásával, vagy úgy, hogy kézzel megnyomja a választott szektort.

Miután a pályát kiválasztotta, 2 dart áll rendelkezésére, hogy pontokat dobjon (vagyis eldöntse a bábukat). A „pályán” minden szektor egy bizonyos számú bábút ér.

- |               |          |
|---------------|----------|
| Szektor       | Pontszám |
| Dupla         | 9 bábu   |
| Szimpla külső | 3 bábu   |
| Tripla        | 10 bábu  |



Ezt a játékot többféleképpen lehet játszani:

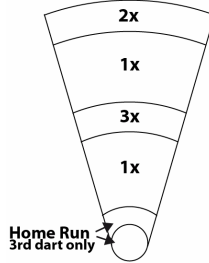
1. A tökéletes pontszám ebben a bowling verzióban a 20 lenne
2. Nem érheti el ugyanazt a szimplát kétszer ugyanabban a körben. A második nulla pontot számít. Jótanács: Próbájon meg minden szimplát eltalálni, hogy 10 pontot érjen el.
3. Körönként 20 pontot érhet el, ha kétszer találja el a triplát.
4. Amennyiben a dupla szektort eltalálja a második dattal, az csak 10 pontnak számít akkor, ha az első dobásnál duplát szerzett. Egyébként összesen 9 pontot érhet el, ha a második dattal duplát szerez.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Mint az igazi játék, a teljes játék áll kilenc inning.  
Minden játékos dob három darts egy "kereket".  
A telek, mint az alábbi ábrán hátránya.

Sektor -> Eredmény  
Szektorok Simles "1x" -> 1 alap  
Dupla szektor "2x" -> két bázist  
Tripla szektor "3x" -> Három alapok  
Bulleyes -> "Home Run" (nem végezhető el, míg a harmadik nyíl minden kör)

A cél a játék lényege, hogy pont annyi fut lehetséges minden körben. A játékos, aki a legtöbb fut a hitelét a végén a játék a győztes."



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

a fentiekkel azonos, csak 9 szettben (forduló)

**STEEPLECHASE (G62)**

Ennek a játéknak az a célja, hogy elsőként fejezze be a „versenyt”, elsőként járja körbe a „pályát”. A pálya a 20. szektornál kezdődik és az óramutató irányában halad végig táblán, az 5. szektorig és a bullt fejeződik be. Egyszerűnek tűnik, ugye? De azt még nem mondtuk, hogy el kell találnia minden szám belső szimpla szektorát ahhoz, hogy végighaladjon a pályán. A bull és a tripla gyűrű közötti területről van szó. És ahogy egy igazi akadályversenyben is, a pályán végig akadályokat kell átugrani. A négy gát a következő helyeken található:

- 1. gát Tripla 13 · 2. gát Tripla 17
- 3. gát Tripla 8 · 4. gát Tripla 5

Az első játékos, aki végighalad a pályán és eléri a bullt, megnyeri a versenyt.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Ebben a játékban csak a 15 - 20 számokat és a bullt használjuk. A szimplák 1 pontot, a duplák 2 pontot, a triplák pedig 3 pontot érnek. Minden játékosnak sorrendben kell dobni a szektorokra és minden szektorban 3 pontot kell szereznie ahhoz, hogy továbbléphessen a következőre. Ha egy játékos 3-nál több pontot szerez, a pluszpontokat a következő játékos kapja meg. Az a játékos nyeri a játékot, aki először szerez minden szektorban (15-20 és bull) 3 pontot szerzett.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

A játék célja az, hogy a játékos megpróbál 100 pontot elérni, vagy a lehető legjobban megközelíteni ezt, 3 körben (9 dart). Ha valaki túllépi a 100 pontot, elveszítette a játékot, hacsak nem haladja meg minden játékos a 100 pontot. Ilyenkor a 100

ponthoz legközelebb álló játékos a nyertes (az a játékos, akinek a 100 fölötti pontszáma a legkevesebb).

**GREEN VS. RED (G65)**

(csak 2 játékos)

Ez a játék a táblán körbefutó verseny. Az 1. játékos zöld („green”), a 2. játékos pedig a piros („red”). Az 1. játékos csak a fehér duplákra és triplákra céloz, és halad körbe a táblán az óramutató irányában. A 2. játékos a 20-as szektornál kezd a játékot és az óramutató járásával ellentétes irányba halad, miközben a piros szektorokra céloz (a kijelző átmenetileg mutatja, hogy melyik szektorra kell céloznia). Megjegyzés: egy körön belül csak egy duplát és egy triplát lehet megdobni ugyanabból a számból.

Ha a játékos rossz számra dob (az ellenfél színének a száma), a pontszámaiból levonásra kerül ez a szám.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontot szerzi a játék végére.

**CyberMatch**

(1 játékos)

Ez a nagyon érdekes funkció lehetővé teszi, hogy a játékos a komputerrel mérje össze az erejét, öt nehézségi szinten A CyberMatch ellenfél bekapcsolásához:

1. Válassza ki a játékot, amellyel játszani szeretne
2. Nyomja meg a CYBERMATCH gombot  
Válassza ki a CyberMatch ellenfél nehézségi szintjét a CYBERMATCH gombot lenyomva tartva (hang jelzi a nehézségi szintet):
3. Nyomja meg a START gombot a játék megkezdéséhez  
Amikor a játék elkezdődik:  
Az „ember” játékos kezd. Az első dobás után vegye ki a dartokat a céltáblából, nyomja meg a START gombot és ADJA ÁTA következő játékosnak(CyberMatch). Ellenőrizze, hogy a CyberMatch ellenfél pontszámai megjelentek-e a kijelzőn. A CyberMatch ellenfél által célozott szektort a céltábla aktív kijelzője mutatja (a kísérletet jelző lámpa villog). Ezután az aktív kijelző mutatja, hogy a CyberMatch ellenfél melyik szektorban ért el találatot (az eredményjelző lámpa villog).  
Miután a CyberMatch ellenfél befejezte a dobást, a céltábla automatikusan lenullázódik és az „ember” játékos pontjai következnek. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos nem nyer. Sok szerencsét!

**Fontos megjegyzések**

**Lezárt szektor**

Egy szektor lezáródhat akkor, ha a dart beszurol a két szektort elválasztó zónába. Ha ez megtörténik, a játékot fel kell függeszteni és az LCD kijelző mutatja a szektor számát, ahová a dart beszurolt.

A szektor feloldásához egyszerűen csak húzza ki a dartot vagy a betört hegyet a szektorból. Ha a probléma továbbra sem oldódott meg, próbálja megrázni a szektort, ameddig ki nem oldódik. A játék ott folytatódik, ahol abbamaradt.

**Törtött hegyek**

Előfordulhat, hogy egy hegy beletörik és beszurol az egyik szektorba. Próbálja meg fogó vagy csipesz segítségével megfogni a kilátszó végét és húzza ki a szektorból. Ha nem sikerül, próbálja meg a hegyet a szektor másik oldaláról kinyomni. A lyuknál kisebb szög segítségével óvatosan tolja addig, amíg a másik oldalon ki nem esik. Vigyázzon, hogy ne tolja túl messzire és ne sértse meg a szektor hátulján lévő áramköröket.

Ne aggódjon, ha a hegyek eltörnek. Ez természetes, amikor lágy hegyű dartokkal folyik a játék. Mellékeltünk egy készlet



csere-hegyet, hogy minél tovább, nyugodtan játszhasson.  
Amikor a hegyet kicseréli, ügyeljen arra, hogy a dart játékhoz mellékelt hegyekkel azonos típusú hegyet használjon.

#### **A dartok**

Ehhez a céltáblához 17 grammnál nem nehezebb dartok használata ajánlott. A játékhoz mellékelt dartok 8 grammosak és standard lágy hegygel rendelkeznek. A legtöbb, darts játékot forgalmazó kereskedőnél beszerezhetők a hegyek.  
Az elektronikus darts játékhoz inkább lágy hegyű dartokat használjon.

#### **Az elektronikus darts játék tisztítása**

Ajánlott a burkolatot rendszeresen portalanítani egy nedves törölruga segítségével. Szükség esetén finom mosószer is használható. Súróló hatású vagy ammóniát tartalmazó tisztítószerek használata tilos, mert kárt okozhatnak a játékban.  
Ne borítson folyadékot a darts táblára, mert ez helyrehozhatatlan károkat okozhat és erre nem vonatkozik a jótállás.

Az « áthúzott szemetesedény » szimbólum azt jelzi, hogy sem ezt a terméket, sem a benne levő elemeket nem szabad a háztartási szemétkébe dobni. Ezeket speciális válogatásnak vetik alá. A használt elemeket és a tovább már nem használható elektronikus terméket újra hasznosítás céljából adja le egy engedélyezett gyűjtőhelyen. Az elektronikai hulladék újra hasznosítása védi a környezetet és az Ön egészségét.

**Распаковка игры**

Осторожно распакуйте мишень, убедившись в наличии всех частей. Содержимое комплекта:

- 1 электронная мишень
- Набор мягких сменных наконечников
- 6 дротиков (разобраны)
- Инструкция по эксплуатации

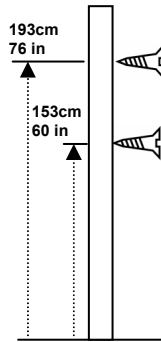
**Установка**

Эта мишень может работать от трех батареек типа "AA" (в комплект не входят). В этом случае ее не придется вешать рядом с розеткой.

Затяните 2 винта в соответствии со схемой:

Закрепите мишень на стене, совместив отверстия в задней части мишени с винтами. Возможно, винты нужно будет отрегулировать, чтобы мишень была надежно зафиксирована на стене.

Вставьте три батарейки "AA" в отсек на задней стороне мишени (см. схему внутри отсека).



**Функции мишени**

Кнопки:

" (POWER) - Чтобы включить или выключить цель.

(START) - многофункциональная кнопка используется для:

- начать игру, когда все варианты были выбраны.
- Переход к следующему игроку (изменены), когда игрок завершил свою очередь.

Удержание (HOLD) между раундами, чтобы позволить игроку, чтобы удалить дартс мишень.

(GAME) - свитки набор меню, отображаемого на экране.

(PLAYER) - в начале каждой игры: выберите количество игроков.

В частности, говорится: Вы можете просматривать десятки других игроков

CYBERMATCH - Игра против компьютера. Нажмите и удерживайте для прокрутки пяти различных уровней."

**Уровни Киберматча:**

Уровень 1

Профессионал

Эксперт

Продвинутый

Средний Новичок

**Защитная пленка экрана**

Эта электронная мишень цель может быть покрыта прозрачной пленкой на всей поверхности экрана. Вы можете снять пленку для улучшения видимости.

**Как работает электронная мишень**

1. Кнопка POWER: включение мишени.
2. Кнопка GAME: выбор игры
3. Кнопка PLAYER: выбор количества игроков (1, 2, 3, 4, команды t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) По умолчанию установлен режим с 2 игроками.
4. Кнопка START (красная) начало игры.
5. Бросайте дротики
  - Экран, отображающий дротики, попавшие в мишень, расположен справа от экрана со счетом партии. Отображаемое число означает количество оставшихся дротиков у активного игрока.

- После броска 3 дротиков включается голосовое сообщение "joueur suivant" ("следующий игрок"), и мигает счет. На этом этапе можно снять дротики с мишени, это не отразится на счете. После того, как с игровой поверхности сняты все дротики, нажмите на кнопку START для перехода к следующему игроку. Голосовое сообщение указывает, чья очередь играть.

**Командная игра**

Эта мишень может записывать счет максимум 4 игроков, и сохранять счет партии из 4 команд по два человека, то есть 8 человек. Чтобы войти в режим командной игры, нажмите и удерживайте кнопку PLAYER до тех пор, пока на экране не появится буква "I". Команды могут формироваться следующим образом:



В командной игре, члены команды объединяют свои очки в общий командный результат.

**Уход за электронной мишенью**

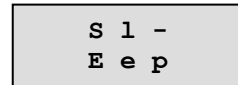
1. Никогда не используйте дротики с металлическими наконечниками для этой мишени.
2. Не прилагайте чрезмерного усилия при броске дротика. Риск поломки кончика дротика и преждевременного износа мишени.
3. При снятии дротиков с мишени вращайте их по часовой стрелке.
4. Доставайте батарейки, если мишень не используется, или если она работает с дополнительным адаптером от сети переменного тока. Так вы продлите срок службы батареек.
5. Не допускайте заливания мишени жидкостью.

**Питание от батареек**

Вставьте три батарейки "AA" в отсек на задней стороне у основания мишени. Чтобы снять крышку отсека надавите по направлению вверх, мягко приподнимая ее. Установите батарейки в соответствии со схемой в отсеке.

**Автоматический режим ожидания**

Мишень автоматически переходит в режим ожидания, если она не используется в течение 3 минут. Это экономит энергию и увеличивает срок службы батареек. Мишень подает звуковой сигнал, и на ЖК-экране появляется надпись «SLEEP» (см. ниже). Все результаты сохраняются в памяти, игра возобновляется при нажатии любой кнопки.



**Правила игры**

Правила каждой игры подробно описаны ниже в том порядке, в котором игры отображаются на ЖК-экране при прокрутке их кнопкой GAME. Номер игры указывается рядом с каждой игрой.

**301 (G01)**

В этой игре очки, принесенные каждым дротиком, вычитаются от стартового счета (301), пока число очков не станет равно 0 (нулю). Если счет ниже нуля, говорят, что игрок "банкрот", и его счет остается прежним, каким он был до этой серии бросков. Например, если игроку нужно 32

очка, чтобы закончить игру, и он/она попал в 20, 8 и 10 (всего 38), на следующий раунд переносится счет 32. Во время игры вы можете выбрать опцию "начать с дабла" (double in) / "закончить даблом" (double out) (наиболее часто используется второй вариант).

- Начать с дабла (Double In) - чтобы очки начали вычитаться от стартового счета, нужно попасть в кольцо удвоения. Другими словами, игрок начинает партию только после попадания в кольцо удвоения.

- Закончить даблом (Double Out) - чтобы закончить партию, нужно попасть в кольцо удвоения. Это означает, что для окончания партии требуется четный счет последнего броска.

- Double In и Double Out - Для начала и для окончания партии каждый игрок должен попасть в кольцо удвоения.

401 (G02) Игра начинается со счета 401

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**КРИКЕТ (G08)**

Цель Крикета - закрыть все нужные сектора раньше своего противника, одновременно имея большее количество очков.

Используются только сектора с 15 по 20, а также внутренняя и внешняя часть центра мишени (Булл). Сектор считается закрытым, если игрок попал в него 3 раза. Игрок получает очки открытого сектора каждый раз, когда он/она попадает дротиком в этот сектор, если он еще не закрыт соперником. Попадание в кольцо удвоения засчитывается как два броска, а кольцо утроения - как 3 броска.

Сектора можно открывать или закрывать в любом порядке. Сектор закрывается, если другой игрок(и) попали в открытый сектор 3 раза. После того, как сектор был закрыт, ни один игрок не может получать очки за него до конца игры.

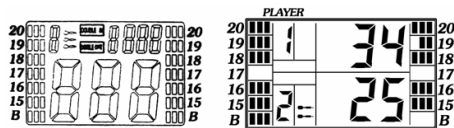
Победитель - сторона, которая закрывает все сектора первой и которая набирает большее количество очков.

Если игрок закрывает все сектора, но не лидирует по очкам, он/она должен продолжать броски в открытые сектора.

Если игрок не набирает больше очков до того, как соперник закроет все сектора, то выигрывает соперник. Игра продолжается до закрытия всех секторов - Побеждает игрок с самым высоким счетом.

Индикация счет в крикете

Счет каждого игрока хранится в памяти. В каждом секторе есть три отдельных цветowych индикатора (от 15 до 20 и в центре) При попадании загорается один из цветowych индикаторов (черным цветом).



ED110

ED310

**КРИКЕТ БЕЗ ОЧКОВ (G09)**

В этой игре действуют стандартные правила крикета, но не ведется счета. Цель игры в том, чтобы первым закрыть все нужные сектора (от 15 до 20 и центр).

**СКРЭМ (G10) (только 2 игрока)**

Игра является вариантом Крикета. Партия состоит из двух раундов. В каждом раунде у игроков разные цели. В 1ом раунде игрок 1 пытается "закрыть" сектора (попасть 3 раза в каждый сектор от 15 до 20 и в центр). В то же время игрок 2 пытается набрать как можно больше очков в секторах, которые другой игрок до сих пор не закрыл. Как только игрок 1 закроет все сектора, раунд 1 заканчивается. Во 2ом раунде игроки меняются ролями. Игрок 2 пытается закрыть все сектора, а игрок 1 становится "охотником за очками". Игрок, набравший более количество очков, становится победителем.

**КРИКЕТ БАНДИТ (G11)**

Правила те же самые, что и в стандартном Крикете за исключением того, что как только начинается набор очков, они добавляются к общему количеству очков противника(ов). Цель состоит в том, чтобы закончить игру с наименьшим количеством очков.

**ОТСЧЕТ ВПЕРЕД ДО 300 (G12)**

Цель этой игры - первым достичь заданного числа очков (300). Это число очков задается при выборе игры. Дополнительные варианты этой игры описаны ниже.

COUNT-UP 400 (G13) COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14) COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15) COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

**High Score - 3 (G20)**

Чтобы выиграть, нужно в сумме набрать наибольшее количество очков за 3 раунда (девять дротиков). Кольца даблов и троблов дают, соответственно, в 2 и в 3 раза больше очков, чем указано для сектора. Варианты этой игры описаны ниже: количество раундов может изменяться в зависимости от количества выбранных секторов.

Дополнительные варианты этой игры описаны ниже.

"High Score - 4 Rounds (G21)

High Score - 5 Rounds (G22)

High Score - 6 Rounds (G23)

High Score - 7 Rounds (G24)

High Score - 8 Rounds (G25)

High Score - 9 Rounds (G26)

High Score - 10 Rounds (G27)

High Score - 11 Rounds (G28)

High Score - 12 Rounds (G29)

High Score - 13 Rounds (G30)

High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Каждый игрок пытается попасть в каждый сектор от 1 до 20 и в центр мишени, по порядку. Каждый из игроков по очереди бросает 3 дротика. Если дротик попадает в правильный сектор, он/она пробует попасть в следующий по порядку сектор. Первый игрок, дошедший до 20 сектора, выигрывает.

На экране показывается, в какой сектор вы должны делать бросок.

В этой игре настраивается несколько уровней сложности.

Дополнительные варианты этой игры описаны ниже.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Игра начинается с сектора 5.

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Игра начинается с удвоения 5 сектора.

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

**ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)**

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Игрок должен попасть в утроение в каждом секторе, начиная от 1 и до 20, по порядку.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Игра начинается с утроения 5 сектора.

"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

В этой игре вы узнаете, кто ваши настоящие друзья. В нее можно играть двум и более игрокам. Для начала, каждый игрок должен выбрать свою ячейку, бросая дротики в мишень. На ЖК-экране отобразится надпись "SEL". Игроку назначается ячейка, которая считается его ячейкой до конца игры. Два игрока не могут иметь одну и ту же ячейку. Когда все выбрали ячейки, начинается игра. Ваша первая цель состоит в том, чтобы стать "киллером", для чего вы должны попасть в сектор удвоения вашей ячейки. После попадания в удвоение, вы становитесь "киллером" на всю оставшуюся игру. Ваша цель сейчас - "убить" своих противников, попадая в сектора их ячеек, пока у них не закончатся все "жизни". Последний игрок, у которого осталась жизнь, выигрывает.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Каждый игрок начинает игру с 40 очками. Цель состоит в том, чтобы попасть как можно больше раз в сектор, выбранный в этом туре. В первом туре игрок должен попасть в сектор 15. Если он не попадает ни в какую ячейку 15, его очки делятся наполовину. Если он несколько раз попадает в 15, каждое попадание добавляет ему 15 очков. Порядок секторов по турам:

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

Игрок, окончивший партию с наибольшим количеством очков, становится победителем.

D : Любое удвоение.

T : Любое утроение.

B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

В эту игру играют по правилам, похожим на Double Down, с двумя исключениями.

- 1) вместо того, чтобы начинать от 15 к 20 сектору, и центру, порядок изменяется на обратный.
- 2) добавляется дополнительный раунд: «раунд 41», в котором нужно выбить 41 очко за 1 серию бросков (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; и т.д.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

В каждой серии бросков общий счет каждого игрока должен быть кратным 5. Каждые пять очков считаются за единицу. Например, 10, 10, 5 = 25. Так как 25 деленное на 5 равно пяти, игрок получает 5 очков (5 x 5 = 25).

Если игрок бросает 3 дротики, но общий счет серии не делится на 5, ему не засчитываются очки. Кроме того, последний дротик каждого раунда должен попасть в сектор.

Если игрок бросает третий дротик и не попадает в мишень, он не получает ни одного очка, даже если сумма первых двух бросков делится на 5. Таким образом, игрок не может "пропустить" свой третий бросок, если два первых хороши. Первый игрок, который наберет пятьдесят одну (51) "пятёрку", является победителем. ЖК-экран сохраняет общий счет в памяти.

Дополнительные варианты этой игры описаны ниже.

"ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Каждый игрок должен попасть во все сектора от 1 до 20 по порядку. Игроки начинают с сектора 1 и бросают по 3 дротики. Целью является набрать максимальное количество очков в каждой серии бросков. Даблы и трэблы засчитываются в очки. Игрок, у которого больше всего очков после поражения двадцати секторов, объявляется победителем.

Дополнительные варианты этой игры описаны ниже.

"SHANGHAI 5 (G53) -

SHANGHAI 10 (G54) -

SHANGHAI 15 (G55) -"

- Игра начинается с сектора 5 ; 10 ; 15.

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Цель состоит в том, чтобы закончить игру с наименьшим количеством очков. Цель чемпионата состоит в том, чтобы три раза попасть в каждый сектор (лунку) от 1 до 18.

Вы должны выполнить 3 броска в каждый сектор перед тем, как перейти к следующему сектору. Сектор можно пройти, попав в кольцо утроения с первого раза.

Активный игрок продолжает бросать дротики, пока он не совершит 3 бросков в текущий сектор. Голосовое сообщение указывает, чья очередь играть.

**GOLF - 18 trous (G57)**

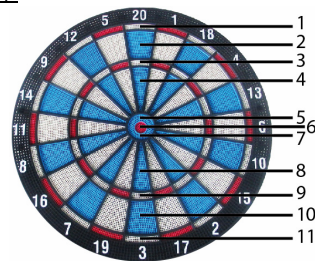
Так же, как в предыдущем случае, только партия играется на 18 лунках (раундах).

**FOOTBALL (G58)**

Цель игры - пройти всё «поле» (мишень), поочередно поражая все сектора. Вначале выберите "игровое поле" каждого игрока. Для этого каждый игрок бросает дротик или рукой нажимает на сектор мишени.

Выбранный сектор является стартовым, от которого игрок будет проходить мишень, и закончит точно с противоположной стороны. Нужно попасть в 11 секторов.

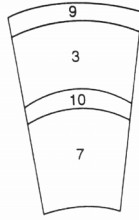
ЖК-экран отслеживает прогресс и указывает сектор, в который нужно попасть в следующем раунде.



**BOWLING (G59)**

Вы должны выбрать свою "дорожку" либо броском дробика, либо нажав рукой на выбранный вами сектор. Когда дорожка выбрана, у вас остается еще 2 дробика, которыми нужно попасть в цель (сбить кегли). Каждый сегмент вашей "дорожки" считается за определенное количество кегель:

Сегмент	Очки
Дабл	9 кегель
Большое наружное кольцо	3 кегли
Требл	10 кегель
Большое внутреннее кольцо	7 кегель



Для этой игры применяются следующие правила:

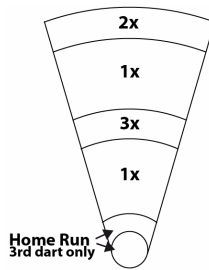
1. Лучший счет в этой версии боулинга - это 20
2. Нельзя попадать дважды в одно и то же большое кольцо за один раунд. Второе попадание не приносит очков. Специальный прием: Чтобы получить 10 очков, постарайтесь попасть в каждое большое кольцо.
3. Вы можете получить 20 очков за один раунд дважды попав в требл.
4. Если вы попадаете в дабл вторым дробиком, и вы уже попали в дабл на первом броске, вы получаете 10 очков. Во всех остальных случаях за попадание в дабл вторым дробиком начисляется 9 очков.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Как и в реальной игре, полная игра состоит из девяти подач. Каждый игрок бросает три стрелы за "круглым". Сюжет, как на рисунке ниже минус.

Сектор -> Результат  
 Секторы Simles ""1x"" ->1 базы  
 Двухместный секторов ""2x"" -> две базы  
 Трехместный секторов «3x» -> Три баз  
 Bulleyes -> ""Home Run"" (не может быть предпринято до третьего дробика каждого раунда)

Цель игры состоит в том, чтобы набрать как можно больше работает как возможно в каждом раунде. Игрок с наибольшим количеством трасс на его счету в конце игры, становится победителем.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

то же, что выше, но за 9 заездов (туров).

**STEEPLECHASE (G62)**

Цель этой игры - первым из игроков завершить "забег", первым обойдя по кругу "дистанцию". Дистанция начинается на секторе 20 и поворачивает по ходу часовой стрелки вокруг мишени до сектора 5, а затем оканчивается центром мишени. Легко, правда? Однако не забудьте уточнение, что для перехода к следующему сектору вам необходимо попасть во внутреннее большое кольцо. Имеется в виду область между центром мишени и внутренним узким кольцом треблов. И, как при настоящем беге с препятствиями, есть барьеры, которые нужно перепрыгнуть. Четыре барьера расположены следующим образом:

- 1ый барьер Требл 13 · 2ой барьер Требл 17
- 3ий барьер Требл 8 · 4ый барьер Требл 5

Первый игрок, прошедший всю дистанцию и попавший в яблочко, выигрывает партию.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Используются только сектора с 15 по 20 и центр мишени. Широкие кольца приносят 1 очко, внешнее узкое кольцо даблов - 2 очка, внутреннее узкое кольцо треблов - 3 очка. Каждый игрок должен бросать дробики в сектора по порядку и получить 3 очка в каждом секторе для перехода к следующему. Если игрок получает более 3 очков в одном секторе, лишние очки передаются следующему игроку. Первый игрок, получивший по 3 очка во всех секторах (15-20 и центр), выигрывает партию.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Цель этой игры- получить 100 очков или максимально приблизиться к этому числу за 3 раунда (9 дробиков). Если игрок получает больше 100 очков, он считается проигравшим, за исключением случая, если остальные игроки получат еще больше очков. В этом случае выигрывает игрок, чей счет ближе всего к 100 (игрок, чей счет более 100 самый маленький).

**GREEN VS. RED (G65)**

(только 2 игрока)

Эта игра - забег вокруг мишени. Игрок 1 - зеленый ("green"), а игрок 2 - красный ("red"). Игрок 1 стреляет только в белые даблы и треблы, и должен пройти вокруг мишени по часовой стрелке. Игрок 2 начинает с сектора 20 и идет по мишени против часовой стрелки, стреляя в красные сектора (временная индикация указывает в какой сектор нужно стрелять). Примечание: в одном раунде можно попасть максимум в один дабл и в один требл. При попадании в другой сектор (сектор цвета вашего соперника) число этого сектора вычитается из вашего счета. Игрок, имеющий больше всего очков в конце партии, становится победителем.

**CyberMatch**

(только 1 игрок)

Эта очень интересная функция позволяет одному игроку играть против компьютера на пяти уровнях сложности Для начала Киберматча:

1. Выберите игру, в которую вы хотите играть
2. Нажмите на кнопку CYBERMATCH Выберите уровень сложности кибер-противника, нажав и удерживая кнопку CYBERMATCH (голосовое сообщение указывает уровень сложности):
3. Нажмите на START и начинайте игру

Когда игра начинается: Первым бросает дробики человек. После первой серии бросков достаньте дробики из мишени, нажмите на START и ПЕРЕДАЙТЕ ход следующему игроку(кибер-противник). Убедитесь, что на экране высветился счет кибер-противника. Сектор, в который целится кибер-противник, указывается активной подсветкой мишени (мигает индикатор попытки броска). Затем активная область экрана показывает сектор, в который кибер-противник действительно попал (мигает индикатор результата).

Когда кибер-противник закончил броски, мишень автоматически обнуляется для игрока-человека. Партия продолжается до выигрыша одного из игроков. Удачи!

**Важные замечания**

**Блокировка сектора**

Сектор может заблокироваться, если дротик застрянет в области между двумя секторами. Если это произойдет, игра будет приостановлена и ЖК-дисплей покажет номер заблокированного сектора.

Чтобы разблокировать сектор, просто удалите дротик или сломанный наконечник из сектора. Если проблема не решена, попробуйте пошевелить сектор, пока она не разблокируется. Партия возобновится с того места, на котором она остановилась.

#### **Сломанные наконечники**

Может случиться так, что наконечник сломается и застрянет в секторе мишени. Попробуйте удалить его с помощью плоскогубцев или пинцета, взявшись за выступающий кончик и потянув наружу. Если это невозможно, вы можете попробовать достать его с задней стороны сектора. Используйте гвоздь меньшего размера, чем отверстие, и аккуратно давите на наконечник, пока он не выпадает с другой стороны. Будьте осторожны, не толкайте слишком далеко, чтобы не повредить схемы, расположенные в задней части сектора.

Не волнуйтесь, если наконечник сломался. Это нормально для дротиков с мягкими наконечниками. Мы предоставляем запасной комплект наконечников, благодаря которым вы сможете играть достаточно долго, и не беспокоиться о них. При замене наконечников, убедитесь, что вы используете тот же тип наконечников, что поставляется в комплекте с вашей мишенью и дротиками.

#### **Дротики**

Для этой мишени рекомендуется использовать дротики весом не более 17 г. Дротики, входящие в комплект этой игры, весят 8 г и оснащены стандартными мягкими наконечниками. Сменные наконечники доступны в продаже в большинстве магазинов розничной торговли, продающих Дартс.

Для вашего электронного Дартс выбирайте мягкие наконечники.

#### **Чистка электронного Дартс**

Рекомендуется периодически вытирать пыль с корпуса мишени влажной тряпочкой. При необходимости можно использовать мягкое моющее средство. Использование абразивных чистящих средств и продуктов, содержащих аммиак, может привести к повреждению мишени, и запрещено. Избегайте попадания жидкости на поверхность мишени, так как причиненный ей ущерб может быть необратимым и не покрывается гарантией.

"

Знак перечеркнутой мусорной корзины означает, что настоящее изделие, а также батарейки, входящие в его состав, нельзя выбрасывать вместе с бытовыми отходами. Они подлежат отдельной утилизации. По окончании срока эксплуатации батареек и электронного изделия отнесите их в специально отведенное для этого место для последующей утилизации. Дальнейшее повторное использование электронных изделий направлено на защиту окружающей среды и Вашего здоровья."

### Dezambalarea jocului

Scoateți jocul din ambalaj cu grijă, asigurându-vă că nu lipsește nicio piesă. Conținutul pachetului:

- 1 țintă electronică
- Set de vârfuri flexibile de schimb
- 6 săgeți (demonstrate)
- Manual de utilizare

### Instalarea

Această tablă de darts poate fi alimentată cu 3 baterii „AA” (nu sunt furnizate). În acest caz, nu sunteți obligați să o conectați la o priză electrică de perete.

Strângeți cele două șuruburi ca în schema alăturată:

Fixați tabla pe perete, aliniind orificiile situate în spatele tablei cu șuruburile. E posibil să fie nevoie să reglați șuruburile până când tabla de darts este fixată solid pe perete.

Introduceți 3 baterii „AA” în compartimentul pentru baterii din spatele tablei (vezi schema din interiorul compartimentului).

### Funcțiile tablei de darts

Butoanele:

" (POWER) - Pentru a activa sau dezactiva țintă.

(START) - butonul multifuncțional este utilizat pentru:

- începe jocul atunci când au fost selectate toate opțiunile.
- a trece la următorul jucător (schimbat), atunci când un jucător a finalizat rîndul său.

Pentru a HOLD (HOLD) între runde pentru a permite jucătorului pentru a elimina tinta Darts.

(GAME) - set meniu suluri afișat pe ecran.

(PLAYER) - la începutul fiecărui joc: Selectați numărul de jucători.

În parte: Puteți vizualiza zeci de alți jucători CYBERMATCH - Joaca împotriva computerului. Apăsați și țineți apăsat pentru a derula prin intermediul a cinci niveluri diferite.

### Nivelurile Cybermatch:

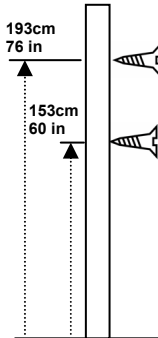
Nivelul 1  
 Profesionist                      Expert  
 Avansat    Intermediar  
 Debutant

### Folie de protecție a ecranului

Această tablă de darts electronică poate fi echipată cu o folie translucidă pe toată suprafața ecranului. Puteți îndepărta această folie pentru a îmbunătăți vizibilitatea zonei de afișare.

### Funcționarea tablei electronice de darts

1. Butonul POWER: pornește tabla.
2. Butonul GAME: permite selectarea unei partide.
3. Butonul PLAYER: permite selectarea numărului de jucători (1, 2, 3, 4, echipa t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Setarea implicită este de 2 jucători.
4. Butonul START (roșu) ce permite lansarea unei partide.
5. Aruncați săgețile.
  - Afișajul care vă indică ce săgeți au atins tabla este situat în partea dreaptă a afișajului scor. Numărul de săgeți afișate indică lansările rămase pentru jucătorul activ.



- Atunci când cele 3 săgeți au fost aruncate, un mesaj vocal vă va indica „jucătorul următor” (“Joueur suivant”) și scorul va clipi. Săgețile pot fi acum scoase din tabla de joc fără a influența scorul electronic. Atunci când toate săgețile sunt scoase din suprafața de joc, apăsați pe butonul START pentru a trece la jucătorul următor. Un mesaj vocal vă va indica jucătorul care urmează.

### Jocul în echipă

Această tablă de darts este capabilă să înregistreze scorul a maxim 4 jucători și este în măsură să memoreze scorul dintr-o partidă jucată de 4 echipe a câte doi jucători, fie 8 persoane. Pentru a intra în modul de joc pe echipe, țineți apăsat butonul PLAYER până când „t” apare pe ecran. Opțiunile fiecărei echipe sunt definite mai jos:



În jocul pe echipe, membrii fiecărei echipe își adună scorurile pentru a obține un scor total pe echipă.

### Întreținerea tablei electronice de darts

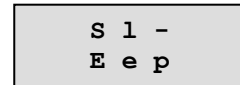
1. Nu utilizați niciodată pe această tablă săgeți cu vârful metalic.
2. Nu forțați prea tare atunci când aruncați săgețile. Vârfulurile se pot sparge și puteți accelera uzura excesivă a suprafeței de joc.
3. Rotiți săgețile în sensul acelor de ceasomnic atunci când le scoateți din tabla de darts.
4. Scoateți bateriile din tabla de darts atunci când aceasta nu este utilizată sau dacă folosiți un adaptor opțional A/C. În acest fel, veți prelungi durata de viață a bateriilor.
5. Nu vărsați lichide pe tabla de darts.

### Alimentarea cu baterii

Introduceți trei baterii „AA” în compartimentul pentru baterii situat în partea din spate a tablei de darts, spre bază. Pentru a îndepărta capacul, apăsați mecanismul înspre în sus, ridicându-l ușor. Introduceți bateriile, așa cum este indicat în interiorul compartimentului.

### Modul stare de veghe automată

Tabla de darts intră în mod automat în stare de veghe dacă nu este utilizată timp de aproximativ 3 minute. În acest fel, se va economisi energia și durata de viață a bateriilor. Veți auzi un semnal sonor și „SLEEP” se va afișa pe ecranul LCD (vezi mai jos). Toate scorurile vor fi memorate și partida va fi reluată atunci când veți apăsa pe orice tastă.



### Regulile jocului

Regulile fiecărei partide sunt prezentate în detaliu mai jos în ordinea în care ele apar pe ecranul LCD atunci când sunt trecute în revistă prin apăsarea butonului GAME. Numărul jocului este indicat alături de fiecare joc în parte.

### 301 (G01)

Acest joc se joacă scăzând valoarea fiecărei săgeți din numărul de pornire (301) până când un jucător atinge exact 0 (zero). Dacă un jucător depășește zero, se spune că a ratat („Bust”) și scorul revine acolo unde se afla la începutul turului. De exemplu, dacă un jucător are nevoie de 32 pentru a încheia partida și

dacă el/ea obține 20, 8 și apoi 10 (total 38), scorul va reveni la 32 pentru turul următor.

De-a lungul partidei, puteți alege opțiunea double in / double out (double out este opțiunea cel mai des utilizată).

• Double In - O dublă trebuie să fie obținută înainte ca punctele să fie scăzute din total.

Altfel spus, un jucător nu începe să marcheze puncte decât după ce a obținut o dublă.

• Double Out - O dublă trebuie să fie marcată pentru a finaliza partida. Altfel spus, un jucător trebuie să nimerască un număr par pentru a încheia partida.

• Double In și Double Out – Fiecare jucător are nevoie de o dublă pentru a începe și a încheia partida.

401 (G02) Număr de pornire 401

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET (G08)**

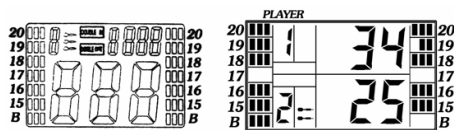
Obiectivul jocului de Cricket este acela de a închide toate numerele potrivite înaintea adversarului, având și scorul cel mai ridicat.

Se folosesc doar numerele de la 15-20, dar și interiorul și exteriorul bullseye. Fiecare jucător trebuie să nimerască un număr de 3 ori pentru a deschide acel sector și pentru a obține puncte. Un jucător câștigă numărul de puncte al unui sector deschis de fiecare dată când el/ea aruncă o săgeată în acel sector, cu condiția ca un adversar să nu-l fi închis în prealabil. Atingerea cercului de dublu se contorizează drept două aruncări și a cercului de triplu drept 3 aruncări.

Numerele pot fi deschise sau închise în orice ordine. Un număr este închis atunci când ceilalți jucători au nimerit un sector deschis de 3 ori. Odată un număr închis, niciun jucător nu mai poate obține puncte din acel segment până la finalul partidei. Câștigătorul – Jucătorul care închide toate numerele primul și care totalizează numărul de puncte cel mai ridicat este declarat câștigător. Dacă un jucător închide toate numerele, dar are scorul al doilea, el/ea trebuie să continue să marcheze puncte pe numerele deschise. Dacă un jucător nu recuperează diferența de puncte înainte ca adversarul/adversarii să închidă toate numerele, adversarul câștigă. Partida continuă până când toate sectoarele sunt închise – câștigător este jucătorul al cărui scor este cel mai ridicat.

Afișarea scorului la Cricket

Scorul fiecărui jucător este păstrat în memorie. Tabla este echipată cu 3 led-uri diferite pentru fiecare număr (de la 15-20 și bullseye). Unul din indicatoarele luminoase se aprinde (devine negru) atunci când numărul indicat de el este atins.



ED110

ED310

**CRICKET NO-SCORE (G09)**

Pentru acest joc se aplică aceleași reguli ca pentru Cricket standard, cu excepția faptului că aici nu există scor. Obiectivul jocului este acela de a fi primul care închide toate numerele (de la 15-20 și bullseye).

**SCRAM (G10) (doar 2 jucători)**

Acest joc este o variantă de Cricket. Partida se joacă în două tururi. Jucătorii au un obiectiv diferit la fiecare tur. La primul tur, jucătorul 1 încearcă să închidă (să nimerască de 3 ori în fiecare sector – numerele de la 15-20 și bullseye). În acest timp, jucătorul al 2-lea încearcă să totalizeze cât mai multe puncte posibile din sectoarele pe care celălalt jucător nu le-a închis încă. Odată ce jucătorul 1 a închis toate sectoarele, turul 1 se încheie. La al 2-lea tur, rolul fiecărui jucător este inversat. Jucătorul 2 încearcă să închidă toate sectoarele, în timp ce jucătorul 1 este la vânătoare de puncte. Jucătorul care totalizează cel mai ridicat scor este declarat câștigător.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Pentru acest joc se aplică aceleași reguli ca pentru Cricket standard cu excepția faptului că, odată ce jucătorii au început să marcheze puncte, ele sunt adăugate la totalul adversarului/adversarilor. Scopul jocului este acela de a încheia partida cu cât mai puține puncte posibil.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Obiectivul acestui joc este acela de a fi primul jucător care atinge un total de puncte specificat (300). Totalul punctelor este specificat atunci când se alege acest joc. Variantele suplimentare ale acestui joc sunt detaliate în continuare.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

**High Score - 3 (G20)**

Trebuie să se totalizeze cel mai mare număr de puncte în 3 tururi (nouă săgeți) pentru a câștiga. Dublele și triplele sunt contorizate respectiv 2 x și 3 x în plus pe lângă scorul din acel sector. Variantele acestui joc sunt prezentate în detaliu în continuare: numărul de tururi variază în funcție de fiecare număr în parte.

Variantele suplimentare ale acestui joc sunt detaliate în continuare.

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Fiecare jucător încearcă să marcheze în fiecare număr de la 1 la 20 și în bullseye, în această ordine. Fiecare jucător lansează 3 săgeți la fiecare tur. Dacă săgeata nimereste numărul corect, ea/ea încearcă să atingă numărul următor în ordine. Primul jucător care a nimerit numărul 20 este declarat câștigător. Ecranul vă indică sectorul spre care trebuie să aruncați săgeata. Mai multe niveluri de dificultate sunt parametrabile pentru acest joc.

Variantele suplimentare ale acestui joc sunt detaliate în continuare.

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Jocul pornește de la sectorul nr. 5.
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)



**ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)\***

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Jocul începe cu dubla de 5.  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Jucătorul trebuie să marcheze o triplă în fiecare sector, pornind de la 1 și până la 20, în ordine crescătoare.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Jocul începe cu o triplă de 5.  
 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Jucând acest joc, veți ști care vă sunt adevărații prieteni. El se poate juca în minim doi jucători. Pentru a începe partida, fiecare jucător trebuie să aleagă un număr lansând o săgeată spre tabla de joc. Ecranul LCD va indica „SEL” în acel loc. Astfel, aceluși jucător îi va fi atribuit numărul pe care a căzut săgeata sa pentru restul partidei. Doi jucători nu pot avea același număr. Imediat ce fiecărui jucător i-a fost atribuit un număr, partida poate începe.  
 Primul obiectiv este acela de a vă poziționa în calitate de „Killer” (Ucigaș), nimerind sectorul de dublu al numărului dumneavoastră. Odată ce dubla a fost nimerită, sunteți un „Killer” (ucigaș) pentru restul partidei. Obiectivul dumneavoastră este acela de a vă „ucide” adversarii, nimerind numerele lor de sector până când toate „viețile” lor sunt pierdute. Ultimul care rămâne în viață este declarat câștigător.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Fiecare jucător începe partida cu 40 de puncte. Obiectivul jocului este acela de a marca de cât mai multe ori, nimerind sectorul turului în curs. La primul tur, jucătorul trebuie să nimerască sectorul 15. Dacă niciun 15 nu este atins, scorul său va fi împărțit în două. Dacă unele cifre de 15 au fost atinse, fiecare 15 va fi adăugat la totalul de plecare.  
 Ordinea sectoarelor care trebuie atinse este următoarea:

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

Jucătorul care termină partida cu cele mai multe puncte este declarat câștigător.  
 D : Orice dublă  
 T : Orice triplă  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Acest joc respectă reguli similare celor pentru Double Down cu două excepții:  
 1) în loc de a începe partida de la 15 la 20 în ordine crescătoare și apoi bullseye, ordinea este inversată.  
 2) s-a inclus un tur suplimentar: „turul 41” unde trebuie să încercați să marcați un total de 41 de puncte într-un singur tur (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

La fiecare aruncare, fiecare jucător trebuie să marcheze un total divizibil cu 5. Se contorizează un punct la fiecare „cinci”. De exemplu, 10, 10, 5 = 25. Dat fiind faptul că 25 este divizibil cu 5 (cinci), acest jucător acumulează 5 puncte (5 x 5 = 25). Dacă un jucător aruncă 3 săgeți care contorizează un total care nu este divizibil cu 5, atunci aceluși jucător nu i se va atribui niciun punct. În plus, ultima săgeată din fiecare tur trebuie să cadă într-un sector. Dacă un jucător lansează a treia săgeată și dacă ea ratează ținta, acel jucător nu va câștiga niciun punct dacă totalul primelor două săgeți este divizibil cu 5. Acest lucru împiedică un jucător să „rateze” a treia aruncare în cazul în care primele două au fost bune. Primul jucător care totalizează cincizeci și unu (51), „cinci” este declarat câștigător. Ecranul LCD va păstra în memorie scorurile totale.  
 Variantele suplimentare ale acestui joc sunt detaliate în continuare.  
 "ALL FIVES - 61 (G48)  
 ALL FIVES - 71 (G49)  
 ALL FIVES - 81 (G50)  
 ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Fiecare jucător trebuie să facă turul tablei de joc de la 1 la 20, în ordine crescătoare. Jucătorii încep de la numărul 1 și lansează 3 săgeți. Scopul jocului este acela de a obține cât mai multe puncte posibile la fiecare aruncare. Dublele și triplele contează pentru scor. Jucătorul al cărui scor este cel mai ridicat după ce a terminat cele douăzeci de sectoare este declarat câștigător.  
 Variantele suplimentare ale acestui joc sunt detaliate în continuare.  
 "SHANGHAI 5 (G53) -  
 SHANGHAI 10 (G54) -  
 SHANGHAI 15 (G55) -"  
 Jocul pornește de la sectorul nr. 5 ; 10 ; 15.

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

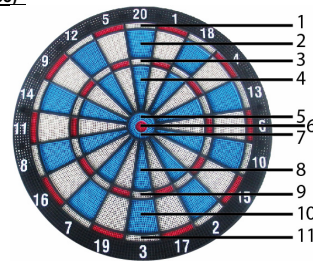
Obiectivul este acela de a încheia partida cu scorul cel mai scăzut. Scopul campionatului constă în a atinge de 3 ori fiecare sector (orificiu), pornind de la 1 la 18.  
 Trebuie să înscriciți 3 aruncări în fiecare sector pentru a trece la sectorul următor. Aveți posibilitatea de a încheia un sector, nimerind o triplă la prima aruncare.  
 Jucătorul activ continuă să arunce săgeți până când nimereste de 3 ori sectorul în curs. Mesajul vocal indică jucătorul care urmează.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Același lucru ca mai sus cu excepția faptului că partida se joacă în 18 etape (tururi).

**FOOTBALL (G58)**

Scopul jocului este acela de a traversa tot „terenul” (suprafața de joc), nimerind unele sectoarele unele după celelalte.  
 Prima dată, alegeți un „teren de joc” pentru fiecare jucător.  
 Pentru a face acest lucru, fiecare jucător aruncă o săgeată sau apasă manual pe un sector al tablei de joc. Sectorul selectat devine punct de plecare pentru traversarea tablei de joc și se încheie la celălalt capăt, 11 sectoare care trebuie nimerite. Ecranul LCD memorează

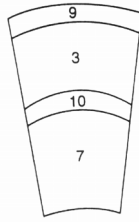


progresia fiecărui jucător și indică sectorul spre care trebuie să lanșați săgeata la turul următor.

**BOWLING (G59)**

Trebuie să selectați „pista” fie aruncând o săgeată, fie manual, apăsând pe un sector la alegere. Odată pista selectată, vă rămân 2 săgeți pentru a marca puncte (sau pentru a doborî popicele). Fiecare segment al „pistei” dumneavoastră valorează un anumit număr de popice:

Segment	Scor
Dublă	9 popice
Simplu exterior	3 popice
Triplă	10 popice
Simplu interior	7 popice



Există mai multe reguli pentru acest joc, definite în continuare:

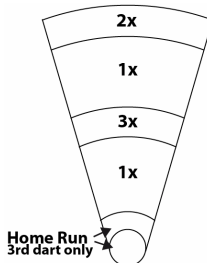
- Un scor perfect ar fi de 20 de puncte în această versiune de bowling.
- Nu puteți atinge același număr de simplu de două ori în același tur. Al doilea va conta zero puncte. Truc: Încercați să atingeți fiecare tur de simplu pentru a obține 10 puncte.
- Puteți marca 20 de puncte per tur, nimerind tripla de două ori.
- Nimerirea sectorului de dublă cu cea de-a doua săgeată nu valorează decât 10 puncte dacă ați marcat o dublă la prima aruncare. În caz contrar, marcați un total de 9 puncte, nimerind o dublă cu cea de-a doua săgeată.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

„Ca și în jocul real, un joc plin compune din nouă reprize. Fiecare jucător aruncă trei săgeți pe „rotund”. Terenul este ca în diagrama de mai jos contra.

Sector -> Rezultat  
 Sectoarele Simples ""1x"" -> 1 Baza  
 Sectoare duble ""2x"" -> două baze  
 Sectoare triple ""3x"" -> trei baze  
 Bulleyes -> ""Home Run"" (nu poate fi încercat până în a treia lance al fiecărei runde)

Obiectivul jocului este de a înscrie cât mai multe părții posibil în fiecare rundă. Jucătorul cu cele mai multe curse la activ, la sfârșitul jocului este câștigător.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Același lucru ca mai sus doar că partida se desfășoară în 9 manșe (tururi).

**STEEPLECHASE (G62)**

Obiectivul acestui joc este acela de a fi primul jucător care încheie „cursa” după ce a făcut primul turul de „pistă”. Pista începe cu sectorul 20 și trebuie urmată în sensul acelor de ceasornic până la sectorul 5, încheindu-se cu bullseye. Ușor, nu-i așa? Ceea ce nu v-am spus încă este că trebuie să nimeriți centrul de simplu al fiecărui număr pentru a traversa parcursul. Este vorba despre zona cuprinsă între bullseye și cercul de triplă. Și, ca într-o adevărată cursă de alergare cu garduri, există obstacole pe care trebuie să le depășiți de-a lungul parcursului. Jucătorii trebuie să depășească patru garduri în locurile următoare:

·Primul gard Triplă 13 ·Al 2-lea gard Triplă 17

·Al 3-lea gard Triplă 8 ·Al 4-lea gard Triplă 5  
 Primul jucător care încheie parcursul și care atinge bullseye câștigă parcursul.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Se utilizează doar numerele de la 15 la 20, dar și bullseye. Aruncările simple valorează 1 punct, dublele valorează 2 puncte și triplele, 3 puncte. Fiecare jucător trebuie să arunce spre numere în ordine și să marcheze 3 puncte în fiecare sector pentru a putea trece la următorul. Dacă un jucător marchează mai mult de 3 puncte în același număr, punctele în plus vor fi atribuite jucătorului următor. Primul jucător care marchează 3 puncte în toate sectoarele (15-20 și bullseye) este declarat câștigător.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Obiectivul acestui joc este acela de a încerca să se marcheze 100 de puncte sau să se apropie cât mai mult de această valoare, în 3 tururi (9 săgeți). Atunci când un jucător depășește 100 de puncte, acel jucător este declarat pierzător, doar dacă toți ceilalți jucători nu depășesc și ei 100. În acest caz, jucătorul cel mai apropiat de 100 de puncte câștigă (jucătorul al cărui scor depășește 100 de puncte se clasează la final).

**GREEN VS. RED (G65)**

(doar 2 jucători)

Acest joc este o cursă în jurul tablei de joc. Jucătorul 1 este verde („green”) și jucătorul 2 este roșu („red”). Jucătorul 1 aruncă doar la dublele și triplele albe și face turul tablei de joc în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul 2 pornește de la 20 și face turul tablei de joc în sens invers acelor de ceasornic, aruncând spre sectoarele roșii (afișajul temporar al scorului vă indică spre ce sector trebuie să aruncați). Observație: la un singur tur se poate acumula un maxim de o dublă și o triplă pentru același număr.

Atingerea unui număr greșit (număr specific culorii adversarului) conduce la scăderea celui număr din scorul dumneavoastră. Jucătorul care a obținut cel mai mare număr de puncte la finalul partidei este declarat câștigător.

**CyberMatch**

(1 singur jucător)

Această funcție este foarte interesantă și îi permite unui singur jucător să joace împotriva calculatorului la unul din cele cinci niveluri de dificultate diferite.

Pentru a activa adversarul CyberMatch:

- Alegeți jocul pe care doriți să-l jucați.
- Apăsăți pe butonul CYBERMATCH.

Alegeți nivelul de dificultate al adversarului CYBERMATCH, apăsând în continuu butonul CYBERMATCH (mesajul vocal vă indică nivelul de dificultate):

- Apăsăți pe START pentru a începe partida.

Atunci când partida începe:

Jucătorul „uman” lansează jocul. După prima aruncare, scoateți săgețile din tabla de joc, apăsați pe START și TRECEȚI la jucătorul următor (CyberMatch). Verificați dacă scorul adversarului CyberMatch este afișat pe ecran. Sectorul vizat de adversarul CyberMatch este indicat de afișajul activ al țintei (led-ul de tentativă clipește). Apoi, afișajul activ al scorului indică sectorul în care adversarul CyberMatch chiar a marcat (led-ul pentru rezultat clipește).

Odată ce adversarul CyberMatch și-a încheiat turul, tabla de darts revine în mod automat la zero pentru jucătorul „uman”. Partida continuă până când unul dintre jucători câștigă. Mult noroc!

**Observații importante**

### Sector blocat

Un sector se poate bloca dacă o săgeată rămâne blocată în zona care separă două sectoare. Dacă acest lucru se întâmplă, partida va fi suspendată și afișajul LCD va indica numărul sectorului care este blocat.

Pentru a elibera acel sector, scoateți săgeata sau vârful spart din sector. Dacă problema nu este încă soluționată, încercați să mișcați puțin sectorul respectiv până ce se deblochează. Partida va fi reluată de acolo de unde a fost întreruptă.

### Vârfuri sparte

Se poate întâmpla ca un vârf să se spargă și să rămână blocat într-un sector. Încercați să-l scoateți din sector cu ajutorul unui clește sau a unei pensete, prinzând extremitatea vârfului și trăgând-o din sector. Dacă acest lucru nu este posibil, puteți încerca să scoateți vârful prin partea din spate a sectorului. Utilizați un cui mai subțire decât orificiul și împingeți cu grijă vârful până când acesta cade pe partea cealaltă. Vă rugăm să fiți atenți să nu împingeți prea tare și să avariați astfel circuitele situate în partea din spate a sectorului respectiv.

Nu vă îngrijorați dacă vârfurile se sparg. Acest lucru este normal atunci când folosiți săgeți cu vârfurile flexibile. Noi vă oferim un set de vârfuri de schimb pentru a avea posibilitatea de a folosi tabla de darts pe o perioadă îndelungată, fără probleme. Atunci când înlocuiți vârfurile, asigurați-vă că utilizați același tip de vârf ca cele furnizate împreună cu acest joc de darts.

### Săgețile

Vă recomandăm să nu utilizați săgeți care depășesc 17 grame pe această tablă de darts. Săgețile furnizate cu acest joc cântăresc 8 grame și sunt echipate cu vârfuri flexibile standard. Vârfurile de schimb sunt disponibile la mare majoritatea a magazinelor care comercializează table de darts. Pentru această tablă de darts electronică, vă recomandăm să alegeți vârfuri flexibile pentru săgeți.

### Întreținerea tablei de darts electronice

Vă recomandăm să îndepărtați praful de pe tablă în mod regulat cu ajutorul unei lavete umede. Puteți utiliza un detergent moale, dacă este necesar. Utilizarea produselor de curățare abrazive sau care conțin amoniac și care ar putea deteriora tabla de darts este interzisă. Evitați să vărsați lichid pe tabla de darts deoarece daunele care rezultă din acțiunea lichidelor pot fi ireversibile și nu sunt acoperite de garanția acordată pentru acest produs.

Simbolul „coș de gunoi barat” semnifică faptul că acest produs și bateriile pe care le conține nu pot fi aruncate împreună cu deșeurile menajere. Acestea fac obiectul unei trieri selective specifice. Depozitați bateriile, dar și produsul electronic uzat, într-un spațiu de colectare autorizat pentru a fi reciclate. Această valorificare a deșeurilor electronice va contribui la protecția mediului și a sănătății dumneavoastră.

### Rozbalenie hry

Opatrne rozbalte terč a uistite sa, že nechýba žiadna časť.

Obsah balenia:

- 1 Elektronický terč
- Set náhradných mäkkých hrotov
- 6 šípiek (rozmontovaných)
- Uživatelská príručka

### Inštalácia

Tento terč môže byť napájaný 3 batériami „AA“ (nedodané). Pri použití batérií ho nemusíte umiestniť v blízkosti elektrickej zástrčky

Priskrutkujte obe skrutky podľa obrázku: Pripevnite terč na múr, pričom diery umiestnené vzadu musia byť zarovnané so skrutkami. Je možné, že budete musieť skrutky nastaviť, kým nebude terč riadne pripevnený na múr.

Vložte 3 batérie „AA“ do priehradky na batérie, ktorá sa nachádza v zadnej časti terča (pozri obrázok umiestnený vo vnútri priehradky).

### Funkcie terča

Tlačidlá:

" (POWER) - Ak chcete zapnúť alebo vypnúť cieľ.

(START) - multifunkčné tlačidlo sa používa pre:

- Spustíte hru, keď sú všetky voľby boli vybrané.
- Prechod na ďalší hráč (zmeniť), keď hráč dokončí svoj ťah.

Držat (HOLD) medzi kolesami, ktoré umožňujú, aby hráč odstránil šípky cieľ.

(Game) - posúva denné menu na obrazovke.

(PLAYER) - na začiatku každej hry: Vyberte počet hráčov.

V časti: Môžete zobrazíť výsledky ostatných hráčov

CYBERMATCH - Hrať proti počítaču. Stlačte a podržte tlačidlo pre listovanie piatich rôznych úrovniach."

### Úrovně Cybermatch:

Úroveň 1

Profesionál                      Expert

Pokročilý

Stredne pokročilý

Začiatočný

### Ochranný film displeja

Elektronický terč môže byť po celom povrchu displeja potiahnutý priesvitným filmom. Tento film môžete stiahnuť, aby sa zlepšila viditeľnosť zóny znázornenia.

### Fungovanie elektronického terča

1. Tlačidlo POWER: pre zapnutie terča.
2. Tlačidlo GAME: pre zvolenie hier
3. Tlačidlo PLAYER: pre zvolenie počtu hráčov (1, 2, 3, 4, tím t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Vychodzie nastavenie pre 2 hráčov.
4. Tlačidlo START (červené) pre spustenie hry.
5. Hádzajte šípky
  - Znázornenie ukazujúce šípky, ktoré trafili terč, je umiestnené napravo od znázornenia skóre. Počet znázornených šípok ukazuje ostávajúce hody aktívneho hráča.
  - Akonáhle hodíte 3 šípky, hlasová správa ohlásí „nasledujúceho hráča“ a skóre začne blikať. Šípky môžete teraz vytiahnuť, pričom nehrozí, že by sa elektronické skóre vymazalo.

Po vytiahnutí všetkých šípok z hernej plochy stisnite tlačidlo START, aby ste mohli prejsť na nasledujúceho hráča. Hlasová správa ohlásí, ktorý hráč je na rade.

### Tímová hra

U tohto terča je možné uložiť skóre maximálne pre 4 hráčov a je možné uložiť skóre hry, ktorej sa účastní 4 dvojčlenné tímy, teda 8 osôb. Pre vstup do režimu tímovej hry mačkajte tlačidlo

PLAYER, kým sa na displeji neobjaví „t“. Možnosti každého tímu sú určené nasledovne:



Pri tímovej hre sa body všetkých členov sčítajú pre dosiahnutie tímoveho skóre.

### Údržba elektronického terča

1. Nikdy na tomto terči nepoužívajte šípky s kovovým hrotom.
2. Pri hádzaní šípkami nevynakladajte príliš veľkú silu. Hrozí, že sa hroty šípok zlomia a terč sa rýchlo opotrebí.
3. Pri vyberaní z terča šípkou otáčajte po smeru hodinových ručičiek.
4. Keď terč nepoužívate, alebo ak používate adaptér AVC, vyberte batérie. To predlži životnosť batérií.
5. Terč sa nesmie dostať do styku s kvapalinami.

### Napájanie batériami

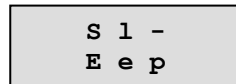
Vložte tri batérie „AA“ do priehradky na batérie umiestnenej v zadnej časti u podstavca. Pre odobranie krytu posuňte mechanizmus smerom hore a popritom mierne nadvihnite. Umiestnite batérie tak, ako je uvedené v priehradke.

### Režim automatického spánku

Terč automaticky prejde do spánkového režimu, ak nie je používaný počas 3 minút. To šetrí energiu a životnosť batérií. Ozve sa zvukový signál a „SLEEP“ sa znázorní na displeji LCD (pozri nižšie). Všetky skóre sa uložia do pamäti a hra znova značne, keď stisnete na akékoľvek tlačidlo.

### Pravidlá hry

Pravidlá každej hry sú detailne popísané nižšie v poradí, v akom sa hry objavujú na displeji LCD, keď ich prechádzate pomocou tlačidla GAME. Číslo hry je uvedené vedľa každej hry.



### 301 (G01)

Táto hra sa hrá tak, že sa skóre každej šípky odočíta od počítačového počtu (301), pokiaľ hráč nedosiahne 0 (nulu). Keď jeden z hráčov nulu prekročí, je hod neplatný („Bust“) a skóre sa vráti tam, kde bolo na začiatku tohto kola. Napríklad, ak jeden z hráčov potrebuje 32 pre zakončenie hry a hodí 20, 8, a 10 (celkom 38), skóre sa vráti v ďalšom kole na 32.

Počas hry môžete zvoliť možnosť dabl dnu / dabl von (dabl von sa používa najčastejšie).

• Dabl dnu - Dabl musíte trafiť skôr, ako sa body odočítajú od celkového množstva.

Inými slovami, hráč začne získavať body iba vtedy, keď sa mu podarí dabl.

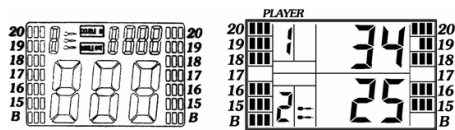
• Dabl von - Dabl musíte trafiť pre zakončenie hry. To znamená, že pre zakončenie hry musíte trafiť sudé číslo.

• Dabl dnu a Dabl von – Dabl musí trafiť každý hráč pre začiatok aj zakončenie hry.

401 (G02) Začiatkový počet 401		
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET (G08)**

Prídomom hry Cricket je uzamknúť odpovedajúce čísla skôr ako súper a pritom si udržať čo najvyšší počet bodov. Hrá sa iba na výšky od 15 do 20 a na interiér a exteriér bull. Každý hráč musí trafiť každé číslo 3krát, aby výsek otvoril. Hráč vyhŕava množstvo bodov otvoreného výseku každý raz, keď sa šípkou do tohto výseku trafi pod podmienkou, že súper výsek nezatvoril. Trafiť dabl sa počíta ako dva hody a tripl ako 3 hody. Číslo sa môžu otvárať alebo zatvárať v hociakom poradí. Číslo je zatvorené vtedy, keď ostatný hráč trafi otvorený výsek 3krát. Keď je niektoré číslo zatvorené, žiaden hráč nesmie toto číslo trafiť po zvyšok celej hry. Víťaz – Tim, ktorý zatvorí všetky čísla ako prvý a ktorý nasbera čo najväčšie množstvo bodov, víťazí. Ak niektorý hráč zatvorí všetky čísla, ale nedosiahne najvyššieho počtu bodov, musí pokračovať a trafovať sa do otvorených čísel. Ak hráč nedoženie body skôr, ako súper zavre všetky čísla, vyhŕava súper. Hra pokračuje dovtedy, kým sú všetky výšky zatvorené - víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyššieho skóre. Znáoznenie skóre pri hre cricket Skóre každého hráča sa ukladá do pamäti. U každého čísla sú 3 oddelené svetlá (od 15 do 20 a bull). Jedna zo svetelných kontroliek sa rozsvieti (čiernou farbou), keď sa trafiť.



ED110

ED310

**CRICKET NO-SCORE (G09)**

Ide o také isté pravidlá ako pri štandardnej hre Cricket ale bez skóre. Cieľom je byť prvým, kto zatvorí všetky čísla (od 15 do 20 a bull).

**SCRAM (G10) (iba pre 2 hráče)**

Táto hra je variantou hry Cricket. Hra sa hrá na dve kola. V každom kole majú hráči odlišný cieľ. V 1. kole sa snaží hráč 1 „zatvorit“ (trafiť 3krát v každom výseku – od 15 do 20 a bull). Hráč 2 sa zatiaľ snaží nasberať čo najviac bodov vo výsekoch, ktoré prvý hráč ešte nezatvoril. Keď hráč 1 zatvorí všetky výšky, 1. kolo končí. V 2. kole sa role hráčov vymenia. Hráč 2 sa snaží zatvorit všetky výšky a hráč 1 sa snaží nasberať čo najviac bodov. Hráč, ktorý dosiahne najvyššieho počtu bodov, víťazí.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Ide o tie isté pravidlá ako pri štandardnej hre Cricket, okrem toho, že sa získané body pričítajú k bodom súpera (súperov). Cieľom hry je skončiť s čo najnižším počtom bodov.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Cieľom tejto hry je stať sa prvým hráčom, ktorý dosiahne stanoveného počtu bodov (300). Celkový počet bodov sa stanoví pri výbere hry.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.		
<b>COUNT-UP 400</b>	(G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b>	(G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b>	(G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b>	(G16)	

**High Score - 3 (G20)**

Pre výhru je nutné nasberať čo najvyšší počet bodov v 3 koloch (devet šípiek). Dably a triply sa respektívne počítajú 2 x a 3 x ako je skóre výseku. Varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie: množstvo kol sa mení podľa znázorneného počtu. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie. "High Score - 4 Rounds (G21) High Score - 5 Rounds (G22) High Score - 6 Rounds (G23) High Score - 7 Rounds (G24) High Score - 8 Rounds (G25) High Score - 9 Rounds (G26) High Score - 10 Rounds (G27) High Score - 11 Rounds (G28) High Score - 12 Rounds (G29) High Score - 13 Rounds (G30) High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Každý hráč sa snaží v poradí získať body u každého čísla od 1 do 20 a v bull. Každý hráč hádza 3 šípky v každom kole. Ak sa šípka trafi do správneho čísla, snaží sa trafiť nasledujúce číslo. Prvý hráč, ktorý dosiahne 20, víťazí. Na displeji sa znázorní výsek, ktorý musíte šípkou trafiť U tejto hry máte možnosť voľby z niekoľkých úrovní. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Hra začína na výseku č. 5 "ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36) ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Hra začína dablom 5 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Hráč musí trafiť tripla v každom výseku, pričom začína na 1 a poporade pokračuje až na 20. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Hra začína triplom 5 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

U tejto hry poznáte svojich skutočných priateľov. Môžu ju hrať aj dva hráči. Na začiatku si musí každý hráč zvolit svoje číslo hodom šípky na terč. Displej LCD označí „SEL“ na tomto mieste. Hráčovi je pridelené číslo, ktoré mu ostane počas celej hry. Dva hráči nemôžu mať to isté číslo. Hra začína, akonáhle má každý hráč svoje číslo. Prvým cieľom je umiestniť sa ako „Killer“ (Zabiják) tak, že trafiť výsek dabl svojho čísla. Keď trafiť svoj dabl, stávate sa „Killer“ (zabijákom) po zvyšok celej hry. Vaším cieľom je „zabit“ vašich súperov tak, že sa snažíte trafiť ich čísla výseku, kým neprídu o všetky „životy“. Víťazom sa stáva hráč, ktorému ostal život.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Každý hráč začína hru so 40 bodmi. Cieľom je získať čo najviac bodov tým, že sa trafíte do prebiehajúceho výseku. V prvom kole musí hráč trafiť výsek 15. Ak sa na 15 netrafí, je skóre znížené o polovinu. Ak sa do niektorých 15 trafí, bude každá 15 pričítaná k začiatočnému počtu bodov. Poradie výsekov je nasledujúce:

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

Víťazí hráč, ktorý má na konci hry najviac bodov.

D : Akýkoľvek dabl

T : Akýkoľvek tripl

B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Táto hra sa hrá podľa podobných pravidiel ako Double Down okrem dvoch výnimok.

- 1) nezačína sa od 15 do 20 a bull, ale poradie je opačné.
- 2) zahrnuje kolo naviac: „kolo 41“, kde sa hráči snažia dosiahnuť celkové počtu bodov 41 v jednom kole (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atď.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Pri každom hode musí každý hráč hodiť celkový počet bodov deliteľný 5. Bod sa počíta každých „päť“. Napríklad 10, 10, 5 = 25. 25 je deliteľné 5, tento hráč získava 5 bodov (5 x 5 = 25). Ak hráč trafi 3 šípkami celkové množstvo, ktoré nie je deliteľné 5, nezískava žiaden bod. Posledná šípka každého kola musí mimoto trafiť výsek. V prípade, že hráč hodiť tretiu šípkou a mine terč, nezískava žiaden bod a to aj v prípade, že je súčet z prvých dvoch hodov deliteľný 5. To hráčovi bráni „pokaziť“ tretí hod, ak sú dva predchádzajúce správne. Prvý hráč, ktorý dosiahne päťdesiat a (51) „päť“, víťazí. Displej LCD uloží výsledok do pamäti.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

"ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Každý hráč musí „obehnúť“ terč poporade od 1 do 20. Hráči začínajú na čísle 1 a hádzajú 3 šípky. Cieľom je nahráť čo najviac bodov pri každom hode. Dably a triply sa započítávajú do skóre. Hráč, ktorý po skončení dvadsiatich výsekov dosiahne najvyššieho skóre, víťazí.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

"SHANGHAI 5 (G53) -

SHANGHAI 10 (G54) -

SHANGHAI 15 (G55) -"

- Hra začína na výseku č. 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Cieľom je skončiť s čo najnižším skóre. Cieľ šampionátu spočíva v traení sa 3krát do každého výseku (diery) od 1 do 18. Každý výsek musíte trafiť 3krát, aby ste mohli postúpiť na nasledujúci. Výsek je možné zakončiť jedným hodom traením sa na tripl.

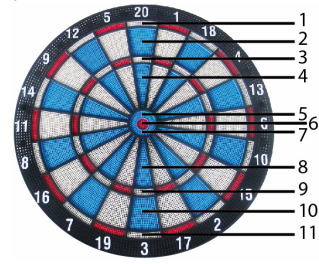
Aktívny hráč pokračuje v hádzaní šípky, kým 3krát netrafi prebiehajúci výsek. Hlasová správa ohlásí hráča, ktorý je na rade.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Tak isto ako vyššie, ale hra sa hrá na 18 výsekov (kol)

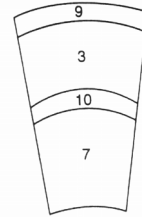
**FOOTBALL (G58)**

Cieľom hry je prejsť celý „terén“ (terč), pričom musíte trafiť jeden výsek za druhým. V prvom rade zvolte „herný terén“ každého hráča. Každý hráč preto hodiť šípkou, alebo stisne na jeden výsek na terči. Zvolený výsek sa stáva vašim štartovým bodom na terči a musíte skončiť presne oproti, pričom je nutné trafiť 11 výsekov. Na displeji LCD sa ukladá váš postup a ukazuje sa výsek, ktorý musíte trafiť v nasledujúcom kole.



**BOWLING (G59)**

Svoju „dráhu“ si musíte vybrať buď hodom šípkou alebo manuálne stisnutím jedného výseku podľa vášho výberu. Keď je dráha zvolená, máte k dispozícii dve šípky pre získanie bodov (alebo na porazení kužielok). Každý výsek vašej „dráhy“ odpovedá určitému počtu kužielok:



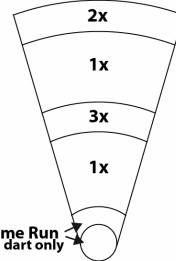
Výsek	Skóre
Dabl	9 kužielok
Vonkajší simpl	3 kužielky
Tripl	10 kužielok
Vnútny simpl	7 kužielok

Pre túto hru existuje niekoľko pravidiel:

1. Perfektné skóre u tejto verzie bowlingu je 20
2. V jednom kole nemôžete trafiť ten istý simpl dvakrát. Druhý vám prinesie nula bodov. Rada: Skúste trafiť každý simpl pre získanie 10 bodov.
3. Môžete dosiahnuť 20 bodov tým, že v každom kole trafíte dvakrát tripl.
4. Ak trafíte výsek dabl druhou šípkou, počíta sa iba 10 bodov, ak ste trafili dabl v prvom hode. Inak získavate 9 bodov, ak trafíte druhou šípkou dabl.

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

"Rovnako ako v reálnej hre, plná hra sa skladá z deviatich smien. Každý hráč hádže tri šípky za "kolesá". Pozemok je v nižšie uvedenom diagrame zápory.



Sektor -> Výsledok  
Sektory Simles ""1x"" -> základ  
Dvojložková sektory ""2x"" -> dva základy

Trojložková sekcia ""3"" -> Tri základy Bulleyes -> ""Home Run"" (nedá sa pokúsiť až do tretieho šípka každého kola)

Cieľom hry je získať čo najviac beží ako je to možné v každom kole. Hráč s najväčším počtom zjazdoviek na svojom konte na konci hry, je víťaz.

#### **BASEBALL – 9 rounds (G61)**

takisto ako vyššie, ale v 9 koloch.

#### **STEEPLECHASE (G62)**

Cieľom tejto hry je byť prvým hráčom, ktorý skončí „závod“ ako prvý, kto prešiel celú „dráhu“. Dráha začína výšekom 20 a ide po smeru hodinových ručičiek okolo dráhy až po výšek 5 a končí na bull. Jednoduché, však? Zabudli sme upresniť, že u každého čísla musíte trafiť vnútorný simpl, aby ste dráhu mohli prejsť. Ide o časť medzi bull a triplom. A takisto ako u skutočného steeplechase nájdete na celej dráhe prekážky.

Štyri prekážky nájdete na nasledujúcich miestoch:

- 1. prekážka Tripl 13 · 2. prekážka Tripl 17
- 3. prekážka Tripl 8 · 4. prekážka Tripl 5

Prvý hráč, ktorý dráhu skončí a dosiahne bull, víťazí.

#### **SHOVE A PENNY (G63)**

Používajú sa iba čísla 15 až 20 a bull. Simply sú za 1 bod, dably za 2 body a triply za 3 body. Každý hráč musí trafiť body v poradí a získať 3 body v každom výseku, aby moholo pokračovať ďalej. Ak hráč trafi viac ako 3 body na jednom čísle, budú body navyše pričítané nasledujúcemu hráčovi. Prvý hráč, ktorý nahra 3 body vo všetkých výsekoch (15 až 20 a bull), vyháva.

#### **NINE-DART CENTURY (G64)**

Cieľom hry je nahrať 100 bodov, alebo sa k nim čo najviac priblížiť počas 3 kol (9 šípok). Keď prekročíte 100 bodov, prehráli ste, neprehráte iba v prípade, že prekročili všetci ostatní. V takom prípade vyháva hráč, ktorý je bližšie k 100 (hráč, ktorého skóre pod 100 je nižšie).

#### **GREEN VS. RED (G65)**

(Iba 2 hráči)

Táto hra je pretekom okolo terča. Hráč 1 je zelený („green“) a hráč 2 je červený („red“). Hráč 1 hádza iba na biele dably a triply a ide okolo terča po smeru hodinových ručičiek. Hráč 2 začne na 20 a pokračuje okolo terča proti smeru hodinových ručičiek, pričom sa snaží trafiť červené výšky (dočasné znázornenie skóre ukazuje, na ktorý výšek je treba mieriť). Poznámka: maximum dabl a tripl toho istého čísla sa môže trafiť iba v jednom kole. Ak trafíte zlé číslo (číslo farby vášho súpera), odočte sa toto číslo od vášho skóre. Hráč, ktorý získal najvyšší počet bodov na konci hry, víťazí.

#### **CyberMatch**

(1 hráč)

Táto veľmi zaujímavá funkcia umožňuje postaviť sa počítači v jednej z piatich rôznych úrovní obtížnosti

Pre aktiváciu súpera CyberMatch:

1. Zvoľte hru, ktorú chcete hrať
2. Stisnite tlačidlo CYBERMATCH  
Zvoľte úroveň obtížnosti súpera CyberMatch podržaním tlačidla CYBERMATCH (hlasová správa ohlásí úroveň obtížnosti):
3. Stisnite na START pre spustenie hry

Keď hra začne:

Začína „ľudský“ hráč. Po prvom hode vytiahnite šípky z terča, stisnite na START a PREJDITE na nasledujúceho hráča (CyberMatch). Skontrolujte, že sa skóre súpera CyberMatch na displeji správne znázornilo. Úsek, na ktorý súper CyberMatch mierí, je znázornený aktívnym znázornením terča (kontrolka pokusu bliká). Potom aktívne znázornenie ukazuje výšek, do ktorého sa súper CyberMatch skutočne trafí (kontrolka ukazujúca výsledok bliká).

Keď súper CyberMatch dohra, terč sa automaticky vynuluje pre „ľudského“ hráča. Hra pokračuje, kým jeden z hráčov nevyhra. Veľa šťastia!

#### **Dôležité poznámky**

##### **Zablokovaný výšek**

Niektorý výšek sa môže zabokovať, keď sa šípka zasekne v mieste, ktoré oddeľuje dva výšky. Ak sa to stane, hra sa preruší a na LCD displeji sa objaví číslo výseku, ktorý je zaseknutý.

Pre uvoľnenie výseku jednoducho vytiahnite šípku alebo zlomený hrot z výseku. Ak problém pretrváva, skúste výšekom zahýbať, kým sa neodblokuje. Hra bude pokračovať tam, kde bola prerušená.

##### **Zlomené hroty**

Môže sa stať, že sa hrot zlomí a ostane zablokovaný vo výseku. Skúste ho vytiahnuť pomocou klieští alebo pinzety tak, že ho uchopíte za koniec, ktorý vyčníva a vytiahnete ho z výseku. Ak to nie je možné, môžete hrot skúsiť vytiahnuť na zadnej strane výseku. Použite kliniec menší ako je diera a posuňte mierne hrot, kým nespadne na druhú stranu. Dajte pozor, aby ste netlačili príliš ďaleko, mohlo by to poškodiť obvody umiestnené v zadnej strane výseku.

Vôbec nevadí, keď sa hroty zlomia. Keď hrajete so šípkami s mäkkým hrotom, je to normálne. Aby sme vám umožnili čo najdlhšie a bezstarostne hrať, dodávame náhradnú sadu hrotov. Keď meníte hroty, uistite sa, že pužívate ten istý typ hrotov, ktorý je s touto hrou dodaný.

##### **Šípky**

U tohto terča sa neodporúča použitie šípok vážiacych viac ako 17 gramov. Šípky dodávané s touto hrou vážia 8 gramov a majú štandardné mäkké hroty. Náhradné hroty sú k dispozícii u väčšiny predajcov šípok.

U elektronických šípok dávajte prednosť mäkkým hrotom.

##### **Čistenie elektronických šípok**

Odporúča sa pravidelne čistiť terč od prachu pomocou navlhčenej handričky. V prípade potreby možno použiť jemný čistiaci prostriedok. Je zakázané používať brusné čistiace prostriedky alebo prostriedky obsahujúce amoniak, ktoré by výrobok mohli poškodiť. Dajte pozor, aby sa kvapalina nedostala do terča, mohlo by to spôsobiť nenapraviteľné škody, ktoré nie sú kryté zárukou.

"Symbol ""prečiarknutý smetný kôš"" značí, že tento produkt a batérie, ktoré obsahuje, nesmú byť odhodené s domácim odpadom. Musia byť selektívne a špecificky triedené. Odovzdajte batérie aj elektronický produkt na konci životnosti do povolených zberných priestorov na recyklovanie. Takéto zhodnotenie elektronického odpadu chráni životné prostredie a vaše zdravie."

# CS

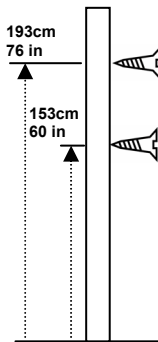
## Vybalení sady

Opatrně vybalte terč a ujistěte se, že žádný díl nechybí. Obsah krabice:

- 1 elektronický terč
- Sada měkkých výměnitelných nástavců
- 6 šipek (demontovaných)
- Návod k použití

## Instalace

Tento terč může být napájen 3 bateriemi AA (nejsou součástí balení). V takovém případě nejste nuceni terč zavěsit poblíž elektrické zásuvky  
Zašroubujte dva šrouby podle schématu: Připevněte terč ke stěně a vyrovnajte otvory na zadní straně terče se šrouby. K pevnému připevnění terče ke stěně může být třeba šrouby nastavit.  
Vložte 3 baterie "AA" do oddílu pro baterie na zadní straně terče (viz schéma uvnitř uložení).



## Funkce terče

### Tlačítka:

" (POWER) - Chcete-li zapnout nebo vypnout cíl.  
(START) - multifunkční tlačítko se používá pro:

- Spustit hru, když jsou všechny volby byly vybrány.
- Přechod na další hráč (změnit), když hráč dokončí svůj tah.

Držet (HOLD) mezi koly, které umožňují, aby hráč odstranit šipky cíl.

(GAME) - posouvá denní menu na obrazovce.  
(PLAYER) - na začátku každé hry: Vyberte počet hráčů.

V části: Můžete zobrazit výsledky ostatních hráčů CYBERMATCH - Hrát proti počítači. Stisknete a podržte tlačítko pro listování pěti různých úrovních."

## Úroveň Cybermatch

Úroveň 1  
Profesionál Expert Střední Začátečník  
Pokročilý

## Ochranný film displeje

Tento elektronický terč je vybaven průsvitnou fólií po celém povrchu displeje. Tuto fólii můžete sejmut a zlepšit tak viditelnost zobrazovací oblasti.

## Fungování elektronického terče

1. Tlačítko POWER: zapnutí terče.
2. Tlačítko GAME: volba hry
3. Tlačítko PLAYER: volba počtu hráčů (1, 2, 3, 4, tým t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Výchozí nastavení je nastaveno na 2 hráče.
4. Tlačítko START (červené) spustí hru.
5. Házejte šipky
  - L'affichage indiquant les fléchettes atteignant la cible est situé à droite de l'affichage du score. Le nombre de fléchettes affichées indique les lancés restants pour le joueur actif.
  - Poté, co jsou hozeny 3 šipky, uslyšíte hlášení "joueur suivant" (další hráč) a skóre zabliká. Šipky lze nyní vytáhnout, aniž by bylo ovlivněno elektronické skóre. Po vytažení všech šipek z herní plochy stisknete pro přechod na následujícího hráče tlačítko START. Hlášení oznámí hráče, který je na řadě.

## Hra v týmu

Tento terč je schopný zaznamenávat skóre maximálně 4 hráčů, zároveň je schopný zaznamenávat skóre hry hrané 4 týmy dvojic, tedy 8 osob. Pro vstup do režimu týmové hry opakovaně stisknete tlačítko PLAYER, dokud se na displeji nezobrazí "t".

Možnosti každého týmu jsou definovány následovně:



Během týmové hry členové týmu kombinují svá skóre, aby dosáhli týmového skóre.

## Údržba elektronického terče

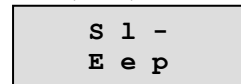
1. Společně s tímto terčem nikdy nepoužívejte šipky s kovovými špičkami.
2. Šipky neházejte přílišnou silou. Hrozí tak riziko zlomení špiček šipek a nadměrné opotřebení terče.
3. Při vytahování šipek z terče jimi otáčejte ve směru hodinových ručiček.
4. Pokud terč nepoužíváte nebo pokud používáte volitelný adaptér, vyjměte baterie. Tím prodloužíte životnost vašich baterií.
5. Terč nepolevujte tekutinami.

## Napájení bateriemi

Vložte tři baterie "AA" do oddílu pro baterie na spodku zadní strany terče. Pro sejmání krytu zatlačte mechanismus nahoru a jemně jej nadzvedněte. Vložte baterie do oddílu podle schématu.

## Automatický režim spánku

Pokud není terč používán po dobu přibližně 3 minut, automaticky se přepne do režimu spánku. To umožňuje nižší spotřebu energie a delší životnost baterií. Zazní zvukový signál a na LCD displeji se zobrazí "SLEEP" (viz níže). Všechna skóre jsou uložena do paměti a po stisknutí jakéhokoli tlačítka se hra opět obnoví.



## Pravidla hry

Níže jsou uvedena podrobná pravidla každé hry v pořadí, v jakém se hry zobrazují na LCD displeji při jejich procházení pomocí tlačítka GAME. Vedle každé hry je uvedeno její číslo.

### 301 (G01)

Principem této hry je odečítání skóre každé šipky od počátečního skóre (301), dokud hráč nedosáhne přesně 0 (nula). Pokud hráč přesáhne nulu, dozví se, že udělal chybu ("Bust") a skóre se vrátí na hodnotu na začátku tohoto kola. Například pokud hráč pro ukončení hry potřebuje dosáhnout skóre hodu 32 a zaznamená skóre 20, 8 a 10 (celkem 38), skóre se v následujícím kole vrátí na hodnotu 32. Během hry je možné zvolit možnost double in / double out (nejběžněji používanou možností je double out).  
• Double In - Aby se začaly odečítat body z celkového skóre, je nejdříve potřeba zaznamenat double.  
Jinými slovy hráč nezačne zaznamenávat body, dokud se mu nepodaří double.  
• Double Out - pro ukončení herní partie je třeba zaznamenat double. Pro ukončení hry je zapotřebí zaznamenat dvojitou hodnotu daného čísla.



• Double In a Double Out - Double je třeba pro zahájení i ukončení hry každého hráče.

401 (G02) Počáteční skóre 401

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

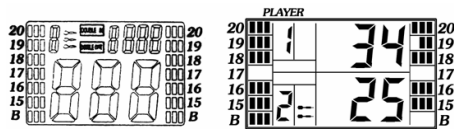
**CRICKET (G08)**

Cílem hry Cricket je zavřít všechna daná čísla dříve než protivník a zároveň mít co nejvyšší skóre. Používají se pouze čísla od 15 do 20 a vnitřní a vnější část bull eye. Každý hráč musí daného čísla dosáhnout 3x, aby dané pole otevřel pro zaznamenávání bodů. Hráč získá počet bodů otevřeného pole po každém vhození šípky do tohoto pole za podmínky, že protivník toto pole neuzavřel. Zásah korunky double se počítá dvakrát a zásah korunky triple se počítá třikrát. Čísla lze otevírat či zavřít v jakémkoli pořadí. Číslo je uzavřeno poté, co hráč(i) 3x zasáhne/-ou otevřené pole. Jakmile je číslo uzavřeno, nemůže z něj žádný z hráčů do konce hry získat body.

Vítěz - vítězem je vyhlášen hráč, který zavře všechna čísla jako první a který dosáhne nejvyššího počtu bodů. Pokud hráč uzavře všechna čísla ale z hlediska počtu bodů zaostává, musí pokračovat ve sbírání bodů na otevřených číslech. Pokud hráč nedožene manko předtím, než soupeř(i) uzavřou všechna čísla, vítězí soupeř. Hra pokračuje, dokud nejsou zavřena všechna pole - vítězem je hráč, jehož skóre je nejvyšší.

Zobrazení skóre kriketu

Skóre každého hráče je uloženo v paměti. Pro každé číslo (od 15 do 20 a středy) jsou 3 světla. Při zasažení jednoho z nich se rozsvítí jeden ze světelných ukazatelů (černá barva).



ED110

ED310

**CRICKET BEZ SKÓRE (G09)**

Platí stejná pravidla jako pro standardní hru Cricket, pouze se nepočítá skóre. Cílem je jako první uzavřít všechna příslušná čísla (od 15 do 20 a středy).

**SCRAM (G10) (pouze 2 hráči)**

Tato hra je variantou hry Kriket. Hra se hraje na dvě kola. V každém kole mají hráči jiný cíl. V 1. kole se hráč pokouší uzavřít (zaznamenat 3 zásahy v každém poli – od 15 do 20 a středy). Během této doby se hráč 2 pokouší získat co nejvíce bodů v polích, které druhý hráč ještě nezavřel. Jakmile hráč 1 uzavře všechna pole, je kolo 1 ukončeno. Ve 2. kole se role hráčů obrátí. Hráč 2 se tedy pokouší uzavřít všechna pole, zatímco hráč 1 loví body. Vítězem je vyhlášen hráč s nejvyšším počtem bodů.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Platí stejná základní pravidla jako pro hru Cricket, s tím rozdílem, že jakmile se začnou zaznamenávat body, jsou přidávány k celkovému skóre protivníka/-ů. Cílem je ukončit hru s co nejmenším možným počtem bodů.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Cílem hry je být prvním hráčem, který dosáhne stanoveného celkového počtu bodů (300). Celkový počet bodů je dán zvolenou hrou.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

**High Score - 3 (G20)**

Pro vítězství je třeba dosáhnout co nejvyššího celkového počtu bodů ve 3 kolech (devět šípkami). Zásahy polí double a triple se počítají jako dvojnásobek respektive trojnásobek hodnoty daného pole. Podrobnosti o variantách této hry jsou uvedeny níže: počet kol se liší podle uvedeného čísla.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Každý hráč se pokouší zasáhnout každé číslo od 1 do 20 a středy v postupném pořadí. Každý hráč v jednom kole hází 3 šípky. Pokud šípka zasáhne správné číslo, pokouší se hráč zasáhnout další číslo v pořadí. Vítězí první hráč, který zasáhne číslo 20.

Pole, které musí šípka zasáhnout, je zobrazeno na displeji.

Pro tuto hru lze nastavit několik úrovní obtížnosti.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Hra začíná na poli 5

"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Hra začíná na double 5

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Hráč musí zaznamenat

triple pro každé pole od 1 do 20 v postupném pořadí.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Hra začíná na triple 5

"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

V této hře poznáte, kdo jsou vaši opravdoví přátelé. Hru je možné hrát od počtu dvou hráčů. Na začátku si každý hráč zvolí číslo hodem šípky na terč. LCD displej v tomto okamžiku zobrazí "SEL". Hráči bude pro zbytek hry přiděleno číslo, které zasáhne. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má hráč přiděleno číslo, hra začíná.

Vaším prvním cílem je dosáhnout pozice "Killer" (zabiják) zasažením pole double vašeho čísla. Po zasažení pole double se stáváte zabijákem ("Killer") po celou dobu hry. Vaším cílem je poté "zabít" vaše soupeře zasažením pole jejich čísla, dokud nejsou vyčerpány všechny jejich "životy". Vítězem je poslední hráč, který zůstane naživu.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Každý hráč začíná hru se 40 body. Cílem je zaznamenat co možná nejvíce zásahů pole stanoveného pro probíhající kolo. V prvním kole musí hráč zasáhnout pole 15. Pokud pole 15 nezasáhne, jeho skóre se dělí dvěma. Pokud je pole 15 zasaženo několikrát, za každý zásah se k celkovému počátečnímu skóre přidá 15. Pořadí polí, která je třeba zasáhnout, je následující:

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

Vítězem je hráč, který skončí hru s nejvíce body.  
 D : Jakýkoli double  
 T : jakýkoli triple  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Tato hra má pravidla podobná pravidlům hry Double Down se dvěma výjimkami.

- 1) namísto pořadí od 15 do 20 a středy je pořadí obrácené.
- 2) hraje se další doplňující kolo: "kolo 41", ve kterém je třeba se snažit o dosažení celkem 41 bodů v 1 kole (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Při každém hodu musí každý hráč zaznamenat celkový počet bodů dělitelný 5. Za každou "pětku" se počítá jeden bod. Například 10, 10, 5 = 25. Jelikož 25 je dělitelných 5 pětkrát, hráč zaznamenaná 5 bodů (5 x 5 = 25). Pokud hráč hody 3 šipek dosáhne celkového skóre, které není dělitelné 5, nejsou mu přiděleny žádné body. Navíc poslední šipka každého kola musí zasáhnout pole. Pokud hráč hodí třetí šipku a ta mine terč, nezíská žádný bod ani v případě, že je celkové skóre dvou prvních šipek dělitelné 5. To hráči brání "minout" třetí hod, pokud jsou první dva dobré. Vítězem je první hráč, který dosáhne jednapadesáti (51) "pětek". LCD displej uchovává všechna celková skóre v paměti.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Každý hráč musí absolvovat kolečko kolem celého terče of 1 do 20 v postupném pořadí. Hráči začínají na čísle 1 a házejí 3 šipky. Cílem je během každého hodu zaznamenat co nejvíce bodů. Do skóre se počítají i zásahy polí double a triple. Vítězem je hráč, jehož skóre je po dokončení všech dvaceti polí nejvyšší. Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- Hra začíná na polí 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Cílem je ukončit hru s co nejnižším možným skóre. Cílem šampionátu je třikrát zasáhnout každé pole (jamku) od 1 do 18.

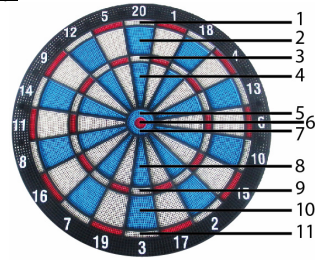
Pro každé pole musíte dosáhnout 3 zásahů, abyste mohli postoupit k dalšímu poli. Pole je možné ukončit zasažením triple na první zásah. Aktivní hráč pokračuje v házení šipek, dokud třikrát nezasáhne stávající pole. Hlášení oznámí hráče, který je na řadě.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Stejně jako výše, kromě toho, že hra se hraje na 18 jamek (kol)

**FOOTBALL (G58)**

Cílem hry je překonat "hřiště" (terč) zásahy jednoho pole za druhým. Nejdříve pro každého hráče zvolte "hřiště". Za tím účelem každý hráč hodí šipkou na terč nebo se rukou dotkne pole terče. Zvolené pole se stane vaším výchozím místem pro překonání terče a po zasažení 11 polí skončí na druhé straně. LCD displej uchovává záznam postupu a zobrazuje pole, které musíte zasáhnout v následujícím kole.

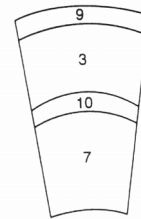


**BOWLING (G59)**

Vaši "dráhu" zvolíte buď hozením šipky nebo ručně stisknutím pole dle vašeho výběru.

Po zvolení dráhy vám zbývají dvě šipky na získání bodů (neboli srazení kuželek). Každý segment vaší "dráhy" má určitý počet kuželek:

Segment	Skóre
Double	9 kuželek
Vnější pole	3 kuželky
Triple	10 kuželek
Vnitřní pole	7 kuželek



Pro tuto hru existuje více pravidel definovaných následovně:

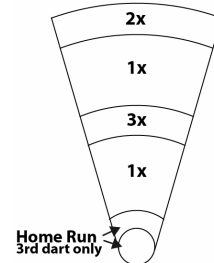
1. V této verzi bowling je perfektní skóre 20
2. Ve stejném kole nemůžete jednoduché pole zasáhnout dvakrát. Druhý zásah se počítá bez bodů. Trik: Pokuste se zasáhnout každé jednoduché pole pro dosažení 10 bodů.
3. Můžete dosáhnout 20 bodů za kolo dvojitým zásahem pole triple.
4. Zasažení pole double vaší druhou šipkou se počítá za 10 bodů pouze tehdy, pokud jste zasáhli double i v předchozím hodu. V opačném případě získáte za zásah pole double druhou šipkou 9 bodů.

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

"Stejně jako v reálné hře, plná hra se skládá z devíti směn. Každý hráč hází tři šipky za "kola."

Pozemek je v níže uvedeném diagramu záporý.

Sektor -> Výsledek  
 Sektory Simles ""1x"" -> 1 základ  
 Dvoulůžkový sektory ""2x"" -> dva základy



Třilůžkový sektory ""3x"" -> Tři základy  
 Bulleyes -> ""Home Run"" (nelze se pokusit až do třetího šípka každého kola)  
 Cílem hry je získat co nejvíce běží jak je to možné v každém kole. Hráč s největším počtem sjezdovek na svém kontě na konci hry, je vítěz.

**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

stejně jako výše, jen na 9 rozběhů (kol).

**STEEPLECHASE (G62)**

Cílem hry je být prvním hráčem v cíli "závodu" po oběhnutí "dráhy". Dráha začíná na poli 20 a krouží kolem terče ve směru hodinových ručiček až k poli 5 a končí ve středu. Jednoduché, ne? To, co vám ještě nebylo upřesněno je, že musíte zasáhnout vnitřní pole každého čísla, abyste mohli po dráze postupovat. Jedná se o oblast mezi středem a korunkou triple. A tak jako při opravdovém steeplechase jsou po celé dráze překážky, které je třeba přeskočit. Na dráze se nacházejí čtyři plůtky na následujících místech:

- 1. plůtek Triple 13 · 2. plůtek Triple 17
- 3. plůtek Triple 8 · 4. plůtek Triple 5

Vítězí hráč, který první překoná dráhu a zasáhne střed.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Používají se pouze čísla od 15 do 20 a středy. Jednoduchá pole jsou za 1 bod, pole double za 2 body a pole triple za 3 body. Každý hráč musí trefovat čísla v pořadí a zaznamenat 3 body pro každé pole, aby mohl postoupit k dalšímu. Pokud hráč zaznamená více než 3 body pro stejné číslo, body navíc jsou přiděleny následujícímu hráči. Vítězem se stává první hráč, který získá 3 body ve všech polích (15 až 20 a středy).

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Cílem hry je pokusit se získat 100 bodů nebo se k této hranici co nejvíce přiblížit ve 3 kotech (9 šípek). Při překročení 100 bodů hráč prohrává, ledaže by hranici překročili všichni hráči. V takovém případě vítězí hráč nejbliže hranici 100 bodů (hráč, jehož skóre nad 100 je nejnižší).

**GREEN VS. RED (G65)**

(pouze 2 hráči)

Tato hra je závodem kole terče. Hráč 1 je zelený ("green") a hráč 2 je červený ("red"). Hráč jedna hází výhradně na bílá pole double a triple a krouží kolem terče ve směru hodinových ručiček. Hráč 2 začíná na poli 20 a krouží kolem terče proti směru hodinových ručiček a hází na červená pole (dočasné zobrazení skóre ukazuje, na které pole je třeba házet).  
 Poznámka: během jednoho kola je možné zasáhnout maximálně jeden double a jeden triple stejného čísla. Zasažení špatného čísla (čísla barvy vašeho soupeře) má za následek odečtení tohoto čísla z vašeho skóre.  
 Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

**CyberMatch**

(pouze 1 hráč)

Tato velmi zajímavá funkce umožňuje jedinému hráči vyzvat počítač v jedné z pěti různých úrovní obtížnosti  
 Pro aktivaci soupeře CyberMatch:  
 1. Zvolte hru, kterou chcete hrát  
 2. Stisknete tlačítko CYBERMATCH  
 Zvolte úroveň obtížnosti soupeře CyberMatch souvislým stisknutím tlačítka CYBERMATCH (úroveň obtížnosti oznámí hlášení):  
 3. Pro zahájení hry stisknete START

Poté hra začne:  
 Začíná "lidský" hráč. Po prvním hodu vytáhněte šípky z terče, stisknete START a PŘEDEJTE HRU následujícímu hráči (CyberMatch). Ujistěte se, že je skóre soupeře CyberMatch zobrazeno na displeji. Pole soupeře CyberMatch je znázorněno aktivním zobrazením na terči (kontrolní ukazatel pole, o nějž soupeř usiluje, bliká). Poté aktivní zobrazení skóre zobrazí pole, které soupeř CyberMatch skutečně zasáhl (ukazatel zasaženého pole bliká).  
 Jakmile soupeř CyberMatch ukončí své kolo, terč se automaticky přepne zpět na nulu na "lidského" hráče. Hra pokračuje až do vítězství jednoho z hráčů. Hodně štěstí!

**Důležité poznámky**

**Zablokovaný sektor**

Sektor se může zablokovat, pokud je šípka vklíněna v oblasti oddělující dva sektory. Pokud se tak stane, hra bude pozastavena a na LCD displeji se zobrazí číslo zablokovaného sektoru.  
 Pro uvolnění sektoru jednoduše vytáhněte šípku nebo zlomený hrot ze sektoru. Pokud problém přetrvává, zkuste se sektorem pohnout, dokud se neuvolní. Hra bude pokračovat tam, kde byla zastavena.

**Zlomené hroty**

Může se stát, že se hrot zlomí a zůstane zaklíněný mezi sektory. Pokuste se jej vytáhnout pomocí kleštíček nebo pinzety uchopením okraje vyčnívajícího ze sektoru. Pokud to není možné, můžete se jej pokusit vytáhnout ze zadní strany sektoru. Použijte hřebíček či špendlík menší než je díra a jemně jej zatlačte do díry, dokud zlomený hrot nevypadne na druhé straně. Dávejte pozor na to, abyste jej nezaťala příliš daleko a nepoškodili obvodovou nacházející se za sektorem.

To, že se hroty mohou zlomit, vás nemusí nijak znepokojovat. Při házení šípek s měkkými hroty je to normální. Dodáváme sadu náhradních hrotů, abyste mohli hrát a nemuseli se dlouho o nic starat. Při výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů jako ty, které jsou dodány s touto sadou šípek.

**Šípky**

Pro tento terč se doporučuje nepoužívat šípky těžší než 17 gramů. Šípky v této sadě váží 8 gramů a jsou vybaveny standardními měkkými hroty. Výměnné hroty jsou k dispozici u šišiny obchodníků prodávajících šípky.  
 Pro tyto elektronické šípky dejte přednost měkkým hrotům.

**Čištění elektronických šípek**

Doporučuje se pouzdro pravidelně čistit od prachu pomocí vlhkého hadříku. V případě potřeby je možné použít jemný čistící prostředek. Použití abrazivních čistících produktů nebo produktů obsahujících amoniak může pouzdro poškodit a nedoporučuje se. Zamezte rozliti tekutiny na oblast terče, neboť tímto způsobené škody mohou být nezvratné a nevztahuje se na ně záruka.

"Symbol ""přeškrtnuté popelnice"" znamená, že tento výrobek a použité baterie nesmí skončit v popelnici spolu s ostatním domácím odpadem. Použité baterie a elektronické přístroje odnesete do autorizované sběrně, kde budou recyklovány, Toto třídění vašeho elektronického odpadu umožňuje ochranu životního prostředí a vašeho zdraví."

### Packa upp spelet

Var försiktig när du packar upp piltavlan, och försäkra dig om att inga delar fattas. Lådans innehåll:

- 1 elektronisk piltavla
- En uppsättning mjuka reservspetsar
- 6 pilar (ej monterade)
- Bruksanvisning

### Installation

Piltavlan kan användas med 3 AA-batterier (medföljer ej). I detta fall är du inte tvungen att hänga den nära ett eluttag. Fäst de två skruvarna i enlighet med ritningen. Sätt upp piltavlan på väggen genom att passa in hålen på baksidan med skruvarna. Du kan behöva justera skruvarna tills piltavlan sitter ordentligt på väggen. Sätt i de 3 AA-batterierna i batterifacket på baksidan av piltavlan (se markering i batterifacket).

### Piltavlans funktioner

Knappar:

"(POWER) - För att slå på eller av målet.

(START) - den multifunktionella knappen används för att:

- Starta spelet när alla alternativ har valts.
- Hoppa till nästa spelare (ÄNDRAT) när en spelare har avslutat sin tur.

Att hålla (HOLD) mellan omgångarna för att låta spelaren ta bort dart målet.

(GAME) - scrolls menyn visas på skärmen.

(PLAYER) - i början av varje spel: Välj antal spelare.

I delen: Du kan visa betygen från andra spelare  
CYBERMATCH - Spela mot datorn. Tryck och håll ned för att bläddra igenom fem olika nivåer."

### Cybermatch-nivå:

Nivå 1

Proffs Expert

Avancerad

Medelnivå

Nybjörjare

### Piltavlans skyddsfilm

Vissa elektroniska måltavlor levereras med en genomskinlig skyddsfilm som täcker hela displayen. Denna kan avlägsnas för att förbättra displayens synlighet.

### Den elektroniska piltavlans funktioner

1. Knappen POWER: slå på piltavlan.
2. Knappen GAME: välj spel
3. Knappen PLAYER: välj antalet spelare (1, 2, 3, 4, lag t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Standardinställningen är 2 spelare.
4. Knappen START (röd) startar ett parti.
5. Kasta pilarna
  - Till höger om poängen visas de pilar som har nått sitt mål. Siffran som visas anger det återstående antalet kast för den aktiva spelaren.
  - När de tre pilarna har kastats, spelas ett röstmeddelande upp som anger att det är nästa spelares tur ("joueur suivant") och poängen blinkar. Pilarna kan nu tas bort utan att den elektroniska poängen påverkas. När alla pilar har avlägsnats

från piltavlan, tryck på START för att fortsätta med nästa spelare. Ett röstmeddelande anger vems tur det är att spela.

### Lagspel

Piltavlan kan registrera poäng för upp till 4 spelare, och kan hålla poängen för ett spel som spelas av fyra lag med två spelare i varje, eller 8 personer. För att starta läget för lagspel, håll knappen PLAYER nedtryckt tills "t" visas på displayen.

Lagen har följande alternativ:

t 2-2 

t 3-3 

t 4-4 

I ett lagspel, kombinerar gruppledmedlemmar sina poäng för att ta ett lagpoäng.

### Skötsel av piltavlan

1. Använd aldrig pilar med stålspets på piltavlan.
2. Kasta inte pilarna för hårt. Detta riskerar att skada pilspetsarna och leder till ett överdrivet slitage av piltavlan.
3. Vrid pilarna medurs när du tar bort dem från piltavlan.
4. Ta ur batterierna när piltavlan inte används eller om du använder en nätadapter. Detta förlänger batteriernas livslängd.
5. Spill inte vätska på piltavlan.

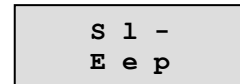
### Använda piltavlan med batterier

Sätt tre AA-batterier i batterifacket nertill på baksidan av piltavlan. Ta bort luckan genom att skjuta mekanismen upp samtidigt som du lyfter försiktigt. Placera batterierna så som anges i batterifacket.

### Automatiskt viloläge

Piltavlan försätts automatiskt i viloläge om den inte används under ca 3 minuter. Det sparar energi och batteriernas livslängd.

Ett pip hörs och "SLEEP" visas på LCD-skärmen (se nedan). Alla resultat lagras i minnet och spelet återupptas när du trycker på valfri knapp.



### Spelregler

Reglerna för varje spel beskrivs nedan i den ordning som spelen visas på LCD-skärmen när man bläddrar igenom dem med GAME-knappen. Spelnumret visas bredvid varje spel

### "301 (G01)"

Detta spel går ut på att man subtraherar poängen för varje kastad pil från startnummer (301) tills spelaren når exakt 0 (noll). Om en spelare går under noll, kallas detta för "Bust" och poängen går tillbaka där den var i början av turen. Om en spelare till exempel behöver 32 för att avsluta spelet och får 20, 8, och 10 (totalt 38), återgår poängen till 32 för nästa tur. Under spelet kan du välja alternativet "Double In"/"Double Out" ("double out" är det vanligaste alternativet).

• Double In - En spelare måste träffa ett dubbelfält innan poängen kan dras från totalpoängen.

Med andra ord; en spelare börjar inte samla på sig poäng förrän han har träffat ett dubbelfält.

• Double Out - En spelare måste träffa ett dubbelfält för att kunna avsluta spelet. Detta innebär att ett parnummer krävs för att avsluta spelet.

• Double In och Double Out - Varje spelare måste träffa ett dubbelfält för att börja ta poäng och för att avsluta spelet.

"401" (G02) Startnummer 401

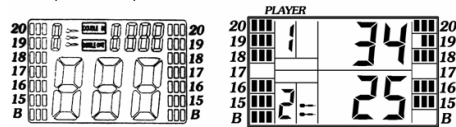
- 501 (G03)

- 501

- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET (G08)**

Cricket går ut på att avsluta alla lämpliga nummer före sin motståndare och samtidigt få högst poäng. Man använder endast siffrorna 15 till 20, samt den inre mittcirkeln (Bulls eye) och mittringen (Bulls ring) Varje spelare måste träffa ett nummer 3 gånger för att öppna detta nummerfält för att ta poäng. En spelare får poängen i det öppna nummerfältet varje gång han/hon kastar en pil i detta nummerfält, förutsatt att en motståndare inte har stängt nummerfältet. Om man träffar ett dubbellfält räknas detta som två träffar och om man träffar ett trippelfält räknas detta som 3 träffar. Numren kan vara öppna eller stängda i valfri ordning. Ett nummer är stängt när den/de andra spelaren/spelarna träffar det öppna nummerfältet 3 gånger. När ett nummer har stängts, kan ingen spelare längre träffa ett högre nummer under resten av spelet. Vinnare – Det lag som först stänger alla nummer och som får det högsta antalet poäng vinner. Om en spelare stänger alla nummer men ligger efter i poäng, måste han/hon fortsätta ta poäng genom att träffa de öppna numren. Om spelaren inte hinner ikapp poängunderskottet innan motspelaren/motspelarna stänger alla nummer, vinner motspelaren. Spelet fortsätter tills alla nummerfält är stängda - den spelare som har högst poäng vinner. Poängvisning vid Cricket Varje spelares poäng sparas i minnet. Det finns 3 olika lampor i varje nummer (från 15 till 20 och Bulls eye). En av lamporna tänds (den svarta) när den träffas.



**ED110**

**ED310**

**NO-SCORE CRICKET (G09)**

Reglerna är desamma som för Cricket, förutom att man inte räknar poäng. Målet är att först stänga alla lämpliga nummer (från 15 till 20 och Bulls eye).

**SCRAM (G10) (endast 2 spelare)**

Detta spel är en variant av Cricket. Ett parti spelas i två omgångar. Spelarna har ett nytt mål för varje omgång. I den 1:a omgången, ska spelare 1 försöka stänga (träffa varje nummerfält 3 gånger – från 15 till 20 och Bulls eye). Under tiden ska spelare 2 försöka att ta så många poäng som möjligt i de nummerfält som den andra spelaren ännu inte har stängt. Så snart spelare 1 har stängt nummerfälten, är omgång 1 slut. I den 2:a omgången, är rollerna ombytta. Spelare 2 ska då försöka stänga samtliga nummerfält medan spelare 1 är på poängjakt. Den spelare som får högst poäng vinner.

**CUT-THROAT CRICKET (G11)**

Reglerna är desamma som för Cricket, förutom att så snart man börjar ta poäng, läggs dessa till motståndarens/motståndarnas poäng. Målet mes spelet är att avsluta med minst möjliga poäng.

**COUNT-UP 300 (G12)**

Detta spel går ut på att vara den spelare som först uppnå en viss totalpoäng (300). Totalpoängen anges när man väljer spel. Dessa extraspel beskrivs mer utförligt nedan.  
**COUNT-UP 400** (G13) **COUNT-UP 800** (G17)  
**COUNT-UP 500** (G14) **COUNT-UP 900** (G18)  
**COUNT-UP 600** (G15) **COUNT-UP 999** (G19)  
**COUNT-UP 700** (G16)

**High Score - 3 (G20)**

För att vinna måste man uppnå högsta möjliga poäng i 3 omgångar (nio pilar). Dubblar och tripplar räknas 2 x och 3 x mer än nummerfältets poäng. Varianter på detta spel beskrivs mer utförligt nedan: antalet omgångar varierar såsom numret visar.  
 Dessa extraspel beskrivs mer utförligt nedan.  
 "High Score - 4 Rounds (G21)  
 High Score - 5 Rounds (G22)  
 High Score - 6 Rounds (G23)  
 High Score - 7 Rounds (G24)  
 High Score - 8 Rounds (G25)  
 High Score - 9 Rounds (G26)  
 High Score - 10 Rounds (G27)  
 High Score - 11 Rounds (G28)  
 High Score - 12 Rounds (G29)  
 High Score - 13 Rounds (G30)  
 High Score - 14 Rounds (G31)  
 "

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

Varje spelare försöker ta poäng i varje nummer från 1 till 20 och i Bulls eye i rätt ordning. Varje spelare kastar 3 pilar per omgång. Om pilen träffar rätt nummer, försöker spelaren träffa numret som följer. Den spelare som når 20 först har vunnit. Displayen visar det nummerfält som du bör träffa med pilen. Det går att ställa in flera svårighetsgrader för det här spelet. Dessa extraspel beskrivs mer utförligt nedan.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Spelet startar i nummerfält 5  
 "ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
 ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Spelet startar med dubbellfält 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Spelaren måste träffa ett trippelfält i varje nummerfält från 1 till 20, i rätt ordningsföljd.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Spelet startar med trippelfältet 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

Efter det här spelet kommer du att veta vilka dina riktiga vänner är. Det kan spelas av minst två spelare. Varje spelare börjar med att välja sitt nummer och kasta en pil mot piltavlan. LCD-skärmen visar "SEL" här. Spelaren tilldelas det nummer som pilen hamnar på för återstoden av spelet. Två spelare kan inte ha samma nummer. När varje spelare har ett nummer börjar spelet. Ditt första mål är att positionera dig som "Killer" genom att träffa ditt nummers dubbellfält. När du träffat ditt dubbellfält, är du en "Killer" under resten av matchen. Ditt mål är nu att "döda" dina

motståndare genom att nå deras nummer tills allas "liv" går förlorade. Den som lever längst viner.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Varje spelare startar spelet med 40 poäng. Målet är att ta så många poäng som möjligt genom att träffa nummerfältet för den aktuella omgången. I den första omgången, måste spelaren nå 15. Om inget av nummerfälten för 15 träffas, halveras spelarens poäng. Om några av nummerfälten för 15 träffas, läggs varje 15 till den totala utgångspoängen. Nummerfälten ska träffas i följande ordning:

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

Den spelare som slutar spelet med flest poäng vinner.  
 D : Valfritt dubbfält  
 T : Valfritt trippelfält  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Reglerna för detta spel liknar reglerna för Double Down med två undantag.  
 1) i stället för att utgå från 15 och gå till 20 och Bulls eye är ordningen omvänd.  
 2) en extra omgång ingår: "omgång 41" där man måste försöka ta totalt 41 poäng på en omgång (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Varje spelare måste under sin tur få ett poängtal som kan delas med 5. Man räknar en poäng var "femte". Exempel: 10, 10, 5 = 25. Eftersom 25 är delbart med 5 fem, får spelaren 5 poäng (5 x 5 = 25).  
 Om en spelare kastar tre pilar och får en poäng som inte kan delas med 5, får spelaren inga poäng. Dessutom måste den sista pilen i varje omgång hamna på ett nummerfält. Om en spelare kastar sin tredje pil och missar tavlan, får spelaren inga poäng, även om poängen från de första två pilarna är delbar med 5. Detta förhindrar att en spelare "missar" sin tredje pil, om de två första träffar. Den spelare som först når femtioett (51) "fem" är vinnaren. LCD-skärmen sparar poängen i minnet. Dessa extraspel beskrivs mer utförligt nedan.  
 "ALL FIVES - 61 (G48)  
 ALL FIVES - 71 (G49)  
 ALL FIVES - 81 (G50)  
 ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Varje spelare måste gå runt hela tavlan och träffa 1 till 20 i rätt ordningsföljd. Spelarna börjar på 1 och kastar 3 pilar. Målet är att ta så många poäng som möjligt i varje gång det är ens tur. Dubblar och tripplar räknas in i poängen. Den spelare som har högst poäng efter att ha träffat alla tjugio nummerfält vinner. Dessa extraspel beskrivs mer utförligt nedan.  
 "SHANGHAI 5 (G53) -  
 SHANGHAI 10 (G54) -  
 SHANGHAI 15 (G55) -"  
 - Spelet startar i nummerfält 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

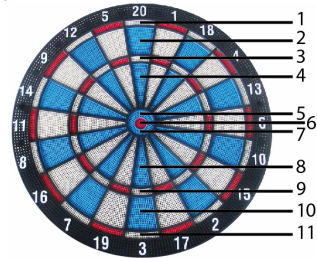
Målet är att avsluta med lägsta möjliga poäng. Tävligen går ut på att träffa varje nummerfält (hål) 3 gånger, från 1 till 18. Du måste träffa samma nummerfält 3 gånger för att fortsätta med nästa nummerfält. Det är möjligt att stänga ett nummerfält genom att träffa ett trippelfält i första kastet. Den aktiva spelaren fortsätter att kasta pilarna tills han/hon träffar det aktuella nummerfältet 3 gånger. Ett röstmeddelande anger vems tur det är.

**GOLF - 18 trous (G57)**

Samma sak som ovan förutom att spelet spelas 18 hål (omgångar)

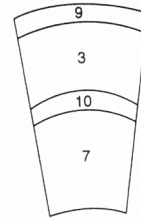
**FOOTBALL (G58)**

Spelet går ut på att korsa hela "planen" (piltavlan) genom att träffa ett nummerfält i taget. Välj först spelplan för varje spelare. För att göra detta, kastar varje spelare en pil eller trycker manuellt på ett nummerfält på piltavlan. Det valda nummerfältet blir varje spelares utgångspunkt för att gå igenom hela piltavlan och avsluta direkt på andra sidan '11 nummerfält måste träffas. LED-skärmen håller räkning på poängen och visar vilket nummerfält du ska träffa nästa omgång.



**BOWLING (G59)**

Du måste välja "bana", antingen genom att kasta pilen, eller genom att manuellt trycka på valfritt nummerfält. Så snart banan har valts, har du två pilar kvar för att ta poäng (eller slå ner käglor). Varje nummerfält i din "bana" är värt ett visst antal käglor:



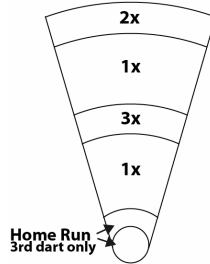
Nummerfält	Poäng
Dubbfält	9 käglor
Stort nummerfält i ytterrigen	3 käglor
Trippelfält	10 käglor
Stort nummerfält i innerrigen	7 käglor

Detta spel kan spelas på olika sätt:  
 1. Ett perfekt poängtal är 20 i denna version av bowling  
 2. Du får inte träffa samma stora nummerfält två gånger när det är din tur. Det andra räknas som noll. Tips: Försök träffa varje stort nummerfält för att ta 10 poäng.  
 3. Du får 20 poäng per omgång genom att träffa trippelfältet två gånger.  
 4. Om du träffar dubbfältet med den andra pilen kan du endast få 10 poäng för det om du träffade ett dubbfält på det första kastet. Annars får du totalt 9 poäng om du träffar dubbfältet med din andra pil.

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

"Som i det riktiga spelet, består en full omgång nio omgångar. Varje spelare kastar tre pilar per "runda". Handlingen är som i diagrammet nedan cons. Sector -> Resultat

Sektorer SIMLES ""1x"" -> 1 base  
 Dubbla sektorer ""2x"" -> två baser  
 Triple sektorer ""3x"" -> tre baser  
 Bulleyes -> ""Home Run"" (kan inte göras förrän den tredje dart för varje omgång)  
 Målet med spelet är att göra så många körningar som möjligt i varje omgång.  
 Den spelare med flest körningar på sin meritlista i slutet av spelet vinner.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

samma sak som ovan men i 9 omgångar.

**STEEPLECHASE (G62)**

Detta spel går ut på att vara den första spelaren som avslutar tävlingen samtidigt som man har avslutat sin "bana" Banan tar sin början i nummerfält 20 och spelas medurs till nummerfält 5 och avslutas med Bulls eye. Enkelt, eller hur? Vad vi ännu inte har sagt, är att du måste träffa varje nummers nummerfält i innerseringen för att gå igenom hela banan. Detta är området mellan Bulls ring och trippelringen. Som i riktig hinderlöpning, finns det hinder att hoppa över längs hela banan. Det fyra hindren finns på följande platser:  
 · 1:a hindret Trippelfältet 13 · 2:a hindret Trippelfältet 17  
 · 3:e hindret Trippelfältet 8 · 4:e hindret Trippelfältet 5  
 Den första spelaren som avslutar sin bana och som träffar Bulls eye vinner tävlingen.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Man använder endast siffrorna 15 till 20 samt Bulls eye De stora nummerfälten är värda 1 poäng, dubbelfältet är värt 2 poäng och trippelfältet, 3 poäng. Varje spelare måste kasta på sitt nummer i rätt ordning och ta 3 poäng i varje nummerfält för att kunna gå vidare till nästa nummer. Om en spelare får mer än 3 poäng på samma nummer, kommer de extra poängen att tilldelas nästa spelare. Den spelaren som först får 3 poäng i alla nummerfält (15 till 20 och Bulls eye) vinner.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Detta spel går ut på att försöka att ta 100 poäng, eller att komma så nära som möjligt, på 3 turer (9 pilar). Om man tar mer än 100 poäng, förlorar man förutsatt att inte alla spelare går över. I detta fall vinner den spelare som kom närmast 100 (den spelare vars poäng ligger närmast 100).

**GREEN VS. RED (G65)**  
 (endast 2 spelare)

Detta spel är ett race runt piltavlan. Spelare 1 är grön ("green") och spelare 2 är röd ("red"). Spelare 1 skjuter endast på dubbelfält och vita trippelfält och går runt tavlan medurs. Spelare 2 börjar på 20 går runt tavlan moturs, genom att skjuta på röda fält (den tillfälliga poängvisningen anger vilket nummerfält du ska sikta på). Observera:  
 Om du träffar fel nummerfält (ett nummer med din motståndares färg) kommer poängen att dras från din poäng.  
 Den spelare som har flest poäng i slutet av partiet vinner.

**CyberMatch**  
 (1 spelare)

Med denna intressanta funktion kan en enda spelare utmana datorn på en av fem olika svårighetsnivåer  
 För att aktivera CyberMatch-motståndare:  
 1. Välj önskat spel.  
 2. Tryck på CYBERMATCH

Välj CyberMatch-motståndarens svårighetsgrad genom att hålla CYBERMATCH-nedtryckt (röstmeddelandet anger svårighetsgraden):

3. Tryck på START för att starta partiet  
 När partiet börjar:  
 Den "männliga" spelaren börjar. Efter din tur, avslägsnar du pilarna, trycker på START och går vidare till nästa spelare (CyberMatch). Kontrollera att CyberMatch-motståndarens poängtal visas korrekt på displayen. Det nummerfält som CyberMatch-motståndaren siktar på visas av piltavlans aktiva visning (försökslampan blinkar). Sedan visar den aktiva visningen det nummerfält som CyberMatch-motståndaren träffade (resultatlampan blinkar).  
 När CyberMatch-motståndaren har haft sin tur, nollställs piltavlan automatiskt för den "männliga" spelaren. Partiet fortsätter tills en av spelarna vinner. Lycka till!

**Viktiga anvisningar**

**Blockerat nummerfält**

Ett nummerfält kan blockeras om en pil fastnar i området mellan två nummerfält. Om detta händer avbryts spelet och LCD-displayen visar numret för det nummerfält där pilen har fastnat.

Läs upp nummerfältet genom att dra ut pilen eller den avbrutna spetsen från nummerfältet. Om problemet fortfarande inte är löst, prova att rubba nummerfältet tills det läses upp. Partiet kommer att fortsätta där det slutade.

**Avbrutna spetsar**

Ibland kan en spets gå brytas av och fastna i ett nummerfält. Försök att dra ut den med hjälp av en tång eller pincett genom att fatta tag i änden som sticker ut och dra ut den från nummerfältet. Om detta inte går, kan du försöka att ta ut spetsen från baksidan. Använd en spik som är mindre än hålet och tryck försiktigt in spetsen tills den faller ut på andra sidan. Tryck inte för hårt eftersom du riskerar att skada kretsarna på nummerfältets baksida.

Oroa dig inte om spetsar bryts av. Detta är normalt eftersom pilarna har mjuka spetsar. Med spelet följer en sats reservspetsar så att du kan spela länge utan att behöva oroa dig för det. När du byter en spets, se till att du använder en spets av samma typ som de som levereras med denna piltavla.

**Pilar**

Det är rekommenderat att använda pilar med en vikt på högst 17 gram på den här piltavlan. De pilar som medföljer den här piltavlan väger 8 gram och har mjuka spetsar av standardmodell. Reservspetsar går att köpa hos de flesta återförsäljare av elektroniska piltavlor.  
 Använd bara pilar med mjuk spets till din elektroniska piltavla.

**Rengöring av din elektroniska piltavla.**

Det är rekommenderat att regelbundet damma av piltavlans hölje med en fuktig duk. Använd vid behov ett mildt rengöringsmedel. Det är inte tillåtet att använda slipande rengöringsmedel eller produkter som innehåller ammoniak, vilket kan skada piltavlan. Undvik att spilla vätska på piltavlan, eftersom detta kan orsaka oåterkalleliga skador som inte täcks av garantin.

Den överkorsade soptunnan innebär att produkten och dess batterier inte kan slängas bland hushållssoporna. De måste sopsorteras. Lämnna in batterierna och den kasserade elektroniska apparaten till en auktoriserad återvinningscentral. Om du gör dig av med ditt elektriska avfall på detta vis skonar du miljön och din egen hälsa.

### Разопаковане на играта

Разопакувайте внимателно електронната мишена и проверете за липсващи части. Съдържание в кутията:

- 1 Електронна мишена
- Комплект резервни меки връхчета
- 6 стрелички (разглобени)
- Ръководство за употреба

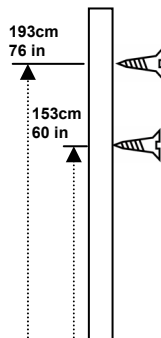
### Инсталиране

Тази мишена се захранва с 3 батерии AA (не са включени в комплекта), поради което не е необходимо да я закачите близо до ел. контакт.

Завинтете двата болта, като следвате посочената схема:

Фиксирайте мишената на стената, като поставите на една линия отворите, разположени на задната ѝ страна с винтовете. Възможно е да се наложи да регулирате винтовете, докато мишената застане здраво на стената.

Поставете 3 батерии AA в гнездото за батерии на задната част на мишената (вж. схемата в гнездото за батериите).



### Функции на мишената

Бутони:

" (POWER) - За включване или изключване на целта.

(START) - на многофункционалния бутон се използва за:

- стартиране на играта, когато всички възможности са били избрани.
- Преминаване към следващия играч (променя) когато един играч е завършил неговият ред.

За да задържите (HOLD) между рундовете да

позволи на играчите да се премахне целта дартс.

(GAME) - свитци фиксирано меню показва на екрана.

(PLAYER) - в началото на всяка игра: Изберете броя на играчите.

В част: Можете да видите резултати от други играчи CYBERMATCH - Играйте срещу компютъра. Натиснете и задържете, за да преминете през пет различни нива."

Нива

Ниво 1

Професионалист

Експерт

Напреднал

Средно ниво

Начинаещ

### Протекторен филм за дисплея

Мишената може да бъде снабдена с полупрозрачен филм за предпазване на целия екран. Свалете го, ако искате да подобрите четимостта на зоната за предоставяне на данни.

### Функциониране на електронния кабел

1. Бутон POWER: включване на мишената.
2. Бутон GAME: избор на игра.
3. Бутон PLAYER: избор на броя на играчите (1, 2, 3, 4, отбор t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Играта е фабрично настроена за 2-ма играча.
4. Бутон START (червен) за започване на играта.
5. Хвърляне на стреличките
  - Информацията за попаденията на стреличките се изписва отдясно на сектора за отчитане на резултата.

Информацията за броя на стрелички показва оставащите хвърляния на активния играч.

- След като хвърлите и 3-те стрелички, глас от говорител ще съобщи "joueur suivant" (следващ играч) и резултатът започва да мига. Извадете стреличките от мишената – резултатът не дисплея ще остане непроменен. Когато извадите всички стрелички, натиснете бутон START и следващият играч може да продължи играта. Гласът от говорител ще съобщи кой е следващия играч.

### Отборна игра

Тази мишена има възможност за запис на постиженията на максимум 4 състезатели и за съхраняване на резултатите от играта на 4 отбора по двама играча или общо 8 играча.

За да влезете в режим Отборна игра, натиснете продължително бутон PLAYER, докато на екрана се изпише "t". Опциите за

всеки отбор са следните:



При отборната игра, членовете на екипите обединяват резултатите си, за да получат общите точки за отбора.

### Поддръжка на електронната мишена

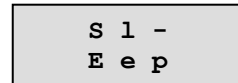
1. Никога не използвайте стрелички със стоманен връх.
2. Не хвърляйте стреличките много силно - риск от счупване на връхчетата настреличките и прекалено износване на мишената.
3. Завъртайте стреличките по посока на часовниковата стрелка когато ги вадите от мишената.
4. Извадете батериите, когато не ползвате мишената или ако ще ползвате адаптора A/C. Това ще удължи живота на батериите.
5. Не разливайте течности върху мишената.

### Захранване на батериите

Поставете трите батерии AA в гнездото за батерии, разположено в задната страна на мишената. За да свалите капачето, избутайте механизма нагоре, като леко го повдигате. Поставете батериите в гнездото по посочения начин.

### Автоматично преминаване в спящ режим

Когато не използвате мишената повече от 3 минути, тя преминава в спящ режим. Така се пести енергия и се увеличава живота на батериите. Чува се звуков сигнал и на LCD екрана се изписва "SLEEP" (виж по-долу). Всички резултати се записват в паметта и играта може да продължи след натискане на някой от бутоните.



### Правила на играта

Правилата на всяка игра са подробно описани по-долу. Подредени ни са по реда на изписването им на LCD екрана при натискане на бутон GAME. Отстрани се посочва номерът на всяка игра.

#### 301 (G01)

При тази игра всеки от играчите започва играта с 301 точки, като след всяко хвърляне от този резултат се изважда



спечеления брой точки, докато играчът достигне точно до 0 (нула) точки. Ако играчът е получил повече точки, отколкото за нулево завършване на играта се казва, че той е "счупил" ("Bust") и сметката става такава, каквато е била в началото на играта. Например, ако играчът има нужда от 32, за да завърши играта и уцели 20, 8 и 10 (общо 38), за следващата серия хвърляния резултатът се връща на 32.

По време на играта, състезателите могат да изберат опция double in / double out (double out е най-често използваният вариант).

• Double In - Първият играч трябва да улучи "Удвояване", за да започне неговото точкуване.

С други думи, играчът може да започне да отбелязва точки само след като е уцелил "Удвояване".

• Double Out - Играта завършва с попадение в двоен сектор. Това означава, че за излизане от играта са необходими четни числа.

• Double In и Double Out – Всеки играч трябва да удари двоен сектор, за да започне и да завърши играта.

401 (G02) - Всеки от играчите започва играта с 401 точки

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

### CRICKET (G08)

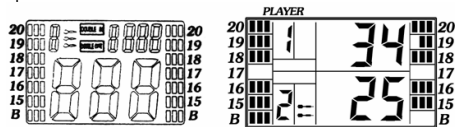
Целта на играта CRICKET е да се затворят всички числа преди противника и да се спечелят най-много точки.

Играе се само със секторите с номера от 15 до 20 и с вътрешните и външните секции на "Бул ай". Всеки играч трябва да уцели по 3 пъти всеки един от секторите, за да го отвори за отбелязване на точка. Когато стреличка уцели отворен сектор играчът печели съответния брой точки само ако противникът не го е затворил. Попаденията в двоен сектор се считат за два удара, а тези в троен сектор - за 3 удара.

Числата мога да се отварят и затварят вкаквато и да е последователност. Номерът е затворен, когато другият(те) играч(и) уцелят отворения номер 3 пъти. След като номерът е затворен, никой от играчите няма право да го цели до края на играта.

Победител – За победител се счита този играч, който пръв затвори всички номера и постигне най-висок резултат. Ако един играч затвори всички номера, но има най-малък брой точки, той/тя трябва да продължи да стреля по отворените номера. Ако играчът не успее да отбележи необходимите точки преди противникът(ците) да затворят всички номера, победител е противниковият играч. Играта продължава до затваряне на всички сектори – крайният победител е играчът с най-много точки

Изписване на десплея на резултата от играта крикет  
Резултатът на всеки играч се запазва в паметта. Във всеки номеран сектор има по 3 отделни светлини (сектори от 15 до 20 и "Бул ай"). Единият от индикаторите светва (в черно) при загасване.



ED110

ED310

### NO SCORE CRICKET (G09)

Правилата са същите, както при стандартната игра Cricket, но няма резултати. Целта е всички номерирани секции да се затворят възможно най-бързо (от 15 до 20 и Бул ай).

### SCRAM (G10) (само 2-ма играча)

Тази игра е друга версия на Cricket. Играят се два рунда. Целта е различна за всеки рунд. При първия рунд, играч 1 се стреми "да затваря" (да се уцелят по 3 пъти всички сектори от 15 до 20 и "Бул ай"). През това време, играч 2 се опитва да отбележи възможно най-много точки в секторите, които първият играч още не е затворил. Първи рунд завършва, когато играч 1 затвори всички сектори. При 2-ри рунд играчите разменят ролите си - играч 2 се стреми да затвори всички сектори, а играч 1 - да отбележи максимален брой точки.

Победител е играчът, който е събрал най-много точки.

### CUT-THROAT CRICKET (G11)

Правилата са същите, както при стандартната игра на Cricket, но отбелязаните точки се прибавят към общия сбор точки на противника(ците). Целта е състезателите да завършат играта с възможно най-малко точки.

### COUNT-UP 300 (G12)

В тази игра победител е този, който пръв достигне зададения в началото брой точки (300). Този брой точки се определя след избора на игра.

Вариантите на тази игра са подробно описани по-долу.

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)
<b>COUNT-UP 600</b> (G15)	<b>COUNT-UP 999</b> (G19)
<b>COUNT-UP 700</b> (G16)	

### High Score - 3 (G20)

Победител е този, който събере най-много точки в 3 серии хвърляния (9 стрелички). Попаденията в "Удвояване" и "Утрояване" се броят съответно 2 x и 3 x резултата на сектора. Вариантите на тази игра са следните: броят на рундовете се променя в зависимост от цифрата.

Вариантите на тази игра са подробно описани по-долу.

"High Score - 4 Rounds (G21)
High Score - 5 Rounds (G22)
High Score - 6 Rounds (G23)
High Score - 7 Rounds (G24)
High Score - 8 Rounds (G25)
High Score - 9 Rounds (G26)
High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 14 Rounds (G31)

### ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)

Всеки играч се стреми последователно да уцели сектори от 15 до 20 и "Бул ай". Във всяка серия играчът хвърля по 3 стрелички. Ако стреличката уцели правилния номер, той/тя продължава играта, като се опитва да уцели следващия пореден номер. Победител е играчът, който пръв попадне в сектор 20.

Екранът ще ви посочи кой е сектора, по който трябва да хвърлите следващата стреличка.

За тази игра са зададени различни нива на трудност.

Вариантите на тази игра са подробно описани по-долу.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Играта започва със сектор № 5

"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Играта започва със секция "Удвояване" на сектор 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
 ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Играчът трябва последователно да уцели секции "Утровяване" на всеки един от секторите от 1 до 20.  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Играта започва с "Утровяване" на сектор 5  
 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
 ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

**KILLER (G44)**

При тази игра ще разберете, кои са истинските ви приятели. Участват минимум 2-ма играча. В началото на играта всеки играч трябва да избере своя номер, като хвърли стреличка по мишената. На LCD дисплея на това място се изписва "SEL". Играчът вижда кое ще бъде неговия номер до края на играта. Двама играчи не могат да имат едно и същ номер. Играта започва, след като всички играчи получат номера. Първата ви цел е да станете "Killer" (Убиец), като уцелите двойния сектор на вашето число. След като уцелите сектор "Удвояване", вие ставате "Killer" (Убиец) за останалите играчи. От тук нататък целта ви е да "убиете" противниците си, като уцелите тяхната номерирана секция, докато загубят всички си "животи". Победител е играчът, който продължава да има живот.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Всеки от играчите започва с 40 точки. Целта е да се отбележат възможно най-много точки с попадения в сектора по време на настоящия рунд. В първи рунд играчът трябва да достигне сектор 15. Ако не достигне сектор 15, резултатът му се разделя на две. Ако уцели някой 15, всяко 15 се добавя към общия резултат. Последователността на достигане на секторите е следната:

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

Победител е играчът с най-много точки в края на играта.  
 D : Коего и да и "Удвояване"  
 T : Коего и да е "Утровяване"  
 B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Правилата на играта са подобни на тези на Double Down с две изключения.

- Целта на играта е да се уцелят последователно сектори от 15 до 20 и "Бул ай", но в обратен ред.
- Играе се още един допълнителен рунд: "рунд 41" - играчът се стреми да отбележи общо 41 точки за 1 рунд (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; и т.н.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

При всяка серия хвърляния играчите трябва да наберат общ брой точки, кратен на 5. Брой се по една точка на всяко число, делимо на "пет". Например: 10, 10, 5 = 25. Тъй като 25 се дели на 5, играчът отбелязва 5 точки (5 x 5 = 25).

Ако с хвърлянето на 3 стрелички играчът получи резултат, който не е кратен на 5, той не се зачита. Освен това, последната стреличка от всяка серия трябва да попадне на сектор. Ако третата, хвърлената от играча стреличка, не уцели мишената, той не получава точки, дори и ако общият резултат от първите две хвърляния се дели на 5. Т.е. това ще попречи на играча да "изпусне" третото хвърляне, ако първите два са успешни. Победител е този играч, който първи набере петдесет и една (51) точки. Общият резултат се запазва в паметта на LCD дисплея.

Вариантите на тази игра са подробно описани по-долу.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Всеки играч трябва последователно да уцели сектори от 1 до 20. С първите 3 стрелички играчът трябва да уцели сектор 1. Целта е да се отбележат най-много точки при всяка серия хвърляния. За попадение се зачитат и секциите „Удвояване“ и „Утровяване“. Победител е играчът, събрал най-голям брой точки след завършване на всички серии хвърляния по двадесетте сектора.

Вариантите на тази игра са подробно описани по-долу.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) –
- SHANGHAI 15 (G55) –"

Играта започва със сектор № 5 ; 10 ; 15

**LE GOLF – 9 trous (G56)**

Целта е в края на играта играчът да събере най-малко точки. Целта на шампионата е всеки сектор (дупка) от 1 до 18 да бъде уцелен по 3 пъти.

След 3 хвърляния по всеки сектор, вие може да продължите играта в следващия сектор. Играта в сектора може да завърши още при попадение в "Утровяване" още с първото хвърляне.

Активният играч продължава да хвърля стрелички, докато уцели 3 пъти дадения сектор. Глас от говорител обявява кой играч трябва да продължи играта.

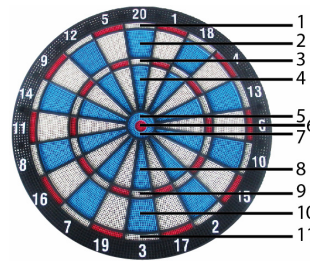
**GOLF – 18 trous (G57)**

Както по-горе, но се играе с 18 дупки (серии).

**FOOTBALL (G58)**

Целта на играта е да се прекоси целия "терен" (мишената) с последователно уцелване на секторите.

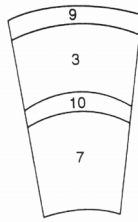
Първо изберете "терен за игра" на всеки играч. За тази цел, всеки играч хвърля стреличка или ръчно натиска един от секторите на мишената. Избраният сектор е вашата стартова точка, от която да тръгнете, за да прекосите мишената и да завършите от другата страна - трябва да бъдат достигнати 11 сектора. LCD дисплеят запазва следата от движението по мишената и ви посочва сектора, по който трябва да хвърлите следващата стреличка.



**BOWLING (G59)**

Вие може да изберете вашата "писта", като хвърлите стреличка или като ръчно натиснете избран от вас сектор. След като изберете писта, ще ви останат само 2 стрелички, за да отбележите точки (или да съборите кегли). Всеки сегмент от вашата "писта" се равнява на определен брой кегли:

Сегмент	Резултат
Двоен	9 кегли
Обикновен външен	3 кегли
Троен	10 кегли
Обикновен вътрешен	7 кегли



Съществуват няколко правила за тази игра, а именно:

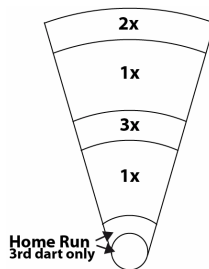
1. резултат е 20 точки.
2. В една серия хвърляния не може да има две попадения в един и същи обикновен сектор. Резултатът от второто попадение ще бъде 0 точки. Как лесно да извършим тази операция: Опитайте се да уцелите всички обикновени сектори, за да съберете 10 точки.
3. вие може да съберете 20 точки от една серия.
4. Попадението в „Удвояване“ при хвърляне на втората стреличка се оценява само за 10 точки, ако при първото хвърляне също сте уцелили „Удвояване“. В останалите случаи, вие ще отбележите общо 9 точки, ако уцелите „Удвояване“ с втората стреличка.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"Както в реалната игра, цял мач се състои от девет ининга. Всеки играч хвърля три стрели на "кръг". Парцелът е като в диаграмата по-долу минуси.

Sector -> Резултати  
Сектори Simles ""1x"" -> 1 база  
Двойна сектори ""2x"" -> две бази  
Троен сектори ""3x"" -> Три бази  
Bulleyes -> ""Home Run"" (не може да се опита, докато третата стрела от всеки кръг)

Целта на играта е да вкара най-много писти е възможно във всеки кръг. Играчът с най-много рънове кредита си в края на играта е победител.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Както в играта по-горе, но се играят 9 манша (рунда).

**STEEPLECHASE (G62)**

Целта на играта е кой пръв ще направи обиколка на "пистата". Пистата започва от сектор 20, завърта се по посока на часовниковата стрелка до сектор 5 и завършва в „Бул ай“. Лесно, нали? Това, което още не знаете е, че за да направите обиколката е необходимо да достигнете вътрешната обикновена секция на всеки номериран сектор. Става въпрос за зоната между „Бул ай“ и пръстена „Утровяване“. И както в истинския стийпълчейз, и тук целата обиколка включва прескачане на препятствия. Четирите препятствия се намират на следните места:

- 1-во препятствие Тройно 13 · 2-ро препятствие Тройно 17
- 3-то препятствие Тройно 8 · 4-то препятствие Тройно 5

Победител е играчът, който пръв измине разстоянието и достигне „Бул ай“.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Използват се само числата от 15 до 20, както и „Бул ай“. Попаденията в обикновените сектори се броят за 1 точка, попаденията в двойните сектори – 2 точки, а тези в тройните сектори – 3 точки. Всеки играч трябва последователно да се цели в числата и да отбележи по 3 точки във всеки сектор, за да може да продължи. Ако играчът отбележи повече от 3 точки в един същи сектор, разликата от точките се прехвърля на следващия играч. Победител е този играч, който пръв отбележи 3 точки във всички сектори (15 до 20 и „Бул ай“).

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Целта е играчът да се опита да събере 100 точки или да се доближи възможно най-близо до този резултат. Играят се 3 рунда (9 стрелички). При резултат над 100 точки, играчът губи играта, освен ако всички други играчи също са надхвърлили този резултат. В този случай, победител е играчът, чийто резултат е най-близо до 100 (за най-нисък се счита резултатът на играча, получил над 100 точки).

**GREEN VS. RED (G65)**

(само 2 играчи)

Тази игра представлява бягане около мишената. Играч 1 е оцветен в зелено ("green"), а играч 2 – в червено ("red"). Играч 1 стреля само по двойните и тройните бели сектори и обикаля мишената по посока на часовниковата стрелка. Играч 2 започва с 20 точки и обикаля мишената по посока, обратна на часовниковата стрелка, като стреля по червените сектори (на дисплея временно се изписва информация, показваща кой трябва да бъде следващия сектор, по който да се стреля). Забележка: В една серия хвърляния може да има само по едно попадение в „Удвояване“ и „Утровяване“.

При попадение в грешен сектор (номериран сектор в цвета на противника), от резултата се изважда съответната цифра. Победител е играчът, получил най-много точки.

**CyberMatch**

(1 играч)

Това е една много интересна функция, която позволява на играча да играе срещу компютъра, настроен на едно от петте нива на трудност.

За да активирате виртуалния противник CyberMatch:

1. Изберете желаната от вас игра.
2. Натиснете бутон CYBERMATCH

Изберете нивото на трудност на виртуалния противник CyberMatch с продължително натискане на бутон CYBERMATCH (глас от говорител съобщава нивото на трудност):

3. Натиснете START, за да започнете играта.

Как протича играта:

Играта започва играчът-„човек“. След първата серия хвърляния, извадете стреличките от мишената и натиснете START. След това е ред на другия играч (CyberMatch) ДА ПРОДЪЛЖИ играта. Проверете дали резултатът на противника CyberMatch се изписва на дисплея. Секторът, по който този CyberMatch противник стреля, също се отбелязва на активирания част на мишената (индикаторът за секторите започва да мига). След това на дисплея се отбелязва и сектора, уцелен от противника CyberMatch (индикаторът за резултата започва да мига). Когато противниковият играч CyberMatch завърши своята серия хвърляния, мишената автоматично се нулира за играча-„човек“. Играта продължава до победа на един от играчите. Пожелаваме ви късмет!

## Важни забележки

### Блокиран сектор

Секторите блокират, когато някоя стреличка остане заключена в зоната, разделяща два сегмента. В този случай играта се прекратява и на LCD дисплея се отбелязва номерът на блокирания сектор. За да освободите сектора, просто извадете стреличката или счупеното връхче от сегмента. Ако проблемът продължава, опитайте се да размърдате сегмента, докато се отблокира. Играта ще продължи от мястото, където сте я прекъснали.

### Счупени връхчета

Възможно е връхче на стреличка да се счупи и да остане блокирано в сегмента. Опитайте се да го извадите с помощта на щипка или пинсета, като го издърпате,хващайки излизацията извън мишената край. Ако това се окаже невъзможно, опитайте се да извадите блокирания връх през задната страна на сегмента. Използвайте пирон с диаметър, по-малък от този на дупката и внимателно избутайте връхчето, докато падне от другата страна. Внимавайте да не го избутате много далече и така да повредите веригите, разположени в задната част на сектора.

Не се тревожете, ако връхчетата се счупят. Това е нормално, когато играете със стрелички с мек връх. Ние можем да ви предоставим комплект резервни връхчета, така ще можете да играете продължително време, без да се притеснявате. Когато смените връхчета на стрелички се уверете, че използвате същите връхчета като тези, включени в настоящия комплект стрелички.

### Стрелички

Препоръчваме ви при игра с тази мишена да не използвате стрелички с тегло над 17 грама. Стреличките, включени в комплекта, тежат 8 грама и са снабдени със стандартни меки връхчета. Резервни връхчета може да намерите в по-голямата част от дистрибуторите на електронни игри със стрелички.

За тази електронна мишена е за предпочитане да използвате меки връхчета за стрелички.

### Почистване на електронната мишена за стрелички

Препоръчваме ви редовно да избърсвате прахта върху кутията с помощта на влажна кърпа. Ако е необходимо, използвайте мек детергент. Забранено е използването на абразивни почистващи препарати или такива, съдържащи амоняк, които могат да повредят мишената. Избягвайте да разливате течности в зоната на мишената, защото това може да доведе до необратими повреди, които не се покриват от гаранцията.

Знак "задраскано кошче за боклук" означава, че този продукт и съдържащите се в него батерии не могат да се изхвърлят заедно с домакински отпадъци. Те трябва да се събират отделно. Изхвърлете батериите и стария електронен уред на разрешеното за целта място за рециклиране. Това преработване на Вашите електронни уреди ще позволи да се защити околната среда и Вашето здраве

### Oyunun ambalajından çıkarılması

Hedefi hiçbir parçasının eksik olmadığından emin olarak, dikkatli bir şekilde ambalajından çıkarın. Ambalaj içindekiler :

- 1 Elektronik hedef
- Yedek esnek uç takımı
- 6 ok (montajı yapılmamış durumda)
- Kullanım kılavuzu

### Kurulum

Bu hedef, 3 adet "AA" pille beslenir (ürüne dâhil değildir). Bu nedenle, bir elektrikli prizim yakına asılmamalıdır.

Şemaya göre, iki adet vida sıkıştırılmamalıdır:

Hedefi arkasındaki delikleri vidalarla hizalayarak duvara sabitleyin. Vidaların hedef duvara sıkıca sabitlenene dek ayarlanmaları gerekebilir.

3 adet "AA" pili hedefin arkasındaki pil yuvasına yerleştirin (yuvanın iç kısmında bulunan şemaya bkz.)

### Hedefin fonksiyonları:

Düğmeler:

"(POWER) - hedefte veya kapatmak için.

(START) - Çok fonksiyonlu düğme için kullanılır:

• Tüm seçenekleri seçildiğinde • oyun BAŞLAYIN.

• Bir oyuncu dönüş tamamlandığında bir sonraki oyuncu

(DEĞİŞTİ) için SKIP.

Oyuncu dart hedef kaldırmak için izin mermi arasında

(HOLD) TUT için.

(GAME) - kayar set menü ekranda görüntülenir.

(PLAYER) - her oyunun başlangıcında: Oyuncu sayısını seçin.

Bölümünde: Başka oyuncuların puanları görüntüleyebilirsiniz

CYBERMATCH - bilgisayara karşı oynayın. Basın ve beş farklı

seviyeleri ile ilerlemek için basılı tutun.

"

### Cybermatch seviyeleri:

Seviye 1

Profesyonel

Uzman

İleri derece

Orta Çaylak

### Ekran koruyucu film

Bu elektronik hedef, ekranın yüzeyinin tamamında şeffaf bir filmle kaplanmış olabilir. Ekran alanının görüşünü iyileştirmek için, bu filmi çıkarabilirsiniz.

### Elektronik hedefin çalışması

1. POWER düğmesi: Hedefi çalıştırır.
2. GAME düğmesi: Oyunun seçilmesi
3. PLAYER düğmesi: Oyuncu sayısının seçimi (1, 2, 3, 4, takım t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Fabrika çıkışı olarak 2 oyuncu olarak ayarlanmıştır.
4. START düğmesi (kırmızı) oyunu başlatır.
5. Okları fırlatın
  - Hedefe erişen okları işaret eden ekran, skor ekranının sağında bulunur. Ekranda görüntülenen ok sayısı, sıradaki oyuncunun kalan atış sayısını ifade eder.
  - 3 ok da fırlatıldığında, bir "sonraki oyuncu" sesli anonsunda bulunur ve skor yanıp söner. Oklar artık elektronik skor etkilenmeksizin geri alınabilirler. Okların tamamı oyunun yüzeyinden alındıktan sonra, bir sonraki oyuncuya geçmek için

START düğmesine basın. Bir sesli anons ile sıranın bir sonraki oyuncuya geçtiği bildirilir.

### Takım halinde oynama

Bu hedef maksimum 4 oyuncuya dek skor kaydı tutabilmektedir. Ayrıca, ikili 4 ekip, yani 8 kişi tarafından oynan bir oyunun skorunu da muhafaza edebilir. Takım halinde oyun moduna girmek için, ekranda "t" görüntüleninceye tek, PLAYER düğmesi üzerine sürekli olarak basın. Her takıma ait seçenekler aşağıdaki gibi belirlenir:



Takım halinde bir oyun kapsamında, bir takım skoru elde etmek için, takım üyeleri skorlarını birleştirirler.

### Elektronik hedefin bakımı

1. Bu hedef üzerinde asla metal uçlu oklar kullanmayın.
2. Okları fırlatırken aşırı güç uygulamayın. Okların uçlarının kırılmalarına ve hedefin aşırı yıpranmasına neden olursunuz.
3. Okları hedeften çıkarırken, saat yönünde çevirerek çıkarın.
4. Hedefi kullanmadığınız zaman veya A/C adaptörü kullandığınızda pilleri yuvalarından çıkarın. Böylece pillerin daha uzun ömürlü olmalarını sağlarsınız.
5. Hedef üzerine sıvı dökmeyin.

### Pille çalıştırma

Hedefin arkasında bulunan pil yuvası içine, üç adet "AA" tip pil takın. Kapağı çıkarmak için, mekanizmayı bir yandan iterek, hafifçe yukarı kaldırın. Pilleri yuva içinde gösterilen şekilde yerleştirin.

### Otomatik Bekleme Modu

Hedef, 3 dakika boyunca kullanılmazsa otomatik olarak bekleme moduna geçer. Böylece enerji tasarrufu ve pillerin uzun ömürlülüğü sağlanır. Bir sesli ikazda bulunur ve LCD ekranda "SLEEP" bilgisi görüntülenir (aşağıya bkz.). Tüm skorlar hafızaya alınır ve herhangi bir düğmeye dokunulması ile oyun kalınan yerden devam ettirilir.

S 1 -  
E e p

### Oyunun kuralları

Her oyunun kuralı, oyunların GAME düğmesi yardımıyla, LCD ekranda görüntülenme sırasına göre, aşağıda açıklanmıştır. Oyunun numarası her oyunun yanında gösterilir.

### 301 (G01)

Bu oyun, bir çıkış sayısından (301) itibaren her oka ait skorun geri düşülmesi ile, tam 0 (sıfır) sayısına ulaşılmasını hedefler. Bir oyuncu sıfır aştığında, yanar ("Bust") ve skoru o elin başındaki skoruna geri döner. Örneğin, bir oyuncunun oyunu bitirmek için 32 sayısına ihtiyacı olması ve oklarının 20, 8 ve 10 değerlerine (toplam 38) sahip olması durumunda, skoru bir sonraki sırasında tekrar denemesi için 32'ye geri döner. Bir oyun sırasında double in / double out seçimi gerçekleştirilebilir (double out en yaygın olarak kullanılan opsiyondur).

- Double In - Puanların toplamdan düşülmesi için, öncelikle bir iki katı puanı elde edilmesi gerekir.
- Diğer bir deyişle, bir oyuncu ancak bir çift puan yakaladığında puan elde etmeye başlar.

- Double Out - Oyunun tamamlanması için bir çift puan elde edilmesi gerekir. Bu oyunu bitirmek için bir çift sayı elde edilmesi gerektiği anlamına gelir.
  - Double In ve Double Out - Her oyuncu için, puan elde edilmeye başlanması ve oyunun tamamlanması için bir çift puan elde edilmesi gerekir.
- |                             |   |     |
|-----------------------------|---|-----|
| 401 (G02) Çıkışı sayısı 401 |   |     |
| - 501 (G03)                 | - | 501 |
| - 601 (G04)                 | - | 601 |
| - 701 (G05)                 | - | 701 |
| - 801 (G06)                 | - | 801 |
| - 901 (G07)                 | - | 901 |

#### KRİKET (G08)

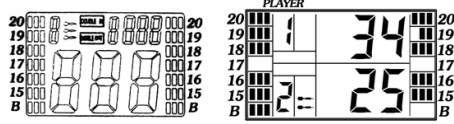
Kriket oyunun amacı, bir yandan en yüksek puanı elde edip, diğer yandan uygun sayıların tamamını rakibinden önce kapatmaktır.

Yalnızca 15 ila 20 rakamları ve hedef merkezinin içi ve dışı kullanılır. Her oyuncu, puan elde edebilmek üzere bu kısmı açabilmek için bir sayıya 3 defa ulaşmalıdır. Bu kısma her ok fırlatışında, söz konusu kısım rakip tarafından kapatılmadığı sürece, açık kısmın puan sayısını kazanır. Çift puan çemberine dokunulması iki atış olarak, üç katı çemberine dokunulması ise 3 atış olarak sayılır.

Rakamlar herhangi bir sıra ile açılabilir veya kapanabilirler. Bir sayı, diğer oyuncu/oyuncular açık kısma 3 defa eriştiklerinde kapanır. Bir sayı kapandığında, artık hiçbir oyuncu oyunun devamında üzerinde puan alamaz.

Kazanan - Tüm sayıları ilk önce kapatan ve en yüksek puan toplamını elde eden taraf kazanan ilan edilir. Bir oyuncu tüm sayıları kapatmışsa, ancak puanlarının seviyesi diğerlerinden gerideyse, açık sayılar üzerinden puan kazanmaya devam etmelidir. Eğer bu oyuncu, rakibi/rakipleri tüm sayıları kapanana dek aradaki puan açığını kapatamazsa, rakibi/rakipleri kazanır. Oyun tüm kısımlar kapanana dek devam eder - Skoru en yüksek olan oyuncu kazanır.

Kriket skorunun gösterilmesi  
Her oyuncunun skoru hafızada tutulur. Her sayı içinde 3 ayrı ışık bulunur (15 ila 20 sayılar ve hedef merkezi). Kapatıldığında ışıklı göstergelerden biri yanar (siyah görünür).



ED110

ED310

#### SKORSUZ KRİKET (G09)

Standart Kriket'in kurallarının tamamı geçerlidir, ancak skor yoktur. Amaç tüm uygun sayıların ilk önce kapatılmasıdır (15 ila 20 sayılar ve hedef merkezi).

#### SCRAM (G10) (Yalnızca 2 oyuncu)

Bu oyun Kriket'in bir başka türüdür. İki el olarak oynanır. Oyuncuların her el farklı bir hedefi vardır. 1. elde, 1. oyuncu kapatmaya çalışır (15 ila 20 arasında her kısma ve hedef merkezine 3 defa dokunma). Bu sırada, 2. oyuncu, diğer oyuncunun henüz kapatmadığı kısımlardan olabildiğince puan kazanmaya çalışır. 1. oyuncu tüm kısımları kapadığında, 1. el tamamlanır. 2. elde, oyuncular rolleri değiştirirler. 2. oyuncu bu defa kısımları kapamaya ve 1. oyuncu olabildiğince puan kazanmaya çalışır. En yüksek puanı elde eden kazanır.

#### CUT-THROAT CRICKET (G11)

Standart Kriket kuralları geçerlidir, ancak bu defa puan kazanmaya başlandığında, bu puanlar rakibin/rakiplerin puan toplamına eklenir. Oyunun amacı, olabildiğince az puanla tamamlamaktır.

#### COUNT-UP 300 (G12)

Bu oyunun amacı belirlenen puan toplamına (300) ilk önce ulaşmaktır. Puanlar toplamı, oyun seçilirken belirlenir. Bu oyunun ek değişkenleri aşağıda detaylı olarak verilmiştir.

COUNT-UP 400 (G13)	COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 500 (G14)	COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 600 (G15)	COUNT-UP 999 (G19)
COUNT-UP 700 (G16)	

#### High Score - 3 (G20)

Kazanmak için, 3 elde (9 ok atışında) en fazla puanın toplanması gerekir. Çift ve üç katı atışlar, kısma ait skorun 2 katı ve 3 katı olarak hesaplanır. Bu oyunun değişkeni aşağıda açıklanmıştır: El sayısı, belirtilen sayıya göre değişir. Bu oyunun ek değişkenleri aşağıda detaylı olarak verilmiştir.

"High Score - 4 Rounds (G21)
High Score - 5 Rounds (G22)
High Score - 6 Rounds (G23)
High Score - 7 Rounds (G24)
High Score - 8 Rounds (G25)
High Score - 9 Rounds (G26)
High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 14 Rounds (G31)

#### ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)

Her oyuncu 1 ila 20 arasında ve hedef merkezinde, sırasıyla puan elde etmeye çalışır. Her elde 3 ok atılır. Ok doğru sayıya saplarsa, oyuncu onu takip eden sayıya ulaşmayı dener. 20'ye ulaşan ilk oyuncu kazanır.

Ekranda, oku atmanız gereken kısım görüntülenir. Bu oyun için, birden fazla zorluk derecesi ayarlanabilir. Bu oyunun ek değişkenleri aşağıda detaylı olarak verilmiştir.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Oyun 5. kısım ile başlar.
"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)
ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - 5 çift puanı ile başlar.
"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Oyuncunun, her kısımda, 1'den başlayıp 20'ye dek Üç katı puanını elde etmesi gerekir.
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Oyun 5 üç katı puanı ile başlar.
"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

#### KILLER (G44)

Bu oyunda, kimin gerçek dostunuz olduğunu anlarsınız. İki oyuncu ile oynanabilir. Başlamak için, her oyuncunun hedefe bir ok atarak, sayısını belirlemesi gerekir. LCD ekranda, bu kısımda "SEL" görüntülenir. Oyuncu, oyunun kalan kısmında üzerine düşen sayıyı görür. İki oyuncu aynı sayıyı alamaz. Her oyuncunun farklı bir sayı alması ile oyun başlar. İlk hedefiniz, sayınıza ait çift puan kısmına erişerek, "Killer" (Katil) olarak pozisyonunuzu almaktır. Çift puana eriştiğinizde, artık oyunun kalan kısmı için "Killer" (Katil) olursunuz. Artık

amacının, üç "canını" kaybedinceye dek, kısım sayısını elde ederek rakiplerinizi "öldürmek". En son kimin halen daha canı kalırsa o kazanır.

**DOUBLE DOWN (G45)**

Her oyuncu oyuna 40 puan ile başlar. Amaç, geçerli ele ait kısma erişerek, olabildiğince puan almaktır. İlk elde, oyuncunun 15. kısma erişmesi gerekir. Hiçbir 15'e erişilmediği takdirde, skoru ikiye bölünür. Bazı 15'lere erişilmiş ise, her 15 başlangıç toplamına eklenir.

Erişilecek kısımların sırası şu şekildedir:

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

Oyunu en yüksek puanla tamamlayan oyuncu kazanır.

D : Herhangi bir çift puan  
T : Herhangi bir üç katı puan  
B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

Bu oyun, bazı istisnaları haricinde Double Down'ın kuralları ile benzer kurallara sahiptir.

- 1) 15'den 20'ye ve hedef merkezinden başlamak yerinde, sıra tersine uygulanır.
- 2) Bir ilave el oynanır: Bir elde toplam 41 puan elde edilmesi gereken, bir "41 eli" oynanır (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: vb.).

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

Her atışta, her oyuncu 5'e bölünebilir bir toplam elde etmelidir. Her "beş" ile bir puan sayılır. Örneğin, 10, 10, 5 = 25. 25 sayısı 5 ile bölünebildiğinden, bu oyuncu 5 puan kazanır (5 x 5 = 25). Bir oyuncu üç ok kullanmasına rağmen, 5 ile bölünebilen bir toplam elde edemezse, hiç puan kazanamaz. Ayrıca, bu elin atılan son oku bir kısım içine denk gelmelidir. Bir oyuncu üçüncü okunu kullanır ve hedefi iskalarsa, iki okun toplamı 5 ile bölünebilir olsa da hiçbir puan kazanmaz. Bu ilk iyi atışı iyi olan bir oyuncunun üçüncü atışını "iskalamasını" engeller. Elli bir (51) toplamına ilk erişen oyuncu kazanır. LCD ekran toplamları hafızasında saklar.

Bu oyunun ek değişkenleri aşağıda detaylı olarak verilmiştir.

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

Her oyuncu sırasıyla 1 ila 20 olarak hedefi takip etmelidir. 1. oyuncu oyuna başlar ve 3 ok atar. Amaç, her atışta mümkün olabildiğince puan kazanmaktır. Çift ve üç katı puanlar skor içinde sayılırlar. 20 kısmı tamamlandıktan sonra en yüksek puanı elde etmiş olan oyuncu kazanır.

Bu oyunun ek değişkenleri aşağıda detaylı olarak verilmiştir.

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- Oyun 5 ; 10 ; 15. kısım ile başlar.

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

Amaç, olabildiğince düşük skorla oyunu tamamlamaktır. Turnuvarın amacı 1 ila 18 arasındaki her kısma (delik) 3 defa ulaşmaktır.

Bir sonraki kısma geçmek için, her kısım içinde toplam 3 atışta bulunursunuz. Tek atışta üç katı puanı denk getirerek kısım tamamlanması mümkündür.

Sırası gelen oyuncu, söz konusu kısımın 3 katına erişinceye dek ok atmaya devam eder. Sesli anons ile sıranın bir sonraki oyuncuya geçtiği bildirilir.

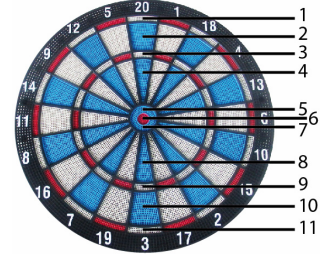
**GOLF - 18 trous (G57)**

Yukarıda açıklanan ile aynı şekildedir; ancak 18 delik (el) olarak oynanır.

**FOOTBALL (G58)**

Oyunun amacı, birbirini ardına tüm kısımlara erişerek tüm "alanı" (hedef) taramaktır.

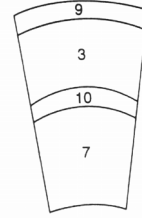
İlk olarak, her oyuncunun "oyun alanını" seçin. Bunun için, her oyuncu bir ok fırlatır veya hedefin bir kısmı üzerine manuel olarak basar. Seçilen kısım, hedefi taramanız ve erişilecek 11 kısmın diğer tarafından doğrudan tamamlamanız için çıkış puanınız olur. LED ekranı ilerleme izini saklar ve bir sonraki elde içine atmanız gereken kısım işaret eder.



**BOWLING (G59)**

Ok atarak veya manuel olarak, "pistinizi" seçmeniz gerekir. Pist seçildiğinde, size puan elde etmeniz için ok kalır (veya yer işaretlerini düşürmek için). "Pistinizin" her segmenti, belli bir yer sayısına karşılık gelir.

Skor	Segmenti
Çift	9 yer işareti
Basit dış kısım	3 yer işareti
Üç katı	10 yer işareti
Basit iç kısım	7 yer işareti



Bu oyunun, aşağıda açıklandığı şekliyle birçok kuralı vardır:

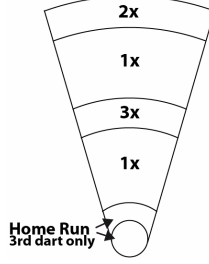
1. İyi bir skor, bu bowling versiyonu gibi 20'dir.
2. Aynı elde, iki defa aynı basit puanı alamazsınız. İkincisi sıfır değerinde sayılacaktır. İp ucu: Her basit puanı 10 puana erişmek için kullanmayı deneyin.
3. Üç katı puana iki defa dokunarak, el başına 20 puan elde edebilirsiniz.
4. İkinci okla çift sayı kısmına erişmeniz, ilk ok atışınızla bir çift sayı elde etmişseniz, yalnızca 10 puan olarak sayılır. Aksi halde, ikinci okla bir çift puana dokunarak toplam 9 puan elde edersiniz.

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

Gerçek oyun olduğu gibi, tam bir oyun dokuz vuruştan oluşur. Her oyuncu başına üç dart atar "yuvarlak." Arsa eksilerini aşağıdaki şemada olduğu gibi.

Sektörü -> Sonucu  
Sektörler ""1X"" Simles. -> 1 Base

Çift sektörler ""2X"" -> İki bazlar  
 Üç Sektörler ""3X"" -> Üç bazlar  
 Lumbozlar -> ""Home Run"" (her turun üçüncü dart kadar deneyemiyorsuz)  
 Oyunun amacı her turda mümkün olduğu kadar çok çalışır puan etmektir. Oyunun sonunda onun kredi için en fazla run ile oyuncu kazanır.



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

Yukarıda da aynı durum söz konusudur, ancak 9 hamlede (elde).

**STEEPLECHASE (G62)**

Bu oyunun amacı, "pisti" dolaşmayı ilk bitiren olarak "yarış" tamamlayan ilk oyuncu olmaktır. Pist kısım 20'yi harekete geçirir ve kısım 5'e dek pist etrafında saat yönünde döner ve hedefin ortasında sonlanır. Kolay, değil mi? Parkuru tamamlamak için, her sayının tekli iç kısmına erişmeniz gerekmektedir. Hedefin merkezi ve üç katı puan çemberi arasındaki alan söz konusudur. Gerçek bir Steeplechase'de olduğu gibi, tüm parkur boyunca atlanacak engeller mevcuttur. Aşağıdaki alanlarda dört engel bulunur:

- 1. engel Üç katı puan 13 • 2. engel Üç katı puan 17
- 3. engel Üç katı puan 8 • 4. engel Üç katı puan 5

Parkuru ilk önce tamamlayan ve hedefin merkezine erişen oyuncu, parkuru kazanır.

**SHOVE A PENNY (G63)**

Yalnızca 15 ila 20 rakamları ve hedef merkezinin içi ve dışı kullanılır. Basit atış 1 puandır, çift puan 2 puandır ve üç katı puan 3 puandır. Her oyuncu numaralar üzerine sırasıyla atış yapmalı ve bir sonraki kısma geçmek için her kısım içinde 3 puan elde etmelidir. Bir oyuncu aynı numara içinde 3'ten fazla puan elde ederse, fazla puanlar bir sonraki oyuncuya verilirler. Her kısım içinde 3 puan elde eden ilk oyuncu (15 ila 20 arası ve merkez) kazanır.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

Bu oyunun amacı 100 puan kazanmak veya 3 elde (9 ok atışı) mümkün olduğunca bu değere yaklaşmaktır. 100 puan aşıldığında, diğer tüm oyuncuların da 100 puanını aşması durumu hariç kaybeden ilan edilir. Bu durumda, 100'e en yakın olan oyuncu kazanır (skoru 100'ün üzerinde, en küçük sayı olan oyuncu).

**GREEN VS. RED (G65)**

(Yalnızca 2 oyuncu)  
 Bu oyun hedefin etrafında bir yarışır. Oyuncu 1 yeşildir ("green") ve oyuncu 2 kırmızıdır ("red"). Oyuncu 1 yalnızca çift sayıları ve beyaz üç katı puanları hedef alır, hedefi saat yönünde döner. Oyuncu 2, 20'een balar ve hedefi saat yönünün aksine istikamette döner, kırmızı kısımları hedef alır (hedef alınması gereken kısım geçici olarak ekranda görüntülenir). Hatırlatma: Aynı sayının maksimum çift katı ve üç katı puanı tek bir elde elde edilebilir. Yanlış skor elde edilmesi durumunda (rakibin rengindeki sayı), bu sayı skorunuzdan düşülür. Oyun sonunda en fazla puanı elde eden oyuncu kazanır.

**CyberMatch**

(1 tek oyuncu)

Oldukça ilginç olan bu fonksiyon, oyuncuya farklı beş zorluk derecesinden birinin bilgisayar karşı oynama imkanı verir. CyberMatch rakibi etkinleştirmek için:

1. Oynamayı arzuladığınız oyunu seçin
2. CYBERMATCH düğmesine basın.

CYBERMATCH düğmesi üzerine basarak, CyberMatch rakibin güçlük derecesini seçin (Güçlük derecesi bir sesli anons ile belirtilir):

3. Oyunu başlatmak için, START üzerine basın. Oyun başladığında: "İnsan" oyuncu başlar. İlk atıştan sonra, okları hedeften çıkarın, START üzerine basın ve bir sonraki oyuncuya GEÇİN (CyberMatch). CyberMatch rakibin skorunun ekranda gösterildiğini kontrol edin. CyberMatch rakibi ile hedeflenen kısım hedefin aktif ekranı ile gösterilir (deneme göstergesi yanıp söner). Ardından, skor ekranı CyberMatch rakibin gerçekte puan aldığı kısmı gösterir (Sonucu gösteren gösterge yanıp söner). CyberMatch rakip turunu tamamladığında, hedef "insan" oyuncu için otomatik olarak sıfıra döner. Oyun, oyunculardan biri kazanana dek devam eder. İyi şanslar!

**Önemli açıklamalar**

**Bloke kısım**

İki kısım birbirinden ayrıran alan için bir okun sıkışıp kalması durumunda, bir kısım bloke olabilir. Böyle bir durumda, kısım askıya alınacak ve LCD ekranında sıkışan kısmın numarası gösterilecektir. Bu kısım serbest bırakmak için, oku veya kırık ucu kısımdan çıkarın. Sorun halen daha çözülmediyse, kısmi blokesi açılana dek sallamaya devam edin. Oyun kaldığı yerden devam eder.

**Kırık uçlar**

Bir uç kırılabilir ve kısım içinde sıkışabilir. Sıkışan ucu bir cımbız veya kısıpça ile, ucundan tutup çekerek çıkarmayı deneyin. Bu mümkün değilse, ucu arka yüzden çekerek de çıkarabilirsiniz. Delikten daha kısa bir çivi kullanın ve uç diğer taraftan düşene dek, yavaşça itin. Aşırı ileri itirmemeye, kısım arkasında bulunan devrelere zarar vermemeye dikkat edin.

Uçların kırılması durumunda endişe etmeyin. Yumuşak uçlu oklarla oynandığında bu normal bir durumdur. Uzun bir süre, bu konuda endişe etmeden oynamaya devam edebilirsiniz için, size bir yedek ok ucu takımı sunuyoruz. Uçları değiştirdiğiniz zaman, ok takımı ile tedarik edilenlerle aynı tipte uçlar kullanmaya dikkat edin.

**Oklar**

Bu hedefin üzerinde 17 gramdan fazla oklar kullanılmaması tavsiye edilir. Bu oyun ile birlikte teslim edilen oklar 8 gramdır ve standart esneklikte uçlara sahiptirler. Yedek uçları, dart oyunu satan birçok satıcıdan temin edebilirsiniz. Elektronik dart oyunu için, esnek uçlu okları tercih edin.

Elektronik dart oyununun temizlenmesi Kutunun emli bir bezle, düzenli olarak temizlenmesi tavsiye edilir. Gerekirse, yumuşak özellikli bir deterjan kullanın. Aşındırıcı özellikte veya amonyak içeren temizlik maddelerinin kullanımı yasaktır; aksi halde ürüne hasar verebilirler. Hedef üzerine sıvı yayılmasına izin vermeyin; aksi cihaz halde geri dönüşü olmayan hasarlara maruz kalabilir ve garanti geçerliliğini yitirir.

"Üzeri çizgili çöp tenekesi" sembolü, bu ürün ve içerdiği pillerin normal ev atıklarıyla birlikte atılmayacağı anlamına gelmektedir. Bunların özel olarak ayrılıp atılmaları gerekmektedir. Bataryaları ve kullanım ömrü sana veren elektronik ürününüzü, geri dönüşümleri sağlanmak üzere bir toplama alanına bırakınız. Elektronik atıklarınızın bu şekilde değerlendirilmesi çevrenin ve sağlığınızın korunmasını sağlayacaktır.



该电子标靶的屏幕上覆有透明的保护膜。您可以将保护膜揭去以使显示区更加清晰。

### 拆装

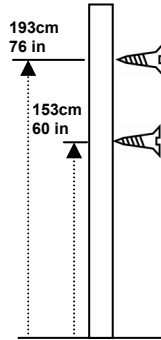
谨慎为您的的标靶拆封，并确认无配件缺失。盒内部件：

- 1 个电子标靶
- 备用软质套头
- 6 只飞镖（已拆卸）
- 用户手册

### 安装

该标靶可使用 3 节 AA 电池（需另购）供电。可免除寻找电源插座的烦恼。

按图解所示拧上两颗螺丝：  
将标靶后方的螺丝孔与螺丝对齐，将其固定于墙壁上。将螺丝拧紧至标靶牢固固定于墙面为止。  
将 3 节 AA 电池装入标靶背面的电池槽内（参照电池槽内的图示）。



### 标靶的功能

按键：

"(POWER) - 打开或关闭目标。

(START) - 多功能按钮用于：

开始游戏时，所有选项已被选中。

• 跳至下一个玩家（改变），当一个球员已经完成轮到他的。

要 HOLD (HOLD) 让玩家取出镖靶轮

之间。

(GAME) - 滚动设置菜单显示在屏幕上。

(PLAYER) - 在每场比赛开始：选择球员的数量。

部分：您可以查看其他玩家的分数

CYBERMATCH - 电脑对战。按住滚动通过五个不同级别。"

### Cybermatch 等级：

等级 1

专业级

专家级

高级

中级

初级

屏幕保护膜

### 电子标靶的功能

1. POWER 键：开启标靶。
2. GAME 键：选择游戏。
3. PLAYER 键：选择游戏者人数（1,2,3,4，分队赛 t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4）。默认设置为 2 名游戏者。
4. START 键（红色）：开始游戏。
5. 投掷飞镖
  - 分数显示区右侧为飞镖上靶显示。所显示的飞镖数代表当前游戏者所剩余的投掷次数。
  - 当投掷过 3 只飞镖后，将出现“下一游戏者”的语音提示，同时分数闪烁。此时可拔除飞镖且不影响电子显示分数。当全部飞镖均从标靶上拔除后，按下 START 键以便下一位游戏者进行游戏。出现语音提示后便可由下一位游戏者继续。

### 分队比赛

该标靶最多可保存 4 名游戏者的比分，且可以保存 4 队共 8 名游戏者的一局比分。按住 PLAYER 键至屏幕上出现“t”时便可以进入分队比赛模式。每队选项设置如下：



分队比赛时，每队的队员得分相加后为该队成绩。

### 电子标靶的保养

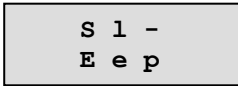
1. 切勿在该电子标靶上使用金属尖头的飞镖。
2. 投掷飞镖时请勿用力过度。以免导致飞镖套头损坏或标靶过度磨损。
3. 顺时针方向旋转飞镖以将其从标靶上拔除。
4. 当标靶使用 A/C 电源适配器通电或不使用时请将电池取出。以延长电池的使用寿命。
5. 避免将液体溅上标靶。

### 电池供电

在标靶背面下方的电池槽内装入 3 节 AA 电池。向上推动并抬起锁片可取下电池槽盖。按照电池槽内图示装入电池。

**自动休眠模式**

3 分钟左右无任何操作后，电子标靶将自动进入休眠模式。该功能可节省电量并延长电池寿命。此时将出现提示音且 LCD 屏幕上将显示“SLEEP”（见下）。所有分数将被保存，按下任意键后比赛继续。



**游戏规则**

按下 GAME 键可按照 LCD 屏幕上出现的顺序来切换浏览每种游戏的比赛规则细节。每种游戏的名称旁边均标有对应编号。

**301 (G01) 分制**

游戏将从 301 分开始并每次减除游戏者的投镖得分，直至最终刚好归零（0 分）为止。如某位游戏者的得分超过归零所需分值，则视为“击破”（“Bust”），分数将返回该轮原分值。例如，某位游戏者需要得到 32 分来结束比赛，但他/她的投镖得分为 20, 8, 和 10（总分 38），则下一位游戏者仍需以 32 分开始。

比赛中，游戏者可选择 double in / double out 选项（double out 为常用选项）。

- Double In - 在总分减除得分之前须投中双数分。或者说，游戏者只有在投中双数分后才算得分。
- Double Out - 比赛须由双数分结束。即最后结束比赛的得分须为偶数。
- Double In 和 Double Out - 每位游戏者必须以双数分开始和结束比赛。

**401 (G02) 分制 起始分 401**

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET 得分制 (G08)**

CRICKET 得分制游戏的目标为比对手获得更高分数的同时关闭所有对应的分值。

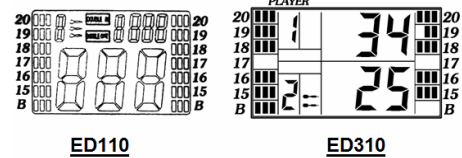
该规则下游戏者仅使用 15 到 20 分以及红心内外的部分。每位游戏者须投中每个分数 3 次以开启该区进行得分。如某区分值开启，且对手未将其关闭时，游戏者投中后可得分。击中双倍分数环可计为双击，三倍环计为 3 击。

分值开启或关闭的顺序为任意。如一方游戏者击中某分值区 3 次则该区关闭。一旦某区关闭，则该局中无法再利用该分数得分。

获胜者 - 率先将所有得分区关闭并获得更高得分的一方获胜。如某位游戏者率先将所有得分区关闭，但其得分低于对手，则他/她需要在开启区得分。如游戏者在对手将所有分区关闭之前仍未高于对方的得分，则对手获胜。所有得分区关闭后方可结束该局比赛 - 得分最高一方获胜。

以板球得分制显示分数

每位游戏者的得分均已保存。每个分值（15 到 20 分和红心区）均有 3 盏灯指示。每次得分后灯光指示将亮起（屏幕变黑）。



**CRICKET NO-SCORE 制 (G09)**

该游戏的规则与标准的 CRICKET 得分制相同，区别仅是无分数计入。游戏目标为率先关闭对应的得分区（15 到 20 分和红心区）。

**SCRAM (G10) (仅可由 2 人进行)**

该游戏为 Cricket 得分制的变化版。比赛分两轮进行。游戏者每轮的目标不同。第 1 轮时，游戏者 1 需尝试关闭得分区（将 15 到 20 分和红心区各投中 3 次）。此时，游戏者 2 将尽可能地在未关闭的得分区内投中最多的分数。一旦游戏者 1 关闭所有得分区，第 1 轮比赛便结束。第 2 轮开始，游戏者互换角色。由游戏者 2 来尝试关闭得分区，同时游戏者 1 尽量得分。得分最高者为最终获胜者。

**CUT-THROAT CRICKET 制(G11)**

该游戏的规则与标准的 CRICKET 得分制相同，区别是一方一旦得分，分数将计入对手总分内。游戏目标为以尽可能少的得分结束比赛。

**COUNT-UP 300 制(G12)**

该游戏的目标为率先达到特定总分（300 分）。游戏选定后总分便确定。

以下是该游戏的一些补充变化规则细节。

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)

**High Score - 3 (G20)**

游戏者须在 3 轮内 (9 只飞镖) 获得最高的分数以获胜。 击中双倍分和三倍分将在对应得分上分别 X2 和 X3。 以下是该游戏的变化版细则: 轮次数根据数字指示变化。

以下是该游戏的一些补充变化规则细节。

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

每位游戏者尝试从 1 到 20 分以及红心区依次得分。 每位游戏者每次投掷 3 只飞镖。 如飞镖击中正确的分数, 则游戏者可继续尝试下一分数。 首先投中 20 的游戏者获胜。

屏幕将显示您下一步需要投中的分数。

该游戏下可设置不同的难度等级。

以下是该游戏的一些补充变化规则细节。

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - 游戏从 5 号区开始

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) -

游戏从双倍 5 开始

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) -游戏者从 1 到 20 依次开始, 每次须得到一个三倍分。

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - 游戏从

三倍 5 开始

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

**KILLER (G44)**

在该游戏中, 您需要利用与对手的牵制关系。 可从两名游戏者开始。 开始时, 每位游戏者需要通过投镖来选择数字。 LCD 屏幕上将显示 "SEL"。 游戏者将看到该局中所分配的数字。 两名游戏者不能选择同一数字。 当每位游戏者选好数字后比赛开始。

您首先需要投中您所选数字的双倍分区以充当 "Killer" (杀手) 的角色。 一旦投中双倍分, 您便成为该局剩余分数的 "Killer" (杀手)。 您的目标便是通过投中对手的分数字区以消耗其 "生命" 直至完全 "杀死" 对手。 最后留有 "生命" 的游戏者获胜。

**DOUBLE DOWN (G45)**

每位游戏者从 40 分开始比赛。 目标是在每轮中尽可能多次地投中分数区。 第一轮, 游戏者须投中 15 分区。 如未投中 15 分区, 则分数变为之前的一半。 如投中 15 分区, 则每次在总分上加 15 分。

待投中的分数区顺序如下:

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

最终得分最高的游戏者获胜。

D: 任意双倍分

T: 任意三倍分

B: Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

该游戏的规则与 Double Down 游戏接近, 仅有两点不同。

1) 与之前的 15 到 20 分以及红心区的顺序相反。

2) 包含一个附加轮次: "41 分局" 要求游戏者在一轮中得到 41 分的总分 (20, 20, 1; 19, 19, 3; 双 10, 双 10, 1;等)。

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

每次投掷后，游戏者须得到 5 分的倍数。每“五分”算作一分。例如 10, 10, 5 = 25。由于 25 是 5 的倍数，则游戏者得分为 5 分 (5 x 5 = 25)。如果游戏者投掷 3 只飞镖后总得分不是 5 的倍数，则不获得有效分。此外，每轮的最后一只飞镖应投中得分区。如游戏者的第三只飞镖未击中靶，即便在前两只飞镖得分为 5 的倍数时总得分也无效。该规则可避免游戏者在前两次得分适当的情况下故意脱靶。率先获得 51 分 (五十分和一个五分) 的游戏者获胜。LCD 屏幕将保存总分。

以下是该游戏的一些补充变化规则细节。

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

每位游戏者须依次从 1 到 20 得分。游戏者从 1 开始投掷 3 只飞镖。目标为在每轮尽可能多地得分。双倍和三倍分同样计入总分。完成 20 个得分区并得分最高者获胜。

以下是该游戏的一些补充变化规则细节。

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- 游戏从 5 ; 10 ; 15 号区开始

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

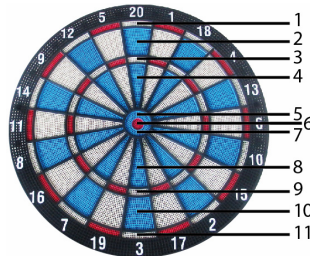
目标为以尽可能低的分数结束比赛。比赛目标为从 1 到 18 分开始，每区 (洞) 投中 3 次。您需要投中某一得分区 3 次后才可开始下一区。如一次投中三倍分则可进入下一区。该轮的游戏者继续投掷飞镖至 3 次击中该分区为止。每轮游戏者开始前均有语音提示。

**GOLF - 18 trous (G57)**

规则与上述相同，区别为比赛从 18 洞 (轮) 开始。

**FOOTBALL (G58)**

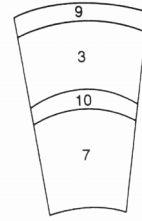
游戏目标为通过依次击中各得分区以穿越整个“场地” (即靶)。首先，游戏者选择“游戏场地”。每



位游戏者可通过投掷飞镖或在靶上手动选择。选定的分区即为您的开始区，经过 11 个得分区后在另一端结束。LCD 屏幕将保存您的前进轨迹并提示下一轮所需击中的区域。

**BOWLING (G59)**

您需要通过投掷飞镖或手动在靶上按下得分区以选择“赛道”。一旦选定赛道，您只有 2 只飞镖可用来得分 (或击倒保龄球)。每个“赛道”段均对应一定数量的保龄球：



得分段	
双倍	9 球
外侧单倍	3 球
三倍	10 球
内侧单倍	7 球

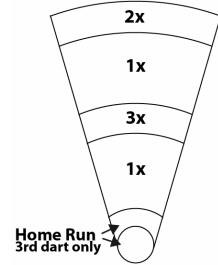
该游戏有多种规则，具体如下：

1. 该保龄球赛制的完美的得分数为 20。
2. 同一轮中您不得击中同一单数分两次。第二次击中同一分时计为零分。小贴士：尝试击中每个单数分以到 10 分。
3. 您可以在一轮中击中三倍分两次以到 20 分。
4. 如果您在第一次投中双倍分，第二只飞镖再次击中该区只能计为 10 分。否则，您的总得分将为 9 分。

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

“在真正的比赛中，一个完整的游戏包括九局。每个球员抛出每三个飞镖“轮”。情节是在下面的图利弊。

行业 -> 结果  
 部门 Simles“1x” -> 基地  
 双部门“2x” -> 两个基地  
 三部门“3x” -> 三个基地  
 Bulleyes -> “Home Run” (不能尝试，直到第三镖每一轮)  
 本场比赛的目标是尽可能在每一轮得分尽可能多的运行。多数奔跑在结束的比赛中的，他的



**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

规则与上述相同，但比赛分为 9 步（轮）。

**STEEPLECHASE (G62)**

游戏目标为率先绕“赛道”一周以完成“赛跑”。赛道由 20 分区开始顺时针旋转至 5 分区，最终由红心区结束。很简单，对吧？需要说明的是，您必须投中每个分数内侧的单倍分区以穿越赛道。该类区域位于红心区和三倍得分环之内。如同障碍赛马一样，在赛道上有许多需要跨越的障碍。

以下地段设有四个障碍栏：

- 第 1 栏 三倍 13 • 第 2 栏 三倍 17
- 第 3 栏 三倍 8 • 第 4 栏 三倍 5

率先完成赛道并抵达红心的游戏者获胜。

**SHOVE A PENNY (G63)**

仅使用 15 到 20 分以及红心区。单倍分相当于 1 分，双倍分相当于 2 分，三倍分 3 分。每位游戏者须依次投中数字，且在每个区域得到 3 分以进入下一区。如果游戏者在某数字处得分超过 3 分，多余的分数将计入下一位游戏者的得分。率先在每个区域（15 到 20 分以及红心区）均得到 3 分者获胜。

**NINE-DART CENTURY (G64)**

该游戏目标为得到 100 分，或取得尽量接近的得分（9 只飞镖，3 轮）。只要一名游戏者得分超过 100 分而其他人均未超过，则该名游戏者失败。此时，得分最接近 100 分者获胜（超过 100 分者为最低）。

**GREEN VS. RED (G65)**

（仅可由 2 人进行）

该游戏为环绕标靶的比赛。游戏者 1 为绿色（“green”），游戏者 2 为红色（“red”）。游戏者 1 仅可朝向双倍和三倍白色分区投掷以顺时针环绕标靶进行。游戏者 2 从 20 分区开始逆时针环绕标靶，瞄准红色分区（临时显示的分数代表游戏者进行顺序）。提示：一轮中最多仅可投中一次双倍和双倍分。击中错误的数字（即代表对手的颜色区）将从总分上减除该分值。

**CyberMatch**  
（仅可由 1 人进行）

该游戏下可由单人与单机对战，分为五种难度等级。

为开启 CyberMatch 对战功能：

1. 选择您需要进行的游戏
2. 按下 CYBERMATCH 键  
长按 CYBERMATCH 键（出现语音提示）以选择 CyberMatch 对手的难度等级：
3. 按 START 键开始比赛

比赛开始：

游戏者率先开始。首次投掷后，将飞镖拔除标靶，按 START 键切换到单机对手(CyberMatch)。确认 CyberMatch 对手的得分已正确显示于屏幕上。标靶上将实时显示 CyberMatch 的目标区（指示灯闪烁）随后实时显示的分数代表 CyberMatch 所得分数（指示灯闪烁提示结果）。

当 CyberMatch 完成投掷后，标靶将自动归零以切换到游戏者的轮次。比赛继续至一方胜出为止。祝您好运！

**重要提示**

**得分区锁止**

当飞镖击中两个得分区之间位置时会导致得分区锁止。此时，LCD 屏幕将提示锁止的分区同时比赛暂停。

只需拔除飞镖或除下软质套头即可激活分区。如问题仍未解决，可尝试摇晃该区域以解除锁止。比赛将从暂停处继续。

**套头损坏**

飞镖的套头可能会损坏并嵌入标靶。可用钳子尝试将套头夹住取出。如无法用该方法取出套头，可尝试从标靶背面将其取出。用细钉子穿过孔眼轻轻推动，使飞镖头从另一端退出。注意不要用力过度以免损坏标靶内部电路。

请不必担心飞镖的套头损坏。由于套头为软质材料，因此该现象十分正常。我们已附赠了一套备用套头以便于您长时间使用。替换飞镖套头时，确认该套头与原厂部件相同。

**飞镖**

该标靶能够承受重量在 17 克以下的飞镖。该游戏套装中所附带的飞镖重量为 8 克并配有软质套头。大部分飞镖游戏套装的零售商处均有替换套头出售。  
请尽量使用软质套头的飞镖。

#### **电子飞镖套装的清洁**

建议定期使用湿布为标靶外壳擦拭除尘。必要时可使用少量洗涤剂清洁。不可使用腐蚀性或氨水类清洁剂以免导致部件损坏。避免将液体倾倒在标靶上，以免导致不可修复的损坏，且无法享受保修。

“划杠垃圾箱”标志表明该产品及其电池不可作为生活垃圾丢弃。必须进行专门的筛选。将电池和电子产品一起放在专门的回收中心。

这种对电子产品的处理措施有利于保护环境和您的身体健康。”

ZT

該電子標靶的螢幕上覆有透明的保護膜。您可以將保護膜揭去以使顯示區更加清晰。

產品拆封

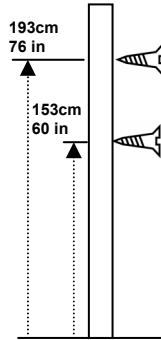
謹慎為您的標靶拆封，並確認無配件缺失。盒內部件：

- 1 個電子標靶
- 軟質替換套頭
- 6 只飛鏢（已拆卸）
- 用戶手冊

安裝

該標靶可使用 3 節 AA 電池（需另購）供電。可免除尋找電源插座的煩惱。

按圖解所示擰上兩顆螺絲：將標靶後方的螺絲孔與螺絲對齊，將其固定於牆壁上。將螺絲擰緊至標靶牢固固定於牆面為止。將 3 節 AA 電池裝入標靶背面的電池槽內（參照電池槽內的圖示）。



標靶功能

按鍵：

" (POWER) - 打開或關閉目標。  
 (START) - 多功能按鈕用於：  
 開始遊戲時，所有選項已被選中。  
 • 跳至下一個玩家（改變），當一個球員已經完成輪到他。

要 HOLD (HOLD) 讓玩家取出鏢靶輪之間。

(GAME) - 滾動設置菜單顯示在屏幕上。

(PLAYER) - 在每場比賽開始：選擇球員的數量。

部分：您可以查看其他玩家的分數

CYBERMATCH - 電腦對戰。按住滾動通過五個不同級別。"

Cybermatch 難度等級：

等級 1

專業級

專家級

高級

中級

初級

屏幕保護膜

電子標靶的功能

1. POWER 鍵：開啟標靶。
2. GAME 鍵：選擇遊戲。
3. PLAYER 鍵：選擇遊戲者人數（1,2,3,4，分隊賽 t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4）。默認設置為 2 名遊戲者。
4. START 鍵（紅色）：開始遊戲。
5. 投擲飛鏢
  - 分數顯示區右側為飛鏢上靶顯示。所顯示的飛鏢數代表當前遊戲者所剩餘的投擲次數。
  - 當投擲過 3 只飛鏢後，將出現“下一遊戲者”的語音提示，同時分數閃爍。此時可拔除飛鏢且不影響電子顯示分數。當全部飛鏢均從標靶上拔除後，按下 START 鍵以便下一位遊戲者進行遊戲。出現語音提示後便可由下一位遊戲者繼續。

分隊比賽

該標靶最多可保存 4 名遊戲者的比分，且可以保存 4 隊共 8 名遊戲者的一局比分。按住 PLAYER 鍵至螢幕上出現“t”時便可以進入分隊比賽模式。

每隊選項設置如下：



分隊比賽時，每隊的隊員得分相加後為該隊成績。

電子標靶的保養

1. 切勿在該電子標靶上使用金屬尖頭的飛鏢。
2. 投擲飛鏢時請勿用力過度。以免導致飛鏢套頭損壞或標靶過度磨損。
3. 順時針方向旋轉飛鏢以將其從標靶上拔除。
4. 當標靶使用 A/C 電源適配器通電或不使用時請將電池取出。以延長電池的使用壽命。
5. 避免將液體濺上標靶。

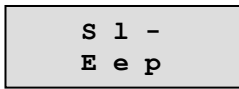
電池供電

在標靶背面下方的電池槽內裝入 3 節 AA 電池。向上推動並抬起鎖片可取下電池槽蓋。按照電池槽內圖示裝入電池。

自動休眠模式

3 分鐘左右無任何操作後，電子標靶將自動進入休眠模式。該功能可節省電量並延長電池壽命。此時將出現提示音且 LCD 螢幕上將顯示

“SLEEP”（見下）。所有分數將被保存，按下任意鍵後比賽繼續。



**遊戲規則**

按下 GAME 鍵可按照 LCD 螢幕上出現的順序來切換流覽每種遊戲的比賽規則細節。每種遊戲的名稱旁邊均標有對應編號。

**301 (G01)分制**

遊戲將從 301 分開始並每次減除遊戲者的投鏢得分，直至最終剛好歸零（0 分）為止。如某位遊戲者的得分超過歸零所需分值，則視為“擊破”（“Bust”），分數將返回該輪原分值。例如，某位遊戲者需要得到 32 分來結束比賽，但他/她的投鏢得分為 20,8, 和 10（總分 38），則下一位遊戲者仍須以 32 分開始。

比賽中，遊戲者可選擇 double in / double out 選項（double out 為常用選項）。

- Double In - 在總分減除得分之前須投中雙數分。

或者說，遊戲者只有在投中雙數分後才算得分。

- Double Out - 比賽須由雙數分結束。即最後結束比賽的得分須為偶數。
- Double In 和 Double Out -每位遊戲者必須以雙數分開始和結束比賽。

**401 分制(G02)起始分 401**

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**CRICKET 得分制(G08)**

CRICKET 得分制遊戲的目標為比對手獲得更高分數的同時關閉所有對應的分值。

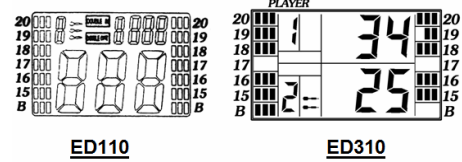
該規則下游戲者僅使用 15 到 20 分以及紅心內外的部分。每位遊戲者須投中每個分數 3 次以開啟該區進行得分。如某區分值開啟，且對手未將其關閉時，遊戲者投中後可得分。擊中雙倍分數環可計為雙擊，三倍環計為 3 擊。

分值開啟或關閉的順序為任意。如一方遊戲者擊中某分值區 3 次則該區關閉。一旦某區關閉，則該局中無法再利用該分數得分。

獲勝者 - 率先將所有得分區關閉並獲得更高得分的一方獲勝。如某位遊戲者率先將所有得分區關閉，但其得分低於對手，則他/她需要繼續在開啟區得分。如遊戲者在對手將所有分區關閉之前仍未高於對方的得分數，則對手獲勝。所有得分區關閉後方可結束該局比賽 - 得分最高一方獲勝。

以板球得分制顯示分數

每位遊戲者的得分均已保存。每個分值（15 到 20 分和紅心區）均有 3 盞燈指示。每次得分後燈光指示將亮起（螢幕變黑）。



**CRICKET NO-SCORE 制 (G09)**

該遊戲的規則與標準的 CRICKET 得分制相同，區別僅是無分數計入。遊戲目標為率先關閉對應的得分區（15 到 20 分和紅心區）。

**SCRAM (G10) (僅可由 2 人進行)**

該遊戲為 Cricket 得分制的變化版。比賽分兩輪進行。遊戲者每輪的目標不同。第 1 輪時，遊戲者 1 需嘗試關閉得分區（將 15 到 20 分和紅心區各投中 3 次）。此時，遊戲者 2 將盡可能地在未關閉的得分區內投中最多的分數。一旦遊戲者 1 關閉所有得分區，第 1 輪比賽便結束。第 2 輪開始，遊戲者互換角色。由遊戲者 2 來嘗試關閉得分區，同時遊戲者 1 儘量得分。得分最高者為最終獲勝者。

**CUT-THROAT CRICKET 制(G11)**

該遊戲的規則與標準的 CRICKET 得分制相同，區別是一方一旦得分，分數將計入對手總分內。遊戲目標為以盡可能少的得分結束比賽。

**COUNT-UP 300 制(G12)**

該遊戲的目標為率先達到特定總分（300 分）。遊戲選定後總分便確定。

以下是該遊戲的一些補充變化規則細節。

<b>COUNT-UP 400</b> (G13)	<b>COUNT-UP 800</b> (G17)
<b>COUNT-UP 500</b> (G14)	<b>COUNT-UP 900</b> (G18)



**High Score - 3 (G20)**

遊戲者須在 3 輪內 (9 只飛鏢) 獲得最高的分數以獲勝。擊中雙倍分和三倍分將在對應得分上分別 X2 和 X3。以下是該遊戲的變化版細則：輪次數根據數字指示變化。

以下是該遊戲的一些補充變化規則細節。

- "High Score - 4 Rounds (G21)
- High Score - 5 Rounds (G22)
- High Score - 6 Rounds (G23)
- High Score - 7 Rounds (G24)
- High Score - 8 Rounds (G25)
- High Score - 9 Rounds (G26)
- High Score - 10 Rounds (G27)
- High Score - 11 Rounds (G28)
- High Score - 12 Rounds (G29)
- High Score - 13 Rounds (G30)
- High Score - 14 Rounds (G31)

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

每位遊戲者嘗試從 1 到 20 分以及紅心區依次得分。每位遊戲者每次投擲 3 只飛鏢。如飛鏢擊中正確的分數，則遊戲者可繼續嘗試下一分數。首先投中 20 的遊戲者獲勝。

螢幕將顯示您下一步需要投中的分數。

該遊戲下可設置不同的難度等級。

以下是該遊戲的一些補充變化規則細節。

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - 遊戲從 5 號區開始

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - 遊戲從雙倍 5 開始

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - 遊戲者從 1 到 20 依次開始，每次須得到一個三倍分。

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) -

遊戲從三倍 5 開始

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

**KILLER (G44)**

在該遊戲中，您需要利用與對手的牽制關係。可從兩名遊戲者開始。開始時，每位遊戲者需要通過投鏢來選擇數字。LCD 螢幕上將顯示“SEL”。遊戲者將看到該局中所分配的数字。兩名遊戲者不能選擇同一数字。當每位遊戲者選好数字後比賽開始。

您首先需要投中您所選数字的雙倍分區以充當“Killer”（殺手）的角色。一旦投中雙倍分，您便成為該局剩餘分数的“Killer”（殺手）。您的目標便是通過投中對手的分數區以消耗其“生命”直至完全“殺死”對手。最後留有“生命”的遊戲者獲勝。

**DOUBLE DOWN (G45)**

每位遊戲者從 40 分開始比賽。目標是在每輪中盡可能多次地投中分數區。第一輪，遊戲者須投中 15 分區。如未投中 15 分區，則分數變為之前的一半。如投中 15 分區，則每次在總分上加 15 分。

待投中的分數區順序如下：

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

最終得分最高的遊戲者獲勝。

D：任意雙倍分

T：任意三倍分

B：Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

該遊戲的規則與 Double Down 遊戲接近，僅有兩點不同。

- 1) 與之前的 15 到 20 分以及紅心區的順序相反。
- 2) 包含一個附加輪次：“41 分局”要求遊戲者在一輪中得到 41 分的總分 (20, 20, 1; 19, 19, 3; 雙 10, 雙 10, 1; 等)。

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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

每次投擲後，遊戲者須得到 5 分的倍數。每“五分”算作一分。例如 10, 10, 5 = 25。由於 25 是 5 的倍數，則遊戲者得分為 5 分 (5 x 5 = 25)。如果遊戲者投擲 3 只飛鏢後總得分不是 5 的倍數，則不獲得有效分。此外，每輪的最後一只飛鏢應投中得分區。如遊戲者的第三只飛鏢未擊中標靶，即便在前兩只飛鏢得分為 5 的倍數時總得分也無效。該規則可避免遊戲者在前兩次得分適當的情況下故意脫靶。率先獲得 51 分 (五十分和一個五分) 的遊戲者獲勝。LCD 螢幕將保存總分。

以下是該遊戲的一些補充變化規則細節。

- "ALL FIVES - 61 (G48)
- ALL FIVES - 71 (G49)
- ALL FIVES - 81 (G50)
- ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

每位遊戲者須依次從 1 到 20 得分。遊戲者從 1 開始投擲 3 只飛鏢。目標為在每輪盡可能多地得分。雙倍和三倍分同樣計入總分。完成 20 個得分區並得分最高者獲勝。

以下是該遊戲的一些補充變化規則細節。

- "SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -"
- 遊戲從 5 號區開始

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

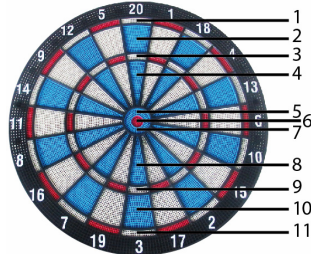
目標為以盡可能低的分數結束比賽。比賽目標為從 1 到 18 分開始，每區 (洞) 投中 3 次。您需要投中某一得分區 3 次後才可開始下一區。如一次投中三倍分則可進入下一區。該輪的遊戲者繼續投擲飛鏢至 3 次擊中該分區為止。每輪遊戲者開始前均有語音提示。

**GOLF - 18 trous (G57)**

規則與上述相同，區別為比賽從 18 洞 (輪) 開始。

**FOOTBALL (G58)**

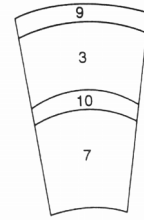
遊戲目標為通過依次擊中各得分區以穿越整個“場地”(即標靶)。首先，遊戲者選擇“遊戲場地”。每



位遊戲者可通過投擲飛鏢或在標靶上手動選擇。選定的分區即為您的開始區，經過 11 個得分區後在另一端結束。LCD 螢幕將保存您的前進軌跡並提示下一輪所需擊中的區域。

**BOWLING (G59)**

您需要通過投擲飛鏢或手動在標靶上按下得分區以選擇“賽道”。一旦選定賽道，您只有 2 只飛鏢可用來得分 (或擊倒保齡球)。每個“賽道”段均對應一定數量的保齡球：



得分段	
雙倍	9 球
外側單倍	3 球
三倍	10 球
內側單倍	7 球

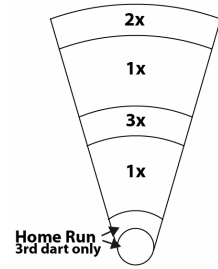
該遊戲有多種規則，具體如下：

1. 該保齡球賽制的完美的得分數為 20。
2. 同一輪中您不得擊中同一單數分兩次。第二次擊中同一分時計為零分。小貼士：嘗試擊中每個單數分以到 10 分。
3. 您可以在一輪中擊中三倍分兩次以到 20 分。
4. 如果您在第一次投中雙倍分，第二只飛鏢再次擊中該區只能計為 10 分。否則，您的總得分將為 9 分。

**BASEBALL - 6 rounds (G60)**

“在真正的比賽中，一個完整的遊戲包括九局。每個球員拋出每三個飛鏢“輪”。情節是在下面的圖利弊。

行業 -> 結果  
 部門 Simles "1x" -> 基地  
 雙部門 "2x" -> 兩個基地  
 三部門 "3x" -> 三個基地  
 Bulleyes -> "Home Run" (不能嘗試，直到第三鏢每一輪)



本場比賽的目標是盡可能在每一輪得分盡可能多的運行。多數奔跑在結束的比賽中，他的功勞的玩家是贏家。

擊中錯誤的數字（即代表對手的顏色區）將從總分上減除該分值。

比賽結束時分數最高者獲勝。

### **BASEBALL – 9 rounds (G61)**

規則與上述相同，但比賽分為 9 步（輪）。

### **STEEPLECHASE (G62)**

遊戲目標為率先繞“賽道”一周以完成“賽跑”。賽道由 20 分區開始順時針旋轉至 5 分區，最終由紅心區結束。很簡單，對吧？需要說明的是，您必須投中每個分數內側的單倍分區以穿越賽道。該類區域位於紅心區和三倍得分環之內。如同障礙賽馬一樣，在賽道上有許多需要跨越的障礙。以下地段設有四個障礙欄：

- 第 1 欄 三倍 13 · 第 2 欄 三倍 17
  - 第 3 欄 三倍 8 · 第 4 欄 三倍 5
- 率先完成賽道並抵達紅心的遊戲者獲勝。

### **SHOVE A PENNY (G63)**

僅使用 15 到 20 分以及紅心區。單倍分相當於 1 分，雙倍分相當於 2 分，三倍分 3 分。每位遊戲者須依次投中數字，且在每個區域得到 3 分以進入下一區。如果遊戲者在某數字處得分超過 3 分，多餘的分數將計入下一位遊戲者的得分。率先在每個區域（15 到 20 分以及紅心區）均得到 3 分者獲勝。

### **NINE-DART CENTURY (G64)**

該遊戲目標為得到 100 分，或取得儘量接近的得分（9 只飛鏢，3 輪）。只要一名遊戲者得分超過 100 分而其他人均未超過，則該名遊戲者失敗。此時，得分最接近 100 分者獲勝（超過 100 分者為最低）。

### **GREEN VS. RED (G65)**

（僅可由 2 人進行）

該遊戲為環繞標靶的比賽。遊戲者 1 為綠色（“green”），遊戲者 2 為紅色（“red”）。遊戲者 1 僅可朝向雙倍和三倍白色分區投擲以順時針環繞標靶進行。遊戲者 2 從 20 分區開始逆時針環繞標靶，瞄準紅色分區（臨時顯示的分數代表遊戲者進行順序）。提示：一輪中最多僅可投中一次雙倍和雙倍分。

### **CyberMatch**

（僅可由 1 人進行）

該遊戲下可由單人與單機對戰，分為五種難度等級。

為開啟 CyberMatch 對戰功能：

1. 選擇您需要進行的遊戲
  2. 按下 CYBERMATCH 鍵
- 長按 CYBERMATCH 鍵（出現語音提示）以選擇 CyberMatch 對手的難度等級：
3. 按 START 鍵開始比賽

比賽開始：

遊戲者率先開始。首次投擲後，將飛鏢拔除標靶，按 START 鍵切換到單機對手(CyberMatch)。確認 CyberMatch 對手的得分已正確顯示於螢幕上。標靶上將即時顯示 CyberMatch 的目標區（指示燈閃爍）隨後即時顯示的分數代表 CyberMatch 所得分數（指示燈閃爍提示結果）。

當 CyberMatch 完成投擲後，標靶將自動歸零以切換到遊戲者的輪次。比賽繼續至一方勝出為止。祝您好運！

### **重要提示**

#### **得分區鎖止**

當飛鏢擊中兩個得分區之間位置時會導致得分區鎖止。此時，LCD 螢幕將提示鎖止的分區同時比賽暫停。

只需拔除飛鏢或除下軟質套頭即可啟動分區。如問題仍未解決，可嘗試搖晃該區域以解除鎖止。比賽將從暫停處繼續。

#### **套頭損壞**

飛鏢的套頭可能會損壞並嵌入標靶。可用鉗子嘗試將套頭夾住取出。如無法用該方法取出套頭，可嘗試從標靶背面將其取出。用細釘子穿過孔眼輕輕推動，使飛鏢頭從另一端退出。注意不要用力過度以免損壞標靶內部電路。

請不必擔心飛鏢的套頭損壞。由於套頭為軟質材料，因此該現象十分正常。我們已附贈了一套

備用套頭以便於您長時間使用。 替換飛鏢套頭時，確認該套頭與原廠部件相同。

### **飛鏢**

該標靶能夠承受重量在 17 克以下的飛鏢。 該遊戲套裝中所附帶的飛鏢重量為 8 克並配有軟質套頭。 部分飛鏢遊戲套裝的零售商處均有替換套頭出售。  
請儘量使用軟質套頭的飛鏢。

### **電子飛鏢套裝的清潔**

建議定期使用濕布為標靶外殼擦拭除塵。 必要時可使用少量洗滌劑清潔。 不可使用腐蝕性或氨水類清潔劑以免導致部件損壞。 避免將液體傾倒在標靶上，以免導致不可修復的損壞，且無法享受保修。

**게임기 포장 풀기**

다트보드의 포장을 조심스럽게 풀고 구성품 중 빠진 것이 없는지 확인하십시오. 박스 내용물

- 전자 다트보드 1대
- 교체용 소프트 다트팁 세트
- 다트 6개(미조립 상태)
- 사용 설명서

**설치**

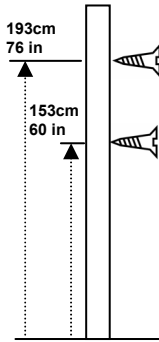
본 전자 다트보드는 AA 건전지 3개(미포함)로도 작동하므로 주변에 전기 콘센트가 없는 장소에서도 사용할 수 있습니다. 그립과 같이 나사못 2개를 고정하십시오. 다트보드 뒷면에 뚫려있는 구멍과 나사못을 일렬로 맞춰 다트보드를 벽에 거십시오. 다트보드가 벽에 단단히 고정되도록 필요하면 나사못을 조정하십시오.

다트보드 뒷면의 건전지 수납부에 "AA" 건전지 3개를 넣으십시오(건전지 수납부 안의 도식 참조).

**다트보드의 기능**

버튼:

- "(POWER) - 대상 켜거나 끕니다.
  - (START) 시작 - 대기중 버튼에 사용됩니다 : 모든 옵션이 선택되었을 때 • 게임을 시작합니다.
    - 플레이어는 자신의 차례가 완료되면 다음 플레이어 변경 ()으로 건너 뛰기.
    - 플레이어가 다트 대상을 제거 할 수 있도록 라운드 사이 (HOLD) HOLD 합니다.
  - (GAME) - 스크롤 세트 메뉴가 화면에 표시됩니다.
  - (PLAYER) - 각 게임의 시작은 : 선수의 수를 선택합니다.
- 부분 : 당신은 다른 플레이어의 점수를 볼 수 있습니다



사이버매치 모드 레벨:

레벨 1		
프로급	전문가급	중급
상급		
초급		

**액정표시장치용 보호 필름**

본 전자 다트보드는 액정표시장치에 전체적으로 반투명 필름이 씌워져 있을 수 있습니다. 액정에 표시된 내용이 잘 보일 수 있도록 게임 시작 전에 필름을 제거하시기 바랍니다.

**전자 다트보드 작동법**

1. POWER 버튼: 다트보드를 켭니다.
2. GAME 버튼: 원하는 게임 선택.
3. PLAYER 버튼: 게임에 참가할 플레이어의 수를 선택(개인은 1, 2, 3, 4, 팀은 t1-1, t2-2, t3-3, t4-4). 기본설정값은 2인입니다.
4. START 버튼(빨간색)을 누르면 게임이 시작됩니다.
5. 다트 던지기
  - 스코어 표시 오른쪽에 다트보드에 쏘힌 다트가 디스플레이된 표시판이 있습니다. 여기에 표시된 다트는 현재 경기 중인 플레이어가 앞으로 던질 수 있는 횟수를 가리킵니다.
  - 다트 세 개를 모두 던지면 스피커에서 "다음 선수(joueur suivant)"라는 음성 명령이 나오면서 스코어가 깜박입니다. 그럼 다트보드에서 다트를 제거해도 전자 스코어판에 변화가 없습니다. 다음 플레이어로 넘어가려면 다트보드에서 다트를 모두 제거하고 START 버튼을 누르십시오. 음성 명령이 플레이어의 차례를 알려줄 것입니다.

**단체전**

본 다트보드는 개인전 시 최대 4인, 단체전 시 2인 1조 4개 팀, 총 8인까지 스코어가 기록됩니다. 단체전 모드로 들어가려면 화면에 "t"라는 글자가 나타날 때까지 계속

PLAYER 버튼을 누르십시오. 선택 가능한 팀 옵션은 다음과 같습니다.



단체전에서는 팀원들의 개인 스코어를 더해 팀 스코어를 산출합니다.

**전자 다트보드 관리법**

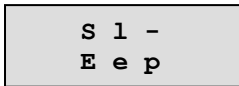
1. 본 다트보드에는 금속팁이 장착된 다트를 절대 사용하지 마십시오.
2. 다트를 던질 때 무리한 힘을 가하지 마십시오. 다트를 너무 세게 던지면 팁이 파손되거나 다트보드가 과도하게 마모될 위험이 있습니다.
3. 다트보드에서 다트를 제거할 때는 다트를 시계 방향으로 돌리십시오.
4. 다트보드를 사용하지 않을 때나 선택 사양인 A/C 어댑터를 사용할 때는 건전지를 빼십시오. 그래야 건전지를 오래 사용할 수 있습니다.
5. 다트보드에 액체를 었지르지 마십시오.

**건전지를 사용할 경우**

다트보드의 뒷면 하단에 있는 건전지 수납부에 "AA" 건전지 3 개를 넣으십시오. 수납부 뚜껑을 열려면 잠금 장치를 살짝 들면서 위쪽으로 밀어 주십시오. 건전지 수납부에 표시된 그림대로 건전지를 넣으십시오.

**자동 대기 모드**

다트보드를 3분 정도 사용하지 않으면 저절로 대기 모드로 바뀝니다. 이는 에너지를 절약하고 건전지 수명을 연장하기 위한 기능입니다. 음향 신호가 울리면서 LCD 화면에 "SLEEP"이라고 표시됩니다(아래 참조). 모든 스코어는 메모리에 저장됩니다. 아무 버튼이나 누르면 게임을 다시 시작할 수 있습니다.



**게임 규칙**

다음은 GAME 버튼을 눌렀을 때 LCD 화면에 나타나는 게임의 규칙을 순서대로 설명해 놓은 것입니다. 이해를 돕기 위해 각 게임 옆에 게임 번호를 표시해두었습니다.

**301 (G01)**

게임 시작 시 기본 점수(301)로부터 다트를 던져 득점한 스코어를 차감해 나가다가 정확히 0(영)이 되면 라운드가 끝나는 게임입니다. 0(영)을 넘어간 플레이어는 "버스트(Bust)"라고 합니다. 버스트가 되면 라운드 시작 시 스코어로 되돌아갑니다. 예를 들어서 게임을 끝내기 위해 32 점이 필요한 플레이어가 20 점, 8 점, 10 점(총 38 점)을 득점했다면 다음 라운드는 32 점에서 시작하게 됩니다.

이 게임에서는 더블인 / 더블아웃 중 하나를 선택할 수 있습니다(더블아웃을 가장 많이 사용).

- 더블인 - 총점에서 득점 스코어를 차감하기 위해서는 먼저 더블을 기록해야 합니다.

다시 말해서, 플레이어가 더블에 한 번 다트를 꽂아야 비로소 득점이 시작되는 것입니다.

- 더블아웃 - 더블에 다트를 꽂아야 게임이 종료됩니다. 게임을 끝내려면 짝수 스코어가 필요하다는 뜻입니다.

- 더블인과 더블아웃 - 각각의 플레이어가 득점을 시작할 때와 게임을 끝낼 때 더블이 필요합니다.

**401 (G02) 기본 점수 401**

- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

**크리켓 CRICKET (G08)**

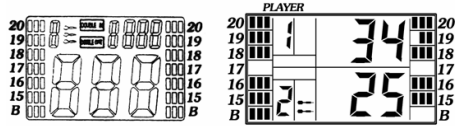
크리켓은 득점을 통해 가장 높은 스코어를 올리는 동시에 정해진 숫자들을 대전 상대보다 먼저 클로즈하는 것이 목표입니다. 15 부터 20 까지 숫자와 볼스아이 안쪽(인볼) 및 볼스아이 바깥쪽(아웃볼)만 사용합니다. 각 플레이어가 하나의 숫자를 3 번 히트해야 그 세그먼트를 오픈하고 득점할 수 있습니다. 오픈된 세그먼트를 대전 상대가 클로즈 하지 않는 한, 플레이어가 그 세그먼트에 다트를

뺏을 때마다 해당 숫자를 득점하게 됩니다. 더블링에 다트가 꽂히면 2번 히트로, 트리플링에 다트가 꽂히면 3번 히트로 계산합니다.

순서에 상관 없이 숫자들을 오픈 또는 클로즈 할 수 있습니다. 다른 플레이어(들)가 오픈 세그먼트에 다트를 3회 꽂으면 그 숫자는 클로즈됩니다. 하나의 숫자가 클로즈되면 게임이 끝날 때까지 거기서는 아무도 득점하지 못합니다.

승자 결정 - 모든 숫자를 가장 먼저 클로즈하고 가장 높은 득점을 한 편이 승자가 됩니다. 모든 숫자를 클로즈했지만 득점 면에서 뒤쳐진 플레이어는 오픈된 숫자들을 이용해 득점을 계속해야 합니다. 대전 상대(들)가 숫자들을 모두 클로즈할 때까지 부족한 스코어를 만회하지 못하면 상대방이 승리자가 됩니다. 세그먼트가 모두 클로즈 될 때까지 게임은 계속되고 가장 높은 스코어를 얻은 플레이어가 최후의 승리자가 됩니다.

크리켓 스코어 표시  
플레이어 별로 스코어가 메모리에 저장됩니다. 숫자(15부터 20까지와 볼스아이)마다 세 개의 표시등이 있습니다. 해당 숫자에 다트가 꽂히면 표시등 중 하나가 켜집니다(검은색이 나타남).



ED110

ED310

**노-스코어 크리켓 NO-SCORE CRICKET (G09)**

득점이 없다는 것을 제외하고는 일반 크리켓과 규칙이 동일합니다. 모든 숫자(15부터 20까지와 볼스아이)를 가장 먼저 클로즈하는 것이 목표입니다.

**스크램 SCRAM (G10) (2인 경기만 가능)**

크리켓을 변형한 게임입니다. 한 게임은 2라운드에 걸쳐 진행됩니다. 라운드별로 플레이어가 지향하는 목표가 다릅니다. 제 2라운드에서 플레이어 1은 "클로즈(15부터 20까지 숫자와 볼스아이 세그먼트에 각각

3회 다트를 꽂는 것)"를 시도합니다. 그 사이에 플레이어 2는 대전 상대가 미처 클로즈하지 못한 세그먼트에서 최대한 많은 득점을 합니다. 플레이어 1이 모든 세그먼트를 클로즈하면 1라운드가 종료됩니다. 제 2라운드에서는 플레이어의 역할이 반대로 바뀝니다. 플레이어 2는 모든 세그먼트를 클로즈하려 하고 플레이어 1은 득점을 많이 올리려고 합니다. 가장 높은 득점을 한 플레이어가 승자가 됩니다.

**컷스로트 크리켓 CUT-THROAT CRICKET (G11)**

득점이 일단 시작되면 점수가 대전 상대(들)의 스코어에 합산된다는 점을 제외하고는 일반 크리켓과 규칙이 동일합니다. 이 게임은 최대한 낮은 스코어로 경기를 끝내는 것이 목표입니다.

**카운트-업 300 COUNT-UP 300 (G12)**

이 게임의 목표는 정해진 점수(300점)에 가장 먼저 도달하는 것입니다. 총점은 게임을 선택할 때 이미 정해져 있습니다.

그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다.

- COUNT-UP 400 (G13)
- COUNT-UP 500 (G14)
- COUNT-UP 600 (G15)
- COUNT-UP 700 (G16)
- COUNT-UP 800 (G17)
- COUNT-UP 900 (G18)
- COUNT-UP 999 (G19)

**High Score - 3 (G20)**

3라운드(다트 9개)에 걸쳐 가장 높은 점수를 올려야 이길 수 있습니다. 더블과 트리플을 꽂으면 각각 세그먼트 스코어에 곱하기 2와 곱하기 3을 합니다. 그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다. 숫자에서 알 수 있는 바와 같이 라운드 수가 각각 다릅니다.

그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다.

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

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

**ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)**

각 플레이어가 1 부터 20 까지 숫자와 볼스아이에 순서대로 다트를 쏘기 위해 시도합니다. 플레이어 별로 라운드 당 3 개의 다트를 던집니다. 올바른 숫자에 다트를 쏘으면 순서상 다음 숫자로 넘어가 히트를 시도합니다. 20 에 가장 먼저 도달하는 플레이어가 승자가 됩니다.  
다트를 던져야 할 세그먼트가 화면에 표시됩니다.  
이 게임은 난이도 레벨을 다양하게 설정할 수 있습니다.  
그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다.  
ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - 게임이 5 세그먼트에서 시작됩니다.  
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)  
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)  
ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - 게임이 더블 5 에서 시작됩니다.  
ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)  
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) -플레이어가 1 부터 20 까지 순서대로 넘어가면서 각 세그먼트의 트리플에 다트를 쏘아야 합니다.  
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - 게임이 트리플 5 에서 시작됩니다.  
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)  
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

**KILLER (G44)**

게임을 하다 보면 누가 진정한 친구인지 알 수 있습니다. 이 게임은 플레이어가 두 명만 있으면 할 수 있습니다. 게임 시작 전에 각 플레이어가 다트를 던져 자신의 번호를 정해야 합니다. 이 단계에서 LCD 화면에 "SEL"이라고 표시됩니다. 플레이어 별 고유 번호가 한 번 정해지면 게임이 끝날 때까지

같은 번호가 유지됩니다. 두 명의 플레이어가 같은 번호를 가질 수는 없습니다. 플레이어별 고유 번호가 정해지면 게임이 시작됩니다. 여기서 가장 중요한 목표는 각자 자신의 번호에 해당하는 세그먼트의 더블에 다트를 쏘아 "킬러"가 되는 것입니다. 자기 번호의 더블 세그먼트를 히트한 플레이어는 게임이 끝날 때까지 "킬러"가 됩니다. 킬러가 된 다음의 목표는 대전 상대(들)의 번호에 해당하는 세그먼트에 다트를 쏘아 "살아 있는" 모든 대전 상대를 "죽이는" 것입니다. 끝까지 죽지 않는 플레이어가 승자가 됩니다.

**DOUBLE DOWN (G45)**

플레이어 별로 40 점에서 게임을 시작합니다. 목표는 진행 중인 라운드의 세그먼트에 최대한 많이 다트를 쏘는 것입니다. 제 1 라운드에서는 15 세그먼트에 다트를 쏘아야 합니다. 15 를 한 번도 쏘지 못한 플레이어는 스코어가 반으로 줄어듭니다. 15 를 쏘을 때마다 게임 시작 시 갖고 있던 점수에 15 씩 더해 나갑니다.  
다음은 다트를 쏘아야 할 세그먼트를 순서대로 나열한 것입니다.

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

게임이 끝났을 때 가장 많은 득점을 한 플레이어가 승자가 됩니다.  
D : 아무거나 더블  
T : 아무거나 트리플  
B : Bulleyes

**DOUBLE DOWN 41 (G46)**

이 게임은 두 가지 예외를 제외하고 더블 다운(Double Down)과 규칙이 비슷합니다.  
1) 15 에서 시작해서 20, 볼스아이로 진행하는 것이 아니라 순서가 반대입니다.  
2) "라운드 1"이라는 라운드가 하나 추가됩니다. "라운드 41"에서는 한 라운드에 총 41 점을 득점해야 합니다(20, 20, 1 또는 19, 19, 3 또는 D10, D10, 1 등).



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

**ALL FIVES - 51 (G47)**

각 플레이어는 매 라운드마다 5로 나뉘지는 숫자의 스코어를 득점해야 합니다. "5 진법"으로 점수를 환산합니다. 예를 들어 10, 10, 5 = 25입니다. 25를 5로 나누면 5이므로 이 플레이어의 스코어는 5점이 됩니다(5 × 5 = 25).  
 다트 3개를 던져 5로 나뉘지 않는 스코어를 득점한 플레이어에게는 점수가 부여되지 않습니다. 아울러 각 라운드의 마지막 다트는 세그먼트 안에 도달해야 합니다. 플레이어가 던진 세 번째 다트가 캐치링에 실패하거나 다트보드를 완전히 벗어나면 앞서 던진 2개의 다트로 5배수 득점을 했어도 0점 처리됩니다. 따라서 다트 두 개를 제대로 던진 플레이어는 무슨 일이 있어도 세 번째 다트를 "미스"해서는 안 됩니다. "5 배수" 스코어를 기준으로 51점에 먼저 도달한 플레이어가 승자가 됩니다. LCD 화면에는 총점이 기록됩니다.  
 그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다.  
 "ALL FIVES - 61 (G48)  
 ALL FIVES - 71 (G49)  
 ALL FIVES - 81 (G50)  
 ALL FIVES - 91 (G51)"

**LE SHANGHAI - 1 (G52)**

각 플레이어가 1에서 시작해서 20까지 순서대로 다트보드를 돌아야 합니다. 게임이 시작되면 플레이어들이 숫자 1에 다트 3개를 던집니다. 각 라운드에서 최대한 높은 스코어를 올리는 것이 목표입니다. 더블과 트리플이 스코어로 계산됩니다. 20 세그먼트를 모두 돈 다음에 가장 높은 스코어를 얻은 플레이어가 승자가 됩니다.  
 그 밖에 이 게임을 약간 변형한 게임으로는 다음과 같은 것이 있습니다.  
 "SHANGHAI 5 (G53) -  
 SHANGHAI 10 (G54) -  
 SHANGHAI 15 (G55) -"  
 - 게임이 5; 10; 15 세그먼트에서 시작됩니다.

**LE GOLF - 9 trous (G56)**

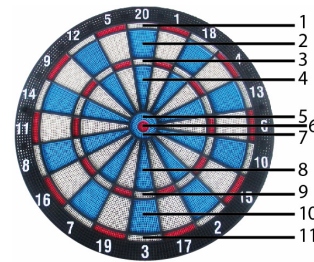
최대한 낮은 스코어로 라운드를 끝내는 것이 목표입니다. 챔피언십 코스는 1부터 18까지의 세그먼트(홀)에서 각각 3 히트를 기록해야 합니다.  
 각 세그먼트에서 총 3번 다트를 던진 후에 다음 세그먼트로 넘어갑니다. 처음 던져 트리플에 다트를 꽂으면 단 한 번에 세그먼트를 끝낼 수 있습니다.  
 다트를 던지러 나온 플레이어가 3회 만에 현재 세그먼트를 히트할 때까지 계속 다트를 던집니다. 음성 명령을 통해 플레이어의 차례가 고지됩니다.

**GOLF - 18 trous (G57)**

게임이 18홀(라운드)로 진행된다는 것을 제외하고는 위의 내용과 동일합니다.

**FOOTBALL (G58)**

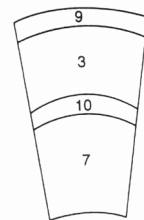
게임의 목표는 모든 세그먼트를 전부 거치면서 "필드"(다트 보드)를 도는 것입니다. 가장 먼저 할 일은



플레이어 별로 "필드"를 선택하는 것입니다. 플레이어가 각자 다트를 던져 결정할 수도 있고 다트보드의 세그먼트를 직접 손으로 눌러 정할 수도 있습니다. 선택한 세그먼트를 출발점으로 하여 볼스아이를 끈장 가로질러 맞은 편에 도착해야 합니다. 히트해야 할 세그먼트는 총 11개입니다. LCD 화면에 진행 상황이 기록되면서 다음 번에 다트를 꽂아야 할 세그먼트가 표시됩니다.

**BOWLING (G59)**

플레이어가 "레인"을 선택해야 합니다. 다트를 던져 결정하는 방법과 직접



원하는 세그먼트를 손으로 눌러 선택하는 방법이 있습니다.  
 레인 선택 후 남은 다트는 2 개입니다.  
 그것으로 득점을 해야 합니다(핀을 넘어뜨려야 합니다). 각각의 "레인" 세그먼트마다 핀의 숫자가 다음과 같이 정해져 있습니다.

세그먼트 스코어	
더블	9 핀
아우터싱글	3 핀
트리플	10 핀
이너싱글	7 핀

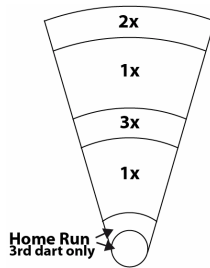
이 게임에는 다음과 같은 몇 가지 규칙이 있습니다.

1. 이 볼링 게임은 퍼펙트 스코어가 20 점입니다.
2. 같은 라운드에서 동일한 싱글 세그먼트에 2 번 다트를 꽂을 수 없습니다. 두 번째 싱글은 0 점 처리됩니다. 팁: 라운드마다 싱글을 히트하여 10 점에 도달하십시오.
3. 트리플을 2 번 히트하면 라운드당 20 점을 득점할 수 있습니다.
4. 처음 다트를 던져 더블을 기록했다면 두 번째 다트를 던져 더블을 꽂아도 10 점으로 환산됩니다. 그 외의 경우에는 두 번째 다트로 더블을 히트하면 총 9 점을 얻게 됩니다.

**BASEBALL – 6 rounds (G60)**

"실제 게임으로, 전체 게임 9 이닝으로 구성되어 있습니다.  
 각 플레이어 당 3 개의 다트를 던졌습니다 ""라운드"" 줄거리는 단점 아래 그림과 같다.

업종 -> 결과  
 > 기본 - 부문 ""1x""Simles  
 두 분야 ""2x""-> 두 가지 ""3x""트리플 분야 -> 세 가지  
 Bulleyes -> ""Home Run""(각 라운드의 세 번째 다트까지 시도 할 수 없습니다)  
 게임의 목적은 각 라운드에서 가능한 한 많은 실행을 득점하는 것입니다.게임의 끝에



자신의 신용에 가장 실행에 플레이어가 승자가됩니다

**BASEBALL – 9 rounds (G61)**

9 이닝(라운드)으로 진행된다는 것을 제외하고는 위의 내용과 동일합니다.

**STEEPLECHASE (G62)**

이 게임의 목표는 "트랙"을 가장 먼저 돌아 "경주"에서 1등으로 끝나는 것입니다.  
 트랙은 20 세그먼트에서 시작해서 시계 방향으로 다트보드를 돌아 5 세그먼트를 거쳐 볼스아이에서 끝납니다. 여기까지는 아주 쉽죠? 그런데 한 가지 명심해야 할 것이 있습니다. 트랙을 돌 때 각 숫자의 이너싱글에 다트를 꽂아야 한다는 점입니다. 이너싱글이란 볼스아이와 트리플링 사이의 영역입니다. 장거리 장애물 경마를 할 때처럼 코스 중간중간 넘어야 할 장애물이 있습니다. 장애물이 놓여 있는 곳은 다음과 같습니다.  
 · 첫번째 장애물 트리플 13 · 두번째 장애물 트리플 17  
 · 세번째 장애물 트리플 8 · 네번째 장애물 트리플 5  
 코스를 1등으로 완주하고 볼스아이에 다트를 꽂은 플레이어가 승자가 됩니다.

**SHOVE A PENNY (G63)**

여기서는 15 부터 20 까지 숫자와 볼스아이만 사용합니다. 싱글은 1 점, 더블은 2 점, 트리플은 3 점으로 환산됩니다. 각 플레이어가 순서대로 숫자에 다트를 던져 세그먼트 별로 3 점을 득점해야 다음으로 넘어갈 수 있습니다. 플레이어가 한 숫자에서 3 점 이상 득점하면 남은 점수를 다음 플레이어에게 주어줍니다. 모든 세그먼트(15 부터 20 까지와 볼스아이)에서 가장 먼저 3 점씩 득점하는 플레이어가 승자가 됩니다.

**NINE-DART CENTURY (G64)**

이 게임의 목표는 3 라운드(다트 9 개)를 던져 100 점을 득점하거나 100 점에 최대한 근접하는 것입니다. 100 점을 초과하면 모든 플레이어가 100 점을 넘지 않는 이상, 패하게

됩니다. 모든 플레이어가 100 점을 넘으면 100 점에 가장 가까운 득점을 한(100 점이 넘는 점수 중 가장 낮은 스코어를 기록한) 플레이어가 승자가 됩니다

**GREEN VS. RED (G65)**  
(2인 경기만 가능)

이 게임은 다트보드 주위를 달리는 경주입니다. 플레이어 1은 "그린", 플레이어 2는 "레드"입니다. 플레이어 1은 흰색 더블과 트리플에만 다트를 던지면서 보드를 시계 방향으로 일주합니다. 플레이어 2는 20에서 출발해서 다트보드를 시계 반대 방향으로 돌면서 빨간색 세그먼트에만 다트를 던집니다(임시 스코어 표시판이 다트를 던져야 할 세그먼트를 알려줍니다). 참고: 한 라운드에서 같은 숫자의 더블과 트리플로 최대한의 득점을 할 수 있습니다. 잘못된 숫자(대전 상대의 색에 해당하는 숫자)에 다트를 꽂으면 그 숫자만큼 감점이 됩니다. 게임이 끝났을 때 가장 높은 스코어를 얻은 플레이어가 승자가 됩니다.

**CyberMatch**  
(1인 단독 경기)

이 재미난 기능 덕분에 혼자서도 5가지 레벨 중 하나를 선택해 컴퓨터를 상대로 게임을 즐길 수 있습니다. 사이버매치 모드의 대전 상대를 활성화하는 법:

1. 원하는 게임을 선택하십시오.
2. CYBERMATCH 버튼을 누르십시오. CYBERMATCH 버튼을 계속 누르면 사이버매치 대전 상대의 레벨을 선택할 수 있습니다(레벨이 음성을 통해 고지됩니다).
3. START 버튼을 누르면 게임이 시작됩니다. 게임이 시작되면: '사람' 플레이어가 먼저 다트를 던집니다. 제 1 라운드가 끝나면 보드에서 다트를 제거한 다음, START 버튼을 눌러 다음 플레이어(사이버매치 대전 상대)로 패스하십시오. 사이버매치 대전 상대의 스코어가 화면에 제대로 기록되는지 확인하십시오. 사이버매치 대전 상대가

다트로 겨냥하는 세그먼트가 보드의 액티브 스코어 디스플레이에 표시됩니다(시도등이 깜박거림). 그런 다음, 액티브 스코어 디스플레이에 사이버매치 대전 상대가 실제로 히트한 세그먼트가 표시됩니다(결과 표시등이 깜박거림).

사이버매치 대전 상대가 라운드를 마치면 "사람" 플레이어가 다트를 던질 수 있도록 다트보드가 자동으로 재설정됩니다. 어느 한 쪽이 이길 때까지 게임이 계속됩니다. 행운을 빕니다!

**중요 사항**

**세그먼트가 작동하지 않을 경우**

다트가 두 세그먼트의 경계선에 끼면 세그먼트가 작동하지 않을 수 있습니다. 그럴 때는 게임이 중단되면서 LCD 화면에 작동하지 않는 세그먼트의 숫자가 표시됩니다. 세그먼트가 다시 작동하도록 하려면 다트나 깨진 팁을 세그먼트에서 제거하면 됩니다. 그래도 문제가 해결되지 않으면 세그먼트가 다시 작동할 때까지 세그먼트를 흔들어 보십시오. 게임이 중단된 지점에서 다시 시작하십시오.

**다트팁이 부러졌을 때**

부러진 다트팁이 세그먼트 사이에 끼는 일이 있을 수 있습니다. 비죽 나온 끝을 플라이어나 핀셋으로 잡아당기면 세그먼트에서 제거됩니다. 그것이 여의치 않으면 세그먼트 뒷면을 통해 틈새에 낀 다트팁을 밖으로 밀어보십시오. 틈새보다 크기가 작은 못을 사용해 다트팁이 반대편으로 떨어질 때까지 살짝 밀면 됩니다. 너무 세게 밀어 세그먼트 뒷면에 있는 회로가 손상되지 않도록 주의하십시오.

팁이 부러져도 너무 걱정하지 마십시오. 소프트팁 다트로 게임을 할 때 흔히 일어나는 일입니다. 아무 걱정 없이 게임을 즐기실 수 있도록 교체용 팁을 한 세트 제공해드립니다. 팁을 교체할 때는 본 다트보드 게임기와 함께 제공된 팁과 같은 종류를 사용해야 합니다.

**다트**

본 다트보드에는 중량이 17g 이상인 다트는 사용하지 않는 것이 좋습니다. 본 게임과 함께 제공된 다트의 중량은 8g이며 표준 소프트팁이 장착되어 있습니다. 다트 게임을 판매하는 소매점에 가시면 교체용 팁을 구입하실 수 있습니다. 전자 다트보드에는 소프트팁 다트를 사용하는 것이 좋습니다.

**전자 다트보드 세척법**

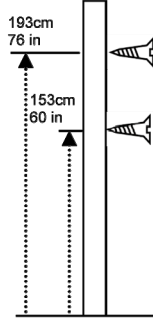
젖은 천을 이용해 정기적으로 본체의 먼지를 제거해주시시오. 필요하다면 중성세제를 사용해도 무방합니다. 다트보드에 손상을 줄 수 있는 마모성 세제나 암모니아 함유 제품은 사용을 금합니다. 다트보드에 액체를 엿지르지 마십시오. 액체로 인한 손상은 복구가 불가능하며 보증도 적용되지 않습니다.

"교차 아웃 빈"기호가 포함 된이 제품과 배터리를 일반 가정용 쓰레기와 함께 버려 안된다는 것을 의미합니다. 그들은 정렬의 특정 유형에 적용됩니다. 재활용 공인 수거 장소에 배터리와 사용할 수없는 전자 제품을하시기 바랍니다. 귀하의 전자 폐기물이 처리는 환경과 건강을 보호합니다.

يرجى توخي الحذر عند فك اللعبة مع التأكد من وجود كل أجزاء اللعبة:

- 1 لمبات إلكترونية
- مجموعة من قطع الغيار المرنة
- 6 سهام (مفككة)
- دليل الاستخدام

#### التركيب



يمكن أن يدار هذا المنتج بثلاثة من بطاريات AA (غير مرفقة). وفي هذه الحالة قد لا تضطر إلى توصيلها بمنفذ الكهرباء  
اربط اثنين من البراغي كما هو موضح بالشكل:

ثبت الهدف على الحائط بحيث يكون بمحاذاة الفتحات الموجودة بالجزء الخلفي للهدف مستخدماً البراغي، وقد يستلزم ذلك ضبط البراغي إلى أن يتم تثبيت الهدف على الحائط بإحكام.

ادخل ثلاثة من بطاريات AA بحجرة البطاريات في الجزء الخلفي من الهدف (انظر الشكل الموجود داخل المكان المخصص لهذا الغرض).

#### غطاء واقٍ للشاشة

يمكن تزويد هذا الهدف الإلكتروني بغطاء واقٍ شفاف ووضعه على السطح الكلي للشاشة، يمكنك إزالة الغطاء الواقي لتعزيز رؤية الشاشة.

#### تشغيل الهدف الإلكتروني

- 1- زر الطاقة: إضافة الهدف.
- 2- زر اللعبة: اختيار اللعبة
- 3- زر المشغل: تحديد عدد اللاعبين (1 و2 و3 و4 والفرق 1-1 و 2-2 و3-3 و4-4) ويرتكز الإعداد الافتراضي على اثنين من اللاعبين.
- 4- زر بدء التشغيل (START) الأحمر لتشغيل اللعبة
- 5- رمي السهام

• تقع الشاشة التي تظهر منها الأسهم التي تصل إلى الهدف على يمين الشاشة التي تظهر النتيجة، ويوضح الرقم المعروض الأسهم التي يلقيها اللاعب.

• عند لقاء ثلاثة أسهم؛ تشير النتيجة إلى اللاعب الثاني ثم يومض بعدها مؤشر الإحراز. ويمكن إزالة السهام دون أن يؤثر ذلك على النتيجة الإلكترونية، عند إزالة السهام جميعها من ساحة اللعب؛ انقر فوق زر بدء التشغيل (START) للانتقال إلى اللاعب الثاني. وتظهر اللوحة الصوتية أيضاً اللاعب الذي يأتي دوره في اللعب.

### اللعبة الجماعي

ويمكن لهذا الهدف أن يسجل ما أحرزه 4 من اللاعبين كحد أقصى كما يمكنه أيضًا الحفاظ على ما أحرزته أربعة فرق مكونة من جزئين أو 8 أشخاص. ولممارسة اللعبة الجماعية؛ انقر مع الاستمرار فوق زر المشغل (PLAYER) إلى أن يظهر حرف "t" على الشاشة. وتتضمن الخيارات اللازمة لكل فريق الآتي:



يقوم لاعبو الفريق بتجميع ما أحرزوه من أهداف للحصول على النتيجة النهائية.

### صيانة لعبة السهام الإلكترونية

- 1- تجنب استخدام السهام المعدنية مع هذا الهدف.
- 2- تجنب استخدام القوة المفرطة عند رمي السهام، ومخاطرة عدم الالتزام بتعليمات اللعبة والاستخدام المفرط للهدف.
- 3- حول السهام في اتجاه عقارب الساعة عند إزالة الهدف.
- 4- قم بإزالة البطاريات في حالة عدم استخدام الهدف أو في حالة استخدام المحول A/C، فقد يطيل هذا العمر الافتراضي للبطارية.
- 5- تجنب إلقاء السوائل على الهدف.

### التشغيل بالبطارية

أدخل ثلاث بطاريات من طراز "AA" بمنفذ البطارية خلف الهدف باتجاه القاعدة، لإزالة الغطاء، ادفع الجهاز لأعلى عند سحب الغطاء برفق. ضع البطاريات كما هو موضح في هذا الجزء.

### وضع الاستعداد التلقائي

يتحول وضع الهدف إلى وضع الاستعداد إذا لم يستخدم خلال 3 دقائق، وقد يؤدي هذا إلى توفير الطاقة وإطالة العمر الافتراضي للبطارية، يصدر الجهاز إشارة صوتية ويظهر وضع السكون "SLEEP" على شاشة LCD (انظر أدناه). تخزن كل الأرقام المحرزة في الذاكرة وتستأنف اللعبة عند النقر فوق أي مفتاح.

S 1 -  
E e p

قواعد اللعبة

يوجد أدناه تفاصيل بقواعد اللعبة في الترتيب الذي تظهر فيه اللعبة على شاشة LCD عند التمرير باستخدام زر اللعبة. يظهر رقم اللعبة مجاور لكل لعبة.

Le 301

تكتمل هذه اللعبة بطرح الإحراز من رقم البدء (301) إلى أن يصل اللاعب إلى الرقم صفر. إذا تجاوز اللاعب رقم صفر، فقد يقال عنه إنه حقق رقمًا قياسيًّا عندما كان في بداية الجولة، وإذا احتاج اللاعب 32 نقطة لينهي اللعبة، فقد يعني أنه أحرز 20 و8 و10 نقاط (بإجمالي 38 نقطة) ومن ثم يعود الرقم الذي تم إحرازه في الجولة الثانية.

يمكنك خلال هذه اللعبة اختيار مضاعفة عدد السهام أو تقليلها (إن خيار مضاعفة هو الأكثر استخدامًا).

- نقاط البدء - يجب تحديد النقاط المزدوجة قبل طرحها من إجمالي عدد النقاط.
- ومن جهة أخرى، يبدأ اللاعب في إحراز المزيد عندما يبدأ في تسجيل نقاط مزدوجة.

- نقاط الإنهاء - ينبغي تحديد عدد النقاط المزدوجة لإنهاء اللعبة، وقد يعني هذا أنه لا بد من الوصول إلى رقم لاستكمال اللعبة.
- النقاط المزدوجة اللازمة لبدء اللعبة وإنهائها - النقاط المزدوجة مطلوبة بدء وإنهاء اللعبة لكل لاعب.

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

الكريكت (G08)

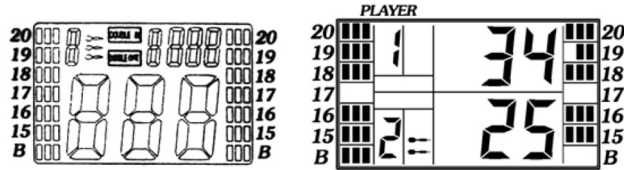
يتبلور الهدف الرئيسي من هذه اللعبة في إحراز أكبر عدد من النقاط قبل أن يحققها الخصم المنافس له.

يمكنك استخدام الأرقام من 15 إلى 20 فضلاً عن الأرقام الموجودة داخل وخارج مركز الهدف، ويجب على كل لاعب أن يحقق رقمًا قياسيًا ثلاث مرات لتحديد ما يحرزه من نقاط في هذا المجال. يحصل اللاعب على أكبر عدد ممكن من النقاط حينما يبدأ في إلقاء السهام في هذا المجال في حالة عدم تمكن الخصم من إغلاق هذا المجال، وتحتسب إصابة التاج المزدوج برميتين فيما تحتسب إصابة التاج الثلاثي بثلاث رميات.

يمكن فتح الأرقام أو إيقافها في أي ترتيب، ويغلق الرقم عندما يصل اللاعب إلى مجال مفتوح خلال الثلاث مرات، وبمجرد إغلاق الرقم؛ لا يمكن لأي لاعب إحراز أي نقاط لباقي اللعبة.

الفائز - هو من يتمكن من إحراز أكبر عدد ممكن من النقاط في نهاية هذا السباق. إذا تمكن اللاعب من إغلاق كافة الأرقام لكنها توجد خلف النقاط؛ يتعين عليه أن يواصل اللعب إلى أن يتمكن من تحديد هذه الأرقام وفتحها. وإذا لم يتمكن اللاعب من تحديد النقص في الأرقام، تتمكن الخصوم من إغلاق كافة هذه الأرقام. وتستمر اللعبة حتى عندما تتوقف كل المجالات فالفائز هو اللاعب الذي يحقق أكبر قدر من النقاط.

شاشة عرض النتيجة بلعبة الكريكيت



ED110

ED310

يبقى كل ما حققه كل لاعب من نقاط محفوظًا في الذاكرة، ثمّة ثلاثة مصادر الضوء منفصلة تجدها في كل رقم (من 15 إلى 20 ومراكز الهدف)، تضيء مؤشرات الضوء (باللون الأسود) عند الوصول إلى أي من هذه الأرقام.

الكريكيت بدون نقاط (G09)

ولها نفس القواعد الخاصة بالكريكيت القياسي عدا أنه ليس بها احتساب للنقاط، والهدف هو أن تتمكن من إغلاق الأرقام المناسبة أولاً (من 15 إلى 20 ومركز الهدف).



سكرام (G10) (لاعبان فقط)

هذه اللعبة هي شكل مختلف من أشكال الكريكيت، وهي تلعب على جولتين، ويكون للاعبين هدف مختلف في كل جولة. ففي الجولة الأولى، يحاول اللاعب الأول الإغلاق (التسجيل 3 مرات في كل قطاع - من 15 إلى 20 ومركز الهدف)، بينما يحاول اللاعب الثاني أن يجمع ما يستطيع من النقاط من المناطق التي لم يغلقتها اللاعب الآخر. وحالما ينتهي أحد اللاعبين من إغلاق جميع القطاعات، تنتهي بذلك الجولة الأولى. أما في الجولة الثانية، فيتم مبادلة الأدوار؛ بحيث يقوم اللاعب الثاني بإغلاق القطاعات، فيما يقوم اللاعب الأول بجمع ما يستطيع من النقاط. يفوز اللاعب الذي يجمع أكبر كم ممكن من النقاط.

الكريكيت المدمر (G11)

لهذه اللعبة نفس قواعد الكريكيت الأصلية، ولكنها تختلف في أن النقاط التي يسجلها اللاعب تضاف إلى إجمالي نقاط الخصم (الخصوم)، والهدف هو الانتهاء من اللعبة مع تسجيل أقل عدد من النقاط.

إجمالي 300 (G12)

يكون الهدف هو نجاح اللاعب في الوصول إلى العدد المحدد من النقاط (300) أولاً، يتم تحديد عدد النقاط الإجمالي عند اختيار اللعبة. فيما يلي بيان الأشكال المختلفة لهذه اللعبة.

(G17) 800 COUNT-UP	(G13) 400 COUNT-UP
(G18) 900 COUNT-UP	(G14) 500 COUNT-UP
(G19) 999 COUNT-UP	(G15) 600 COUNT-UP
	(G16) 700 COUNT-UP

High Score - 3 (G20)

يجب عليك جمع أكبر عدد ممكن من النقاط في ثلاث جولات (9 أسهم) حتى تفوز. وتعد النقاط المزدوجة والثلاثية على التوالي  $\times 2$  و  $\times 3$  أكثر من مجموع نقاط القطاع. فيما يلي بيان الأشكال المختلفة لهذه اللعبة: يختلف عدد الجولات بناءً على ما يشير إليه العدد. فيما يلي بيان الأشكال المختلفة لهذه اللعبة.

High Score - 4 Rounds (G21)	High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 5 Rounds (G22)	High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 6 Rounds (G23)	High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 7 Rounds (G24)	High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 8 Rounds (G25)	High Score - 14 Rounds (G31)
High Score - 9 Rounds (G26)	

### (ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32

يحاول كل لاعب التسجيل في كل رقم من 1 إلى 20 في مركز الهدف بالترتيب. يرمي كل لاعب ثلاثة أسهم في كل محاولة، وإذا أصاب السهم رقمًا جيدًا، يحاول اللاعب/ اللاعب مرة أخرى الرقم الذي يليه بشكل متعاقب، واللاعب الذي يصل إلى رقم 20 أولاً يفوز.

تظهر الشاشة مكان سقوط السهم

يمكن تعيين أكثر من مستوى للصعوبة في هذه اللعبة.

فيما يلي بيان الأشكال المختلفة لهذه اللعبة.

Round the clock r10 singles	G34	
Round the clock r15 singles	G35	
Round the clock 1 doubles	G36	
تبدأ اللعبة في القطاع المزدوج 5	Round the clock 5 doubles	G37
Round the clock 10 doubles	G38	
Round the clock 15 doubles	G39	

يلزم على اللاعب أن يسجل ثلاثية في كل قسم بدءاً من 1 إلى 20 على الترتيب.

Round the clock 1 triples	G40	
تبدأ اللعبة من الثلاثية رقم 5	Round the clock 5 triples	G41
Round the clock 10 triples	G42	
Round the clock 15 triples	G43	

### KILLER

يمكنك من خلال هذه اللعبة التعرف على أصدقائك الحقيقيين. يؤدي هذه اللعبة لاعبان، يلزم على كل لاعب تحديد رقمه عن طريق قذف السهم إلى الهدف للبدء، ستظهر شاشة LCD نسبة "SEL" هنا، يحمل اللاعب رقماً خلال أحداث المباراة، ولا يستطيع لاعبان حمل الرقم نفسه، وتبدأ اللعبة بمجرد حصول كل لاعب على رقم.

يكمن الهدف الرئيسي في الوصول إلى مرتبة "Tueur" "قاتل" عن طريق مضاعفة رقمك، وبمجرد أن تصل إلى مرتبة "قاتل" فتصبح معك إلى نهاية اللعبة، ويكون هدفك أن "تقتل" خصومك بأن تصل إلى رقم قطاعهم إلى أن تنتهي "الأرواح" في اللعبة، ويُعلن فائز آخر وهو من يمتلك فرصاً إلى نهاية اللعبة.

DOUBLE DOWN (G45)

يبدأ كل لاعب اللعبة وبحوزته 40 نقطة، يكمن الهدف في تحقيق أكبر قدر ممكن من الأهداف عن طريق الوصول إلى منطقة الخصم، يلزم على اللاعب في الجولة الأولى الوصول إلى المنطقة التي تحمل الرقم 15، وعند الوصول ينقسم سجل الأهداف إلى قسمين، إذا تم تحقيق بعض الأهداف وصولاً إلى المنطقة 15 يضاف ما تم تحقيقه إلى المغادرة.  
يكون ترتيب مناطق التي تتعرض للهجوم كالتالي:

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

D: بأي عدد من الأهداف الثنائية

T: أو الثلاثية.

يفوز اللاعب الذي ينهي المباراة بأكبر عدد ممكن من الأهداف.

(G41) 41 DOUBLE DOWN

تتبع هذه اللعبة نفس قواعد أسلوب "الإحكام" مع وجود استثناءين:

- 1) بدلاً من 15 إلى 20 من أسلوب "bulleyes" حيث يعكس الترتيب.
- 2) يُضمن جولة إضافية: الجولة رقم 41 حيث يلزم عليه تسجيل عدد نقاط يبلغ 41 نقطة في جولة واحدة (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1: وما إلى ذلك).

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

ALL FIVES - 51 (G47)

وفي نهاية كل جولة يتحتم على كل لاعب تسجيل عدد أهداف نهائي قابل للقسم على 5، حيث تشمل كل جولة على عدد خمس نقاط، فعلى سبيل المثال 10, 10, 25 = 5، وحيث إن رقم 25 يقبل القسمة على 5 فمن المقترض أن يسجل كل لاعب 5 نقاط (25=5\*5).

إذا قام اللاعب بثلاث هجمات تنتهي بمجموع لا يقبل القسمة على 5، فلا يتم منحه أي نقاط، وبالإضافة إلى ذلك لا بد من أن تنتهي كل هجمة في نهاية كل جولة ضمن قطاع، وإذا قام اللاعب برمي السهم الثالث وأخطأ الهدف فلا يفوز بأي نقاط حتى إن كان مجموع السهمين الأولين يقبل القسمة على خمسة، ويساعد ذلك اللاعب على تجنب "إهدار" الفرصة الثالثة إذا سجل نقاطاً جيدة، وإذا حقق اللاعب الأول ما مجموعه 51 نقطة يكون الفائز، وتبقى الشاشة على المجموع النهائي.

### LE SHANGHAI - 1 (G52)

يقوم كل لاعب بخوض الأهداف بدءاً من 1 إلى 20 بالترتيب، يقوم اللاعبون بالرمي بدءاً من واحد حتى ثلاثة أسهم، والهدف هو الانتهاء من اللعبة مع تسجيل أكبر عدد ممكن النقاط، تعد الأهداف المزدوجة والثلاثية ذات قيمة كبيرة عند تسجيل الأهداف، ويعد اللاعب فائزاً إذا كان تسجيله للنقاط الأعلى بعد إنهاء العشري  
ن قطاعاً.

فيما يلي بيان الأشكال المختلفة لهذه اللعبة.

SHANGHAI 5 (G53) -

SHANGHAI 10 (G54) -

SHANGHAI 15 (G55) -

- تبدأ اللعبة في القطاع رقم 5 10 15

### LE GOLF - 9 trous (G56)

يكمن الهدف في إنهاء اللعبة بأدنى تسجيل ممكن، وكذلك هدف تحقيق البطولة في الوصول ثلاث مرات لكل قطاع (دائرة) من 1 إلى 18.  
يلزم على كل لاعب إتمام 3 رميات في كل قطاع لينتقل إلى القطاع الذي يليه، كما يمكن أيضاً إتمام منطقة ثلاثية في بداية اللعب.  
يستمر اللاعب الذي يقوم بالرمي في قذف السهام ثلاث مرات حتى يصيب القطاع المستهدف، تشير الإذاعة إلى دور كل لاعب.

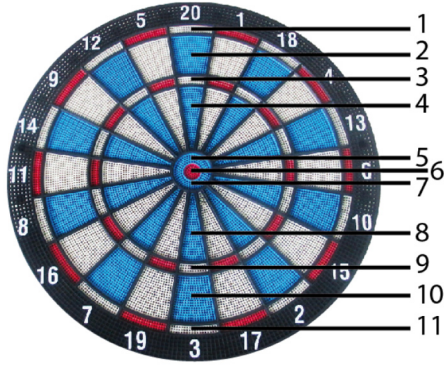
### GOLF - 18 trous (G57)

يمكن فعل كل ما حدث قبل ذلك، فيما عدا أنه يتم لعب الجزء في الثقوب 18 (جولات)

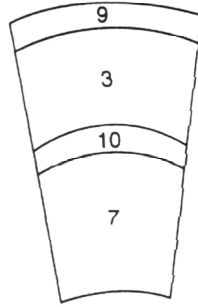
### FOOTBALL (G58)

والهدف المرغوب من هذه اللعبة هو اجتياز "الطرق الوعرة" (الهدف) عن طريق لمس المناطق واحدة تلو الأخرى.

أولاً حدد ملعباً لكل لاعب، وللقيام بذلك، يقوم كل لاعب بإلقاء السهم مكان الهدف أو يضغط عليه، يصبح المجال المحدد الخاص بك نقطة انطلاق عبور الهدف والانتهاء مباشرة على الجانب الآخر من تحقيق إصابة 11 قطاعاً. تتابع شاشة LED سير اللعبة وتشير إلى القطاع الذي يمكنك بدء الجولة التالية منه.



## BOWLING (G59)



يجب عليك تحديد "المسار" الخاص بك قبل بدء رمي الأسهم، أو يدوياً عن طريق الضغط على المنطقة التي تحددتها. وبمجرد تحديد اختيارك، لا يزال لديك سهمان لإحراز نقاط (أو إسقاط السهام الأخرى). وكل جزء يتعلق "بمسارك" يستحق عدداً معيناً من الرميات:

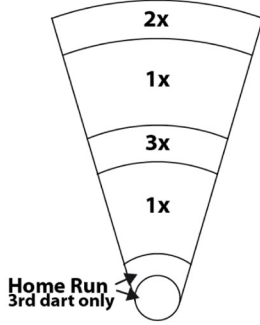
الجزء	النقطة
مضاعف	تسع رميات
المظهر الخارجي البسيط	ثلاث رميات
ثلاثي	عشر رميات
المظهر الداخلي البسيط سبع رميات	

وفيما يلي بعض قواعد لهذه اللعبة:

- 1- على اللاعب إحراز عشرين نقطة في هذه اللعبة
- 2- لا يمكنك تحقيق نفس عدد النقاط مرتين في الجولة نفسها. ولن تحرز في المرة التالية أي نقطة. مساعدة: حاول إحراز عشر نقاط في كل مرة على حدة.
- 3- يمكنك تسجيل 20 نقطة في كل مرة عن طريق لمس القطاع الثلاثي مرتين.
- 4- لا يمكنك الوصول إلى القطاع المزدوج للحصول على عشر نقاط، في حين أنك قد حددت الهدف المزدوج في الرمية الأولى التي قمت بها. غير أنه يمكنك إحراز إجمالي 9 نقاط وذلك للوصول إلى القطاع المزدوج من خلال الرمية التالية.

### BASEBALL – 6 rounds (G60)

كما هو الحال في لعبة حقيقية، لعبة كاملة ويتكون من تسعة أدوار. كل لاعب ثلاث رميات السهام في "الجولة".  
المؤامرة هي كما في الرسم البياني أدناه سلبيات.



القطاع - < نتيجة

القطاعات "1x Simles" - قاعدة

القطاعات مزدوجة "2x" - قاعدتين

القطاعات الثلاثي "3x" - ثلاث قواعد

Bulleyes - < تشغيل الرئيسية HomeRun " (لا يمكن

حاولت حتى ثبة الثالث من كل جولة)

والهدف من اللعبة هو تسجيل أكبر عدد ممكن أشواط في كل

جولة. لاعب مع معظم أشواط في مصلحته في نهاية اللعبة هو

الفائز.

### BASEBALL – 9 rounds (G61)

يمكنك فعل كل ما حدث أعلاه ولكن في تسع مرات (جولات).

### STEEPLECHASE (G62)

والهدف المرغوب من هذه اللعبة هو أن تكون أول لاعب ينتهي من السباق وأول من يخوض غمار "البطولة". يبدأ المسار من القطاع 20 ويدور باتجاه عقارب الساعة حول المسار حتى القطاع 5 وينتهي بمركز الهدف. هل من السهل فعل ذلك، أم لا؟ وإن لم يتضح الأمر لك حتى الآن، يتعين عليك الوصول إلى كل قطاع ورقم حتى تستطيع اجتياز هذه المرحلة. وهذه المنطقة بين مركز الهدف والتاج الثلاثي. كما هو الحال في سباق الحواجز، فهناك عقبات للقفز على طول الطريق. وثمة أربع عقبات في المواقع التالية:

• الحاجز الأول القطاع الثلاثي 13 • الحاجز الثاني القطاع الثلاثي 17

• الحاجز الثالث القطاع الثلاثي 8 • الحاجز الرابع القطاع الثلاثي 5

أول لاعب ينتهي من الجولة وتتلاقى أسهمه في مركز الهدف، فإنه يفوز بالجولة.

### SHOVE A PENNY (G63)

استخدم الأرقام من 15 إلى 20، فضلاً عن أرقام مركز الهدف. قيمة النقاط الفردية نقطة واحدة والزوجية نقطتان والثلاثية ثلاث نقاط. يجب أن يبدأ كل لاعب من الأرقام من أجل تسجيل ثلاث نقاط في كل قطاع ليتمكن من الانتقال إلى المرحلة التالية. إذا استطاع اللاعب تسجيل أكثر من ثلاث نقاط في نفس العدد، فإن المزيد من النقاط ستصبح من حق اللاعب القادم. وأول لاعب يستطيع تسجيل ثلاث نقاط في جميع القطاعات (من 15 إلى 20 أو في مركز الهدف) يصبح هو الفائز.

### NINE-DART CENTURY (G64)

والهدف من هذه اللعبة هو إحراز 100 نقطة في ثلاث جولات (تسعة أسهم) والتحرك نحو أقرب مكان ممكن صوب المركز. عندما يتجاوز أحد اللاعبين عدد 100 نقطة، يتم إعلان الخاسر عن هذه الجولة ما لم يستطع جميع اللاعبين تجاوز هذه النقاط. في هذه الحالة، يفوز اللاعب الأقرب إلى إحراز عدد 100 نقطة (وتقل فرص فوز اللاعب الذي يحرز أعلى من 100 نقطة).

### GREEN VS. RED (G65)

(لاعبان فقط)

تعد هذه اللعبة من ألعاب السباق حول الهدف، يكون اللاعب الأول ("الأخضر") واللاعب الثاني («أحمر»)، ثم يسحب اللاعب الأول فقط ويدور دورة مزدوجة أو ثلاثية حول النقطة في اتجاه عقارب الساعة. يبدأ اللاعب الثاني من 20، ومن ثم يدور حول الهدف في عكس اتجاه عقارب الساعة، ساحباً المناطق الحمراء (تظهر الشاشة المؤقتة القطاع الذي ينبغي أخذه). ملحوظة: يمكن وضع علامة كحد أقصى من واحدة مزدوجة وثلاثية لنفس العدد في جولة واحدة. الوصول إلى رقم خاطئ (عدد ألوان خصمك) المخصص عدد النقاط الخاص بك. يكون الفائز في نهاية هذا السباق من يحرز أكبر عدد من النقاط.

### CyberMatch

(لاعب واحد فقط)

تتيح هذه الميزة الكبيرة للاعب تحدي الكمبيوتر، وذلك عبر واحد من خمسة مستويات مختلفة من الصعوبة.

لتشغيل CyberMatch الخاص بالخصم:

- 1- حدد اللعبة التي تريد أن تلعبها
- 2- اضغط على الزر

CYBERMATCH حدد مستوى الصعوبة للخصم CyberMatch بالضغط على الزر CYBERMATCH باستمرار (يشير الصوت إلى مستوى الصعوبة):

### 3- اضغط على الزر START (ابدأ) لبدء اللعبة.

عندما تبدأ اللعبة :

يبدأ اللاعب البشري للعب. عقب الجولة الأولى، أزل هدف السهام ثم اضغط على الزر START (ابدأ) ثم PASSEZ (اذهب) لكي يبدأ اللاعب الآخر (CyberMatch). تأكد أن نتيجة الخصم CyberMatch يتم عرضها بشكل جيد على الشاشة. يشار إلى المنطقة التي يغطيها الخصم CyberMatch بالعرض الحالي للهدف (يومض المؤشر بوميض المحاولة). تُظهر شاشة عرض النقاط النشطة التي يتواجد فيها الخصم CyberMatch (تومض مؤشرات بيان الحالة معلنة النتيجة).

بمجرد أن ينهي الخصم دورته، يعود الهدف مرة أخرى إلى صفر تلقائي من أجل اللاعب البشري. ثم يستمر اللعب إلى أن يفوز أحد اللاعبين. حظاً سعيداً !

#### ملاحظات مهمة

##### منطقة أمانة

الجدير بالذكر أن القطع (أ) من الممكن أن يعلق بين القطعين. وإذا حدث هذا، سيتم تعليق اللعبة وسوف تظهر شاشة LCD عدد القطعات العالقة. لتحرير هذا القطع، ببساطة أزل الأسهم أو القطع المكسور. وفي حال استمرار المشكلة، حاول نقل المنطقة إلى أن يتم تحريرها، ومن ثم ستستمر اللعبة من حيث انتهت.

##### القطعات المكسورة

في بعض الأحيان، يُكسر طرف السهم في إحدى المناطق. حاول إزالته بكمامشة أو ملقط عبر جذب نهايته، ومن ثم سحب القطع، إذا لم يكن هذا ممكناً، فيمكنك محاولة سحب نهاية الجزء الخلفي من هذا القطع. استخدم ثقباً أصغر، وادفع الطرف بلطف حتى يطابق المسمار الآخر، وتوخ كامل الحذر ولا تدفع أكثر من اللازم لأن هذا من شأنه إتلاف الدوائر في الجزء الخلفي من هذا القطع.

لا تقلق إذا كانت الرؤوس على وشك الكسر، وهذا أمر طبيعي عند اللعب بهذه الأسهم، لكننا نوفر لك مجموعة بديلة تساعدك في اللعب لأطول فترة ممكنة، الأمر الذي لا يستدعي قلقك. وفي حال استبدال الأسهم، تأكد أن هذه المجموعة هي نفس الأسهم التي تستخدمها.



### لعبة الرشق بالسهم

من المستحسن عدم استخدام أكثر من 17 جراماً من السهم على الهدف، علماً بأن السهم التي تأتي مع هذه اللعبة تزن 8 جرامات، وهي مجهزة برؤوس مرنة قياسية، كما أن هذه الأسهم متوفرة في معظم محال التجزئة المهتمة ببيع هذه الأشياء.

يفضل استخدام رؤوس الأسهم الملساء من أجل لوحة الهدف الإلكترونية.

### تنظيف لوحة الهدف الإلكترونية الخاصة بك

من المستحسن تنظيف الحجيرة دورياً بقطعة قماش مبللة، ومن الممكن استخدام منظفات مخففة إذا اقتضت الضرورة ذلك، ويحظر استخدام المنظفات الكاشطة أو المنتجات التي تحتوي على الأمونيا التي يمكن أن تلحق الضرر. كما يرجى تجنب تسرب السائل إلى المنطقة المستهدفة تفادياً للأضرار الناجمة عن ذلك، وهو ما لا يغطيه الضمان.

يقصد برمز "سلة المهملات ذات علامة x" إنه يجب عدم خلط هذا المنتج وما يحويه من بطاريات مع مخلفات المنزل العادية. فهما يخضعان لتصنيف محدد. برجاء أخذ البطاريات وجهازك الإلكتروني غير الصالح للاستخدام إلى نقطة تجميع لتدوير المخلفات مصرح بها. إن تعاملك مع نفاياتك الإلكترونية على هذا النحو إنما يحمي البيئة ويحمي صحتك.