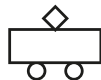


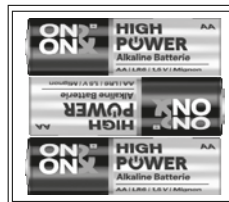


WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts
Not for children under 3 years.



**Adapterbenutzung
möglich (optional)
(nicht enthalten)**

**5,0V/1000mA DC Adapter use possible
(optional)(not included)**



**Batterien nicht enthalten
Batteries not included**



Müll richtig trennen:



Müller Handels GmbH & Co. KG
Albstraße 92
DE-89081 Ulm-Jungingen
www.mueller.eu



DARTBOARD TOLEDO-301

DE	1
HR	19
SI	37
HU	55
ES	73
SK	91
FR	109
IT	127
GB	145

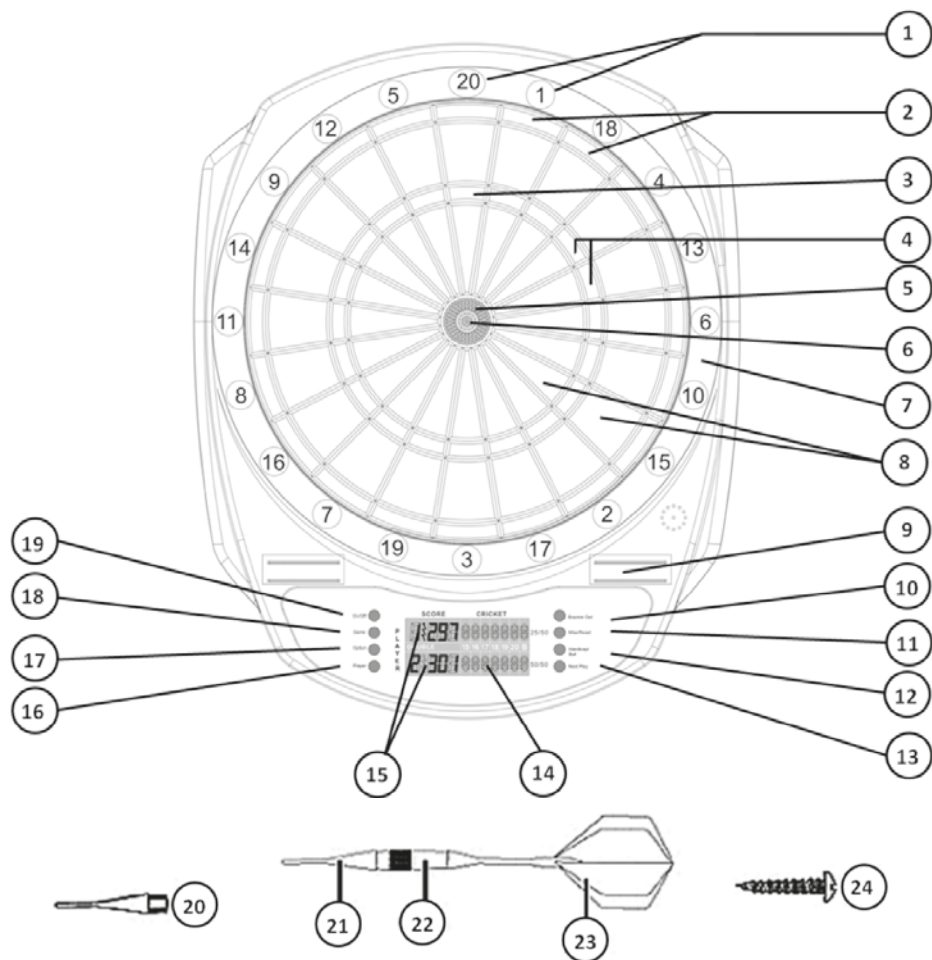
DE

DARTBOARD TOLEDO-301

Inhalt

Übersicht & Lieferumfang	3
Einführung & Hinweise	4
Montageanleitung	4
Punktebewertung	5
Programmierung & Funktionen	5
Spieleauswahl & Spielbeschreibung	8
Fehlerbehebung	18
Sicherheitshinweis	18





- | | | |
|-----------------------------------|--|------------------------------|
| 1. Segment-Nummern | 9. Darthalter | 17. "OPTION" Taste |
| 2. Doppelringe (x 2) | 10. "BOUNCE OUT / QUICK CRICKET" Taste | 18. "GAME" Taste |
| 3. Dreifach-20 (60 Punkte) | 11. "MISS / BULL" Taste | 19. "ON / OFF" Taste |
| 4. Dreifachringe (x 3) | 12. "HANDICAP" Taste | 20. Softtip |
| 5. Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte) | 13. "START / NEXT" Taste | 21. Ersatzspitzen (x 20) |
| 6. Inneres Bull's-Eye (50 Punkte) | 14. Cricket Display | 22. Dartkörper (Barrel) |
| 7. Fangring (0 Punkte) | 15. Punkte Display | 23. Schaft & Flügel (Flight) |
| 8. Einfachringe (x 1) | 16. "PLAYER" Taste | 24. Schrauben (x 2) |

Dieses Spiel ist nur für die Benutzung mit SOFTTIP-DARTS mit Plastikspitzen geeignet. Darts mit Stahlspitzen können die Dartscheibe beschädigen. Nehmen Sie die korrekte Haltung ein und werfen Sie die Darts mit angemessener Kraft. Es ist nicht nötig, die Darts mit großem Kraftaufwand zu werfen, damit sie in der Scheibe stecken bleiben. Dieses Dartboard ist für Darts mit einem Maximalgewicht von 16 Gramm und Soft-Spitzen geeignet. Um das Herausfallen von Darts zu

reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter. Drehen Sie den Dart beim Entfernen aus der Scheibe ein wenig nach rechts, um das Herausziehen des Darts zu erleichtern. Längere Softdartspitzen, Metallspitzen oder zu schwere Darts beschädigen das Gerät.

MONTAGE ANLEITUNG

Benötigte Werkzeuge: Schraubendreher und Bohrer - (nicht mitgeliefert) 3 „AA“ Batterien - (nicht mitgeliefert)

Darts vorbereiten: Schrauben Sie Spitze (Tip) und Schaft in den Griff (Barrel). Bei separaten Flights biegen Sie den Flight zurecht und stecken Sie ihn in den Schaft.

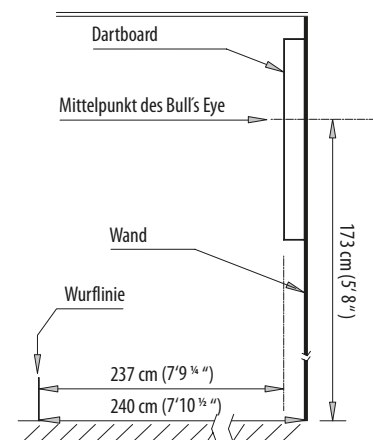
Hängen Sie das Dartboard an den zwei Haltelöchern auf seiner Rückseite auf. Für die Wandmontage liegen 2 Schrauben bei. Sollten die Schrauben nicht zu Ihrer Wand passen, tauschen Sie sie durch passende aus. Nach den internationalen Wettkampfgeln wird das Dartboard so aufgehängt, dass die Höhe vom Boden bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 m (68") beträgt und der Abstand der Wurflinie vom Spiel 2,37 m (7 feet 9 1/4 inches).

Markieren Sie in einer Höhe von 192 cm (75 5/8") 2 Punkte mit einem Abstand von 14 cm (5 1/2") zueinander an der ausgewählten Wand. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Markierungen bis die Köpfe noch ca. 13 mm (1/2") von der Wand abstehen.

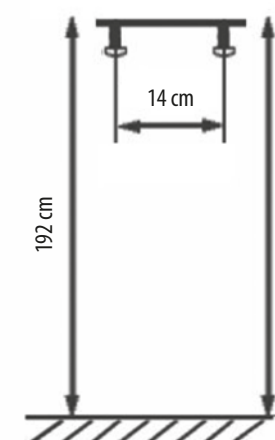
Hängen Sie die Dartscheibe über die Schraubenköpfe. Es kann sein, daß Sie die Schrauben in der Länge noch anpassen müssen, bis das Board perfekt an der Wand anliegt.

Machen Sie sich vor der Benutzung mit den Funktionen Ihrer Dartscheibe vertraut. Falls Sie das Gefühl haben, dass die Dartscheibe nicht ordnungsgemäß funktioniert, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt FEHLERBEHEBUNG in dieser Bedienungsanleitung.

INTERNATIONALER STANDARD ZUR MONTAGE



BEFESTIGUNG/POSITION DER SCHRAUBEN



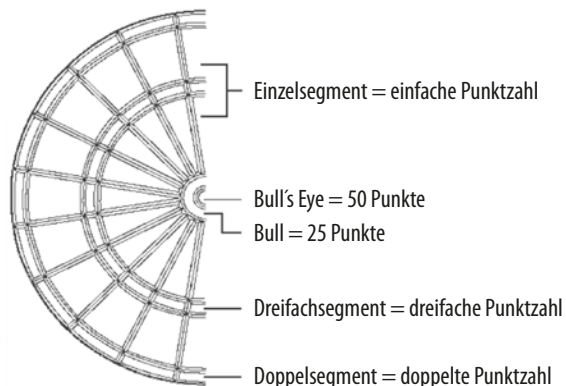
PUNKTEBEWERTUNG

Ein Wurf

Ein Wurf besteht aus 3 Darts.

Abpraller und verfehlte Darts

Jeder abgeprallte oder außerhalb des Spielfelds gelandete Dart zählt nicht und darf nicht nochmal geworfen werden.



PROGRAMMIERUNG & FUNKTIONEN

GAME SETUP

ON/OFF (AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste, um mit dem Einstellen zu beginnen. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, werden Anzeigen aufleuchten und eine Startmelodie ertönt. Ist dieser Sound zu Ende, erscheint im Spieler Display die Anzeige „G01“ bzw. „100“.

SPIELE+ OPTIONEN

Drücken Sie die GAME Taste so oft bis das gewünschte Spiel angezeigt wird (siehe Tabelle SPIELEAUSWAHL). Das ausgewählte Spiel wird auf dem Punktestand Display angezeigt. Sie können auch die QUICK CRICKET Taste drücken um direkt zum Spiel G16 Standard Cricket zu gelangen.

Drücken Sie die OPTION Taste um die gewünschten Optionen / Schwierigkeitsgrade für dieses Spiel für alle Spieler auszuwählen.

SPIELER

Drücken Sie PLAYER Taste so oft bis Sie die gewünschte Spieleranzahl ausgewählt haben. Die maximale Spieleranzahl beträgt 8.

HANDICAP HANDICAP SPIELER

Bei einigen Spielen kann ein Handicap ausgewählt werden. Drücken Sie auf die Handicap Taste um in die Handicap Auswahl zu gelangen. Dann drücken Sie PLAYER um die Handicap Option für jeden Spieler festzulegen. Drücken Sie Handicap um zum nächsten Spieler zu gelangen.

HANDICAP OPTIONEN

SPIEL NR.	SPIEL	HANDICAP OPTIONEN
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G02	301	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G03	501	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G04	601	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G05	701	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G06	801	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G07	901	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNKTE
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 PUNKTE
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 LEBEN
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 LEBEN
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 LEBEN
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 LEBEN



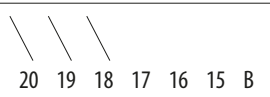
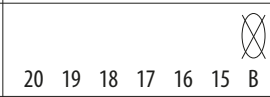
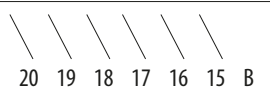
We love to play!

DE

SPIEL NR.	SPIEL	HANDICAP OPTIONEN
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 LEBEN
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 PUNKTE
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 PUNKTE

*Die Mindestanzahl an Leben nach der Handicap Auswahl sind 3 Leben für diese Spiele.

#Die Handicap Optionen L1,L2,L3 und L4 werden nur für die Grundoption "000"/"C00"/"00C" (Nummer treffen und „öffnen“ in beliebiger Reihenfolge) in den Cricket Spielen verwendet um einigen Spielern einen Vorsprung zu geben. Das untenstehende Chart zeigt bei den Optionen L1,L2,L3 und L4 den Startpunktstand für den Spieler als hätte er diese Nummern bereits getroffen.

Handicap Optionen	Startanzeige	Handicap Optionen	Startanzeige
L1		L3	
L2		L4	

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

Sollte das gewählte Spiel die Option Double/ Single Bull anbieten, drücken Sie die BULL Taste um zwischen den Optionen 25/50 Bull (äußeres Bull's-Eye zählt 25 Punkte und inneres Bull's-Eye zählt 50 Punkte) oder 50/50 Bull (äußeres und inneres Bull's-Eye zählen jeweils 50 Punkte) zu wählen.

START

Drücken Sie START Taste um das Spiel zu starten.

**SPIELER-
WECHSEL
NEXT (WEITER)**

Wenn der Computer während des Spieles NEXT bekannt gibt, kann das Dartspiel nicht durch den Druck auf Segmente aktiviert werden. Der Spieler ist verpflichtet, alle Pfeile zu entfernen und dann auf die Taste NEXT zu drücken damit der nächste Spieler weiterspielen kann. Sollte die Dartscheibe länger als 10 Sekunden nach der NEXT Ansage nicht bespielt worden sein, wechselt das Gerät automatisch zum nächsten Spieler.

Ziehen Sie die Darts heraus, indem Sie sie leicht im Uhrzeigersinn drehen und dabei herausziehen.



We love to play!

DE

**ERGEBNIS-
ANZEIGE**
PLAYER (SPIELER)
NEXT (WEITER)

Das Spiel endet, sobald der Gewinner ermittelt wurde oder alle Spieler Ihren letzten Wurf getätigt haben (siehe Spielebeschreibung für Details). Verwenden Sie die Taste PLAYER, um die Platzierung eines jeden Spielers und das Endergebnis anzusehen. Sie können auch den ppd (Punkt pro Dart) in den 301 – 901 Spielen und 301 – 901 League Spielen anzeigen, wenn Sie die NEXT Taste drücken.

FEHLWURF
MISS (ENTFERNEN)

Drücken Sie die MISS Taste falls Ihr Pfeil den Catchring getroffen hat oder das Dartboard ganz verfehlt, um damit 0 Punkte zu verzeichnen und den Wurf zu registrieren.

BOUNCE
BOUNCE

Drücken Sie die BOUNCE Taste wenn Sie einen Dartwurf registrieren möchten, welcher von der Dartscheibe abprallt.

BEENDEN
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste für 3 Sekunden um das Spiel auszuschalten. Wenn das Dartboard für 3 Minuten nicht genutzt wird, schaltet es in den Standby Modus. Aus Energiespargründen wurde das Gerät mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten nicht bedient wurde, schaltet es automatisch ab.

SPIELEAUSWAHL

SPIEL NR.	SPIEL	ANZEIGE AUF DISPLAY	ANZAHL OPTIONEN/ VARIANTEN	ANZAHL SPIELER
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1–8
G02	301	2 301	4 / 8	1–8
G03	501	2 501	4 / 8	1–8
G04	601	2 601	4 / 8	1–8
G05	701	2 701	4 / 8	1–8
G06	801	2 801	4 / 8	1–8
G07	901	2 901	4 / 8	1–8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

DE

SPIEL NR.	SPIEL	ANZEIGE AUF DISPLAY	ANZAHL OPTIONEN/ VARIANTEN	ANZAHL SPIELER
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

DE

SPIELEN

- Die Nummer 1–8 zeigen an, welcher Spieler jeweils an der Reihe ist.
- Jeder Spieler darf 3 Pfeile werfen, wenn er am Zug ist.
- Das Dartboard zeigt automatisch die Gesamtpunktzahl an und weist Zielfelder aus.

SPIELEBESCHREIBUNG

G01

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / Double Bull/ Single Bull.

Dies ist ein einfaches Spiel, das jeder spielen kann. Ziel ist es, die anderen Spieler zu besiegen, indem man als Erster eine vorher eingestellte Punktzahl erreicht. Die zur Verfügung stehenden Einstellungen sind: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 und 900. Jeder Spieler sollte versuchen in seiner Runde, so hoch wie möglich zu punkten. Der endgültige Gesamtpunktestand darf höher als die voreingestellte Punktzahl sein.

G02 – G07

301– 901 SPIELE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Dies ist das populärste Dartspiel in den meisten Ligen und Meisterschaften. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601 usw.). Am Ende der Spielrunde eines jeden Spielers wird die Summe der drei geworfenen Pfeile vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewonnen hat, wer als Erster genau Null erreicht. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis der 2., 3. und 4. Platz ermittelt sind.

Wenn Sie das Spiel herausfordernder gestalten möchten, können Sie die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT Funktionen wählen, um zusätzliche Einschränkungen bezgl. des Beginns und des Spielendes einzustellen. Die Wahlmöglichkeiten sind wie folgt:

SiO - Standard: Das Spiel beginnt und endet mit einem beliebigen Punktetreffer. Der Spieler kann das Spiel mit jedem Treffer beenden, der seinen Punktestand auf genau null reduziert. Wenn die Trefferpunkte des Spielers die Punktzahl übertreffen, die benötigt wird, um genau null zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück.

DiO - Double In: Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Bevor diese Bedingung nicht erfüllt wurde, beginnt die Punktezahl nicht.

SdO - Double Out: Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert, beenden. Wenn ein Spieler die Punktezahl übertrefft, die benötigt wird, um genau null oder „1“ zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. (Wenn „1“ Punkt übrig bleibt, gibt es auch eine „Bust“-Runde, da es keine Möglichkeit gibt, den Punktestand mit einem Doppeltreffer auf null zu bringen.)

DiS - Double In + Double Out: Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert.

Das Spiel zeigt auch die ppd (Punkte pro Dart) jedes Spielers nach der Rangliste an, wenn die NEXT Taste gedrückt wird.

G08 – G13

301– 901 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Dies ist die Teamspielversion des 301–901 Spiels und sehr beliebt in den Dart-Ligen. Es gibt immer zwei Teams und 2



We love to play!

Spieler pro Team. Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4.

Ähnlich wie bei den 301–901 Spielen, gewinnt das Team wenn einer der Spieler exakt Null Punkte erreicht, jedoch muss die Punktzahl des Teampartners kleiner oder gleich der Summe der Punktzahlen des gegnerischen Teams sein. Andernfalls wird die Punktzahl des aktuellen Spielers wieder auf die Punktzahl vor seinem Zug zurückgesetzt. Das Team kann in dieser Situation nicht gewinnen.

Sobald die Punktzahl eines Spieles unter 181 bei Single Out Option, oder unter 171 bei Double Out Option liegt, und die Punktzahl des Teampartners niedriger oder gleich der Summe der Punktzahlen des gegnerischen Teams ist, sagt das Dartboard „Go For Out“ an. Es bestätigt, dass das Team in diesem Zug gewinnen kann. Andernfall sagt das Dartboard „Freeze“ an. Auch wenn die Punktzahl genau Null erreicht kann das Team in dieser Runde nicht gewinnen.

G14 ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Der Spieler versucht die Nummern (abhängig von der gewählten Option) 1 bis 5, 1 bis 10, 1 bis 15 oder 1 bis 20 in Reihenfolge zu treffen. Wenn eine Zahl getroffen ist, wird das Spiel fortgesetzt mit dem Zielen auf die nächste Zahl. Gewonnen hat, wer die Endzahl seines Spiels als Erster trifft.

Optionen:
105,110,115,120: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) unabhängig davon ob ein Einzel- oder Doppel- oder Dreifachsegment getroffen wurde.

205,210,215,220: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Doppelsegmente gezählt.

305,310,315,320: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Dreifachsegmente gezählt.

DE

G15 NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Dies ist eine vereinfachte Spielvariante von Cricket. Ziel des Spiels ist es, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen. Für einen Treffer auf eine geschlossene Zahl werden zu keiner Zeit Punkte vergeben. Sie sollten daher versuchen, sobald eine Zahl dreimal getroffen wurde, andere Ziele zu treffen. Gewonnen hat, wer als Erster alle drei Treffer auf alle Zahlen erzielt.

Optionen:
000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G16 SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Cricket ist ein sehr beliebtes Spiel. Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und B (Bull / Bull's Eye). Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können entsprechend der selektierten Option geöffnet und geschlossen werden. Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, kann das Spiel nicht gewinnen. Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat.

DE

Optionen:
000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	ein Treffer	zwei Treffer	offen	geschlossen
Anzeige	/	X	⊗	○

G17 CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Dies ist eine umgekehrte Version von Cricket. Wenn eine Zahl geöffnet wurde, gehen die Punkte für jeden weiteren Treffer dieser Zahl an den Gegner. Die höchste kumulierte Punktzahl verliert. Allerdings gehen keine Punkte an einen Spieler, der die Zahl bereits geschlossen hat. Wer die niedrigste Punktzahl und alle Zahlen als Erster geschlossen hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst geschlossen hat, aber auch eine höhere Punktzahl hat, muss er weiter werfen, um die Punktzahl der Gegner über oder auf seine Punktzahl zu bringen. Strategisch ist es daher am besten, die Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um zu verhindern, dass Sie von den anderen Spielern Punkte bekommen, während Sie gleichzeitig die Chance erhalten, die anderen zu bestrafen.

Optionen:
00C: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
20C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
25C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20



We love to play!

G18 SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Jeder Spieler wirft auf die 15 – 20 Zahlensegmente plus Bull / Bull's Eye. Ein Spieler ist Schütze und kann Punkte erzielen, die andere Spieler ist Stopper und muss jedes Zahlensegment plus Bull/Bull's Eye einmal treffen, um es zu schließen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann der Schütze nicht mehr punkten. Der Schütze wechselt, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Nun ist Spieler 2 Schütze. Ziel des jeweiligen Schützen ist es, soviel Punkte wie möglich zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel nach der zweiten Runde.

G19 HIGH SCORE

OPTION: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull. Dieses Spiel ähnelt Count-Up, nur dass das Spiel am Ende der ausgewählten letzten Runde endet. Gewonnen hat, wer den höchsten kumulierten Gesamtpunktestand hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen H03 bis H12 aus, welche 3 bis 12 Runden symbolisieren.

G20 SHOOT-OUT

OPTION: -11, -12, -13 -19, -20.

Der Computer zeigt dem Spieler zufällig eine Zahl an, die getroffen werden muss. Jeder richtige Treffer ergibt einen Punkt. Der erste Spieler, der 11, 12 oder 20 Treffer erzielt – abhängig vom Schwierigkeitsgrad – gewinnt das Spiel. Wenn ein Spieler innerhalb von 10 Sekunden das Feld nicht trifft, wird automatisch eine neue Zahl angezeigt, die getroffen werden muss. Dies zählt dann wie ein Fehlwurf. In diesem Spiel werden Doppel- und Dreifachtreffer als einfache Treffer gewertet.

G21 SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15. Dieses Spiel ähnelt Round-The-Clock. Die Spieler beginnen auf die Nummer 1 (bzw. 5 oder 10 oder 15) zu

werfen und zielen dann auf die nachfolgenden Zahlen in Richtung der 20 und dann auf das Bull's Eye. Die Würfe außerhalb der Nummernfolge werden nicht gewertet. Ein Treffer im Doppel- oder Dreifachring wird als 2- oder 3-faches der Segmentzahl gewertet. Die Punkte werden addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Option	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Spiel startet bei Nummer	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Beliebiges Segment möglich				Es muss ein Doppel- oder Dreifachsegment getroffen werden				Verschiedene vom Computer angesagte Doppel- und Dreifachsegmente müssen getroffen werden			

G22

DOUBLE DOWN

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Das Spiel beginnt mit einer Basis von 60 Punkte für jeden Spieler. Der Spieler muss in jeder Runde die vorgegebenen Felder treffen. In der ersten Runde muss zum Beispiel die 15 getroffen werden. Falls keine Treffer erzielt werden, halbiert sich die Punktezahl des Spielers. In der nächsten Runde ist die 16 an der Reihe und so weiter. D und T steht für irgendein Doppelfeld bzw. irgendein Dreifachfeld. Auch hier gilt die gleiche Regel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

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

D: Doppel T: Dreifach B: Bull's Eye

G23

FORTY-ONE

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 20 werfen, dann die 19, irgendeine Zahl im Doppelring, 18,

17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 16, 15, eine Gesamtpunktzahl von 41 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn der Spieler in der vorletzten Runde keine 41 Punkte erreicht, kann er nicht fortfahren. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	TOTAL
Spieler 1											
Spieler 2											

D: Doppel T: Dreifach B: Bull's Eye

G24

ALL FIVES

OPTION: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.

Diese Optionen sind die Gesamtpunktzahlen um zu gewinnen:

Option	551	561	571	581	591
Gesamtpunktzahl	51	61	71	81	91

In jeder Runde eines Spielers muss die erzielte Gesamtpunktzahl durch 5 teilbar sein. Jede geteilte 5 zählt als ein Punkt.

Zum Beispiel: 2,8,5 ergibt eine Summe von 15. Der Spieler erhält 3 Punkte da 15 durch 5 geteilt 3 ergibt. Es gibt keine Punkte wenn die Summe der 3 Darts nicht durch 5 teilbar ist oder wenn ein Dart die Dartscheibe verfehlt, auch wenn die Summe der anderen Darts durch 5 teilbar ist. Das Display zeigt jeweils das beste Segment an um die meisten Punkte zu erzielen. Der erste Spieler dessen Punktzahl über 51, 61, 71, 81, 91 kommt, ist der Gewinner.

G25

BIG-6

OPTION: 3, 4, 5, 6, 7.

Einfach-6 ist das erste Ziel, wenn das Spiel beginnt. Mit seinen 3 Würfeln muss der Spieler einmal das Ziel treffen,

um seine Leben zu retten. Solange das Ziel mit dem ersten oder zweiten Wurf getroffen wird, hat der Spieler die Chance mit einem Wurf das nächste Zielfeld für seinen Gegner auszuwählen. Einfach-, Doppel- und Dreifachfelder gelten alle als unterschiedliche Ziele. Es ist strategisch am klügsten, das für die Gegner härteste Ziel wie „Dreifach-20“ oder „Doppel Bull's Eye“ zu wählen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen 3 bis 7 welche 3 bis 7 Leben symbolisieren.

G26

OVERS

OPTION: O-7, O-8, O-9 / Double Bull / Single Bull.

Dies ist ein einfaches und schnelles Spiel. Jeder Spieler sollte versuchen genauso viele oder mehr Punkte als die in der Runde zuvor erreichte höchste Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die Gesamtpunktzahl aus den vorangegangenen drei Dartwürfen erzielt, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Der Führende hat die Wahl ob er seinen „Beststand“ nochmal übertreffen möchte oder nicht. Wenn er die Zahl nicht übertrifft verliert er ein Leben. Der Führende kann jedoch auch direkt den NEXT button drücken, womit der nächste Spieler an die Reihe kommt. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen O-7 bis O-9 welche 7 bis 9 Leben symbolisieren.

G27

UNDERS

OPTION: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.

Dieses Spiel ist so ähnlich wie Overs, nur dass es darauf abzielt, den niedrigsten Rekord aus der Gesamtpunktzahl von drei Dartwürfen zu unterbieten. Wenn die Gesamtpunktzahl aus drei Dartwürfen höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Wählen Sie die Anzahl der Leben 3 bis 21. Jeder nicht getroffene Pfeil oder jeder Treffer außerhalb des Punktebereichs wird mit 60 Punkten bestraft (3 x 20, das höchstmögliche Ergebnis mit einem Dartwurf). Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen U-7 bis U-9 welche 7 bis 9 Leben symbolisieren.

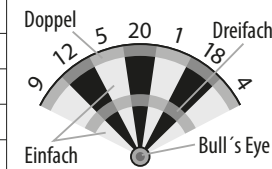
G28

BASEBALL

OPTION: b07, b08, b09.

Die Optionen sind die Anzahl der Durchgänge. Das Cricketdisplay zählt die verbliebenen Durchgänge herunter. Das Baseballfeld ist wie im folgenden Diagramm aufgebaut. Ein Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang und die Runs/Bases sind wie folgt gesetzt

Segmente	Ergebnis
Einfach	Eine Base
Doppel	Zwei Bases
Dreifach	Drei Bases
Bull's Eye	Home Run



in Home Run kann während des Durchgangs bei jedem Dart erzielt werden. Der Spieler mit den meisten Runs am Ende des Spiels ist der Gewinner.

Das LCD Display zeigt an auf welcher Base sich Ihre „Runner“ befinden und die Anzahl der verbliebenen Durchgänge.

Die Tabelle unten zeigt die Symbole die beschreiben auf welcher Base Ihr „Runner“ ist.

Durchgang links	Auf welcher Base sich der Runner befindet	1. Base	2. Base	3. Base	Home
⊗ ⊗ ⊗ ⊗	1. Runner 2. Runner 3. Runner	⊗	⊗	⊗	⊗

G29

BY 5's

Die Spieler punkten bei Vielfachen von 5. Zuerst muss die Nummer 5 getroffen werden, dann die 10, und so weiter bis 60. Das Display zeigt jeweils die nächste Nummer an, die getroffen werden muss. Um die höheren Nummern zu erreichen müssen Double oder Triple Segmente getroffen werden. Der erste Spieler der 60 erreicht ist der Gewinner. Die Reihenfolge ist 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.



We love to play!

DE

G30

BY 10's

Die gleiche Spielidee wie bei G29 By 5's, nur dass die Spieler die Vielfachen von 10 treffen müssen. Es beginnt mit 10, dann 20, und so weiter bis 60. Wenn 60 erreicht ist, müssen die Zahlen in umgekehrte Reihenfolge wieder bis 10 getroffen werden. Wer zuerst wieder bei 10 ist hat gewonnen. Die Reihenfolge ist 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Die gleiche Spielidee wie bei G29 By 5's nur dass die Spieler ungerade Zahlen treffen müssen. Die Spieler starten bei 1 und treffen dann alle ungeraden Zahlen bis 19. Wenn 19 erreicht ist müssen die Zahlen in umgekehrte Reihenfolge wieder bis 1 getroffen werden. Wer zuerst wieder bei 1 ist hat gewonnen. Die Reihenfolge ist 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Leben zu „killen“ und die eigenen am Leben zu halten. Gewonnen hat, wer am Schluss übrig bleibt. In den Optionen 303-321 werden Bull und Bull's Eye nicht berücksichtigt. Diese Felder sind ausgeschaltet. Zu Beginn muss jede Spieler seine Nummer bestimmen indem er auf sein Zielfeld wirft. Das Display wird dann „SEL“ anzeigen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, Bull, Bull's Eye oder ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Zahlensegment trifft, muss er noch einmal werfen. Sobald jeder Spieler seine Nummer bestimmt hat, beginnt das Spiel. Jeder Spieler versucht sein eigenes Feld zu treffen, um sich die Qualifikation des Killers zu erwerben. Als KILLER versucht man auf die Zielsegmente der Gegner zu werfen und ihnen mit jedem Treffer ein Leben zu nehmen, bis Sie all Ihre Leben verloren haben. Wirft der KILLER versehentlich auf sein eigenes Zielsegment, verliert er die Legitimation zum KILLER und auch ein Leben. Er gewinnt seine Killer Qualifikation zurück indem er nochmals sein Zielsegment trifft. Der Letzte Überlebende gewinnt das Spiel. Um das

Spiel schwieriger zu gestalten, kann man die Option wählen, daß Doppelsegmente oder Dreifachsegmente als Zielsegmente gewählt werden müssen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben und die Segment Vorgabe (alle Segmentfelder, Doppelfelder oder Dreifachfelder) mit den Optionen 003 bis 321 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren und die Segmentfeld Schwierigkeit.

Option	Leben	Zielvorgabe Segmentfelder
003	3	Einzel, Doppel, Dreifach
005	5	Einfach, Doppel, Dreifach
...	...	Einfach, Doppel, Dreifach
021	21	Einfach, Doppel, Dreifach
203	3	Doppel
205	5	Doppel
...	...	Doppel
221	21	Doppel
303	3	Dreifach
305	5	Dreifach
...	...	Dreifach
321	21	Dreifach

G33

9 LIVES

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Dieses Spiel spielt die Nummern 1 bis 20 und Bull's Eye in einer wiederkehrenden Sequenz. Die Spieler werfen abwechselnd auf die 1 in der ersten Runde, die 2 in der zweiten Runde, und so weiter. Jeder Spieler muss die Zielnummer mit mindestens einem Dart pro Runde treffen. Falls er mit keinem der drei Pfeile trifft, verliert er ein Leben. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen 003 bis 009 welche 3 bis 9 Leben symbolisieren.

DE

G34

HALVE-IT

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 12 werfen, dann die 13, 14, irgendeine Zahl im Doppelring, 15, 16, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 18, 19, 20 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn ein Spieler bei allen drei Würfeln in einer Runde ein bestimmtes Ziel nicht trifft, wird sein Punktestand halbiert. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	20	TOTAL
Spieler													

D: Doppel T: Dreifach B: Bull's Eye

G35

BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189.

Das Dartboard zeigt Ihnen das Zielfeld automatisch an. Der Spieler, dem es als ersten gelingt, das Spiel zu beenden indem er alle vorgegebenen Zielfelder dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.

Optionen:

132 - die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 15, 4, 8, 14, 3.
141 - die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 17, 13, 9, 7, 1.
168 - die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 20, 16, 12, 6, 2.
189 - die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss die jeweilige Nummer dreimal getroffen haben, bevor er mit der nächsten Nummer beginnt. Einfachsegmentfelder zählen 1x, Doppelsegmentfelder zählen 2x, Dreifachsegmentfelder zählen 3x.



We love to play!

G36

21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Ziel dieses Spieles ist es möglichst viele Markierungen zu erhalten. Eine Markierung kann man auf zwei verschiedene Arten bekommen:

- 1) Mit 1, 2 oder 3 Würfeln genau 21 Punkte erzielen.
- 2) Möglichst nah an die 21 Punkte heranwerfen (falls in der Runde keiner genau 21 Punkte geworfen hat).

Der Spieler scheidet aus (Bust) sobald er mehr als 21 Punkte wirft und kann keine Markierung mehr erhalten. Sobald das Spiel beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Markierungen gewonnen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen 005 bis 011 aus, welche 5 bis 11 Runden symbolisieren.

G37

NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

Die Optionen sind die Zielpunkte, siehe Tabelle unten.

Option	100	150	200
Zielpunkte	100 Punkte	150 Punkte	200 Punkte

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe (3 x 3 Würfe) um direkt oder möglichst nah an 100 Punkte (bzw. 150 oder 200) zu kommen ohne darüber zu graten. Sollte ein Spieler über diesen Wert kommen, ist er aus dem Spiel. Das Dartboard wird 100 HIGH ankündigen. Dartpfeile die außerhalb der Segmentfelder landen, setzen den Spieler auf 0 zum Anfang zurück. Pfeile die von den Segmentfeldern abprallen werden nicht bestraft und zählen nicht. Während des Spiels bitte nicht die "Bounce"-Taste drücken, diese löscht alle Punkte. Die Nummer die getroffen wurde wird gepunktet. Ein Doppelsegment zählt 2x und ein Dreifachsegment zählt 3x. Der Spieler der am dichtesten an die vorausgewählte Punktzahl herankommt ist der Gewinner.

G38

BEST OF NINE

Die Optionen sind die Zielpunkte, siehe Tabelle unten.

Option	009	012	015	018	021
Anzahl Darts/Runden	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Das Dartboard sagt "PLAYER 1" an und zeigt eine beliebige Nummer die vom Spieler getroffen werden muss. Jeder Spieler hat drei Darts. Das Ziel ist die angezeigte Nummer zu treffen. Für jedes getroffene Einfach-Segment der angezeigten Nummer erhält der Spieler einen Punkt. Für jedes getroffene Doppel-Segment der angezeigten Nummer erhält der Spieler zwei Punkte, für jedes Triple-Segment drei Punkte. Das Cricketdisplay zeigt die Anzahl der verbliebenen Runden an. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

G39

HOUND AND HARE

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011.

Der Hase versucht zu entkommen während der Hund versucht den Hasen zu fangen. Spieler 1 und 2 stellen den Hund und den Hasen dar. Der Hase beginnt bei 20. Der Hase versucht das Doppelsegment zu treffen und bewegt sich im Uhrzeigersinn zur nächsten Nummer. Ähnlich der Hund welcher bei Nummer 5 beginnt und bei jedem Treffer ein Doppelsegment treffen muß. Wenn der Hund zum Hasen aufholt und dasselbe Doppelsegment trifft, auf welches auch der Hase versucht zu treffen, hat er ihn gefangen. Wenn der Hase die Doppel 5 vor dem Hund trifft, ist der Hase frei. 005, 012, 009, 014 und 11 repräsentieren die Startposition des Hundes.

Option	005	012	009	014	011
Startsegment des Hundes	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPTION: Double Bull / Single Bull.

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler, der mit seinen drei Pfeilen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde. Das Spiel wird solange gespielt, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat.

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Gewonnen hat, wer als Erster 7 Runden gewinnt.

G42

SHOOTING III

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster die Mehrzahl der Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

G43

SHOOTING IV

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster die Mehrzahl der Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

FEHLERBEHEBUNG

FEHLER	Fehlerbehebung
Kein Strom	Prüfen Sie ob die Batterien korrekt eingesetzt sind.
Spiel wertet keine Treffer	Prüfen Sie, ob das Spiel im Einstellungsmodus oder im Wartemodus oder mitten in der Punkteprüfung ist. Drücken Sie die NEXT-Taste, um zu sehen, ob das Spiel startet. Sie können auch prüfen, ob ein Segment oder eine Funktionstaste festgeklemmt ist.
Segment oder Taste festgeklemmt	Während des Versands oder im Verlauf eines normalen Spiels, kann es passieren, dass ein Segment zeitweise klemmt. In diesem Fall brechen alle automatischen Punkte-Funktionen ab. Indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Segment mit Ihrem Finger hin- und herwackeln, können Sie das Segment wieder lösen. Das Spiel kann dann wieder aufgenommen werden und die Punkte-Funktionen arbeiten wieder ordnungsgemäß.
Abgebrochene Spitzen entfernen	Soft-Tips können abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. In diesem Fall versuchen Sie die Spitzen vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Pfeil, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze sich verbiegt und abbricht. Um das Herausfallen von Darts zu reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter.
Elektrische oder elektromagnetische Interferenzen	Sollte es zu elektromagnetischen Interferenzen kommen, wird die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise nicht mehr ordnungsgemäß oder gar nicht funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, Spannungsstoß, eine Büschelentladung oder zu geringer Abstand zu einem elektrischen Motor oder einer Mikrowelle.) Um die normale Funktion des Spiels wieder herzustellen, entfernen Sie die Batterien für einige Sekunden und legen Sie diese dann wieder ein. Stellen Sie sicher, dass die Quelle, die diese Störungen verursacht auch entfernt wird.

ACHTUNG!

Garantie wird ungültig, wenn die Dartscheibe geöffnet oder auseinandergenommen wurde.

SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG!

Unterschiedliche Batterietypen oder alte und neue Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden! Nicht-aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen aus der Dartscheibe vor dem Laden entfernt werden. Nur die empfohlenen Batterien verwenden. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spiel entfernt werden. Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden. Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Vermeiden Sie es, die Dartscheibe extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen auszusetzen. Setzen Sie die Dartscheibe nicht Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit aus.

Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder milden Reinigungsmittel. Bitte trennen Sie die Verbindung zur Stromversorgung, bevor Sie die Dartscheibe reinigen.

Untersuchen Sie regelmäßig das Batterieladegerät auf Schäden am Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Sollte eines dieser Teile beschädigt sein, benutzen Sie die Dartscheibe nicht, bis der Schaden repariert wurde.

WARNUNG: Darts ist ein Sport für Erwachsene, kein Spielzeug. Nicht für die Benutzung durch Kinder geeignet, es sei denn unter der Aufsicht eines Erwachsenen. Bitte lesen Sie die Anleitungen sorgfältig durch. Zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen. Die sachgemäße Benutzung des Spiels verhindert Schäden oder Verletzungen.

RECYCLING

Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ weist daraufhin, dass dieses Produkt und seine Batterien nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden.

Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen, bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!



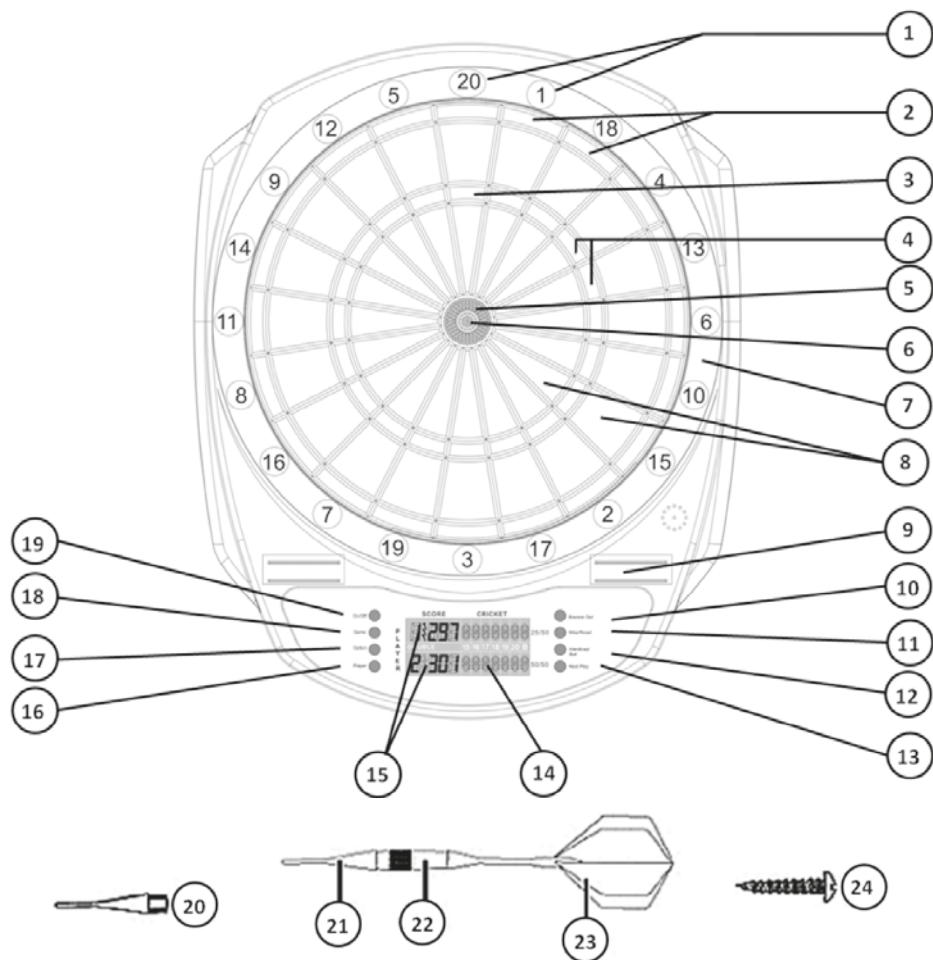
(HR)

DARTBOARD TOLEDO-301

Sadržaj

Pregled i opseg isporuke	21
Uvod i napomene	22
Upute za sastavljanje	22
Bodovanje	23
Programiranje i funkcije	23
Odabir igre i opis igre	26
Uklanjanje grešaka	35
Sigurnosne upute	35





- | | | |
|---------------------------------------|---|-------------------------------|
| 1. Brojevi segmenta | 9. Držač pikada | 17. „OPTION“ tipka |
| 2. Dvostruko bodovanje (x2) | 10. „BOUNCE OUTR / QUICK CRICKET“ tipka | 18. „GAME“ tipka |
| 3. Trostruko -20 (60 bodova) | 11. „MISS / BULL“ tipka | 19. „ON / OFF“ tipka |
| 4. Trostruko bodovanje (x3) | 12. „HANDICAP“ tipka | 20. Soft tip vrhovi |
| 5. Vanjski Bull's Eye (25 bodova) | 13. „START / NEXT“ tipka | 21. Nadomjesni vrhovi (x20) |
| 6. Unutarnji Bull's Eye (50 bodova) | 14. Cricket zaslon | 22. Tijelo strjelice (Barrel) |
| 7. Vanjski obroč „catcher“ (0 bodova) | 15. Bodovni zaslon | 23. Krilca (Flight) |
| 8. Jednostruko bodovanje (x1) | 16. „PLAYER“ tipka | 24. Vijci (x2) |

Ova igra primjerena je samo za upotrebu sa SOFTTIP STRJELICAMA s plastičnim vrhovima. Strjelica s metalnim vrhovima mogu oštetiti pikado. Zauzmite pravilni položaj i bacite strjelica primjerenom snagom. Nije potrebno strjelice bacati snažno kako bi ostale zataknete u ploči. Ovaj pikado primjeren je za strjelice maksimalne težine 16 grama i sa soft vrhovima. Za redukciju broja strjelica koje ispadaju preporučamo upotrebu iste vrste Softtip vrhova kao što su

UPUTA ZA SASTAVLJANJE

POTREBAN ALAT:

Odvijači i bušilica (nije isporučeno uz proizvod).

3 „AA“ baterije – (nisu isporučene uz proizvod).

Priprema strelica: Zavrnite vrhove i krilca u tijelo strelice. Kod odvojenih krilca, prvo ih namjestite i onda umetnite na tijelo.

Pikado ploču objesite na dva utora koji se nalaze na stražnjoj strani. Za montažu na zid priložena su 2 vijka. Ukoliko vijci nisu prikladni za Vaš zid zamijenite ih prikladnim vijcima.

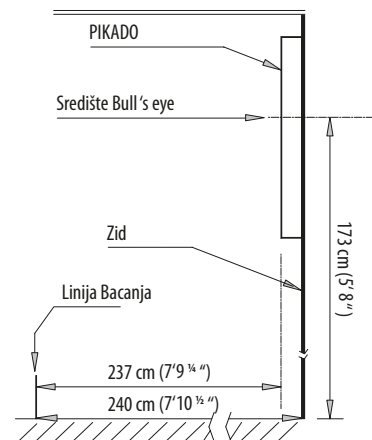
Prema međunarodnim pravilima natjecanja se pikado ploča vješa na način da je visina od tla do središnjice pikada 1,73 m (68") razmak linije bacanja je 2,37 m (7 stopa 9 1/4 inch).

vrhovi isporučeni uz proizvod. Za ovu igru se ne preporučaju dugi vrhovi jer se lome ili lakše savijaju. Prilikom vađenja strjelice iz ploče lagano ju zakrenite u desno – na taj način olakšavate vađenje strjelice. Duži Softdart vrhovi, metalni vrhovi ili preteške strjelice oštećuju pikado.

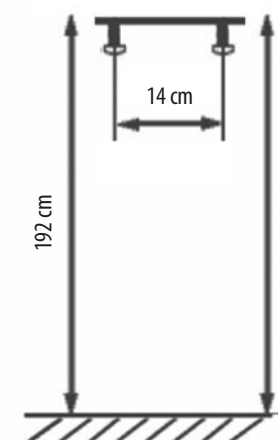
Na odabranom zidu na visini od 192 cm (75 5/8") označite 2 točke s međusobnim razmakom od 14 cm (5 1/2"). Vijke zavrnite u oznake tako da im glave od zida odstoje cca 13 mm (1/2"). Pikado ploču objesite iznad glava vijaka. Postoji mogućnost da ćete dužinu vijaka još morati prilagoditi kako bi pikado ploča savršeno ulegla na zid.

Prije upotrebe se upoznajte s funkcijama pikada. Ukoliko Vam se čini da pikado ne radi valjano pročitajte poglavlje uklanjanje grešaka.

MEĐUNARODNI STANDARD ZA MONTAŽU



PRIČVRŠĆIVANJE/POLOŽAJ VIJAKA



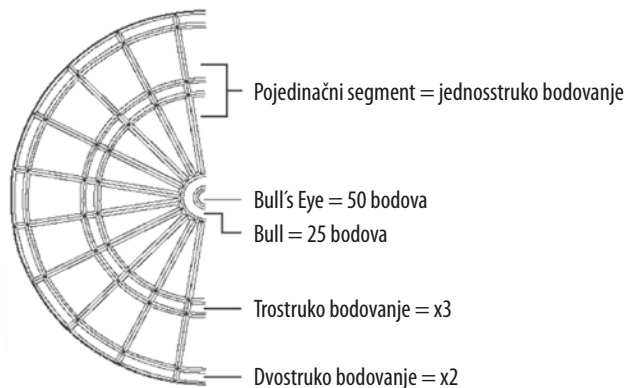
BODOVANJE

JEDNO BACANJE

Jedno bacanje se sastoji od 3 strjelica.

ODBIJENE I PROMAŠENE STRJELE

Svaka strijela koja se odbila ili je pala izvan polja pikada se ne broji i možete ju baciti ponovo.



PROGRAMIRANJE I FUNKCIJE

ON/OFF UKLJUČENO/ ISKLJUČENO

Pritisnite tipku ON/OFF (uključeno/isključeno) za podešavanje postavki. Nakon što se aparat uključi zaslon se zasvijetli i začinje se startna melodija. Nakon što melodija završi na zaslonu igrača se pojavljuje prikaz „G01“ odnosno „100“.

IGRE + OPCIJE

Pritišćite GAME tipku tako često dok se na zaslonu ne prikaze željena igra (vidi tablicu IZBORNIK IGRE). Odabrana igra se prikazuje na prikazu bodova na zaslonu. Možete i pritisnuti QUICK CRICKET tipku za izravni pristup u igru G16 Standard Cricket.

Pritisnite OPTION tipku za izbor željene opcije / stupnja težine igre za sve igrače.

IGRAČI

Pritišćite PLAYER tipku tako često dok ne odaberete željeni broj igrača. Maksimalan broj igrača je 8

HANDICAP HANDICAP IGRAČA

Kod nekih igara se može odabrati Handicap. Pritisnite HANDICAP tipku za ulaz u izbornik Handicap-a. nakon toga pritisnite PLAYER tipku za postavku Handicap opcije za svakog igrača. Pritisnite Handicap za prijelaz na slijedećeg igrača.

HANDICAP OPCIJE

IGRA PROJ	IGRA	HANDICAP OPCIJA
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G02	301	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G03	501	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G04	601	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G05	701	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G06	801	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G07	901	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOVI
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 BODOVI
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 ŽIVOT
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVOT
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVOT
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 ŽIVOT



We love to play!

HR

IGRA PROJ	IGRA	HANDICAP OPCIJE
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 ŽIVOT
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 BODOVI
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 BODOVI

*minimalni broj života nakon izbora Handicap-a su 3 života za tu igru

#Handicap opcije L1, L2, L3 i L4 se koriste samo u osnovnim opcijama "000"/"C00"/"00C" (pogoditi broj i "otvoriti" u bilo kojem redoslijedu) u Cricket igri, kako bi se nekim igračima dala prednost. Tablica u nastavku, za opcije L1, L2, L3 i L4, prikazuje startni broj bodova za igrača kao da je već pogodio taj broj.

Handicap OPCIJE	Startni Prikaz	Handicap OPCIJE	Startni Prikaz
L1	20 19 18 17 16 15 B	L3	20 19 18 17 16 15 B
L2	20 19 18 17 16 15 B	L4	20 19 18 17 16 15 B

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

Ukoliko odabrana igra nudi opciju Double/Single pritisnite BULL tipku za izbor između opcija 25/50 Bull (vanjski Bull's Eye vrijedi 25 bodova a unutarnji Bull's Eye 50 bodova) ili 50/50 (vanjski i unutarnji Bull's Eye vrijede po 50 bodova)

START

Pritisnite START tipku za pokretanje igre

**PROMJENA
IGRAČA
NEXT (SLIJEDEĆI)**

Ukoliko računalnik za vrijeme igre označi NEXT pikado nije moguće aktivirati pritiskom na segment. Igrač ima obvezu ukloniti sve strijele te nakon toga pritisnuti NEXT tipku kako bi slijedeći igrač mogao nastaviti s igrom. Ukoliko se na pikado, nakon NEXT prikaza, duže od 10 sekundi ne baci strijela aparat automatski prebacuje na slijedećeg igrača.

Strijele izvucite tako da ih lagano u smjeru kazaljke na satu i pri tome izvucite.



HR

**PRIKAZ
REZULTATA
PLAYER (IGRAČ)
NEXT (SLIJEDEĆI)**

Igra se završava čim se vidi pobjednik ili nakon što svi igrači bace zadnje bacanje. Koristite tipku PLAYER kako bi vidjeli plasman pojedinog igrača i konačni rezultat. U igrama 301-309 i 301-309 League igrama, pritiskom na NEXT tipku, možete vidjeti i broj bodova po bacanju.

**POGREŠNO
BACANJE
MISS (PROMAŠAJ)**

Pritisnite MISS tipku ukoliko je strijela pogodila u vanjski obroč pikada ili je u potpunosti mašila, na taj način bilježite 0 bodova i bacanje je registrirano.

BOUNCE

Pritisnite BOUNCE tipku ukoliko bacanje koje se odbilo od pikado ploče želite registrirati.

**KRAJ
ON/OFF
(UKLJUČENO/
ISKLJUČENO)**

Za isključivanje igre pritisnite tipku ON/OFF i držite 3 sekunde. Ukoliko pikado 3 minute ne koristite on se automatski prebacuje u Standby modus. Radi uštede energije je pikado opremljen automatskim isključivanjem. Ukoliko se pikado 30 minuta nije koristio on se automatski isključuje.

IZBOR IGRE

IGRA BROJ	IGRA	PRIKAZ NA ZASL ONU	BROJ OPCIJA/ VARIJANTI	BROJ IGRAČA
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1-8
G02	301	2 301	4 / 8	1-8
G03	501	2 501	4 / 8	1-8
G04	601	2 601	4 / 8	1-8
G05	701	2 701	4 / 8	1-8
G06	801	2 801	4 / 8	1-8
G07	901	2 901	4 / 8	1-8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4

IGRA BROJ	IGRA	PRIKAZ NA AUF ZASLONU	BROJ OPCIJA/ VARIJANTI	BROJ IGRA
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUND AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

IGRANJE

- Brojevi 1 – 8 prikazuju koji je igrač na redu;
- Svaki igrač, kada je na redu, smije bacati 3 strijele;
- Na zaslonu pikada se automatski prikazuje ukupni broj bodova i istiće ciljna polja

OPIS IGRE

G01 COUNT UP

OPCIJA: 100, 200, 300, 900 / Double bull / Single bull.
Ovo je jednostavna igra koju svatko može igrati. Cilj je pobijediti druge igrače tako da prvi dosegne unaprijed zadani broj bodova. Dostupne postavke su: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 i 900. Svaki igrač treba pokušati postići što veći rezultat u svom krugu. Konačan ukupan rezultat može biti veći od unaprijed postavljenog broja.

G02 – G07 301 – 901 IGRA

OPCIJA: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Double Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double bull / Single bull.
Ovo je najpopularnija igra pikada, igra se u većini liga i turnira. Svaki igrač započinje igru sa 301 bodom (ili 501, 601 itd.). Na kraju svakog igračeva kruga, zbroj tri bačene strelice oduzima se od igračeva rezultata. Igrač koji prvi dođe točno na nulu pobjeđuje. Igra može nastaviti dok se ne odrede 2., 3. i 4. mjesto.

Kako biste igru učinili izazovnijom, možete odabrati DOUBLE IN i/ili DOUBLE OUT kako biste postavili dodatna ograničenja za početak i završetak igre. Izbori su sljedeći:

Si0 - Standard: Igra počinje i završava bilo kojim pogotkom. Igrač može završiti igru bilo kojim pogotkom koji njegov rezultat smanji točno na nulu. Ako igračev broj bodova premaši točan broj potreban za dolazak do nule, runda se smatra „Bust“ (nevažecom) i rezultat se vraća na stanje prije te runde.

Di0 - Double In: Bodovanje počinje tek kad igrač pogodi broj u dvostrukom prstenu (Double ring) ili središte Double Bull's Eye. Dok se taj uvjet ne ispuni, bodovi se ne računaju.

Sd0 - Double Out: Igrač može završiti igru samo pogotkom u dvostruki prsten ili Double Bull's Eye koji točno smanjuje bodove na nulu. Ako igrač premaši potreban broj bodova za završetak igre ili ne može završiti s dvostrukim pogotkom, runda je „Bust“ i rezultat se vraća na prethodno stanje.
(Primjer: ako igrač ima preostalih 1 bod, nema mogućnosti završetka dvostrukim pogotkom – runda je Bust.)

DiS - Double In + Double Out: Bodovanje počinje kad igrač pogodi dvostruki prsten ili Double Bull's Eye. Igra završava samo ako igrač pogodi dvostruki prsten ili Double Bull's Eye i točno smanji rezultat na nulu.

Igra također prikazuje ppd (poeni po strelici) za svakog igrača na ljestvici kada se pritisne tipka NEXT.

G08 – G13 301 – 901 LEAGUE

OPCIJE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.
Ovo je timska verzija 301 – 901 igre i vrlo je popularna u pikado ligama. Uvijek se igra između dva tima i 2 igrača po timu. Igrači 1 i 3 igraju protiv igrača 2 i 4.

Slično kao kod igara 301 – 901, tim pobjeđuje kada jedan igrač točno dostigne nula bodova, ali broj bodova suigrača mora biti manji ili jednak zbroju bodova suparničkog tima. U suprotnom, rezultat trenutnog igrača vraća se na bodove koje je imao prije bacanja. Tim u toj situaciji ne može pobijediti.

Čim rezultat igre padne ispod 181 bodova u Single Out opciji ili ispod 171 bod u Double Out opciji, i rezultat suigrača je manji ili jednak zbroju bodova protivnika,

pikado najavljuje „Go For Out“ (pokušaj završetka). Time se potvrđuje da tim može pobijediti u tom bacanju. Inače pikado najavljuje „Freeze“ (blokada). Čak i ako igrač pogodi nulu, tim tada ne može pobijediti.

G14

ROUND THE CLOCK

Opcije: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Igrač pokušava pogađati brojeve (ovisno o odabranoj opciji) od 1 do 5, 1 do 10, 1 do 15 ili 1 do 20 redoslijedom. Kad pogodi jedan broj, nastavlja na sljedeći. Pobjeđuje onaj tko prvi pogodi zadnji broj svoje igre.

Opcije:

105, 110, 115, 120: zadnji broj je 5 (odnosno 10, 15, 20) neovisno je li pogođen jednostruki, dvostruki ili trostruki segment.

205, 210, 215, 220: zadnji broj je 5 (odnosno 10, 15, 20), broje se samo dvostruki segmenti.

305, 310, 315, 320: zadnji broj je 5 (odnosno 10, 15, 20), broje se samo trostruki segmenti.

G15

NO SCORE CRICKET

Opcije: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Ovo je pojednostavljena verzija igre Cricket. Cilj je što prije zatvoriti sve brojeve. Pogodak na već zatvoreni broj ne donosi bodove. Kad broj bude pogođen tri puta, prelazi se na sljedeće ciljeve. Pobjeđuje tko prvi zatvori sve brojeve.

Opcije:

000: redoslijed otvaranja segmenata proizvoljan.

020: redoslijed 20, 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's Eye.

025: redoslijed Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G16

SIMPLE CRICKET

Opcije: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Vrlo popularna igra. Igra se samo sa segmentima od 15 do 20 i B (Bull/Bull's Eye). Svaki igrač baca 3 strelice. Svaki segment mora biti pogođen tri puta da bi bio „otvoren“. Nakon otvaranja može se na njemu skupljati bodove, ali ako suparnik također pogodi taj segment tri puta, on se zatvara i više se ne mogu skupljati bodovi. Dvostruki segment vrijedi 2, trostruki 3 pogotka.

Segmenti se otvoriti i zatvoriti sukladno odgovarajućim odabranim opcijama. Pobjeđuje onaj tko zatvori najviše segmenata i skupi najviše bodova. Strategija je odlučiti li više smisla zatvoriti jedan segment ili skupljati bodove. Ako netko zatvori najviše segmenata, ali ima manje bodova, ne može pobijediti. Igra završava kada su svi segmenti zatvoreni. Pobjednik je onaj tko je osvojio najviše bodova.

Opcije:

000: segmenti se mogu otvarati proizvoljnim redoslijedom

020: redoslijed za otvaranje segmenata: 20, 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's Eye

025: redoslijed za otvaranje segmenata: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 i 20

Cricket	jednom	dvaput	otvoreno	zatvoreno
Prikaz				

G17

CUT THROAT CRICKET

Opcije: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Ovo je obrnuta verzija Cricketa. Kada je broj otvoren, svaki sljedeći pogodak tog broja donosi bodove protivnicima. Najviša ukupna vrijednost bodova gubi. Igrač koji je zatvorio broj više ne prima bodove za taj broj. Pobjeđuje onaj s najmanje bodova koji je prvi zatvorio sve brojeve. Ako neki igrač zatvori sve brojeve ali istovremeno ima i veći broj bodova mora bacati dalje tako da protivnikove bodove dovede do svojih ili više od svojih. Taktika je što prije zatvoriti brojeve i spriječiti protivnike da Vam daju bodove a istovremeno imate mogućnost, kazniti ostale.

Opcije:

00C: segmenti se mogu otvarati proizvoljnim redoslijedom.

20C: redoslijed 20, 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's Eye.

25C: redoslijed Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G18

SCRAM CRICKET

Opcija: Double Bull, Single Bull.

Svaki igrač puca na segmente od 15 do 20 i Bull/Bull's Eye. Jedan igrač je „strijelac“ i prikuplja bodove, drugi je „stopper“ i mora svaki segment + Bull's Eye pogoditi jednom da ga zatvori. Na zatvorenom segmentu strijelac više ne može skupljati bodove. Kad se svi segmenti zatvore, igrači zamijene uloge. Cilj strijelca je skupiti što više bodova. Nakon druge runde, pobjeđuje igrač s više bodova.

G19

HIGH SCORE

Opcije: H03, H04, ... H12 / Double Bull / Single Bull.

Igra je slična Count-Up igri, ali završava nakon unaprijed određenog broja rundi. Pobjeđuje onaj s najvećim ukupnim rezultatom. Broj rundi bira se opcijama H03 do H12 (3 do 12 rundi).

G20

SHOOT-OUT

Opcije: -11, -12, -13, ... -20.

Računalo nasumično prikazuje igraču broj koji treba pogoditi. Svaki točan pogodak nosi jedan bod. Prvi igrač koji pogodi 11, 12 ili 20 puta - ovisno o težini - pobjeđuje u igri. Ako igrač ne pogodi metu unutar 10 sekundi, automatski se prikazuje novi broj koji treba pogoditi. To se računa kao promašaj. U ovoj igri, dvostruki i trostruki pogoci računaju se kao pojedinačni pogoci.

G21

SHANGHAI

Opcije: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

Ova igra slična Round-The-Clock igri. Igrači počinju gađati broj 1 (odnosno 5, 10, 15) i nastavljaju po redoslijedu prema brojevima sve do 20, a zatim na Bull's Eye. Bacanja

izvan redoslijeda brojeva se ne računaju. Pogodak u dvostruki ili trostruki prsten broji se kao 2 ili 3 puta vrijednost tog segmenta. Bodovi se zbrajaju. Pobjeđuje igrač s najviše bodova.

Opcija	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Početak igre na broju	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Pogoditi segment po želji				Pogoditi dvostruki ili trostruki segment				Različiti kompjutorski određeni dvostruki i trostruki segmenti			

G22

DOUBLE DOWN

Opcija: Double Bull / Single Bull.

Igra počinje s osnovom od 60 bodova za svakog igrača. Igrač mora u svakoj rundi pogoditi određena polja. Primjerice, u prvoj rundi mora pogoditi broj 15. Ako ne postigne pogodak, njegova bodovna vrijednost se prepolovljuje. U idućoj rundi na redu je broj 16, i tako dalje. "D" označava dvostruko polje, "T" trostruko, "B" Bull's Eye. Pravilo prepolavljanja vrijedi i dalje u svakoj rundi. Pobjeđuje igrač s najviše bodova.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	UKUPNO
Igrač 1										
Igrač 2										

D: dvostruko T: trostruko B: Bull's Eye

G23

FORTY-ONE

Opcija: Double Bull / Single Bull.

Svi igrači započinju igru bacanjem na broj 20, zatim na 19, zatim na bilo koji broj u dvostrukom prstenu, zatim na 18, 17, zatim na bilo koji broj u trostrukom prstenu, zatim na 16, 15, zatim ukupan broj 41 i potom Bull's Eye. Svaki igrač baca tri strelice na isti broj, zatim prelazi na sljedeći broj u

sljedećem krugu. Svi bodovi se zbrajaju, dvostruki segment vrijedi dvostruko, trostruki segment vrijedi trostruko. Ako igrač u predzadnjem krugu ne postigne ukupno 41 bod, ne može nastaviti. Na kraju pobjeđuje igrač s najviše bodova.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	UKUPNO
Igrač 1											
Igrač 2											

D: dvostruko T: trostruko B: Bull's Eye

G24

ALL FIVES

Opcije: 551, 561, 571, 581, 591 / Double Bull / Single Bull.
Ove opcije predstavljaju ciljne bodove za pobjedu:

Opcija	551	561	571	581	591
Ukupni bodovi	51	61	71	81	91

U svakoj rundi igrač mora postići ukupan broj bodova djeljiv s 5. Svakih podijeljenih 5 bodova vrijedi jedan bod. Primjer: rezultat 2+8+5 = 15 → 15 : 5 = 3 → 3 boda. Igrač dobiva 3 boda jer je 15 podijeljeno s 5 jednako 3. Ako zbroj od 3 strelice nije djeljiv s 5, ili ako strelica promaši metu, nema bodova bez obzira sto je zbroj dobiven preostalim strelicama djeljiv s 5. Na ekranu se uvijek prikazuje najbolji segment za dobivanje najviše bodova. Pobjeđuje igrač koji prvi dostigne ciljne bodove (51, 61, 71, 81, 91).

G25

BIG-6

Opcije: 3, 4, 5, 6, 7

Prvo ciljano polje je „Jednostavno 6“. U tri bacanja igrač mora jednom pogoditi metu kako bi sačuval „život“. Ako pogodi u prvom ili drugom bacanju, dobiva pravo birati novu metu za protivnika. Jednostruki, dvostruki i trostruki segment računaju se kao različite mete. Strateški je najpametnije protivniku kao cilj izabrati „trostruku 20“ ili „Double Bull's Eye“. Pobjeđuje igrač kojem ostane barem jedan život. Broj života se bira između 3 i 7.

G26

OVERS

Opcije: 0-7, 0-8, 0-9 / Double Bull / Single Bull.

Jednostavna i brza igra. Igrač mora postići isti ili viši rezultat nego najviši ostvareni rezultat u prethodnoj rundi. Ako ne uspije, gubi jedan život. Vodeći igrač može odlučiti želi li pokušati nadmašiti vlastiti rekord ili ne. Ako ne nadmaši prethodni rezultat, gubi jedan život. Vodeći može odmah pritisnuti NEXT i tako predati red sljedećem igraču. Pobjeđuje igrač kojem ostane posljednji život. Broj života odaberite opcijama 0-7 do 0-9 koji simboliziraju 7 do 9 života.

G27

UNDERS

Opcije: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.

Vrlo slično kao „Overs“, ali ovdje je cilj srušiti najniži rekord zbroja bodova ostvarenih bacanjem sve 3 strelice. Ako je zbroj bacanja tri strelice veći od najnižeg bačenog rekorda, tada igrač gubi jedan život. Odaberite broj života od 3 do 21. Pogodak izvan valjanog područja kao i nepogođen astrelca kažnjava se sa 60 bodova (3x20, najveći mogući rezultat ostvaren jednom strelicom). Pobjeđuje igrač kojem ostane posljednji život. Broj života odaberite opcijama U-7 do U-9 koji simboliziraju 7 do 9 života.

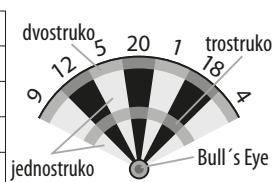
G28

BASEBALL

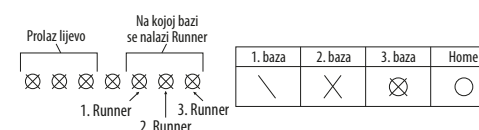
Opcije: b07, b08, b09

Broj označava broj rundi. Cricket displej prikazuje broj preostalih rundi. Baseball polje izgleda kao prikaz na sljedećem dijagramu. Svaki igrač baca 3 strelice po rundi, a Runs/Bases su postavljene kao na prikazu.

Segmenti	Rezultat
jednostruko	jedna baza
dvostruko	dvije baze
trostruko	tri baze
Bull's Eye	Home Run



Home Run se tijekom runde može ostvariti sa svakom strelicom. Pobjednik je igrač koji na kraju igre ima najviše osvojenih baza (Runova). LCD prikazuje na kojoj bazi se nalazi „Runner“ te broj preostalih rundi. Na donjoj tablici su prikazani simboli koji opisuju na kojoj bazi je „Runner“.



G29

BY 5's

Igrači pogađaju brojeve koji su višekratnici od 5: prvo se mora pogoditi broj 5, zatim 10, i tako redom sve do 60. Displej prikazuje sljedeći broj koji je potrebno pogoditi. Za više brojeve, pogodak mora biti u dvostruki ili trostruki segment. Pobjeđuje prvi igrač koji dostigne 60. Redoslijed pogođenih brojeva je: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.

G30

BY 10's

Igra se po istim pravilima kao G29 BY 5's, ali igrači gađaju višekratnike od 10. Prvo mora biti pogođen broj 10, zatim 20, pa sve do 60. Nakon što se dosegne 60, ciljevi se gađaju obrnutim redoslijedom natrag do 10. Tko prvi ponovno pogodi 10, pobjeđuje. Redoslijed: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Pravila su ista kao kod G29 BY 5's, ali se gađaju neparni brojevi. Započinje se s brojem 1 i zatim se gađaju svi neparni brojevi do broja 19. Kad se pogodi 19, gađa se u obrnutom redoslijedu natrag do 1 Tko prvi pogodi ponovno 1, pobjeđuje. Redoslijed je 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Cilj igre je eliminirati protivničke "živote" i sačuvati vlastite. Pobjednik je onaj tko ostane posljednji. U

opcijama 303-321 Bull i Bull's Eye se ne uzimaju u obzir. Ta polja su isključena. Na početku svaki igrač bira svoj broj gađanjem u svoje ciljno polje. Ploča tada prikazuje „SEL“. Ako igrač promaši ploču ili pogodi Bull, Bull's Eye ili segment koji je već zauzeo neki drugi igrač, mora ponovno bacati. Kad svi igrači odrede svoje brojeve, igra može početi. Kada igrač pogodi vlastiti broj, postaje "Killer". Killer tada pokušava pogoditi brojeve drugih igrača kako bi im oduzeo živote, sve dok ne izgube sve živote. Pogodak vlastitog broja kao Killer znači gubitak kvalifikacije i jednog života. Igrač se može ponovno kvalificirati kao Killer ako ponovno pogodi svoj broj. Pobjeđuje posljednji preostali igrač s preostalim životom. Igru je moguće dodatno otežati zahtjevom za pogotke samo u dvostruke ili trostruke segmente. Odaberite broj života i segmente (svi segmenti, dvostruka polja ili trostruka polja) opcijama 003 do 321 koji simboliziraju 3 do 21 život te stupanj težine segmenta.

Opcija	Životi	Cilj segmentna polja
003	3	jednostruko, dvostruko, trostruko
005	5	jednostruko, dvostruko, trostruko
...	...	jednostruko, dvostruko, trostruko
021	21	jednostruko, dvostruko, trostruko
203	3	dvostruko
205	5	dvostruko
...	...	dvostruko
221	21	dvostruko
303	3	trostruko
305	5	trostruko
...	...	trostruko
321	21	trostruko

G33

9 LIVES

OPCIJE: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Ova igra igra brojeve od 1 do 20 i Bull's Eye u ponavljajućem nizu. Igrači se izmjenjuju bacajući na 1 u prvom krugu, na 2 u drugom krugu i tako dalje. Svaki igrač mora pogoditi ciljani broj s barem jednom strelicom po krugu. Ako ne pogode ni s jednom od svoje tri strelice, gube život. Pobjednik je posljednji igrač s preostalim životom. Molimo, odaberite broj života koristeći opcije od 003 do 009, koje predstavljaju 3 do 9 života.

G34

HALVE-IT

OPCIJE: Double Bull / Single Bull.

Svi igrači započinju igru bacanjem na broj 12, zatim 13, 14, bilo koji broj u dvostrukom krugu, 15, 16, 17, bilo koji broj u trostrukom krugu, 18, 19, 20, a zatim Bull's Eye. Svaki igrač baca tri strelice na isti broj, a zatim prelazi na sljedeći broj u sljedećem krugu. Svi rezultati se zbrajaju, pri čemu se dvostruki krug računa dva puta, a trostruki krug tri puta. Ako igrač promaši određenu metu u sva tri bacanja u krugu, njegov rezultat se prepolovi. Na kraju igre pobjeđuje igrač s najvećim rezultatom.

Runda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	20	TOTAL
Igrač													

D: dvostruko T: trostruko B: Bull's Eye

G35

BINGO

OPCIJE: 132, 141, 168, 189.

Ploča će vam automatski pokazati ciljno područje. Prvi igrač koji završi igru pogodivši sva označena ciljna područja tri puta je pobjednik.

OPCIJE:

132 - pogodite polja ovim redoslijedom: 15, 4, 8, 14, 3.
141 - pogodite polja ovim redoslijedom: 17, 13, 9, 7, 1.
168 - pogodite polja ovim redoslijedom: 20, 16, 12, 6, 2.
189 - pogodite polja ovim redoslijedom: 19, 10, 18, 5, 11.

Igrač mora pogoditi odgovarajući broj tri puta prije nego što prijeđe na sljedeći broj. Polja s jednim segmentom računaju se jednom, polja s dva segmenta računaju se dva puta, a polja s tri segmenta računaju se tri puta.

G36

21 POINTS

OPCIJA: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Cilj ove igre je sakupiti što više oznaka. Oznake možete sakupiti na dva različita načina:

- 1) Igrač postigne točno 21 bod u 1, 2 ili 3 bacanja;
- 2) Postigne najbliži mogući rezultat od 21 ako nitko u rundi nije pogodio točno 21.

Igrač ispada (Bust) čim dobije više od 21 bod i više ne može dobiti oznaku.

Nakon što je igra završena, igrač s najviše oznaka pobjeđuje. Molimo, odaberite broj rundi koristeći opcije od 005 do 011, koje predstavljaju 5 do 11 rundi.

G37

NINE DART CENTURY

OPCIJE: 100, 150, 200, Double Bull/Single Bull.

Opcije su ciljani bodovi, vidi tablicu u nastavku.

Opcija	100	150	200
Ciljni bodovi	100 bodova	150 bodova	200 bodova

U ovoj igri svaki igrač ima 9 bacanja (3 x 3 bacanja) kako bi se što više približio 100 bodova (ili 150 ili 200) bez da prijeđe taj broj. Ako igrač prijeđe ovaj broj, ispada iz igre. Ploča će objaviti "TOO HIGH". Strelice koje pogode izvan segmenata resetira igrača na 0. Strelice koje se odbija od segmenata se ne kažnjava i ne računa. Tijekom igre, nemojte pritiskati gumb "Bounce", jer će to izbrisati sve bodove. Boduje se broj koji je pogođen. Dvostruki segment se računa dva puta, a trostruki tri puta. Igrač koji se najviše približi unaprijed odabranom rezultatu je pobjednik.

G38

BEST OF NINE

Opcije su ciljani bodovi, vidi tablicu u nastavku.

Opcija	009	012	015	018	021
Broj strelica/rundi	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Ploča najavljuje "PLAYER 1" i prikazuje nasumični broj koji igrač mora pogoditi. Svaki igrač ima tri strelice. Cilj je pogoditi prikazani broj. Za svaki pogođen pojedinačni segment prikazanog broja, igrač dobiva jedan bod. Za svaki pogođen dvostruki segment prikazanog broja, igrač dobiva dva boda, a za svaki pogođen trostruki segment, tri boda. Ploča prikazuje broj preostalih rundi. Igrač s najvećim rezultatom na kraju igre pobjeđuje.

G39

HOUND AND HARE

OPCIJA: 005, 012, 009, 014, 011.

Zec pokušava pobjeći dok pas pokušava uhvatiti zeca. Igrači 1 i 2 predstavljaju psa i zeca. Zec počinje od broja 20. Zec pokušava pogoditi dvostruki segment i pomiče se u smjeru kazaljke na satu do sljedećeg broja. Slično tome, pas počinje od broja 5 i mora pogoditi dvostruki segment svakim pogotkom. Ako pas sustigne zeca i pogodi isti dvostruki segment koji zec pokušava pogoditi, uhvatio ga je. Ako zec pogodi dvostruku 5 prije psa, zec je slobodan. 005, 012, 009, 014 i 11 predstavljaju početni položaj psa.

Opcija	005	012	009	014	011
Početni segment psa	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPCIJA: Double Bull / Single Bull.

U ovoj igri svaki igrač baca tri strelice. Igrač s najvećim ukupnim rezultatom pobjeđuje u rundi. Igra se nastavlja sve dok jedan igrač ne pobijedi u ukupno sedam rundi.

G41

SHOOTING II

OPCIJA: Double Bull / Single Bull

Ova igra se igra na isti način kao i SHOOTING I, osim što se za rezultat računaju samo strijele koje pogode jednostruke, dvostruke ili trostruke segmente sljedećih brojeva meta: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's Eye. Prva strijela koja pobijedi u 7 rundi pobjeđuje.

G42

SHOOTING III

OPCIJA: Double Bull / Single Bull.

Ova igra se igra na isti način kao i Shooting I. Igra traje sedam rundi, a prvi igrač koji osvoji većinu rundi je pobjednik.

G43

SHOOTING IV

OPCIJA: Double Bull / Single Bull

Ova se igra igra na isti način kao i Shooting I, osim što se samo strijele koje padaju u jednostruke, dvostruke ili trostruke segmente sljedećih brojeva meta računaju u rezultat: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's Eye. Igra traje sedam rundi, a prvi igrač koji osvoji većinu rundi je pobjednik.



We love to play!



We love to play!

UKLANJANJE GREŠAKA

GREŠKA	UKLANJANJE
Nema struje	Provjerite da li su baterije valjano umetnute.
Igra ne buđuje pogodak	Provjerit da li je pikado u načinu rada za postavke ili u Standby načinu rada ili usredprovjere bodova. Pritisnite tipku NEXT za provjeru da li će igra startati. Također možete i provjetiti da li se segment ili neka funkcijska tipka zaglavila.
Zaglavio se segment ili tipka	Za vrijeme isporuke ili tijekom normalne igre se može desiti da se neki segment povremeno zaglavi. U tom slučaju se automatske funkcije bodovanja prekidaju. Opreznim vađenjem strijele ili laganim pomicanjem segmenta prstima amo/tamo možete ga ponovo otpustiti. Možete nastaviti s igrom i funkcija bodovanja ponovo valjano radi.
Uklonite odlomljene vrhove	SoftTips se mogu odlomiti i ostati zaglavljani u pikadu. U takvom slučaju pokušajte vrhove oprezno izvaditi pomoću klijesta. Napomena: Što je strijela teža veća je vjerojatnost da će se njen vrh izvinuti i slomiti. Kako bi smanjili ispadanje strijela preporučamo upotrebu iste vrste SoftTip vrhova kao što su isporučeni uz proizvod. Za ovaj proizvod se ne preporučaju se dugi vrhovi – oni se lakše izvinu i lome.
Električne i elektromagnetne smetnje	U slučaju da se pojave elektromagnetne smetnje vjerojatno elektronika pikada neće valjano ili neće uopće raditi. (npr. veliko nevrijeme, naponski udar ili premali razmak prema nekom električnom motoru ili mikrovalnoj pećnici). Za uspostavu normalne funkcije igre uklonite baterije na nekoliko sekundi i ponovo ih umetnite. Provjerite da je izvor smetnji uklonjen.

POZOR!

Jamstvo ne vrijedi ako je pikado otvoren ili rastavljen.

SIGURNOSNE UPUTE

UPOZORENJE!

Različite vrste baterija ili stare i nove baterije ne smiju se koristiti zajedno! Nepunjive baterije ne smiju se puniti. Punjive baterije moraju se izvaditi iz pikada prije punjenja. Koristite samo preporučene baterije. Iskorištene baterije moraju se izvaditi iz proizvoda. Baterije se moraju umetnuti pazeći na ispravan polaritet. Ne dovodite do kratkog spoja na izvorima napajanja.

Izbjegavajte izlaganje pikada ekstremnim vremenskim uvjetima ili temperaturama. Ne izlažite pikado tekućinama ili prekomjernoj vlazi.

Pikado čistite samo vlažnom krpom i/ili blagim deterdžentom. Isključite napajanje prije čišćenja pikada.

Redovito provjeravajte punjač baterije na oštećenja kabela, utikača, kućišta i drugih dijelova. Ako je bilo koji od ovih dijelova oštećen, nemojte koristiti pikado dok se šteta ne popravi.

UPOZORENJE: Pikado je sport za odrasle, a ne igračka. Nije prikladno za djecu osim pod nadzorom odrasle osobe. Pažljivo pročitajte upute. Ne usmjeravajte strelice prema ljudima. Pravilna uporaba igre spriječit će štetu ili ozljede.

RECIKLIRANJE

Simbol "prekrižene kante za smeće" označava da se ovaj proizvod i njegove baterije ne smiju odlagati s kućnim otpadom. Treba ih odlagati odvojeno. Kada više ne koristite ove dijelove, odnesite ih na ovlašteno sabirno mjesto za recikliranje. Na taj ćete način zaštititi okoliš i svoje zdravlje!



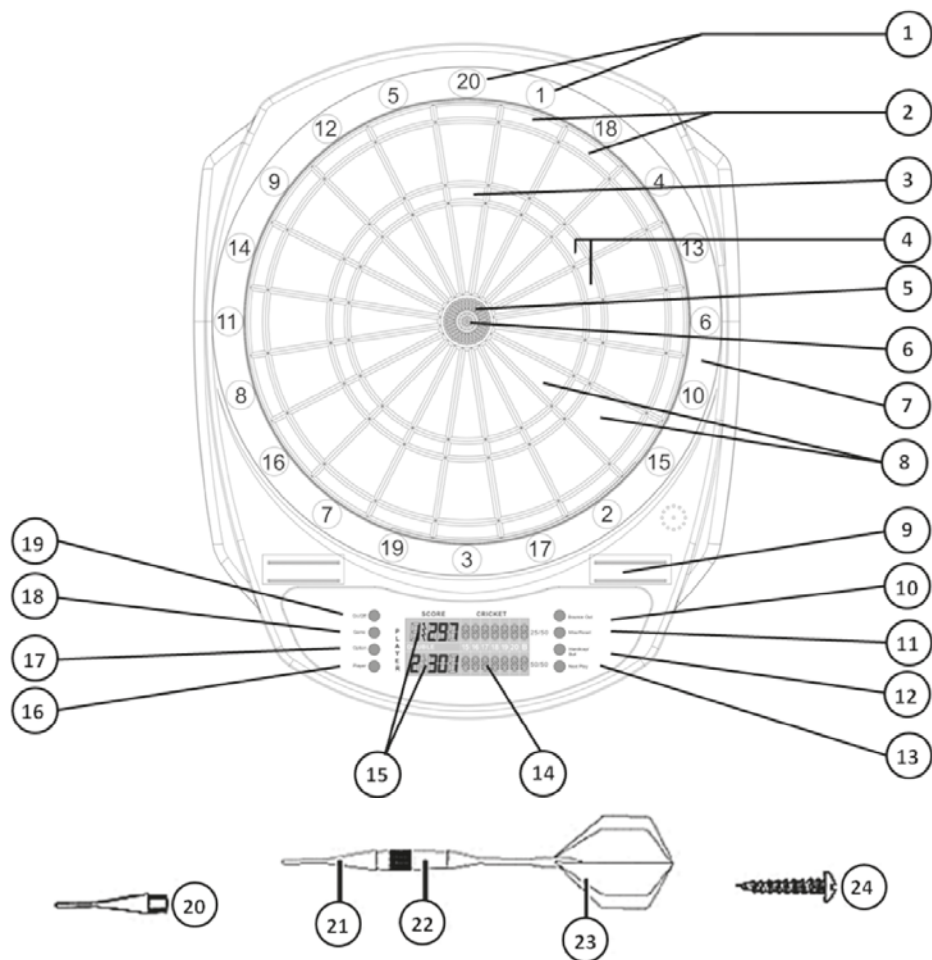
SI

DARTBOARD TOLEDO-301

Vsebina

Pregled & pakiranje	39
Uvod & napotki	40
Navodila za sestavo	40
Ocena izdelka	41
Programiranje & funkcije	41
Izbira igre & opis	44
Odprava napak	53
Varnostni napotki	53





- | | | |
|--|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Segment s števili | 9. Držalo za puščice | 17. Tipka OPTION |
| 2. Polja za dvojno vrednost (2x zadeta številka) | 10. Tipka BOUNCE OUT / QUICK CRICKET | 18. Tipka GAME |
| 3. Polje z največjo vrednostjo (3x20=60) | 11. Tipka MISS / BULL | 19. Tipka ON / OFF |
| 4. Polja za trojno vrednost (3x zadeta številka) | 12. Tipka HANDICAP | 20. Konica puščice |
| 5. Zunanja sredina tarče (25 točk) | 13. Tipka START / NEXT | 21. Nadomestne konice (20x) |
| 6. Notranja sredina tarče (50 točk) | 14. Zaslon za igro Cricket | 22. Telo puščice |
| 7. Zunanji obroč (0 točk) | 15. Zaslon za točke | 23. Držaj in krilce |
| 8. Polja z enojno vrednostjo | 16. Tipka PLAYER | 24. Vijaki (2x) |

Ta plošča je primerna samo za igranje s puščicami SOFT-DARTS s plastičnimi konicami. Puščice z jeklenimi konicami lahko poškodujejo površino plošče. Postavite se v pravilno držo in vrzite puščico z ustrezno močjo. Pri metu ni potrebno uporabiti preveč moči tako da puščice ostanejo v tarči. Elektronska tarča je primerna za puščice z največjo težo 16 gramov in puščice s plastičnimi konicami. Da bi preprečili odbijanje puščic od tarče, uporabljajte samo take konice, kot

ste jih prejeli v kompletu. Ne priporočamo vam dolgih konic, ker se hitro skrivajo ali zlomijo. Ko puščico odstranjujete iz tarče, jo obrnite malo na desno in so tako olajšajte odstranjevanje puščice. Puščice z dolgimi in jeklenimi konicami ter pretežke puščice lahko poškodujejo napravo.

NAMESTITEV

Za namestitev potrebujete: -
- izvijač in vrtalni stroj (nista priložena)
- 3 baterije tipa AA (niso priložene)

Sestavljanje puščic: konico in držaj privijte na držalo. Če so krilca ločena, upognite krilce na desno in ga namestite v držaj.

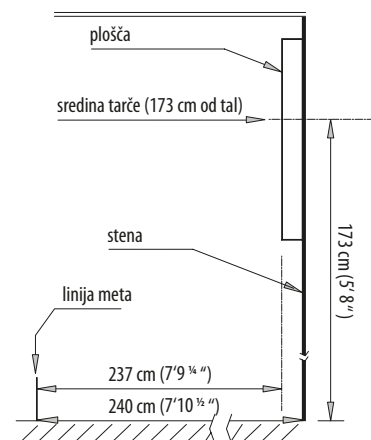
Ploščo obesite na dva vijaka, ki sta priložena kompletu. Če vijaka nista primerna za vašo steno, ju zamenjajte z ustreznima. Po mednarodnih tekmovalnih pravilih mora biti tarča obešena tako, da višina od tal do sredine tarče znaša 1,73 m in da je linija meta od tarče oddaljena 2,37 m. Na izbrani steni v višini 192 cm označite dve 2 točki, ki sta ena od druge oddaljeni 14 cm.

Oba vijaka privijte v označeni točki in bodite pri tem pozorni, da sta glavi vijaka od stene oddaljeni približno 13 mm.

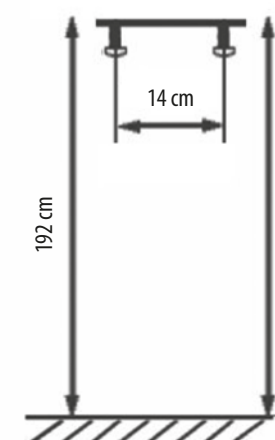
Tarčo obesite na vijaka. Mogoče boste morali prilagoditi dolžino vijakov, da bo tarča dobro pritrjena na steno.

Pred prvo uporabo se podrobneje seznanite s funkcijami elektronske plošče za pikado. Če imate občutek, da elektronska plošča ne deluje pravilno, najprej preberite poglavje ODPRavljanJE TEŽAV v teh navodilih za uporabo.

MEDNARODNI STANDARD ZA NAMESTITEV



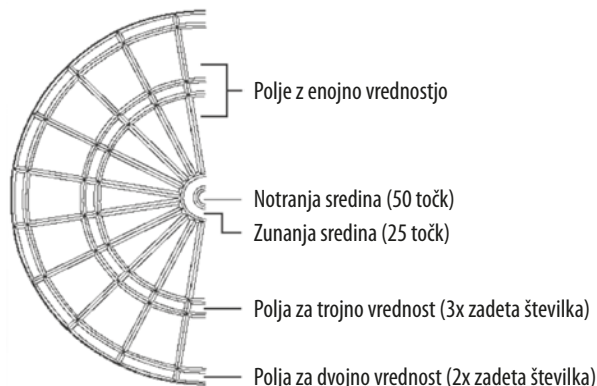
PRITRDITEV / POLOŽAJ VIJAKOV



TOČKOVANJE

Met:
met je sestavljen iz treh puščic.

Zgrešene in odbite puščice:
vsaka puščica, ki se odbije ali pristane izven igralnega polja, se ne šteje in je ne smete vreči še enkrat



NASTAVITEV IN FUNKCIJE

Nastavitev igre

ON/OFF
(AN/AUS)

Pritisnite tipko ON / OFF za nastavitev. Takoj, ko se naprava vklopi, se prižgejo simboli in zasliši se melodija za začetek. Ko melodija utihne, se na zaslonu za igralca pojavi napis »G01« oz. »100«.

IGRE+
NASTAVITVE

Tipko GAME pritiskajte tako dolgo, dokler se ne pojavi zelen način igre (glejte tabelo IZBIRANJE IGER). Izbrana igra je prikazana na zaslonu za prikazovanje točk. Pritisnete lahko tudi tipko QUICK CRICKET, s katero lahko takoj začnete z igro G16 Standardni kriket.

Za izbiro težavnostne stopnje ali nastavitev za posameznega igralca pritisnite tipko OPTION.

IGRALCI

Tipko PLAYER pritiskajte tako dolgo, dokler ne izberete zelenega števila tekmovalcev. V igri lahko sodeluje največ 8 igralcev.

HANDICAP
IZBIRA
HENDIKEPA ZA
IGRALCE

Pri nekaterih igralcih lahko nastavite hendikep. Pritisnite na tipko hendikep, s katero vstopite v meni za izbiro hendikepa. Nato pritisnite tipko PLAYER in za vsakega igralca nastavite hendikep. Da se premaknete na naslednjega igralca, pritisnite tipko za izbiranje hendikepa.

MOŽNOSTI ZA NASTAVITEV HENDIKEPA

ŠT. IGRE	IGRA	MOŽNOSTI ZA NASTAVITEV HENDIKEPA
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 TOČK
G02	301	-20, -40, -60, -80 TOČK
G03	501	-20, -40, -60, -80 TOČK
G04	601	-20, -40, -60, -80 TOČK
G05	701	-20, -40, -60, -80 TOČK
G06	801	-20, -40, -60, -80 TOČK
G07	901	-20, -40, -60, -80 TOČK
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 TOČK
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 TOČK
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 TOČK
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 TOČK
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 TOČK
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 TOČK
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 ŽIVLJENJA
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVLJENJA
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVLJENJA
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 ŽIVLJENJA



We love to play!

SI

ŠT. IGRE	IGRA	MOŽNOSTI ZA NASTAVITEV HENDIKEPA
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 ŽIVLJENJA
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 TOČK
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 TOČK
* minimalno število življenj po izboru handicapa so 3 življenja		
Handicap možnosti L1, L2, L3 in L4 se uporabljajo samo pri cricket igrah. Spodnja tabela prikazuje stanje točk za igralca, kot da bi že ta števila zadel:		

Handicap Možnosti	Prikaz na startu	Handicap Možnosti	Prikaz na startu
L1		L3	
L2		L4	

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

Če igra ponuja možnost Double/Single bull pritisnite tipko Bull, če želite izbirati med 25/50 bull (šteje zunanje bull oko 25 očk i notranje oko 50 točk) ali 50/50 bull (oba štejeta 50 točk).

START

Pritisnite tipko START in pričnite z igro.

**MENJAVA
IGRALCA
NEXT**

Če računalnik med igro prikaže NEXT igre ni mogoče aktivirati s pritiskom na segment. Igralec mora odstraniti vse puščice in nato pritisniti tipko NEXT, da bo lahko naslednji igralec igral naprej. Če se v 10 sekundah po pojavu oznake tipke ne pritisne, se naprava samodejno preklopi na naslednjega igralca.

Puščice odstranite tako, da rahlo zavrtite v smeri urinega kazalca in izvlečete:



SI



We love to play!

**PRIKAZ
REZULTATA
PLAYER
NEXT**

Igra se zaključi ko je določen zmagovalec ali so vsi igralci bili na vrsti. Tipko PLAYER uporabite če želite izvedeti razvrstitev in končni rezultat. Prikažete lahko na število točk 301-901 in igro 301-901 league, če pritisnete tipko NEXT.

**ZGREŠEN MET
MISS**

Pritisnite tipko MISS, če ste zadeli obroč ali v celoti zgrešili, da bo zabeleženih 0 točk in bo met registriran.

**BOUNCE
BOUNCE**

Pritisnite tipko BOUNCE, če želite registrirati met, ki se je odbil od table.

**ZAKLJUČI
ON/OFF**

Pritisnite tipko ON/OFF in držite 3 sekunde, da igro izklopate. Če table ne boste uporabljali 3 minute se preklopi v način pripravljenosti. Naprava se po 30 minutah nedelovanja samodejno izklopi.

IZBIRA IGRE

ŠT. IGRE	IGRA	PIKAZ NA ZASLONU	ŠTEVILO MOŽNOSTI	ŠTEVILO IGRALCEV
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1-8
G02	301	2 301	4 / 8	1-8
G03	501	2 501	4 / 8	1-8
G04	601	2 601	4 / 8	1-8
G05	701	2 701	4 / 8	1-8
G06	801	2 801	4 / 8	1-8
G07	901	2 901	4 / 8	1-8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4

ŠT. IGRE	IGRA	PIKAZ NA ZASLONU	ŠTEVILO MOŽNOSTI	ŠTEVILO IGRALCEV
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

IGRANJE

- Številke 1-8 prikazuje kateri igralec je na vrsti.
- Vsak igralec lahko vrže tri puščice na en krog.
- Tabla samodejno prikazuje skupno število točk in označuje ciljna polja.

OPIS IGER

G01

COUNT UP

Možnost: 100,200,300,...900/Duble bull/single bull. Gre za enostavno igro, ki jo lahko igra vsak. Cilj je da premaga nasprotnika tako, da prvi dosežeš v naprej zastavljeno število točk. Možne nastavitve: 100,200,300,400,500,600,700,800 in 900. Vsak igralec poskuša v svojem krogu zadeti čim višje število točk. Končno število točk je lahko višje od nastavitvene vrednosti.

G02 – G07

IGRA 301-901

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull. Gre za najpopularnejšo igro v vseh tekmovanjih. Vsak igralec prične pri 301 (ali 501, 601 itd.). ob koncu kroga se odšteje število vseh treh metov od začetne vrednosti. Zmaga igralec, ki je prvi dosegel število 0. Igra se lahko nadaljuje dokler se ne določi 2,3 in 4 mesto.

Če želite igro otežiti lahko izberete možnost DOUBLE IN /DOUBLE OUT, ter nastavite omejitve pri začetku in koncu igre. Imate sledeče možnosti:

Si0 - Standard: igra se prične in konča pri poljubnem številu točk. Igralec lahko zaključi igro z vsakim zadetkom, ki njegovo število zmanjša na 0. Če zadetek preseže število igrajo »bust« krog in število se vrne nazaj na stanje pred tem krogom.

Di0 - Double In: štetje se prične, ko se zadane število v dvojnem krogu ali se zadane središče. Če temu ni tako, se štetje ne prične.

Sd0 - Double Out: igralec lahko igro zaključi tako, da zadane število v dvojnem krogu ali v dvojnem bulls eye. Če igralec doseže presežek točk, kot jih potrebuje se odvij »bust« krog in število se vrne nazaj na stanje pred tem krogom.

DiS - Double In + Double Out: Double In + Double out: štetje točk se začne, ko se zadane številka v krogu ali double bully eye, ko je število točk zmanjšano na 0.

Če pritisnete tipko NEXT se prikažejo točke za posamezen met.

G08 – G13

301– 901 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull. Gre za timsko igro 301-901 in je zelo priljubljena. Vedno sta sestavljeni dve ekipi. V vsaki ekipi sta 2 igralca. Igralec 1 in igralec 3 igra na nasproti ter igralca 2 in 4.

Podobno kot pri igrah 301-901 zmaga ekipa, ko doseže igralec natančno 0 točk, vendar mora biti število točk manjše ali enako vsoti točk nasprotne ekipe. V nasprotnem primeru se številu točk trenutnega igralca vrne na število pred njegovim metom. Ekipa v tem primeru ne more zmagati.

Ko je število točk enega igralca pod 181 pri samostojnem igranju ali pod 171 pri dveh igralcih in je število točk partnerja nižje ali enako seštevku točk nasprotne ekipe se prikaže napis »Go for Out«. To pomeni potrditev, da lahko ekipa zmaga v tej potezi. Če se pojavi oznaka Freeze pomeni, da tudi če je doseženo število natanko nič, ekipa v tem krogu ne more zmagati.

G14

ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Igralec poskuša zadeti števila (ne glede na izbrano možnost) 1 do 5, 1 do 10, 1 do 15 ali 1 do 20 v zaporedju. Če zadane številko, se igra nadaljuje z vrstico za naslednjo številko. Zmagal je igralec, ki prvi zadane zastavljena števila

Možnosti:
105, 110, 115, 120: zadnja številka je 5 (oz. 10, 15, 20) neodvisno od enega, dvojnega ali trojnega segmenta.

205, 210, 215, 220: zadnja številka je 5 (oz. 10, 15, 20) štejejo se samo dvojni segmenti.

305, 310, 315, 320: zadnja številka je 5 (oz. 10, 15, 20) štejejo se samo tretji segmenti.

G15 NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Gre za poenostavljeno možnost Cricketa. Cilj igre je, da vse številke kar se da hitro zaprete. Za zadetek na zaprto število se točke ne podeljujejo. Tako poskušajte, ko ste trikrat zadeli številko, zadeti drug clj. Zmaga igralec, ki kot prvi zadane vsa števila.

Možnosti:
000: segmente lahko zadenete v poljubnem zaporedju.
020: zaporedje odprtih segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & bulls eye.
025: zaporedje odprtih segmentov: Bulls eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G16 SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

kriket je zelo priljubljena igra. Igra se le z segmenti števil od 15 do 20 in B (Bull/Bulls eye). Vsak udeleženec vrže 3 puščice. Igralec mora zadeti segment tri krat, takrat je zanj odprt. Sedaj lahko na odprtem segmentu doseže točke. Če on ali njegovi nasprotniki zadenejo, se segment zapre. V zaprtem segmentu točk ni mogoče več doseči. Dvojni ali

trojni segmenti štejejo kot 2 ali 3 zadetki. Segmente lahko odpirate glede na možnosti. Igralec, ki zapre največ segmentov in doseže največje število točk, zmaga. Strategija je torej, da se odločite, če je bolj smiselno segment zapreti ali najprej doseči največje število točk. Igralec, ki je zaprl največ segmentov, vendar nima dovolj točk, ne zmaga. Konec igre je dosežen, ko so vsi segmenti zaprti.

Možnosti:
000: segmente lahko odpirate v poljubnem zaporedju.
020: zaporedje segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 in Bulls eye
025: zaporedje segmentov: Bulls eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

Cricket	En zadetek	Dva zadetka	odprto	Zaprto
Prikaz	/	X	⊗	○

G17 CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Gre za obrnjeno različico Cricketa. Če je odprta številka, gredo točke vsakega naslednjega zadetka nasprotniku.. najvišja številka izgubi. Vendar igralec ne prejme točk, v kolikor je številko za zaprl. Zmaga igralec z najmanjšim številom točk in je uspel zapreti vse točke. Če je igralec zaprt vse številke, vendar ima višjo število točk kot ostali mora metati naprej, da imajo on ali njegovi sotekmovalci enako število točk. Strateško je tako najboljšje, da številke zaprete čim hitreje, ter tako preprečite, da prejmete točke od drugih sotekmovalcev. Istočasno pa imate možnost, da kaznujete druge.

Možnosti:
00C: segmente lahko odpirate v poljubnem zaporedju.
20C: zaporedje segmentov: 20, 19, 18, 17, 16, 15 in Bulls eye
25C: zaporedje segmentov: Bulls eye, 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

G18 SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Eden igralec je metalec in lahko dosega točke, drug igralec je stopper in mora zadeti vsak segment in enkrat Bulls eye. Na zaprt segment metalec več ne sme metati. Metalec se zamenja, ko je zaprl vse segmente. Sedaj je igralec 2 metalec. Cilj posameznega metalca je, da doseže čim večje število točk. Zmaga igralec z največjim številom točk. Igrata se dva kroga.

G19 HIGH SCORE

OPTION: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull.

Igra je podobna igri Count up, razlikuje se le po te m, da se igra konča po koncu izbranega zadnjega kroga. Zmaga igralec, ki je dosegel skupno največje število točk. Izberite število krogov z možnostjo H03 do H12, ki simbolizirata 3 do 12 krog.

G20 SHOOT-OUT

OPTION: -11, -12, -13 -19, -20.

Računalnik naključno prikaže številko, ki jo mora igralec zadeti. Vsak pravilen zadetek prinese eno točko. Prvi igralec, ki zadene 11, 12 ali 20-krat – odvisno od težavnostne stopnje – zmaga igro. Če igralec zgreši polje v 10 sekundah, se samodejno prikaže nova številka, ki jo mora igralec zadeti. To šteje kot zgrešen zadetek. V tej igri se dvojni in trojni zadetki štejejo kot enojni zadetki.

G21 SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

Igra je podobna igri Round the clock. Igralci pričnejo z številom 1 (oz. 5 ali 10 ali 15) in nato ciljajo na sledeča števila v smeri 20 in nato bulls eye. Meti izven polja ne štejejo. Zadetek v dvojnem polju ali trojnem polju se oceni kot 2 ali 3 segmentno število. Točke se seštevajo. Igralec z največ točkami je zmagal.

Opcija	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Igra se prične z	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Možen poljuben segment				Potrebno je zadeti dvojni in trojni segment				Potrebno je zadeti poljubne dvojne in trojne segmente			

G22 DOUBLE DOWN

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Igra se prične z 60 točkami za vsakega igralca. Igralec mora v vsakem krogu zadeti zastavljena polja. V prvem krogu mora na primer zadeti 15. V kolikor ne zadane se število točk igralca razpolovi. Pri naslednjem krogu mora zadeti 16 in tako naprej. D in T označujeta za dvojno ali trojno polje. Tudi tukaj je pravilo enako. Zmaga igralec z največjim številom točk.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	SKUPAJ
Igralec 1										
Igralec 2										

D = dvojno T = trikratno B = bulls eye

G23 FORTY-ONE

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Vsi igralci pričnejo igro tako, da vržejo število 20, nato 19, katero koli številko v dvojnem krogu, 18, 17, katero koli številko v trojnem krogu, 16, 15, skupno število 41 in nato bulls eye. Vsak igralec vrže tri puščice na enako številko in nato nadaljuje z naslednjo številko. Vse številke se preračunajo, dvojni krog šteje dvakratno in trojni trikratno število točk. Če igralec v predzadnjem krogu nima 41 točk ne more nadaljevati. Na koncu igre zmaga igralec z največjim številom točk.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	SKUPAJ
Igralec 1											
Igralec 2											

D = dvojno T = trojno B = bulls eye



We love to play!

SI

SI



We love to play!

G24

ALL FIVES

OPTION: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.
Skupna števila, ki jih je potrebno zadeti da zmagate:

Opcija	551	561	571	581	591
Skupno število točk	51	61	71	81	91

V vsakem krogu mora biti doseženo število točk deljivo s 5. Vsaka s 5 deljiva številka šteje kot 1 točka. Primer: 2,8,5 znese skupaj 15. Igralec prejme 3 točke, ker je 15 deljeno 5 tri. Če vsota ni deljiva s 5 ali če zgreši met, tudi če je število drugih dveh metov deljivo s 5, igralec točk ne prejme. Na zaslonu se pojavi najboljši segment, da dosežete največje število točk. Prvi igralec, ki preseže števila 51,61,71,81,91 zmaga.

G25

BIG-6

OPTION: 3, 4, 5, 6, 7.

Prvi cilj je enkrat 6, ko se igra prične. S svojimi 3 meti mora igralec enkrat zadeti cilj, če se želi rešiti. Dokler je cilj s prvim ali drugim metom dosežen ima igralec možnost, da izbere naslednje ciljno polje svojega nasprotnika. Enkratna, dvakratna ali trikratna polja veljajo kot različni cilji. Strateško je najbolje, če za soigralca izberete »trikratno 20« ali »dvojno bulls eye«. Zmaga igralec, ki zadnji »preživi«. Izberite število življenj z možnostjo 3 do 7, ki simbolizirajo 3 do 7 življenj.

G26

OVERS

OPTION: O-7, O-8, O-9 / Double Bull / Single Bull.

Gre za hitro in enostavno igro. Vsak igralec poskuša doseči enako število ali več točk kot je dosegel v prejšnjem krogu. Če ima igralec manj točk po treh metih, se mu odšteje eno življenje. Vodilni ima možnost, če želi točke preseči ali ne. Če ne preseže točk izgubi eno življenje. Vodilni lahko tudi pritisne NEXT in na vrsti je naslednji igralec. Zmaga igralec, ki zadnji preživi. Izberite število življenj 0-7 do 0-9.

G27

UNDERS

OPTION: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.
Gre za podobno igro kot Overs. Vsak igralec poskuša doseči enako število ali manj točk kot je dosegel v prejšnjem krogu. Če ima igralec več točk po treh metih, se mu odšteje eno življenje. Izberite število življenj od 3-21. Vsaka ne zadeta puščica ali zadetek izven polja se kaznuje s 60 točkami (3x20). Zmaga igralec, ki zadnji preživi. Izberite število življenj U-7 do U-9.

G28

BASEBALL

OPTION: b07, b08, b09.

Možnost predstavlja število krogov. Cricket zaslon šteje preostale kroge. Baseball polje je zgrajeno na sledeč način (slika spodaj). En igralec meče 3 puščice na krog in baze so sestavljene na sledeč način:

Segment	Rezultat
Enkratno	Ena baza
Dvojno	Dve bazi
Trikratno	Tri baze
Bull's Eye	Home run



Home run se lahko doseže med krogom pri vsaki puščici. Igralec z največ runi zmaga. LCD zaslon prikazuje katera baza je »runner« ter število preostalih krogov. Tabela spodaj prikazuje simbole, ki označujejo na kateri bazi je vaš »runner«.

prehod levo	Na kateri bazi se tekač nahaja	ena baza	dve baza	tri baza	Home
⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗	⊗	⊗	⊗	○
	1 tekač 2 tekač 3 tekač				

G29

BY 5's

Igralci prejmejo točke pri večkratniku števila 5. Najprej morajo zadeti 5, nato 10, ter naprej do 60. Zaslon prikazuje naslednjo številko, ki jo je potrebno zadeti. Pri višjih številkah je potrebno zadeti dvojni ali trojni segment. Igralec, ki je prvi dosegel število 60 zmaga. Zaporedje: 5,10,15,20,25,30,40,45,50,60.

G30

BY 10's

Igralci prejmejo točke pri večkratniku števila 10. Najprej morajo zadeti 10, nato 20, ter naprej do 60. Zaslon prikazuje naslednjo številko, ki jo je potrebno zadeti. Pri višjih številkah je potrebno zadeti dvojni ali trojni segment. Igralec, ki je prvi dosegel število 60 zmaga. Zaporedje: 10,20,30,40,50,60,60,5,40,30,20,10.

G31

BY ODD's

Gre za podobno idejo kot pri BY 5, vendar mora igralec zadeti soda števila. Prične z 1 in nato nadaljuje s sodim številom do 19. Ko je dosežena 19 je potrebno zadeti številke v obrnjenem vrstnem redu. Kdor prvi pride do 1 je zmagal. Zaporedje: 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,19,17,15,13,11,9,7,5,3,1.

G32

KILLER

Pri tej igri je pomembno da se znebite nasprotnika in sami ostanete pri življenju. Zmaga igralec, ki na koncu ostane »živ«. Pri možnostih 303-321 se zadetek v sredino ne šteje. Polja so izklopljena. Za začetek mora vsak igralec določiti svojo številko tako, da vrže puščico v ciljno polje. Na zaslonu se pojavi oznaka SEL. Ko igralec zgreši tablo, zadane sredino ali polje, ki ga je že zadel igralec pred njim mora metati ponovno. Ko je vsak igralec določil svojo številko se igra prične. Vsak igralec poskuša zadeti svoje polje, ter si tako pridobiti kvalifikacije za »ubijalca«. Kot ubijalec poskuša zadeti ciljne segmente nasprotnika in mu tako vzeti življenje, dokler ne izgubi vseh življenj. Če

ubijalec po pomoti zadane svoje polje izgubi legitimacijo za ubijalca in življenje. Možnost ubijanja pridobi nazaj tako, da ponovno zadane svoj ciljni segment. Zmaga zadnji preživi. Da bo igra še težja lahko izberete možnost izbire dvojnih ali trojnih segmentov kot ciljnih elementov. Prosimo izberite število življenj in segmentov z možnostjo 003 do 321, ki predstavljajo 3 do 21 življenj ter stopnjo težavnosti.

Možnost	Življenje	Ciljna predloga
003	3	Enkratno, dvokratno, trikratno
005	5	Enkratno, dvokratno, trikratno
...	...	Enkratno, dvokratno, trikratno
021	21	Enkratno, dvokratno, trikratno
203	3	dvokratno
205	5	dvokratno
...	...	dvokratno
221	21	dvokratno
303	3	dvokratno
305	5	dvokratno
...	...	dvokratno
321	21	dvokratno

G33

9 LIVES

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Igro se igra s števili od 1 do 20 in bulls eye v enakem zaporedju. Igralci izmenjaje mečejo najprej na 1 v prvem krogu, nato na 2 v drugem krogu, itd. Vsak igralec mora zadeti številko pri enem krogu. V kolikor ne zadane izgubi življenje. Zmaga igralec, ki ima kot zadnji preostalo življenje. Izberite število življenj z možnostmi od 003 do 009 od 3 do 9.

G34

HALVE-IT

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Igralci pričnejo z igro tako, da zadenejo število 12, nato 13, 14 ter eno številko v dvojnem krogu, 15,16,17, eno številko v trojnem krogu, 18,19,20 in sredino. Vsak igralec meče na enako številko in v naslednjem krogu na naslednjo številko. Število točk bo izračunano, dvojni krog šteje dvojno, trojni trojno. Če igralec pri vseh treh metih v krogu ne zadane cilja, se njegove točke prepolovijo. Zmaga igralec z največjim številom točk.

Krog	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	20	SKUPAJ
igralec													

D = dvojno T = trojno B = bulls eye

G35

BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189.

Tabla samodejno prikazuje ciljno polje. Igralec, ki prvi uspe zaključiti igro, tako da zadane trikrat ciljno polje, zmaga.

Možnosti:

132- zadeti je potrebno polja: 15,4,8,14,3.

141- zadeti je potrebno polja: 17,13,9,7,1.

168- zadeti je potrebno polja: 20,16,12,6,2.

189- zadeti je potrebno polja: 19,10,18,5,11.

Igralec mora polje zadeti 3 krat. Prej ne more nadaljevati na naslednjo številko. Enojna polja štejejo enkratno, dvojna dvojno, trojna trojno.

G36

21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Cilj igre je pridobiti čim večje število oznak. Oznako lahko prejmete na dva načina:

1. z 1,2 ali 3 meti natančno zadenete 21.

2. Čim bolj se približate 21 točkam.

Igralec je izločen, ko je dosegel več kot 21 točk. Ko je igra končana zmaga igralec, ki je prejel največ oznak. Izberite število krogov in možnosti od 005 do 011, pri čemer je to 5 do 11 krogov.

G37

NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

Možnosti so ciljne točke.

Možnost	100	150	200
Ciljne točke	100 točk	150 točk	200 točk

V tej igri ima vsak igralec 9 metov (3x3) da zadane neposredno ali vsaj približno zastavljene ciljne točke. Točk ne smer preseči. Če jih preseže je iz igre izločen. Tabla bo prikazala TOO HIGH. Če puščice zadenejo polje izven segmenta se vrne igralec nazaj na 0. Puščice, ki se odbijejo se ne kaznujejo in ne štejejo. Med igro ne pritiskajte tipke Bounce, saj bodo zbrisane vse točke. Številka, ki je bila zadeta bo šteta. Dvojni segment šteje dvojno, trojni trojno. Igralec, ki se je najbolj približal zastavljenemu številu zmaga.

G38

BEST OF NINE

Opcije so ciljna števila, glejte tabelo spodaj.

možnost	009	012	015	018	021
Število metov / krogov	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Tabla prikazuje PLAYER 1 in prikaže poljubno številko, ki jo igralci morajo zadeti. Vsak igralec ima tri puščice. Cilj je zadeti prikazano številko. Za vsak zadet enkratni segment igralec prejme eno točko, za dvojnega dve točki in za trojnega tri točke. Zaslon prikazuje število preostalih krogov. Igralec z največjim številom točk ob koncu zmaga.

G39

HOUND AND HARE

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011.

Zajec poskuša uiti, med tem ko ga pes lovi. Igralec 1 in 2 sta pes in zajec. Zajec prične pri 20. Zajec poskuša zadeti dvojni segment in se premika v smeri urinega kazalca na naslednjo številko. Podobno prične pes pri številu 5 in mora zadeti dvojni segment. Če se pes približuje zajcu in ta zadane dvojni segment, ki ga poskuša zadeti zajec, ga je ujel. Če zajec pred psom zadane dvojno 5, je zajec svoboden.

005,012,009,014 in 11 predstavljajo začetne pozicije psa.

Možnost	005	012	009	014	011
Začetek za psa	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Pri tej igri vsak igralec vrže 3 puščice. Igralec, ki je pri tem dosegel največje število točk zmaga. Igra se igra dokler nekdo ni zmagal 7 krogov.

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Igra se igra podobno kot Shooting 1, vendar se štejejo le puščice ki zadenejo v enkratnem, dvojnem ali trojnem segmentu sledeča števila: 15,16,17,18,19,20, bulls eye. Igra se igra dokler nekdo ni zmagal 7 krogov.

G42

SHOOTING III

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Igra se igra enako kot shooting 1. Igralec, ki je pri tem dosegel največje število točk zmaga. Igra se igra dokler nekdo ni zmagal 7 krogov.



We love to play!

SI



We love to play!

OPRAVA TEŽAV

TEŽAVA	Oprava napake
Ni elektrike	Preverite, če je baterija pravilno vstavljena.
Točke se ne štejejo	Preverite, če je igra v načinu igranja ali v načinu čakanja ali preverjanja točk. Pritisnite tipko NEXT, ter pogledajte, če se igra začne. Sedaj lahko preverite če je segment ali tipka zataknjena.
Segment ali tipka sta se zagozdila	Med prevozom ali med igro se lahko zgodi, da je segment zataknen. V tem primeru prekinite štetje točk. Puščico previdno odstranite ali segment s prsti premaknite naprej in nazaj. Sedaj lahko nadaljujete z igro in točke se štejejo pravilno.
Odstranjevanje nalomljenih konic	Mehke konice se lahko odlomijo in ostanejo v podlago. V tem primeru konico previdno odstranite s pinceto. Napotek: težja kot je konica, večja je verjetnost, da se konica prepogne. Da bi zmanjšali to možnost uporabite puščice z mehko konico. Dolge konice niso priporočljive, saj se prej zlomijo ali prepognejo.
Električne ali elektromagnetne težave	V kolikor pride do težav z delovanjem elektronike, tabla ne bo delovala pravilno. Na primer pri nevihti, izpadu elektrike, premajhni oddaljenosti od električne naprave. Da bi običajno funkcijo ponovno vzpostavili odstranite baterije in jih po nekaj sekundah ponovno vstavite. Odstranite drugo električno napravo.

POZOR!

V primeru, da boste napravo odpirali ali razstavljali prenehajo veljati pravice iz naslova garancije.

VARNOSTNI NAPOTKI ZA BATERIJE

POZOR!

Baterij za enkratno uporabo ne polnite. Baterije za ponovno polnjenje pred polnjenjem vedno odstranite iz igrarice. Baterije sme zamenjati in vstaviti le odrasla oseba. Polnjenje baterij naj poteka samo pod nadzorom odrasle osebe. Ne kombinirajte baterij za enkratno uporabo z baterijami za ponovno polnjenje, kot tudi ne starih z novimi. Istočasno zamenjajte vse baterije. Uporabljajte baterije istega ali ustreznega tipa kot je priporočeno. Pri vstavljanju pazite na pravilno polarnost +/- . Stare ali izrabljene baterije vedno odstranite iz izdelka. Pazite, da ne pride do kratkega stika. Pri odstranjevanju izdelka ne mečite v ogenj, saj lahko baterije eksplodirajo ali se razlijejo. Baterije odstranite varno in v skladu z okoljevarstvenimi predpisi.

OPOZORILO: pikado je šport namenjen odraslim, ni igrarica. Ni primerno za uporabo otrok, razen če so pod nadzorom odrasle osebe. Prosimo pazljivo preberite navodila. S puščicami ne ciljajte v ljudi.

Uporabljajte skladno z namenom.

RECIKLIRANJE

Simbol prečrtanega smetnjaka opozarja, da izdelek in njegove baterije ne sodijo med navadne gospodinjske odpadke. Potrebno jih je odvreči ločeno.

V kolikor delov več ne boste uporabljali jih je potrebno odnesti na zbirno mesto, kjer jih bodo reciklirali. Tako ščitimo okolje in naše zdravje!



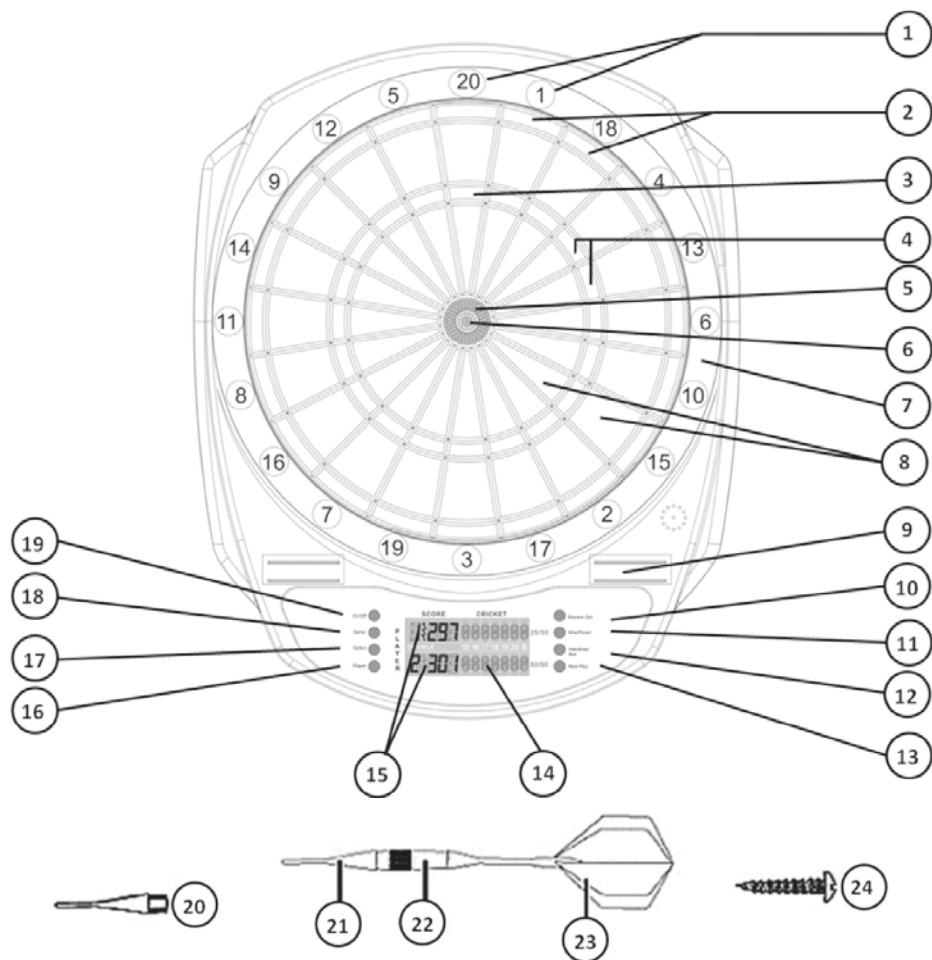
(HU)

DARTBOARD TOLEDO-301

TARTALOM

Áttekintés és szállítási tartalom	57
Bevezetés és megjegyzések	58
Szerelési útmutató	58
Pontértékelés	59
Programozás és funkciók	59
Játékválasztás és játékleírás	62
Hibaelhárítás	72
Biztonsági utasítások	72





- | | | |
|-------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Szektorszámok | 9. Dart tartó | 17. „OPTION” gomb |
| 2. Dupla szektor (x2) | 10. „BOUNCE OUT/QUIC CRICKET” gomb | 18. „GAME” gomb |
| 3. Tripla 20 (60 pont) | 11. „MISS/BULL” gomb | 19. „ON/OFF” (be/ki) gomb |
| 4. Tripla szektor (x3) | 12. „HANDICAP” gomb | 20. Puha dartshegy |
| 5. Külső Bull (25 pont) | 13. „START/KÖVETKEZŐ gomb” | 21. Pót dartshegyek (20db) |
| 6. Bull (50 pont) | 14. Cricket kijelző | 22. Darts test |
| 7. Külső gyűrű (0 pont) | 15. Pontszám kijelző | 23. Tollak |
| 8. Szimpla szektor (x1) | 16. „PLAYER” gomb | 24. Csavarok (x2) |

A játék kizárólag puha hegyű dartsokkal használható. Acélhegyű dartsok használata károsíthatják a dartstáblát. Vegye fel a megfelelő testtartást, majd hajítsa el a dartsot megfelelő erővel. Nem szükséges nagy erővel elhajítani a dartsot, mivel beleszorulhat a dartstáblába. Ez a dartstábla maximum 16 gramm súlyú puha hegyű dartsokkal használható. A darts nyilak kipotyánásának elkerülése érdekében a készletben található dartsokkal megegyező

típusú, puha hegyű dartsok használata ajánlott. Hosszú hegyű dartsokkal a játék használata nem ajánlott, mivel azok törekenyebbek. Hogy könnyebben ki tudja húzni a dartsot a táblából, forgassa kissé jobbra a darts nyilat. Hosszabb puha hegyű, fémhegyű, illetve túl nehéz dartsnyilak károsítják az eszközt.

ÖSSZESZERELÉSI ÚTMUTATÓ

Az összeszereléshez szükséges szerszámok:
Csavarhúzó és fúró (nem tartozik a készlethez)
3 „AA” ceruzaelem (nem tartozik a készlethez)

Dartsnyilak előkészítése: Csavarozza a hegyet és a szárát a testbe. Ha különállóak a tollak, először hajlítsa őket egymásba és így helezze a testbe.

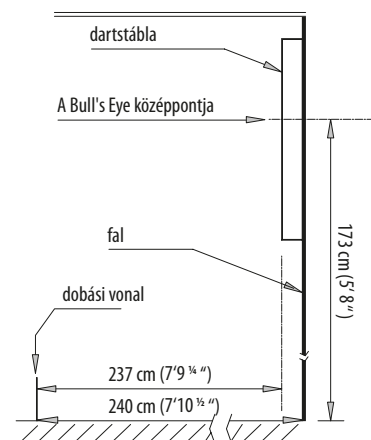
A dartstáblát a hátoldalán található két tartólyuk segítségével szerelje fel a falra. A falra szereléshez szüksége lesz 2 csavarra. Ha a csavarok nem megfelelő méretűek, cserélje ki őket megfelelő méretűre. A nemzetközi versenyek során a dartstáblákat úgy erősítik a falra, hogy a dartstábla középpontja és a talaj között 1,73 m távolság van, és a dobótávolság 2,37 méter. Egy tetszőleges

falfelületen jelöljön meg két pontot, 192 cm magasságban, egymástól 14 cm-es távolságra. Csavarja be mindkét csavart a fejükig, nagyjából 13 milliméterre álljon ki a falból.

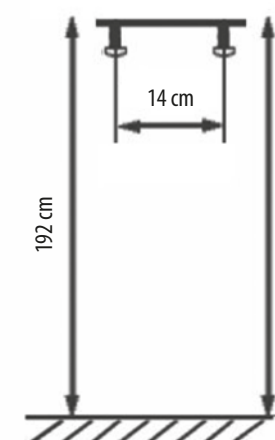
Akassza fel a dartstáblát a két csavar fejére. Előfordulhat, hogy a csavarokat még meg kell igazítani, hogy a dartstábla tökéletesen illeszkedjen.

Használat előtt ismerkedjen meg a dartstáblája funkcióival. Ha úgy érzi, hogy nem működik megfelelően a tábla, olvassa el a használati útmutató „hibaelhárítás” szakaszát.

NEMZETKÖZI SZABVÁNY A SZERELÉSHEZ



CSAVAROK RÖGZÍTÉSI HELYE



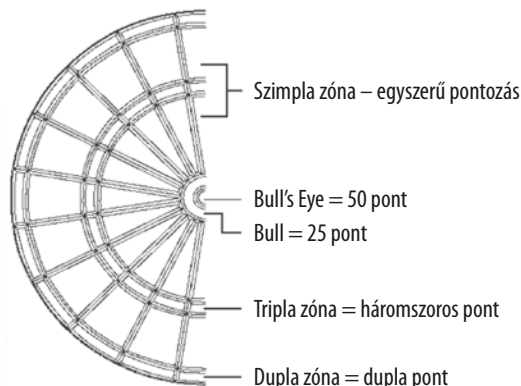
PONTÉRTÉKELÉS

Egy dobás

Egy dobás 3 dartsból áll.

Leeső és hiányzó dartsok

Minden leeső vagy játékmezőn kívülre érkező darts nem számít és nem dobható újra.



PROGRAMOZÁS ÉS FUNKCIÓK

GAME SETUP

ON/OFF (KI/BE)

Nyomja meg az ON/OFF gombot, a beállítások megkezdéséhez. Amint az eszköz bekapcsolódott, a kijelző világítani kezd, és egy kezdődallam is hallható. Amint a dallam lejátszása befejeződik, a kijelzőn megjelenik a „G01”, illetve „100” jelzés.

JÁTEKOK + LEHETŐSÉGEK

Nyomja meg a GAME gombot annyiszor, ameddig a kívánt játékmód meg nem jelenik (lásd a „Játékmód kiválasztása” táblázatot). A kiválasztott játékmód a pontszámjelzőn fog megjelenni. A QUICK CRICKET gombot is megnyomhatja, a G16-os, szabvány játékmód kiválasztásához. Nyomja meg az OPTION gombot a kívánt játéklehetőségek/nehézségi fok kiválasztásához.

JÁTEKOS

Nyomja meg a PLAYER gombot annyiszor, míg kiválasztásra nem kerül a kívánt játékosszám. A maximális játékosszám 8.

HENDIKEP

Lehetőség van hendikepet beállítani játékosok számára. Nyomja meg a Handicap gombot, a hendikepek kiválasztásához. Majd nyomja meg a PLAYER gombot, a hendikep lehetőség valamely játékoshoz való hozzárendeléséhez. Nyomja meg a hendikep gombot ismét, a hendikep lehetőség következő játékoshoz való hozzárendeléséhez.

HENDIKEP LEHETŐSÉGEK

JÁTEKSZÁM	JÁTEKTÍPUS	HENDIKEP LEHETŐSÉGEK
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 PONT
G02	301	-20, -40, -60, -80 PONT
G03	501	-20, -40, -60, -80 PONT
G04	601	-20, -40, -60, -80 PONT
G05	701	-20, -40, -60, -80 PONT
G06	801	-20, -40, -60, -80 PONT
G07	901	-20, -40, -60, -80 PONT
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PONT
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 PONT
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 PONT
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 PONT
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 PONT
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 PONT
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 ÉLET
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 ÉLET
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 ÉLET
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 ÉLET

JÁTÉKSZÁM	JÁTÉKTÍPUS	HENDIKEP LEHETŐSÉGEK
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 ÉLET
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 PONT
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 PONT
*Ezen hendikep funkció választása esetén a legkisebb éleetszám 3 ezen játékok esetén.		
#A L1, L2, L3 és L4 hendikep lehetőségek csupán a „000/000/000” cricket játék alapelehetősége választása során elérhetők, előny biztosításaként. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy L1,L2,L3 és L4 lehetőségek választása esetén milyen pontokkal kezdenének a játékosok.		

HANDIKEP LEHETŐSÉGEK	KIINDULÓ HELYEZET	HANDIKEP LEHETŐSÉGEK	KIINDULÓ HELYEZET
L1		L3	
L2		L4	

EGYSZERŰ/ DUPLA E BULL

Amennyiben a kiválasztott játékmód felajánlja a lehetőséget, nyomja meg a BULL gombot, a 25/50-es bull (külső bull 25 pontot ér, a belső bull 50 pontot ér) és az 50/50 bull (külső bull és a belső bull is 50-50 pontot ér) mód közötti választáshoz.

START

Nyomja meg a START gombot a játék elkezdéséhez.

JÁTÉKOS- VÁLTÁS NEXT (KÖVETKEZŐ)

Ha a játék során a számítógép megkapja a NEXT parancsot, a dartsjátékot nem lehet a szektorokra való nyomás gyakorlásával aktiválni. A játékosnak muszáj kisdnie az összes dartsnyilat, majd meg kell nyomnia a NEXT gombot, hogy a következő játékos sorra tovább tudjon játszani. Ha a NEXT gomb megnyomása után 10 másodperc után sem dobnak a dartstáblára, az eszköz automatikusan a következő játékosra vált.

A dartsnyilakat úgy húzza ki, óramutató járásával megegyezően kissé megforgatja, közben kihúzza.



EREDMÉNY MEGTEKINTÉSE

A játéknak vége, amint valaki azt megnyeri, vagy minden játékos eldobta az utolsó dobását is (részletekért lásd a játékleírást). Használja a PLAYER gombot, egy játékos helyezésének megtekintéséhez, vagy a végeredmény megtekintéséhez. A ppd (pont/dart) állást is megnézheti, a 301-901 és 301-901 league játékok esetében, ha megnyomja a NEXT gombot.

MELLÉDOBÁS (MISS)

Nyomja meg a MISS gombot, ha a rögzítőgyűrűt találta el, vagy a dartstáblát teljesen elvettette, hogy a dobáshoz 0 pontot rendeljen hozzá.

PATTOGÁS BOUNCE

Nyomja meg a BOUNCE gombot, ha olyan dartot szeretne regisztrálni, amely még a dartstábla elérése előtt lezuhant.

BEFEJEZÉS ON/OFF (BE/KI)

Tartsa lenyomva az ON/OFF gombot 3 másodpercig, a dartstábla kikapcsolásához. Ha a táblát 3 percig nem használják, készenléti üzemmódba vált. Energiatakarékosági szempontokat figyelembe véve az eszköz rendelkezik automatikus kikapcsolási funkcióval. Ha 30 percen keresztül nem játszanak a játékkal, az magától kikapcsol.

JÁTÉKMÓD KIVÁLASZTÁSA

JÁTÉKSZÁM	JÁTÉK	JELÖLÉS A KIJELZŐN	VÁLTOZATOK SZÁMA	JÁTÉKOSOK SZÁMA
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1–8
G02	301	2 301	4 / 8	1–8
G03	501	2 501	4 / 8	1–8
G04	601	2 601	4 / 8	1–8
G05	701	2 701	4 / 8	1–8
G06	801	2 801	4 / 8	1–8
G07	901	2 901	4 / 8	1–8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4

JÁTÉKSZÁM	JÁTÉK	JELÖLÉS A KIJELZŐN	VÁLTOZATOK SZÁMA	JÁTEKOSOK SZÁMA
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUND AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

JÁTÉK

- A számok 1-8-ig azt mutatják, melyik játékos köre zajlik éppen.
- Minden játékos 3 nyilat dobhat, amikor az ő köre zajlik.
- A dartstábla automatikusan az összpontszámot mutatja, és kijelzi a célmezőt.

JÁTEKMÓD LEÍRÁSA

G01

COUNT UP

OPCIÓ: 100, 200, 300, ... 900/DOUBLE BULL/SINGLEBULL

Ez egy egyszerű játékmód, melyet bárki játszhat. A játék célja a többi játékos legyőzése, egy korábban beállított pontszám elérésével. A rendelkezésre álló beállítások a következők: 100,200,300,400,500,600,700,800 és 900. Minden játékos, a saját körében a lehető legmagasabb pontszámot próbálja elérni. A végső pontszám magasabb is lehet az előírt pontszámnál.

G02 – G07

301–901 JÁTÉK

OPCIÓ: 301,501,601,701,801,901, Single in/ Single out, Double in/Double out, Single in/ Double out, Double in/ Double out, Double bull/ Single bull.

Ez a legnépszerűbb játékmód a legtöbb dartsligában és bajnokságban. Minden játékos 301 ponttal kezd a játékot (vagy 501-el, 601-el és így tovább). A játékos köre végén levonásra kerül az általa dobott érték a pontjaiból. Az nyer, aki legelőször pontosan eléri a nullás pontszámot. A játékot addig lehet folytatni, amíg nem lesz második, harmadik illetve negyedik helyezett.

Ha kihívóbbá szeretné tenni a játékot, választhatja a DOUBLE IN/DOUBLE out lehetőséget is, hogy további korlátozásokat állíthasson be a játék kezdetére, vagy végére. Az alábbi lehetőségek közül választhat:

SiO - Standard: A játék egy tetszőleges ponttalálattal kezdődik és végződik. A játékos bármelyik találattal befejezheti a játékot, ha a pontjainak számát nullára csökkenti. Ha a játékos dobásával túllépi a nullát, mivel

pontosan a nulla pontszámot kell elérni, a kör „BUST” körnek minősül, és a játékos pontszáma a kör előttivé változik vissza.

DiO - Double In: A játékos pontszámlálása akkor kezdődik, ha eltalál egy számot a dupla zónában, vagy eltalálta a bull's eye-t. Amíg ez nem sikerül, a pontszámlálás nem kezdődik meg.

SdO - Double Out: A játékos úgy fejezheti be a játékot, ha eltalál egy számot a dupla zónában, vagy eltalálja a bull's eye-t úgy, hogy az a pontszámát pontosan nullára csökkenti. Ha egy játékos dobásával túllépi a nullát, mivel pontosan nulla pontszámot kell elérni, a köre „BUST” körnek minősül, és a játékos pontszáma a kör előttivé változik vissza (Ha csak egy pont maradt egy kör végén, az szintén „BUST” körnek minősül, mivel nincs lehetőség a dupla zónában 1 pontot dobni).

DiS - Double In + Double Out: A pontszámlálás akkor kezdődik, ha a játékos eltalál egy számot a dupla szektoron belül, vagy eltalálja a bull's eye-t. A játéknak akkor van vége, amikor a bull's eye vagy egy dupla szektoron belüli szám eltalálása a pontszámot pontosan nullára csökkenti.

Ez a játéktípus a ppd-t (pontszám/dart) ranglistát is megmutatja, a NEXT gomb lenyomása esetén.

G08 – G13

301–901 LEAGUE

OPCIÓ: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single IN/Single Out, Double In/Single out, Single in/Double out, Double In/ Double out, Double Bull/Single Bull

Ez a változat a 301-901-es játékváltozatok csapatverziója, mely nagyon népszerű a Darts-Ligákban. Ezt a változatot mindig 2 csapat játsza, csapatonként 2 játékosal. Az 1-es és 2-es számú játékos a 3-as és 4-es számú játékos ellen játszik.



We love to play!

HU

HU



We love to play!

A 301-901-es játékváltozatokhoz hasonlóan egy csapat akkor nyer, ha az egyik játékos pontosan a 0-ás pontszámot eléri, és a csapattárs pontszáma kisebb, vagy azonos az ellenfél pontszámával. Ha ez nem teljesül, a körét játszó játékos pontszáma visszaáll a kör előtti pontszámára. A csapat ebben az esetben nem nyerhet.

Amint egy játékos pontszáma a Single out opcióban 181 alá, vagy a Double out opcióban 171 alá csökken, és a csapattárs pontszáma alacsonyabb, vagy egyenlő, mint az ellenfél csapatának pontszáma, a dartstábla „Go For Out”-ot közöl. Ez megerősíti, hogy a csapat megnyerheti ebben a körben a meccset. Ellenkező esetben a dartstábla „Freeze”-t közöl. Ha a pontszám pontosan el is éri a nullát, a csapat ebben a körben nem nyerhet.

G14 ROUND THE CLOCK

OPCIÓ: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

A játékos megpróbálja sorrendben eltalálni (a választott opciótól függően) 1-5-ig, 1-10-ig, 1-15-ig, vagy 1-20-ig a számokat. Ha az első számot eltalálják, a sorrendben következő szám lesz az új célpont. Az győz, aki az utolsó számot elsőként eltalálja.

Opciók:

105, 110, 115, 120: az utolsó szám az 5-ös (illetve 10-es, 15-ös, 20-as), lényegtelen, hogy a szám szimpla, dupla vagy triplaszektorban találták el.

205, 210, 215, 220: Az utolsó szám 5-ös (illetve 10-es, 15-ös, 20-as), a számot a duplaszektorban kell eltalálni.

305, 310, 315, 320: Az utolsó szám az 5-ös 5-ös (illetve 10-es, 15-ös, 20-as), a számot a tripla szektorban kell eltalálni.

G15 NO SCORE CRICKET

OPCIÓ:000, 020, 025/DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a cricket egyik egyszerűsített játékváltozata. A játék célja a számok lehető leggyorsabban történő zárása. Egy lezárt számot ért találatért nem jár pont. Ennek megfelelően amint egy számot háromszor eltaláltak, másik számokat kell eltalálni. Az győz, aki legelőször háromszor eltalálja az összes számot.

OPCIÓK:

000: A számszektorokat tetszőleges sorrendben lehet megnyitni.

020: A szektorok megnyitásához a számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye.

025: A szektorok megnyitásához szükséges számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 és 20.

G16

SIMPLE CRICKET

OPCIÓ: C00, C20, C25 /Dupla bull/ Szimpla bull.

A cricket nagyon népszerű játék, melyet kizárólag a 15-20-as szektorokban lévő számokkal és a bullokkal játszanak. Minden játékos 3 dartsot dob. Egy játékosnak egy számszektor 3x kell eltalálnia, ami ezután számára megnyílik. Ha az ellenfél szintén eltalálta ezt a szektort 3x, ez a szektor számára lezárul. A lezárt szektor eltalálásáért nem jár pont. A dupla, illetve triplaszektorok eltalálása 2, illetve 3 találatnak minősülnek. A szektorokat a választott opciónak megfelelően lehet lezárni, illetve megnyitni. Az a játékos győz, aki a legtöbb szektort zárja, és a legtöbb pontot gyűjti. Két stratégiát lehet tehát a leginkább megfontolni: kifizetődőbb-e lezárni egy szektort, vagy először inkább pontokat kell először gyűjteni? Tehát ha az egyik játékos zárta le a legtöbb szektort, pontokból viszont csak keveset gyűjtött, nem nyerheti meg a játékot. A játéknak akkor van vége, ha minden számszektor lezártak. A győztes az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Opciók:

000: A számszektorokat tetszőleges sorrendben lehet megnyitni.

020: A számszektorok megnyitásához szükséges számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 20, 19, 18, 17, 16, 15 és bull's eye.

025: A számszektorok megnyitásához szükséges számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: Bull's eye, 15, 16, 17, 17, 19 és 20.

Cricket	Egy találat	Ket találat	nyitot	Lezárt
Kijelző	/	X	⊗	○

G17

CUT THROAT CRICKET

OPCIÓ: 00C, 20C, 25C/Dupla Bull/Szimpla bull

Ez a cricket egy fordított változata. Amikor egy számot kinyitnak, a szám minden további eltalálásaért az ellenfél kap pontot. A legmagasabb, kumulált pontszám veszít. A szektort már lezáró játékos nem kap pontokat, az adott szektor eltalálásáért. Aki a legalacsonyabb pontszámot gyűjtötte, valamit először zárta le az összes szektort, győz. Ha egy játékos elsőként lezárta az összes szektort, ám pontszáma magas, tovább kell tolnia, hogy ellenfelének pontszámát a sajátjánál magasabbra, vagy a sajátjával megegyezőre emelje. Stratégialag ezért az a legjobb, ha a játékos a lehető leggyorsabban lezárja a szektorokat, hogy ne kapjon pontokat a többi játékostársától, miközben fenntartja az esélyt, hogy másokat pontokkal büntessen.

Opciók:

00C: A számszektorokat tetszőleges sorrendben lehet megnyitni.

20C: A számszektorok megnyitásához szükséges számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 20, 19, 18, 17, 16, 15 és bull's eye.

25C: A számszektorok megnyitásához szükséges számokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: bull's eye, 15, 16, 17, 17, 19 és 20.

G18

SCRAM CRICKET

OPCIÓ: Dupla bull, szimpla bull

Minden játékos a 15-20-as szektorokra és a bullokra dobhat.

Az egyik játékos lövész, pontokat gyűjthet be, míg a másik játékos megállító, feladata pedig minden számszektor és a bull eltalálása, azok lezárása érdekében. Egy lezárt pontszektor eltalálásáért a lövész nem kap már pontokat. A lövész szerepe akkor cserélődik, ha minden szektor le lett zárva. Így a 2-es játékos lesz lövész. A lövészek feladata mindig annyi pont begyűjtése, amennyi lehetséges. A második kör után nyeri meg a játékot az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

G19

HIGH SCORE

OPCIÓ: H03, H04, ... H11, H12/Dupla bull/Szimpla bull

Ez a játék a Count-up-ra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy a játék a választott utolsó kör után végződik. A győztes az, akinek a legmagasabb kumulált összpontszáma van. A körök számát a H03-H12 opciókkal lehet kiválasztani, melyek a körök számát (3-12 kör) jelölik.

G20

SHOOT-OUT

OPCIÓ: -11, -12, -13.....-19, -20.

A számítógép véletlenszerűen kijelöl egy számot, amelyet el kell találni. Minden helyes találat egy pontot ér. Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként eléri a 11, 12 vagy 20 találatot – a nehézségi szinttől függően. Ha egy játékos 10 másodpercen belül nem találja el a mezőt, automatikusan megjelenik egy új szám, amelyet el kell találni. Ez hibás dobásnak számít. Ebben a játékban a kettős és hármas találatok egyszerű találatoknak számítanak.

G21

SHANGHAI

OPCIÓ: L01, L05, L10, L15, H01, H10, H15, P01, P05, P10, P15

Ez a játék a Round-The-Clock-ra hasonlít. A játékosok kezdéskor az 1-es száma (illetve az 5-re, 10-re vagy a 15-re) dobznak, majd az ezt követő számokat céllozzák, a 20-as számig és a belső bullig. A számsoron kívüli dobások nem kerülnek értékelésre. Egy dupla, tripla szegmens



We love to play!

belüli találat dupla, illetve tripla pontot ér. A pontok összeadódnak. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

Opció	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
A játék ennél a számnál kezdődik	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Bármelyik szektor eltalálható				Dupla, vagy tripla szektorban kell eltalálni a számot				A számítógép által meghatározott dupla vagy tripla szektorokat kell eltalálni			

G22

DOUBLE DOWN

OPCIÓ: Dupla bull/Szimpla bull

A játékot minden játékos 60 ponttal kezdi. A játékosoknak minden körben meghatározott szektorokat kell eltalálniuk. Az első körben például a 15-öst kell eltalálni. Ha nem találta el, a játékos pontszáma megegyeződik. A következő körben a 16-ost kell, és így tovább. A D és a T valamelyik dupla vagy tripla mezőt jelöli. Itt is ugyanaz a szabály érvényes. A legmagasabb pontszámot elérő játékos győz.

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

D: Dupla T: Tripla B: Belső bull

G23

FORTY-ONE

OPCIÓ: Belső bull/ Külső bull

Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy először 20-ast dobna, majd 19-est, egy számot a dupla szektorban, 18-ast, 17-est, egy számot a tripla szektorban, 16-ost, 15-öst, egy 41 összpontszámot, majd a dupla bull's eye-t találják el. Minden játékos három dartsnyilat dob ugyanarra a számra, majd a következő körben a következő számra kell dobniuk. Minden pontszám feljegyzésre kerül,

HU

a duplaszektor kétszeres, a triplaszektor háromszoros pontot ér. Ha egy játékos az utolsó előtti körben nem ér el 41 pontot, nem folytathatja a játékot. A játék végén az győz, aki a legmagasabb pontszámot érte el.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	TOTAL
játékos 1											
játékos 2											

D: Dupla T: Tripla B: Belő Bull (bull's eye)

G24

ALL FIVES

OPCIÓ: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.

Ezek az opciók a nyeréshez szükséges összpontszámokat mutatják.

Opció	551	561	571	581	591
Összpontszám	51	61	71	81	91

A játékosoknak minden körben olyan összpontszámot kell dobniuk, mely 5-el osztható. Minden 5-el osztás 1 pontot ér.

Például: A 2-es, 8-as és 5-ös eltalálása 15 pontot ér. A játékos 3 pontot kap, mivel ha 15-öt 5-el osztunk, annak eredménye 3. Nem jár pont akkor, ha a dobott összpontszám nem osztható 5-el, vagy az egyik dobás elvéteti a dartstáblát, még akkor sem, ha a másik két nyíl összege 5-el osztható. A kijelző megjeleníti, hogy melyik az a szektor, amelyet a legtöbb pontért eltalálni érdemes. Az első játékos, akinek a pontszáma 51,61,71,81 vagy 91 fölé megy, győz.

G25

BIG-6

OPCIÓ: 3, 4, 5, 6, 7.

Az egyszerű 6-os eltalálása a cél a játék kezdetekor. A játékosnak három dobása van eltalálni a célpontot, hogy „megmentse saját életét”. Ha az első, vagy második dobásával találta el, még van esélye kiválasztani ellenfelének a következő célmezőt. A szimpla, dupla és tripla szektorok külön-külön célpontoknak minősülnek. A

HU

legokosabb stratégia az, ha az ellenfélnek a legnehezebb célpontot választjuk ki, például a tripla 20-ast, vagy a belső bullt. Az nyert, akinek még van egy élete. Az életek száma az opciók közül választható, az életek száma 3 és 7 között lehet.

G26

OVERS

OPCIÓ: 0-7/ 0-8/0-9/Dupla bull/Szimpla bull

Ez egy egyszerű és gyors játék. Minden játékos arra törekszik, hogy több, vagy ugyanannyi pontot érjen el körében, mint az előző körben. Ha a játékos kevesebb pontot ér el, mint az előző körben, veszít egy életet. A pontszámban vezető dönthet, hogy szeretné-e megkísérelni még tovább növelni pontjait, vagy sem. Ha nem tudja növelni, veszít egy életet. A pontszámban vezető megnyomhatja a NEXT gombot, amivel a sorban következő játékos köre kezdődik. Az nyer, akinek legutoljára marad egy élete. Az életek száma az opciók közül választható, az életek száma 7 és 9 között lehet.

G27

UNDERS

OPCIÓ: U-7, U-8, U-9/Belső bull/Külső bull

Ez a játék az OVERS-hez hasonló, a játék célja azonban a 3 dobással a „rekord” legkevesebb pontszámát kevesebbet dobni. Ha a 3 dobásból a dobott pontszám magasabb, mint a „rekord”, egy élet levonásra kerül. Az életek számát 3 és 21 között lehet beállítani. Minden olyan találat, mely elvétette a dartstáblát, vagy a pontzónát, 60 ponttal büntetendő (3x20 pont legmagasabb, egyetlen dobással elérhető pont). Az nyer, akinek a játszma végén még van egy „élete”. Az életek száma az opciók közül választható, az életek száma 7 és 9 között lehet.

G28

BASEBALL

OPCIÓ: b07, b08, b09.

Az opciók számai az állomásokat (bázist) jelölik. A cricket kijelző a megmaradt állomásokat számolja lefelé. A baseball diagram úgy van felépítve, mint a következő diagram. Egy játékos egy állomásnál 3 dartsnyilat dob el, és a hazafutások/bázisok az alábbiak szerint



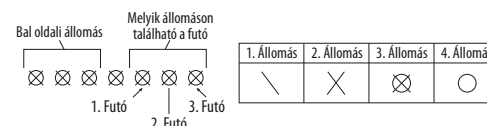
We love to play!

Szektor	Eredmény
Szimpla szektor	Egy bázis
Dupla szektor	Két bázis
Tripla szektor	Hármon bázis
Belső bull	Hazfutás



A hazafutás az állomásnál minden nyíllal megcélozható. A legtöbb hazafutással rendelkező játékos lesz a játék végén a nyertes.

Az LCD-kijelző megmutatja, hogy melyik állomásnál található a „futó” és a megmaradt állomások számát. Az alsó táblázat megmutatja a szimbólumot, hogy melyik állomáson van a „futója”.



G29

BY 5's

A játékosok az 5 többszöröse után kapnak pontokat. Először az 5-öst kell eltalálni, majd a 10-est, és ez így folytatódik 60-ig. A kijelző mindig azt a számot mutatja, melyet a játékosnak legközelebb el kell találnia. A magasabb pontok eléréséhez a tripla vagy dupla szektorokat kell eltalálni. Az első játékos, aki eléri a 60 pontot, győz. A sorrend a következő: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.

G30

BY 10's

Die gleiche Spielidee wie bei G29 By 5's, nur dass die A játék szinte megegyezik a G29-es játékkal, azzal a különbséggel, hogy a játékosnak a 10 többszöröseit kell eltalálnia. A 10-est kell először eltalálni, majd a 20-ast és ez így folytatódik 60-ig. Ha ez megtörtént, ezeket a számokat ismét el kell találni, csak fordított, csökkenő sorrendben. Aki elsőként találja el a másodikra is a 10-est, győz. A sorrend tehát a következő: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.



We love to play!

G31

BY ODD S

A játék szinte megegyezik a G29-es játékkal, azzal a különbséggel, hogy a játékosnak a páratlan számokat kell eltalálnia. Először az 1-es, majd a többi páratlan számot kell eltalálni, 19-ig. Ha ez megvan, ezt a számsorozatot ismét el kell találni, fordított sorrendben. Aki másodjára is eltalálja a 10-es, győz. A sorrend tehát a következő: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

A játék célja, az ellenfél „életének elvétele”, és a saját „élet megtartása”. Az nyer, aki végül „életben marad”. A 303-321-es opciók szerinti játék során a bull és a belső bull nem kerül figyelembevételre. Ezek a mezők kikapcsolásra kerülnek. A játék kezdetekor minden játékosnak meg kell határozni azt a mezőt, ami az ő célmezője lesz. A kijelző ezután „SEL”-t fog jelezni. Ha egy játékos a bullt, a belső bullt, egy másik játékos által célnak megjelölt mezőt talál el, vagy elvét a dartstáblát, újra kell dobni. Amint minden játékos meghatározta a célmezőjét, a játék elkezdődik. A játékosoknak a saját célmezőjüket kell eltalálniuk, hogy „GYILKOS” lehessen. Gyilkosként az ellenfél célszektorát kell eltalálni, és minden találat elvenni egy életet, amíg el nem vesztette minden életét. Ha a gyilkos a saját célmezőjét találja el, veszít egy életet, és nem játszhat tovább gyilkosként. Akkor lehet ismét gyilkos, ha újra eltalálja a célmezőjét. Az utolsó „életben maradt” játékos nyeri a játszmat. A játékot meg lehet nehezíteni különböző opciók választásával, például úgy, hogy a dupla és tripla szektorok is célmezőnek minősüljenek. Válassza ki az életek számát és a szektor célokat 003-tól 321-ig, amit a 3-tól 21 élet jelöl és a szektorok nehézségét.

OPCIÓ	ÉLETEK SZÁMA	SZEKTOROK
003	3	Szimpla, Dupla, Tripla
005	5	Szimpla, Dupla, Tripla
...	...	Szimpla, Dupla, Tripla
021	21	Szimpla, Dupla, Tripla
203	3	Dupla
205	5	Dupla
...	...	Dupla
221	21	Dupla
303	3	Tripla
305	5	Tripla
...	...	Tripla
321	21	Tripla

G33

9 LIVES

OPCIÓK: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

A játékot az 1-20-ig és a bull”eye mezővel játsszák, ismétlődő sorrendben. A játékosok felváltva dobhatnak 1-es szektorra az első körben, a második körben a 2-es szektorra és így tovább. Minden játékosnak körönként legalább egy dattal el kell találnia az adott célszektor. Ha egyik dattal sem talál be, veszít egy életet. Az nyer, akinek utolsóként marad még legalább egy élete. Az életek száma az opciók közül választható, az életek száma 3 és 9 között lehet.

G34

HALVE-IT

OPCIÓ: Dupla bull/Szimpla bull

A játékosok úgy kezdik a játékot, hogy a 12-es számra kell dobniuk, majd a 13-ra, a 14-re, valamelyik számra a dupla szektoron belül, majd a 15-re, a 16-ra és a 17-re, egy számra a tripla szektoron belül, majd a belső bullra. Minden játékos a saját körében 3 dattot dob az adott kör célpontjára, majd a következő körben a másik célpontra is

HU

HU

3 dattot dob. A pontszámok összedásra kerülnek, a dupla szektorban eltalált számok kétszeres, a tripla szektorban eltalált számok háromszoros pontszámot érnek. Ha egy játékos az adott körön belül egyszer sem találja el a kör célpontját, a pontjai feleződnek. A játék végén a legtöbb pontot begyűjtött játékos győz.

Kör	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	20	ÖSSZ- PONT- SZÁM
Játékos													

D: Dupla T: Tripla B: Belső bull (bull's eye)

G35

BINGO

OPCIÓ: 132, 141, 168, 189.

A dartstábla automatikusan jelzi, hogy melyik szektor a célpont. Az a játékos, akinek először sikerül eltalálnia háromszor eltalálnia mindhárom célmezőt, az nyer.

Opciók:

132 – A szektorokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 15, 4, 8, 14, 3

141 – A szektorokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 17, 13, 9, 7, 1

168 – A szektorokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 20, 16, 12, 6, 2

189 – A szektorokat az alábbi sorrendben kell eltalálni: 19, 10, 18, 5, 11

A játékosnak az adott számot 3-szor kell eltalálnia, hogy elkezdhesse a következő kört. A szimpla szektorban lévő számok 1-nek, a duplában lévő 2-nek, a triplában lévő 3-nak számítanak.

G36

21 POINTS

OPCIÓK: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

A játék célja, a lehető legtöbb jelölés begyűjtése. Jelölést két módon lehet gyűjteni:

- 1, 2 vagy 3 dobással pontosan 21 pontot dobni.
- A 21-hez lehető legközelebb lévő pontszámot dobni (abban az esetben, ha az aktuális körben még senki nem dobott pontosan 21 pontot).



We love to play!

A játékos kiesik (bust), amint több, mint 21 pontot dob, és nem kaphat több jelzöt. Amint a játéknak vége, az nyer, akinek a legtöbb jelzöt gyűjtötte be. Az körök száma az opciók közül választható, a körök száma 5 és 11 között lehet.

G37

NINE DART CENTURY

OPCIÓ: 100, 150, 200, Belső bull/Külső bull

Az opciók a célpontszámok, lásd a táblázatot lent:

Opció	100	150	200
Célpontszám	100 pont	150 pont	200 pont

Ebben a játékban minden játékosnak 9 dobása van (3x3 dobása), hogy 100 (illetve 150, 200) pontot, vagy ahhoz közeli pontszámot dobjon, anélkül, hogy annál többet dob. Ha ezt a számot túllépi, kiesik a játékból. Túllépés esetén a dartstábla kijelzője „TOO HIGH” üzenetet fog jelezni. Azok a dattok, melyek elvélik a szektorokat, a dobást elvévő játékos pontszámát 0-ra csökkentik. Azok a dobások, melyek nem érik el a dartstáblát nem számítanak, büntetés sem jár értük. E játékmód játéka során kérjük, hogy ne nyomják meg a „BOUNCE” gombot, mivel az törli az összes pontszámot. Az eltalált számért az eltalált számnak megfelelő pont jár. Egy dupla szektorban lévő szám eltalálása kétszeres, egy tripla szektorban lévő szám eltalálása háromszoros pontot ér. Az a játékos, aki a legjobban megközelíti – esetleg pontosan eléri – a meghatározott pontszámot, nyeri meg a játékot.

G38

BEST OF NINE

Az opciók a célpontszámok, lásd a táblázatot lent:

Opció	009	012	015	018	021
A dattok száma	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

A dartstábla „PLAYER 1”-et jelent be, majd egy olyan számot jelez, melyet a játékosnak el kell találnia. Minden játékosnak 3 dartja van. A játék célja, a kijelzett szám



We love to play!

eltalálása. Minden eltalált szimpla szektoron belül eltalált számért a játékos egy pontot kap. Minden dupla szektoron belül eltalált számért a játékos két pontot kap. Minden tripla szektoron belül eltalált számért játékos 3 pontot kap. A cricketkjelző a még hátralévő körök számát mutatja. A játék végén a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játszmát.

G39

HOUND AND HARE

OPCIÓ: 005, 012, 009, 014, 011.

A nyúl megpróbál elmenekülni, míg a kutya megpróbálja elkapni a nyulat. Az 1-es játékos a nyúl, a 2-es játékos pedig a kutya. A nyúl a 20-nál kezd. Megpróbálja a duplaszektoron belül eltalálni a számot, ha ez sikerül, az óramutató járásával megegyezően a következő számot próbálja eltalálni. Hasonlóan a kutya, aki az 5-nél kezd, és minden dobással a duplaszektoron kell eltalálnia. Ha a kutya beéri a nyulat, és eltalálja azt a szektort, amelyiket a nyúl próbált eltalálni, akkor elkapta a nyuszt. Ha a nyúl eléri az 5-ös szektort, akkor szabad.

005, 012, 014 és 11-es opciók a kutya kezdőhelyzetét jelölik.

Opció	005	012	009	014	011
A kutya kezdőhelyzete	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPCIÓ: Belső bull/Külső bull

Ebben a játékban minden játékos 3 dartot dob. Az a játékos, aki a 3 dartjával a legmagasabb pontszámot éri el egy körön belül, az nyeri a kört. A játékot addig játszák, míg egy játékos 7 kört nem nyert.

G41

SHOOTING II

OPCIÓ: Belső bull/ Külső bull

Ezt a játékot pont úgy kell játszani, mint a Shooting I változatot, azonban csak azok után a dobások után jár pont, mely a szimpla, dupla vagy tripla szektoron belül az

alábbi számok közül eltalálták valamelyiket: 15, 16, 17, 18, 19, 20, belső bull. A játékot az nyeri, aki először nyer meg 7 kört.

G42

SHOOTING III

OPCIÓ: Belső bull/ Külső bull

Ezt a játékot pont úgy kell játszani, mint a Shooting I változatot. A játékot az nyeri, aki a legtöbb kört nyerte.

G43

SHOOTING IV

OPCIÓ: Belső bull/Szimpla bull

Ezt a játékot pont úgy kell játszani, mint a Shooting I változatot, azonban csak azok után a dobások után jár pont, mely a szimpla, dupla vagy tripla szektoron belül az alábbi számok közül eltalálták valamelyiket: 15, 16, 17, 18, 19, 20, belső bull. A játék 7 körön keresztül tart, és az nyer, aki a legtöbb kört nyerte.

HU

HU



We love to play!

HIBAELHÁRÍTÁS

HIBA	HIBAELHÁRÍTÁS
A készülék nem kap áramot	Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően lettek a készülékbe helyezve.
A játék nem érzékeli a talátoakat	Vizsgálja meg, hogy a játék nincs-e beállítási-, készenlétimódban, vagy pontértékelés közben. Nyomja meg a NEXT-gombot, hogy elindítsa a játékot. Leellenőrizheti azt is, hogy nincs-e beragadva egy szektor, vagy funkciógomb.
Egy szektor vagy funkciógomb beragadt	A szállítás, vagy egy normális játszma alatt előfordulhat, hogy egy szektor időnként beragad. Ebben az esetben minden automatikus pontszámítási funkció szünetel. Ha óvatosan eltávolítja a dartnyilat, vagy az ujjával ide-oda mozgathatja a szektorokat, a szektort ismét feloldhatja. Az automatikus pontszámító funkció ezután ismét üzemel.
Eltört dartshegyek eltávolítása	A Soft-hegyek letörhetnek, és beragadhatnak a dartstáblába. Ilyenkor próbálja meg a hegyeket egy fogó segítségével eltávolítani. Megjegyzés: minél nehezebb a dartnyíl, annál nagyobb az esélye, hogy annak hegye elhajlik és letörik. Hogy ennek az esélyét csökkentse, olyan puha hegyű darttípusokat ajánlatos használni, melyek a készletben találhatók. Hosszú hegyek használata ehhez a dartstáblához nem ajánlott.
Elektromos, illetve elektromágneses interferenciák	Ha elektromágneses interferenciák jelentkeznek, a dartstábla valószínűleg nem fog megfelelően, vagy egyáltalán nem fog működni (például erős vihar esetén, feszültségingadozás, túlmerítés, vagy az eszköz alacsony távolsága egy mikróhullámú sütőtől). A játék megfelelő működésének helyreállításához, távolítsa el az elemeket pár másodpercre, majd helyezze be ismét a készülékbe azokat. Győződjön meg róla, hogy a hiba forrása megszűnt.

FIGYELEM!

A garancia érvényét veszti, ha a dartstáblát felnyitják, vagy szétszerelik.

BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉSEK

FIGYELEM!

Különböző elemtípusokkal, illetve régi és új elemekkel együtt tilos üzemeltetni a készüléket! Egyszer használatos elemeket tilos tölteni. Az újratölthető elemeket töltésük előtt el kell távolítani a dartstáblából. Kizárólag az ajánlott elemtípussal szabad üzemeltetni az eszközt. Az elhasznált elemeket el kell távolítani az eszközből. Az elemeket a polaritásuknak megfelelően kell a készülékbe helyezni. Az érintkezőket tilos rövidre zárn.

Ne tegye ki a dartstáblát extrém hőmérsékleteknek, vagy időjárási körülményeknek. Ne martsa a dartstáblát folyadékba.

A dartstáblát kizárólag enyhén nedves törölkendővel, és/vagy lágy tisztítószerekkel tisztítsa. Kérjük, hogy tisztítás előtt távolítsa el az áramforrást az eszközből.

Rendszeresen vizsgálja meg, hogy az elemtöltő kábele, csatlakoztatója,

házalása, egyéb alkatrésze nem hibásodott-e meg. Ha hibát észlel e alkatrészek valamelyikén, ne használja a dartstáblát, amíg a hibák ki nem lettek javítva.

FIGYELEM: Ez felnőtteknek való sport, nem játékszer. Használata gyermekeknek csak nagykorú felügyelete mellett ajánlott. Kérjük, hogy figyelmesen olvassa el a használati útmutatót. Ne vegyen célba a dartsokkal más személyeket. A szakszerű használat segít megakadályozni a károkat, illetve sérüléseket.

RECYCLING

Régi elektromos és elektronikus berendezések eltávolítása. Ez a szimbólum azt jelzi, hogy a termék nem kezelhető háztartási hulladékként. A terméket az elektromos és elektronikus berendezések újrahasznosítására létesített gyűjtőhelyek egyikén kell leadni. Az alapanyagok újrahasznosítása elősegíti a természeti erőforrások megőrzését



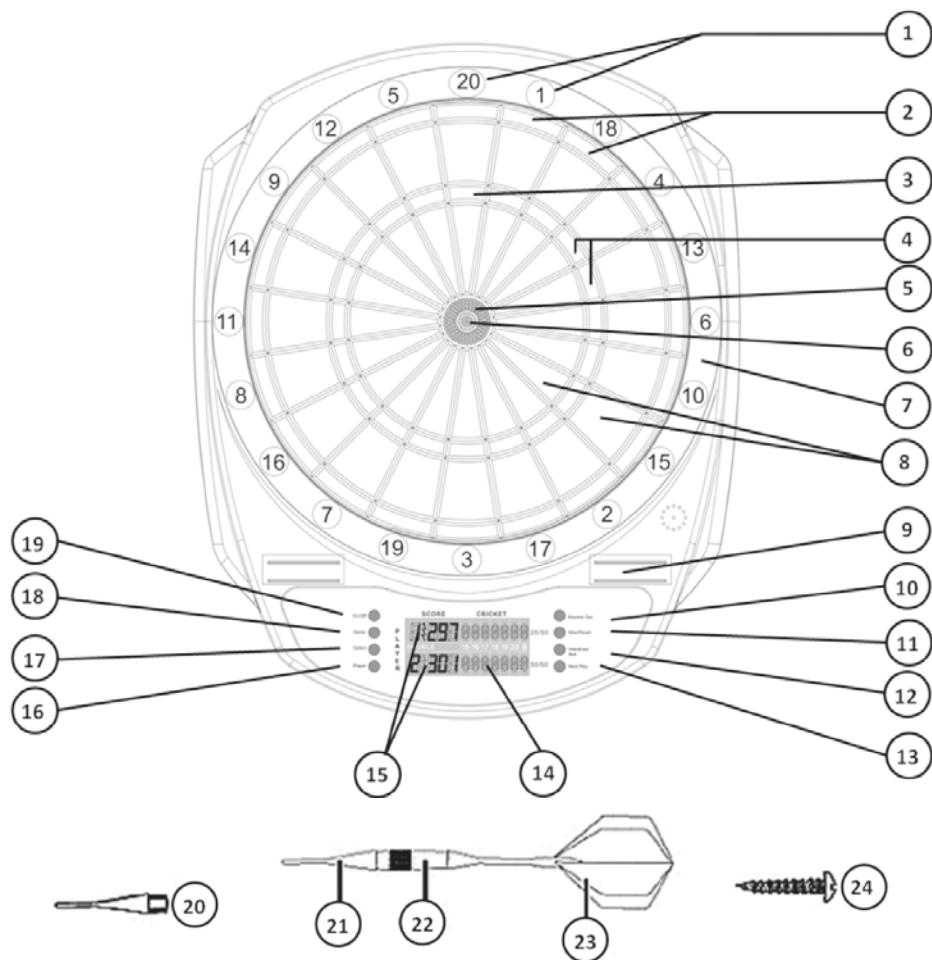
ES

DARTBOARD TOLEDO-301

Contenido

Vista general y contenido del paquete	75
Introducción y advertencias	76
Instrucciones de montaje	76
Evaluación de puntos	77
Programación y funciones	77
Selección y descripción de juegos	80
Solución de problemas	90
Instrucciones de seguridad	90





- | | | |
|--|--------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Números de los segmentos | 9. Soporte para dardos | 17. Botón "Option" |
| 2. Anillos dobles (puntuación x2) | 10. Botón "Bounce out/Quick cricket" | 18. Botón "Game" |
| 3. Triple 20 – puntuación máxima (60 puntos) | 11. Botón "Miss/Bull" | 19. Botón "On/Off" |
| 4. Anillos triples (puntuación x3) | 12. Botón "Handicap" | 20. Puntas de repuesto (x 20) |
| 5. Diana simple – Single Bull (25 puntos) | 13. Botón "Start/next" | 21. Punta blanda |
| 6. Diana doble – Double Bull (50 puntos) | 14. Pantalla de Cricket | 22. Barril |
| 7. Zona de captura (0 puntos) | 15. Pantalla de puntuación | 23. Eje y vuelo |
| 8. Anillos simples (puntuación) | 16. Botón "Player" | 24. Tornillos (x 2) |

Este juego está diseñado para emplear ÚNICAMENTE DARDOS DE PUNTA BLANDA. El empleo de dardos de punta metálica dañará el tablero. Utilice una postura y una fuerza adecuadas para el lanzamiento de los dardos. No es necesario lanzarlos con mucha fuerza para que se enganchen a la diana. Se recomienda un peso de los dardos de punta blanda no superior a los 16 gramos. Para reducir el número

de rebotes, debe emplear dardos de punta blanda del mismo tipo de los que se suministran con el juego. No se recomiendan puntas largas para este juego. Se pueden romper o doblar con más facilidad. Al retirar un dardo de la diana, gírelo muy ligeramente hacia la derecha mientras tira del dardo, para que sacarlo resulte más simple.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA EL MONTAJE: Destornillador y taladro (no incluidos) 3 pilas AA (no incluidas)

Preparación de los dardos: Atornille el pincho (punta) y el eje en el agarre (barril). Si tiene vuelos extra, dóblelos para darles forma y colóquelos en el eje.

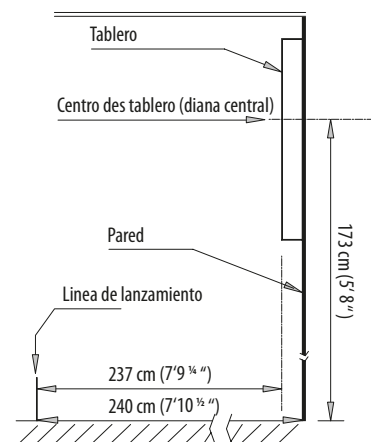
Cuelgue la diana usando los dos orificios de montaje ubicados en su parte posterior. Se incluyen 2 tornillos para montar en la pared. Si los tornillos no son apropiados para su pared, cámbielos por otros. Según las normas internacionales de partidas de dardos, el tablero debe quedar colgado de forma que la altura desde el suelo al círculo central de la diana sea de 1,73 m (68 pulgadas) y la distancia desde la línea de lanzamiento hasta la diana sea de 2,37 m (7 pies 9 1/4 pulgadas).

Haga dos marcas paralelas en la pared seleccionada a una altura de 192 cm (75 5/8") del suelo y 14 cm (5 1/2") de distancia entre ellas. Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas sobresalgan unos 13 mm (1/2") de la pared.

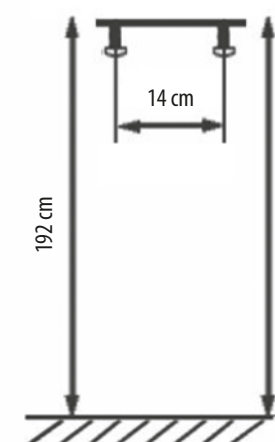
Ponga en línea los orificios de montaje ubicados en la parte posterior de la diana con las cabezas de los tornillos y, a continuación, cuelgue el tablero. Puede ser necesario ajustar los tornillos hasta que quede bien pegado a la pared.

Familiarícese con el manejo de su diana antes de utilizarla. Si sospecha que la diana no funciona correctamente, consulte en primer lugar la sección SOLUCIÓN DE PROBLEMAS de este manual.

ESTÁNDAR INTERNACIONAL



POSICIONES FIJAS DE LOS TORNILLOS



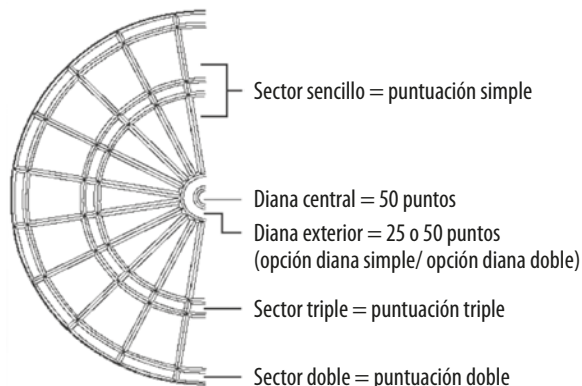
PUNTOS DE CÁLCULO

Una ronda

Una ronda comprende tres lanzamientos de dardos.

Rebotes y tiros fallidos

Cada dardo que rebote o que caiga fuera de la zona de juego no cuenta, y no puede repetirse el tiro.



CONFIGURACIÓN Y FUNCIONES DEL JUEGO

ON/OFF (ENCENDIDO/ APAGADO)

Pulse el botón "On/Off" para iniciar la configuración. Con el encendido, algunas pantallas se iluminarán con una melodía de bienvenida. Cuando se apague el sonido, la pantalla del jugador y la pantalla de puntuación mostrarán "G01" y "100" respectivamente.

JUEGO + OPCIONES

Pulse el botón "GAME" hasta que haya seleccionado el juego deseado (ver tabla SELECCIÓN DEL JUEGO). La selección se mostrará en la pantalla de puntuación. También puede pulsar el botón "QUICK CRICKET" para seleccionar "G16 Standard Cricket Game".

Pulse el botón "OPTION" para seleccionar las opciones/dificultades (hándicap) del juego para todos los jugadores.

JUGADORES

Pulse el botón "PLAYER" hasta que haya seleccionado el número de jugadores deseado. El número máximo de jugadores es 8.

HANDICAP JUGADOR HANDICAP

Para algunos juegos, se puede seleccionar el modo hándicap. Pulse "HANDICAP" para entrar en el modo de selección de dificultades. A continuación, pulse "PLAYER" para seleccionar la opción de hándicap para cada jugador. Pulse "HANDICAP" para pasar al siguiente jugador.

OPCIONES HÁNDICAP

JUEGO NÚMERO	JUEGO	OPCIONES HÁNDICAP
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G02	301	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G03	501	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G04	601	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G05	701	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G06	801	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G07	901	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTOS
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 PUNTOS
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 VIDAS
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 VIDAS
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 VIDAS
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 VIDAS



We love to play!

ES

JUEGO NÚMERO	JUEGO	OPCIONES HÁNDICAP
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 VIDAS
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 PUNTOS
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 PUNTOS

*Las vidas mínimas después de la selección de hándicap son 3 para estos juegos.

#Las opciones de hándicap L1, L2, L3 y L4 solo se utilizan para las opciones básicas "000"/"C00"/"00C" (número de aciertos y aperturas en cualquier orden) en los juegos de cricket para dar ventaja a algunos jugadores. La tabla siguiente muestra la puntuación inicial del jugador para las opciones L1 y L2 como si ya hubiera golpeado esos números.

Opciones hándicap	Pantalla de inicio	Opciones hándicap	Pantalla de inicio
L1		L3	
L2		L4	

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

En caso de que el juego tenga la opción Double/Single Bull, presione el botón para seleccionar 25/50 Bull (la diana simple son 25 puntos y la doble 50, respectivamente) o 50/50 Bull (ambas dianas son 50 puntos).

START

Presione el botón "START" para empezar el juego.

**CAMBIO DE
JUGADOR
(NEXT)**

Durante el juego, cuando en la pantalla aparezca NEXT, cualquier presión en los segmentos no activará el tablero de dardos. El jugador tiene que retirar todos los dardos y presionar el botón "NEXT" para que el siguiente jugador pueda continuar jugando. Se pasará automáticamente al siguiente jugador si no se ha lanzado durante 10 segundos después de que haya aparecido NEXT en la pantalla.

Para sacar los dardos, gírelos suavemente en la dirección de las agujas del reloj y tire de ellos.



ES



We love to play!

**REVISAR
PUNTUACIÓN
NEXT PLAYER
(SIGUIENTE
JUGADOR)**

El juego termina cuando se determina cuando todos los jugadores han completado la puntuación final (ver cada juego para más detalles). Utilice el botón "PLAYER" para ver la posición en la que ha quedado cada jugador y su puntuación. También puede ver los puntos por dardo de cada jugador en los juegos 301-901 y 301-901 LEAGUES apretando el botón "NEXT"

**FALLO
MISS**

Pulse "MISS" para puntuar 0 y registrar una tirada de dardo si el dardo golpea fuera de la zona de juego o de la diana.

BOUNCE

Presione "BOUNCE" si no desea registrar un dardo que haya rebotado de la diana.

**FINALIZAR
ON/OFF**

Pulse el botón "ON/OFF" para terminar el juego. Si la diana está inactiva durante 3 minutos, pasará al modo de reposo. A fin de ahorrar energía, el tablero incorpora una función de apagado automático. El juego se apagará automáticamente si se queda desatendido más de 30 minutos.

SELECCIÓN DEL JUEGO

NÚM. JUEGO	JUEGO	PANTALLA	NÚM. OPCIONES/ VARIANTES	NÚM. JUGADORES
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1-8
G02	301	2 301	4 / 8	1-8
G03	501	2 501	4 / 8	1-8
G04	601	2 601	4 / 8	1-8
G05	701	2 701	4 / 8	1-8
G06	801	2 801	4 / 8	1-8
G07	901	2 901	4 / 8	1-8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

ES

SPIEL NR.	SPIEL	ANZEIGE AUF DISPLAY	ANZAHL OPTIONEN/ VARIANTEN	ANZAHL SPIELER
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1-8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1-8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1-8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1-8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1-8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1-8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1-8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1-8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1-8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1-8
G25	BIG-6	2 3	5	2-8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2-8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2-8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1-8
G29	BY 5's	2 ---	1	1-8
G30	BY 10's	2 ---	1	1-8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1-8
G32	KILLER	2 003	30	2-8
G33	9 LIVES	2 003	7	2-8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1-8
G35	BINGO	2 132	4	1-8
G36	21 POINTS	2 005	7	1-8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1-8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1-8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1-8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1-8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1-8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1-8

ES

CÓMO JUGAR

- El turno de cada jugador queda indicado por su respectivo número de jugador 1-8.
- Cada jugador puede lanzar 3 dardos por turno.
- Este juego de dardos electrónico puede mostrar la puntuación total y mostrar los blancos automáticamente.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

G01

COUNT UP

Opciones: 100, 200, 300, ... 900 / Double Bull / Single Bull

El objetivo es ganar al resto de jugadores siendo el primero en llegar al objetivo de puntuación preestablecido. Las opciones disponibles son: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 y 900. Cada jugador tiene que intentar puntuar los más alto posible en su turno. La puntuación final puede ser superior a los puntos preestablecidos.

G02 – G07

JUEGOS 301-901

Opciones: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In/ Single Out, Double In/ Single Out, Single In/ Double Out, Double In/ Double Out, Double Bull/ Single Bull. Cada jugador inicia el juego con 301 puntos (o 501, 601, etc.). Al final del turno de cada jugador, se resta de su puntuación la suma de los tres dardos lanzados. El primer jugador que consiga llegarexactamente a cero será el ganador. El juego puede continuar hasta que se hayan determinado los puestos 2º, 3º y 4º.

Para que el juego sea más complicado, puede seleccionar la opción DOUBLE IN y/o DOUBLE OUT para establecer restricciones adicionales de cómo empezar y acabar el juego:

Si0 (Estándar): La puntuación comienza y termina cuando se acierta cualquier número. Se termina el juego



We love to play!

acertando sobre cualquier número que deje su puntuación exactamente a cero. Si un jugador supera la puntuación con la que alcanzaría cero, se considerará Bust (nulo) y la puntuación retrocederá al valor de antes del turno.

Di0 - Double In: La puntuación empieza cuando se da a cualquier anillo doble o la diana doble. No empieza la puntuación hasta que se cumpla esa condición.

Sd0 - Double Out: El jugador termina el juego cuando acierte cualquier anillo doble o la diana doble dejando la puntuación exactamente a cero. Cuando un jugador supera la puntuación necesaria para alcanzar exactamente el cero o "1", se considera un bust y la puntuación retrocede al valor de antes del turno (cuando queda "1" en la puntuación, es también un bust, porque no es posible reducirlo hasta cero con un tiro doble).

DiS - Double In + Double Out: La puntuación comienza cuando se acierta en cualquiera anillo doble o en la diana doble y finaliza cuando se acierta en un anillo doble o en la diana doble reduciendo la puntuación a exactamente cero.

Este juego también puede mostrar el ppd (punto por dardo) de cada jugador después de la clasificación pulsando el botón "NEXT".

G08 – G13

301– 901 LEAGUE

Opciones: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In/ Single Out, Double In/ Single Out, Single In/Double out, Double In/ Double Out, Double Bull/ Single Bull. Se trata de una versión por equipos del juego 301-901. Hay siempre 2 equipos y 2 jugadores por equipo. Los jugadores 1 y 3 juegan contra los jugadores 2 y 4.

Similar a los juegos 301-901, el equipo ganará cuando la puntuación de un jugador llegue exactamente a cero, pero la puntuación de su compañero debe ser inferior o igual a la suma de la puntuación del equipo contrario. De lo contrario, la puntuación del jugador actual vuelve a la del principio del turno. En ese caso, el equipo no puede ganar.

Una vez que la puntuación de un jugador sea inferior a 181 para la opción Single Out, o inferior a 171 para la opción Double Out, si la puntuación de su compañero de equipo es inferior o igual a la suma de la puntuación del equipo contrario, la diana anunciará Go For Out. Esto confirmará que tiene una oportunidad de ganar en esta ronda. En caso contrario, la diana anunciará Freeze, incluso si su puntuación llega exactamente a cero en esta ronda, el equipo no puede ganar.

G14

ROUND THE CLOCK

Opciones: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

El jugador intenta dar a los números (en función de la opción que se haya seleccionado) desde 1 hasta 5, desde 1 hasta 10, desde 1 hasta 15, o desde 1 hasta 20 en orden. Cuando se acierta algún número, el juego avanza para lanzar al número siguiente. El jugador que alcance primero el último número de su juego es el ganador.

Opciones para seleccionar:

105, 110, 115, 120: el último número es 5, 10, 15, 20 respectivamente sin importar si es simple, doble o triple

205, 210, 215, 220: el último número es 5, 10, 15, 20 respectivamente, solo es válido doble.

305, 310, 315, 320: el último número es 5, 10, 15, 20 respectivamente, solo es válido triple.

G15

NO SCORE CRICKET

Opciones: 000, 020, 025 / Double Bull/ Single Bull
Esta es una versión simplificada del Cricket. El objetivo es cerrar todos los números lo antes posible. No se otorgan puntuaciones por acertar en un número cerrado. Por tanto, una vez que se acierte tres veces un número, se debe pasar a acertar otros objetivos. Ganará quien logre primero tres aciertos en todos los números..

Opciones para seleccionar:

- 000: se abren los números en cualquier orden.

- 020: se abre el número 20 primero, y a continuación, en orden: 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.

- 025: se abre la diana primero, y a continuación, en orden: 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G16

SIMPLE CRICKET

Opciones: C00, C20, C25/ Double Bull/ Single Bull

Solo se juega con los segmentos con número del 15 al 20 y el B (diana simple/doble). Cada participante lanza 3 dardos. El jugador debe acertar tres veces un número de segmento para que este se le abra. Entonces ya puede puntuar en el número de segmento abierto. Si el/los oponente/s también aciertan en este mismo número de segmento tres veces, el segmento queda cerrado. No puede haber más puntuación en un segmento cerrado. Los segmentos dobles o triples cuentan como 2 o 3 aciertos. Los segmentos se pueden abrir y cerrar en orden de acuerdo a la opción seleccionada. El jugador que cierre más segmentos y obtenga la puntuación más alta, es el ganador. La estrategia es decidir si es mejor cerrar un segmento o acumular puntos, ya que, si un jugador cierra el mayor número de segmentos, pero no tiene más puntos que los demás, no ganará. El final de la partida tiene lugar cuando todos los segmentos se han cerrado. El jugador que obtenga más puntos, gana.

Opciones para seleccionar:

- C00: se abren los números en cualquier orden.

- C20: se abre el número 20 primero, y a continuación, en orden: 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.

- C25: se abre la diana primero, y a continuación, en orden: 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Cricket	Una vez	Dos veces	Abierto	Cerrado
Signo	/	X	⊗	○

G17

CUT THROAT CRICKET

Opciones: 00C, 20C, 25C/ Double Bull/ Single Bull

Se trata de la versión inversa del Cricket. Una vez que se abre un número, cuando se acierta se añaden puntos a los rivales. La peor puntuación será la más alta. Sin embargo, no se sumarán puntos al jugador que ya tenga cerrado ese número. El ganador será quien tenga la puntuación más baja y haya cerrado todos los números primero. Si un jugador cierra todos los números primero, pero tiene la puntuación más alta, deberá seguir lanzando para añadir puntos a sus rivales hasta que igualen o superen su puntuación. Por tanto, la mejor estrategia es la de cerrar lo antes posible todos los números para evitar que el resto de jugadores sumen puntos a la vez que se tiene la oportunidad de penalizar al resto.

Opciones para seleccionar:

- 00C: se abren los números en cualquier orden.

- 20C: se abre el número 20 primero, y a continuación, en orden: 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.

- 25C: se abre la diana primero, y a continuación, en orden: 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G18

SCRAM CRICKET

Opciones: Double Bull, Single Bull

Cada jugador lanza a los segmentos de los números del 15-20 más la diana simple/doble. Uno de los jugadores es el tirador y puede obtener puntos, mientras que el jugador restante es el bloqueador y debe acertar una vez en cada segmento numérico más la diana para cerrarlo. El tirador ya no puede puntuar en un segmento numérico cerrado. El tirador cambia cuando todos los segmentos numéricos estén cerrados. Entonces el jugador 2 se convierte en el tirador. El objetivo de cada tirador es obtener el mayor número de puntos posible.

G19

HIGH SCORE

Opciones: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull

Este juego es parecido a Count-Up, salvo que el juego finaliza tras el número de rondas seleccionado.

Ganará el jugador que acumule la puntuación más alta con el número de rondas seleccionado. Seleccione el número de rondas con las opciones de la H03 a la H12, que representan de 3 a 12 rondas.

G20

SHOOT-OUT

Opciones: -11, -12, -13 ... -19, -20

El ordenador muestra al jugador un número aleatorio que debe ser acertado. Cada acierto otorga un punto. Gana el primer jugador que consiga 11, 12 o 20 aciertos, según el nivel de dificultad. Si un jugador no acierta en el campo correspondiente en un plazo de 10 segundos, se muestra automáticamente un nuevo número que debe ser alcanzado. Esto cuenta como un lanzamiento fallido. En este juego, los dobles y triples se contabilizan como aciertos simples.

G21

SHANGHAI

Opciones: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15

Este juego es similar al Round-The-Clock. Los jugadores empiezan tirando al número 1 (o 5, o 10, o 15) y van avanzando hasta el 20 y la diana. Si se alcanza un número fuera de la secuencia numérica, no contará. Acertar en los anillos dobles o triples multiplicará el número x2 o x3. El jugador que acumule más puntos gana.

Opciones	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
El juego empieza en el número	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Se puede golpear cualquier segmento				Se deben golpear los segmentos dobles o triples				Se deben golpear varios dobles y triples así como se especifiquen en el aparato			



We love to play!

ES

G22

DOUBLE DOWN

Opciones: Double Bull / Single Bull

El juego comienza con una puntuación base de 60 puntos por cada jugador. El jugador debe marcar acertando los segmentos activos de la ronda actual. Por ejemplo, en la primera ronda el jugador debe lanzar para acertar el segmento 15. Si no se acierta ningún 15, la puntuación del jugador se quedará en la mitad. La próxima ronda es 16, y así sucesivamente. Para D y T, el jugador debe acertar cualquier doble o triple y se aplicará la misma regla. El jugador que consiga la mayor puntuación será el ganador.

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

D: doble T: triple B: diana

G23

FORTY-ONE

Opciones: Double Bull / Single Bull

Todos los jugadores comienzan el juego lanzando hacia el número 20, y después el 19, doble, 18, 17, triple, 16, 15, total 41 puntos, y diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número, luego sigue hacia el siguiente número en la siguiente ronda. Toda la puntuación se acumula, los anillos dobles valen x2 y los triples x3 puntos. Se incluye Una ronda adicional de 41 puntos antes de la diana y el jugador tiene que conseguir un total de 41 puntos en esa ronda. Al final del juego, el jugador que tenga más puntos es el ganador.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	TOTAL
Jugador 1											
Jugador 2											

D: doble T: triple B: diana

G24

ALL FIVES

Opciones: 551, 561, 581, 591, Double Bull / Single Bull

Las opciones son el total de puntos que se necesitan para ganar, vea la siguiente e tabla.

Opciones	551	561	571	581	591
Puntos totales	51	61	71	81	91

Durante cada ronda las puntuaciones totales del jugador deben ser divisibles entre 5. Cada 5 divisible cuenta como un punto. Por ejemplo, 2, 8, 5 suman 15. Un jugador obtendrá 3 puntos ya que 15 dividido entre 5 es igual a 3. No se puntuará si la puntuación total de los 3 dardos no es divisible entre 5 o si algún dardo falla, aunque la suma de las puntuaciones de los otros dardos sea divisible entre 5. La pantalla mostrará el mejor segmento para acertar y sumar puntos. El primer jugador que puntúe o consiga 51, 61, 71, 81, 91 será el ganador.

G25

BIG-6

Opciones: 3, 4, 5, 6, 7

El primer objetivo cuando empieza el juego es el 6 simple. El jugador deberá acertar con sus tres lanzamientos el objetivo al menos una vez para salvar sus vidas. Siempre que se alcance el objetivo con el primer o segundo dardo, el jugador tendrá una oportunidad de seleccionar el blanco del oponente con un lanzamiento. Se considerarán objetivos diferentes los anillos simples, dobles y triples. La estrategia es la de seleccionar el objetivo más complicado para los rivales, como el 20 triple o la diana doble. Ganará el último jugador al que le quede alguna vida. Seleccione el número de vidas con las opciones de la 3 a la 7, que representan de 3 a 7 vidas.

G26

OVERS

Opciones: 0-7, 0-8, 0-9 / Double Bull / Single Bull

Se trata de un juego rápido y sencillo. Cada jugador debe intentar superar o igualar la puntuación anterior más alta lograda en un turno. Si la puntuación de un jugador es inferior que los tres dardos anteriores, ese jugador perderá una vida. El líder tiene la oportunidad de elegir si quiere desafiar la puntuación del líder o no. Si no consigue superar la puntuación del líder, perderá una vida. El líder puede pulsar directamente el botón "NEXT" para pasar su

ES

turno. Ganará el último jugador al que le quede alguna vida. Seleccione el número de vidas con las opciones de 0-7 a 0-9, que representan de 7 a 9 vidas.

G27

UNDERS

Opciones: U-7, U-8, U9 / Double Bull / Single Bull

Este juego es parecido a Overs, con la diferencia de que el objetivo consiste en superar el record inferior con los tres dardos anteriores. Si el total de los tres dardos es superior que el record, el jugador perderá una vida. Cualquiera que pase turno o lance fuera de la parte puntuable de la diana tendrá un penalización de 60 puntos (3 x 20, la puntuación máxima posible con un solo dardo). Ganará el último jugador al que le quede alguna vida. Seleccione el número de vidas con las opciones de U-7 a U-9, que representan de 7 a 9 vidas.

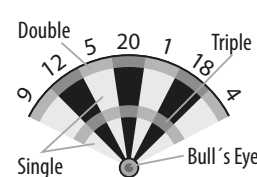
G28

BASEBALL

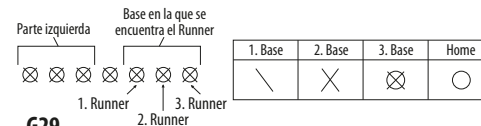
Opciones: b07, b08, b09

Las opciones son los números de entradas. La pantalla de cricket hará una cuenta atrás de cuántas entradas quedan. Un campo de béisbol está dispuesto como se muestra en el diagrama de abajo. Un jugador lanza 3 dardos en cada entrada y las carreras/bases se establecen de la siguiente manera:

Segmentos	Resultado
Single (simple)	Una base
Double (doble)	Dos bases
Triple	Tres bases
Bull's Eye (diana)	Home Run



Se puede anotar un home run (carrera) con cualquier dardo de cada turno. El jugador con más carreras al final del juego es el ganador. La pantalla mostrará en qué base están sus runners (corredores) y el número de entradas que quedan. La siguiente tabla muestra los símbolos que aparecen para la base en la que se encuentra el runner.



G29

BY 5's

Los jugadores puntúan en múltiplos de 5. Se empieza dando un dardo al 5, luego al 10 y así sucesivamente hasta el 60. El primer jugador que consiga 60 es el ganador. La pantalla mostrará el siguiente número que debe ser anotado. La puntuación en orden será: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60. Se deben utilizar dobles y triples para anotar los números más altos.

G30

BY 10's

La misma idea de juego que el G29 By 5's EXCEPTO que los jugadores deben puntuar en múltiplos de 10. Se empieza con un 10, a continuación, un 20 y así sucesivamente hasta el 60. Cuando se llegue a 60, se gira el orden y se tiene que volver a 10. El primer jugador que vuelva a dar al 10 es el ganador. La puntuación en orden será: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

La misma idea de juego que el G29 By 5's EXCEPTO que los jugadores deben puntuar en números impares. Se empieza con un 1, a continuación, los números impares hasta el 19. Cuando se llegue a 19, se gira el orden y se tiene que volver al 1. El primer jugador que vuelva a dar al 1 es el ganador. La puntuación en orden será: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

El objetivo de este juego es "matar" a los oponentes y "permanecer vivo". El ganador es el jugador que sigue vivo



We love to play!

ES

al final. En la opción 303–321, la diana doble y la simple no se tienen en cuenta. Estos campos están desactivados. Cada jugador debe lanzar su propio segmento de número. La pantalla mostrará SEL en ese momento. Si un jugador no acierta en la diana, acierta en la diana o en un segmento de número que ya ha sido alcanzado por otro jugador, debe lanzar de nuevo. Una vez que cada jugador tenga un número, comienza la acción. Cada jugador intenta alcanzar su propio número para conseguir la calificación de killer (matador). Al convertirse en matador, el objetivo del jugador es matar a sus oponentes acertando su número de segmento hasta que pierdan sus vidas. Si un matador acierta su propio número de segmento, perderá la calificación de matador y también una vida. Volverá a recuperar su estado de matador acertando en su propio número de segmento de nuevo. El último superviviente gana el juego. Para hacer el juego más difícil, se puede acertar en el doble (o triple) de su número de puntuación para conseguir la calificación de matador. Seleccione el número de vidas y la dificultad del segmento (todos los segmentos, segmentos dobles o segmentos triples) con las opciones de la 003 a la 321 que representan de 3 a 21 vidas y la dificultad del segmento.

Opciones	Vidas	Zona de tiro (killer)
003	3	simple, doble, triple
005	5	simple, doble, triple
...	...	simple, doble, triple
021	21	simple, doble, triple
203	3	doble
205	5	doble
...	...	doble
221	21	doble
303	3	triple
305	5	triple
...	...	triple
321	21	triple

G33

9 LIVES

Opciones: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

En este juego se juegan los números del 1 al 20 y la diana en una secuencia en bucle. Los jugadores toman turnos lanzando al 1 en la primera ronda, 2 en la segunda ronda, y así sucesivamente, hasta 25 en la ronda 21, 1 en la ronda 22 y así sucesivamente. Cada jugador debe acertar el número objetivo con un dardo en cada ronda. El jugador perderá una vida cada vez que falle 3 dardos. El último jugador que quede vivo será el ganador. 003, 004, 005, ... 009 representa 3, 4, 5 9 vidas respectivamente.

G34

HALVE-IT

Opciones: Double Bull/ Single Bull

Todos los jugadores comienzan dando al número 12, y después al 13, 14, cualquier doble, 15, 16, 17, cualquier triple, 18, 19, 20 y después a la diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número y, a continuación, en la próxima ronda pasa al número siguiente. Todas las puntuaciones se irán acumulando, los dobles multiplican los puntos x2 y los triples x3. Si un jugador falla los tres lanzamientos a un número concreto, su puntuación se reducirá a la mitad. Al finalizar el juego, el jugador con más puntos será el ganador.

Ronda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	TOTAL
Jugador												

D: dobles T: triples B: diana

G35

BINGO

Opciones: 132, 141, 168, 189

La diana mostrará el segmento a alcanzar de forma automática. El jugador que acierte primero todos los segmentos especificados como objetivo tres veces gana el juego.

ES

Opciones para seleccionar:

- 132: acertar el segmento con la secuencia 15, 4, 8, 14, 3.
- 141: acertar el segmento con la secuencia 17, 13, 9, 7, 1.
- 168: acertar el segmento con la secuencia 20, 16, 12, 6, 2.
- 189: acertar el segmento con la secuencia 19, 10, 18, 5, 11.

El jugador debe acertar un segmento de número tres veces para entrar en el siguiente segmento. Si se acierta un segmento simple, cuenta como una vez, el segmento doble cuenta x2 y el triple x3.

G36

21 POINTS

Opciones: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

El objetivo de este juego es conseguir la mayoría de las marcas. Un jugador puede conseguir una marca de dos maneras:

- 1) Consigue 21 puntos exactos con 1, 2 o 3 dardos.
- 2) Consigue la puntuación que más se acerque a 21 puntos (si nadie consigue 21 puntos en la ronda).

Se considerará Bust (nulo) cuando una puntuación supere los 21 puntos, en cuyo caso el jugador no podrá conseguir una marca. Una vez finalizado el juego, el jugador con más marcas será el ganador. Seleccione el número de rondas con las opciones de la 005 a la 011 que representan de 5 a 11 rondas.

G37

NINE DART CENTURY

Opciones: 100, 150, 200, Double Bull/ Single Bull

Las opciones son la puntuación objetivo, vea la tabla siguiente:

Opciones	100	150	200
Puntuación objetivo	100 puntos	150 puntos	200 Puntos



We love to play!

En este juego cada jugador tiene 9 dardos (tres turnos) para marcar 100 (o 150, 200) puntos sin pasarse, o llegar los más cerca posible a 100. Si un jugador se pasa, queda fuera del juego. La diana anunciará Bust (nulo). Los dardos que acierten fuera del área de puntuación devolverán la puntuación del jugador a cero. Los dardos que caen fuera no se penalizan y no valen ningún punto. Durante el juego, no pulse "BOUNCE", ya que se suprimirán todos los puntos. El número del tablero que el jugador acierte será su puntuación. Un segmento doble vale el doble de puntos y uno triple vale el triple. El jugador que consiga llegar lo más cerca del objetivo de puntuación sin pasarse, será el ganador.

G38

BEST OF NINE

Las opciones son el número de dardos que se tiren para el juego, vea la tabla siguiente:

Opciones	009	012	015	018	021
Núm. de dardos/ rondas	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

La diana anunciará "PLAYER 1" (jugador 1) y mostrará un número al azar para que lo acierte. Cada jugador se turnará para lanzar tres dardos. El objetivo es acertar el número asignado. Con cada segmento simple que acierte obtendrá un punto, por cada segmento doble, dos puntos y por cada segmento triple, tres puntos. La pantalla de cricket contará cuántas rondas quedan. El jugador con la mayor puntuación al final del juego gana.

G39

HOUND AND HARE

Opciones: 005, 012, 009, 012, 011

La liebre (hare) intenta escapar del sabueso (hound) mientras que el sabueso intenta atrapar la liebre. Los jugadores 1 y 2 actúan como el sabueso y la liebre respectivamente. La liebre comienza en el 20. La liebre intenta conseguir un doble y se mueve en sentido horario hacia el número siguiente. A su vez, el sabueso comienza en el número 5 y debe acertar un doble en cada movimiento. Si el sabueso alcanza a la liebre y acierta el



We love to play!

mismo doble que la liebre está intentando alcanzar, atrapa la liebre. Si la liebre alcanza el doble 5 antes de que la alcance el sabueso, queda libre.
012, 009, 014 y 011 representan los números en los que comienza el sabueso.

Opciones	009	012	015	018	021
Segmento donde comienza el sabueso	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

G40

SHOOTING I

Opciones: Double Bull/ Single Bull

En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con mayor puntuación con los 3 dardos ganará la ronda. El juego continuará hasta que un jugador logre ganar un total de 7 rondas.

G41

SHOOTING II

Opciones: Double Bull/ Single Bull

Este juego se juega como Shooting I, aunque solo contarán para la puntuación total los dardos que acierten en las zonas simples, dobles o triples de los números objetivo siguientes: 15, 16, 17, 18, 19, 20, diana. Ganará el primero en ganar 7 rondas.

G42

SHOOTING III

Opciones: Double Bull/ Single Bull

Este juego se juega como Shooting I. Dura siete rondas y ganará el primero en ganar la mayoría rondas.

G43

SHOOTING IV

Opciones: Double Bull/ Single Bull

Este juego se juega como Shooting I, aunque solo contarán para la puntuación total los dardos que acierten en las zonas simples, dobles o triples de los números objetivo siguientes: 15, 16, 17, 18, 19, 20, diana. El juego dura siete rondas y ganará el primero que gane la mayoría de rondas.

ES

ES



We love to play!

RESOLUCIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS

No hay corriente	Compruebe que las pilas se hayan instalado correctamente.
No hay puntuación en el juego	Compruebe si el juego está en modo de ajuste, si está en espera o si se encuentra en la comprobación de mitad de partida. Pulse el botón NEXT para comprobar si el juego se reinicia y vuelva a empezar a jugar. También puede comprobar si hay algún segmento de puntuación o algún botón atascado.
Segmento o botón atascado	Durante el transporte o durante el juego normal puede que se quede atascado temporalmente algún segmento de puntuación. Si ocurriera esto, se interrumpirán todas las funciones de puntuación automáticas. Retirando el dardo o moviendo suavemente el segmento con los dedos podrá desatascar. Se puede reanudar el juego y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
Retirar las puntas rotas	Las puntas blandas pueden romperse y quedarse en la diana. En tal caso, intente extraerlas suavemente con unos alicates. Nota: cuanto más pesado sea el dardo, mayor será la posibilidad de que se doble o rompa la punta. Se deben utilizar puntas blandas del mismo tipo que las que vienen con el juego. No utilice puntas más largas, se rompen o se doblan con mayor facilidad.
Interferencias eléctricas o electromagnéticas	Si se produce alguna interferencia electromagnética, la electrónica de la diana puede mostrar un comportamiento errático o dejar de funcionar (por ejemplo, una tormenta fuerte, un pico de corriente eléctrica, una caída de tensión, o la cercanía excesiva a algún motor eléctrico o microondas). Para que se recupere el juego para su funcionamiento normal, saque las pilas durante unos segundos y vuelva a instalarlas. Asegúrese de retirar así mismo la fuente que hubiera causado la interferencia.

¡ATENCIÓN!

Se perderá la garantía si la diana se abre/ desmonta.

AVISO DE SEGURIDAD

¡CUIDADO!

No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y viejas. No se deben recargar las pilas no recargables. Las pilas recargables deben retirarse de la diana antes de ser cargadas. Únicamente se deben utilizar pilas del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas. Se deben retirar del juego las pilas agotadas. Se deben insertar las pilas con la polaridad correcta. Los terminales de alimentación no se deben cortocircuitar.

Traducción realizada con la versión gratuita del traductor www.DeepL.com/Translator. Evite que la diana se vea sometida a condiciones climáticas o temperaturas extremas. Evite que la diana entre en contacto con líquidos o con humedad excesiva.

Limpie la diana únicamente con un paño húmedo y/o algún detergente suave. Desconecte la diana de la red antes de limpiarla.

Inspeccione con regularidad cargador de las pilas por si presentara algún daño el cable, el enchufe, la carcasa o cualquier otra pieza. Si existiera algún daño, no utilice a diana hasta que se haya reparado el daño.

¡CUIDADO! Los dardos son un deporte de adultos, no son juguetes. No deben jugar los niños, salvo bajo vigilancia de algún adulto. Lea las instrucciones con atención. No apunte con los dados a ninguna persona. Un uso adecuado de este juego evitará posibles daños o lesiones.

RECICLAJE

El cubo de basura tachado significa que este producto y sus pilas no pueden tirarse junto a los residuos domésticos. Deben tratarse separadamente.

Cuando haya terminado de utilizarlos para siempre, deshágase de ellos en algún punto de recogida autorizado para que puedan ser reciclados. Este gesto protegerá el medioambiente y su propia salud.



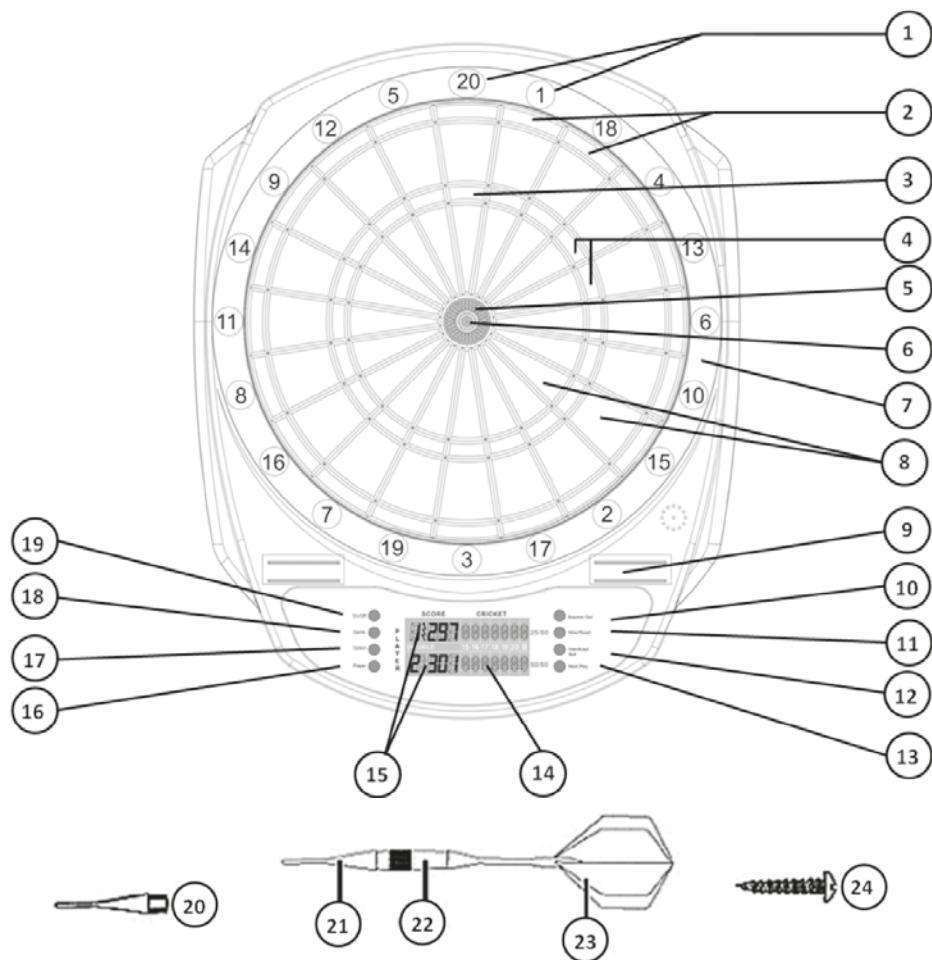
(SK)

DARTBOARD TOLEDO-301

Obsah

Prehľad a obsah balenia	93
Úvod & Upozornenia	94
Montážny návod	94
Bodovanie	95
Programovanie & Funkcie	95
Výber hry & Popis hry	98
Riešenie problémov	108
Bezpečnostné upozornenie	108





- | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Čísla segmentov | 9. Držiak na šípky | 17. Tlačidlo „OPTION“ |
| 2. Dvojité krúžky (x2) | 10. Tlačidlo „ODKAZ/RÝCHLY KRIKET“ | 18. Tlačidlo „HRA“ |
| 3. Triple 20 (60 bodov) | 11. Tlačidlo „MISS/BULL“ | 19. Tlačidlo „ON/OFF“ |
| 4. Trojité krúžky (x3) | 12. Tlačidlo „HANDICAP“ | 20. Mäkká špička |
| 5. Aullerovo býčie oko (25 bodov) | 13. Tlačidlo „START/NEXT“ | 21. Náhradné hroty (x20) |
| 6. Vnútorne Bulls-Eye (50 bodov) | 14. Kriketový display | 22. Telo šípky (hlaveň) |
| 7. Záchytný krúžok (body) | 15. Zobrazenie bodov | 23. Hriadeľ a krídlo (let) |
| 8. Jednotlivé krúžky | 16. Tlačidlo „Player“ | 24. Skrutky (x 2) |

Táto hra je vhodná len na použitie ŠÍPOK SOFTTIP s plastovými hrotmi. Šípky s oceľovými hrotmi môžu terč poškodiť. Zaujmite správny postoj a šípky hádžte primeranou silou. Aby sa šípky zasekli v terči, nie je potrebné hádzať šípky veľkou silou. Tento terč je vhodný pre šípky s mäkkými hrotmi a maximálnou hmotnosťou 16 gramov. Aby šípky

nevypadávali, používajte prosím rovnaký typ hrotov, aký bol dodaný k hre. Dlhé hroty sa pre túto hru neodporúčajú. Ľahšie sa lámu a ohýbajú. Pri vyberaní šípky z terča ju mierne otočte doprava, aby ste uľahčili jej vytiahnutie. Šípky s dlhšími mäkkými hrotmi, s kovovými hrotmi alebo príliš ťažké šípky môžu poškodiť zariadenie.

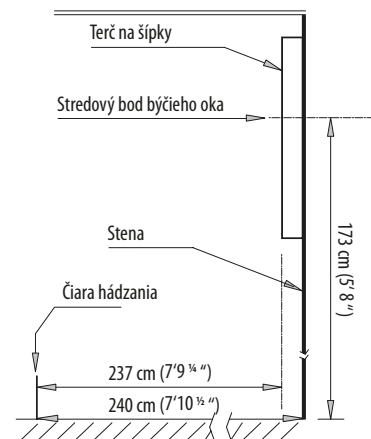
NÁVOD NA MONTÁŽ

Potrebné nástroje:
Skrutkovač a vŕtačka – (nie sú súčasťou balenia)
3 batérie typu „AA“ – (nie sú súčasťou balenia)

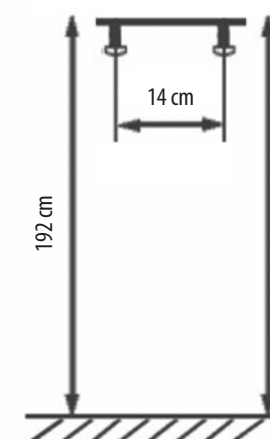
Príprava šípky: Zakrúťte hrot a hriadeľ do rukoväte (hlavne).
Pre samostatné šípky ohnite letku a vložte ju do hriadeľa.

Terč zavesíte pomocou dvoch závesných otvorov na jeho zadnej strane. Súčasťou balenia sú 2 skrutky na pripavenie na stenu. Ak sa dané skrutky nehodia na Vašu stenu, nahraďte ich sa hodiace sa. Podľa medzinárodných pravidiel má byť terč zavesený tak, aby výška od zeme k stredu terča bola 1,73 m (68") a vzdialenosť hádzacej čiary od terča je 2,37 m (7 stôp 9 1/4 palcov).

MEDZINÁRODNÝ ŠTANDARD PRE MONTÁŽ



UPEVNENIE/POLOHA SKRUTIEK





We love to play!

SK

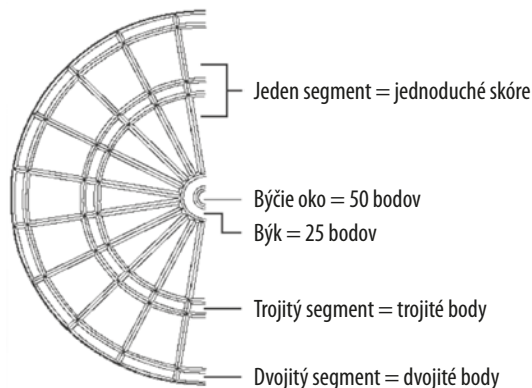
HODNOTENIE SKÓRE

JEDEN HOD

Jeden hod pozostáva z 3 šípok.

Odrazené a netrafené šípky

Akákoľvek šípka, ktorá sa odrazí,
Alebo dopadne mimo hracieho poľa,
sa nepočíta a nesmie byť znovu hodená.



PROGRAMOVANIE & FUNKCIE

NASTAVENIE HRY

ON/OFF
(ZAPNÚŤ/
VYPNÚŤ)

Nastavenie spustíte stlačením tlačidla ON/OFF. Po zapnutí zariadenia sa rozsvietia indikátory a zaznie úvodná melódia. Keď tento zvuk skončí, na displeji prehrávača sa zobrazí „G01“ alebo „100“.

**HRY +
MOŽNOSTI**

Opakovane stláčajte tlačidlo GAME, kým sa nezobrazí požadovaná hra (pozri tabuľku VÝBER HRY). Zvolená hra sa zobrazí na displeji skóre. Môžete tiež stlačiť tlačidlo QUICK CRICKET a prejsť priamu na hru G16 Standard Cricket Stlačením tlačidla OPTION vyberte pre všetkých hráčov požadované možnosti /úrovne obtiažnosti hry.

HRÁČI

Opakovane stláčajte tlačidlo PLAYER, kým nevyberiete požadovaný počet hráčov. Maximálny počet hráčov je 8.

SK



We love to play!

HANDICAP
HANDICAPOVANÝ
HRÁČ

Pre niektoré hry je možné zvoliť Handicap. Stlačte tlačidlo Handicap pre nastavenie prístupu k výberu Handicapu. Potom stlačte tlačidlo PLAYER pre nastavenie možnosti Handicap pre každého hráča. Stlačením tlačidla Handicap sa presuniete na ďalšieho hráča.

HANDICAP MOŽNOSTI

HRA Č.	HRA	HANDICAP MOŽNOSTI
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 BODOV
G02	301	-20, -40, -60, -80 BODOV
G03	501	-20, -40, -60, -80 BODOV
G04	601	-20, -40, -60, -80 BODOV
G05	701	-20, -40, -60, -80 BODOV
G06	801	-20, -40, -60, -80 BODOV
G07	901	-20, -40, -60, -80 BODOV
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 BODOV
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 BODOV
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 BODOV
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 BODOV
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 BODOV
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 BODOV
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 ŽIVOTY
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVOTY
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 ŽIVOTY
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 ŽIVOTY



We love to play!

SK

HRA Č.	HRA	HANDICAP MOŽNOSTI
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 ŽIVOTY
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 BODOV
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 BODOV
*Minimálny počet životov po výbere handicap sú pre tieto hry 3 životy.		
# Možnosti handicapu L1, L2, L3 a L4 sa v kriketových hrách používajú iba pre základnú možnosť „000“/„00“/„00C“ (zatlačte na číslo a otvorte ho v ľubovoľnom poradí), aby niektorí hráči získali výhodu. Tabuľka nižšie zobrazuje počiatočné skóre hráča, ako keby už trafili čísla pre možnosti L1, L2, L3 a L4.		

Handicap Možnosti	Spustiť zobrazenie	Handicap Možnosti	Spustiť zobrazenie
L1	20 19 18 17 16 15 B	L3	20 19 18 17 16 15 B
L2	20 19 18 17 16 15 B	L4	20 19 18 17 16 15 B

SINGLE/ DOUBLE BULL

Ak zvolená hra ponúka možnosť Double/Single Bull stlačte tlačidlo BULL a vyberte si medzi možnosťami 25/50 Bull (vonkajšie oko – počíta sa za 25 bodov a vnútorné oko – počíta sa za 50 bodov) alebo 50/50 Bull (vonkajšie a vnútorné oko sa počíta za 50 bodov).

ŠTART

Stlačením tlačidla START spustíte hru.

ZMENA HRÁČA NEXT (ĎALŠÍ)

Ak počítač počas hry oznámi NEXT, hru Šípky nie je možné aktivovať stlačením segmentov. Hráč musí odstáť všetky šípky a potom stlačiť tlačidlo NEXT, aby mohol v hre ďalší hráč. Ak sa na terč nehádzalo viac ako 10 sekúnd po oznámení NEXT, sa zariadenie automaticky prepne na nasledujúceho hráča.

Šípky vyberiete tak, že ich mierne otočíte v smere hodinových ručičiek a zároveň vytahujete.



SK

ZOBRAZENIE VÝSLEDKOV PLAYER (HRÁČ) NEXT

Hra končí po určení víťaza, alebo potom, ako všetci hráči absolvovali posledný hod (podrobnosti nájdete v popise hry). Pomocou tlačidla PLAYER zobrazíte hodnotenie každého hráča a konečné skóre. Môžete si tiež pozrieť ppd (bod za šípku) v hrách 301-901 a 301-901 League, keď stlačíte tlačidlo NEXT.

CHYBNÝ HOD MISS (ODSTRÁNIŤ)

Stlačte tlačidlo MISS, ak Váš šíp zasiahol záchytný krúžok alebo úplne minul terč. Získate 0 bodov a zaregistrujete hod.

BOUNCE ZAZNAMENANIE

Stlačte tlačidlo BOUNCE, ak chcete zaznamenať hod šípkou, ktorá sa odrazila od terča.

VYPNUTIE ON/OFF (ZAPNÚŤ/VYPNÚŤ)

Stlačením tlačidla ON/OFF na 3 sekundy hru vypnete. Keď sa terč nepoužíva 3 minúty, prepne sa do pohotovostného režimu. Pre úsporu energie je prístroj vybavený vypnutím. Ak sa hra nepoužíva 30 minút, automaticky sa vypne.

VÝBER HRY

HRA Č.	HRA	ZOBRAZIŤ NA DISPLEJI	POČET MOŽNOSTÍ / VARIANTOV	POČET HRÁČOV
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1–8
G02	301	2 301	4 / 8	1–8
G03	501	2 501	4 / 8	1–8
G04	601	2 601	4 / 8	1–8
G05	701	2 701	4 / 8	1–8
G06	801	2 801	4 / 8	1–8
G07	901	2 901	4 / 8	1–8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

SK

HRA Č.	HRA	ZOBRAZIŤ NA DISPLEJI	POČET MOŽNOSTÍ / VARIANTOV	POČET HRÁČOV
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

SK



We love to play!

HRA

- Čísla 1-8 označujú, ktorý hráč je na ťahu.
- Každý hráč môže vo svojom ťahu hodiť 3 šípky.
- Terč automaticky zobrazuje celkový počet bodov a identifikuje cieľové polia

POPIS HRY

G01

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / Double Bull / Single Bull.

Toto je jednoduchá hra, ktorú môže hrať každý. Cieľom je poraziť ostatných hráčov tým, že ako prvý dosiahnete vopred stanovené skóre. Dostupné nastavenia sú: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč by sa mal pokúsiť dosiahnuť vo svojom kole čo najvyššie skóre. Konečné celkové skóre môže byť vyššie ako prednastavené skóre.

G02 – G07

301– 901 SPIELE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Toto je najpopulárnejšia hra so šípkami vo väčšine líg a šampionátov. Každý hráč začína hru s 301 bodmi (alebo 501, 601 atď.). Na konci kola každého hráča sa súčet troch hodených šípek odpočíta od skóre hráča. Vyhráva ten, kto ako prvý dosiahne presne nulu. Hra môže pokračovať až do určenia 2., 3., 4., miesta.

Ak chcete, aby bola hra náročnejšia, môžete si vybrať funkcie DOUBLE IN/DOUBLE OUT a nastaviť ďalšie obmedzenia týkajúce sa začiatku a konca hry. Možnosti sú nasledovné:

SiO - Standard: Hra začína a končí akýmkoľvek bodovým zásahom. Hráč môže ukončiť hru akýmkoľvek zásahom, ktorý zníži jeho skóre presne na nulu. Ak sú body hráča vyššie ako počet bodov potrebných na dosiahnutie presnej nuly, nastane tzv. „prepadnutie“ a skóre sa vráti na úroveň pred týmto kolom.

DiO - Double In: Počítanie bodov sa začína, keď je zasiahnuté číslo v dvojtom prstenci alebo dvojitom terči. Kým nie je splnená táto podmienka, body sa nezačnú počítať.

SdO - Double Out: Hráč môže ukončiť hru trafením čísla v Double Ring alebo v Double Bull's Eye, čím sa skóre zníži presne na nulu. Ak hráč prekročí počet bodov potrebných na dosiahnutie presnej nuly alebo „1“, nasleduje kolo tzv. „prepadnutia“ a skóre sa vráti na úroveň pred týmto kolom. (Ak zostane „1“ bod, nasleduje tiež „prepadnutie“, nakoľko ani dvojitým zásahom nie je možné znížiť

DiS - Double In + Double Out: Body sa začínajú počítať, keď bolo trafené číslo v dvojtom prstenci alebo dvojitom terči. Hra končí zásahom čísla v Double Ring alebo Double Bull's Eye, čím sa skóre zníži presne na nulu.

Hra tiež zobrazuje ppd (body za každú hodenú šípku) podľa výsledkovej tabuľky, po stlačení tlačidla NEXT.ge-drückt wird.

G08 – G13

301– 901 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Toto je tímová verzia hry 301-901 a je veľmi populárna v šípkových lígach. Hrajú vždy 2 tímy a 2 hráči za tím. Hráč 1 a 3 hrajú proti hráčovi 2 a 4.



We love to play!

Podobne ako v hrách 301-901 tím vyhrá, ak jeden z hráčov dosiahne presne nula bodov, ale skóre partnera tímu musí byť rovné, alebo menšie skóre súčtu súperovho tímu. V opačnom prípade sa skóre aktuálneho hráča vynuluje na skóre, ktoré mal pred týmto ťahom. Tím v tomto prípade nemôže vyhrať.

Akonáhle je skóre hry nižšie ako 181 pre variantu hru Single Out, alebo nižšie ako 171 pre Double Out a skóre tímového partnera je nižšie alebo rovné súčtu skóre súperovho tímu, terč ohlási „Go for Out“ To je potvrdenie, že daný tím môže v tomto ťahu vyhrať. V opačnom prípade terč oznámi „Freeze“- „Zmrazenie“, čo znamená, že tím nemôže v tomto kole vyhrať, aj keď by dosiahol presnú nulu.

G14

ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Hráč sa snaží spojiť čísla (v závislosti od zvolenej varianty hry) 1 až 5, 1 až 10, 1 až 15, alebo 1 až 20 v poradí. Po zasiahnutí čísla hra pokračuje a hráč sa snaží trafiť druhé číslo. Vyhráva ten, kto ako prvý trafi konečné číslo svojej hry.

Možnosti:

105,110,115,120: posledné číslo je 5 (prípadne 10,15,20) bez ohľadu na to, či bol zasiahnutý jednoduchý, dvojité, alebo trojitý segment.

205,210,215,220: posledné číslo je 5 (prípadne 10,15,20) a počítajú sa iba dvojité segmenty.

305,310,315,320 : posledné číslo je 5 (prípadne 10,15,20) a počítajú sa iba trojité segmenty.

G15

NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Jedná sa o zjednodušenú verziu Cricket-u. Cieľom

hry je čo najrýchlejšie uzavrieť všetky čísla. Za zasiahnutie už uzavretých čísel sa body neudellujú. Snažte sa preto mieriť a zasiahnuť iné čísla, keď už bolo dané číslo zasiahnuté trikrát. Ten, komu sa prvému podarí trafiť tri zásahy na všetkých číslach, je víťaz.

Možnosti:

000: Číselné segmenty je možné otvárať v ľubovoľnom poradí.

020: Poradie otvárania segmentov: 20,19,18,17,16,15 & Bull's Eye

025: Poradie otvárania segmentov Bull's Eye 15, 16,17, 18,19 & 20

G16

SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Kriket je veľmi populárna hra. Hra sa hrá iba s číselnými segmentami od 15 do 20 a B (Bull/Bull's Eye- býčie oko). Každý účastník hodi 3 šípky. Hráč musí 3x zasiahnuť číselný segment, kým sa mu otvorí. Teraz už môže bodovať v otvorenom číselnom segmente. Ak súper alebo súperia tiež zasiahli tento číselný segment trikrát, tento číselný segment sa uzavrie. V uzavretom číselnom segmente nie je možné skórovať. Dvojité alebo trojité segmenty sa počítajú ako 2 alebo 3 zásahy. Segmenty je možné otvárať alebo zatvárať podľa zvolenej možnosti hry. Vyhráva hráč, ktorý dokončí najviac segmentov a získa najvyššie skóre. Je teda dôležité zvoliť si stratégiu, či najskôr uzavrieť segment alebo zbierať body. Pretože ak hráč uzavrel väčšinu segmentov, ale zostáva pozadu v bodoch, nemôže vyhrať hru. Hra končí, keď sú všetky číselné segmenty uzavreté. Hráč, ktorý získa najviac bodov vyhral.

Možnosti:

000: Číselné segmenty je možné otvárať v ľubovoľnom poradí.

020: Poradie otvárania segmentov: 20,19,18,17,16, 15 & Bull's Eye

025: Poradie otvárania segmentov: Bull's Eye 15,16,17, 18,19 & 20

SK

SK

Kriket	zásah	dva zásahy	otvorené	zatvorené
Záznam	/	X	⊗	○

G17

CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Toto je obrátená verzia kriketu. Akonáhle je číslo otvorené, za každý ďalší zásah tohto čísla, idú body súperovi.

Najvyššie naakumulované skóre prehráva. Avšak hráčovi, ktorý už číslo uzavrel, sa nepripíšu žiadne body. Hráč, ktorý má najnižší počet bodov a ako prvý uzavrel všetky čísla, vyhráva. Ak však hráč uzavrel všetky čísla, ale má najvyššie skóre, musí hádzať ďalej, aby zvýšil skóre súpera nad alebo pod jeho skóre. Aj preto je strategicky lepšie uzavrieť čísla čo najrýchlejšie, aby ste sa vyhlížavaniu bodov od ostatných hráčov a zároveň mali šancu znovýchodniť ostatných.

Možnosti:

00C: Číselné segmenty je možné otvárať v ľubovoľnom poradí.

20C: Poradie otvárania segmentov: 20,19,18,17,16, 15 & Bull's Eye

25C: Poradie otvárania segmentov: Bull's Eye 15,16,17, 18,19 & 20

G18

SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Každý hráč hádže na 15-20 číselných segmentov plus Bull/Bull's Eye.

Jeden hráč je strelca a môže získavať body, druhé je stopér a musí raz trafiť každý číselný segment plus Bull/Bull's Eye, aby ho zatvoril. Strelca už potom nemôže získavať body v uzavretom číselnom segmente. Strelca sa zmení, keď sa uzatvorí všetky číselné segmenty. Potom sa strelcom stáva hráč číslo 2. Cieľom každého strelca je získať čo najviac bodov. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov v druhom kole.

G19

VYSOKÉ SKÓRE

OPTION: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull.

Táto hra je podobná hre Count-Up s tým rozdielom, že hra končí na konci zvoleného finálového kola. Víťazom je ten, kto má najvyšší súčet bodov. Zvoľte počet kôl s možnosťami H03 až H12, ktoré symbolizujú 3 až 12 kôl.

G20

SHOOT- OUT

MOŽNOSTI: -11, -12, -13 -19, -20.

(číslo označuje počet potrebných zásahov na výhru) Počítač náhodne vyberie číslo, ktoré musí hráč trafiť. Každý správny zásah = 1 bod. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne cieľový počet zásahov - napr. 11, 12 alebo 20 podľa zvolenej obtiažnosti- vyhráva hru. Ak hráč netrafi cieľové pole do 10 sekúnd, zobrazí sa nové číslo – to sa počíta ako chybný hod. Dvojité (double) a trojité (triple) zásahy sa počítajú ako jednoduché (1 bod), nie ako násobky.

G21

SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

Táto hra je podobná hre ROUND-THE-CLOCK. Hráči začínajú hádzať na číslo 1 (alebo 5, 10, alebo 15) a potom miera na nasledujúce čísla smerom k 20 a potom na Bull's Eye. Hody mimo číselnej postupnosti sa nepočítajú. Zásah do dvojitého alebo trojitého kruhu sa počíta ako 2- alebo 3-násobok počtu segmentov. Body sa sčítavajú. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Možnosť	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Hra začína číslom	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Akýkoľvek segment možný				Musí byť zasiahnutý dvojité alebo trojitý segment				Musia byť zasiahnuté rôzne počítacom označené dvojité alebo trojité segmenty			



We love to play!

G22

DOUBLE DOWN

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Hra začína so 60 bodmi pre každého hráča. Hráč musí v každom kole zasiahnuť určené polia. Napr. V prvom kole musí trafiť 15. Ak číslo nebude zasiahnuté, počet bodov sa zníži. V ďalšom kole sa hádže číslo 16.. atď. D a T znamená akékoľvek dvojité alebo trojité pole. Rovnaké pravidlo platí aj tu. Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

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

D: Dvojité T: Trojité B: Býčie oko

G23

FORTY-ONE

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Všetci hráči začnú hru hodením čísla 20, potom 19, ľubovoľného čísla v dvojitom kruhu, 18, 17, ľubovoľného čísla v trojitom kruhu, 16, 15 celkové skóre s počtom bodov 41 a potom Bull's Eye. Každý hráč hodí tri šípky na rovnaké číslo a potom sa v nasledujúcom kole zameria na ďalšie číslo. Všetky body sa sčítajú, dvojité krúžky sa počítajú dvakrát a trojité trikrát. Ak hráč v predposlednom kole nedosiahne 41 bodov, nemôže pokračovať. Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším skóre.

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

D: Dvojité T: Trojité B: Býčie oko

G24

ALL FIVES

OPTION: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.

Dané možnosti predstavujú počet bodov, ktoré môžete vyhrať.

SK

Možnosť	551	561	571	581	591
Celkový počet bodov	51	61	71	81	91

V každom kole musí byť celkové skóre hráča deliteľné 5. Každé delenie 5 sa počíta ako jeden bod. Napr. 2,8,5, dáva súčet 15 deleno 5 sa rovná 3. Ak súčet čísel hodených tromi šípkami nie je deliteľný 5, alebo ak jedna šípka minie terč, hráč nedostane žiadne body. Na displeji sa zobrazí najlepší segment na získanie najväčšieho počtu bodov. Prvý hráč, ktorého skóre presiahne 51,61,71,81,91 vyhráva.

G25

BIG-6

OPTION: 3, 4, 5, 6, 7.

Single 6 je prvý cieľ na začiatku hry. Hráč musí trafiť cieľ svojimi tromi hodmi, aby si zachránil život. Pokiaľ hráč trafi cieľ prvým alebo druhým hodom, má možnosť alebo druhým hodom, má možnosť vybrať jedným hodom ďalšie cieľové pole pre svojho súpera. Jednoduché, dvojité, trojité polia sa považujú za rôzne ciele. Strategicky najmärejšie je teda vybrať pre svojich súperov najťažší cieľ ako napr. „Triple 20“, alebo „Double Bull's Eye“. Vyhrá ten z hráčov, ktorému ako poslednému zo všetkých ostal ešte „život“. Počet životov zvolíte s možnosťami Option 3 až 7, ktoré symbolizujú 3 až 7 životov.

G26

OVERS

OPTION: O-7, O-8, O-9 / Double Bull / Single Bull.

Toto je jednoduchá a rýchla hra. Každý hráč sa snaží získať aspoň toľko bodov, prípadne o niečo viac, ako bolo najvyššie dosiahnuté skóre v predchádzajúcom kole. Ak hráč dosiahne menej bodov, ako počet bodov s tromi šípkami z predchádzajúcich troch hodov, odpočíta sa mu jeden „život“. Vodca má na výber, či chce poraziť svojich „najlepších“, alebo nie. Ak neprekročí hodené skóre, príde o život. Vodca môže tiež stlačiť aj priamo tlačidlo NEXT, čím príde na rad ďalší hráč. Vyhrá ten z hráčov, ktorému ako poslednému zo všetkých ostal ešte „život“. Počet životov zvolíte s možnosťami Option 0-7 až 0-9 alebo 7 až 9, pričom dané možnosti symbolizujú životy.

SK

G27

UNDERS

OPTION: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.

Táto hra je podobná hre OVERS, s rozdielom, že cieľom je poraziť najnižšie skóre hodené tromi šípkami. Ak je celkové skóre po hodení troch šípok vyššie ako „rekord“, hráčovi sa odpočíta jeden život. Zvoľte si počet životov 3 až 21. Za každú netrafenú šípku, alebo zásah mimo bodovacej oblasti je penále 60 bodov (3 x 20 najvyšší možný výsledok pri hode šípkou). Vyhrá ten z hráčov, ktorému ako poslednému zo všetkých ostal ešte „život“. Vyberte počet životov pomocou možností U-7 až U-9, ktoré symbolizujú 7 až 9 životov.

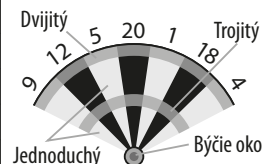
G28

BASEBALL

OPTION: b07, b08, b09.

Možnosti sú počty prechodov. Kriketový displej odpočítava zostávajúce prechody. Baseballové ihrisko je zobrazené na nasledujúcom obrázku. Hráč hádže 3 šípky za kolo a dráhy/základne sú nasledovné

Segmenty	Výsledok
Jednoduchý	Základňa jeden
Dvojité	Základňa dva
Trojité	Základňa tri
Býčie oko	Bež domov



V Home Run je možné skórovať každou šípkou počas kola. Hráč s najväčším počtom prebehov na konci hry je víťazom. LCD displej zobrazuje, na ktorej základni sú Vaši „bežci“ a počet zostávajúcich behov.

V tabuľke nižšie sú symboly, ktoré popisujú, na ktorej základni je Váš „bežec“.



1. základňa	2. základňa	3. základňa	Dom
/	X	⊗	○

G29

BY 5's

Hráči skórujú na násobkoch 5. Najprv musí hráč zasiahnuť 5, potom 10 atď. Až do 60. Na displeji sa vždy zobrazí ďalšie číslo, ktoré treba zasiahnuť. Ak chcete dosiahnuť vyššie čísla, musíte Zasiahnuť dvojité, alebo trojité segmenty. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne 60 bodov, vyhráva. Poradie je 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.

G30

BY 10's

Rovnaký princíp hry ako G29 BY 5's s tým rozdielom, že hráči musia trafiť násobky 10. Začína sa 10, potom 20 a tak ďalej, až do 60. Keď sa dosiahne 60, čísla musia byť znovu zasiahnuté v opačnom poradí až do 10. Kto sa ako prvý dostane späť na 10, vyhráva. Poradie je 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Rovnaký princíp hry ako G29 BY 5's s tým rozdielom, že hráči musia trafiť nepárne čísla. Začína sa na 1 a potom trafiajú všetky nepárne čísla do 19. Následne musia byť zasiahnuté všetky čísla znova v opačnom poradí až do 1. Komu sa ako prvému podarí dostať späť na 1, vyhrá. Poradie je 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Cieľom hry je „zabiť“ životy nepriateľa a udržať pri živote len ten svoj. Vyhráva ten, kto zostane hrať až do konca. V možnostiach 303 - 321 sa neberie do úvahy Bull a Bull's Eye. Tieto polia sú vypnuté. Na začiatku hry musí každý hráč určiť svoje číslo hodom na svoje cieľové pole. Na displeji sa potom zobrazí „SEL“. Ak hráč minie hraciu plochu, zasiahne Bull alebo Bull's Eye, alebo segment s číslom už obsadený iným hráčom, musí hádzať znova. Keď si každý hráč vyberie svoje číslo, hra môže začať. Každý hráč sa snaží zasiahnuť svoje vlastné pole, aby získal možnosť byť KILLER (vrahom). Ako KILLER sa snažite hádzať na cieľové segmenty nepriateľa a pri každom



We love to play!

zásahu mu odobrať život, až kým stratí všetky životy. Ak KILLER náhodou trafi svoj vlastný cieľový segment, stratí legitimitu KILLER a tiež život. Kvalifikáciu KILLER môže získať späť, ak opätovne trafi svoj cieľový segment. Hráč, ktorý „prežije“ do konca, vyhral. Ak chcete, aby bola hra náročnejšia, môžete určiť za cieľové segmenty dvojité alebo trojité segmenty. Vyberte tiež počet životov a predvolené nastavenie segmentov (Všetky segmentové polia, dvojité a trojité segmenty) s možnosťami 003 až 321, ktoré symbolizujú 3 až 21 životov a obtiažnosť segmentového pola.

Možnosť	Život	Polia cieľového segmentu
003	3	Jednoduchý, Dvojité, Trojité
005	5	Jednoduchý, Dvojité, Trojité
...	...	Jednoduchý, Dvojité, Trojité
021	21	Jednoduchý, Dvojité, Trojité
203	3	Dvojité
205	5	Dvojité
...	...	Dvojité
221	21	Dvojité
303	3	Dvojité
305	5	Dvojité
...	...	Dvojité
321	21	Dvojité

G33

9 LIVES

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Táto hra sa hrá s číslami 1 až 20 a Bull's Eye v opakujúcom sa poradí. Hráči sa striedajú v hádzaní 1 v prvom kole, 2 v druhom kole atď. Každý hráč musí zasiahnuť cieľové číslo aspoň jednou šípkou za kolo. Ak nezasiahne ani s jednou z troch šípok, príde o život. Víťazom je hráč, ktorému zostane ako poslednému „život“. Prosím, zvolte počet životov s možnosťami 003 až 009, ktoré symbolizujú 3 až 9 životov.

G34

HALVE-IT

OPTION: Double Bull / Single Bull.

OPTION: Double Bull/Single Bull.

Všetci hráči začnú hru hádzaním čísla 12, Potom 13, 14, ľubovoľného čísla v dvojitom kruhu, 15, 16, 17, ľubovoľného čísla v trojitom kruhu, 18, 19, 20 a potom Bull's Eye. Každý hráč hodí tri šípky na rovnaké číslo a potom sa presunie na ďalšie číslo v nasledujúcom kole. Všetky skóre sa sčítajú, dvojité kruhy sa počítajú za dvojnásobok, trojitý za trojnásobok. Ak sa hráčovi nepodarí zasiahnuť konkrétny cieľ ani pri jednom z troch hodov v kole, jeho dosiahnuté skóre sa zníži na polovicu. Hráč s najvyšším skóre.

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	TOTAL
Hráč												

D: Dvojité T: Trojité B: Byčie oko

G35

BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189.

Terč automaticky zobrazuje cieľové pole. Hráč, ktorý ako prvý dokončí hru trojnásobným zasiahnutím všetkých určených cieľových polí, je víťaz.

Možnosti:

132 – polia v tomto poradí: 15, 4, 8, 14, 3

141 – polia v tomto poradí: 17, 13, 9, 7, 1

168 – polia v tomto poradí: 20, 16, 12, 6, 2

189 – polia v tomto poradí: 19, 10, 18, 5, 11

Hráč musí trafiť príslušné číslo trikrát, kým začne triafať na ďalšie číslo. Jednosegmentové polia sa počítajú 1x, dvojité segmentové polia 2x a trojité 3x.

G36

21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Cieľom hry je získať čo najviac bodov. Body môžete získať dvomi spôsobmi:

- 1) Hodte presne 21 bodov, 1, 2, alebo 3 hodmi
- 2) Ak hodíte číslo čo najbližšie k 21 (ak v danom kole žiaden z hráčov netrafil presne 21 bodov)

Hráč je vyradený (Bust) ak hodí viac ako 21 bodov a už nemôže dostať hodnotenie. Po skončení hry vyhráva hráč s najvyšším hodnotením. Zvoľte počet kôl s možnosťami 005 až 011, ktoré symbolizujú 5 až 11 kôl.

G37

NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

Option sú možnosti cieľových bodov. Viď tabuľka nižšie.

Možnosť	100	150	200
Cieľové body	100 bodov	150 bodov	200 bodov

V tejto hre má každý hráč 9 hodov (3 x 3 hody) a snaží sa získať presne, alebo čo najbližšie 100 bodov (alebo 150 alebo 200), bez toho, aby danú hodnotu prekročil. Ak hráč danú hodnotu prekročí, vypadáva z hry. Terč ohlásí TOO HIGH. Šípky, ktoré dopadnú mimo segmentových polí, resetujú hráča na začiatok hry, na 0. Šípky, ktoré sa odrazia od segmentových polí, nie sú penalizované a nepočítajú sa. Počas hry nestláčajte tlačítko "Bounce", lebo vymažete všetky body. Čísla, ktoré boli zasiahnuté, sa bodujú. Dvojité segment sa počítajú 2x, trojitý 3x. Hráč, ktorý sa najviac priblíži k zvolenému počtu bodov, vyhráva.

G38

BEST OF NINE

Možnosti predstavujú cieľové body. Pozri tabuľku.

Možnosť	009	012	015	018	021
Počet šípok/Kôl	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Terč hlási „Hráč PLAYER 1“ a zobrazuje ľubovoľné číslo, ktoré hráč musí trafiť. Každý hráč má tri šípky. Cieľom je trafiť zobrazené číslo. Za každé zasiahnuté číslo v jednoduchom segmente, je hráčovi pripísaný jeden bod, v dvojitom segmente dva body a v trojitom tri body. Displej zobrazuje aj zostávajúci počet kôl. Víťazom je hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry.

G39

HOUD AND HARE

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011.

Zajac sa snaží utiecť, zatiaľ čo pes sa snaží chytiť zajaca. Hráči 1 a 2 predstavujú psa a zajaca. Zajac začína na 20. Zajac sa snaží trafiť dvojité segment a Posúva sa na v smere hodinových ručičiek na ďalšie číslo. Podobne ako pes, ktorý začína na čísle 5 a pri každom triafaní musí zasiahnuť dvojité segment. Ak pes dobehne zajaca a zasiahne rovnaký dvojité segment, ktorý sa snaží zasiahnuť zajac - chytil ho. Ak zajac trafi double 5 skôr ako pes, zajac je voľný. 005, 012, 009, 014 a 11 predstavujú východiskovú pozíciu psa.

Možnosť	005	012	009	014	011
Štartovací segment psa	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPTION: Double Bull / Single Bull.

V tejto hre hodí každý hráč tri šípky. Hráč, ktorý so svojimi tromi šípkami Najvyšší celkový počet bodov, vyhráva kolo. Hra sa hrá dovtedy, kým nevyhrá celkovo 7 kôl.



We love to play!

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako Shooting I, S tým rozdielom, že skórujú iba šípky, ktoré dopadnú do Jednoduchých, dvojitych, alebo trojitých segmentov nasledujúcich cieľových čísel: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull´s Eye. Víťazom je ten, kto ako prvý vyhrá 7 kôl.

G42

SHOOTING III

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Hra sa hrá rovnako ako Shooting I. Trvá 7 kôl, a kto ako prvý vyhrá väčšinu kôl, vyhráva.

G43

SHOOTING IV

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Hra sa hrá rovnako ako Shooting I. Ale skórujú iba šípky, ktoré dopadnú do jednoduchých, dvojitych alebo trojitých segmentov týchto cieľových čísel: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull´s Eye. Hra má sedem kôl, Hráč, ktorý vyhrá väčšinu kôl je víťaz.

SK

SK



We love to play!

RIEŠENIE PROBLÉMOV

CHYBA	Riešenie problémov
Bez elektriny	Skontrolujte, či sú batérie vložené správne
Hra nepočíta zásahy	Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia alebo v režime čakania alebo Bodovania. Stlačte tlačidlo NEXT, aby ste zistili, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie je zaseknutý segment, alebo funkčný kláves.
Zaseknutý segment alebo šípka	Počas prepravy alebo pri hre sa môže segment dočasne zaseknúť. V takom prípade sa všetky funkcie automatického bodovania zrušia. Opatrným odstránením šípky alebo pohybovaním prstom v segmente hore-dolu môžete zaseknutie uvoľniť. Hra môže ďalej pokračovať a funkcie bodovania budú opäť správne fungovať.
Odstránenie zlomených hrotov	Mäkké hroty sa môžu zlomiť a uviaznúť v terči. Skúste ich opatrne vytiahnuť kliešťami. Upozornenie: Čím je šípka ťažšia, tým je väčšia pravdepodobnosť, že sa hrot ohne a zlomí. Aby ste zabránili znehodnoteniu šípok, používajte rovnaký typ mäkkých hrotov ako sú dodávané S hrou. Dlhé hroty sa pre túto hru neodporúčajú. Ľahšie sa lámu alebo ohýbajú.
Elektrické alebo elektromagnetické rušenie	Ak príde k elektromagnetickému rušeniu, elektronika terča Nemusi správne fungovať, alebo nemusí fungovať vôbec. (Např. Silná búrka, prepätie alebo blízkosť elektrického motora či mikrovlnnej rúry). Pre obnovenie normálnej funkcie hry, vyberte batérie na niekoľko sekúnd a následne ich vložte späť. Uistite sa, že aj zdroj rušenia bol odstránený.

POZOR!

Záruka na terč sa nevztahuje, ak bol otvorený alebo rozobratý.

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

UPOZORNENIE!

Rôzne typy batérií, alebo staré a nové batérie sa nesmú používať spolu! Nenabíjateľné batérie sa nesmú nabíjať. Nabíjateľné batérie je potrebné pred nabíjaním vybrať z terča. Používajte iba odporúčané batérie. Použité batérie vyberte z hry. Pri vložení batérií, dbajte na správnu polaritu. Pripájacie kontakty nesmú byť skratované.

Nevystavujte terč extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám. Zabráňte kontaktu s tekutinami a nevystavujte terč nadmernej vlhkosti.

Terč čistite iba vlhkou handričkou a/alebo jemným čistiacim prostriedkom. Pred čistením terča odpojte napájanie.

Pravidelne kontrolujte priestor batérií, či nie je poškodený kábel, konektor, kryt alebo ďalšie časti. Ak je niektorá z týchto častí poškodená, terč nepoužívajte, kým nebude poškodenie opäť opravené

UPOZORNENIE: Šípky sú šport pre dospelých, nejedná sa o hračku. Hra Šípky nie je vhodná pre deti, pokiaľ nie sú pod dohľadom dospelého osoby. Pozorne si prečítajte pokyny. Nemierte šípkami na ľudí. Správnym používaním hry predídete poškodeniu alebo zraneniu.

RECYKLÁCIA

Symbol prečiarknutého odpadkového koša na kolieskach znamená, že tento produkt ako aj jeho batérie by sa nemali vyhazovať do domového odpadu. Mali by sa likvidovať oddelene.

Ak tieto časti už nepoužívate, odneste ich na autorizované zberné miesto, kde ich možno recyklovať. Chráňte tak životné prostredie a svoje zdravie.



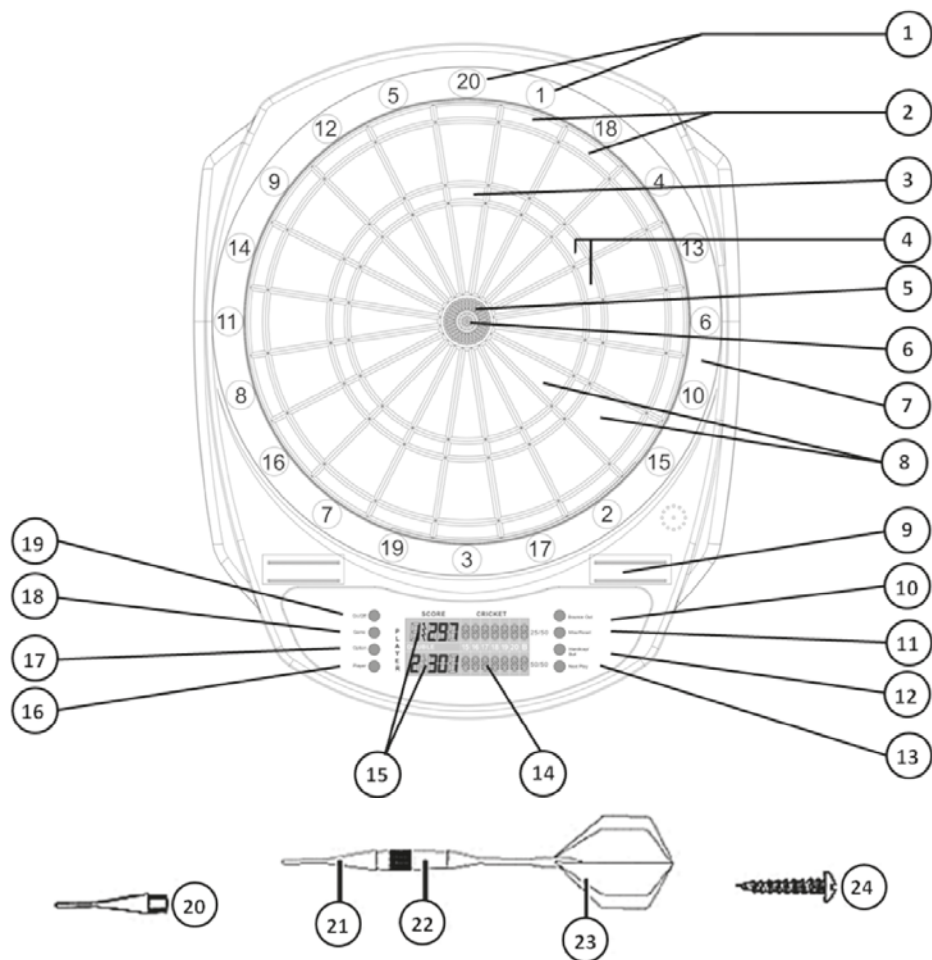
(FR)

DARTBOARD TOLEDO-301

Contenu

Vue d'ensemble et contenu de la livraison	111
Introduction et consignes	112
Instructions de montage	112
Évaluation des points	113
Programmation et fonctionnalités	113
Sélection des jeux et description des jeux	116
Dépannage	126
Consignes de sécurité	126





- | | | |
|------------------------------------|--|------------------------------------|
| 1. Numéros de secteur | 9. Porte-fléchettes | 17. Bouton "OPTION" |
| 2. Les doubles (x 2) | 10. Bouton "BOUNCE OUT/ QUICK CRICKET" | 18. Bouton "GAME" |
| 3. Triple 20 (60 points) | 11. Bouton "MISS/ BULL" | 19. Bouton "ON / OFF" |
| 4. Les triples (x 3) | 12. Bouton "HANDICAP" | 20. Pointe |
| 5. La bulle extérieure (25 points) | 13. Bouton "START/ NEXT" | 21. Pointes supplémentaires (x 20) |
| 6. La bulle intérieure (50 points) | 14. Écran Cricket | 22. Fût (Barrel) |
| 7. Anneau de capture (0 points) | 15. Écran points | 23. Tige et ailette (Flight) |
| 8. Anneaux simples (x 1) | 16. Bouton "PLAYER" | 24. Vis (x 2) |

Ce jeu ne peut être utilisé qu'avec des fléchettes SOFT-TIP à pointes en plastique. Les fléchettes avec des pointes en acier peuvent endommager la cible. Adoptez une position correcte et lancez les fléchettes avec une force raisonnable. Il n'est pas nécessaire d'exercer une grande force sur les fléchettes pour qu'elles restent tendues dans la cible. Ce jeu de fléchettes est conçu pour des fléchettes d'un poids maximal de 16 grammes et des pointes souples. Pour réduire la chute

des fléchettes, il est conseillé d'utiliser le même type de pointes souples que celles fournies avec le jeu. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour ce jeu. Elles se cassent ou se tordent plus facilement. Lorsque vous retirez la fléchette de la cible, tournez-la un peu vers la droite afin de faciliter son extraction. Les pointes de fléchettes souples plus longues, les pointes métalliques ou les fléchettes trop lourdes endommagent l'appareil.

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

Outils nécessaires :
Tournevis et perceuse (non fournis)
3 piles AA (non fournies)

Préparer les fléchettes : Vissez la pointe (Tip) et la tige dans le fût (Barrel). Pour les ailettes séparées, pliez l'ailette et insérez-la dans la tige.

Accrochez la cible aux deux trous de fixation à l'arrière de la cible. Deux vis sont fournies pour le montage mural. Si les vis ne sont pas adaptées à votre mur, remplacez-les par des vis appropriées.

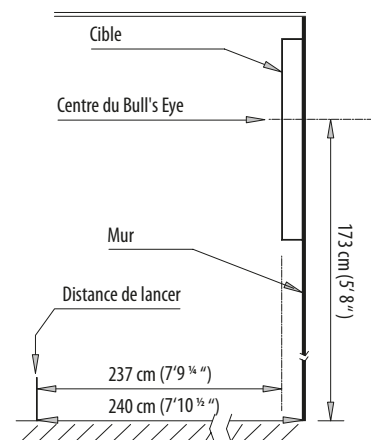
Selon les règles internationales de compétition, la cible doit être suspendue de manière à ce que la hauteur du sol au centre de la cible soit de 1,73 m (68") et que la distance

entre la ligne de lancer et le jeu soit de 2,37 m (7 pieds 9 1/2 pouces). À une hauteur de 192 cm (75 5/8"), marquez 2 points espacés de 14 cm (5 1/2") sur le mur choisi. Vissez les deux vis dans les marques jusqu'à ce que les têtes dépassent du mur d'environ 13 mm (1/2").

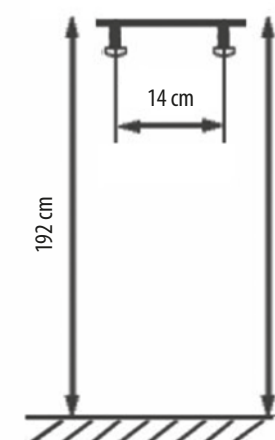
Accrochez la cible de fléchettes sur les têtes de vis. Il se peut que vous deviez encore ajuster la longueur des vis jusqu'à ce que la planche soit parfaitement placée contre le mur.

Familiarisez-vous avec les fonctions de votre cible avant de l'utiliser. Si vous avez l'impression que le jeu de fléchettes ne fonctionne pas correctement, veuillez d'abord lire la section DÉPANNAGE de ce mode d'emploi.

NORME INTERNATIONALE DE MONTAGE



FIXATION / POSITION DES VIS



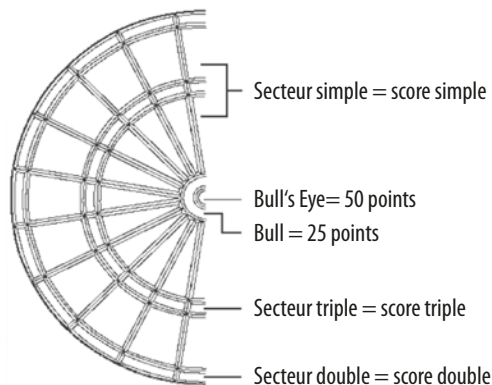
SCORE

Un lancer

Un lancer se compose de 3 fléchettes.

Rebonds et fléchettes ratées

Toute fléchette qui rebondit ou qui atterrit en dehors du jeu ne compte pas et ne doit pas être relancée.



PROGRAMMATION ET FONCTIONS

GAME SETUP

ON/OFF (MARCHE/ARRÊT)

Appuyez sur le bouton marche/arrêt pour commencer le réglage. Dès que l'appareil est allumé, des indicateurs s'allument et une mélodie de démarrage retentit. Lorsque ce son est terminé, l'écran du joueur affiche « G01 » ou « 100 ».

JEUX + OPTIONS

Appuyez sur la touche GAME jusqu'à ce que le jeu souhaité s'affiche (voir tableau SÉLECTION DES JEUX). Le jeu sélectionné s'affiche sur l'écran des scores. Vous pouvez également appuyer sur la touche QUICK CRICKET pour accéder directement au jeu G16 Standard Cricket.

Appuyez sur la touche OPTION pour sélectionner les options/le niveau de difficulté souhaités pour ce jeu pour tous les joueurs.

JOUEURS

Appuyez sur la touche PLAYER jusqu'à ce que vous ayez sélectionné le nombre de joueurs souhaité. Le nombre maximal de joueurs est de 8.

HANDICAP HANDICAP JOUEURS

Pour certains jeux, il est possible de sélectionner un handicap. Appuyez sur le bouton Handicap pour accéder à la sélection du handicap. Appuyez ensuite sur PLAYER pour définir l'option de handicap pour chaque joueur. Appuyez sur Handicap pour passer au joueur suivant.

OPTIONS HANDICAP

JEU N°	JEU	OPTIONS HANDICAP
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 POINTS
G02	301	-20, -40, -60, -80 POINTS
G03	501	-20, -40, -60, -80 POINTSE
G04	601	-20, -40, -60, -80 POINTS
G05	701	-20, -40, -60, -80 POINTS
G06	801	-20, -40, -60, -80 POINTS
G07	901	-20, -40, -60, -80 POINTS
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 POINTS
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 POINTS
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 POINTS
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 POINTS
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 POINTS
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 POINTS
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 VIES
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 VIES
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 VIES
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 VIES



We love to play!

FR

JEU N°	JEU	OPTIONS HANDICAP
G33*	9 VIES	-1, -2, -3, -4 VIES
G34	RÉDUIRE DE MOITIÉ	+20, +40, +60, +80 POINTS
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 POINTS

* Le nombre minimum de vies après la sélection du handicap est de 3 vies pour ces jeux.

#Les options de handicap L1, L2, L3 et L4 ne sont utilisées que pour l'option de base « 000 »/« C00 »/« 00C » (toucher le numéro et « ouvrir » dans n'importe quel ordre) dans les matchs de cricket, afin de donner une longueur d'avance à certains joueurs. Le graphique ci-dessous montre pour les options L1, L2, L3 et L4 le score de départ pour le joueur comme s'il avait déjà atteint ces numéros.

Options handicap	Affichage de départ	Options handicap	Affichage de départ
L1	20 19 18 17 16 15 B	L3	20 19 18 17 16 15 B
L2	20 19 18 17 16 15 B	L4	20 19 18 17 16 15 B

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

Si le jeu choisi propose l'option Double / Single Bull, appuyez sur la touche BULL pour choisir entre les options 25/50 Bull (le Bull's Eye extérieur compte 25 points et le Bull's Eye intérieur compte 50 points) ou 50/50 Bull (le Bull's Eye extérieur et le Bull's Eye intérieur comptent chacun 50 points).

START

Appuyez sur la touche START pour démarrer le jeu.

**CHANGEMENT
DE JOUEUR
NEXT (SUIVANT)**

Si l'ordinateur annonce NEXT pendant la partie, le jeu de fléchettes ne peut pas être activé en appuyant sur Secteurs. Le joueur est tenu d'enlever toutes les fléchettes et d'appuyer ensuite sur le bouton NEXT pour que le joueur suivant puisse continuer à jouer.

Si le jeu de fléchettes n'a pas été joué pendant plus de 10 secondes après l'annonce NEXT, l'appareil passe automatiquement au joueur suivant.

Retirez les fléchettes en le tournant légèrement dans le sens des aiguilles d'une montre tout en les tirant.



FR



We love to play!

**AFFICHAGE
SCORE**
PLAYER (JOUEUR)
NEXT (SUIVANT)

Le jeu se termine dès que le gagnant a été désigné ou que tous les joueurs ont effectué leur dernier lancer (voir la description du jeu pour plus de détails). Utilisez le bouton PLAYER pour voir le classement de chaque joueur et le résultat final. Vous pouvez également afficher le ppf (point par fléchette) dans les jeux 301-901 et 301-901 League en appuyant sur la touche NEXT.

RATÉ
MISS (RETIRER)

Appuie sur le bouton MISS si ta fléchette a touché l'anneau de capture ou si elle a manqué complètement la cible, pour marquer 0 point et enregistrer le lancer.

BOUNCE
REBONDS

Appuyez sur le bouton BOUNCE si vous voulez enregistrer un lancer de fléchettes qui a rebondi sur la cible.

ARRÊTER
ON/OFF
(MARCHE/ARRÊT)

Appuyez sur le bouton ON/OFF pendant 3 secondes pour éteindre le jeu. Si le jeu de fléchettes n'est pas utilisé pendant 3 minutes, il se met en mode veille. Pour des raisons d'économie d'énergie, l'appareil a été équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Si le jeu n'a pas été utilisé pendant 30 minutes, il s'éteint automatiquement.

SÉLECTION DE JEU

JEU N°	JEU	AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN	NOMBRE D'OPTIONS/DE VARIANTES	NOMBRE DE JOUEURS
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1-8
G02	301	2 301	4 / 8	1-8
G03	501	2 501	4 / 8	1-8
G04	601	2 601	4 / 8	1-8
G05	701	2 701	4 / 8	1-8
G06	801	2 801	4 / 8	1-8
G07	901	2 901	4 / 8	1-8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

FR

JEU N°	JEU	AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN	NOMBRE D'OPTIONS/ DE VARIANTES	NOMBRE DE JOUEURS
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1-8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1-8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1-8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1-8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1-8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1-8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1-8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1-8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1-8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1-8
G25	BIG-6	2 3	5	2-8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2-8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2-8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1-8
G29	BY 5's	2 ---	1	1-8
G30	BY 10's	2 ---	1	1-8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1-8
G32	KILLER	2 003	30	2-8
G33	9 LIVES	2 003	7	2-8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1-8
G35	BINGO	2 132	4	1-8
G36	21 POINTS	2 005	7	1-8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1-8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1-8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1-8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1-8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1-8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1-8

FR

JEUX

- Les numéros 1 à 8 indiquent quel joueur a le droit de jouer à chaque fois.
- Chaque joueur peut lancer trois fléchettes à son tour.
- Le tableau de fléchettes affiche automatiquement le score total et indique les champs à viser.

DESCRIPTION DES JEUX

G01

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / Double Bull/ Single Bull.

Il s'agit d'un jeu simple auquel tout le monde peut jouer. L'objectif est de vaincre les autres joueurs en étant le premier à atteindre un nombre de points préalablement défini. Les paramètres disponibles sont : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 et 900. Chaque joueur doit essayer de marquer le plus de points possibles à son tour. Le score total final peut être plus élevé que le score prédéfini.

G02 – G07

301–901 SPIELE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Il s'agit du jeu de fléchettes le plus populaire dans la plupart des ligues et des championnats. Chaque joueur commence la partie avec 301 points (ou 501, 601, etc.). À la fin du tour de jeu de chaque joueur, la somme des trois fléchettes lancées est déduite du score du joueur. Le gagnant est celui qui atteint exactement zéro en premier. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que les 2e, 3e et 4e places soient déterminées.

Si vous souhaitez rendre le jeu plus stimulant, vous pouvez sélectionner les fonctions DOUBLE IN/ DOUBLE OUT pour définir des restrictions supplémentaires concernant le début et la fin du jeu. Les options sont les suivantes :

SiO - Standard: Le jeu commence et se termine par n'importe quel score. Le joueur peut mettre fin à la partie avec n'importe quelle touche qui réduit son score à zéro exactement. Si le score du joueur dépasse le nombre de points nécessaires pour atteindre exactement zéro, il y a un tour de « Bust » et le score revient à ce qu'il était avant ce tour.

DiO - Double In: Le décompte des points commence lorsqu'un chiffre de l'anneau double ou le Double Bulls Eye est touché. Tant que cette condition n'est pas remplie, le décompte des points ne commence pas.

SdO - Double Out: Le joueur peut mettre fin à la partie en touchant un chiffre dans le double anneau ou dans le double Bull's Eye qui réduit le score à exactement zéro. Si un joueur dépasse le nombre de points nécessaires pour atteindre exactement zéro ou « 1 », il y a un tour de « Bust » et le score revient à ce qu'il était avant ce tour. (S'il reste « 1 » point, il y a également un tour de "bust", car il n'y a aucun moyen de faire tomber le score à zéro avec une double touche).

DiS - Double In + Double Out: Le décompte des points commence lorsqu'un chiffre du double anneau ou du Double Bull's Eye est touché. Le jeu se termine lorsqu'un chiffre du double anneau ou du Double Bull's Eye est touché, ce qui réduit le score à zéro exactement.

Le jeu affiche également le ppf (points par fléchette) de chaque joueur après le classement, lorsque le bouton NEXT est appuyé.

G08 – G13

301–901 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Il s'agit de la version par équipe du jeu 301-901, très populaire dans les ligues de fléchettes. Il y a toujours deux équipes et deux joueurs par équipe. Le joueur 1 et le joueur 3 jouent contre le joueur 2 et le joueur 4.

Comme dans les jeux 301-901, l'équipe gagne si l'un des joueurs obtient exactement zéro point, mais le score de son partenaire d'équipe doit être inférieur ou égal à la somme des scores de l'équipe adverse. Dans le cas contraire, le score du joueur actuel revient au score qu'il avait avant son tour. L'équipe ne peut pas gagner dans cette situation.

Dès que le score d'une partie est inférieur à 181 pour l'option Single Out, ou inférieur à 171 pour l'option Double Out, et que le score du partenaire de l'équipe est inférieur ou égal à la somme des scores de l'équipe adverse, le tableau de fléchettes annonce « Go For Out ». Il confirme que l'équipe peut gagner à ce tour. Dans le cas contraire, le jeu de fléchettes annonce « Freeze ». Même si le score atteint exactement zéro, l'équipe ne peut pas gagner à ce tour.

G14 ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Le joueur essaie de toucher les numéros (selon l'option choisie) de 1 à 5, de 1 à 10, de 1 à 15 ou de 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'un numéro est atteint, le jeu se poursuit en visant le numéro suivant. Le gagnant est celui qui atteint le premier le nombre final de son jeu.

Optionen:
105, 110, 115, 120 : le dernier chiffre est le 5 (ou 10, 15, 20), indépendamment du fait qu'un secteur simple, double ou triple ait été touché.

205, 210, 215, 220 : le dernier chiffre est le 5 (ou 10, 15, 20) seuls les secteurs doubles sont comptés.

305, 310, 315, 320 : le dernier chiffre est le 5 (ou 10, 15, 20) seuls les secteurs triples sont comptés.

G15 NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Il s'agit d'une variante simplifiée du jeu de cricket. Le but du jeu est de fermer tous les chiffres le plus rapidement possible. Les points ne sont jamais attribués pour une touche sur un chiffre fermé. Vous devez donc essayer, dès qu'un chiffre a été touché trois fois, de toucher d'autres cibles. Le gagnant est celui qui, le premier, marque les trois touches sur tous les chiffres.

Optionen:
000 : les secteurs de nombres peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.
020 : Ordre d'ouverture des secteurs : 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.
025 : Ordre d'ouverture des secteurs : Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G16 SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Le cricket est un jeu très populaire. Il se joue uniquement avec les secteurs de chiffres de 15 à 20 et B (Bull / Bull's Eye). Chaque participant lance trois fléchettes. Un secteur numérique doit être touché trois fois par le joueur, il est alors ouvert pour lui. Il peut maintenant marquer sur le secteur numérique ouvert. Si le ou les adversaires ont également touché trois fois ce secteur numérique, celui-ci est fermé. Il n'est plus possible de marquer sur un secteur numérique fermé. Les secteurs doubles ou triples comptent comme 2 ou 3 touches.

Les secteurs peuvent être ouverts et fermés selon l'option sélectionnée. Le joueur qui ferme le plus de secteurs et qui obtient le meilleur score gagne. La stratégie consiste donc à décider s'il est plus judicieux de fermer un secteur ou d'accumuler des points en premier. En effet, si un joueur a fermé le plus de secteurs mais reste à la traîne en termes de points, il ne peut pas gagner la partie. La fin du jeu est atteinte lorsque tous les secteurs numériques sont fermés. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

Optionen:
000 : les secteurs numériques peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.
020 : Ordre d'ouverture des secteurs : 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye.
025 : Ordre d'ouverture des secteurs : Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	une touche	deux touches	ouvert	fermé
Affichage	/	X	⊗	○

G17 CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Il s'agit d'une version inversée du cricket. Lorsqu'un chiffre a été ouvert, les points de chaque touche supplémentaire de ce chiffre vont à l'adversaire. Le plus grand nombre de points cumulés est perdant. Toutefois, aucun point n'est attribué à un joueur qui a déjà fermé le chiffre. Celui qui a le score le plus bas et qui a fermé tous les chiffres en premier est le gagnant. Si un joueur a fermé tous les chiffres en premier, mais qu'il a également un score plus élevé, il doit continuer à lancer pour que le score de ses adversaires soit supérieur ou égal au sien. Stratégiquement, il est donc préférable de fermer les numéros le plus rapidement possible afin d'éviter de recevoir des points des autres joueurs, tout en leur donnant l'occasion de les punir.

Options:
00C : les secteurs numériques peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.
20C : Ordre d'ouverture des secteurs : 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye
25C : Ordre d'ouverture des secteurs : Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G18 SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Chaque joueur lance sur les 15 à 20 secteurs numériques plus le Bull / Bull's Eye.
Un joueur est le tireur et peut marquer des points, l'autre joueur est le stoppeur et doit toucher une fois chaque secteur numérique plus Bull/Bull's Eye pour le fermer. Le tireur ne peut plus marquer de points sur un secteur numérique fermé. Le tireur change lorsque tous les secteurs numériques sont fermés. Le joueur 2 est maintenant le tireur. L'objectif de chaque tireur est de marquer le plus de points possible. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie après la deuxième manche.

G19 HIGH SCORE

OPTION: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull.
Ce jeu ressemble à Count-Up, sauf que le jeu se termine à la fin de la dernière manche choisie. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points cumulés. Veuillez sélectionner le nombre de manches avec les options H03 à H12, qui symbolisent 3 à 12 manches.

G20 SHOOT-OUT

OPTION: -11, -12, -13 -19, -20.

L'ordinateur indique au hasard au joueur un nombre à toucher. Chaque bonne touche donne droit à un point. Le premier joueur à obtenir 11, 12 ou 20 réussites - selon le niveau de difficulté - gagne la partie. Si un joueur rate la case dans les 10 secondes, un nouveau chiffre à toucher s'affiche automatiquement. Cela compte alors comme un tir manqué. Dans ce jeu, les doubles et triples tirs sont considérés comme des tirs simples.

G21 SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

Ce jeu ressemble au Round-The-Clock. Les joueurs commencent à lancer sur le numéro 1 (ou 5 ou 10 ou 15), puis visent les numéros suivants en direction du 20, puis le Bulls Bye. Les lancers en dehors de la séquence de

numéros ne sont pas pris en compte. Un tir dans l'anneau double ou triple est compté comme 2 ou 3 fois le nombre de secteurs. Les points sont additionnés. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

Option	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Le jeu commence au numéro	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	N'importe quel secteur possible				Il faut toucher un secteur double ou triple				Différents secteurs doubles et triples annoncés par l'ordinateur doivent être touchés.			

G22

DOUBLE DOWN

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Le jeu commence avec une base de 60 points pour chaque joueur. A chaque tour, le joueur doit toucher les cases prédéfinies. Par exemple, au premier tour, la case 15 doit être touchée. Si aucune case n'est touchée, le score du joueur est divisé par deux. Au tour suivant, c'est au tour du 16, et ainsi de suite. D et T représentent respectivement n'importe quelle case double et n'importe quelle case triple. La même règle s'applique ici aussi. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.

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

D: double T: triple B: Bull's Eye

G23

FORTY-ONE

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Tous les joueurs commencent la partie en lançant sur le nombre 20, puis 19, n'importe quel nombre dans l'anneau double, 18, 17, n'importe quel nombre dans l'anneau triple, 16, 15, un score total de 41 et ensuite Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même chiffre,

puis passe au chiffre suivant au tour suivant. Tous les scores sont additionnés, l'anneau double compte deux fois et l'anneau triple trois fois le score. Si le joueur n'atteint pas 41 points à l'avant-dernier tour, il ne peut pas continuer. À la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points a gagné.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											

D: double T: triple B: Bull's Eye

G24

ALL FIVES

OPTION: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.

Ces options sont les scores totaux pour gagner :

Option	551	561	571	581	591
Score total	51	61	71	81	91

À chaque tour d'un joueur, le total des points obtenus doit être divisible par 5. Chaque 5 divisé compte pour un point. Par exemple, 2, 8, 5 donnent un total de 15. Le joueur reçoit 3 points car 15 divisé par 5 donne 3. Il n'y a pas de points si la somme des 3 fléchettes n'est pas divisible par 5 ou si une fléchette manque la cible, même si la somme des autres fléchettes est divisible par 5. L'écran affiche à chaque fois le meilleur secteur pour marquer le plus de points. Le premier joueur dont le score est supérieur à 51, 61, 71, 81, 91 est le gagnant.

G25

BIG-6

OPTION: 3, 4, 5, 6, 7.

Simple-6 est la première cible lorsque le jeu commence. Avec ses 3 lancers, le joueur doit toucher une fois la cible pour sauver sa vie. Tant que la cible est touchée au premier ou au deuxième lancer, le joueur a la chance de choisir la prochaine case cible pour son adversaire en un seul lancer. Les cases simples, doubles et triples sont toutes considérées comme des cibles différentes. Il est

stratégiquement plus intelligent de choisir la cible la plus difficile pour les adversaires, comme « triple-20 » ou « double Bull's Eye ». Le gagnant est celui qui, en dernier, a encore une « vie ». Veuillez choisir le nombre de vies avec les options 3 à 7, qui symbolisent jusqu'à 7 vies.

G26

OVERS

OPTION: O-7, O-8, O-9 / Double Bull / Single Bull.

Il s'agit d'un jeu simple et rapide. Chaque joueur doit essayer de marquer autant ou plus de points que le score le plus élevé atteint lors du tour précédent. Si un joueur obtient moins de points que le total des trois lancers de fléchettes précédents, une « vie » est retirée au joueur. Le meneur a le choix de dépasser à nouveau son « meilleur score » ou non. S'il ne dépasse pas ce chiffre, il perd une vie. Le leader peut toutefois aussi appuyer directement sur le bouton NEXT, ce qui permet au joueur suivant de passer son tour. Le gagnant est celui qui, en dernier, a encore une « vie ». Veuillez choisir le nombre de vies avec les options 0-7 à 0-9 qui symbolisent 7 à 9 vies.

G27

UNDERS

OPTION: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.

Ce jeu est similaire à Overs, sauf qu'il vise à battre le record le plus bas du score total de trois lancers de fléchettes. Si le score total de trois lancers de fléchettes est supérieur au record, le joueur se voit retirer une « vie ». Choisissez le nombre de vies jusqu'à 21. Chaque fléchette non touchée ou touchée en dehors de la zone de score est pénalisée de 60 points (3 x 20, le meilleur résultat possible avec un seul lancer de fléchettes). Le vainqueur est celui qui, en dernier, a encore une « vie ». Veuillez choisir le nombre de vies avec les options U-7 à U-9 qui symbolisent 7 à 9 vies.

G28

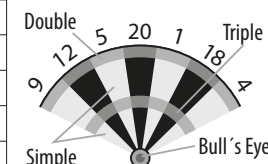
BASEBALL

OPTION: b07, b08, b09.

Les options sont le nombre de passes. L'écran de cricket décompte le nombre de passes restantes. Le terrain de baseball est organisé comme dans le diagramme

ci-dessous. Un joueur lance 3 fléchettes par manche et les runs/bases sont placés comme suit.

Secteur	Résultat
simple	une base
double	deux bases
triple	trois bases
Bull's Eye	Home Run



In Home Run peut être marqué à chaque fléchette pendant le passage. Le joueur ayant le plus de passages à la fin de la partie est le gagnant.

L'écran LCD indique sur quelle base se trouvent vos « runners » et le nombre de passages restants.

Le tableau ci-dessous montre les symboles qui décrivent sur quelle base se trouvent vos « runners ».

Passage à gauche	La base sur laquelle trouve le runner	1. Base	2. Base	3. Base	Home
⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗	⊗	⊗	⊗	○
1. Runner	2. Runner	3. Runner			

G29

BY 5's

Les joueurs marquent des points aux multiples de 5. Il faut d'abord toucher le numéro 5, puis le 10, et ainsi de suite jusqu'à 60. L'écran indique à chaque fois le prochain numéro à toucher. Pour atteindre les numéros supérieurs, il faut toucher des secteurs doubles ou triples. Le premier joueur à atteindre 60 est le gagnant. L'ordre est le suivant : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.

G30

BY 10's

Même idée de jeu que le G29 By 5's, sauf que les joueurs doivent toucher les multiples de 10. Il commence par 10, puis 20, et ainsi de suite jusqu'à 60. Lorsque 60 est atteint, il faut à nouveau toucher les chiffres dans l'ordre inverse jusqu'à 10. Le premier à revenir à 10 a gagné. L'ordre est 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.



We love to play!

FR

G31

BY ODD'S

Même idée de jeu que le G29 By 5's, sauf que les joueurs doivent toucher les nombres impairs. Les joueurs commencent à 1 et touchent ensuite tous les nombres impairs jusqu'à 19. Lorsque 19 est atteint, les nombres doivent être touchés dans l'ordre inverse jusqu'à 1. Le premier à revenir à 1 a gagné. L'ordre est 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Le but du jeu est de « tuer » les vies de l'adversaire et de garder les siennes en vie. Le vainqueur est celui qui reste à la fin. Dans les options 303-321, Bull et Bull's Eye ne sont pas pris en compte. Ces cases sont désactivées. Au début, chaque joueur doit déterminer son numéro en lançant sur sa case cible. L'écran affichera alors « SEL ». Si un joueur manque le tableau, touche Bull, Bull's Eye ou un secteur numérique déjà occupé par un autre joueur, il doit relancer. Dès que chaque joueur a déterminé son numéro, le jeu commence. Chaque joueur essaie de toucher sa propre case afin d'obtenir la qualification de KILLER. En tant que KILLER, vous essayez de lancer sur les secteurs cibles de vos adversaires et de leur prendre une vie à chaque fois que vous les touchez, jusqu'à ce que vous ayez perdu toutes vos vies. Si le KILLER lance accidentellement sur son propre secteur cible, il perd sa légitimité de KILLER et une vie. Il récupère sa qualification de KILLER en touchant à nouveau son secteur cible. Le dernier survivant gagne la partie. Pour rendre le jeu plus difficile, il est possible de choisir l'option selon laquelle des secteurs doubles ou triples doivent être choisis comme secteurs cibles. Veuillez choisir le nombre de vies et le secteur par défaut (toutes les cases de secteur, doubles ou triples) avec les options 003 à 321, qui symbolisent jusqu'à 21 vies, et la difficulté de la case de secteur.

Option	Vies	Cible cases de secteur
003	3	simple, double, triple
005	5	simple, double, triple
...	...	simple, double, triple
021	21	simple, double, triple
203	3	double
205	5	double
...	...	double
221	21	double
303	3	triple
305	5	triple
...	...	triple
321	21	triple

G33

9 LIVES

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Ce jeu joue les numéros 1 à 20 et Bull's Eye dans une séquence répétitive. Les joueurs lancent à tour de rôle sur le 1 au premier tour, le 2 au deuxième tour, et ainsi de suite. Chaque joueur doit atteindre le numéro cible avec au moins une fléchette par tour. S'il ne touche pas avec une des trois fléchettes, il perd une vie. Le vainqueur est celui qui, en dernier, a encore une « vie ». Veuillez choisir le nombre de vies avec les options 003 à 009, qui symbolisent 3 à 9 vies.

G34

HALVE-IT

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Tous les joueurs commencent la partie en lançant sur le nombre 12, puis 13, 14, n'importe quel nombre dans l'anneau double, 15, 16, 17, n'importe quel nombre dans l'anneau triple, 18, 19, 20 et ensuite Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même nombre, puis

FR

passé au nombre suivant au tour suivant. Tous les scores sont additionnés, l'anneau double compte deux fois et l'anneau triple trois fois le score. Si un joueur ne touche pas une cible spécifique lors des trois lancers d'un tour, son score est divisé par deux. À la fin de la partie, le joueur ayant obtenu le meilleur score a gagné.

Manche	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	20	TOTAL
Joueur													

D: double T: triple B: Bull's Eye

G35

BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189.

La cible indique automatiquement le champ cible. Le joueur qui réussit en premier à terminer la partie en touchant trois fois tous les champs cible prédéfinis est le gagnant.

Options :

- 1132 - toucher les champs dans cet ordre : 15, 4, 8, 14, 3.
- 141 - toucher les champs dans cet ordre : 17, 13, 9, 7, 1.
- 168 - toucher les champs dans cet ordre : 20, 16, 12, 6, 2.
- 189 - toucher les champs dans cet ordre : 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit avoir touché trois fois le nombre en question avant de passer au nombre suivant. Les champs du secteur simple comptent 1x, les champs du secteur double comptent 2x, les champs du secteur triple comptent 3x.

G36

21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Le but de ce jeu est d'obtenir le plus de marques possibles. On peut obtenir une marque de deux manières différentes :

- Obtenir exactement 21 points avec 1, 2 ou 3 lancers.
- Lancer le plus près possible des 21 points (si personne n'a lancé exactement 21 points pendant le tour).



We love to play!

Le joueur est éliminé (bust) dès qu'il lance plus de 21 points et ne peut plus recevoir de marque. Dès que la manche est terminée, le joueur ayant le plus de marqueurs a gagné. Veuillez choisir le nombre de tours avec les options 005 à 011, qui symbolisent 5 à 11 tours.

G37

NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

Les options sont les points cibles, voir le tableau ci-dessous.

Option	100	150	200
Points cible	100 points	150 points	200 points

Dans ce jeu, chaque joueur dispose de 9 lancers (3x3 lancers) pour arriver directement ou le plus près possible de 100 points (ou 150 ou 200), sans dépasser cette valeur. Si un joueur dépasse cette valeur, il est éliminé du jeu. Le tableau indiquera TOO HIGH. Les fléchettes qui atterrissent en dehors des cases de secteur remettent le joueur à 0 au début. Les fléchettes qui rebondissent sur les cases de secteur ne sont pas pénalisées et ne comptent pas. Pendant le jeu, n'appuyez pas sur le bouton « Bounce », car il efface tous les points. Le nombre qui a été touché marque des points. Un secteur double compte 2x et un secteur triple compte 3x. Le joueur qui s'approche le plus du nombre de points présélectionné est le gagnant.

G38

BEST OF NINE

Les options sont les points cibles, voir le tableau ci-dessous.

Option	009	012	015	018	021
Nombre Fléchettes/manches	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Le jeu de fléchettes annonce « PLAYER1 » et affiche un nombre quelconque qui doit être touché par le joueur. Chaque joueur dispose de trois fléchettes. Le but est de



We love to play!

FR

toucher le numéro affiché. Pour chaque secteur simple touché du nombre affiché, le joueur reçoit un point. Pour chaque secteur double du nombre affiché, le joueur reçoit deux points, pour chaque secteur triple, trois points. L'écran de cricket indique le nombre de manches restantes. Le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin de la partie gagne.

G39

HOUND AND HARE

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011.

Le lièvre tente de s'échapper tandis que le chien essaie d'attraper le lièvre. Les joueurs 1 et 2 représentent le chien et le lièvre. Le lièvre commence au nombre 20. Le lièvre essaie de toucher le double secteur et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers le nombre suivant. De même, le chien commence au numéro 5 et doit toucher un double secteur à chaque fois qu'il est touché. Si le chien rattrape le lièvre et touche le même double secteur que le lièvre, il l'a attrapé. Si le lièvre touche le double 5 avant le chien, le lièvre est libre. 005, 012, 009, 014 et 11 représentent les positions de départ du chien.

Option	005	012	009	014	011
Positions de départ du chien	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Dans ce jeu, chaque joueur lance trois flèches. Le joueur qui obtient le meilleur score total avec ses trois flèches gagne la manche. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné 7 manches au total.

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Ce jeu se joue de la même manière que Shooting I, mais seules les flèches qui atterrissent dans les secteurs

simples, doubles ou triples des nombres cibles suivants sont prises en compte pour le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bulls Eye. Le vainqueur est le premier à remporter 7 manches.

G42

SHOOTING III

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Ce jeu se joue de la même manière que Shooting I. Le jeu dure sept manches et le premier à remporter la majorité des manches est le vainqueur.

G43

SHOOTING IV

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Ce jeu se joue de la même manière que Shooting I, mais seules les flèches qui atterrissent dans les secteurs simple, double ou triple des nombres cibles suivants sont prises en compte pour le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bulls Eye. Le jeu dure sept manches et le premier à remporter la majorité des manches est le vainqueur.

FR



We love to play!

DÉPANNAGE

ERREUR	Dépannage
Pas de courant	Vérifier si les piles sont correctement installées.
Le jeu n'évalue pas les touches	Vérifie si le jeu est en mode réglage, en mode attente ou en plein contrôle des points. Appuyez sur le bouton NEXT pour voir si le jeu démarre. Vous pouvez également vérifier si un secteur ou un bouton de fonction est bloqué.
Secteur ou bouton bloqué	Pendant l'envoi ou au cours d'une partie normale, il peut arriver qu'un secteur se bloque temporairement. Dans ce cas, toutes les fonctions de points automatiques s'arrêtent. En retirant délicatement la flèche ou en secouant le secteur d'un côté à l'autre avec votre doigt, vous pouvez débloquent le secteur. Le jeu peut alors reprendre et les fonctions de points fonctionnent à nouveau correctement.
Retirer les pointes entamées	Les soft-tips peuvent se casser et rester coincés dans la cible. Dans ce cas, essayez de retirer les pointes avec précaution à l'aide d'une pince. Remarque : plus la fléchette est lourde, plus la probabilité que la pointe se plie et se casse est élevée. Pour réduire la chute des fléchettes, utilisez le même type de pointes souples que celles qui sont fournies avec le jeu. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour ce jeu. Elles se cassent ou se tordent plus facilement.
Interférences électriques ou électromagnétiques	Si des interférences électromagnétiques se produisent, il se peut que l'électronique du jeu de fléchettes ne fonctionne pas correctement, voire pas du tout. (Par exemple : un gros orage, une surtension, une décharge électrostatique ou une distance trop faible par rapport à un moteur électrique ou un four à micro-ondes). Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant quelques secondes, puis remettez-les en place. Assurez-vous que la source qui provoque ces interférences soit également retirée.

ATTENTION !

La garantie est annulée si le jeu de fléchettes a été ouvert ou démonté.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

AVERTISSEMENT !

Des piles de types différents ou des piles usagées et neuves ne doivent pas être utilisées ensemble ! Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles rechargeables doivent être retirées du jeu de fléchettes avant d'être chargées. N'utiliser que les piles recommandées. Les piles usagées doivent être retirées du jeu. Les piles doivent être insérées en respectant la polarité. Les contacts de connexion ne doivent pas être court-circuités.

Évitez d'exposer le jeu de fléchettes à des conditions météorologiques ou des températures extrêmes. N'exposez pas le jeu de fléchettes à des liquides ou à une humidité excessive.

Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou un produit de nettoyage doux. Débranchez l'alimentation électrique avant de nettoyer la cible.

Examinez régulièrement le chargeur de batterie pour voir si le câble, la fiche, le boîtier et d'autres pièces sont endommagés. Si l'une de ces pièces est endommagée, n'utilisez pas le jeu de fléchettes tant que le dommage n'a pas été réparé.

AVERTISSEMENT : Les fléchettes sont un sport pour adultes, pas un jouet. Ne convient pas à l'utilisation par des enfants, sauf sous la surveillance d'un adulte. Veuillez lire attentivement les instructions. Ne visez pas les personnes avec les fléchettes. Une utilisation correcte du jeu permet d'éviter les dommages ou les blessures.

RECYCLING

Le symbole de la « poubelle barrée » indique que ce produit et ses piles ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Ils doivent être collectés séparément.

Si vous n'utilisez plus ces éléments, veuillez les apporter à un centre de collecte agréé afin qu'ils soient recyclés. De cette manière, vous protégez l'environnement et votre santé !



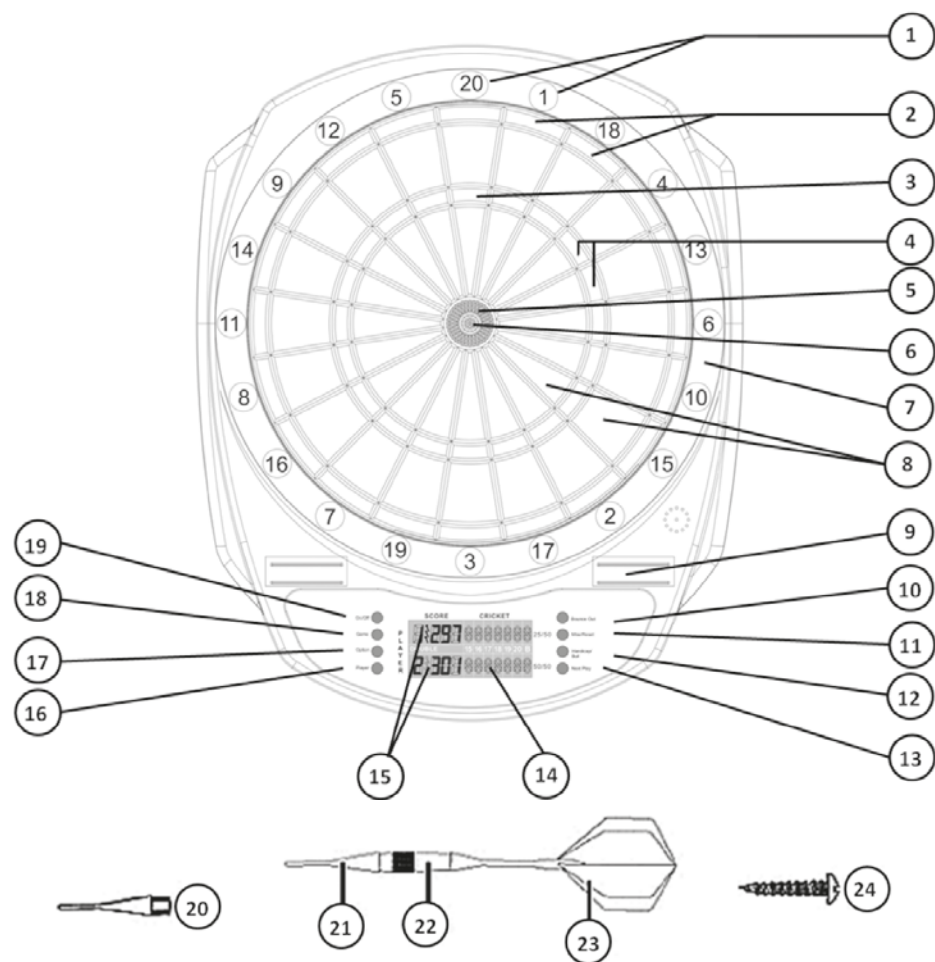
IT

DARTBOARD TOLEDO-301

Contenuto

Panoramica e contenuto della fornitura	129
Introduzione e istruzioni	130
Istruzioni di montaggio	130
Valutazione a punti	131
Programmazione e funzionalità	131
Selezione dei giochi e descrizione dei giochi	134
Risoluzione dei problemi	144
Istruzioni di sicurezza	144





- | | | |
|----------------------------------|--|------------------------------|
| 1. Numeri del segmento | 9. Portafréccette | 17. Pulsante "OPTION" |
| 2. Anelli doppi (x 2) | 10. Bottone "BOUNCE OUT I QUICK CRICKET" | 18. Bottone "GAME" |
| 3. Triplo-20 (60 punti) | 11. Pulsante "MISS I BULL" | 19. Pulsante "ON / OFF" |
| 4. Anelli tripli (x 3) | 12. Pulsante "HANDICAP" | 20. Soft tip |
| 5. Bull's eye esterno (25 punti) | 13. Pulsante "START I NEXT" | 21. Punta fréccette (x 20) |
| 6. Bull's eye interno (50 punti) | 14. Display Cricket | 22. Corpo fréccette (barrel) |
| 7. Anello di cattura (0 punti) | 15. Display punti | 23. Aste e ali (flight) |
| 8. Anelli singoli (x 1) | 16. Pulsante "PLAYER" | 24. Viti (x 2) |

Questo gioco è adatto solo per l'utilizzo di fréccette SOFTTIP-DARTS con punte in plastica. Le fréccette con punta in acciaio possono danneggiare il bersaglio. Adottare una posizione corretta e tirare le fréccette con una forza adeguata. Non è necessario tirare le fréccette con grande forza affinché si conficchino nel tabellone. Questo tabellone è adatto a fréccette con un peso di 16 grammi e punte morbide. Per ridurre la caduta delle fréccette, è necessario

utilizzare punte morbide dello stesso tipo di quelle fornite con il gioco. Le punte lunghe non sono consigliate per questo gioco. Si rompono o si piegano più facilmente. Quando si estrae la fréccetta dal disco, ruotarla leggermente verso destra per facilitarne l'estrazione. Punte morbide più lunghe, punte metalliche o fréccette troppo pesanti danneggiano il dispositivo.

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Strumenti necessari:
Cacciavite e trapano (non in dotazione)
3 batterie "AA" (non in dotazione)

Preparare le fréccette: Avvitare la punta e l'asta nel corpo. Per i voli separati, piegare il volo e inserirlo nell'asta.

Appendere il tabellone ai due fori di montaggio sul retro. Sono incluse 2 viti per il montaggio a parete. Se le viti non si adattano alla parete, sostituirle con altre adatte.

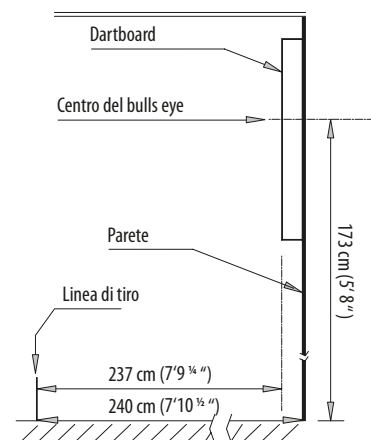
Secondo le regole internazionali, il bersaglio va appeso in modo che l'altezza dal pavimento al centro del bersaglio sia di 1,73 m (68") e la distanza della linea di tiro dal gioco sia di 2,37 m (7 piedi 9 1/4 pollici).

A un'altezza di 192 cm (75 5/8"), segnare 2 punti a una distanza di 14 cm (5 1/2") l'uno dall'altro sulla parete selezionata. Avvitare le due viti nelle marcature finché le teste non sporgono di circa 13 mm (1/2") dalla parete.

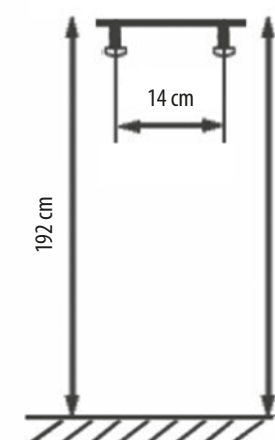
Appendere il tabellone per fréccette sopra le teste delle viti. Potrebbe essere necessario regolare la lunghezza delle viti finché il tabellone non è perfettamente a filo con la parete.

Prima dell'uso, familiarizzare con le funzioni del tabellone per fréccette. Se si ha la sensazione che il tabellone non funzioni correttamente, leggere prima la sezione TROUBLESHOOTING di questo manuale.

STANDARD INTERNAZIONALE PER L'ASSEMBLAGGIO



FISSAGGIO/POSIZIONE DELLE VITI



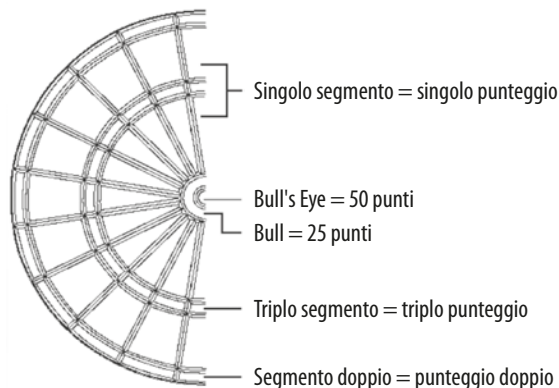
PUNTEGGIO

Un tiro

Consiste in 3 freccette.

Rimbalzi e freccette mancate Qualsiasi

Freccetta che rimbalza o atterra fuori dall'area di gioco non conta e non può essere tirata di nuovo.



PROGRAMMAZIONE E FUNZIONI

GAME SETUP

ON/OFF (AN/AUS)

Premere il pulsante ON/OFF per avviare l'impostazione. Non appena il dispositivo viene acceso, gli indicatori si accendono e viene emessa una melodia iniziale. Al termine del suono, il display visualizza "G01" o "100".

GIOCHI+ OPZIONI

Premere ripetutamente il pulsante GAME fino a visualizzare il gioco desiderato (vedere la tabella SELEZIONE GIOCHI). Il gioco selezionato viene visualizzato sul display del punteggio. È anche possibile premere il pulsante QUICK CRICKET per passare direttamente al gioco G16 Standard Cricket.

Premere il pulsante OPTION per selezionare le opzioni/livelli di difficoltà desiderati per questo gioco per tutti i giocatori.

GIOCATORI

Premere ripetutamente il pulsante PLAYER fino a selezionare il numero di giocatori desiderato. Il numero massimo di giocatori è 8.

HANDICAP HANDICAP GIOCATORE

Per alcuni giochi è possibile selezionare un handicap. Premere il pulsante handicap per accedere alla selezione dell'handicap. Quindi premere GIOCATORE per impostare l'opzione handicap per ciascun giocatore. Premere Handicap per passare al giocatore successivo.

OPZIONI HANDICAP

N° DI GIOCO	GIOCO	OPZIONI HANDICAP
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G02	301	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G03	501	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G04	601	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G05	701	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G06	801	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G07	901	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 PUNTI
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 PUNTI
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 VITE
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 VITE
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 VITE
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 VITE



We love to play!

IT

N° DI GIOCO	GIOCO	OPZION HANDICAP
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 VITE
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 PUNTI
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 PUNTI
* Il numero minimo di vite dopo la selezione dell'handicap è di 3 vite per questi giochi. #Le opzioni di handicap L1, L2, L3 e L4 sono utilizzate solo per l'opzione di base "000"/"000"/"000" (numero colpito e "open" in qualsiasi ordine) nelle partite di cricket per dare ad alcuni giocatori un vantaggio. Il grafico seguente mostra il punteggio di partenza per le opzioni L1, L2, L3 e L4 come se il giocatore avesse già colpito questi numeri.		

Opzioni handicap	Indicatore	Handicap Optionen	Indicatore
L1		L3	
L2		L4	

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

Se il gioco selezionato offre l'opzione Double/ Single Bull, premere il pulsante BULL per scegliere tra le opzioni 25/50 Bull (il Bull's-Eye esterno conta 25 punti e il Bull's-Eye interno conta 50 punti) o 50/50 Bull (il Bull's-Eye esterno e quello interno contano 50 punti ciascuno).

START

Premere il pulsante START per avviare il gioco.

**CAMBIO
GIOCATORE
NEXT (AVANTI)**

Se il computer annuncia NEXT durante la partita, il gioco delle freccette non può essere attivato premendo i segmenti. Il giocatore è obbligato a rimuovere tutte le freccette e a premere il pulsante NEXT per consentire al giocatore successivo di continuare a giocare. Se il tabellone delle freccette non viene utilizzato per più di 10 secondi dopo l'annuncio NEXT, la macchina passa automaticamente al giocatore successivo.

Estrarre le freccette ruotandole leggermente in senso orario le si estrae.



We love to play!

IT

**RISULTATO
PLAYER
(GIOCATORE)
NEXT (AVANTI)**

La partita termina non appena viene determinato il vincitore o tutti i giocatori hanno effettuato l'ultimo turno (per i dettagli, vedere la descrizione del gioco). Utilizzare il pulsante PLAYER per visualizzare la classifica di ciascun giocatore e il punteggio finale. È inoltre possibile visualizzare il ppf (punto per freccia) nelle partite 301 - 901 e 301 - 901 League premendo il pulsante NEXT.

**BERSAGLIO
MANCATO
MISS**

Premere il pulsante MISS se la freccetta colpisce l'anello di cattura o manca completamente il tabellone per registrare 0 punti e registrare il tiro.

**BOUNCE
BOUNCE**

Premere il pulsante BOUNCE per registrare un tiro di freccette che è rimbalzato sul tabellone.

**FINE
ON/OFF**

Premere il pulsante ON/OFF per 3 secondi per spegnere il gioco. Se il bersaglio non viene utilizzato per 3 minuti, passa in modalità standby. Per risparmiare energia, il dispositivo è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se il gioco non viene utilizzato per 30 minuti, si spegne automaticamente.

SELEZIONE DEI GIOCHI

N° GIOCHI	GIOCHI	VISUALE SUL DISPLAY	NUMERO DI OPZIONI/ VARIANTI	N° GIO-CATORI
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1-8
G02	301	2 301	4 / 8	1-8
G03	501	2 501	4 / 8	1-8
G04	601	2 601	4 / 8	1-8
G05	701	2 701	4 / 8	1-8
G06	801	2 801	4 / 8	1-8
G07	901	2 901	4 / 8	1-8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

IT

DI GIOCO	GIOCHI	VISUALE SUL DISPLAY	NUMERO DI OPZIONI/ VARIANT	N° GIO-CATORI
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1-8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1-8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1-8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1-8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1-8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1-8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1-8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1-8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1-8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1-8
G25	BIG-6	2 3	5	2-8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2-8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2-8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1-8
G29	BY 5's	2 ---	1	1-8
G30	BY 10's	2 ---	1	1-8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1-8
G32	KILLER	2 003	30	2-8
G33	9 LIVES	2 003	7	2-8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1-8
G35	BINGO	2 132	4	1-8
G36	21 POINTS	2 005	7	1-8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1-8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1-8
G39	HOUD AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1-8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1-8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1-8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1-8



We love to play!

IT

GIOCHI

- I numeri da 1 a 8 indicano il turno di gioco.
- Ogni giocatore può tirare 3 freccette durante il suo turno.
- Il tabellone delle freccette visualizza automaticamente il punteggio totale e mostra le caselle di destinazione

DESCRIZIONE DEL GIOCO

G01

COUNT UP

OPZIONE: 100, 200, 300, 900 / Double Bull / Single Bull.

Si tratta di un gioco semplice e alla portata di tutti. L'obiettivo è battere gli altri giocatori raggiungendo per primi un punteggio prestabilito. Le impostazioni disponibili sono: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 e 900. Ogni giocatore deve cercare di ottenere il punteggio più alto possibile nel proprio turno. Il punteggio totale finale può essere superiore a quello prestabilito.

G02 – G07

301–901 GIOCHI

OPZIONE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Questo è il gioco di freccette più popolare nella maggior parte delle leghe e dei campionati. Ogni giocatore inizia la partita con 301 punti (o 501, 601 ecc.). Alla fine del turno di ogni giocatore, la somma delle tre freccette tirate viene detratta dal punteggio del giocatore. Vince il primo giocatore che raggiunge esattamente lo zero. Il gioco può continuare fino a quando non sono stati determinati il 2°, il 3° e il 4° posto.

Se si desidera rendere il gioco più impegnativo, è possibile selezionare le funzioni DOPPIO IN / DOPPIO OUT per impostare ulteriori restrizioni relative all'inizio e alla fine del gioco. Le opzioni sono le seguenti:

SiO - Standard: La partita inizia e termina con qualsiasi punto ottenuto. Il giocatore può terminare la partita con qualsiasi colpo che riduca il suo punteggio esattamente a zero. Se i punti ottenuti del giocatore superano il numero di punti necessari per raggiungere esattamente lo zero, si verifica un round di "arresto" e il punteggio torna al livello precedente a questo round.

DiO - Double In: Il punteggio inizia quando viene ottenuto un numero nel doppio anello o nel doppio bull's eye. Il punteggio non inizia finché non viene soddisfatta questa condizione.

SdO - Double Out: Il giocatore può terminare la partita quando viene colpito un numero nel doppio anello o nel doppio bull's eye che riduca il punteggio esattamente a zero. Se un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere esattamente lo zero o l'1, c'è un turno di "arresto" e il punteggio torna a quello precedente a questo turno. (Se rimangono "111" punti, anche in questo caso si verifica un round di "arresto", poiché non c'è modo di portare il punteggio a zero con un doppio colpo).

DiS - Double In + Double Out: Il punteggio inizia quando viene colpito un numero nel doppio anello o nel doppio bull's eye (occhio di bue). Il gioco termina quando viene colpito un numero del doppio anello o del doppio bull's eye, che riduce il punteggio esattamente a zero.

Quando si preme il pulsante NEXT, il gioco visualizza anche i punti per freccetta di ciascun giocatore in base alla classifica.

G08 – G13

301–901 LEAGUE

OPZIONE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

Questa è la versione a squadre del gioco 301-901 ed è molto popolare nelle leghe di freccette. Ci sono sempre due squadre e 2 giocatori per squadra. Il giocatore 1 e il giocatore 3 giocano contro il giocatore 2 e il giocatore 4.



We love to play!

Come nei giochi 301-901, la squadra vince se uno dei giocatori raggiunge esattamente zero punti, ma il punteggio del compagno deve essere inferiore o uguale alla somma dei punteggi della squadra avversaria. In caso contrario, il punteggio del giocatore corrente viene riportato al punteggio precedente al suo turno. In questa situazione la squadra non può vincere.

Non appena il punteggio di una partita è inferiore a 181 per l'opzione out singolo o a 171 per l'opzione out doppio e il punteggio del compagno di squadra è inferiore o uguale alla somma dei punteggi della squadra avversaria, il tabellone annuncia "Go For Out". Conferma che la squadra può vincere in questo turno. Altrimenti, il bersaglio annuncia "Freeze". Anche se il punteggio è esattamente zero, la squadra non può vincere questo turno.

G14

ROUND THE CLOCK

OPZIONE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

Il giocatore cerca di colpire i numeri (a seconda dell'opzione selezionata) da 1 a 5, da 1 a 10, da 1 a 15 o da 1 a 20 in sequenza. Una volta centrato un numero, il gioco continua con il giocatore che punta al numero successivo e vince il primo giocatore che centra il numero finale della sua partita.

Opzione:

105, 110, 115, 120: l'ultimo numero è 5 (cioè 10, 15, 20) indipendentemente dal fatto che sia stato colpito un segmento singolo, doppio o triplo.

205,210,215,220: l'ultimo numero è 5 (o 10, 15, 20) vengono contati solo i segmenti doppi.

305,310,315,320: l'ultimo numero è 5 (o 10, 15, 20), vengono contati solo i segmenti tripli.

G15

NO SCORE CRICKET

OPZIONE: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

Si tratta di una versione semplificata del cricket. Lo scopo del gioco è chiudere tutti i numeri nel minor tempo possibile. Non vengono assegnati punti se si colpisce un numero chiuso in qualsiasi momento. Si deve quindi cercare di colpire altri bersagli non appena un numero è stato colpito tre volte. Vince il primo giocatore che colpisce tutti e tre i numeri.

Opzioni:

000: I segmenti numerici possono essere aperti in qualsiasi ordine.

020: Sequenza per l'apertura dei segmenti: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye

025: Sequenza per l'apertura dei segmenti: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G16

SIMPLE CRICKET

OPZIONE: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Il cricket è un gioco molto popolare. Si gioca solo con i segmenti numerici da 15 a 20 e B (Bull / Bull's Eye). Ogni partecipante tira 3 freccette. Un segmento numerico deve essere colpito tre volte dal giocatore, quindi è aperto per lui. A questo punto il giocatore può segnare sul segmento numerico aperto. Se anche l'avversario o gli avversari hanno colpito tre volte questo segmento numerico, esso viene chiuso. Non è più possibile segnare su un segmento numerico chiuso. I segmenti doppi o tripli contano rispettivamente come 2 o 3 colpi. I segmenti possono essere aperti e chiusi in base all'opzione selezionata. Vince il giocatore che chiude il maggior numero di segmenti e segna il maggior numero di punti. La strategia consiste quindi nel decidere se è più sensato chiudere un segmento o accumulare punti prima. Infatti, se un giocatore ha chiuso il maggior numero di segmenti ma è in ritardo nei punti, non può vincere la partita. La fine del gioco si raggiunge quando tutti i segmenti numerici sono stati chiusi. Vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

IT

IT

Opzione:

000: I segmenti numerici possono essere aperti in qualsiasi ordine.

020: Sequenza di apertura dei segmenti: 20, 19, 18, 17, 16, 15 e Bull's Eye

025: Sequenza di apertura dei segmenti: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 e 20

Cricket	un colpo	due colpi	aperto	chiuso
Schermo	/	X	⊗	○

G17

CUT THROAT CRICKET

OPZIONE: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

Si tratta di una versione inversa del cricket. Quando un numero è stato aperto, i punti per ogni ulteriore colpo di quel numero vanno all'avversario. Il punteggio cumulativo più alto perde. Tuttavia, non vengono assegnati punti a un giocatore che ha già chiuso il numero. Il giocatore con il punteggio più basso e che ha chiuso per primo tutti i numeri è il vincitore. Se un giocatore ha chiuso per primo tutti i numeri ma ha anche un punteggio più alto, deve continuare a tirare per portare il punteggio dell'avversario al di sopra o al pari del suo. Dal punto di vista strategico, quindi, è meglio chiudere i numeri il più rapidamente possibile per evitare di guadagnare punti dagli altri giocatori e, allo stesso tempo, per dare la possibilità di penalizzare gli altri.

Opzioni:

00C: I segmenti numerici possono essere aperti in qualsiasi ordine.

20C: Sequenza per l'apertura dei segmenti: 20, 19, 18, 17, 16, 15 e Bull's Eye

25C: Sequenza di apertura dei segmenti: Bull's Eye, 15, 16, 17, 18, 19 e 20

G18

SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Ogni giocatore tira contro i 15-20 segmenti numerici più bull/bull's eye.

Un giocatore è il tiratore e può segnare punti, l'altro è lo stopper e deve colpire una volta ogni segmento numerico più il Bull/Bull's Eye per chiuderlo. Il tiratore non può più segnare su un segmento numerico chiuso. Il tiratore cambia quando tutti i segmenti numerici sono chiusi. Il giocatore 2 è ora il tiratore. L'obiettivo di ogni tiratore è quello di segnare il maggior numero di punti possibile. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita dopo il secondo turno.

G19

HIGH SCORE

OPZIONE: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull.

Questo gioco è simile a Count-Up, tranne che per il fatto che il gioco termina alla fine dell'ultimo turno selezionato. Vince il giocatore con il punteggio totale cumulativo più alto. Selezionare il numero di round con le opzioni da H03 a H12, che indicano da 3 a 12 round.

G20

SHOOT-OUT

OPZIONE: -11, -12, -13 -19, -20.

Il computer mostra al giocatore un numero casuale che deve essere colpito. Ogni colpo corretto vale un punto. Il primo giocatore che ottiene 11, 12 o 20 colpi, a seconda del livello di difficoltà, vince la partita. Se un giocatore non colpisce il bersaglio entro 10 secondi, viene automaticamente visualizzato un nuovo numero da colpire. Questo conta come un tiro mancato. In questo gioco, i colpi doppi e tripli vengono conteggiati come colpi singoli.

G21

SHANGHAI

OPZIONE: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

Questo gioco è simile al Round-The-Clock. I giocatori iniziano tirando il numero 1 (o 5 o 10 o 15) e poi mirano ai numeri successivi in direzione del 20 e quindi al Bull's Eye. I tiri al di fuori della sequenza di numeri non vengono



We love to play!



Opzione	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Il gioco inizia al numero	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Qualsiasi segmento possibile				Deve essere colpito un segmento doppio o triplo				È necessario colpire i vari segmenti doppi e tripli annunciati dal computer			

DOUBLE DOWN

Il gioco inizia con una base di 60 punti per ogni giocatore. Il giocatore deve colpire i campi specificati in ogni turno. Nel primo turno, per esempio, deve colpire il 15. Se non viene colpito, il punteggio del giocatore viene dimezzato. Nel turno successivo è il turno del 16 e così via. D e T indicano un campo doppio o un campo triplo. Anche in questo caso vale la stessa regola. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

[illegible]

D: doppio T: triplo B: Bull's Eye

FORTY-ONE

Tutti i giocatori iniziano la partita tirando il numero 20, poi il 19, un numero qualsiasi del doppio anello, il 18, il 17, un numero qualsiasi del triplo anello, il 16, il 15, un punteggio totale di 41 e poi il Bull's Eye. Ogni giocatore tira tre frecce allo stesso numero e poi passa al numero

[illegible]

D: doppio T: triplo B: Bull's Eye

ALL FIVES

Queste opzioni rappresentano i punteggi totali per vincere:

Opzione	551	561	571	581	591
Punteggio totale	51	61	71	81	91

In ogni turno, il punteggio totale di un giocatore deve essere divisibile per 5, e ogni 5 diviso conta come un punto.

Per esempio: 2,8,5 dà un totale di 15. Il giocatore riceve 3 punti, poiché 15 diviso 5 dà 3. Non vengono assegnati punti se la somma delle 3 freccette non è divisibile per 5 oppure se una freccetta manca il bersaglio, anche se la somma delle altre freccette è divisibile per 5. Il display mostra sempre il segmento migliore per ottenere il maggior numero di punti. Il primo giocatore il cui punteggio supera 51,61 71,81, 91 è il vincitore.

BIG-6

Il singolo-6 è il primo bersaglio all'inizio della partita. Il giocatore deve colpire il bersaglio una volta con i suoi 3 tiri per salvarsi la vita. Inché il bersaglio viene colpito con il



OVERS

Si tratta di un gioco semplice e veloce. Ogni giocatore deve cercare di fare tanti o più punti del punteggio più alto ottenuto nel turno precedente. Se un giocatore ottiene un punteggio inferiore al totale dei tre tiri di freccette precedenti, gli viene sottratta una "vita". Il giocatore in testa può scegliere se battere o meno il suo "miglior punteggio". Se non batte il punteggio, perde una vita. Tuttavia, il giocatore leader può anche premere direttamente il pulsante NEXT (Avanti), per dare il turno al giocatore successivo. Il vincitore è l'ultimo giocatore a cui rimane una "vita". Selezionare il numero di vite con le opzioni da 1-7 a 0-9, che simboleggiano da 7 a 9 vite.

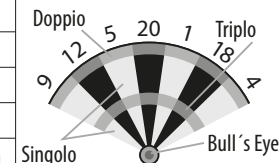
UNDERS

Questo gioco è simile a Overs, ma lo scopo è battere il record più basso dal punteggio totale di tre tiri di freccette. Se il punteggio totale dei tre tiri di freccette è superiore al record, al giocatore viene sottratta una "vita". Scegliere il numero di vite da 3 a 21. Ogni freccetta mancata o colpita al di fuori dell'area di punteggio viene penalizzata con 60 punti (3 x 20), il massimo punteggio possibile con un tiro di freccette). Vince l'ultimo giocatore a cui rimane una "vita". Selezionare il numero di vite con le opzioni da U-7 a U-9, che simboleggiano da 7 a 9 vite.

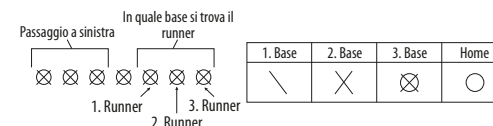
BASEBALL

Le opzioni sono il numero di turni. Il display del cricket conta i punti rimanenti. Il campo da baseball è impostato come mostrato nel diagramma seguente. Un giocatore tira 3 frecce per corsa e le corse/basi sono impostate come segue

Segmenti	Risultato
Singolo	Una base
Doppio	Due basi
Triplo	Tre basi
Bull's Eye	Home Run



Il giocatore con il maggior numero di corse alla fine della partita è il vincitore.
Il display LCD mostra su quale base si trova il "Runner 0" e il numero di corse rimanenti.
La tabella seguente mostra i simboli che descrivono la base in cui si trova il "Runner",



BY 5's

I giocatori segnano punti in multipli di 5. Prima si deve colpire il numero 5, poi il 10 e così via fino al 60. Il display indica il numero successivo da colpire. Per raggiungere i numeri più alti, è necessario colpire segmenti doppi o tripli. Il primo giocatore che raggiunge il 60 è il vincitore. La sequenza è 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.



We love to play!

IT

G30

BY 10's

L'idea di gioco è la stessa di G29 By 5, ma i giocatori devono colpire i multipli di 10. Si inizia con il 10, poi il 20 e così via fino al 60. Quando si raggiunge il 60, i numeri devono essere colpiti in ordine inverso fino al 10. Chi arriva per primo al 10 vince. Vince chi riesce a tornare al 10 per primo. L'ordine è 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

L'idea di gioco è la stessa di G29 By 5's, ma i giocatori devono colpire i numeri dispari. Giocatori iniziano dall'1 e poi colpiscono tutti i numeri dispari fino al 19. Quando si raggiunge il 19, i numeri devono essere colpiti di nuovo in ordine inverso fino all'1. Chi arriva per primo all'1 vince. Vince chi arriva per primo all'1. L'ordine è 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32

KILLER

Lo scopo del gioco è quello di "uccidere" le vite dell'avversario e mantenere in vita la propria. Vince chi rimane vivo alla fine del gioco. Bull e Bull's Eye non sono inclusi nelle opzioni 303-321. Questi campi sono disattivati. All'inizio, ogni giocatore deve determinare il proprio numero tirando sulla propria casella di destinazione. Il display visualizza quindi "SEL". Se un giocatore manca il tabellone, colpisce il Bull, il Bull's Eye o un segmento numerico già occupato da un altro giocatore, deve tirare di nuovo. Non appena ogni giocatore ha determinato il proprio numero, inizia la partita. Ogni giocatore cerca di colpire la propria casella per qualificarsi come KILLER. In qualità di KILLER, si cerca di tirare contro i segmenti bersaglio degli avversari e si toglie una vita a ogni colpo, finché non si perdono tutte le vite. Se il KILLER tira accidentalmente contro il proprio segmento bersaglio, perde la sua legittimazione di KILLER e perde anche una vita. Riacquista la qualifica di KILLER colpendo di nuovo il suo segmento bersaglio. L'ultimo sopravvissuto vince la partita. Per rendere il gioco più difficile, è possibile selezionare l'opzione che prevede la

scelta di segmenti doppi o tripli come segmenti bersaglio. Selezionare il numero di vite e il segmento bersaglio (tutti i segmenti, doppi o tripli) con le opzioni da 003 a 321, che simboleggiano da 3 a 21 vite e la difficoltà del segmento.

Opzion	Vita	Campi del segmento bersaglio
003	3	Singolo doppio triplo
005	5	Singolo doppio triplo
...	...	Singolo doppio triplo
021	21	Singolo doppio triplo
203	3	Doppio
205	5	Doppio
...	...	Doppio
221	21	Doppio
303	3	Triplo
305	5	Triplo
...	...	Triplo
321	21	Triplo

G33

9 LIVES

OPZIONE: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

Questo gioco prevede i numeri da 1 a 20 e il Bull's eye in una sequenza ricorrente. I giocatori tirano a turno l'1 nel primo turno, il 2 nel secondo e così via. Ogni giocatore deve colpire il numero bersaglio con almeno una freccetta per turno. Se non lo colpisce con nessuna delle tre freccette, perde una vita. Il vincitore è l'ultimo giocatore a cui è rimasta una "vita". Selezionare il numero di vite con le opzioni da 003 a 009, che simboleggiano da 3 a 9 vite.

G34

HALVE-IT

OPZIONE: Double Bull / Single Bull.

Tutti i giocatori iniziano la partita tirando il numero 12, poi il 13, il 14, qualsiasi numero del doppio anello, il 15, il

IT

16, il 17, qualsiasi numero del triplo anello, il 18, il 19, il 20 e infine il Bull's Eye. Ogni giocatore tira tre freccette allo stesso numero e poi passa al numero successivo nel turno successivo. Tutti i punteggi vengono sommati, il doppio anello conta due volte e il triplo anello conta tre volte il punteggio. Se un giocatore non riesce a colpire un determinato bersaglio in tutti e tre i tiri di un round, il suo punteggio viene dimezzato. Alla fine della partita, vince il giocatore con il punteggio più alto.

Turno	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	TOTALE
Giocatore												

D: doppio T: triplo B: Bull's Eye

G35

BINGO

OPZIONE: 132, 141, 168, 189.

Il tabellone delle freccette mostra automaticamente il campo di tiro. Il primo giocatore che termina la partita colpendo tre volte tutti i campi bersaglio è il vincitore.

Opzioni:

132 - tirare i campi in questa sequenza: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - tirare i campi in questa sequenza: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - tirare i campi in questa sequenza: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - tirare i campi in questa sequenza: 19, 10, 18, 5, 11.

Il giocatore deve aver tirato tre volte il rispettivo numero prima di iniziare il numero successivo. I campi a segmento singolo contano 1x, i campi a segmento doppio contano 2x, i campi a segmento triplo contano 3x.

G36

21 POINTS

OPZIONE: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

Lo scopo di questo gioco è ottenere il maggior numero possibile di segnalini. È possibile ottenere un segnalino in due modi diversi:

1) Segnare esattamente 21 punti con 1, 2 o 3 tiri.

2) Tirare il più vicino possibile ai 21 punti (se nessuno ha tirato esattamente 21 punti nel turno).

Il giocatore viene eliminato (bust) non appena tira più di 21 punti e non può più ricevere un segnalino. Al termine della partita, vince il giocatore con il maggior numero di segnalini. Selezionare il numero di turni con le opzioni da 005 a 011, che indicano da 5 a 11 turni.

G37

NINE DART CENTURY

OPZIONE: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

Le opzioni sono i punti obiettivo, cfr tabella seguente.

Opzione	100	150	200
Punti bersaglio	100 punti	150 punti	200 punti

In questo gioco, ogni giocatore ha a disposizione 9 tiri (3 x 3 tiri) per arrivare direttamente o il più vicino possibile a 100 punti (o 150 o 200) senza sfiorare. Se un giocatore supera questo valore, è fuori dal gioco. Il tabellone delle freccette annuncerà "TOO HIGH". Le freccette che atterrano al di fuori dei campi del segmento riportano il giocatore a 0 all'inizio. Le freccette che rimbalzano fuori dai settori non sono penalizzate e non vengono conteggiate. Non premere il pulsante "Bounce" durante il gioco, perché annulla tutti i punti. Il punteggio viene assegnato al numero che è stato colpito. Un segmento doppio conta 2x e un segmento triplo conta 3x. Vince il giocatore che si avvicina di più al numero di punti prestabilito.

G38

BEST OF NINE

Le opzioni sono i punti bersaglio, cfr. tabella seguente

Opzione	009	012	015	018	021
Numero di freccette/turni	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Il tabellone delle freccette dice "PLAYER 1" e mostra un numero qualsiasi che il giocatore deve tirare. Ogni giocatore ha tre freccette. L'obiettivo è colpire il numero visualizzato. Il giocatore guadagna un punto per ogni

segmento singolo colpito del numero visualizzato. Il giocatore riceve due punti per ogni segmento doppio del numero visualizzato e tre punti per ogni segmento triplo. Il display del cricket mostra il numero di round rimanenti. Vince il giocatore con il punteggio più alto alla fine della partita.

G39

HOUND AND HARE

OPZIONE: 005, 012, 009, 014, 011.

La lepre cerca di scappare mentre il cane cerca di catturarla. I giocatori 1 e 2 rappresentano il cane e la lepre. La lepre parte dal numero 20 cerca di colpire il segmento doppio e si sposta in senso orario al numero successivo. Allo stesso modo, il cane parte dal numero 5 e deve colpire un segmento doppio ogni volta che lo colpisce; se il cane raggiunge la lepre e colpisce lo stesso segmento doppio che la lepre sta cercando di colpire, l'ha catturata. Se la lepre colpisce la doppia 5 prima del cane, la lepre è libera.

005, 012, 009, 014 e 11 rappresentano la posizione di partenza del cane.

Opzione	005	012	009	014	011
Segmento iniziale del cane	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPZIONE: Double Bull / Single Bull.

In questo gioco, ogni giocatore tira tre freccette. Il giocatore che ottiene il punteggio totale più alto con le sue tre freccette vince il turno. Il gioco si svolge finché un giocatore non ha vinto un totale di 7 turni.

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Questo gioco si svolge nello stesso modo del Shooting 1, ma solo le frecce che atterrano nei segmenti singoli, doppi o tripli dei seguenti numeri di bersaglio contano per il punteggio: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Vince chi per primo ha vinto 7 turni.

G42

SHOOTING III

OPZIONE: Double Bull / Single Bull.

Questo gioco si svolge nello stesso modo del Shooting 1. La partita dura sette turni e il primo giocatore che vince la maggior parte dei turni è il vincitore.

G43

SHOOTING IV

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Questo gioco si svolge nello stesso modo del Shooting 1, ma solo le frecce che cadono nei segmenti singoli, doppi o tripli dei seguenti numeri di bersaglio contano per il punteggio: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Il gioco dura sette turni e il primo giocatore che vince la maggior parte dei turni è il vincitore.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

PROBLEMA	Risoluzione dei problemi
Nessuna alimentazione	Controllare che le batterie siano inserite correttamente.
Il gioco non segna alcun colpo	Controllare se il gioco è in modalità di impostazione, di attesa o se è nel mezzo del controllo del punteggio. Premere il pulsante NEXT per vedere se il gioco si avvia. È anche possibile verificare se un segmento o un pulsante di funzione è bloccato.
Segmento o pulsante bloccato	Durante la spedizione o nel corso di una normale partita, può accadere che un segmento si blocchi temporaneamente. In questo caso, tutte le funzioni di punteggio automatico vengono annullate. Rimuovendo con cautela la freccia o muovendo il segmento avanti e indietro con il dito, è possibile rilasciare nuovamente il segmento. Il gioco può quindi essere ripreso e le funzioni di punteggio torneranno a funzionare correttamente.
Rimuovere le punte rotte	Le punte morbide possono rompersi e rimanere incastrate nel disco. In questo caso, provare a estrarre con cautela le punte con una pinza. Nota: più pesante è la freccetta, maggiore è la probabilità che la punta si pieghi e si rompa. Per ridurre il rischio di caduta delle freccette, si consiglia di utilizzare punte morbide dello stesso tipo di quelle fornite con il gioco. Le punte lunghe non sono consigliate per questo gioco. Si rompono o si piegano più facilmente.
Interferenze elettriche o elettromagnetiche	In caso di interferenze elettromagnetiche, l'elettronica del bersaglio potrebbe non funzionare più correttamente o non funzionare affatto. (Per esempio: un forte temporale, uno sbalzo di tensione, una scarica di spazzole o una distanza troppo ridotta da un motore elettrico o da un microonde). Per ripristinare il normale funzionamento del gioco, rimuovere le batterie per alcuni secondi e reinserirle. Assicurarsi che anche la fonte che ha causato l'interferenza sia stata rimossa.

ATTENZIONE!

La garanzia decade se il tabellone è stato aperto o smontato.

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

AVVERTENZE!

Non è consentito utilizzare insieme tipi diversi di batterie o batterie vecchie e nuove! Le batterie non ricaricabili non devono essere caricate. Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal disco delle freccette prima della ricarica. Utilizzare solo le batterie raccomandate. Le batterie usate devono essere rimosse dal gioco. Le batterie devono essere inserite con la corretta polarità. I contatti di collegamento non devono essere messi in cortocircuito.

Evitare di esporre il bersaglio a condizioni atmosferiche o temperature estreme. Non esporre il bersaglio a liquidi o umidità eccessiva.

Pulire il bersaglio solo con un panno umido e/o un detergente delicato. Scollegare l'alimentazione prima di pulire il bersaglio.

Controllare regolarmente che il caricabatterie non presenti danni al cavo, alla spina, all'alloggiamento e ad altre parti. Se uno di questi componenti è danneggiato, non utilizzare il bersaglio finché il danno non è stato riparato.

ATTENZIONE: darts è uno sport per adulti, non un giocattolo. Non è adatto all'uso da parte dei bambini se non sotto la supervisione di un adulto. Leggere attentamente le istruzioni. Non puntare le freccette contro le persone. Un uso corretto del gioco eviterà danni o lesioni.

RECYCLING

simbolo del bidone barrato indica che questo prodotto e le sue batterie non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici. Devono essere smaltiti separatamente.

Se non utilizzate più questi componenti, portateli in un centro di raccolta autorizzato per riciclarli. In questo modo, proteggerete l'ambiente e la vostra salute!



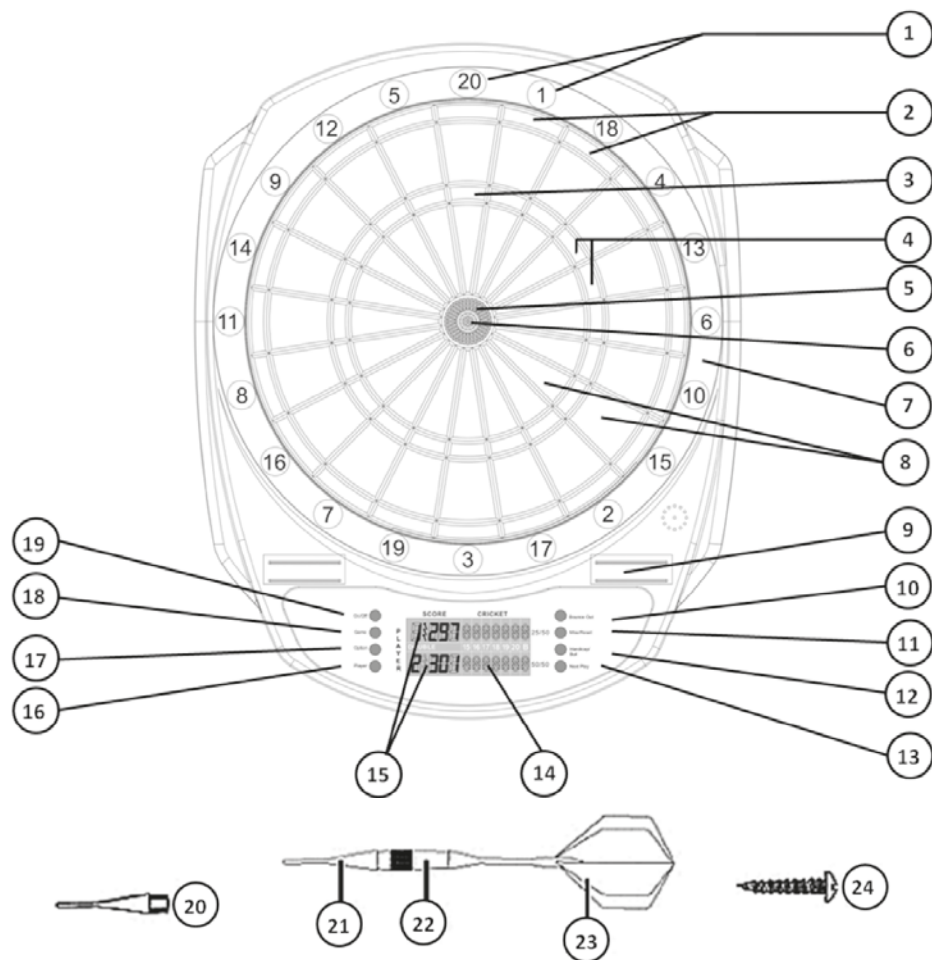
GB

DARTBOARD TOLEDO-301

Index

Overview & Contents Supplied	147
Introduction & Instructions	148
Mounting Instructions	148
Calculating Points	149
Setup & Functions	149
Game Selection & Game Description	152
Problems & Help	162
Safety Notice	162





- | | | |
|---------------------------------------|---|-----------------------|
| 1. Segment Numbers | 9. Darts holder | 17. "OPTION" Button |
| 2. Double Rings (x 2) | 10. "BOUNCE OUT / QUICK CRICKET" Button | 18. "GAME" Button |
| 3. Triple 20 Top 'n Score (60 points) | 11. "MISS / BULL" Button | 19. "ON / OFF" Button |
| 4. Triple Rings (x 3) | 12. "HANDICAP" Button | 20. Soft Tip |
| 5. Outer Bull's-Eye (25 points) | 13. "START / NEXT" Button | 21. Spare Tipx (x 20) |
| 6. Inner Bull' s-Eye (50 points) | 14. Cricket Display | 22. Barrel |
| 7. Catcher (0 points) | 15. Score Display | 23. Flight & Shaft |
| 8. Single Rings (x 1) | 16. "PLAYER" Button | 24. Screws (x 2) |

This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**. Use of Steel-Tip Darts will cause damage to the dartboard. Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. This dartboard is only suitable for darts with a maximum weight of 16 grams and with soft points.

To reduce bounce-outs, you shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Long tips are not recommended for this game. They break or crook more easily. When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.

MOUNTING INSTRUCTION

Tools required for assembly:

Screwdriver and drill - (not included)

3 „AA“ Batteries - (not included)

Preparing the darts: Screw the point (tip) and shaft into the grip (barrel). If extra flights, bend the flight into shape and put it into the shaft.

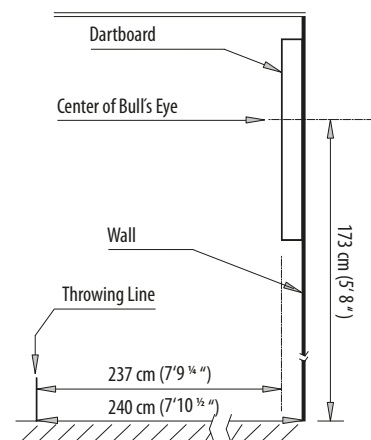
Suspend the dartboard by means of the two mounting holes in the back. 2 screws are provided for mounting on the wall. Should the screws not be suitable for your wall, change them for suitable screws. According to international dart match rules, the dartboard should be suspended in such a way that the height from the floor to the center of the dart circle is 1.73 m (68") and the distance from the throwing line to the board is 2.37 (7 feet 9 1/4 inches).

Place two marks side-by-side of the selected wall studs 192cm (75 5/8") above the floor, with 14cm (5 1/2") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 13mm (1/2") from the wall.

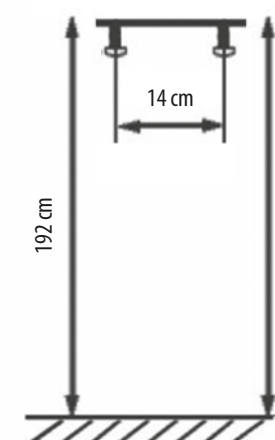
Line up the mounting holes on the back of the game with the screw heads, then mount the game. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall.

Familiarize yourself with the function of your dartboard before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

INTERNATIONAL STANDARD



SCREWS FIXED POSITIONS



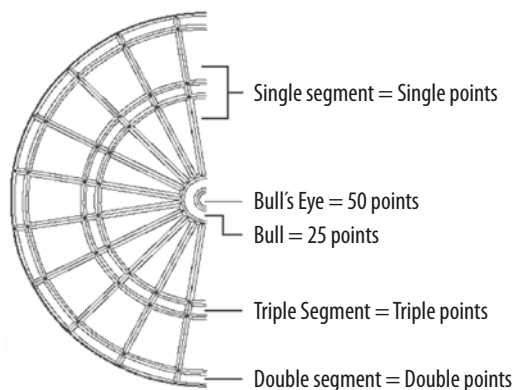
CALCULATING POINTS

A throw

A throw consists of 3 darts.

Ricochet and missed darts

Each ricocheted dart or dart landing outside the playing area does not count and may not be throw again.



SET UP & FUNCTIONS

GAME SETUP

ON/OFF

Push ON/OFF button to start the setup. With the power turned on, some displays will light up with a welcoming melody. When the sound goes off, the player display and score display will show "G01" and "100" respectively.

GAME + OPTION

Press the GAME button until you have selected the desired game. The selection is shown on the player score display. You can also press the QUICK CRICKET button to jump to select G16 Standard Cricket Game

Press the OPTION button to select the designed options/difficulties of the game for all players.

PLAYER

Press the PLAYER button until you have selected the desired number of players. The maximum number of players is limited to 8.

HANDICAP HANDICAP PLAYER

For some games, handicap mode can be selected. Press Handicap to enter handicap selection mode. Then press PLAYER to select the handicap option for each player. Press Handicap to jump to the next player.

HANDICAP OPTIONS

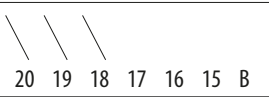
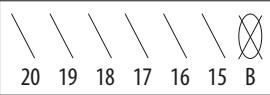
GAME NO.	GAME	HANDICAP OPTIONS
G01	COUNT UP	+20, +40, +60, +80 SCORES
G02	301	-20, -40, -60, -80 SCORES
G03	501	-20, -40, -60, -80 SCORES
G04	601	-20, -40, -60, -80 SCORES
G05	701	-20, -40, -60, -80 SCORES
G06	801	-20, -40, -60, -80 SCORES
G07	901	-20, -40, -60, -80 SCORES
G08	301 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G09	501 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G10	601 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G11	701 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G12	801 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G13	901 LEAGUE	-20, -40, -60, -80 SCORES
G15#	SIMPLE CRICKET	L1, L2, L3, L4
G16#	STANDARD CRICKET	L1, L2, L3, L4
G17#	CUT THROAT CRICKET	L1, L2, L3, L4
G19	HI-SCORE	+20, +40, +60, +80 SCORES
G20	SHOOT OUT	+1, +2, +3, +4 SCORES
G21	SHANGHAI	+20, +40, +60, +80 SCORES
G22	DOUBLE DOWN	+20, +40, +60, +80 SCORES
G23	FORTY-ONE	+20, +40, +60, +80 SCORES
G25*	BIG-6	-1, -2, -3, -4 LIVES
G26*	OVERS	-1, -2, -3, -4 LIVES
G27*	UNDERS	-1, -2, -3, -4 LIVES
G32*	KILLER	-1, -2, -3, -4 LIVES



We love to play!

GB

GAME NO.	GAME	HANDICAP OPTIONS
G33*	9 LIVES	-1, -2, -3, -4 LIVES
G34	HALVE-IT	+20, +40, +60, +80 SCORES
G36	21 POINTS	+1, +2, +3, +4 SCORES
*The minimum lives after Handicap selection would be 3 for these games.		
#Handicap options L1,L2,L3 and L4 are only used for basic options "000"/"C00"/"00C" (hit and 'open' numbers in any order) in Cricket games to give some players a headstart. The below chart of L1, L2, L3, L4 shows the marks given to a player for him/her to start with as if he/she has already hit those numbers.		

Handicap Options	Starting Display	Handicap Options	Starting Display
L1		L3	
L2		L4	

**SINGLE/
DOUBLE BULL**

In case the game has Double and Single bull options, press the BULL button to select 25/50 Bull (outer bull is 25 scores and inner bull is 50 scores respectively) or 50/50 Bull (both outer and inner bull are 50 scores).

START

Press the START button to start the game.

**PLAYER
CHANGE
NEXT**

During the game, when the computer announce "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press Next for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.

Pull the darts out by turning them gently in a clockwise direction and pulling them straight out.



GB



We love to play!

**REVIEW
SCORE
PLAYER
NEXT**

The game ends when the winner is determined or all players have completed their final score (see each game for details). Use the PLAYER button to view each player's finishing placement and final score. You can also check each player's point per dart in the 301 – 901 games and 301 – 901 League games by pressing the NEXT button.

**MISS
MISS**

Press MISS to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether.

**BOUNCE
BOUNCE**

Press BOUNCE if you do not want to register a dart which is bounced out from the board.

**END
ON/OFF**

Press ON/OFF button for 3 seconds to turn off game. If the dartboard is idle for 3 minutes it will go into standby mode. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

GAME SELECTION

GAME NO.	DESCRIPTION	GAME CODE ON DISPLAY	NO. OF OPTIONS/ VARIATIONS	NO. OF PLAYERS
G01	COUNT UP	2 100	9 / 18	1–8
G02	301	2 301	4 / 8	1–8
G03	501	2 501	4 / 8	1–8
G04	601	2 601	4 / 8	1–8
G05	701	2 701	4 / 8	1–8
G06	801	2 801	4 / 8	1–8
G07	901	2 901	4 / 8	1–8
G08	301 LEAGUE	4 301	4 / 8	4
G09	501 LEAGUE	4 501	4 / 8	4
G10	601 LEAGUE	4 601	4 / 8	4
G11	701 LEAGUE	4 701	4 / 8	4
G12	801 LEAGUE	4 801	4 / 8	4
G13	901 LEAGUE	4 901	4 / 8	4



We love to play!

GB

GAME NO.	DESCRIPTION	GAME CODE ON DISPLAY	NO. OF OPTIONS/ VARIATIONS	NO. OF PLAYERS
G14	ROUND THE CLOCK	2 105	12 / 24	1–8
G15	SIMPLE CRICKET	2 000	3 / 6	1–8
G16	STANDARD CRICKET	2 C00	3 / 6	1–8
G17	CUT THROAT CRICKET	2 00C	3 / 6	1–8
G18	SCRAM CRICKET	2 ---	1 / 2	2
G19	HI-SCORE	2 -11	10 / 20	1–8
G20	SHOOT-OUT	2 105	10	1–8
G21	SHANGHAI	2 L01	12	1–8
G22	DOUBLE DOWN	2 ---	1 / 2	1–8
G23	FORTY-ONE	2 ---	1 / 2	1–8
G24	ALL FIVES	2 551	5 / 10	1–8
G25	BIG-6	2 3	5	2–8
G26	OVERS	2 O-7	3 / 6	2–8
G27	UNDERS	2 U-7	3 / 6	2–8
G28	BASEBALL	2 b07	3	1–8
G29	BY 5's	2 ---	1	1–8
G30	BY 10's	2 ---	1	1–8
G31	BY ODD's	2 ---	1	1–8
G32	KILLER	2 003	30	2–8
G33	9 LIVES	2 003	7	2–8
G34	HALVE-IT	2 H12	1	1–8
G35	BINGO	2 132	4	1–8
G36	21 POINTS	2 005	7	1–8
G37	NINE DART CENTURY	2 100	3 / 6	1–8
G38	BEST OF NINE	2 009	5 / 10	1–8
G39	HOUND AND HARE	2 005	5 / 10	2
G40	SHOOTING I	2 ---	1 / 2	1–8
G41	SHOOTING II	2 ---	1 / 2	1–8
G42	SHOOTING III	2 ---	1 / 2	1–8
G43	SHOOTING IV	2 ---	1 / 2	1–8

GB

PLAYING THE GAME

- Each Player's turn is indicated by the respective player no. 1-8.
- Each player is entitled to throw 3 darts per turn.
- This electronic dart game can show total scores and reveal the targets automatically.

GAME DESCRIPTION

G01

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / Double Bull/ Single Bull.

This is a simple game that anyone can play. The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The available settings are: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900. Each player should try to score as high as possible in his/her turns. The final total score is allowed to be more than the preset score.

G02 – G07

301–901 SPIELE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd and 4th places are determined.

To make the game more challenging, you may select DOUBLE IN and/or DOUBLE OUT to set additional restrictions on how to start and end the game.

The choices are as follows:



We love to play!

SiO - Standard: The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

DiO - Double In: The scoring begins when a number in the double's ring or the Double Bull's Eye is hit. No score will be counted until this condition is met.

SdO - Double Out: The player can finish the game with a hit on a number in the double's ring or the Double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or "1", the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining "1" score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit).

DiS - Double In + Double Out: The scoring begins when a number in the double's ring or the Double Bull's Eye is hit and it ends when a double's ring or the Double Bull's Eye is hit that reduces the score to exactly zero.

The game will also display the ppd (point per dart) of each player after the ranking by pressing the NEXT button.

G08 – G13

301–901 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, Single In / Single Out, Double In / Single Out, Single In / Double Out, Double In / Double Out, Double Bull / Single Bull.

This is a team play of the 301–901 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 2 players per team. Player 1 and player 3 play against player 2 and player 4.

Similar to the 301–301 games, the team will win when one player's score reaches exactly zero, but his/her teammate's score must be lower than or equal to the sum of the score of the opposing team. Otherwise the score of

the current player returns to the beginning of the turn.
That team cannot win at that time.

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

G14

ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320.

The player tries to hit the numbers from (depending on the choosed option) 1 to 5, 1 to 10, 1 to 15, or 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player who reaches and hits the end number for their game first is the winner.

Choose options:

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

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

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

G15

NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / Double Bull / Single Bull.

This is a simplified version of Cricket. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for a hit on a closed number at any time. Therefore, once a number is hit three times, you should move on to hit other targets. The winner is the one who registers all three hits on all numbers first.

Choose options:

000: open the numbers at any order.

020: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye

025: open the Bull's Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G16

SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / Double Bull / Single Bull.

Cricket is a very popular game. You only play with the number segments from 15 to 20 and the B(Bull/Bull's Eye). Each participant throws 3 darts. A number segment must be hit three times by the player and then the segment is open to him. Now he can score on the opened number segment. If the opponent(s) also hit(s) this number segment three times, then it is closed. There is no more scoring on a closed number segment. Double or triple segments count as 2 or 3 hits. The segments can be opened and closed in order according to option selected. The player who closes most segments and obtains the highest score, wins. The strategy is thus to decide whether it is more meaningful to close a segment or first to accumulate points. Because if a player has closed most of the segments but is behind in points, he cannot win the game. The end of the game is when all the number segments are closed. The person who obtains the most points, wins.

Choose options:

000: open the numbers at any order.

020: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye

025: open the Bull's Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	one time	two times	open	close
Sign	/	X	⊗	○

G17

CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / Double Bull / Single Bull.

This is a reversed version of Cricket. After a number is opened, a hit for scoring is added to the opponents' scores. The highest accumulative score is the losing score. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is the one who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player has closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on throwing to bring the opponents' scores over or equal to his/her score. Therefore, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block the other players from giving you points while adding the chance to penalize the others.

Choose options:

00C: open the numbers at any order.

20C: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bull's Eye

25C: open the Bull's Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G18

SCRAM CRICKET

OPTION: Double Bull, Single Bull.

Each player throws the 15 – 20 number segments plus Bull/Bull's Eye.

One player is the shooter and can obtain points while the remaining player is the stopper and must hit each number segment plus the Bull/Bull's Eye once in order to close it. The shooter can no longer score on a closed number segment. The shooter changes when all the number segments are closed. Now player 2 becomes the shooter. The aim of each shooter is to obtain as many points as possible. The player with the highest score after both rounds is the winner.

G19

HIGH SCORE

OPTION: H03, H04, ... H11, H12 / Double Bull / Single Bull.

This game is similar to Count-Up, except that the game ends with the selected number of rounds. The player who accumulates the highest total score wins. Please select the number of rounds with the options H03 to H12 which represent 3 to 12 rounds.

G20

SHOOT-OUT

OPTION: -11, -12, -13 -19, -20.

The computer will randomly display a score for the player to hit. One correct hit scores a point. The first player who hits 11, 12 or 20 marks depending on the level of difficulty is the winner. If a player does not hit the board within 10 seconds, it will automatically change to another score for the player to hit and it counts as if you hit the wrong number. In this game double and triple are treated as single.

G21

SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15.

This game is similar to Round-The-Clock. Players start shooting with the number 1 (or 5 or 10 or 15) and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. The player who accumulates the highest total score wins.

Option	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
Game starts on number	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Can hit any segment				Must hit double or triple segments				Various doubles and triples must be hit as specified by the computer			



We love to play!

G22

DOUBLE DOWN

OPTION: Double Bull / Single Bull.

The game starts with a base score of 60 for each player. The player has to score by hitting the active segments of the current round. For instance the 1st round, the player must throw to hit segment 15. If no 15's are hit, the player's score will be cut by half. The next round is 16 and so on. For D and T, the player has to hit any double or triple and the same rule will be applied. The player who gets the highest score is the winner.

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

D: Double T: Triple B: Bull's Eye

G23

FORTY-ONE

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Everybody starts the game by shooting for the number 20, and then 19, DOUBLE, 18, 17, TRIPLE, 16, 15, total 41 points, and then Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. The additional round of 41 points is included before Bull's Eye, and a player must hit total 41 points within this round. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

	20	19	D	18	17	T	16	15	'41'	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

D: Double T: Triple B: Bull's Eye

G24

ALL FIVES

OPTION: 551, 561, 571, 581, 591, Double Bull / Single Bull.

The options are the total points you need to win, see the chart below:

Option	551	561	571	581	591
Total Points	51	61	71	81	91

During each round the player's total scores must be divisible by 5. Every divisible 5 counts as one point. For instance, 2, 8, 5 totals 15. A player will get 3 points as 15 divided by 5 equals 3. There will be no points if the total scores of 3 darts are not divisible by 5 or if any darts miss, even though the sum of the other darts' scores are divisible by 5. The display will show the best segment to hit and score points. The first player who scores or gets over 51, 61, 71, 81, 91 will be the winner.

G25

BIG-6

OPTION: 3, 4, 5, 6, 7.

Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the opponents target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. Strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple-20" or "double-Bull's Eye". The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options 3 to 7 which represent 3 to 7 lives.

G26

OVERS

OPTION: O-7, O-8, O-9 / Double Bull / Single Bull.

This is a simple and quick game. Each player should try to score equal or higher than the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from that player. The leader has the opportunity to choose

GB

whether he/she want to challenge the "leader's score" or not. If he/she fails to beat the "leader's score", a life is lost. The leader can directly press the NEXT button to pass his/her turn. The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options 0-7 to 0-9 which represent 7 to 9 lives.

G27

UNDERS

OPTION: U-7, U-8, U-9 / Double Bull / Single Bull.

This game is similar to Overs, except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three-dart total is higher than the record, then one "Life" is taken away from the player. Any pass of a throw or any hit outside the scoring area is penalized with 60 points (3 x 20, the highest possible one-dart score). The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options U-7 to U-9 which represent 7 to 9 lives.

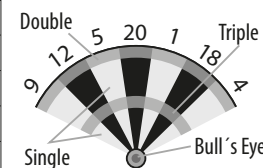
G28

BASEBALL

OPTION: b07, b08, b09.

The options are the number of innings. The cricket display will count down how many innings you have left. A baseball field is laid out as shown in diagram below. A player throws 3 darts in each inning and the runs/bases are set as follows:

Segments	Result
Single	One Base
Double	Two Bases
Triple	Three Bases
Bull's Eye	Home Run



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

Durchgang links	Auf welcher Base sich der Runner befindet	1. Base	2. Base	3. Base	Home
⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
1. Runner	2. Runner	3. Runner			

G29

BY 5's

Players score in multiples of 5. Start with a dart totaling 5 then a dart of 10 and so on up to 60. The first player to get to 60 is the winner. The display will show the next number that must be scored. Score in order 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60. Doubles and triples must be used to score the higher numbers.

G30

BY 10's

Same basic game as G29 By 5's game EXCEPT players must score in multiples of 10. Start with a 10 then 20 and so on up to 60. When 60 is reached, reverse the order and return to 10. The first player back to 10 is the winner. Score in order 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31

BY ODD's

Same basic game as G29 By 5's game EXCEPT players score with odd numbers. Players score starting with 1, then scoring the odd numbers up to 19. When 19 is reached, reverse the order and return to 1. The first player back to 1 is the winner. Score in order 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32 KILLER

The goal of this game is to "kill" the opponents and to stay alive oneself. The winner is the one still "alive" at the end. In option 303 - 321 Bulls and Bullseye are not taken into account. These fields are switched off. Each player must throw his own numbersegment. The display will indicate "SEL" at this point. If a player misses the board or hits the Bullseye or a number segment already hit by another player, he must throw again. Once each player has a number, the action starts. Each player tries to hit his/her own number to attain the qualification for a "killer". When becoming a killer, the objective of the player is to "kill" his/her opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. If a killer hits his/her own segment number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". He regains the "killer" status by hitting his own number segment and again. The last survivor wins the game. For more difficult play, hit the double (or triple) for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer". Please select the number of lives and the Segment difficulty (all segments, Double segment or triple segment) with the options 003 to 321 which represent 3 to 21 lives and the segment difficulty.

Option	Lives	Shoot area (killer)
003	3	Single, Double, Triple
005	5	Single, Double, Triple
...	...	Single, Double, Triple
021	21	Single, Double, Triple
203	3	Double
205	5	Double
...	...	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
...	...	Triple
321	21	Triple

G33 9 LIVES

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009.

This game plays numbers 1 through 20 and bull's eye in a sequence loop. Players take turns throwing in 1 in the first round, 2 in the second round, and so on, until "25" in the 21st round, 1 in the 22nd round and so on. Each player must hit the target number with one dart in each round. The player will lose a life if all 3 darts miss. The last player remaining alive is the winner. 003, 004, 005009 represent 3, 4, 5..... 9 lives respectively.

G34 HALVE-IT

OPTION: Double Bull / Single Bull.

Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Double, 15, 16, 17, any Triple, 18, 19, 20 and then Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	TOTAL
Player												

D: Double T: Triple B: Bull's Eye

G35 BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189.

The board will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game.

Choose options:

132- Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.

141- Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.

168- Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.

189- Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

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

G36 21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011.

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

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

The player will "bust" when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the most marks wins the game. Please select the number of rounds with the options 005 to 011 which represent 5 to 11 rounds.

G37 NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, Double Bull / Single Bull.

The options are the target score, see the chart below.

Option	100	150	200
Target Score	100 Points	150 Points	200 Points

In this game each player has 9 darts (three turns) to score 100 (or 150, 200) points without going over, or get as close to 100 as possible. If you go over you are out of the game. The dart board will announce "bust". Darts that land outside the scoring area will reset your score back down to zero. Darts that bounce out are not penalized and do not count for any points. While playing this game, do not press "Bounce", it will erase all scores. The number on the dartboard that you hit will be your score. A double segment is worth double points and a triple is worth triple. The player that gets closest to the Target Score without going over is the winner.

G38 BEST OF NINE

The options are the number of darts thrown for the game, see the chart below.

Option	009	012	015	018	021
No. of Darts/Rounds	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

The dartboard will announce "PLAYER 1" and display a random number for you to hit. Each player will take turns throwing three darts. The object is to hit your assigned number. For every single segment hit in your number you will get one point. For every double segment hit in your number you will get two points and for every triple segment hit in your number you will get three points. The cricket display will count down how many rounds you have left. The player with the highest score at the end of the game wins.

G39 HOUND AND HARE

OPTION: 005, 012, 009, 014, 011.

The Hare tries to escape from the Hound while the Hound tries to catch the Hare. Player 1 and 2 act as the Hound and Hare respectively. The Hare starts at 20. The Hare tries to get a double and move clockwise to the next number. Similarly, the Hound starts at the number 5 and must hit a double each move. When the Hound catches up to the

Hare and hits the same double as the Hare is trying for, the Hare is caught. If the Hare reaches the double 5 before the Hound catches him the Hare is free. 005, 012, 009, 014 and 011 represent what number the Hound starts at.

Option	005	012	009	014	011
Segment hound starts	5	12	9	14	11

G40

SHOOTING I

OPTION: Double Bull / Single Bull.

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3 dart total wins that round. Game is played until one player reaches a total of 7 rounds won.

G41

SHOOTING II

OPTION: Double Bull / Single Bull.

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Winner is the first one to win 7 rounds.

G42

SHOOTING III

OPTION: Double Bull / Single Bull.

This game is played just like Shooting I. The game lasts seven rounds and the winner is the first to reach most of the 7 rounds..

G43

SHOOTING IV

OPTION: Double Bull / Single Bull.

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double, or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the scorer: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. The game lasts seven rounds and the winner is the first to reach most of the 7 rounds.

PROBLEMS AND HELP

PROBLEM	Trouble Shooting
No power	Check if the batteries are installed properly.
Game will not score	Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold or in the middle of score checking. Push the NEXT button to see if the game will reset and re-start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are being stuck.
Stuck segment or button	During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such a situation happens, all automated scoring functions will cease. By gently removing the dart or by wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.
Removing broken tips	Soft-Tips may break and remain in the board. In this case, try to pull them out gently with a pair of pliers. Note: the heavier the dart, the higher the chance of bending or breaking tip. You shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Never use longer tips for this game. They break or crook more easily.
Power or electro-magnetic interference	Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

ATTENTION!

Warranty void if dartboard has been opened/ dismantled.

SAFETY-NOTICE

WARNING!

Different types of batteries or new and old batteries are not to be mixed!
Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the dartboard before being charged.
Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Exhausted batteries are to be removed from the game.
Batteries are to be inserted with correct polarity.
The supply-terminals are not to be short circuited.

Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.
Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.

Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.
Please disconnect the dartboard from the power supply before cleaning.

Examine regularly the battery charger for any damage to their cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, don't use the dartboard until the damage has been repaired.

WARNING: Darts is an adult sport not a toy. Not for use by children except under adult supervision. Please read instructions carefully. Do not aim darts at any human or person. Proper use of this game can avoid damage or injury.

RECYCLING

The 'crossed out dustbin' sign means that this product and its batteries cannot be thrown out with domestic waste. They should be treated apart.

When you have finished with them, drop them at an authorised collection point so they can be recycled.
This gesture will protect the environment and you health!

