

Electronic Dartboard
92448

FLASH-401



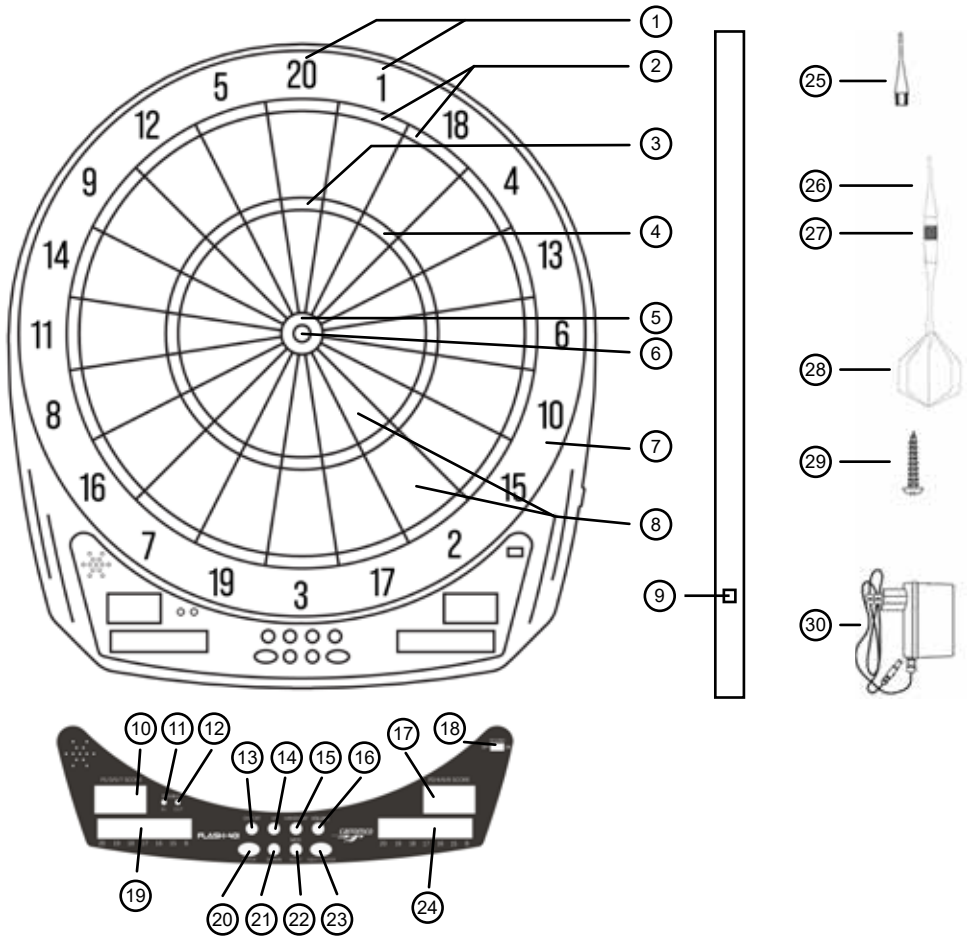
EN - Instructions
FR - Instructions
ES - Instrucciones
IT - Istruzioni
NL - Instructies
PL - Instrukcja
DE - Anleitung

carrmco


www.carrmco.com
service@carrmco.com
Intl. Service Hotline: +49-1805- 256363
German Hotline: 01805-256363

ENGLISH	DESCRIPTION.....	3
	MOUNTING INSTRUCTIONS	4
	POWER INSTALLATION	4
	IMPORTANT NOTE	4-5
	CALCULATING POINTS	5
	OPERATION MANUAL	6-8
	GAME DESCRIPTIONS & RULES	8-14
	TROUBLE SHOOTING	15
	SAFETY NOTICE.....	15
	WARNING	15
	RECYCLING	15
Français	DESCRIPTION.....	16
	INSTRUCTIONS DE MONTAGE	17
	INSTALLATION DE L'ALIMENTATION	17
	REMARQUE IMPORTANTE	18
	CALCUL DES POINTS	18
	GUIDE DE FONCTIONNEMENT.....	19-21
	DESCRIPTIONS DES JEUX ET RÈGLES	21-27
	RÉSOLUTION DES PROBLÈMES.....	28
	AVIS DE SÉCURITÉ.....	28
	AVERTISSEMENT	28
	RECYCLAGE	28
Español	DESCRIPCIÓN	29
	INSTRUCCIONES DE MONTAJE	30
	INSTALACIÓN DE LA ALIMENTACIÓN.....	30
	NOTA IMPORTANTE	31
	CALCULAR PUNTOS.....	31
	MANUAL DE FUNCIONAMIENTO	32-34
	NORMAS Y DESCRIPCIONES DEL JUEGO	34-40
	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	41
	AVISO DE SEGURIDAD	41
	ADVERTENCIAS	41
	RECICLAJE	41
Italiano	DESCRIZIONE.....	42
	ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO.....	43
	INSTALLAZIONE ELETTRICA	43
	AVVERTENZE IMPORTANTI	43
	CALCOLO DEI PUNTI.....	43
	MANUALE DI ISTRUZIONI.....	45-47
	DESCRIZIONE E REGOLE DEL GIOCO	47-53
	RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.....	54
	INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA.....	54
	AVVERTENZE	54
	SMALTIMENTO.....	54
Nederlands	BESCHRIJVING	55
	MONTAGE-INSTRUCTIES	56
	OP DE VOEDING AANSLUITEN	56
	BELANGRIJKE OPMERKINGEN	57
	PUNTEN BEREKENEN.....	57
	GEBRUIKSAANWIJZING	58-60
	BESCHRIJVING VAN DE SPELLEN EN SPELREGELS	60-66
	PROBLEEMOPLOSSING	67
	VEILIGHEIDSMEDEDELING	67
	WAARSCHUWINGEN	67
	RECYCLING	67
Deutsch	BESCHREIBUNG	68
	ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN	69
	NETZANSCHLUSS.....	69
	WICHTIGE HINWEISE	70
	BERECHNEN DER PUNKTE	70
	BEDIENANLEITUNG.....	71-73
	SPIELBESCHREIBUNG & REGELN	73-79
	FEHLERBEHEBUNG	80
	SICHERHEITSHINWEISE	80
	WARNUNG.....	80
	RECYCLING	80

DESCRIPTION



1	Segment Numbers	16	Volume button
2	Double Rings (x2)	17	Player Score display
3	Triple 20 Top' n Score (60 points)	18	Sound On/Off
4	Triple Rings (x3)	19	Cricket display
5	Outer Bull's Eye (25 points)	20	Enter button
6	Inner Bull's Eye (50 points)	21	Down button
7	Catcher (0 points)	22	Miss & Reset button
8	Single Rings (x1)	23	Next button
9	Adapter Jack	24	Cricket display
10	Player Score display	25	Spare Tip (x20)
11	DI = Double In indicator	26	Soft Tip
12	DO = Double Out indicator	27	Barrel
13	On/Off button	28	Flight & Shaft
14	Up button	29	Screws (x2)
15	Handicap button	30	Adapter (5V, 1000mA)

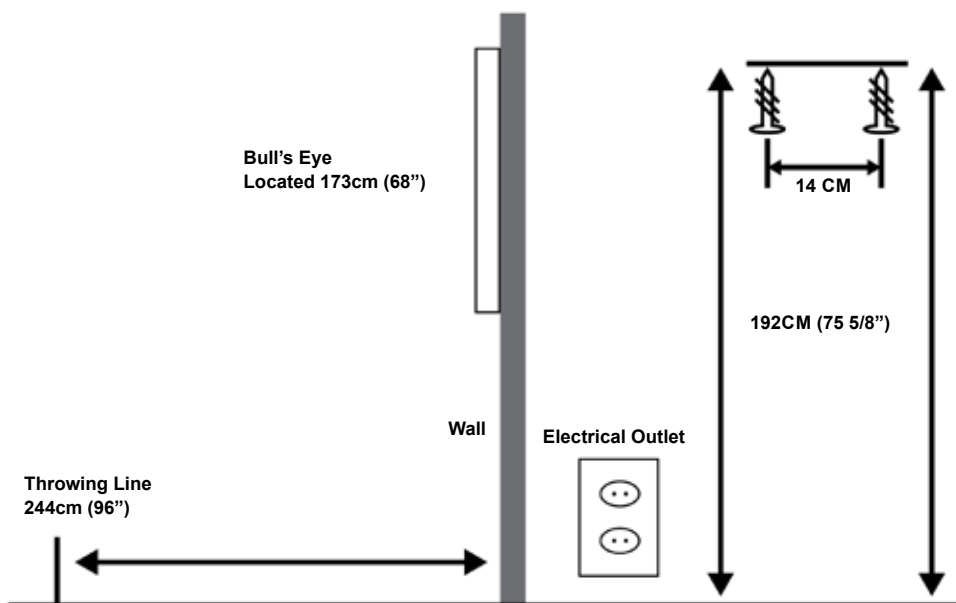
Thank you for purchasing this electronic dart game. Its computerized scoring system makes game playing easy and enjoyable. With 35 built-in games and over 580 options / variations to choose from, both beginners and more advanced players will find games to suit them. Up to 8 players can play at one time. Please read the instructions before playing and be sure to save them for future reference.

MOUNTING (PHYSICAL INSTALLATION)

The dartboard should be hung on a wall hook, with the bull's eye 173cm (68") above the floor. Darts are supposed to be thrown from a distance of about 244cm (96"), so be sure there is about 3m (10') of open floor space in front of the board.

Place two marks side-by-side on the selected wall studs 192 cm (75 5/8") above the floor, with 14cm (5 1/2") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 1/2" from the wall.

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. After the board is mounted, the bull's eye should be 173cm (68") above the floor.



POWER INSTALLATION

It is designed to be powered by an AC to 5V DC, 1,000 milliamp (minimum) adapter, with the **DC plug polarity configured as positive (+) outside, and negative (-) center**. To connect by adapter, plug the DC plug insert into the DC power jack and the AC plug into an electrical outlet.

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

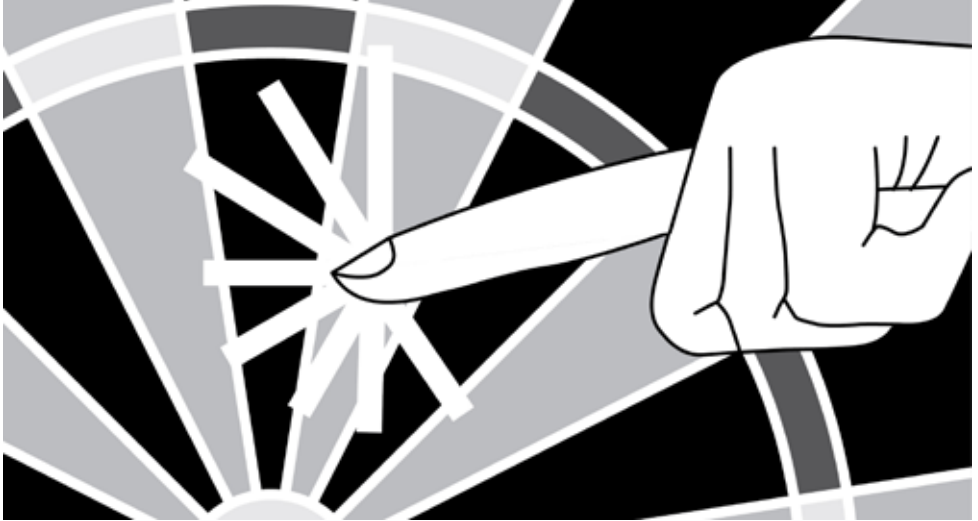
This dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will automatically turn off after 30 minutes.

IMPORTANT NOTE

1. During shipping or in the course of normal play it is possible for scoring segments of this board to become

temporarily jammed, resulting in a frozen segment. If this occurs, the score of stuck segments will be counted and displayed when player change. Take the following steps when this error appears:

- Find the stuck segment which the score is automatically counted and displayed when changing players.
- Press firmly down on the stuck segment until it breaks free and loose. Once stuck segments are loosened, the error should be gone and the board should continue to operate normally.



2. This game is designed for use with soft tip darts (maximum 16g) only. Do not attempt to use steel tip darts or longer soft tip darts at any time (maximum length: 2.5 cm).
3. Electronic and mechanical reaction time is required between shots. If two shots occur too close together, pull out second dart and re-throw to properly record your score.
4. Under the environment with electrical fast transient the dart game may malfunction and require use to reset the dart game.
5. This is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
6. Please peel off the protective film at the display area before use.

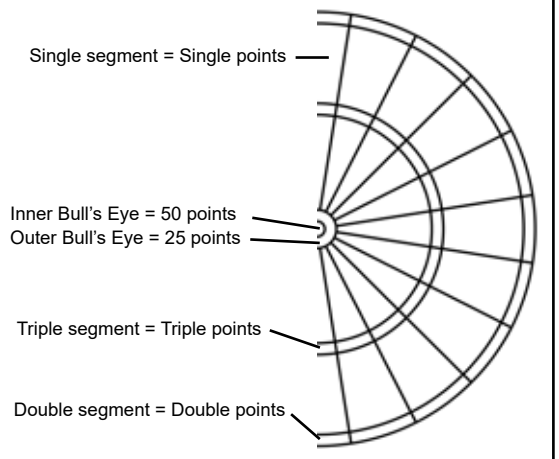
CALCULATING POINTS

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 thrown again.



OPERATION MANUAL

1. Press the On/Off button to turn on game, all displays will light up with a welcoming sound (if the sound switch is in the On position) and catch ring will flash. When the sound goes off, the player score displays will show "G01" and "301" respectively.
2. To turn all sounds on and off, use the "Sound On/Off" switch.
3. This dartboard equipped with a light up feature. When player scores single segment, the catch ring will twinkle once. When player scores double segment, the catch ring will twinkle twice. When player scores triple segment, the catch ring will twinkle three times. It will twinkle 5 times if there is a winner.
4. Press the Up or Down buttons to select games. The selection is shown on the player score displays. Then press the Enter button to confirm the selection.

GAME SELECTION				
Game	Description	Display	No. of Variations	No. of Players
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 League	C01	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot Out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1 / 2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3 / 6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19 / 38	2-8
G24	Unders	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1 / 2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1 / 2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3 / 6	1-8
G32	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G33	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G34	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G35	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

5. Press the Up or Down buttons to select option and press the Enter button to confirm the selection.
6. For 301 game or 301 League game, press the Up or Down buttons to further select the Single / Double options. Press the Enter button to confirm the selection.
 SiO: Single In/Single Out (All LED lights will be off during the game)
 diO: Double In/Single Out (DI LED light will be on during the game)
 SdO: Single In/Double Out (DO LED light will be on during the game)
 diS: Double In/Double Out (Both DI and DO LED lights will be on during the game)
7. Press the Up or Down buttons to select the number of players. There are a total of 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a computer player mode. Press the Enter button to confirm the selection and start the game. For more than 2 players, some players will share the player score display.
8. If the option you selected and confirmed is a computer player mode, you will play against the computer. Press the Up or Down buttons to select the levels of the computer player and press the Enter button to start the game. The five levels of computer player are as follow:
 C-1: Beginner
 C-2: Intermediate
 C-3: Advanced
 C-4: Expert
 C-5: Professional
9. For some games, handicap mode can be selected right after selecting the number of players before selecting the bull option or entering the game. Press the Handicap button to enter handicap selection mode. Then press the Up or Down buttons to select the handicap option. Press the Handicap button to jump to the next player. Press the Enter button at any time to start the game. Here is the game list where handicap mode can be selected. There is no handicap option when playing against the computer player.

No.	Game	Handicap Options
G01	301	-20, -40, -60, -80 Scores
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Scores
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Scores
G06	High-Score	+20, +40, +60, +80 Scores
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Lives
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Marks
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Lives
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 Marks
G22	Free Dart Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Lives
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Lives
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Scores
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Lives
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Scores
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Scores
G30	21 Points	+1, +2, +3, +4 Marks

10. In case the game has 25/50 & 50/50 bull options, you can press the Up or Down buttons to select and press the Enter button to confirm the selection. 25/50 (outer bull is 25 and inner bull is 50) and 50/50 (both inner and outer bull is 50).
11. During the game, when the computer announces "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press the Next button for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.
12. Press the Miss button to score 0 and record one dart when a dart hits on the web dart catcher or misses the board altogether during the play of the game.
13. If you want to reset the game, press the Reset button and hold for 2 seconds.
14. During the course of playing, you can press the Enter button to check the scores of other players.
15. During the course of playing, you can adjust the volume by pressing the volume button. To turn all sounds on and off, use the "Sound On/Off" switch.
16. Press and hold the On/Off button for 3 seconds to turn off the game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

GAME DESCRIPTIONS & RULES

G01: 301 (With option of 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 & 50/50 Bull)

The score will be deducted for each dart from 301/501/601/701/801/901/999 points.

The first player who reaches exactly 0 will be the winner. 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.

SiO (Single In + Single Out): All LED lights will be off during the game.

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.

diO (Double In + Single Out): DI LED light will be on during the game.

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 (Single In + Double Out): DO LED light will be on during the game.

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): Both DI and DO LED lights will be on during the game.

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.

To make games more enjoyable, the game will also display the ppd (point per dart) for each player to check the skill level.

G02: 301 LEAGUE (With option of 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 & 50/50 Bull)

Similar to 301 game but here the teams play against each other. All odd number players will be at one team whilst the even number players will be at another team. The team's score, which shared by all team players, will be deducted for each dart from 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901/ 999 points. If one team reaches 0 exactly, this team has won. Apart from the 301 game variations, this game also allows selection of the following 4 different team members.

Options: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 players in each team

3-C: 3 players in each team

4-C: 4 players in each team

Cyb: 1 player vs computer player

G03: COUNT UP (With option of 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)

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

G04: ROUND THE CLOCK (With option of 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

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

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

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

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

G05: SHANGHAI (With option of L01, L05, L10, L15)

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

L01: the game starts from segment 1

L05: the game starts from segment 5

L10: the game starts from segment 10

L15: the game starts from segment 15

G06: HIGH-SCORE (With option of H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)

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

H03, H04, H05 H14 represent 3, 4, 5..... 14 rounds respectively.

G07: KILLER (With Options of 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

To start, each player must select his/her number by throwing a dart at the target area. The display will indicate "SEL" at this point. The number, each player gets, is his/her assigned number throughout the game. No two players can have the same number. 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/She should hit his/her own segment number again for "killer" qualification. The last player to remain alive is declared the winner. For more difficult play, hit the double (or triple) for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

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

The cricket display will count how many lives you have left.

G08: SHOOT OUT (WITH OPTIONS OF -03, -04, -05, -19, -20, -21)

The computer will randomly display a number for the player to hit. One mark will be deducted for each correct hit. The first player who reaches zero wins. If a player does not hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit for the next dart.

-03, -04, -05 -21 represent the starting marks 3, 4, 5..... 21 marks respectively.

G09: 9 LIVES (With option of 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

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

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

G10: CRICKET (With option of C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)

1. The Cricket game will only use the number 15-20 & bull's eye. All valid hits will be confirmed & displayed by the cricket display.
2. When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'opened' (number closed and opened for scoring) to that player and any further hits will score points as thrown.
3. Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player.
4. A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
5. A player wins the game when he/she first 'closed' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
6. And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'opened' numbers. If that player has not accumulated the highest points by the time another player 'closed', the player with the highest points will be the winner.

Option	Description
C00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
C20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
C25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

Note:

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

G11: NO SCORE CRICKET (With option of 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)

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

Option	Description
000	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
020	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
025	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

G12: CUT THROAT CRICKET (With option of 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)

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

Option	Description
00C	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
20C	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
25C	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

G13: KILLER CRICKET (With option of H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull)

This game is similar to the No Score Cricket game EXCEPT when you 'closed' a point, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who 'closed' all the points.

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

G14: SCRAM CRICKET (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

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

G15: LOW PITCH CRICKET (With option of E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)

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

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

G16: ENGLISH CRICKET (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

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

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (With option of L00, L20, L25, 25/50 & 50/50 Bull)

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

Option	Description
L00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
L20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order, open numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
L25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order open numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

G18: COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

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

G19: BONUS COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, all players in this color will get the points added towards their total scores. 100, 200.....500 represent 100 scores, 200 scores..... 500 scores respectively.

G20: CORRECTIONAL COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, those points are deducted from his/her total scores. 100, 200.....500 represent 100 scores, 200 scores..... 500 scores respectively.

G21: NO SCORE COLOR (With option of 003, 004, 005, 006, 007)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to make one mark. If a player throws a dart in an opponent's color or hit out of the dartboard, one mark is deducted from this player's total marks and he/she loses his/her turn. (The bull's eye does count towards his/her total marks.) The winner will be the only player with marks remaining. 003, 004.... 007 represent 3 marks, 4 marks.... 7 marks respectively. The cricket display will count how many marks you have.

G22: FREE DART COLOR (With option of 005, 010, 015, 020)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to gain the highest possible score. If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total scores. (The bull's eye does count towards your total scores.) The player with the highest scores after all the darts are thrown is the winner. 005, 010, 015 and 020 represent 5 darts, 10 darts, 15 darts and 20 darts respectively. The cricket display will count down how many darts you have left.

G23: OVERS (With option of O03, O04, O05.....O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)

The players have to take turns to throw 3 darts. If a player's score is less than the previous player's score, one cricket light will turn off which means he/she loses one life. Before each player shoots in each round, the player score display shows his/her target score (the first target is randomly assigned by the computer). A player will be out of the game when all his/her lives are gone. The last surviving player is the winner. O03 –O21 represents 3 lives to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G24: UNDERS (With option of U03, U04, U05.....U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)

This game is similar to the Overs game with the following EXCEPTION.

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

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

G25: HALVE-IT (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

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

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double, T: Triple, B: Bull

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

G26: BIG-6 (With option of b03, b04, b05.....b20, b21)

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" his/her life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for a new target generated by computer randomly. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game. The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as "double bull's eye" or "triple 20". The last player with a life left is the winner.

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

G27: FORTY-ONE (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

Everybody starts the game by shooting for the number 20, and then 19, 18, 17, 16, 15, bull's eye and then total 41 points. 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. An additional round of 41 points is included after bull's eye and a player has to get through this challenge before ending the game. At the end of the game, the player with the highest scores is the winner.

Round	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Total
Player 1									
Player 2									

B: Bull

G28: BINGO (With option of 132, 141, 168, 189)

The board will display the target number automatically. The player who first finishes hitting all specified target numbers for three times wins the game.

132- Hit the number with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.

141- Hit the number with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.

168- Hit the number with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.

189- Hit the number with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

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

G29: DOUBLE DOWN (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

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

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

D: Double, T: Triple, B: Bull

G30: 21 POINTS (With option of 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

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

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

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

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

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

G31: NINE DART CENTURY (With option of 100, 150, 200, 25/50 & 50/50 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". The number on the dartboard that you hit will be your score. A double segment is worth double points and a triple segment is worth triple points. The player that gets closest to the Target Score after nine darts without going over is the winner.

G32: SHOOTING I (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

In this game, each player throws three darts. The player with the highest scores wins that round. Winner is the first one to win 7 rounds.

The cricket display will count how many rounds you have won.

G33: SHOOTING II (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

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

The cricket display will count how many rounds you have won.

G34: SHOOTING III (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

This game is played just like the Shooting I game. However, the game lasts seven rounds and the winner is the first one who won 4 rounds within 7 rounds or who won the most rounds after 7 rounds.

The cricket display will count how many rounds you have won.

G35: SHOOTING IV (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

This game is played just like the Shooting III game, 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. Winner is the first one who won 4 rounds within 7 rounds or who won the most rounds after 7 rounds.

The cricket display will count how many rounds you have won.

TROUBLE SHOOTING	
No power	Please check and make sure the adapter is properly plugged in to the electrical outlet, and the plug is properly connected to the board.
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 MISS (RESET) button for 2 seconds 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, take out the power adaptor from the electrical outlet and the dartboard for 2 seconds.

Warranty void if dartboard has been opened/ dismantled.

SAFETY-NOTICE

WARNING!

The supply-terminals are not to be short circuited.

Only use recommended adapter (see mounting instructions). Adapter is not a toy!

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.

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 adapter 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 your health!

MANUFACTURER / IMPORTER:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

Hotline Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

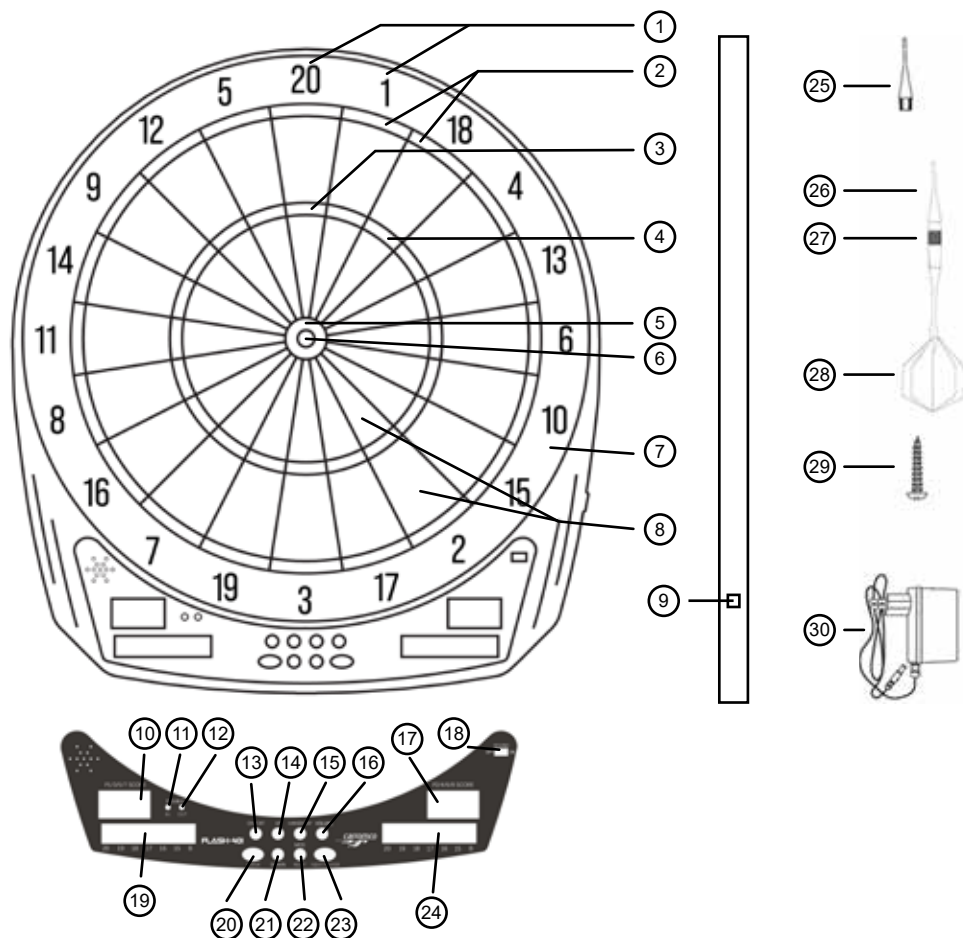
Website: www.carromco.com

Please keep for future reference.

MADE IN CHINA



DESCRIPTION



1	Numéros de secteur	16	Bouton de volume
2	Anneaux double (x2)	17	Afficheur de score du joueur
3	Triple 20 Top' n Score (60 points)	18	Sound On/Off (Activation/désactivation du son)
4	Anneaux triple (x3)	19	Afficheur Cricket
5	Bulle extérieure (25 points)	20	Bouton Enter (Entrée)
6	Bulle intérieure (50 points)	21	Bouton Bas
7	Hors cible (0 point)	22	Bouton Miss & Reset (Manqué et Réinitialisation)
8	Secteurs simples (x1)	23	Bouton Suivant
9	Prise jack	24	Afficheur Cricket
10	Afficheur de score du joueur	25	Pointe de rechange (x20)
11	DI = Voyant Début par score double	26	Pointe souple
12	DO = Voyant Fin par score double	27	Fût
13	Interrupteur On/Off (Marche/Arrêt)	28	Tige et ailettes
14	Bouton Haut	29	Vis (x2)
15	Bouton Handicap	30	Adaptateur (5 V, 1 000 mA)

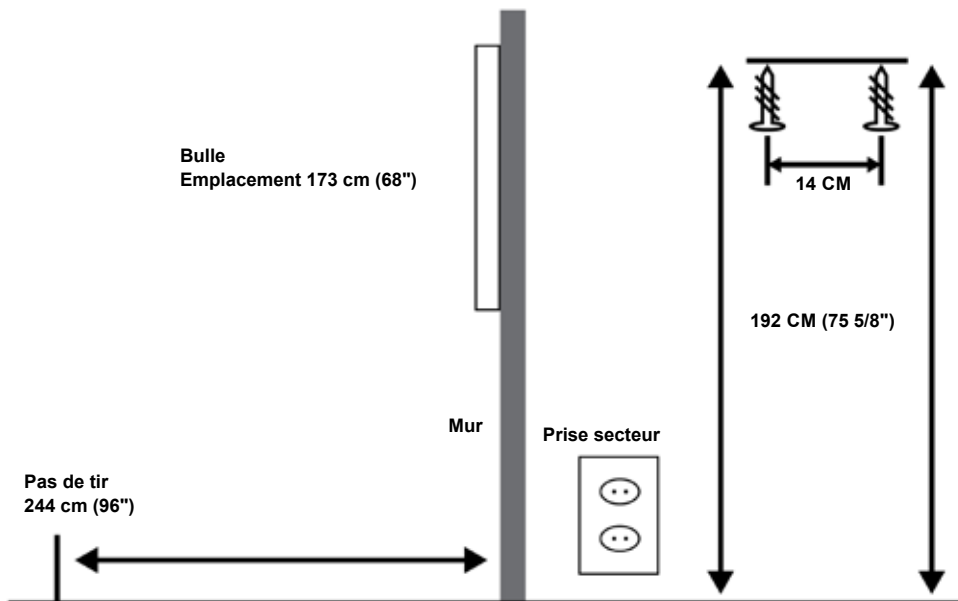
Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Son système de score informatisé rend le jeu facile et agréable. Avec 35 jeux intégrés et plus de 580 options/variantes parmi lesquels choisir, les débutants comme les joueurs plus avancés trouveront les jeux qui leur conviennent. Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer en même temps. Veuillez lire les consignes avant de jouer et assurez-vous de les conserver pour toute consultation ultérieure.

MONTAGE (INSTALLATION PHYSIQUE)

La cible doit être suspendue à un crochet mural, la bulle devant se trouver à 173 cm (68") du sol. Les fléchettes sont censées être lancées à une distance d'environ 244 cm (96"), assurez-vous donc qu'il y a environ 3 m (10') d'espace libre au sol devant la cible.

Marquez deux repères côte à côte sur les montants muraux choisis à 192 cm (75 5/8") au-dessus du sol et espacés de 14 cm (5 1/2"). Vissez deux vis dans les repères jusqu'à ce que les têtes de vis dépassent d'environ 1,25 cm (1/2") du mur.

Alignez les trous de montage situés à l'arrière du jeu avec les têtes de vis, puis fixez le jeu. Il peut être nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que la cible s'adapte parfaitement au mur. Une fois la cible montée, le bulle doit se trouver à 173 cm (68") du sol.



INSTALLATION DE L'ALIMENTATION

Conçu pour être alimenté par un adaptateur électrique CA à 5 V CC, 1000 milliampères (minimum), avec la polarité de la prise CC configurée comme positive (+) à l'extérieur et négative (-) au centre. Pour brancher l'adaptateur, branchez l'insert de la fiche CC dans la prise d'alimentation CC et la fiche CA dans une prise électrique.

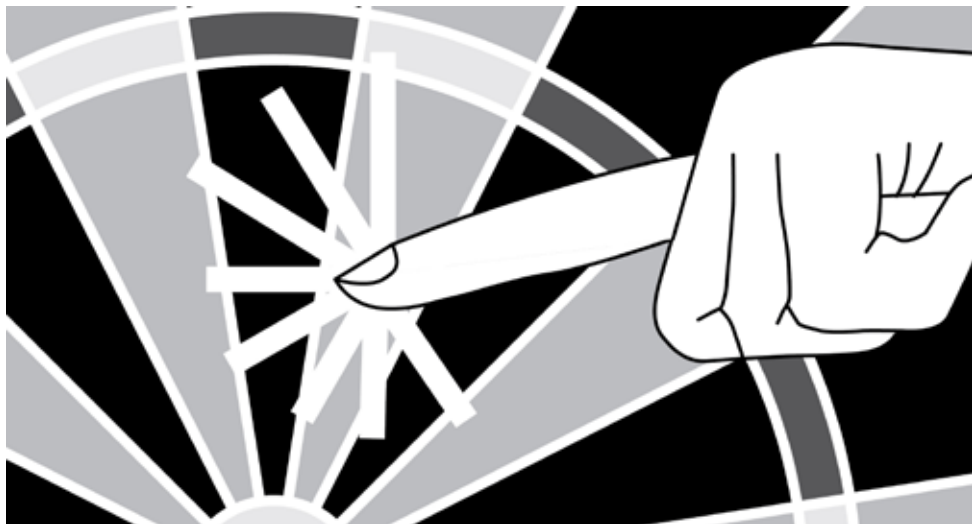
- Pendant l'utilisation : assurez-vous que le câble de connexion ne fasse trébucher personne ni ne présente tout autre risque.
- Après avoir utilisé la cible : éteignez et débranchez l'adaptateur du réseau électrique et de la cible.
- Ne laissez jamais l'adaptateur branché à la cible lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Rangez l'adaptateur en lieu sûr lorsque vous ne l'utilisez pas.

Cette cible est équipée d'un mode de mise à l'arrêt automatique. Si la cible n'est pas utilisée, elle s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes.

REMARQUE IMPORTANTE

1. Pendant l'expédition ou au cours d'un jeu normal, il est possible que les secteurs de score de cette cible se bloquent temporairement, ce qui entraîne une interruption de fonctionnement du secteur. Si cela se produit, le score des secteurs bloqués est compté et affiché lors du changement de joueur. Suivez les étapes suivantes lorsque cette erreur survient :

- Trouvez le secteur bloqué dans lequel le score est automatiquement compté et affiché lors du changement de joueur.
- Pressez fermement sur le secteur coincé jusqu'à ce qu'il se libère et se relâche. Une fois que les secteurs bloqués sont relâchés, l'erreur devrait disparaître et la cible devrait continuer à fonctionner normalement.



2. Ce jeu est conçu pour être utilisé avec des fléchettes (maximum 16g) à pointe souple uniquement. Ne tentez d'utiliser des fléchettes à pointe en acier ou des fléchettes à pointe souple plus longues à aucun moment (longueur maximale : 2,5 cm).
3. Un temps de réaction électronique et mécanique est nécessaire entre chaque tir. Si deux lancers sont trop rapprochés, retirez la deuxième fléchette et relancez-la pour enregistrer correctement votre score.
4. Dans des conditions présentant des impulsions électriques rapides, le jeu de fléchettes peut présenter des dysfonctionnements et nécessiter une réinitialisation.
5. Il s'agit d'un jeu destiné aux adultes et qui comporte une pointe effilée fonctionnelle. Les enfants ne doivent jouer que sous la surveillance d'un adulte.
6. Veuillez décoller le film de protection de la zone d'affichage avant l'utilisation.

CALCUL DES POINTS**Un lancer**

Un lancer se compose de 3 fléchettes.

Ricochet et fléchettes manquées

Chaque fléchette ricochant ou atterrissant en dehors de la surface de jeu ne compte pas et ne peut être relancée.

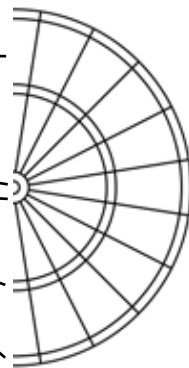
Secteur simple = points simples

Bulle intérieure = 50 points

Bulle extérieure = 25 points

Secteur triple = points triplés

Secteur double = points doublés



GUIDE DE FONCTIONNEMENT

1. Pressez l'interrupteur On/Off pour allumer le jeu, tous les afficheurs s'allument accompagnés d'un son de bienvenue (si l'interrupteur sonore est en position On) et l'anneau hors cible clignote. Lorsque le son s'arrête, les afficheurs de score des joueurs indiquent respectivement « G01 » et « 301 ».
2. Pour activer et désactiver tous les sons, pressez le bouton « Sound On/Off ».
3. Cette cible est équipée d'un système lumineux. Lorsque le joueur atteint le secteur simple, l'anneau hors cible clignote une fois. Lorsque le joueur atteint le secteur double, l'anneau hors cible clignote deux fois. Lorsque le joueur atteint le secteur triple, l'anneau hors cible clignote trois fois. Il clignote 5 fois s'il y a un gagnant.
4. Pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner le jeu. La sélection est indiquée sur les afficheurs de score du joueur. Pressez ensuite le bouton Entrée pour confirmer la sélection.

SÉLECTION DU JEU				
Jeu	Description	Afficheur	Nb de variations	Nb de joueurs
G01	301	301	7/56	1-8
G02	301 League	C01	7/224	1-8
G03	Count up	CUP	9/18	1-8
G04	Round the clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot out	S-0	19	1-8
G09	9 vies	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3/6	1-8
G11	No score Cricket	NSc	3/6	1-8
G12	Cut throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	Scram cricket	SCc	1/2	2
G15	Low pitch cricket	LPc	3/6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1/2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3/6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus color	bC2	5	1-8
G20	Correctional color	CC2	5	1-8
G21	No score Color	NC2	5	2-8
G22	Free dart color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19/38	2-8
G24	Unders	Und	19/38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1/2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double down	ddn	1/2	1-8
G30	21 points	21P	7	1-8
G31	Nine dart century	Ndc	3/6	1-8
G32	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G33	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G34	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G35	Shooting IV	S-4	1/2	1-8

5. Pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner l'option et pressez le bouton Entrée pour confirmer la sélection.
6. Pour le jeu 301 ou le 301 League, pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner les options Simple/Double. Pressez le bouton Entrée pour confirmer la sélection.
 SIO : Single In/Single Out (tous les voyants LED sont éteints pendant la partie)
 diO : Double In/Single Out (le voyant LED DI est allumé pendant la partie)
 SdO : Single In/Double Out (le voyant LED DO est allumé pendant la partie)
 diS : Double In/Double Out (les voyants LED DI et DO sont allumés pendant la partie)
7. Pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner le nombre de joueurs. Il y a un total de 9 sélections de joueurs, du mode 1 joueur au mode 8 joueurs, plus un mode ordinateur. Pressez le bouton Entrée pour confirmer la sélection et démarrer le jeu. Pour plus de 2 joueurs, certains joueurs partageront l'afficheur de score du joueur.
8. Si l'option que vous avez sélectionnée et confirmée est un mode de jeu contre l'ordinateur, vous jouez contre un joueur virtuel. Pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner les niveaux du joueur virtuel et pressez le bouton Entrée pour démarrer le jeu. Les cinq niveaux du joueur virtuel sont les suivants :
 C-1 : Débutant
 C-2 : Intermédiaire
 C-3 : Avancé
 C-4 : Expert
 C-5 : Professionnel
9. Pour certains jeux, le mode handicap peut être sélectionné juste après avoir choisi le nombre de joueurs et avant de sélectionner l'option bulle ou avant de commencer la partie. Pressez le bouton Handicap pour entrer en mode de sélection du handicap. Puis pressez les boutons Haut ou Bas pour sélectionner l'option handicap. Pressez le bouton Handicap pour passer au joueur suivant. Pressez le bouton Entrée à tout moment pour démarrer la partie. Voici la liste des jeux où le mode handicap peut être sélectionné. Il n'y a pas d'option handicap pour jouer contre le joueur virtuel.

N°	Jeu	Options de handicap
G01	301	Scores -20, -40, -60, -80
G02	301 League	Scores -20, -40, -60, -80
G03	Count up	Scores +20, +40, +60, +80
G05	Shanghai	Scores +20, +40, +60, +80
G06	High-Score	Scores +20, +40, +60, +80
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 vies
G08	Shoot out	+1, +2, +3, +4 points
G09	9 vies	-1, -2, -3, -4 vies
G18	Color	Scores +20, +40, +60, +80
G19	Bonus color	Scores +20, +40, +60, +80
G20	Correctional color	Scores +20, +40, +60, +80
G21	No score Color	-1, -2, -3, -4 points
G22	Free dart color	Scores +20, +40, +60, +80
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 vies
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 vies
G25	Halve-It	Scores +20, +40, +60, +80
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 vies
G27	Forty-One	Scores +20, +40, +60, +80
G29	Double down	Scores +20, +40, +60, +80
G30	21 points	+1, +2, +3, +4 points

10. Si le jeu propose des options bulle 25/50 et 50/50, vous pouvez presser les boutons Haut ou Bas pour sélectionner et presser le bouton Entrée pour confirmer la sélection. 25/50 (la bulle extérieure est de 25 et la bulle intérieure est de 50) et 50/50 (la bulle intérieure et la bulle extérieure sont toutes deux de 50).
11. Pendant la partie, lorsque l'ordinateur annonce « SUIVANT », aucune pression sur les secteurs n'active la cible. Le joueur doit retirer toutes les fléchettes et presser le bouton Suivant pour le tour du joueur suivant. La cible passe automatiquement au joueur suivant si elle n'a pas été sollicitée pendant environ 10 secondes après l'annonce « SUIVANT ».
12. Pressez le bouton Miss pour comptabiliser 0 et enregistrer le lancer d'une fléchette lorsqu'une fléchette frappe la zone hors cible ou manque complètement la cible pendant le jeu.
13. Si vous voulez réinitialiser le jeu, maintenez pressé le bouton Reset pendant 2 secondes.
14. Pendant la partie, vous pouvez presser le bouton Entrée pour vérifier le score des autres joueurs.
15. Pendant la partie, vous pouvez régler le volume en pressant le bouton de volume. Pour activer et désactiver tous les sons, pressez le bouton « Sound On/Off ».
16. Maintenez pressé l'interrupteur On/Off pendant 3 secondes pour éteindre le jeu. Pour économiser l'énergie, la cible est équipée d'une fonction de mise à l'arrêt automatique. Si le jeu n'a pas été sollicité pendant 30 minutes, le jeu s'éteint automatiquement.

DESCRIPTIONS DES JEU ET RÈGLES

G01 : 301 (avec options 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, bulle 25/50 et 50/50)

Le score est décompté pour chaque fléchette en partant de 301/501/601/701/801/901/999 points.

Le premier joueur qui atteint exactement 0 l'emporte. Lorsqu'un joueur dépasse le score nécessaire pour atteindre exactement zéro, le tour est alors appelé un « bust » et le score revient à la valeur du tour précédent.

SiO (Single In + Single Out) : Tous les voyants LED sont éteints pendant la partie.

Le décompte des points commence et se termine par tout numéro frappé. Le joueur peut terminer la partie en frappant n'importe quel numéro qui réduit le score à exactement zéro.

diO (Double In + Single Out) : Le voyant LED DI est allumé pendant la partie.

Le décompte des points commence lorsqu'un numéro est frappé dans l'anneau double ou la bulle double. Aucun score n'est comptabilisé tant que cette condition n'est pas remplie.

SdO (Single In + Double Out) : Le voyant LED DO est allumé pendant la partie.

Le joueur peut terminer la partie en frappant n'importe quel numéro dans l'anneau double ou la bulle double et qui réduit le score à exactement zéro. Lorsqu'un joueur dépasse le score requis pour atteindre exactement zéro ou « 1 », le tour est alors appelé un « bust » et le score revient à la valeur du tour précédent (réduire le score à « 1 » est également un « bust », car il n'y a aucune possibilité de le ramener à zéro avec une frappe double)

diS (Double In + Double Out) : Les voyants LED DI et DO sont allumés pendant la partie.

Le décompte des points commence lorsqu'un numéro est frappé dans l'anneau double ou la bulle double et se termine lorsqu'un anneau double ou la bulle double est frappé et réduit le score à exactement zéro.

Pour rendre les parties plus agréables, le jeu affiche également le ppd (points par fléchette) de chaque joueur afin de suivre le niveau de chacun.

G02 : 301 League (avec options 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, bulle 25/50 et 50/50)

Similaire au jeu 301 mais ici les équipes jouent l'une contre l'autre. Tous les joueurs impairs sont dans une équipe tandis que les joueurs pairs sont dans une autre équipe. Le score de l'équipe, qui est commun à tous les joueurs de l'équipe, est décompté pour chaque fléchette en partant de 301/501/601/701/801/901/999 points. Si une équipe atteint exactement 0, cette équipe l'emporte. Outre les variantes du jeu 301, ce jeu permet également de sélectionner les 4 membres d'équipe différents suivants.

Options : 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C : 2 joueurs dans chaque équipe

3-C : 3 joueurs dans chaque équipe

4-C : 4 joueurs dans chaque équipe

Cyb : 1 joueur contre un joueur virtuel

G03 : COUNT UP (avec options 100, 200, 300, 900, bulle 25/50 et 50/50)

L'objectif est de battre les autres joueurs en étant le premier à atteindre un score prédéfini. Le score est cumulé pour chaque fléchette, le premier joueur qui atteint ou dépasse le nombre de points fixé l'emporte. Les possibilités du nombre de points fixé sont respectivement 100, 200, 300 ... 900.

G04 : ROUND THE CLOCK (avec options 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Frappez dans l'ordre strict de 1, 2, 3 ... jusqu'à atteindre 5, 10, 15 ou 20 avec des frappes simples, doubles ou triples selon le degré de difficulté. Le premier joueur à atteindre le dernier numéro l'emporte. Les joueurs commencent le tour suivant avec le numéro correct suivant dans la séquence. L'ordinateur affiche le numéro que le joueur doit frapper.

105,110, 115, 120 : Le dernier numéro est respectivement 5,10,15,20, qu'il soit simple, double ou triple.

205, 210, 215, 220 : Le dernier numéro est respectivement 5,10,15,20, et seuls les doubles sont valables.

305, 310, 315, 320 : Le dernier numéro est respectivement 5,10,15,20, et seuls les triples sont valables.

G05 : SHANGHAI (avec options L01, L05, L10, L15)

Chaque joueur doit faire le tour de la cible pour obtenir un score de 1 à 20, puis la bulle. Lancez une fléchette pour chaque numéro et le joueur qui obtient le plus de points l'emporte. L'ordinateur affiche le numéro que le joueur doit frapper. Chaque joueur peut marquer sur n'importe quel secteur correct (simple X 1, double X 2, triple X 3) et les sélections varient comme suit :

L01 : la partie commence au secteur 1

L05 : la partie commence au secteur 5

L10 : la partie commence au secteur 10

L15 : la partie commence au secteur 15

G06 : HIGH-SCORE (avec options H03, H04, H05.....H14, bulle 25/50 et 50/50)

Chaque joueur doit accumuler le plus de points en 3, 4, 5... ou 14 tours (3 fléchettes par tour) pour gagner. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2X et 3X le score de ce secteur. L'afficheur Cricket compte le nombre de tours que vous avez joués.

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

G07 : KILLER (avec options 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Pour commencer, chaque joueur doit choisir son numéro en lançant une fléchette dans la zone cible. À ce stade, l'afficheur indique « SEL ». Le numéro que chaque joueur reçoit est le numéro qui lui est attribué tout au long du jeu. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a un numéro, l'action commence. Chaque joueur essaie de frapper son propre numéro pour obtenir la qualification de « killer ». En devenant un killer, l'objectif du joueur est de « tuer » ses adversaires en frappant leur numéro de secteur jusqu'à ce que toutes leurs « vies » soient perdues. Si un tueur frappe son propre numéro de secteur, il perd la qualification de « killer » et perd également une « vie ». Il doit frapper à nouveau le numéro de son propre secteur pour obtenir la qualification de « killer ». Le dernier joueur à rester en vie est déclaré vainqueur. Pour rendre la partie plus difficile, frapper le double (ou le triple) pour obtenir son propre numéro de score afin d'atteindre la qualification de « killer ».

Option	Vies	Zone de lancer (killer)
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

L'afficheur Cricket compte votre nombre de vies restantes.

G08 : SHOOT OUT (AVEC OPTIONS -03, -04, -05, -19, -20, -21)

L'ordinateur choisit de manière aléatoire le numéro que le joueur doit frapper. Un point sera déduit pour chaque frappe correcte. Le premier joueur atteignant zéro l'emporte. Si un joueur ne frappe pas la cible dans les 10 secondes, la fléchette est considérée comme manquée et la cible passe automatiquement à un autre numéro aléatoire que le joueur doit frapper avec la prochaine fléchette.

-03, -04, -05 -21 représentent les points de départ 3, 4, 5..... 21 points respectivement.

G09 : 9 LIVES (avec options 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Pour jouer à ce jeu, il faut frapper les chiffres de 1 à 20 et la bulle dans une séquence en boucle. Les joueurs lancent tour à tour « 1 » au premier tour, « 2 » au deuxième tour, et ainsi de suite, jusqu'à « 25 » au 21^e tour, puis « 1 » au 22^e tour et ainsi de suite. Chaque joueur doit frapper le numéro désigné à chaque tour. Le joueur perd une vie si les 3 fléchettes manquent. Le dernier joueur qui survit l'emporte.

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

G10 : CRICKET (avec options C00, C20, C25, bulle 25/50 et 50/50)

1. Le jeu Cricket n'utilise que les chiffres 15–20 et la bulle. Tous les coups valables sont confirmés et affichés par l'afficheur Cricket.
2. Lorsqu'un numéro a été frappé 3 fois par un joueur, il est alors « ouvert » (numéro fermé et ouvert pour marquer des points) à ce joueur et toute nouvelle frappe rapporte des points.
3. Lorsqu'un numéro a été frappé 3 fois par tous les joueurs, ce numéro est alors « fermé » et ne peut plus marquer de points pour aucun joueur.
4. Un joueur qui a « ouvert » un numéro peut continuer à marquer des points sur ce numéro jusqu'à ce qu'il devienne « fermé ».
5. Un joueur gagne la partie lorsqu'il est le premier à « fermer » tous les numéros et qu'il obtient un score égal ou supérieur à celui des autres joueurs. Toutefois, si des joueurs sont à égalité ou n'ont pas de point, le premier joueur à « fermer » tous les numéros l'emporte.
6. Et si un joueur a d'abord « fermé » tous les numéros, mais qu'il est en retard sur les points, le marquage des points continue sur les numéros « ouverts ». Si ce joueur n'a pas accumulé le plus de points au moment où un autre joueur « ferme », le joueur ayant le plus de points l'emporte.

Option	Description
C00	Frappes et « ouvrez » les numéros 15–20 et la bulle dans n'importe quel ordre.
C20	Frappes et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre
C25	Frappes et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

Remarque :

- Secteur simple : Compté une fois
- Secteur double : Compté deux fois
- Secteur triple : Compté trois fois
- Le secteur est « ouvert » s'il a été frappé plus de trois fois. Il est « fermé » si tous les joueurs ont « ouvert » le même secteur.

G11 : NO SCORE CRICKET (avec options 000, 020, 025, bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est similaire au jeu Cricket SAUF qu'aucun score n'est établi. Le gagnant est le premier joueur qui a « fermé » tous les points.

Option	Description
000	Frappes et « ouvrez » les numéros 15–20 et la bulle dans n'importe quel ordre.
020	Frappes et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre
025	Frappes et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

G12 : CUT THROAT CRICKET (avec options 00C, 20C, 25C, bulle 25/50 et 50/50)

Les règles de base sont les mêmes que celles du jeu Cricket, à l'exception du fait que les points sont ajoutés aux scores de votre adversaire lorsque le comptage des points commence. Le joueur qui a fermé tous les secteurs avec le moins de points l'emporte. Cette variante permet aux joueurs d'accumuler des points pour leurs adversaires, les faisant ainsi plonger davantage.

Option	Description
00C	Frappez et « ouvrez » les numéros 15–20 et la bulle dans n'importe quel ordre.
20C	Frappez et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre
25C	Frappez et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

G13 : KILLER CRICKET (avec options H00, H20, H25, bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est similaire au jeu No score Cricket SAUF que lorsque vous avez « fermé » un point et que vos adversaires ne l'ont pas fait, vous pouvez éliminer les points de l'adversaire en frappant à nouveau le même numéro. Le gagnant est le joueur qui a « fermé » tous les points.

Option	Description
H00	Frappez et « ouvrez » les numéros 15–20 et la bulle dans n'importe quel ordre.
H20	Frappez et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre
H25	Frappez et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

G14 : SCRAM CRICKET (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est une variante du Cricket. Le jeu se compose de 2 tours. Au premier tour, le joueur 1 doit « fermer » les numéros de 15 à 20 et la bulle tandis que le joueur 2 tente d'obtenir le meilleur score possible en marquant des points avec les numéros « ouverts ». Le tour 1 s'achève lorsque tous les numéros ont été « fermés ». Pour le tour 2, on fait l'inverse. Le joueur ayant le score le plus élevé après les deux tours l'emporte.

G15 : LOW PITCH CRICKET (avec options E00, E20, E25, bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est similaire au jeu Cricket. SAUF que les numéros à frapper sont modifiés de « 15 à 20 et bulle » à « 1 à 6 et bulle ».

Option	Description
E00	Frappez et « ouvrez » les numéros 1–6 et la bulle dans n'importe quel ordre.
E20	Frappez et « ouvrez » d'abord le numéro 6, puis « ouvrez » les numéros 5, 4, 3, 2, 1 et la bulle dans l'ordre
E25	Frappez et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 1, 2, 3, 4, 5 et 6 dans l'ordre.

G16 : ENGLISH CRICKET (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est destiné à 2 joueurs seulement. Le jeu se compose de deux tours. Au premier tour, le joueur 1 doit viser la bulle, chaque frappe de la bulle extérieure compte pour un point, la bulle intérieure compte pour deux points, et les autres chiffres comptent pour 0 point. L'objectif du joueur 2 est d'obtenir le plus grand nombre de points possible avant que le joueur 1 n'accumule 9 points. Le joueur 2 peut viser n'importe quel nombre. Cependant, si le joueur 2 marque 42 points, 2 points sont comptés, si le joueur 2 marque 59 points, 19 points sont comptés. Le score n'est donc compté que lorsque le total des scores des trois fléchettes est supérieur à 40, faute de quoi il compte pour 0 point. Le premier tour est terminé lorsque le joueur 1 accumule 9 points. Au deuxième tour, les joueurs changent de rôle. Le joueur 2 frappe la bulle et le joueur 1 cherche les points. La partie est terminée lorsque le joueur 2 accumule 9 points. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

G17 : DOUBLES ONLY CRICKET (avec options L00, L20, L25, bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est similaire au jeu Cricket SAUF qu'un double de chaque numéro de cricket désigné doit être frappé avant qu'un joueur puisse aller plus loin avec ce numéro. Une fois que le double est frappé, ce numéro est autorisé à « s'ouvrir ». Ensuite, ce double, et tous les autres doubles, triples et simples de ce numéro comptent. Par exemple, pour commencer avec le numéro 20, chaque joueur doit frapper le 20 double. Après avoir obtenu un 20 double, un 20 simple « ferme » le numéro, un double « ferme » et rapporte 20 points, et un triple « ferme » et rapporte 40 points. Il est donc impossible de « fermer » un numéro avec une seule fléchette.

Option	Description
L00	Frappes et « ouvrez » les numéros 15–20 et la bulle dans n'importe quel ordre.
L20	Frappes et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre
L25	Frappes et « ouvrez » d'abord la bulle, puis « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

G18 : COLOR (avec options 100, 200, 300, 400, 500)

Pour commencer ce jeu, le joueur 1 doit lancer une fléchette pour déterminer quelle couleur (couleur n° 20 ou couleur n° 1) il doit viser. Si le joueur 1 frappe la bulle avec cette fléchette, il doit relancer pour décider de la couleur. Tous les joueurs impairs obtiennent la même couleur que le joueur 1 tandis que les joueurs pairs ont l'autre couleur. Les secteurs doubles et triples sont considérés comme ayant la même couleur que le secteur simple. Chaque joueur essaie ensuite de frapper la couleur cible afin d'atteindre ou de dépasser le score total (qui doit être décidé et configuré dans les options du jeu au début de la partie : 100, 200, 300, 400 ou 500). Si un joueur lance une fléchette dans la couleur de l'adversaire, le point ne compte pas. La bulle compte dans le total de vos points. Le premier joueur qui atteint le score final prédéfini l'emporte.

100, 200.....500 représentent 100 points, 200 points..... 500 points respectivement.

G19 : BONUS COLOR (avec options 100, 200, 300, 400, 500)

Ce jeu est similaire au jeu Color avec l'EXCEPTION suivante. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur de l'adversaire, tous les joueurs de cette couleur voient les points ajoutés à leur score total.

100, 200.....500 représentent 100 points, 200 points..... 500 points respectivement.

G20 : CORRECTIONAL COLOR (avec options 100, 200, 300, 400, 500)

Ce jeu est similaire au jeu Color avec l'EXCEPTION suivante. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur de l'adversaire, ces points sont déduits de son score total.

100, 200.....500 représentent 100 points, 200 points..... 500 points respectivement.

G21 : NO SCORE COLOR (avec options 003, 004, 005, 006, 007)

Ce jeu est similaire au jeu Color avec l'EXCEPTION suivante. Chaque joueur essaie de frapper sa couleur cible pour marquer un point. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur de l'adversaire ou frappe hors cible, un point est déduit du total des points de ce joueur et il passe son tour. (La bulle compte dans le total de ses points.) Le gagnant sera le seul joueur ayant encore des points.

003, 004.... 007 représentent 3 points, 4 points.... 7 points respectivement. L'afficheur Cricket compte le nombre de points que vous avez.

G22 : FREE DART COLOR (avec options 005, 010, 015, 020)

Ce jeu est similaire au jeu Color avec l'EXCEPTION suivante. Chaque joueur essaie de frapper sa couleur cible pour obtenir le meilleur score possible. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur de l'adversaire, cela ne compte pas dans le total des points. (La bulle compte dans le total de vos points.) Le joueur ayant le score le plus élevé après que toutes les fléchettes ont été lancées l'emporte.

005, 010, 015 et 020 représentent 5 fléchettes, 10 fléchettes, 15 fléchettes et 20 fléchettes respectivement. L'afficheur Cricket décompte votre nombre de fléchettes restantes.

G23 : OVERS (avec options O03, O04, O05.....O20, O21, bulle 25/50 et 50/50)

Les joueurs doivent lancer 3 fléchettes à tour de rôle. Si le score d'un joueur est inférieur à celui du joueur précédent, un voyant Cricket s'éteint, ce qui signifie qu'il perd une vie. Avant que chaque joueur ne tire à chaque tour, l'afficheur de score du joueur indique son score cible (le première score cible est attribué aléatoirement par l'ordinateur). Un

joueur est éliminé de la partie lorsque toutes ses vies sont épuisées. Le dernier joueur qui survit l'emporte. O03 -O21 représente de 3 vies à 21 vies. L'afficheur Cricket décompte votre nombre de vies restantes.

G24 : UNDERS (avec options U03, U04, U05.....U20, U21, bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu est similaire au jeu Overs avec l'EXCEPTION suivante.

1. Le score cible est le score le plus bas pour chaque tour.
2. Une fléchette manquée doit être comptée comme 60 en pressant le bouton Miss.

U03-U21 représente de 3 vies à 21 vies. L'afficheur Cricket décompte votre nombre de vies restantes.

G25 : HALVE-IT (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Il y a 12 tours chacun de 3 fléchettes dans ce jeu. L'objectif est de marquer autant de points que possible avec les numéros désignés. Les numéros désignés pour chaque tour sont :

Tour	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Joueur													

D : Double, T : Triple, B : Bulle

Le comptage des points a lieu uniquement lorsque la fléchette frappe la zone désignée. Toutes les frappes sont comptabilisées selon leur valeur propre. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, son score total pour ces points est réduit de moitié. Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin l'emporte.

G26 : BIG-6 (avec options b03, b04, b05..... b20, b21)

Le 6 simple est le premier objectif à frapper lorsque la partie commence. Au cours des trois lancers, le joueur 1 doit frapper un 6 pour « sauver » sa vie. Une fois l'objectif en cours frappé, le lancer de la fléchette suivante détermine l'objectif de l'adversaire. Si le joueur 1 ne parvient pas à frapper la cible en cours au bout de 2 fléchettes, il perd la possibilité de déterminer l'objectif suivant pour le joueur 2. Le joueur 2 doit alors viser un nouvel objectif généré par l'ordinateur de façon aléatoire. Les simples, doubles et triples sont tous des objectifs distincts pour ce jeu.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en choisissant des cibles difficiles à frapper, comme la « bulle double » ou le « 20 triple ». Le dernier joueur à qui il reste une vie l'emporte.

b03-b21 représente respectivement de 3 à 21 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué sur l'afficheur Cricket.

G27 : FORTY-ONE (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Tout le monde commence le jeu en visant le numéro 20, puis 19, 18, 17, 16, 15, la bulle et doit totaliser 41 points.

Chaque joueur lance trois fléchettes en visant le même numéro, puis passe au numéro suivant au tour suivant. Tous les points sont cumulés, le double comptant x 2 et le triple x3 points. Un tour supplémentaire de 41 points est inclus après la bulle et un joueur doit passer ce défi avant de terminer la partie. À la fin de la partie, le joueur ayant obtenu les meilleurs résultats l'emporte.

Tour	20	19	18	17	16	15	B	« 41 »	Total
Joueur 1									
Joueur 2									

B : Bulle

G28 : BINGO (avec options 132, 141, 168, 189)

La cible affiche automatiquement le numéro cible. Le joueur qui, le premier, finit par frapper trois fois tous les numéros cibles désignés remporte la partie.

132 - Frappez chaque numéro en suivant la séquence 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Frappez chaque numéro en suivant la séquence 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Frappez chaque numéro en suivant la séquence 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Frappez chaque numéro en suivant la séquence 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit frapper un numéro trois fois pour passer au numéro suivant. Frapper le secteur simple compte pour une fois ; le secteur double compte pour deux fois ; le secteur triple compte pour trois fois.

G29 : DOUBLE DOWN (avec options bulle 25/50 et 50/50)

La partie commence avec un score de base de 40 pour chaque joueur. Le joueur doit marquer des points en frappant le numéro actif du tour en cours. Par exemple, au premier tour, le joueur doit viser et frapper le numéro 15. Si aucun secteur du numéro 15 n'est frappé, le score du joueur est réduit de moitié. Le tour suivant concerne le 16 et ainsi de suite. Pour les D et T, le joueur doit frapper n'importe quel double ou triple et la même règle s'applique. Le joueur qui obtient le meilleur score l'emporte.

Tour	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Joueur 1										
Joueur 2										

D : Double, T : Triple, B : Bulle

G30 : 21 POINTS (avec options 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Le but de ce jeu est d'obtenir le plus de points. Un joueur peut obtenir un point de deux façons :

1. Obtient exactement 21 points en 3 fléchettes
2. A le plus de points jusqu'à 21 points (si personne n'obtient 21 points dans ce tour)

Le joueur est en « bust » lorsqu'un score est supérieur à 21 points et que le joueur ne peut pas obtenir de point.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

005, 006, 007..... 011 représentent 5 tours, 6 tours, 7 tours..... 11 tours respectivement. L'afficheur Cricket décompte votre nombre de tours restants.

G31 : NINE DART CENTURY (avec options 100, 150, 200, bulle 25/50 et 50/50)

Les options indiquent le score cible, voir le tableau ci-dessous.

Option	100	150	200
Score cible	100 points	150 points	200 points

Dans ce jeu, chaque joueur dispose de 9 fléchettes (trois tours) pour marquer 100 points (ou 150, 200) ou s'en approcher le plus possible sans dépasser 100. Si vous dépassez, vous sortez de la partie. La cible annonce « Bust ». Le nombre que vous frappez sur la cible correspond à votre score. Un secteur double vaut le double de points et un secteur triple vaut le triple de points. Le joueur qui s'approche le plus du score cible après neuf fléchettes sans le dépasser l'emporte.

G32 : SHOOTING I (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Dans ce jeu, chaque joueur lance trois fléchettes. Le joueur ayant obtenu le meilleur score remporte ce tour. Le gagnant est le premier à remporter 7 tours.

L'afficheur Cricket compte le nombre de tours que vous avez gagnés.

G33 : SHOOTING II (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu se joue comme le jeu Shooting I, mais seules les fléchettes qui atteignent les zones simples, doubles ou triples des numéros de zones cibles suivants sont comptabilisées dans le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et la bulle. Le gagnant est le premier à remporter 7 tours.

L'afficheur Cricket compte le nombre de tours que vous avez gagnés.

G34 : SHOOTING III (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu se joue exactement comme le jeu Shooting I. Cependant, le jeu dure sept tours et le gagnant est le premier qui a gagné 4 tours en 7 tours ou qui a gagné le plus de tours au bout de 7 tours.

L'afficheur Cricket compte le nombre de tours que vous avez gagnés.

G35 : SHOOTING IV (avec options bulle 25/50 et 50/50)

Ce jeu se joue comme le jeu Shooting III, mais seules les fléchettes qui atteignent les zones simples, doubles, ou triples des numéros de zones cibles suivants sont comptabilisées dans le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20, la bulle. Le gagnant est le premier qui a gagné 4 tours en 7 tours ou qui a gagné le plus de tours au bout de 7 tours.

L'afficheur Cricket compte le nombre de tours que vous avez gagnés.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES	
Absence d'alimentation électrique	Veuillez vérifier et vous assurer que l'adaptateur est correctement branché à la prise électrique, et que la fiche est correctement connectée à la cible.
Le jeu ne compte pas les points	Vérifiez si le jeu est en mode configuration ou si le jeu est en attente ou au milieu de la vérification du score. Pressez le bouton MISS (RESET) pendant 2 secondes pour voir si le jeu se réinitialise et recommence à jouer. Vous pouvez également vérifier si des secteurs numérotés ou des boutons de fonction sont bloqués.
Secteur ou bouton bloqués	Pendant le transport ou au cours d'un jeu normal, il est possible que les secteurs numérotés se bloquent temporairement. Si une telle situation se produit, toutes les fonctions de comptage automatique des points cessent. En retirant doucement la fléchette ou en bougeant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le secteur. La partie peut alors reprendre et les fonctions de comptage des points reviennent à la normale.
Enlever les pointes cassées	Les pointes souples peuvent casser et rester logées dans la cible. En tel cas, tentez de les retirer doucement à l'aide d'une paire de pinces. Remarque : plus la fléchette est lourde, plus le risque de tordre ou de casser la pointe est élevé. Vous devez utiliser le même type de pointes souples que celles fournies avec le jeu. N'utilisez jamais de pointes plus longues pour ce jeu, elles cassent ou se tordent plus facilement.
Interférences électriques ou électromagnétiques	En cas d'interférences électromagnétiques, les composants électroniques de la cible peuvent présenter un comportement erratique ou ne pas fonctionner. (Par exemple : un orage violent, une surtension sur une ligne électrique, des pannes de courant répétées, ou une trop grande proximité avec un moteur électrique ou un four à micro-ondes.) Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, débranchez l'adaptateur de la prise secteur et de la cible pendant 2 secondes.

La garantie est rendue caduque si la cible a été ouverte ou démontée.

AVIS DE SÉCURITÉ ATTENTION !

Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

Utilisez uniquement l'adaptateur recommandé (voir les instructions de montage). L'adaptateur n'est pas un jouet ! Évitez que la cible ne soit soumise à des conditions climatiques ou à des températures extrêmes. Évitez que la cible ne soit exposée à un liquide ou à une humidité excessive. Nettoyez la cible avec un chiffon humide et/ou un détergent doux uniquement.

ATTENTION !

Les fléchettes sont un sport pour adultes, pas un jouet. Ne convient pas aux enfants, sauf sous la surveillance d'un adulte. Veuillez lire attentivement les consignes. Ne pointez pas les fléchettes en direction de tout être humain ni de toute personne. Une utilisation adéquate de ce jeu peut prévenir les dommages et les blessures.



RECYCLAGE

Le signe « poubelle barrée » signifie que ce produit et son adaptateur ne peuvent pas être jetés avec les déchets ménagers. Ils doivent être traités séparément. Lorsque vous n'en avez plus l'utilité, déposez-les dans un centre de collecte agréé afin qu'ils soient recyclés. Ce geste permet de préserver l'environnement et votre santé !

FABRICANT / IMPORTATEUR :

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Allemagne

Tél. : 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com Site

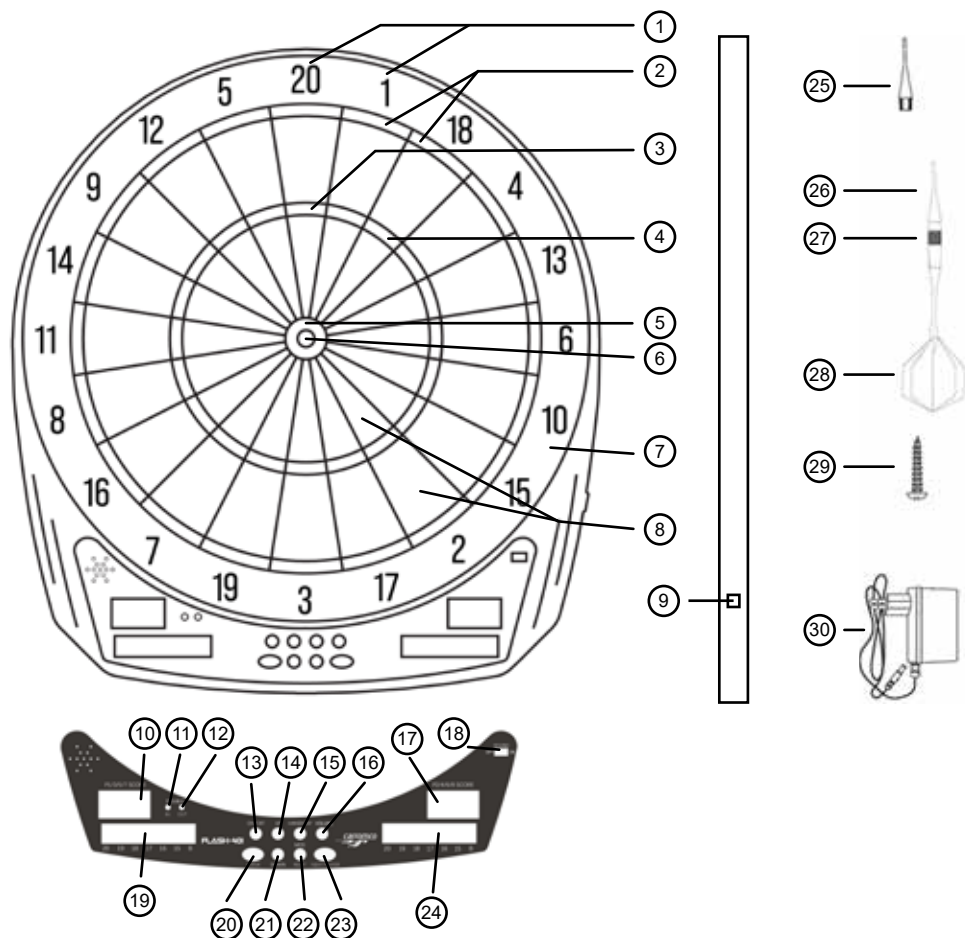
Internet: www.carromco.com

À conserver pour consultation ultérieure.

FABRIQUÉ EN CHINE



DESCRIPCIÓN



1	Números de segmento	16	Botón Volumen
2	Anillos dobles (x2)	17	Pantalla de puntuación del jugador
3	Triple 20 Puntuación máxima (60 puntos)	18	Sonido encendido/apagado
4	Anillos triples (x3)	19	Pantalla Cricket
5	Blanco externo (25 puntos)	20	Botón Entrar
6	Blanco interno (50 puntos)	21	Botón Bajar
7	Zona de captura (0 puntos)	22	Botón Miss & Reset
8	Anillos sencillos (x1)	23	Botón Siguiente
9	Adaptador de conector	24	Pantalla Cricket
10	Pantalla de puntuación del jugador	25	Puntas de repuesto (x20)
11	DI = Indicador Doble dentro	26	Punta blanda
12	DO = Indicador Doble fuera	27	Cañón
13	Botón de encendido/apagado	28	Cola
14	Botón Subir	29	Tornillos (x2)
15	Botón Handicap	30	Adaptador (5 V, 1000 mA)

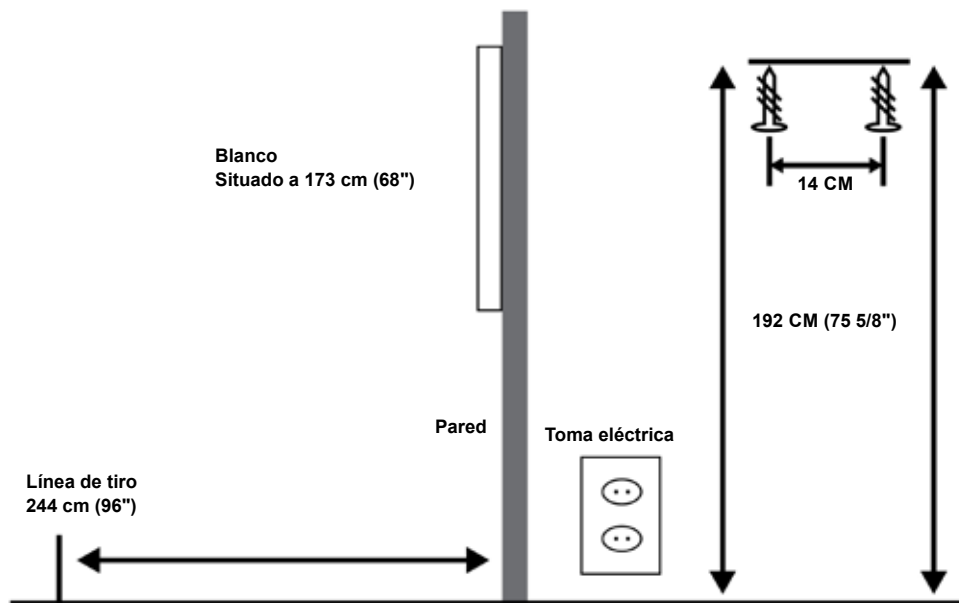
Gracias por adquirir esta diana electrónica. Su sistema de puntuación informatizado hace que jugar sea fácil y divertido. Con 35 juegos integrados y más de 580 opciones/variaciones para elegir, tanto los jugadores principiantes como los avanzados encontrarán juegos aptos para ellos. Pueden jugar hasta 8 jugadores a la vez. Lea las instrucciones antes de jugar y asegúrese de guardarlas para futuras consultas.

MONTAJE (INSTALACIÓN FÍSICA)

La diana debe colgarse en un gancho de pared, con el blanco a una altura de 173 cm (68") del suelo. Los dardos deben lanzarse desde una distancia de 244 cm (96") así que tenga en cuenta que el espacio abierto delante de la diana debe ser de unos 3 m (10').

Coloque dos marcas una al lado de la otra en los montantes de pared seleccionados a 192 cm (75 5/8") del suelo, y con una separación entre ellas de 14 cm (5 1/2"). Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan 1,25 cm (1/2") de la pared.

Alinee los orificios de montaje en la parte posterior del juego con las cabezas de los tornillos y, a continuación, monte el juego. Puede que sea necesario ajustar los tornillos hasta que la diana se ajuste con precisión a la pared. Una vez montada la diana, el blanco debe estar a una altura de 173 cm (68") del suelo.



INSTALACIÓN DE LA ALIMENTACIÓN

Se ha diseñado para ser alimentada mediante un adaptador de CA a 5 V CC, 1000 mA (mínimo), con la polaridad del **enchufe CC configurada como positivo (+) exterior, y negativo (-) centro**. Para conectar mediante un adaptador, conecte el enchufe de CC al adaptador de alimentación de CC y el enchufe de CA en una toma de corriente.

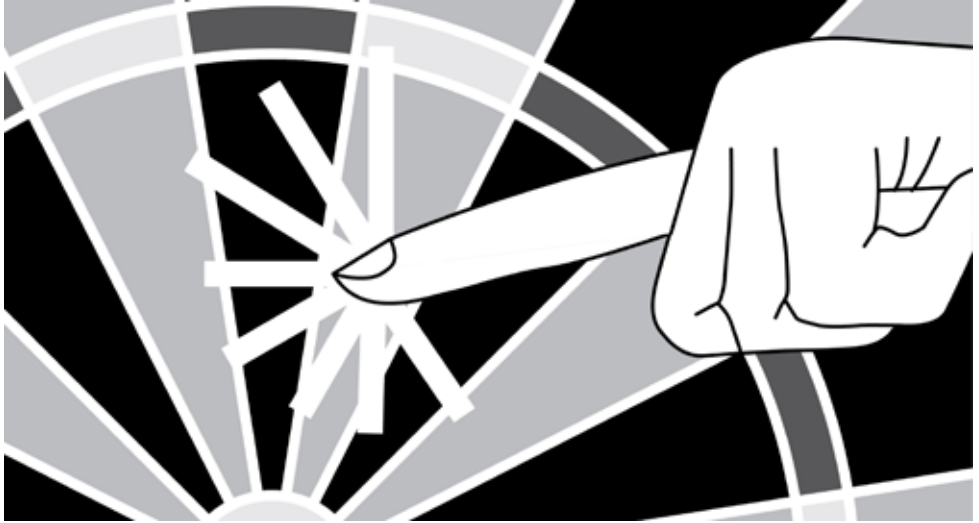
- Durante el uso: asegúrese de que el cable de conexión no suponga un riesgo de tropiezo u otro peligro.
- Después de usar la diana: desconecte la alimentación de la red y desenchufe el adaptador de la red y de la diana.
- Nunca deje el adaptador conectado a la diana si no la utiliza.
- Guarde el adaptador en un lugar seguro cuando no lo utilice.

Esta diana cuenta con un modo de apagado automático. Si la diana no se utiliza, se apaga automáticamente al cabo de 30 minutos.

NOTA IMPORTANTE

1. Durante el envío o en el transcurso del juego normal, es posible que los segmentos puntuables de este tablero se atasquen temporalmente, lo que da como resultado un segmento congelado. Si esto sucede, la puntuación del segmento atascado se contabilizará y se mostrará cuando cambie el jugador. Cuando aparezca este error, siga los pasos siguientes:

- Busque el segmento atascado en el que se contabiliza la puntuación y se muestra al cambiar de jugador.
- Presione firmemente en el segmento atascado hasta que se suelte. Una vez aflojado el segmento atascado, el error debería desaparecer y la diana debería funcionar con normalidad.

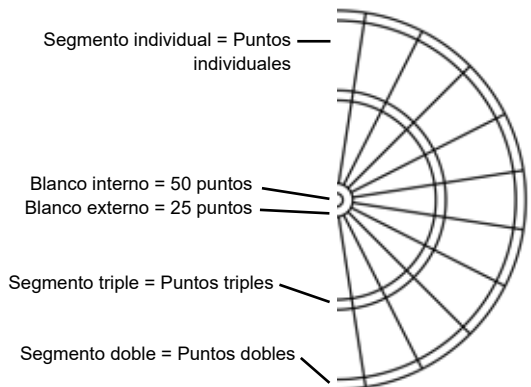


2. Este juego se ha diseñado para usar únicamente dardos (máximo 16g) de punta blanda. No intente usar dardos de punta de acero o dardos de punta blanda más largos en ningún momento (longitud máxima: 2,5 cm).
3. Se necesita un tiempo de reacción electrónica y mecánica entre los disparos. Si se realizan dos disparos demasiado juntos, retire el segundo dardo y vuelva a lanzarlo correctamente para registrar su puntuación.
4. En un entorno con transitorios eléctricos rápidos, la diana puede que funcione mal y deba reiniciarla.
5. Este es un juego para adultos que incluye una punta afilada funcional. Los niños solo deberían jugar bajo la supervisión de un adulto.
6. Saque la película protectora en la zona de la pantalla antes de usarla.

CALCULAR PUNTOS**Una tirada**

Una tirada consiste en 3 dardos.

Dardos que rebotan o se pierden
Cada dardo que rebota o que cae fuera de la zona de juego no se contabiliza y no se puede volver a lanzar.



MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

1. Presione el botón de encendido/apagado para encender el juego; todas las pantallas se encenderán con un sonido de bienvenida (si el interruptor del sonido está en la posición de encendido) y el anillo de captura parpadeará. Cuando el sonido se apague, las pantallas de puntuación del jugador mostrarán "G01" y "301" respectivamente.
2. Para encender y apagar todos los sonidos, utilice el interruptor "Sonido encendido/apagado".
3. Esta diana cuenta con una función de iluminación. Cuando el jugador anote un segmento individual, el anillo de captura parpadeará una vez. Cuando el jugador anote un segmento doble, el anillo de captura parpadeará dos veces. Cuando el jugador anote un segmento triple, el anillo de captura parpadeará tres veces. Parpadeará 5 veces si hay algún ganador.
4. Presione los botones Subir o Bajar para seleccionar los juegos. La selección se muestra en las pantallas de puntuación del jugador. A continuación, presione el botón Entrar para confirmar la selección.

SELECCIÓN DEL JUEGO				
Juego	Descripción	Pantalla	N.º de variaciones	N.º de jugadores
G01	301	301	7/56	1-8
G02	301 League	C01	7/224	1-8
G03	Count Up	CUP	9/18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot Out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3/6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1/2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1/2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3/6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19/38	2-8
G24	Unders	Und	19/38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1/2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1/2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3/6	1-8
G32	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G33	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G34	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G35	Shooting IV	S-4	1/2	1-8

5. Presione los botones Subir o Bajar para seleccionar la opción y presione el botón Entrar para confirmar la selección.
6. Para el juego 301 o 301 League, presione los botones Subir o Bajar para seleccionar las opciones Individual/Doble. Presione el botón Entrar para confirmar la selección.
 SiO: Single In/Single Out (Todas las luces LED se apagarán durante la partida)
 diO: Double In/Single Out (La luz LED DI estará encendida durante la partida)
 SdO: Single In/Double Out (La luz LED DO estará encendida durante la partida)
 diS: Double In/Double Out (Las luces LED DI y DO estarán encendidas durante la partida)
7. Presione los botones Subir o Bajar para seleccionar el número de jugadores. Existe un total de 9 selecciones de jugadores desde el modo 1 jugador hasta el modo 8 jugadores además del modo jugador ordenador. Presione el botón Entrar para confirmar la selección y empezar el juego. Para más de 2 jugadores, algunos jugadores compartirán la pantalla de puntuación.
8. Si la opción seleccionada y confirmada es el modo jugador ordenador, jugará contra el ordenador. Presione los botones Subir o Bajar para seleccionar los niveles del jugador ordenador y presione el botón Entrar para empezar el juego. Los cinco niveles del jugador ordenador son los siguientes:
 C-1: Principiante
 C-2: Intermedio
 C-3: Avanzado
 C-4: Experto
 C-5: Profesional
9. Para algunos juegos, se puede seleccionar el modo Handicap directamente después de seleccionar el número de jugadores antes de seleccionar la opción de blanco o entrar en el juego. Presione el botón Handicap para entrar en el modo de selección del handicap. A continuación, presione los botones Subir o Bajar para seleccionar la opción Handicap. Presione el botón Handicap para saltar al siguiente jugador. Presione el botón Entrar en cualquier momento para empezar el juego. Esta es la lista de juegos en los que se puede seleccionar el modo handicap. No existe la opción handicap al jugar contra el ordenador.

N.º	Juego	Opciones de handicap
G01	301	-20, -40, -60, -80 puntos
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 puntos
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 puntos
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 puntos
G06	High-Score	+20, +40, +60, +80 puntos
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 vidas
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 marcas
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 vidas
G18	Color	+20, +40, +60, +80 puntos
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 puntos
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 puntos
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 marcas
G22	Free Dart Color	+20, +40, +60, +80 puntos
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 vidas
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 vidas
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 puntos
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 vidas
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 puntos
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 puntos
G30	21 Points	+1, +2, +3, +4 marcas

10. En el caso de que el juego tenga opciones de blanco 25/50 y 50/50, puede presionar los botones Arriba o Abajo para seleccionar y presionar el botón Entrar para confirmar la selección. 25/50 (blanco externo es 25 y blanco interno es 50) y 50/50 (ambos blanco interno y externo son 50).
11. Durante la partida, cuando el ordenador anuncia "SIGUIENTE", ninguna presión en los segmentos activará la diana. El jugador debe sacar todos los dardos y presionar el botón Siguiente para la ronda del siguiente jugador. La diana pasa automáticamente al siguiente jugador si no se ha jugado durante unos 10 segundos después del anuncio "SIGUIENTE".
12. Presione el botón Miss para anotar 0 puntos y registrar un dardo cuando toque en la zona de captura o no toque la diana por completo durante el juego.
13. Si desea restablecer el juego, mantenga presionado el botón Reset durante 2 segundos.
14. Durante la partida, puede presionar el botón Entrar para comprobar las puntuaciones de los demás jugadores.
15. Durante la partida, puede ajustar el volumen presionando el botón del volumen. Para encender y apagar todos los sonidos, utilice el interruptor "Sonido encendido/apagado".
16. Mantenga presionado el botón de encendido/apagado durante 3 segundos para apagar el juego. Para ahorrar energía, la diana cuenta con una función de apagado automático. Si no se juega durante 30 minutos, se apaga automáticamente.

DESCRIPCIONES Y NORMAS DEL JUEGO

G01: 301 (Con opción de 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, blanco 25/50 y 50/50)

La puntuación se deducirá de cada dardo de 301/501/601/701/801/901/999 puntos.

Gana el primer jugador que llega exactamente a 0. Cuando un jugador supera la puntuación necesaria para alcanzar exactamente a cero, el turno es un "bust" y la puntuación regresa al valor previo al turno.

SiO (Single In + Single Out): Todas las luces LED se apagarán durante el juego.

La puntuación empieza y termina cuando se acierta cualquier número. El jugador puede terminar el juego con un acierto en cualquier número que reduzca la puntuación a cero.

diO (Double In + Single Out): La luz LED DI estará encendida durante el juego.

La puntuación comienza cuando se acierta un número en el anillo doble o en el blanco doble. No se contabilizará ninguna puntuación hasta que se cumpla esta condición.

SdO (Single In + Double Out): La luz LED DO estará encendida durante el juego.

El jugador puede terminar el juego con un acierto en el número de un anillo o blanco dobles que reducen la puntuación a exactamente cero. Cuando un jugador supera la puntuación necesaria para llegar exactamente a cero o "1", el turno es un "bust" y la puntuación regresa al valor previo antes del turno (Quedar a "1" es también un bust porque no hay posibilidad de llegar a cero con un doble acierto)

diS (Double In + Double Out): Las luces LED DI y DO estarán encendidas durante el partido.

La puntuación comienza cuando se acierta un número en el anillo doble o en el blanco doble y termina cuando se acierta un anillo o blanco dobles que reducen la puntuación a exactamente cero.

Para que el juego sea más divertido, también se mostrarán los ppd (puntos por dardo) para cada jugador para comprobar su nivel de habilidad.

G02: 301 LEAGUE (Con opción de 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, blanco 25/50 y 50/50)

Parecido al juego 301 pero aquí los equipos juegan entre sí. Todos los jugadores con números impares estarán en un equipo mientras que los jugadores de números pares estarán en el otro. La puntuación del equipo, que se comparte con todos los jugadores que lo forman, se deducirá de cada dardo de 301/501/601/701/801/901/999 puntos. El equipo que llega exactamente a 0, es el ganador. A parte de las variaciones del juego 301, este juego también permite seleccionar los siguientes 4 miembros de juego diferentes.

Opciones: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 jugadores en cada equipo

3-C: 3 jugadores en cada equipo

4-C: 4 jugadores en cada equipo

Cyb: 1 jugador contra el ordenador

G03: COUNT UP (Con opción de 100, 200, 300, 900, blanco 25/50 y 50/50)

El objetivo es ganar a los demás jugadores siendo el primero en alcanzar la puntuación definida. Se acumula la puntuación para cada dardo; el primer jugador que llega o supera los puntos definidos es el ganador. Las opciones de puntos definidos son 100, 200, 300 ... 900 respectivamente.

G04: ROUND THE CLOCK (Con opción de 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Debe anotarse en el orden estricto de 1, 2, 3... hasta llegar a 5, 10, 15 o 20 con tiros directos, dobles o triples según el nivel. Gana el primer jugador en acertar el número final. Los jugadores empiezan la siguiente ronda con el número siguiente correcto en la secuencia. El ordenador mostrará el número que el jugador debe acertar.

105, 110, 115, 120: El último número es 5, 10, 15, 20 respectivamente independientemente de si el tiro es directo, doble o triple.

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

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

G05: SHANGHAI (Con opción de L01, L05, L10, L15)

Cada jugador tiene que dar la vuelta en la diana para puntuar del 1 al 20 y, luego, el blanco. Lance un dardo para cada número y el jugador que obtenga la puntuación más alta gana. El ordenador mostrará el número que el jugador debe acertar. Cada jugador puede anotar en cualquier segmento correcto (individual X 1, doble X 2, triple x 3) y las selecciones varían de la manera siguiente:

L01: el juego empieza desde el segmento 1

L05: el juego empieza desde el segmento 5

L10: el juego empieza desde el segmento 10

L15: el juego empieza desde el segmento 15

G06: HIGH-SCORE (Con opción de H03, H04, H05.....H14, blanco 25/50 y 50/50)

Cada jugador tiene que acumular la mayor cantidad de puntos en 3, 4, 5 ... o 14 rondas (cada ronda 3 dardos) para ganar. Los dobles y los triples cuentan como 2X y 3X la puntuación de ese segmento, respectivamente. La pantalla de cricket contabilizará el número de rondas que ha jugado.

H03, H04, H05 ... H14 representan 3, 4, 5 ... 14 rondas respectivamente.

G07: KILLER (Con opciones de 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Para empezar, cada jugador debe seleccionar su número lanzando un dardo en la zona de captura. La pantalla indica "SEL" en este punto. El número que cada jugador obtiene es su número asignado durante todo el juego. Dos jugadores no pueden tener el mismo número. Cuando cada jugador tenga un número, empieza la acción. Cada jugador intenta acertar su número para conseguir ser un "asesino". Al convertirse en un asesino, el objetivo del jugador es "asesinar" a sus adversarios acertando el número de su segmento hasta que pierdan todas las "vidas". Si un asesino acierta su número de segmento, pierde la calificación de "asesino" y, además, pierde una "vida". Para volver a ser un "asesino", tendrá que volver a acertar su número de segmento. El último jugador en permanecer vivo es el ganador. Para que el juego sea más difícil, para poder ser "asesino" debe acertar el doble (o triple) de su propio número de puntuación.

Opción	Vidas	Área de tiro (Asesino)
003	3	Individual, Doble, Triple
005	5	Individual, Doble, Triple
.....	Individual, Doble, Triple
021	21	Individual, Doble, Triple
203	3	Doble
205	5	Doble
.....	Doble
221	21	Doble
303	3	Triple
305	5	Triple
.....	Triple
321	21	Triple

La pantalla de cricket contabilizará el número de vidas que le quedan.

G08: SHOOT OUT (CON OPCIONES DE -03, -04, -05, -19, -20, -21)

El ordenador mostrará aleatoriamente el número que el jugador debe acertar. Para cada acierto, se restará una marca. El primer jugador que llegue a cero gana. Si un jugador no acierta la diana en 10 segundos, el dardo se considera perdido y la diana cambia automáticamente a otro número aleatorio para que el jugador lo acierte con el dardo siguiente.

-03, -04, -05 -21 representan las marcas de inicio 3, 4, 5..... 21 marcas respectivamente.

G09: 9 LIVES (Con opción de 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Para este juego, deben acertarse los números del 1 al 20 y el blanco en una secuencia. Los jugadores se turnan por lanzar "1" en la primera ronda, "2" en la segunda ronda, y así sucesivamente, hasta "25" en la ronda 21 y, luego "1" en la ronda 22 y así sucesivamente. Cada jugador debe acertar el número objetivo en cada ronda. El jugador perderá una vida si pierde todos los 3 dardos. El último jugador superviviente es el ganador.

003, 004, 005 009 representan 3, 4, 5 ... 9 vidas respectivamente.

G10: CRICKET (Con opción de C00, C20, C25, blanco 25/50 y 50/50)

1. El juego del Cricket solo utiliza los números 15–20 y el blanco. Todos los aciertos válidos se confirmarán y mostrarán en la pantalla del cricket.
2. Cuando un jugador acierta un número 3 veces, entonces se "abre" (el número se cierra y se abre para anotar) a ese jugador y cualquier otro acierto sumará puntos a medida que se lance.
3. Cuando todos los jugadores han acertado un número 3 veces, ese número se "cierra" y ningún jugador ya no puede marcarlo.
4. Un jugador que ha "abierto" un número puede seguir puntuando en ese número hasta que se "cierre".
5. Un jugador gana la partida cuando es el primero/a en "cerrar" todos los números y tiene una puntuación igual o superior a la de los demás jugadores. Sin embargo, si los jugadores están empatados en puntos, o no tienen puntos, el primer jugador en "cerrar" todos los números gana.
6. Y si un jugador ha "cerrado" todos los números primero, pero va detrás en puntos, la puntuación continua en los números "abiertos". Si ese jugador no ha acumulado los puntos más altos cuando otro jugador "cerró", gana el jugador con los puntos más altos.

Opción	Descripción
C00	Acerte y "abra" los números 15–20 y el blanco en cualquier orden.
C20	Acerte y "abra" primero el número 20 y, luego en orden, "abra" los números 19,18,17,16,15 y el blanco
C25	Acerte y "abra" primero el blanco y, luego en orden, "abra" los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Nota:

- Segmento individual: Cuenta una vez
- Segmento doble: Cuenta dos veces
- Segmento triple: Cuenta tres veces
- El segmento se "abrirá" si ya se ha acertado más de tres veces. Se "cerrará" si todos los jugadores han "abierto" el mismo segmento.

G11: NO SCORE CRICKET (Con opción de 000, 020, 025, blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es parecido al juego Cricket EXCEPTO que no se acumula puntuación. El ganador es el jugador en "cerrar" primero todos los puntos.

Opción	Descripción
000	Acerte y "abra" los números 15–20 y el blanco en cualquier orden.
020	Acerte y "abra" primero el número 20 y, luego en orden, "abra" los números 19,18,17,16,15 y el blanco
025	Acerte y "abra" primero el blanco y, luego en orden, "abra" los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G12: CUT THROAT CRICKET (Con opción de 00C, 20C, 25C, blanco 25/50 y 50/50)

Normas básicas parecidas a las del juego Cricket EXCEPTO que los puntos se añaden a la puntuación del adversario. El jugador que primero "cierra" todos los segmentos con la menor puntuación gana. Esta variación permite a los jugadores acumular puntuación para sus adversarios, sumiéndolos en un agujero más profundo.

Opción	Descripción
00C	Acierite y "abra" los números 15–20 y el blanco en cualquier orden.
20C	Acierite y "abra" primero el número 20 y, luego en orden, "abra" los números 19,18,17,16,15 y el blanco
25C	Acierite y "abra" primero el blanco y, luego en orden, "abra" los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G13: KILLER CRICKET (Con opción de H00, H20, H25, blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es parecido al No Score Cricket EXCEPTO que cuando el jugador "cierra" un punto, y los adversarios no, puede eliminar el marcaje del adversario volviendo a acertar el mismo número. El ganador es el jugador que "cierra" todos los puntos.

Opción	Descripción
H00	Acierite y "abra" los números 15–20 y el blanco en cualquier orden.
H20	Acierite y "abra" primero el número 20 y, luego en orden, "abra" los números 19,18,17,16,15 y el blanco
H25	Acierite y "abra" primero el blanco y, luego en orden, "abra" los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G14: SCRAM CRICKET (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es una variación del Cricket. El juego consiste en 2 rondas. En la primera ronda, el jugador 1 debe cerrar los números del 15 al 20 y el blanco, mientras que el jugador 2 debe conseguir la puntuación más alta que pueda acertando los números "abiertos". La Ronda 1 terminará cuando se hayan "cerrado" todos los números. Para la ronda 2, se realiza a la inversa. El jugador con más puntos en ambas rondas gana.

G15: LOW PITCH CRICKET (Con opción de E00, E20, E25, blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es parecido al Cricket. EXCEPTO que los números que deben acertarse se cambian del "15 al 20 y blanco" al "1 al 6 y blanco".

Opción	Descripción
E00	Acierite y "abra" los números 1–6 y el blanco en cualquier orden.
E20	Acierite y "abra" primero el número 6 y, luego en orden, "abra" los números 5, 4, 3, 2, 1 y el blanco
E25	Acierite y "abra" primero el blanco y, luego en orden, "abra" los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6 y 6.

G16: ENGLISH CRICKET (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Este juego solo es para 2 jugadores. El juego consiste en dos rondas. En la primera ronda, el objetivo del jugador uno es el blanco, cada acierto en el blanco exterior cuenta como un punto, el blanco interior como dos y los demás números como 0. El objetivo del Jugador 2 es obtener la máxima puntuación posible antes de que el Jugador 1 acumule 9 marcas. El jugador 2 puede lanzar a cualquier número. Sin embargo, si el jugador 2 consigue 42 puntos, se contabilizan como 2 puntos, si el jugador 2 consigue 59 puntos, se contabilizan como 19 puntos. Por lo tanto, la puntuación se contabiliza solo cuando el total de puntos de los tres dardos supera los 40; de lo contrario, son 0 puntos. La primera ronda termina cuando el Jugador 1 acumula 9 marcas. En la ronda dos, los jugadores cambian sus roles. El jugador 2 acierta el blanco y el jugador 1 se lleva los puntos. El juego termina cuando el Jugador 2 acumula 9 marcas. El jugador con el mayor número de puntos es el ganador.

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (Con opción de L00, L20, L25, blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es parecido al Cricket EXCEPTO que un doble de cada número de cricket designado debe acertarse antes de que cada jugador pueda avanzar más con ese número. Cuando se acierta el doble, ese número se puede "abrir". A continuación, ese doble, y todos los demás dobles, triples e individuales de ese número puntúan. Por ejemplo, para empezar el número 20, cada jugador debe acertar el doble 20. Después de obtener el doble 20, un 20 individual "cerraría" el número, un doble "cerraría" y anotaría 20 puntos, y un triple "cerraría" y anotaría 40 puntos. De esta manera, es imposible "cerrar" un número con un dardo.

Opción	Descripción
L00	Acierte y "abra" los números 15–20 y el blanco en cualquier orden.
L20	Acierte y "abra" primero el número 20 y, luego en orden, abra los números 19,18,17,16,15 y el blanco
L25	Acierte y "abra" primero el blanco y, luego en orden, abra los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

G18: COLOR (Con opción de 100, 200, 300, 400, 500)

Para empezar este juego, el jugador 1 debe lanzar un dardo para determinar el color (color #20 o color #1) al que lanzará. Si el jugador 1 acierta el blanco con su dardo, debe volver a lanzarlo para decidir el color. Todos los jugadores con números impares tendrán el mismo color que el jugador 1 mientras que los jugadores de números pares tendrán otro color. Se considera que los segmentos dobles y triples tienen el mismo color que el segmento individual. Cada jugador intenta acertar su objetivo de color para sumar o superar las puntuaciones totales (que deben decidirse y configurarse en las opciones del juego al empezar la partida: 100, 200, 300, 400 o 500). Si un jugador lanza un dardo al color de un adversario, la marca no contará. El blanco cuenta para tus puntuaciones totales. El primer jugador en alcanzar la puntuación final definida gana.
100, 200.....500 representan 100 puntos, 200 puntos..... 500 puntos respectivamente.

G19: BONUS COLOR (Con opción de 100, 200, 300, 400, 500)

Este juego es parecido al Color con la siguiente EXCEPCIÓN. Si un jugador lanza un dardo al color de un adversario, todos los jugadores de ese color obtendrán los puntos que se añadirán a su puntuación.
100, 200.....500 representan 100 puntos, 200 puntos..... 500 puntos respectivamente.

G20: CORRECTIONAL COLOR (Con opción de 100, 200, 300, 400, 500)

Este juego es parecido al Color con la siguiente EXCEPCIÓN. Si un jugador lanza un dardo al color de un adversario, esos puntos se le restarán de su puntuación total.
100, 200.....500 representan 100 puntos, 200 puntos..... 500 puntos respectivamente.

G21: NO SCORE COLOR (Con opción de 003, 004, 005, 006, 007)

Este juego es parecido al Color con la siguiente EXCEPCIÓN. Cada jugador intenta acertar su objetivo de color para marcar. Si un jugador lanza un dardo al color de un adversario o toca fuera de la diana, se restará una marca del total de marcas del jugador y perderá su turno. (El blanco cuenta para sus puntos totales.) El ganador será el único jugador con las marcas restantes.
003, 004.... 007 representan 3 marcas, 4 marcas.... 7 marcas respectivamente. La pantalla de cricket contabilizará el número de marcas que tiene.

G22: FREE DART COLOR (Con opción de 005, 010, 015, 020)

Este juego es parecido al Color con la siguiente EXCEPCIÓN. Cada jugador intenta acertar su objetivo de color para obtener la máxima puntuación posible. Si un jugador lanza un dardo al color de un adversario, no se contabilizará para la puntuación total. (El blanco cuenta para tus puntos totales.) El jugador que haya conseguido la puntuación más alta una vez lanzados todos los dardos es el ganador.
005, 010, 015 y 020 representan 5 dardos, 10 dardos, 15 dardos y 20 dardos respectivamente. La pantalla de cricket contabilizará el número de dardos que le quedan.

G23: OVERS (Con opción de O03, O04, O05..... O20, O21, blanco 25/50 y 50/50)

Los jugadores deben turnarse para lanzar 3 dardos. Si la puntuación de un jugador es inferior a la puntuación del jugador anterior, se apagará una luz de cricket, lo que significa que perderá una vida. Antes de que cada jugador tire en cada ronda, la pantalla de puntuación del jugador muestra su puntuación objetivo (el ordenador asigna aleatoriamente el primer objetivo). Un jugador queda fuera de la partida cuando pierde todas las vidas. El último

jugador superviviente es el ganador.

O03 –O21 representa de 3 vidas a 21 vidas. La pantalla de cricket contabilizará el número de vidas que le quedan.

G24: UNDERS (Con opción de U03, U04, U05..... U20, U21, blanco 25/50 y 50/50)

Este juego es parecido al Overs con la siguiente EXCEPCIÓN.

1. La puntuación objetivo es la más baja para cada ronda.
2. Un dardo fallado debe contabilizarse como 60 pulsando el botón Miss.

U03-U21 representa de 3 vidas a 21 vidas. La pantalla de cricket contabilizará el número de vidas que le quedan.

G25: HALVE-IT (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

En este juego hay 12 rondas de tres dardos cada una. El objetivo es anotar el máximo de puntos posibles de los números designados. Los números designados para cada ronda son:

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

D: Doble, T: Triple, B: Blanco

Solo se puntúa cuando el dardo acierta la zona designada. Todos los aciertos se contabilizan a valor nominal. Si los tres dardos de un jugador no aciertan la zona de captura designada, su puntuación total a esos puntos se reducirá a la mitad. El jugador con más puntos al final gana.

G26: BIG-6 (Con opción de b03, b04, b05.....b20, b21)

Individual 6 es el primer objetivo para acertar cuando empieza el juego. Entre las tres rondas, el jugador 1 debe acertar un 6 para "salvar" su vida. Una vez alcanzado el objetivo actual, el siguiente dardo lanzado determinará el objetivo del adversario. Si el jugador 1 no acierta el objetivo actual con 2 dardos, pierde la oportunidad de determinar el siguiente objetivo para el jugador 2. El jugador 2 tirará a un nuevo objetivo generado aleatoriamente por el ordenador. Los individuales, dobles y triples son todos objetivos separados para este juego.

La finalidad del juego es forzar al adversario a perder vidas seleccionando objetivos difíciles para que el adversario tenga que acertar el "doble blanco" o el "triple 20". El último jugador con una vida es el ganador.

b03 a b21 representa de 3 a 21 vidas respectivamente. El número de vidas restantes se muestran en la pantalla de cricket.

G27: FORTY- ONE (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Todos los participantes empiezan el juego apuntando al número 20 y, luego, al 19, 18, 17, 16, 15, blanco y suman 41 puntos. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número y, a continuación, avanza al siguiente número en la siguiente ronda. Todas las puntuaciones se acumularán, el doble cuenta como 2 veces los puntos y el triple como 3. Se incluye una ronda adicional de 41 puntos después del blanco y un jugador tiene que superar este reto antes de terminar el juego. Al final de la partida, el jugador con mayor puntuación gana.

Ronda	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Total
Jugador 1									
Jugador 2									

B: Blanco

G28: BINGO (Con opción de 132, 141, 168, 189)

La diana muestra el número objetivo automáticamente. El primer jugador que acaba acertando todos los números objetivo especificados las tres veces gana la partida.

132- Acierta el número con la secuencia 15, 4, 8, 14, 3.

141- Acierta el número con la secuencia 17, 13, 9, 7, 1.

168- Acierta el número con la secuencia 20, 16, 12, 6, 2.

189- Acierta el número con la secuencia 19, 10, 18, 5, 11.

El jugador debe acertar un número tres veces para entrar en el número siguiente. Acertar el segmento individual cuenta como una vez; el segmento doble cuenta como dos veces; el segmento triple cuenta como tres veces.

G29: DOUBLE DOWN (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

El juego empieza con una puntuación base de 40 para cada jugador. El jugador debe puntuar acertando el número activo de la ronda actual. Por ejemplo, en la ronda 1, el jugador debe acertar el número 15. Si no se acierta el segmento del número 15, la puntuación del jugador se reduce a la mitad. La ronda siguiente es 16 y así sucesivamente. Para D y T, el jugador debe acertar cualquier doble o triple y se aplica la misma norma. El jugador con la mayor puntuación gana.

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

D: Doble, T: Triple, B: Blanco

G30: 21 POINTS (Con opción de 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

El objetivo de este juego es conseguir el mayor número de marcas. Un jugador puede conseguir una marca de dos maneras:

1. Obtener 21 puntos exactos con 3 dardos, o
2. Tener la mayor puntuación hasta 21 puntos (si nadie consigue 21 puntos en esta ronda)

El jugador hace un "bust" cuando una puntuación supera los 21 puntos y él no puede conseguir una marca.

Una vez terminado el juego, el jugador con más marcas gana.

005, 006, 007..... 011 representan 5 rondas, 6 rondas, 7 rondas..... 11 rondas respectivamente. La pantalla de cricket contabilizará el número de rondas que le quedan.

G31: NINE DART CENTURY (Con opción de 100, 150, 200, blanco 25/50 y 50/50)

Las opciones son la puntuación objetivo, véase el gráfico siguiente.

Opción	100	150	200
Puntuación objetivo	100 puntos	150 puntos	200 puntos

En este juego, cada jugador tiene 9 dardos (tres turnos) para anotar 100 (o 150, 200) puntos sin pasarse, o acercarse lo más posible a 100. Si pasa, queda fuera del juego. La diana gritará "Bust". El número de la diana que acierte será su puntuación. Un segmento doble vale puntos dobles y un segmento triple vale puntos triples. El jugador que se acerque más a la puntuación objetivo después de nueve dardos sin pasarse es el ganador.

G32: SHOOTING I (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con las puntuaciones más altas gana esa ronda. El ganador es el primero en ganar 7 rondas.

La pantalla de cricket contabiliza el número de rondas que ha ganado.

G33: SHOOTING II (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Este juego se juega como el Shooting I; sin embargo, solo los dardos que caen en zonas individuales, dobles o triples de los siguientes números de la Zona de captura se sumarán a la puntuación: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y blanco. El ganador es el primero en ganar 7 rondas.

La pantalla de cricket contabiliza el número de rondas que ha ganado.

G34: SHOOTING III (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Este juego se juega igual que el Shooting I. Sin embargo, dura siete rondas y el ganador es el primero en conseguir 4 de las 7 rondas, o el que ha ganado más rondas de las 7.

La pantalla de cricket contabiliza el número de rondas que ha ganado.

G35: SHOOTING IV (Con opción de blanco 25/50 y 50/50)

Este juego se juega como el Shooting III; sin embargo, solo los dardos que caen en zonas individuales, dobles o triples de los siguientes números de la Zona de captura se sumarán al anotador: 15, 16, 17, 18, 19, 20, blanco. El ganador es el primero en conseguir 4 de las 7 o el que ha ganado más rondas de las 7.

La pantalla de cricket contabiliza el número de rondas que ha ganado.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	
Sin alimentación	Revise y compruebe que el adaptador está bien enchufado a la toma de corriente, y que el enchufe está bien conectado a la diana.
El juego no anota	Revise si el juego está en el modo de configuración o si el juego está en modo de reposo o en medio de una verificación de puntuación. Presione el botón MISS (RESET) durante 2 segundos para ver si el juego se reinicia y la partida empieza de nuevo. También puede comprobar si algún segmento de puntuación o botón de función está bloqueado.
Botón o segmento bloqueado	Durante el envío o en el transcurso del juego normal, es posible que los segmentos de puntuación se atasquen temporalmente. Si esto sucediera, todas las funciones de puntuación automatizadas se detendrán. Al sacar el dardo suavemente, o moviendo el segmento con el dedo, podrá liberarlo. El juego puede reanudarse y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
Retirar puntas rotas	Las puntas blandas pueden romperse y quedar en la diana. En este caso, intente sacarlas suavemente con un par de alicates. Nota: cuanto más pesado sea el dardo, mayor será la probabilidad de que se doble o se rompa la punta. Deberá utilizar el mismo tipo de puntas blandas que vienen con el juego. Nunca utilice puntas más largas para este juego. Se doblan o se rompen más fácilmente.
Alimentación o interferencia electromagnética	Si hubiera una interferencia electromagnética, la electrónica de la diana podría mostrar un comportamiento errático o dejar de funcionar. (Por ejemplo: una fuerte tormenta, una sobretensión en la línea eléctrica, un apagón continuo o una proximidad demasiado cercana a un motor eléctrico o microondas.) Para restaurar el juego a su funcionamiento normal, saque el adaptador de la toma de corriente y de la diana durante 2 segundos.

La garantía quedará anulada si se abre/desmonta la diana.

AVISO DE SEGURIDAD

¡ADVERTENCIA!

Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse.

Utilice únicamente el adaptador recomendado (consulte las instrucciones de montaje). ¡El adaptador no es un juguete!

Evite someter la diana a temperaturas o condiciones climáticas extremas. Evite someter la diana a líquidos o humedad excesiva. Limpie la diana con un paño húmedo y/o un detergente suave.

¡ADVERTENCIA!

Los dardos son un deporte para adultos y no son un juguete. No deben ser utilizados por menores excepto bajo la supervisión de un adulto. Lea atentamente las instrucciones. No apunte con dardos a ningún ser humano o persona. El uso adecuado de este juego puede evitar daños o lesiones.



RECICLAJE

El símbolo de "papelera tachada" significa que este producto y su adaptador no se pueden desechar con los residuos domésticos. Deberían tratarse a parte. Cuando haya terminado con ellos, déjelos en un punto de recogida autorizado para que puedan ser reciclados. ¡Este gesto protegerá el medio ambiente y su salud!

FABRICANTE / IMPORTADOR:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Alemania

Tfno.: 49 (0) 1805 25 63 63

Correo electrónico: service@carromco.com

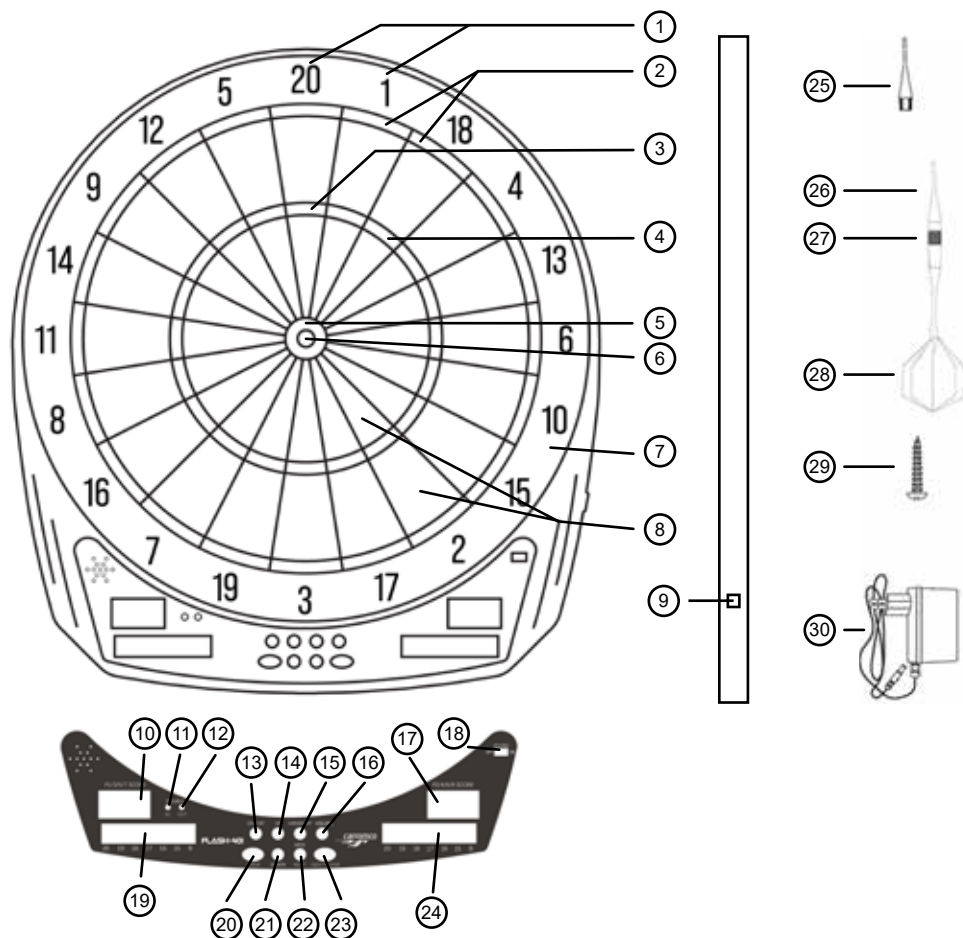
Página web: www.carromco.com

Conserve estas instrucciones como referencia futura.

FABRICADO EN CHINA



DESCRIZIONE



1	Numeri dei segmenti	16	Pulsante del volume
2	Anelli del doppio (x2)	17	Display punteggio giocatori
3	Triplo 20 punteggio massimo (60 punti)	18	Attivazione/disattivazione dei suoni
4	Anelli del triplo (x3)	19	Display Cricket
5	Cerchio esterno del centro pieno (25 punti)	20	Pulsante Invio
6	Centro pieno interno (50 punti)	21	Pulsante giù
7	Catcher (0 punti)	22	Pulsante Miss & Reset
8	Anello singolo (x3)	23	Pulsante Avanti
9	Adattatore presa	24	Display Cricket
10	Display punteggio giocatori	25	Punte di scorta (x20)
11	DI = indicatore Double In	26	Punta morbida
12	DO = indicatore Double Out	27	Corpo
13	Pulsante di accensione/spegnimento	28	Coda e vela
14	Pulsante Su	29	Viti (x2)
15	Pulsante Handicap	30	Adattatore (5 V, 1000 mA)

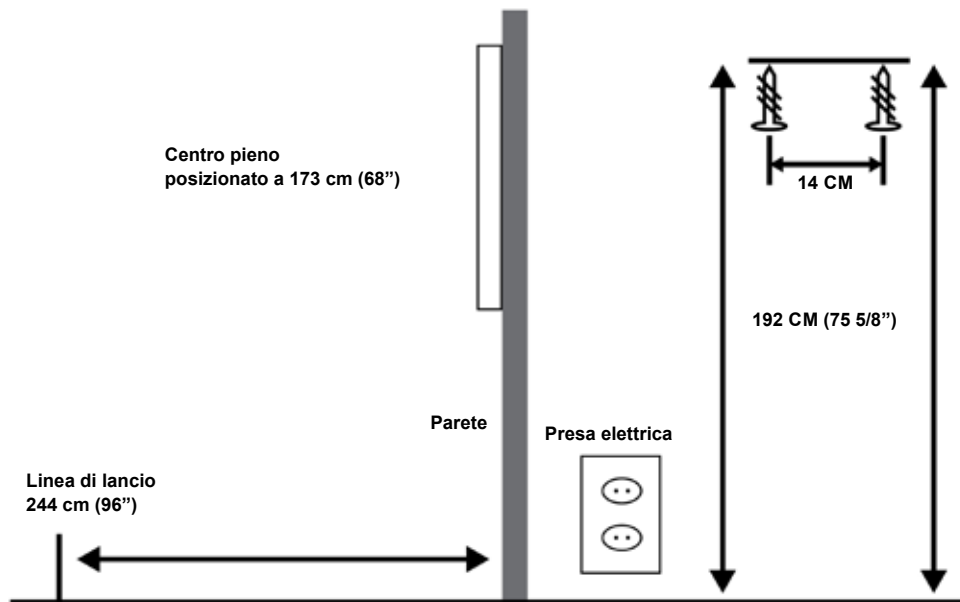
Vi ringraziamo per l'acquisto del gioco delle freccette elettronico. Il suo sistema di assegnazione punti computerizzato rende lo svolgimento del gioco semplice e piacevole. Grazie alla presenza di 35 giochi integrati e oltre 580 opzioni/varianti tra cui scegliere, sia i principianti che i giocatori più esperti avranno modo di trovare il gioco più adatto a loro. Possono giocare fino a 8 giocatori al tempo stesso. Leggere le istruzioni prima di iniziare a giocare e assicurarsi di conservarle per consultazioni future.

MONTAGGIO (INSTALLAZIONE FISICA)

È necessario appendere il bersaglio per freccette a un gancio da parete, con il centro pieno posizionato a 173 cm (68") dal pavimento. Le freccette devono essere lanciate da una distanza di circa 244 cm (96"), quindi assicurarsi che siano presenti circa 3 m (10') di spazio libero di fronte al bersaglio.

Apporre due segni affiancati in corrispondenza dei chiodi da muro selezionati a un'altezza di 192 cm (75 5/8") dal pavimento, lasciando una distanza di 14 cm (5 1/2") tra di loro. Avvitare due viti dove sono presenti i segni di riferimento finché le teste delle viti non sporgono di circa 1,25 cm (1/2") dalla parete.

Allineare i fori di montaggio sul retro del gioco alle teste delle viti, quindi montare il gioco. Potrebbe essere necessario regolare le viti in modo che il bersaglio si adatti perfettamente alla parete. Dopo avere montato il bersaglio, il centro pieno deve trovarsi a 173 cm (68") dal pavimento.



INSTALLAZIONE ELETTRICA

Il prodotto è concepito per essere alimentato da un adattatore da CA a CC 5 V, di 1000 milliamp (minimo), con la **polarità della spina CC configurata come positiva (+) all'esterno e negativa (-) al centro**. Per effettuare il collegamento mediante adattatore, inserire l'inserto della spina CC nella presa di alimentazione CC e la spina CA in una presa di corrente.

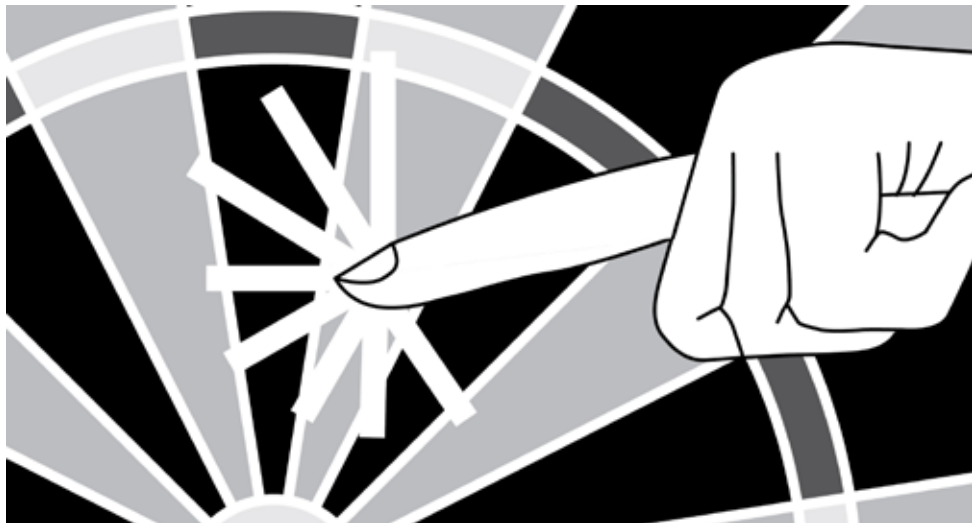
- Durante l'uso: Assicurarsi che il cavo di collegamento non costituisca un pericolo di inciampo o altro pericolo.
- Dopo l'uso del bersaglio per freccette: Disattivare l'alimentazione della rete e scollegare l'adattatore dalla rete e dal bersaglio per freccette.
- Non lasciare mai l'adattatore collegato al bersaglio per freccette quando quest'ultimo non è in uso.
- Riporre l'adattatore in modo sicuro quando non è in uso.

Questo bersaglio per freccette è provvisto della modalità di autospegnimento. Se il bersaglio per freccette non è utilizzato, si spegnerà automaticamente dopo 30 minuti.

AVVERTENZE IMPORTANTI

1. Durante la spedizione o nel corso di una sessione normale di gioco è possibile che i segmenti di assegnazione dei punti del bersaglio si inceppino temporaneamente, comportando la presenza di un segmento bloccato. Se ciò si verifica, il punto dei segmenti bloccati sarà conteggiato e visualizzato quando si effettua un cambio di giocatore. Eseguire i seguenti passaggi quando si verifica questo errore:

- Individuare il segmento bloccato, il cui punto verrà conteggiato e visualizzato automaticamente al cambiamento dei giocatori.
- Premere con forza sul segmento bloccato finché non si sblocca e allenta. Quando sono stati allentati i segmenti bloccati, l'errore dovrebbe essersi risolto e il bersaglio dovrebbe continuare a funzionare normalmente.



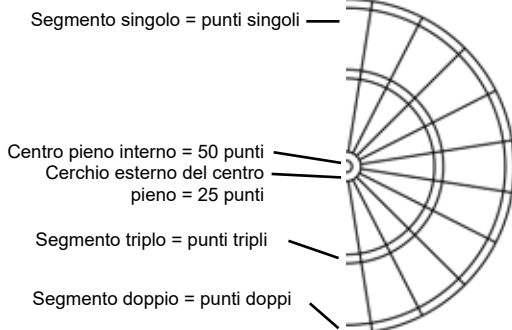
2. Questo gioco è concepito per essere utilizzato unicamente con freccette (massimo 16g) con punta morbida. Non tentare mai di utilizzare freccette con punte in acciaio o con punte morbide più lunghe (lunghezza massima: 2,5 cm).
3. È necessario permettere un tempo di reazione elettronica e meccanica tra i lanci. Se vengono effettuati due lanci consecutivi in tempi troppo ravvicinati, estrarre la seconda freccetta e rilanciarla per consentire una registrazione corretta del punteggio.
4. In un ambiente con transistori elettrici veloci, il gioco delle freccette potrebbe non funzionare correttamente e richiedere di essere ripristinato per l'uso.
5. Questo è un gioco per persone adulte che comprende punte acuminate funzionali. I bambini possono giocare solo sotto la supervisione di una persona adulta.
6. Prima dell'uso, rimuovere la pellicola protettiva dalla zona del display.

CALCOLO DEI PUNTI**Un lancio**

Un lancio consiste di 3 freccette.

Freccette rimbalzate o che hanno mancato il bersaglio

Ogni freccetta rimbalzata o finita al di fuori dell'area di gioco non viene conteggiata e non può essere rilanciata.



MANUALE DI ISTRUZIONI

1. Premere il pulsante di accensione/spengimento per accendere il gioco, tutti i display si illuminano con un suono di benvenuto (se l'interruttore dei suoni è sulla posizione On) e l'anello di cattura lampeggia. Quando il suono si disattiva, il display punteggio giocatori mostra rispettivamente "G01" e "301".
2. Per attivare e disattivare tutti i suoni, utilizzare l'interruttore "attivazione/disattivazione dei suoni".
3. Questo bersaglio per freccette dispone di una funzione di illuminazione. Quando un giocatore colpisce un segmento singolo, l'anello di cattura lampeggerà una volta. Quando un giocatore colpisce un segmento doppio, l'anello di cattura lampeggerà due volte. Quando un giocatore colpisce un segmento triplo, l'anello di cattura lampeggerà tre volte. Lampeggerà 5 volte per segnalare il vincitore.
4. Premere i pulsanti Su o Giù per selezionare i giochi. La selezione è mostrata sui display punteggio giocatori. Quindi premere il pulsante Invio per confermare la selezione.

SELEZIONE DEL GIOCO				
Gioco	Descrizione	Display	N. di varianti	N. di giocatori
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 League	C01	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot Out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1 / 2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3 / 6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19 / 38	2-8
G24	Unders	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1 / 2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1 / 2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3 / 6	1-8
G32	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G33	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G34	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G35	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

5. Premere i pulsanti Su o Giù per selezionare l'opzione e premere il pulsante Invio per confermare la selezione.
6. Per il gioco 301 o il gioco League 301, premere i pulsanti Su e Giù per selezionare le altre opzioni singolo/doppio. Premere il pulsante Invio per confermare la selezione.
 SiO: Single In/Single Out (tutte le luci a LED saranno spente durante il gioco)
 diO: Double In/Single Out (la luce a LED DI sarà accesa durante il gioco)
 SdO: Single In/Double Out (la luce a LED DO sarà accesa durante il gioco)
 diS: Double In/Double Out (le luci a LED DI e DO saranno entrambe accese durante il gioco)
7. Premere i pulsanti Su o Giù per selezionare il numero di giocatori. È disponibile un totale di 9 selezioni di giocatori, dalla modalità con 1 giocatore alla modalità con 8 giocatori oltre a una modalità giocatore computer. Premere il pulsante Invio per confermare la selezione e avviare il gioco. Per più di 2 giocatori, alcuni giocatori condivideranno il display punteggio giocatori.
8. Se l'opzione selezionata e confermata riguarda la modalità giocatore computer, si giocherà contro il computer. Premere i pulsanti Su o Giù per selezionare i livelli del giocatore computer e premere il pulsante Invio per avviare il gioco. I cinque livelli per il giocatore computer sono i seguenti:
 C-1: Principiante
 C-2: Intermedio
 C-3: Avanzato
 C-4: Esperto
 C-5: Professionista
9. Per alcuni giochi, è possibile selezionare la modalità Handicap subito dopo avere selezionato il numero di giocatori e prima di selezionare l'opzione centro pieno o accedere al gioco. Premere il pulsante Handicap per accedere alla modalità di selezione Handicap. Quindi, premere i pulsanti Su o Giù per selezionare l'opzione Handicap. Premere il pulsante Handicap per passare al prossimo giocatore. Premere il pulsante Invio in qualsiasi momento per avviare il gioco. L'elenco dei giochi in cui è possibile selezionare la modalità Handicap è riportato qui. Non è presente alcuna opzione Handicap quando si gioca contro il giocatore computer.

N.	Gioco	Opzioni Handicap
G01	301	-20, -40, -60, -80 punti
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 punti
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 punti
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 punti
G06	High-Score	+20, +40, +60, +80 punti
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 vite
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 punti
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 vite
G18	Color	+20, +40, +60, +80 punti
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 punti
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 punti
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 punti
G22	Free Dart Color	+20, +40, +60, +80 punti
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 vite
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 vite
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 punti
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 vite
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 punti
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 punti
G30	21 Points	+1, +2, +3, +4 punti

10. In caso il gioco disponga delle opzioni centro pieno 25/50 e 50/50, è possibile premere i pulsanti Su o Giù per effettuare la selezione e il pulsante Invio per confermarla. 25/50 (il cerchio esterno del centro pieno equivale a 25 punti, mentre il centro pieno interno a 50) e 50/50 (sia il cerchio esterno che l'interno del centro pieno equivalgono a 50 punti).
11. Durante il gioco, quando il computer annuncia "NEXT", qualsiasi pressione sui segmenti non attiverà il bersaglio per freccette. Il giocatore dovrà rimuovere tutte le freccette e premere il pulsante Avanti per il round del giocatore successivo. Il bersaglio per freccette passerà automaticamente al giocatore successivo se non si è giocato per circa 10 secondi con il bersaglio in seguito all'annuncio "NEXT".
12. Premere il pulsante Miss per ottenere 0 e registrare una freccetta quando una freccetta colpisce la rete dell'anello di cattura o manca del tutto il bersaglio durante lo svolgimento del gioco.
13. Se si desidera azzerare il gioco, premere il pulsante Reset e mantenerlo premuto per 2 secondi.
14. Mentre si gioca, è possibile premere il pulsante Invio per controllare i punti degli altri giocatori.
15. Mentre si gioca, è possibile regolare il volume premendo il pulsante del volume. Per attivare e disattivare tutti i suoni, utilizzare l'interruttore "attivazione/disattivazione dei suoni".
16. Premere e mantenere premuto per 3 secondi il pulsante di accensione/spengimento per spegnere il gioco. Nell'ottica del risparmio energetico, il bersaglio è provvisto della funzione di autospegnimento. Se il gioco non è stato utilizzato per 30 minuti, si spegne automaticamente.

DESCRIZIONE E REGOLE DEL GIOCO

G01: 301 (con l'opzione di 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, centro pieno 25/50 e 50/50)

Il punto sarà dedotto per ogni freccetta da 301/501/601/701/801/901/999 punti.

Il vincitore sarà il primo giocatore che raggiungerà esattamente 0 punti. Quando un giocatore supera il punteggio necessario per ottenere esattamente zero punti, durante il turno si verifica il "bust" e il punteggio ritorna a quello prima del turno.

SiO (Single In + Single Out): Tutte le luci a LED saranno spente durante il gioco.

L'assegnazione dei punti inizia e termina quando si colpisce qualsiasi numero. Il giocatore può terminare il gioco con un colpo su qualsiasi numero che riduce il punteggio esattamente a zero.

diO (Double In + Single Out): La luce a LED DI sarà accesa durante il gioco.

L'assegnazione dei punti inizia quando si colpisce un numero nell'anello del doppio o il centro pieno interno. Non viene conteggiato alcun punto finché questa condizione non viene soddisfatta.

SdO (Single In + Double Out): La luce a LED DO sarà accesa durante il gioco.

Il giocatore può terminare il gioco con un colpo su un numero nell'anello del doppio o il centro pieno interno che riduce il punteggio esattamente a zero. Quando un giocatore supera il punteggio necessario per ottenere esattamente zero o "1", durante il turno si verifica il "bust" e il punteggio ritorna a quello prima del turno (il punto "1" rimanente è considerato anch'esso "bust", poiché non c'è la possibilità di riportarlo a zero con un colpo doppio)

diS (Double In + Double Out): Le luci a LED DI e DO saranno entrambe accese durante il gioco.

L'assegnazione dei punti inizia quando si colpisce un numero nell'anello del doppio o il centro pieno interno e termina quando si colpisce un numero nell'anello del doppio o il centro pieno interno che riduce il punteggio esattamente a zero.

Per rendere più piacevole il gioco, il bersaglio con freccette mostra inoltre i punti per freccetta per ogni giocatore per verificare il livello di competenza.

G02: 301 LEAGUE (con l'opzione di 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, centro pieno 25/50 e 50/50)

Simile al gioco 301, ma in questo caso le squadre giocano l'una contro l'altra. Tutti i giocatori con numero dispari faranno parte di una squadra, mentre i giocatori con numero pari costituiranno l'altra squadra. I punti della squadra, condivisi da tutti i membri della squadra, saranno dedotti per ogni freccetta da 301/501/601/701/801/901/999 punti. Se una squadra raggiunge esattamente 0 punti, avrà vinto. Tranne per le varianti per il gioco 301, questo gioco permette anche la selezione dei seguenti 4 differenti membri della squadra.

Opzioni: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 giocatori per ogni squadra

3-C: 3 giocatori per ogni squadra

4-C: 4 giocatori per ogni squadra

Cyb: 1 giocatore contro un giocatore computer

G03: COUNT UP (con l'opzione di 100, 200, 300, 900, centro pieno 25/50 e 50/50)

L'obiettivo è battere gli altri giocatori diventando la prima persona a raggiungere il punteggio preimpostato. I punti saranno aggiunti per ogni freccetta, e il primo giocatore a raggiungere o a superare i punti impostati, sarà il vincitore. Le opzioni di punti impostati sono rispettivamente 100, 200, 300 ... 900.

G04: ROUND THE CLOCK (con l'opzione di 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Colpire esattamente nell'ordine 1, 2, 3 ecc. fino a raggiungere 5, 10, 15 o 20 con lanci diretti, doppi o tripli a seconda del livello di prestazione. Il vincitore sarà il primo giocatore a colpire il numero finale. I giocatori iniziano il proprio turno successivo con l'esatto numero successivo nella sequenza. Il computer mostrerà il numero che il giocatore dovrà colpire.

105,110,115,120: L'ultimo numero è rispettivamente 5, 10, 15, 20 a prescindere da colpi singoli, doppi o tripli.

205,210,215,220: L'ultimo numero è rispettivamente 5, 10, 15, 20 ed è valido solo il doppio.

305,310,315,320: L'ultimo numero è rispettivamente 5, 10, 15, 20 ed è valido solo il triplo.

G05: SHANGHAI (con l'opzione di L01, L05, L10, L15)

Ogni giocatore deve misurarsi con il bersaglio per segnare da 1 a 20 punti e quindi il centro pieno. Lanciare una freccetta per ciascun numero; il giocatore che raggiunge il punteggio più alto vince. Il computer mostrerà il numero che il giocatore dovrà colpire. Ogni giocatore può ottenere punti su qualsiasi segmento corretto (singolo x 1, doppio x 2, triplo x 3) e le selezioni sono svariate come segue:

L01: il gioco inizia dal segmento 1

L05: il gioco inizia dal segmento 5

L10: il gioco inizia dal segmento 10

L15: il gioco inizia dal segmento 15

G06: HIGH-SCORE (con l'opzione di H03, H04, H05.....H14, centro pieno 25/50 e 50/50)

Ogni giocatore deve accumulare il maggior numero di punti in 3, 4, 5...o 14 round (ogni round consiste nel lancio di 3 frecce) per vincere. I lanci doppi o tripli valgono rispettivamente il doppio o il triplo del punto del segmento. Il display Cricket conta quanti round si sono giocati.

H03, H04, H05 H14 rappresentano rispettivamente 3, 4, 5..... 14 round.

G07: KILLER (con le opzioni di 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Per iniziare, ogni giocatore deve selezionare il proprio numero lanciando una freccetta nell'area bersaglio. A questo punto il display indicherà "SEL". Il numero ricevuto da ogni giocatore sarà il suo numero per tutta la durata del gioco.

Due giocatori non possono avere lo stesso numero. Quando ogni giocatore avrà un numero, sarà possibile dare inizio all'azione. Ogni giocatore tenterà di colpire il suo numero per ottenere la qualifica di "killer". Quando si diventa "killer", l'obiettivo del giocatore è "uccidere" i propri avversari colpendo il loro numero di segmento finché non si sono fatte fuori tutte le loro "vite". Se un "killer" colpisce il suo numero di segmento, perderà la qualifica di "killer" e perderà anche una "vita". Dovrà quindi colpire nuovamente il suo numero di segmento per ottenere di nuovo la qualifica di "killer". L'ultimo giocatore a rimanere vivo sarà dichiarato il vincitore. Per rendere più difficile il gioco, colpire il doppio (o triplo) per il proprio numero di punteggio e ottenere la qualifica di "killer".

Opzioni	Vite	Area di tiro (killer)
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

G08: SHOOT OUT (CON LE OPZIONI DI -03, -04, -05, -19, -20, -21)

Il computer mostrerà in modo casuale il numero che il giocatore dovrà colpire. Sarà dedotto un punto per ogni lancio corretto. Vince il primo giocatore a raggiungere zero. Se un giocatore non colpisce il bersaglio per freccette entro 10 secondi, la freccetta è considerata come non andata a segno e il bersaglio per freccette passerà automaticamente a un altro numero casuale che il giocatore dovrà colpire con la freccetta successiva. -03, -04, -05 -21 rappresentano rispettivamente i punti di inizio 3, 4, 5..... 21 punti.

G09: 9 LIVES (con l'opzione di 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Questo gioco si gioca colpendo i numeri da 1 a 20 e il centro pieno in un ciclo di sequenza. I giocatori fanno a turno a lanciare "1" nel primo round, "2" nel secondo round e così via, fino a "25" nel 21° round e poi "1" nel 22° round e così via. Ogni giocatore deve colpire il numero bersaglio in ciascun round. Il giocatore perderà una vita se tutte e 3 le freccette non vanno a segno. Il vincitore sarà l'ultimo giocatore sopravvissuto. 003, 004, 005 009 rappresentano rispettivamente 3, 4, 5..... 9 vite.

G10: CRICKET (con l'opzione di C00, C20, C25, centro pieno 25/50 e 50/50)

1. Il gioco Cricket utilizza solo i numeri 15-20 e il centro pieno. Tutti i colpi validi saranno confermati e mostrati dal display Cricket.
2. Quando un numero sarà stato colpito 3 volte da un giocatore, verrà quindi "aperto" (numero aperto o chiuso per il punteggio) per quel giocatore e ogni ulteriore colpo segnerà punti come lanciato.
3. Quando un numero sarà stato colpito 3 volte da tutti i giocatori, quel numero verrà quindi "chiuso" e non potrà più dare punti a qualsiasi giocatore.
4. Un giocatore che ha "aperto" un numero può continuare a fare punti su quel numero finché non diventa "chiuso".
5. Un giocatore vince il gioco quando riesce a "chiudere" prima degli altri tutti i numeri e ha punti pari o superiori rispetto agli altri giocatori. Tuttavia, se i giocatori hanno pari punti o non hanno punti, vince il primo giocatore che "chiude" tutti i numeri.
6. Se un giocatore ha "chiuso" tutti i numeri prima degli altri, ma è indietro con i punti, l'assegnazione dei punti continua sui numeri "aperti". Se quello stesso giocatore non ha accumulato i punti più alti nel momento in cui un altro giocatore ha "chiuso", il giocatore con il punteggio più alto sarà il vincitore.

Opzioni	Descrizione
C00	Colpire e "aprire" i numeri 15-20 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
C20	Colpire e "aprire" per primo il numero 20 e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno
C25	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

Nota:

- Segmento singolo: Si conta una volta
- Segmento doppio: Si conta due volte
- Segmento triplo: Si conta tre volte
- Il segmento sarà "aperto" se sarà già stato colpito più di tre volte. Sarà invece "chiuso" se tutti i giocatori avranno "aperto" lo stesso segmento.

G11: NO SCORE CRICKET (con l'opzione di 000, 020, 025, centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è simile al gioco Cricket TRANNE per il fatto che non si fanno punti. Il vincitore sarà il giocatore che avrà "chiuso" tutti i numeri prima degli altri.

Opzioni	Descrizione
000	Colpire e "aprire" i numeri 15-20 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
020	Colpire e "aprire" per primo il numero 20 e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno
025	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G12: CUT THROAT CRICKET (con l'opzione di 00C, 20C, 25C, centro pieno 25/50 e 50/50)

Le regole di base sono simili al gioco Cricket TRANNE per il fatto che i punti sono aggiunti ai punti del proprio avversario una volta iniziata l'assegnazione dei punti. Vince il giocatore che "chiude" tutti i segmenti prima degli altri con il minore numero di punti. Questa variante permette ai giocatori di accumulare punti dai propri avversari, affossandoli sempre di più.

Opzioni	Descrizione
00C	Colpire e "aprire" i numeri 15-20 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
20C	Colpire e "aprire" per primo il numero 20 e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno
25C	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G13: KILLER CRICKET (con l'opzione di H00, H20, H25, centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è simile al gioco Cricket senza punti TRANNE per il fatto che quando si "chiude" un punto, mentre i propri avversari non riescono a fare lo stesso, è possibile cancellare il punteggio dell'avversario colpendo di nuovo lo stesso numero. Il vincitore sarà il giocatore che avrà "chiuso" tutti i punti.

Opzioni	Descrizione
H00	Colpire e "aprire" i numeri 15-20 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
H20	Colpire e "aprire" per primo il numero 20 e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno
H25	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G14: SCRAM CRICKET (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è una variante del Cricket. Il gioco è costituito da 2 round. Nel primo round, il giocatore 1 deve chiudere da 15 a 20 e il centro pieno, mentre il giocatore 2 tenta di ottenere il punteggio più alto possibile con i numeri "aperti". Il round 1 terminerà quando tutti i numeri saranno stati "chiusi". Per il round 2, vale il contrario. Vince il giocatore che alla fine di entrambi i round avrà ottenuto il punteggio più alto.

G15: LOW PITCH CRICKET (con l'opzione di E00, E20, E25, centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è simile al gioco Cricket. CON L'ECCEZIONE che i numeri da colpire cambiano da "15 a 20 e centro pieno" a "1 a 6 e centro pieno".

Opzioni	Descrizione
E00	Colpire e "aprire" i numeri 1-6 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
E20	Colpire e "aprire" per primo il numero 6 e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 5, 4, 3, 2, 1 e il centro pieno
E25	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi proseguire in ordine per "aprire" i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 6.

G16: ENGLISH CRICKET (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Il gioco è solo per 2 giocatori. Il gioco è costituito da due round. Nel primo round, il bersaglio del giocatore uno è il centro pieno; ogni colpo del cerchio esterno del centro pieno vale un punto, mentre colpire il centro pieno interno vale due punti e gli altri numeri valgono 0 punti. L'obiettivo del giocatore 2 sarà ottenere i punti più alti possibili prima che il giocatore 1 accumuli 9 punti. Il giocatore 2 può effettuare un lancio verso qualsiasi numero. Tuttavia, se il giocatore 2 ottiene 42 punti, valgono quanto 2 punti; se il giocatore 2 ottiene 59 punti, valgono quanto 19 punti. Pertanto, il punto viene contato soltanto quando il punteggio totale delle tre freccette supera i 40 punti, altrimenti vale quanto 0 punti. Il primo round termina quando il giocatore 1 avrà accumulato 9 punti. Nel secondo round, i giocatori si scambiano di ruolo. Il giocatore 2 colpisce il centro pieno e il giocatore 1 gareggia per i punti. Il gioco termina quando il giocatore 2 avrà accumulato 9 punti. Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di punti.

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (con l'opzione di L00, L20, L25, centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è simile al gioco Cricket TRANNE per il fatto che è necessario colpire un doppio di ogni numero di cricket designato prima che un giocatore possa andare oltre con quel numero. Una volta colpito un doppio, quel numero può "aprirsi". Successivamente, quel doppio e tutti gli altri doppi, tripli e singoli di quel numero contano. Ad esempio, iniziando con il numero 20, ogni giocatore deve colpire un doppio 20. Ottenendo un doppio 20 e poi un singolo 20 "chiuderebbe" il numero, un doppio "chiuderebbe" e guadagnerebbe 20 punti, e un triplo "chiuderebbe" e guadagnerebbe 40 punti. Perciò, è impossibile "chiudere" un numero con una freccetta.

Opzioni	Descrizione
L00	Colpire e "aprire" i numeri 15-20 e il centro pieno in qualsiasi ordine.
L20	Colpire e "aprire" per primo il numero 20 e poi aprire in ordine i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno
L25	Colpire e "aprire" per primo il centro pieno e poi aprire in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G18: COLOR (con l'opzione di 100, 200, 300, 400, 500)

Per cominciare questo gioco, il giocatore 1 deve lanciare una freccetta per stabilire quale colore (colore #20 o colore #1) colpisce. Se il giocatore 1 colpisce il centro pieno con la freccetta, deve tirare di nuovo per decidere il colore. Tutti i giocatori con numero dispari avranno lo stesso colore del giocatore 1, mentre i giocatori con numero pari avranno un altro colore. I segmenti doppi e tripli sono considerati avere lo stesso colore del segmento singolo. Ogni giocatore prova quindi a colpire il proprio colore bersaglio al fine di aggiungere o superare i punti totali (che devono essere decisi e impostati nelle opzioni del gioco all'inizio del gioco: 100, 200, 300, 400 oppure 500). Se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, il punto non viene contato. Il centro pieno conta per i punti totali. Vince il primo giocatore che raggiunge il punteggio finale preimpostato.

100, 200.....500 rappresentano rispettivamente 100 punti, 200 punti..... 500 punti.

G19: BONUS COLOR (con l'opzione di 100, 200, 300, 400, 500)

Questo gioco è simile al gioco Colore, ma con la seguente ECCEZIONE. Se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, tutti i giocatori associati a questo colore, vedranno i punti aggiunti ai propri punti totali.

100, 200.....500 rappresentano rispettivamente 100 punti, 200 punti..... 500 punti.

G20: CORRECTIONAL COLOR (con l'opzione di 100, 200, 300, 400, 500)

Questo gioco è simile al gioco Colore, ma con la seguente ECCEZIONE. Se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, quei punti saranno dedotti dai suoi punti totali.

100, 200.....500 rappresentano rispettivamente 100 punti, 200 punti..... 500 punti.

G21: NO SCORE COLOR (con l'opzione di 003, 004, 005, 006, 007)

Questo gioco è simile al gioco Colore, ma con la seguente ECCEZIONE. Ogni giocatore prova a colpire il proprio colore bersaglio per fare un punto. Se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario oppure colpisce la parte al di fuori del bersaglio per freccette, al giocatore viene dedotto un punto dai suoi punti totali e perde inoltre il proprio turno. (Il centro pieno conta per i punti totali.) Il vincitore sarà l'unico giocatore che avrà ancora punti.

003, 004..... 007, rappresentano rispettivamente 3 punti, 4 punti... 7 punti. Il display Cricket conta quanti punti si hanno.

G22: FREE DART COLOR (con l'opzione di 005, 010, 015, 020)

Questo gioco è simile al gioco Colore, ma con la seguente ECCEZIONE. Ogni giocatore prova a colpire il proprio colore bersaglio per ottenere il punto più alto possibile. Se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, non verrà contato nei punti totali. (Il centro pieno conta per i punti totali.) Il vincitore sarà il giocatore che dopo che tutte le freccette saranno state lanciate, avrà ottenuto il punteggio più alto.

005, 010, 015 e 020 rappresentano rispettivamente 5 freccette, 10 freccette, 15 freccette e 20 freccette. Il display Cricket conta quante freccette sono rimaste.

G23: OVERS (con l'opzione di O03, O04, O05..... O20, O21, centro pieno 25/50 e 50/50)

I giocatori devono fare a turno per lanciare 3 freccette. Se il punteggio di un giocatore è inferiore rispetto a quello del giocatore che l'ha preceduto, una luce cricket si spegnerà, il che significa che ha perso una vita. Prima che ogni giocatore lanci in ciascun round, il display punteggio giocatori ne mostra il punteggio bersaglio (il primo bersaglio è assegnato in modo casuale dal computer). Un giocatore esce dal gioco quando finisce tutte le vite a sua

disposizione. Il vincitore sarà l'ultimo giocatore sopravvissuto.

O03 - O21 rappresentano da 3 a 21 vite. Il display Cricket conta quante vite sono rimaste.

G24: UNDERS (con l'opzione di U03, U04, U05.....U20, U21, centro pieno 25/50 e 50/50)

Questo gioco è simile al gioco Overs, ma con la seguente ECCEZIONE.

1. Il punteggio bersaglio è il punteggio più basso per ogni turno.
2. Una freccetta non andata a segno dovrebbe valere 60 premendo il pulsante Miss.

U03-U21 rappresentano da 3 a 21 vite. Il display Cricket conta quante vite sono rimaste.

G25: HALVE-IT (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

In questo gioco sono presenti 12 round di tre freccette ciascuno. L'obiettivo è ottenere più punti possibile dai numeri designati. I numeri designati per ogni round sono:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totale
Giocatore													

D: Doppio, T: Triplo, B: Centro pieno

L'assegnazione dei punti avviene solo quanto la freccetta colpisce l'area designata. Tutti i colpi sono valutati al valore nominale. Nel caso in cui tutte e tre le freccette di un giocatore manchino l'area bersaglio designata, i suoi punti totali verranno dimezzati di quei punti. Il vincitore sarà il giocatore che alla fine del gioco avrà ottenuto il punteggio più alto.

G26: BIG-6 (con l'opzione di b03, b04, b05.....b20, b21)

Il singolo 6 è il primo bersaglio da colpire quando comincia il gioco. Durante i tre lanci, il giocatore 1 deve colpire un 6 per "salvare" la propria vita. Dopo avere colpito il bersaglio attuale, la successiva freccetta lanciata stabilirà il bersaglio dell'avversario. Se il giocatore 1 non riesce a colpire il bersaglio attuale con 2 freccette, perderà la possibilità di stabilire il bersaglio successivo per il giocatore 2. Il giocatore 2 lancerà per colpire un nuovo bersaglio generato in modo casuale dal computer. Per questo gioco, singoli, doppi e tripli costituiscono tutti bersagli separati. L'obiettivo del gioco è costringere il proprio avversario a perdere vite selezionando bersagli difficili da colpire, come "centro pieno" o "triplo 20". Il vincitore sarà il giocatore a cui rimarrà una vita.

Da b03 a b21 rappresentano rispettivamente da 3 a 21 vite. Il numero di vite rimaste è mostrato sul display Cricket.

G27: FORTY-ONE (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Tutti i giocatori iniziano il gioco puntando al numero 20 e poi 19, 18, 17, 16, 15, centro pieno e a un totale di 41 punti.

Ogni giocatore lancia tre freccette allo stesso numero, e poi passa al numero successivo nel round successivo.

Verranno accumulati tutti i punti, il doppio vale x2 e il triplo x3 i punti. È compreso un round aggiuntivo di 41 punti dopo il centro pieno e il giocatore dovrà superare questa sfida prima di terminare il gioco. Al termine del gioco, il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto.

Round	20	19	18	17	16	15	B	"41"	Totale
Giocatore 1									
Giocatore 2									

B: Centro pieno

G28: BINGO (con l'opzione di 132, 141, 168, 189)

Il bersaglio mostrerà automaticamente il numero bersaglio. Vince il gioco il giocatore che prima degli altri termina di colpire tutti i numeri bersaglio specificati per tre volte.

132: Colpire il numero con la sequenza 15, 4, 8, 14, 3.

141: Colpire il numero con la sequenza 17, 13, 9, 7, 1.

168: Colpire il numero con la sequenza 20, 16, 12, 6, 2.

189: Colpire il numero con la sequenza 19, 10, 18, 5, 11.

Il giocatore dovrà colpire un numero tre volte per passare al numero successivo. Colpire il segmento singolo conta come una volta; il segmento doppio conta come due volte e il segmento triplo come tre volte.

G29: DOUBLEDOWN (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Il gioco inizia con un punteggio base di 40 punti per ogni giocatore. Il giocatore deve ottenere punti colpendo il

numero attivo per il round in corso. Ad esempio, per il 1° round, il giocatore dovrà lanciare per colpire il numero 15. Se non si colpisce alcun segmento numero 15, il punteggio del giocatore verrà dimezzato. Il round successivo sarà il 16 e così via. Per D e T, il giocatore dovrà colpire qualsiasi doppio o triplo e sarà applicata la stessa regola. Il vincitore sarà il giocatore che otterrà il maggior numero di punti.

Round	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Totale
Giocatore 1										
Giocatore 2										

D: Doppio, T: Triplo, B: Centro pieno

G30: 21 POINTS (con l'opzione di 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

L'obiettivo di questo gioco è ottenere la maggior parte dei punti. Un giocatore può ottenere un punto in due modi:

1. Ottenere esattamente 21 punti con 3 freccette oppure
2. Avere il punteggio più alto fino a 21 punti (se nessuno ottiene 21 punti in questo round)

Il giocatore ottiene il "bust" quando un punteggio supera i 21 punti e il giocatore non può ottenere un punto.

Dopo il termine del gioco, vincerà il giocatore con più punti.

005, 006, 007..... 011 rappresentano rispettivamente 5 round, 6 round, 7 round..... 11 round. Il display Cricket conta quanti round sono rimasti.

G31: NINE DART CENTURY (con l'opzione di 100, 150, 200, centro pieno 25/50 e 50/50)

Le opzioni sono i punti bersaglio, vedere la tabella in basso.

Opzioni	100	150	200
Punti bersaglio	100 punti	150 punti	200 punti

In questo gioco, ogni giocatore ha 9 freccette (tre turni) per segnare 100 (o 150, 200) punti senza superare o avvicinarsi il più possibile a 100. Se si superano i punti, si esce dal gioco. Il bersaglio per freccette annuncerà "Bust". Il numero che si colpirà sul bersaglio per freccette corrisponderà al proprio punteggio. Un segmento doppio vale punti doppi e un segmento triplo vale punti tripli. Il vincitore sarà il giocatore che si avvicinerà di più ai punti bersaglio dopo nove freccette senza mai superare.

G32: SHOOTING I (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

In questo gioco, ogni giocatore lancia tre freccette. Vince il round il giocatore con il punteggio più alto. Il vincitore sarà il primo giocatore a vincere 7 round.

Il display Cricket conta quanti round si sono vinti.

G33: SHOOTING II (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Il gioco si svolge come il gioco Shooting I; tuttavia, solo le freccette che atterreranno sulle aree singole, doppie o triple dei seguenti numeri dell'area bersaglio conteranno per il punteggio: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e centro pieno. Il vincitore sarà il primo giocatore a vincere 7 round.

Il display Cricket conta quanti round si sono vinti.

G34: SHOOTING III (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Il gioco si svolge come il gioco Shooting I. Tuttavia, il gioco dura sette round e il vincitore sarà il primo giocatore che avrà vinto 4 round su 7 oppure che avrà vinto il maggiore numero di round durante i 7 round.

Il display Cricket conta quanti round si sono vinti.

G35: SHOOTING IV (con l'opzione di centro pieno 25/50 e 50/50)

Il gioco si svolge come il gioco Shooting III; tuttavia, solo le freccette che atterreranno sulle aree singole, doppie o triple dei seguenti numeri dell'area bersaglio conteranno per il punteggio: 15, 16, 17, 18, 19, 20, centro pieno.

Il vincitore sarà il primo giocatore che avrà vinto 4 round su 7 oppure che avrà vinto il maggiore numero di round durante i 7 round. Il display Cricket conta quanti round si sono vinti.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	
Assenza di alimentazione elettrica	Verificare e assicurarsi che l'adattatore sia correttamente inserito nella presa di corrente e che la spina sia correttamente inserita nel bersaglio.
Il gioco non segna i punti	Verificare per vedere se il gioco è in modalità di configurazione o se è in attesa o nel mezzo di un controllo dei punti. Premere per 2 secondi il pulsante MISS (RESET) per vedere se il gioco si azzerà e riprendere a giocare. È inoltre possibile verificare se qualche segmento di punteggio o pulsante funzione risulta bloccato.
Segmento o pulsante bloccato	Durante la spedizione o nel corso di una sessione normale di gioco è possibile che i segmenti di assegnazione dei punti si blocchino temporaneamente. Se ciò si verifica, si interromperanno tutte le funzioni automatiche di assegnazione dei punti. Rimuovendo delicatamente la freccetta o muovendo il segmento con il dito, sarà possibile sbloccare il segmento. È quindi poi possibile riprendere il gioco e le funzioni di assegnazione dei punti torneranno a funzionare normalmente.
Rimozione di punte rotte	È possibile che le punte morbide si rompano e rimangano attaccate al bersaglio. In questo caso, provare a estrarle delicatamente con un paio di pinze. Nota: Più è pesante la freccetta, più alta è la probabilità che si pieghi o che si rompa la punta. È necessario utilizzare lo stesso tipo di punte morbide fornite con il gioco. Non utilizzare mai punte più lunghe per questo gioco poiché potrebbero rompersi o piegarsi più facilmente.
Interferenza elettrica o elettromagnetica	Nel caso in cui sia presente un'interferenza elettromagnetica, è possibile che l'elettronica del bersaglio per frecce si comporti in modo strano o che non riesca continuare a funzionare. (Ad esempio: Un forte temporale, un picco nella linea elettrica, un calo di tensione o una vicinanza troppo ravvicinata a un motore elettrico o a un forno a microonde.) Per ripristinare il normale funzionamento del gioco, rimuovere per 2 secondi l'adattatore elettrico dalla presa di corrente e dal bersaglio per frecce.

La garanzia decade in caso di apertura o smontaggio del bersaglio per frecce.

INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

AVVERTENZE!

I terminali di alimentazione elettrica non devono essere cortocircuitati.

Utilizzare esclusivamente l'adattatore raccomandato (vedere le istruzioni per il montaggio). L'adattatore non è un giocattolo!

Evitare di esporre il bersaglio per frecce a condizioni meteorologiche o a temperature estreme. Evitare di esporre il bersaglio per frecce a liquidi o a umidità eccessiva. Pulire il bersaglio per frecce solo con un panno inumidito e/o detergente delicato.

AVVERTENZE!

Le frecce sono uno sport per persone adulte e non un giocattolo. Non destinato all'uso da parte di bambini senza la supervisione di un adulto. Leggere attentamente le istruzioni. Non mirare le frecce verso altre persone. L'uso corretto di questo gioco può evitare l'insorgenza di danni o lesioni.



SMALTIMENTO

Il simbolo del bidone dell'immondizia barrato indica che questo prodotto e il suo adattatore non possono essere gettati insieme ai rifiuti domestici, ma devono essere smaltiti separatamente. Quando non si desidera più utilizzarli, portarli a un centro di raccolta autorizzato affinché vengano riciclati. Questo gesto contribuirà a proteggere l'ambiente e la vostra salute!

PRODUTTORE / IMPORTATORE:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germania

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

Sito web: www.carromco.com

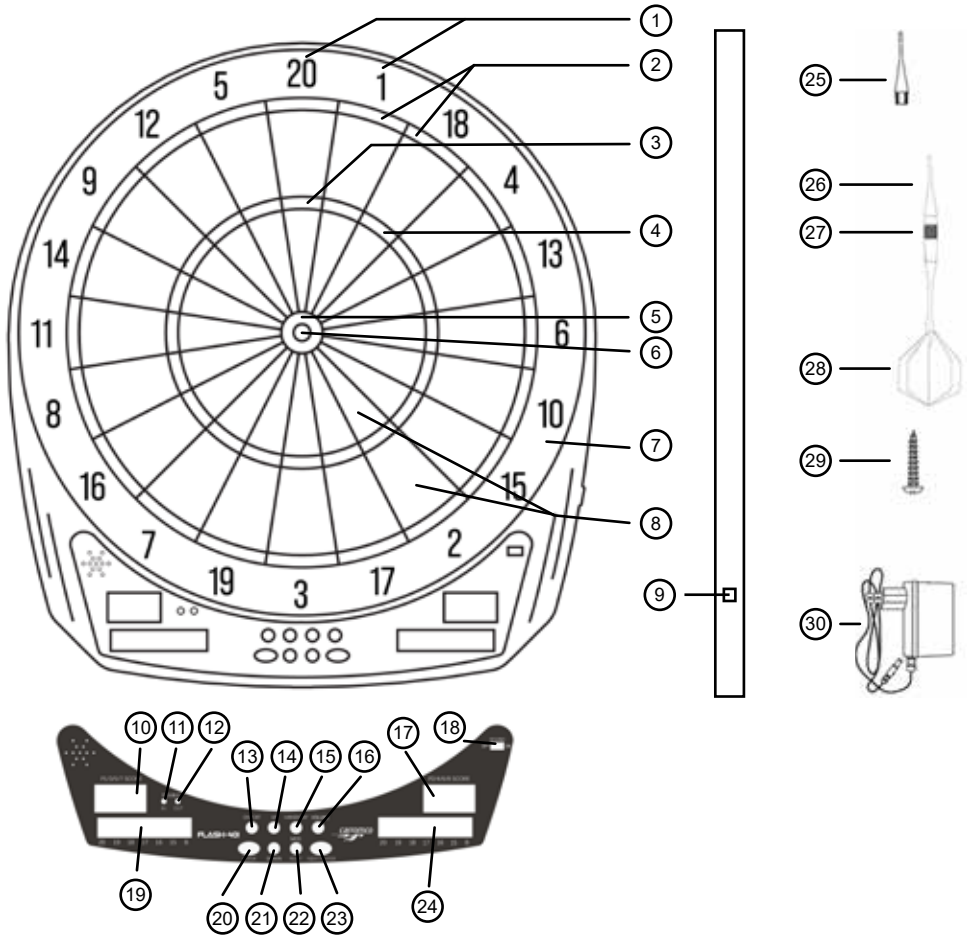
Conservare per eventuali riferimenti futuri

FABBRICATO IN CINA

CE 14+



BESCHRIJVING



1	Segmentnummers	16	Volumeknop
2	Double ring (x2)	17	Scorescher van speler
3	Triple 20 Topscore (60 punten)	18	Geluid aan/uit
4	Triple ring (x3)	19	Cricketscher
5	Single bull (25 punten)	20	Enter knop
6	Bullseye (50 punten)	21	Omlaag knop
7	Buitenzone (0 punten)	22	Miss en reset knop
8	Single ring (x1)	23	Volgende knop
9	Adaptoraansluiting	24	Cricketscher
10	Scorescher van speler	25	Reservepunt (x20)
11	DI = Double In indicator	26	Soft tip
12	DO = Double Out indicator	27	Loop
13	Aan/uit-knop	28	Flight en Shaft
14	Omhoog knop	29	Schroeven (x2)
15	Handicap knop	30	Adapter (5 V, 1000 mA)

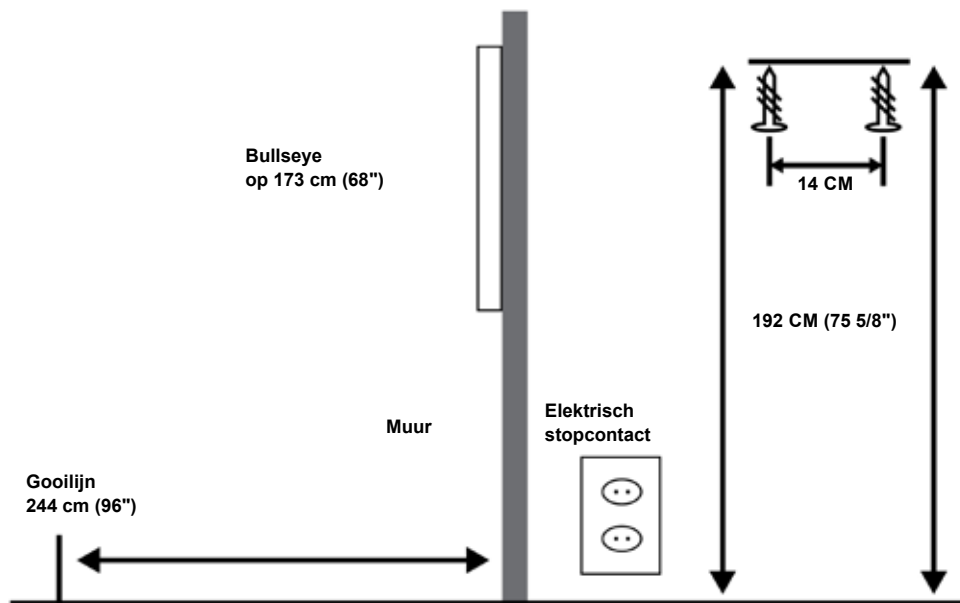
Hartelijk dank voor uw aankoop van dit elektronisch dartspeel. Het gecomputeriseerd scoresysteem zorgt voor een eenvoudig en leuk spel. Met 35 geïntegreerde spellen en meer dan 580 opties/varianten om uit te kiezen, zowel beginners als meer ervaren spelers zullen hun gewenste spellen vinden. Er kunnen tot 8 spelers tegelijkertijd spelen. Lees de gebruikershandleiding zorgvuldig door voordat u begint te spelen en bewaar deze gebruiksaanwijzing voor latere raadpleging.

MONTAGE (FYSIEKE INSTALLATIE)

Hang het spelbord aan een haak aan de muur, met de bullseye op 173 cm (68") boven de vloer. De darts dienen op een afstand van ongeveer 244 cm (96") te worden gegooid, zorg aldus voor een open ruimte van ongeveer 3 m (10') voor het bord.

Maak twee markeringen naast elkaar op een hoogte van 192 cm (75 5/8") boven de vloer en op een afstand van 14 cm (5 1/2") van elkaar. Schroef twee schroeven in de aangegeven markeringen totdat de schroefkoppen circa 1,25 cm (1/2") uit de muur steken.

Breng de montagegaten achteraan het dartbord op één lijn met de schroefkoppen en hang het bord vervolgens aan de muur. Indien nodig, pas de schroeven aan zodat het bord perfect tegen de muur is geplaatst. Nadat het bord is geïnstalleerd dient de bullseye zich op 173 cm (68") boven de vloer te bevinden.



OP DE VOEDING AANSLUITEN

Het dartbord is ontworpen om van stroom te worden voorzien via een AC naar 5 V DC, 1000 milliamp (minimum) adapter, met de **polariteit van de D-stekker geconfigureerd als plus (+) aan de buitenkant en min (-) in het midden**. Om de adapter aan te sluiten, steek de DC-stekker in de DC-stroomaansluiting en de AC-stekker in een elektrisch stopcontact.

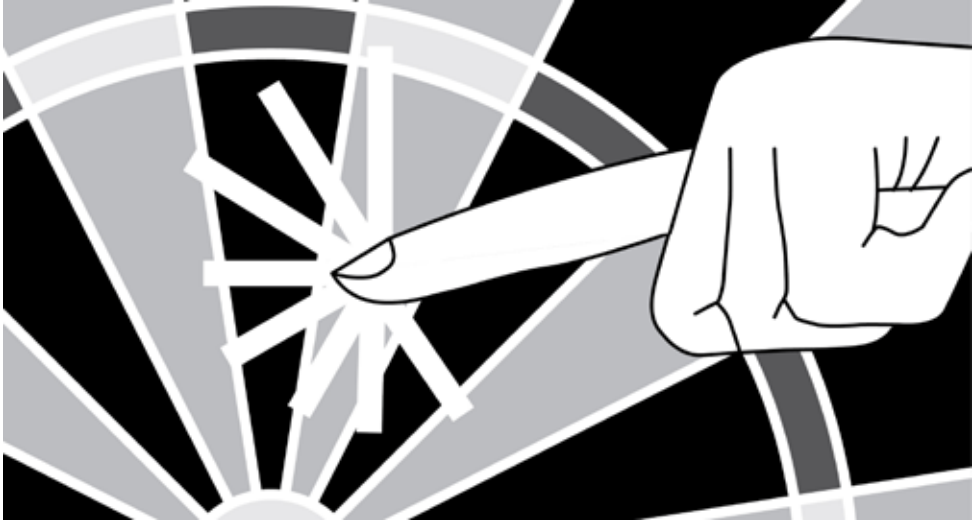
- Tijdens gebruik: leg het snoer op een dergelijke manier om struikelgevaar en ander gevaar te vermijden.
- Na gebruik van het dartbord: schakel het apparaat uit en ontkoppel de adapter van het stopcontact en het dartbord.
- Ontkoppel de adapter altijd van het dartbord wanneer niet in gebruik.
- Berg de adapter veilig op wanneer niet in gebruik.

Dit dartbord is voorzien van een automatische uitschakeling. Het dartbord wordt automatisch na 30 minuten van inactiviteit uitgeschakeld.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

1. Tijden de verzending of het spelen is het mogelijk dat bepaalde scoresegmenten van dit bord tijdelijk vastzitten. Als dit het geval is, dan wordt de score van de vastzittende segmenten opgeteld en weergegeven wanneer het de beurt aan de volgende speler is. Voer de volgende stappen uit wanneer deze fout optreedt:

- Zoek naar het vastzittend segment waarvan de score automatisch wordt geteld en weergegeven wanneer het de beurt aan de volgende speler is.
- Duw het vastzittend segment stevig omlaag totdat het loskomt. Wanneer alle vastzittende segmenten los zijn, moet het probleem opgelost zijn en kan het bord opnieuw normaal worden gebruikt.



2. Dit spel is alleen ontworpen voor gebruik met darts (maximum 16g) met zachte punten. Probeer niet om darts met stalen punten of darts met langere zachte punten te gebruiken (maximale lengte: 2,5 cm).

3. Er is een bepaalde elektronische en mechanische reactietijd tussen de gooibeurtten. Als er twee gooibeurtten te dicht na elkaar plaatsvinden, trek de tweede dart uit en gooi opnieuw om een juiste score te krijgen.

4. Het dartspel kan door een elektrische snelle overgang niet naar behoren werken. Als dit optreedt, zet het dartspel terug.

5. Dit is een spel voor volwassenen, dat functioneel scherpe punten bevat. Kinderen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene spelen.

6. Verwijder de beschermfolie van het weergavegebied voor gebruik.

PUNTEN BEREKENEN

Een gooibeurt

Een gooibeurt bestaat uit 3 darts.

Ricochet en gemiste darts

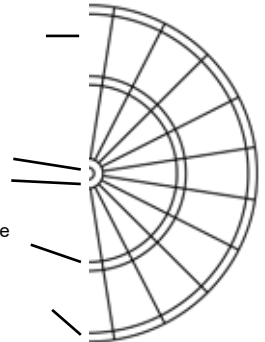
Een afgekaatste dart of dart die buiten het speeloppervlak terechtkomt telt niet en mag niet opnieuw worden gegooid.

Single segment = Enkele punten

Bullseye = 50 punten
Single bull = 25 punten

Triple segment = Driedubbele punten

Double segment = Dubbele punten



GEBRUIKSAANWIJZING

1. Druk op de Aan/Uit-knop om het spel in te schakelen. Alle schermen lichten op met een welkomstgeluid (als de geluidsschakelaar in de positie 'Aan' staat) en de ring knippert. Wanneer het geluid afgaat, geeft het scorescherm van speler respectievelijk "G01" en "301" weer.
2. Om alle geluiden in en uit te schakelen, gebruik de "Geluid Aan/Uit" schakelaar.
3. Dit dartbord is voorzien van een verlichtingsfunctie. Wanneer de speler een single segment raakt, knippert de ring eenmaal. Wanneer de speler een double segment raakt, knippert de ring tweemaal. Wanneer de speler een triple segment raakt, knippert de ring drie keer. De ring knippert 5 keer wanneer er een winnaar is.
4. Druk op de Omhoog of Omlaag knop om spellen te kiezen. Het gekozen spel wordt op de scoreschermen van de spelers weergegeven. Druk vervolgens op de Enter knop om de selectie te bevestigen.

KEUZE VAN SPELLEN				
Spel	Beschrijving	Scherm	Aantal varianten	Aantal spelers
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 League	C01	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot Out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1 / 2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3 / 6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	FreeDart Color	Fdc	4	1-8
G23	Overs	orS	19 / 38	2-8
G24	Unders	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1 / 2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1 / 2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3 / 6	1-8
G32	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G33	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G34	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G35	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

5. Druk op de Omhoog of Omlaag knop om een optie te selecteren en druk op de Enter knop om de selectie te bevestigen.
6. Voor een 301 game of 301 League game, druk op de Omhoog of Omlaag knoppen om de Single/Double-optie te selecteren. Druk op de Enter knop om de selectie te bevestigen.
 - SiO: Single In/Single Out (Alle LED-lampjes zijn tijdens het spel gedoofd.)
 - diO: Double In/Single Out (DI LED-lampje branden tijdens het spel.)
 - SdO: Single In/Double Out (DO LED-lampje branden tijdens het spel)
 - diS: Double In/Double Out (DI en DO LED-lampje branden tijdens het spel)
7. Druk op de Omhoog of Omlaag knop om het aantal spelers te kiezen. Er zijn in het totaal 9 instellingen waaruit men kan kiezen: van 1 speler- tot 8 spelermodus en een computerspelermodus. Druk op de Enter knop om de selectie te bevestigen en start het spel. Bij meer dan 2 spelers, zullen enkele spelers een scorescherm delen.
8. Als u de computerspelermodus kiest, dan zult u tegen de computer spelen. Druk op de Omhoog of Omlaag knop om het niveau van de computerspeler te kiezen en druk op de Enter om het spel knop te starten. U hebt keuze uit vijf verschillende niveaus van de computerspeler:
 - C-1: Beginner
 - C-2: Halfgevorderde
 - C-3: Gevorderde
 - C-4: Expert
 - C-5: Professional
9. Voor bepaalde spellen kan de handicapmodus worden gekozen net na het kiezen van het aantal spelers en voor het kiezen van de bull-optie of het starten van het spel. Druk op de Handicap knop om de handicapmodus te openen. Druk vervolgens op de omhoog of omlaag knop om de handicap-optie te kiezen. Druk op de Handicap knop om naar de volgende speler te gaan. Druk op elk moment op de Enter knop om het spel te starten. Hier is de lijst met spellen waar de handicapmodus geselecteerd kan worden. Er is geen handicap-optie wanneer tegen de computerspeler wordt gespeeld.

Nr.	Spel	Handicap-opties
G01	301	-20, -40, -60, -80 Scores
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Scores
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Scores
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Scores
G06	High-Score	+20, +40, +60, +80 Scores
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Levens
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Markeringen
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Levens
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 Markeringen
G22	FreeDart Color	+20, +40, +60, +80 Scores
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Levens
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Levens
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Scores
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Levens
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Scores
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Scores
G30	21 Points	+1, +2, +3, +4 Markeringen

10. In geval het spel de 25/50 & 50/50 bull-opties heeft, druk op de Omhoog of Omlaag knop om te selecteren en druk op de Enter knop om de selectie te bevestigen. 25/50 (single bull is 25 en bullseye is 50) en 50/50 (bullseye en single bull zijn beide 50).
11. Als de computer tijdens het spel "NEXT" aangeeft, zal geen enkele druk op de segmenten het dartbord activeren. De speler dient alle darts te verwijderen en op de volgende knop drukken om naar de volgende speler te gaan. Het dartbord schakelt automatisch naar de volgende speler als het bord na circa 10 seconden na de "NEXT" mededeling niet wordt aangeraakt.
12. Druk op de Misser knop om een score van 0 aan te geven en één dart te registreren wanneer een dart afkaatst of het bord volledig mist tijdens het spelen.
13. Als u het spel terug wilt zetten, druk en houd de Reset knop 2 seconden ingedrukt.
14. Druk tijdens het spelen op de Enter knop om de scores van andere spelers te bekijken.
15. Druk tijdens het spelen op de volumeknop om het volume te regelen. Om alle geluiden aan en uit te zetten, gebruik de "Geluid Aan/Uit" schakelaar.
16. Druk en houd de Aan/Uit-knop 3 seconden ingedrukt om het spel uit te schakelen. Om energie te besparen is het bord voorzien van een automatische uitschakelingsfunctie. na een inactiviteit van 30 minuten, wordt het spel automatisch uitgeschakeld.

BESCHRIJVING VAN DE SPELLEN EN SPELREGELS

G01: 301 (Met keuze uit 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 & 50/50 Bull)

De score wordt voor elke dart afgetrokken vanaf 301/501/601/701/801/901/999 punten.

De winnaar is de eerste speler die als eerste precies 0 bereikt. De ronde is een "bust" als een speler de nodige score om precies nul te bereiken overschrijdt en de score wordt teruggezet op die van de vorige ronde.

SiO (Single In + Single Out): Alle LED-lampjes zijn tijdens het spel gedoofd.

De puntentelling begint wanneer een nummer wordt geraakt. De speler kan het spel beëindigen met het raken van een nummer dat de score precies op nul brengt.

diO (Double In + Single Out): De DI LED-lampjes branden tijdens het spel.

De puntentelling begint wanneer een nummer in de double ring of in de double bullseye wordt geraakt. De score wordt pas berekend wanneer aan deze voorwaarde is voldaan.

SdO (Single In + Double Out): De DO LED-lampjes branden tijdens het spel.

De speler kan het spel beëindigen wanneer een nummer in de double ring of de double bullseye wordt geraakt dat ervoor zorgt dat de score precies op nul brengt. De ronde is een "bust" als een speler de nodige score om precies nul of "1" te bereiken overschrijdt en de score wordt teruggezet op die van de vorige ronde (Een resterende "1" score is ook een bust, gezien het niet mogelijk is om de score op nul te brengen met het treffen van een double ring of bullseye)

diS (Double In + Double Out): Beide DI en DO LED-lampjes branden tijdens het spel.

De puntentelling begint zodra een nummer in de double ring of de double bullseye is geraakt en stopt zodra de double ring of de bullseye is geraakt, waarmee de score precies op nul komt.

Om de spellen leuker te maken geeft het scherm tevens de ppd (punt per dart) voor elke speler weer om de vaardigheidsniveau te controleren.

G02: 301 LEAGUE (Met keuze uit 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 & 50/50 Bull)

Vergelijkbaar met het 301 spel maar hier spelen de teams tegen elkaar. Alle spelers met een oneven nummer zijn één team terwijl alle spelers met een even nummer het ander team uitmaken. De score van het team, die wordt gedeeld met alle spelers van het team, wordt voor elke dart afgetrokken vanaf 301/501/601/701/801/901/999 punten. Als een team precies 0 bereikt, dan heeft dit team gewonnen. Naast de 301 spelvarianten, is het in dit spel tevens mogelijk om de volgende 4 verschillende teamleden te selecteren.

Opties: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 spelers in elk team

3-C: 3 spelers in elk team

4-C: 4 spelers in elk team

Cyb: 1 speler vs computerspeler

G03: COUNT UP (Met keuze uit 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)

Het doel van het spel is de andere spelers verslaan door als eerste een vooraf ingestelde score te bereiken. De score wordt voor elke dart opgeteld, de eerste speler die de ingestelde punten bereikt of overschrijdt is de winnaar. De punten kunnen respectievelijk op 100, 200, 300 ... 900 worden ingesteld.

G04: ROUND THE CLOCK (Met keuze uit 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Raak in de juiste volgorde 1, 2, 3 ... tot 5, 10, 15 of 20 wordt bereikt met single, double of triple treffers afhankelijk van het niveau. De eerste speler die het finale nummer bereikt is de winnaar van het spel. De spelers starten hun volgende beurt met het volgende juiste nummer in de volgorde. De computer heeft het nummer weer dat de speler dient te raken.

105,110,115,120: Het laatste nummer is respectievelijk 5,10,15,20, ongeacht het een single, double of triple betreft.

205,210,215,220: Het laatste nummer is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen een double is geldig.

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

G05: SHANGHAI (Met keuze uit L01, L05, L10, L15)

Elke speler moet het bord rond gaan om van 1 tot 20 en vervolgens de bullseye te raken. Gooi een dart voor elk nummer en de speler met de hoogste score wint. De computer heeft het nummer weer dat de speler dient te raken. Elke speler kan op een van de juiste segmenten (Single X 1, Double X 2, Triple X 3) scoren en heeft keuze uit de volgende opties:

L01: het spel begint bij segment 1

L05: het spel begint bij segment 5

L10: het spel begint bij segment 10

L15: het spel begint bij segment 15

G06: HIGH-SCORE (Met keuze uit H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)

Elke speler moet in 3, 4, 5...of 14 ronden (elke ronde bestaat uit 3 darts) de meeste punten behalen om te winnen. Doubles en triples tellen als 2X en 3X voor dit respectievelijk segment. Het cricketscherm telt hoeveel ronden er zijn gespeeld.

H03, H04, H05 H14 stelt respectievelijk 3, 4, 5..... 14 ronden voor.

G07: KILLER (Met keuze uit 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Om te starten moet elke speler zijn/haar nummer selecteren door een dart naar het doelgebied te gooien. Het scherm zal "SEL" aangeven. Het nummer dat elke speler krijgt is zijn/haar toegewezen nummer gedurende het spel. Twee spelers kunnen niet hetzelfde nummer hebben. Het spel begint zodra elke speler een nummer heeft. Elke speler probeert om zijn/haar eigen nummer te raken zodat hij een "killer" wordt. Wanneer een speler een killer is, moet hij alle tegenspelers "doden" door hun segmentnummer te raken totdat al hun "levens" op zijn. Als een killer zijn eigen segmentnummer raakt, verliest hij/zij zijn/haar status van "killer" en tevens één leven. Hij/zij moet zijn/haar eigen segmentnummer opnieuw raken om zich weer als "killer" te kwalificeren. De laatste speler die overblijft is de winnaar. Om het spel moeilijker te maken, moet elke speler proberen om de double (of triple) van zijn eigen/haar nummer te raken om zich als "killer" te kwalificeren.

Optie	Levens	Schietzone (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

Het cricketscherm telt hoeveel levens u nog hebt.

G08: SHOOT OUT (Met keuze uit -03, -04, -05, -19, -20, -21)

De computer toont een willekeurig gekozen nummer dat de speler dient te raken. Er wordt voor elke juiste treffer één markering afgetrokken. De speler die als eerste nul bereikt, is de winnaar. Als een speler het dartbord niet binnen 10 seconden raakt, dan wordt de dart als een misser aanzien en wijzigt het dartbord automatisch naar een ander willekeurig nummer die de speler met zijn volgende dart dient te raken.

-03, -04, -05 -21 stellen respectievelijk de startmarkeringen 3, 4, 5..... 21 markeringen voor.

G09: 9 LIVES (Met keuze uit 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Dit spel wordt gespeeld met de nummers 1 tot 20 en bullseye in een lus op volgorde. De spelers gooien om de beurt "1" in de eerste ronde, "2" in de tweede ronde, enzoverder, tot "25" in de 21ste ronde, "1" in de 22ste ronde, enzoverder. Elke speler moet in elke ronde het doelnummer raken. De speler verliest een leven als de 3 darts missers zijn. De speler die als laatste overblijft is de winnaar.

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

G10: CRICKET (Met keuze uit C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)

1. Het Cricket-spel gebruikt alleen de nummers 15–20 en bullseye. Alle geldige treffers worden bevestigd en weergegeven door het cricketscherm.
2. Wanneer een nummer 3 keer door een speler wordt geraakt, dan wordt het 'geopend' (nummer gesloten en geopend om te scoren) voor deze speler en zullen alle volgende treffers punten als gegooid opleveren.
3. Wanneer een nummer door alle spelers 3 keer wordt geraakt, dan wordt dit nummer 'gesloten' en levert het voor geen enkele speler nog punten op.
4. Een speler die een nummer heeft 'geopend' kan blijven scoren op dit nummer totdat het 'gesloten' wordt.
5. Een speler wint het spel wanneer hij/zij als eerste alle nummers heeft 'gesloten' en dezelfde of een grotere score als de andere spelers heeft. Als spelers echter gelijke punten of geen punten hebben, is de winnaar de speler die als eerste alle nummers heeft 'gesloten'.
6. En als een speler alle nummers als eerste heeft 'gesloten', maar minder punten heeft, dan kan men blijven scoren op de 'open' nummers. Als deze speler niet de meeste punten heeft verzameld wanneer een andere speler tevens alle nummers heeft 'gesloten', dan is de winnaar de speler met de meeste punten.

Optie	Beschrijving
C00	Raak en 'open' nummers 15–20 en bullseye in gelijk welke volgorde.
C20	Raak en 'open' eerst het cijfer 20 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bullseye
C25	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 15, 16, 17,18,19 en 20.

Opmerking:

- Single segment: Telt één keer
- Double segment: Telt twee keer
- Triple segment: Telt drie keer
- Het segment wordt 'geopend' wanneer het al meer dan drie keer is geraakt. Het wordt 'gesloten' als alle spelers hetzelfde segment hebben 'geopend'.

G11: NOSCORE CRICKET (Met keuze uit 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel is vergelijkbaar met het Cricket-spel, UITGEZONDERD dat er geen punten worden behaald. De winnaar is de speler die als eerste alle punten heeft 'gesloten'.

Optie	Beschrijving
000	Raak en 'open' nummers 15–20 en bullseye in gelijk welke volgorde.
020	Raak en 'open' eerst het cijfer 20 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bullseye
025	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 15, 16, 17,18,19 en 20.

G12: CUT THROAT CRICKET (Met keuze uit 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)

Dezelfde basisregels als het Cricket-spel, UITGEZONDERD dat de punten worden toegevoegd aan de score van de tegenspelers wanneer het scoren begint. De speler die als eerste alle segmenten heeft 'gesloten' met de laagste score wint. Deze variant stelt de spelers in staat om de score van hun tegenspelers te verhogen en ze in een diepere put te duwen.

Optie	Beschrijving
00C	Raak en 'open' nummers 15–20 en bullseye in gelijk welke volgorde.
20C	Raak en 'open' eerst het cijfer 20 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bullseye
25C	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 15, 16, 17,18,19 en 20.

G13: KILLER CRICKET (Met keuze uit H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel is vergelijkbaar met het No Score Cricket-spel, UITGEZONDERD dat wanneer u een punt 'sluit' en uw tegenspelers doen dit niet, u de markering van de tegenspeler kunt elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle punten heeft 'gesloten'.

Optie	Beschrijving
H00	Raak en 'open' nummers 15–20 en bullseye in gelijk welke volgorde.
H20	Raak en 'open' eerst het cijfer 20 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bullseye
H25	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 15, 16, 17,18,19 en 20.

G14: SCRAM CRICKET (Met optie 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel is een variant van Cricket. Het spel bestaat uit 2 ronden. In de eerste ronde dient Speler 1 nummer 15 tot 20 en bullseye 'sluiten', terwijl speler 2 een zo hoog mogelijke score probeert te behalen door het raken van de 'open' nummers. Ronde 1 wordt beëindigd wanneer alle nummers 'gesloten' zijn. Ronde 2 wordt omgekeerd gespeeld. De speler met de hoogste score na beide ronden is de winnaar.

G15: LOW PITCH CRICKET (Met keuze uit E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel is vergelijkbaar met het Cricket-spel, UITGEZONDERD dat de nummers die moeten worden geraakt veranderen van "15 tot 20 en bullseye" naar "1 tot 6 en bullseye".

Optie	Beschrijving
E00	Raak en 'open' nummers 1–6 en bullseye in gelijk welke volgorde.
E20	Raak en 'open' eerst het nummer 6 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 5, 4, 3, 2, 1 en bullseye
E25	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 1, 2, 3, 4, 5 & 6 en 6.

G16: ENGLISH CRICKET (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel is alleen bestemd voor 2 spelers. Het spel bestaat uit twee ronden. In ronde 1 is het doel van speler 1 de bullseye, elke treffer van de single bull telt als één markering, bullseye telt als twee markeringen en de andere nummers tellen als 0 markeringen. Het doel van speler 2 is om de hoogst mogelijk score te behalen voordat speler 1 9 markeringen verzamelt. Speler 2 kan gelijk welk nummer raken. Als speler 2 echter 42 punten scoort, telt dit als 2 punten, als speler 2 59 punten scoort, telt dit als 19 punten. De score wordt aldus alleen geteld wanneer de totale score van de drie darts hoger dan 40 is, anders telt het als 0 punten. De eerste ronde eindigt wanneer speler 1 9 markeringen verzamelt. In ronde 2 wijzigen de spelers van rol. Speler 2 dient de bullseye te raken en speler 1 gaat voor de punten. Het spel is gespeeld wanneer speler 2 9 markeringen verzamelt. De winnaar is de speler met de meeste punten.

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (Met keuze uit L00, L20, L25, 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel wordt op dezelfde manier als het Cricket-spel gespeeld, UITGEZONDERD dat een double van elk aangegeven cricketnummer geraakt moet worden alvorens een speler naar het volgend cijfer kan gaan. Wanneer de double is geraakt, gaat het nummer 'open'. Vervolgens tellen deze double en alle andere doubles, triples en singles van dit nummer. Bijv. om het nummer 20 te starten, moet elke speler double 20 raken. Na het raken van double 20 zal een enkel 20 het nummer 'sluiten', een double 'sluit' het nummer en scoort 20 punten en een triple 'sluit' het nummer en scoort 40 punten. Het is dus onmogelijk om een nummer met één dart te 'sluiten'.

Optie	Beschrijving
L00	Raak en 'open' nummers 15–20 en bullseye in gelijk welke volgorde.
L20	Raak en 'open' eerst het cijfer 20 en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bullseye
L25	Raak en 'open' eerst bullseye en vervolgens in de volgorde 'open' nummers 15, 16, 17,18,19 en 20.

G18: COLOR (Met keuze uit 100, 200, 300, 400, 500)

Om dit spel te starten moet speler 1 één dart gooien om te bepalen wie welke kleur (#20 kleur of #1 kleur) zal gooien. Als speler 1 de bullseye raakt met zijn/haar dart, dan moet hij/zij opnieuw gooien om de kleur te bepalen. Alle spelers met een oneven nummer hebben dezelfde kleur als speler 1 terwijl alle spelers met een even nummer de andere kleur hebben. De double en triple segmenten hebben dezelfde kleur als het single segment. Elke speler probeert dan om zijn/haar kleurdoel te raken en deze toe te voegen aan de totale score (aan het begin van het spel wordt dit bepaald en ingesteld in de spelopties: 100, 200, 300, 400 of 500). De treffer telt niet als de speler een dart gooit in de kleur van een tegenspeler. Een bullseye is wel geldig en wordt toegevoegd aan uw totale score. De winnaar is de eerste speler die de vooraf ingestelde eindscore bereikt.

100, 200.....500 stellen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores voor.

G19: BONUS COLOR (Met keuze uit 100, 200, 300, 400, 500)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Color-spel met de volgende UITZONDERING. Als een speler een dart gooit in een kleur van een tegenspeler, worden de punten toegevoegd aan de totale score van alle spelers die deze kleur hebben.

100, 200.....500 stellen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores voor.

G20: CORRECTIONAL COLOR (Met keuze uit 100, 200, 300, 400, 500)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Color-spel met de volgende UITZONDERING. Als een speler een dart gooit in een kleur van een tegenspeler, worden deze punten afgetrokken van zijn/haar totale score.

100, 200.....500 stellen respectievelijk 100 scores, 200 scores..... 500 scores voor.

G21: NO SCORE COLOR (Met keuze uit 003, 004, 005, 006, 007)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Color-spel met de volgende UITZONDERING. Elke speler probeert om zijn/haar kleurdoel te treffen om één markering te maken. Als een speler een dart gooit in een kleur van een tegenspeler of buiten het dartbord, dan wordt er één markering verwijderd van het totaal aantal markeringen van de speler en verliest hij/zij zijn/haar beurt. (De bullseye is wel geldig en wordt toegevoegd aan zijn/haar totale markeringen.) De winnaar is de enige speler die nog markeringen heeft.

003, 004.... 007 stelt respectievelijk 3 markeringen, 4 markeringen.... 7 markeringen voor. Het cricketscherm telt hoeveel markeringen u nog hebt.

G22: FREE DART COLOR (Met keuze uit 005, 010, 015, 020)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Color-spel met de volgende UITZONDERING. Elke speler probeert om zijn/haar kleurdoel te raken om de hoogst mogelijke score te behalen. Als de speler een dart gooit in de kleur van een tegenspeler, geeft dit geen enkele invloed op de totale score. (De bullseye is wel geldig en wordt toegevoegd aan uw totale score.) De winnaar is de speler met de meeste punten nadat alle darts zijn gegooid.

005, 010, 015 en 020 stellen respectievelijk 5 darts, 10 darts, 15 darts en 20 darts voor. Het cricketscherm telt hoeveel darts u nog hebt.

G23: OVERS (Met keuze uit O03, O04, O05.....O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)

De spelers gooien om de beurt 3 darts. Als de score van een speler lager is dan de score van de vorige speler, dan

dooft er één cricket-lampje om aan te geven dat hij/zij één leven heeft verloren. Voordat elke speler in elke ronde gooit, toont het scorescherm van speler zijn/haar doelscore (het eerste doel wordt willekeurig door de computer toegewezen). Een speler wordt uit het spel verwijderd wanneer al zijn/haar levens op zijn. De speler die als laatste overblijft is de winnaar.

U03 –U21 stelt 3 levens tot 21 levens voor. Het cricketscherm telt hoeveel levens u nog hebt.

G24: UNDERS (Met keuze uit U03, U04, U05.....U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Overs-spel met de volgende UITZONDERING.

1. De doelscore is de laagste score voor elke beurt.
2. Een gemiste dart telt als 60 door op de Misser knop te drukken.

U03-U21 stelt 3 levens tot 21 levens voor. Het cricketscherm telt hoeveel levens u nog hebt.

G25: HALVE-IT (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel bestaat uit 12 ronden van elk drie darts. Het doel is om zoveel mogelijk punten van de aangewezen nummers te scoren. De aangewezen nummers voor elke ronde zijn:

Ronde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totaal
Speler													

D: Double, T: Triple, B: Bull

Men krijgt alleen een score wanneer de darts het aangewezen gebied raken. Alle treffers worden gescoord tegen nominale waarde. Wanneer de drie darts van een speler het aangewezen gebied missen, dan wordt zijn/haar totale score van deze punten gehalveerd. De winnaar is de speler met de hoogste score aan het einde.

G26: BIG-6 (Met keuze uit b03, b04, b05.....b20, b21)

Single 6 is het eerste doel om te raken wanneer het spel begint. Speler 1 moet in de drie worpen een 6 raken om zijn/haar leven te "sparen". Na het raken van het huidige doel, bepaalt de volgende gegooide dart het doel van de tegenspeler. Als speler 1 er niet in slaagt om het huidige doel binnen 2 darts te raken, verliest hij/zij de kans om het volgend doel voor speler 2 te bepalen. Speler 2 zal vervolgens naar een nieuw doel gooien die willekeurig door de computer wordt bepaald. Singles, doubles en triples zijn alle aparte doelen in dit spel.

Het doel van het spel is om ervoor te zorgen dat uw tegenspeler levens verliest door het kiezen van moeilijke doelen die uw tegenspeler dient te raken, zoals "bullseye" of "triple 20". De winnaar is de laatste speler met een leven. b03 tot b21 stellen respectievelijk 3 tot 21 levens voor. Het aantal resterende levens wordt op het cricketscherm weergegeven.

G27: FORTY-ONE (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Elke speler start met het gooien naar het nummer 20, vervolgens 19, 18, 17, 16, 15, Bullseye en ten slotte een totaal van 41 punten. Elke speler gooit drie darts naar het hetzelfde nummer, en gaat dan verder naar het volgend nummer in de volgende ronde. Alle scores worden opgeteld, Double telt als 2x en Triple als 3x de punten. Een extra ronde van 41 punten wordt toegevoegd na het raken van bullseye en een speler dient deze deze uitdaging te voltooien om het spel te beëindigen. De winnaar is de speler met de hoogste score aan het einde van het spel.

Ronde	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Totaal
Speler 1									
Speler 2									

B: Bull

G28: BINGO (Met keuze uit 132, 141, 168, 189)

Het bord geeft het doelnummer automatisch weer. De speler die als eerste drie keer alle aangegeven doelnummers raakt wint het spel.

132 - Raak de nummers in de volgende volgorde 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Raak de nummers in de volgende volgorde 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Raak de nummers in de volgende volgorde 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Raak de nummers in de volgende volgorde 19, 10, 18, 5, 11.

De speler moet een nummer drie keer raken alvorens naar het volgend nummer te kunnen gaan. Het enkel segment

raken telt als één keer, het double segment als twee keer en het triple segment als drie keer.

G29: DOUBLE DOWN (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Het spel start met een basisscore van 40 voor elke speler. De speler scoort door het actieve nummer van de huidige ronde te raken. Bijv. in de 1ste ronde moet de speler het nummer 15 raken. Als het nummer 15 segment niet wordt geraakt, wordt de score van de speler gehalveerd. De volgende ronde is 16 enzoverder. Voor D en T dient de speler een double of triple te raken. Dezelfde regel wordt hierbij toegepast. De speler met de hoogste score is de winnaar.

Ronde	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Totaal
Speler 1										
Speler 2										

D: Double, T: Triple, B: Bull

G30: 21 POINTS (Met keuze uit 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Het doel van dit spel is om de meeste markeringen te bekomen. Een speler kan op twee verschillende manieren een markering bekomen:

1. Scoor precies 21 punten met 3 darts, of
2. Scoor de meeste punten tot maximum 21 punten (als niemand 21 punten in deze ronde heeft gescoord)

De speler verliest zijn beurt en kan geen markering krijgen als zijn score meer dan 21 punten is.

Op het einde van het spel wint de speler met de meeste markeringen.

005, 006, 007..... 011 stelt 5 rondes, 6 rondes, 7 rondes..... 11 rondes voor. Het cricketscherm telt hoeveel rondes u nog hebt.

G31: NINE DART CENTURY (Met keuze uit 100, 150, 200, 25/50 & 50/50 Bull)

U kunt de doelscore zelf kiezen, zie onderstaande tabel.

Optie	100	150	200
Doelscore	100 punten	150 punten	200 punten

In dit spel heeft elke speler 9 darts (drie beurten) om 100 (of 150, 200) punten te scoren zonder erover te gaan, of om zo dicht mogelijk bij 100 te eindigen. U verliest als u boven de doelscore gaat. Het dartbord geeft in dit geval "Bust" weer. Het nummer op het dartbord dat u raakt is uw score. Een double segment is dubbele punten waard en een triple segment is driedubbele punten waard. De speler die het dichtst bij de doelscore komt na het gooien van negen darts, zonder erover te gaan, is de winnaar.

G32: SHOOTING I (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

In deze game gooit elke speler drie darts. De speler met de hoogste score wint deze ronde. De winnaar is de eerste speler die 7 rondes wint.

Het cricketscherm telt hoeveel rondes u hebt gewonnen.

G33: SHOOTING II (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Shooting I-spel. Alleen de darts die terecht komen in de single, double en triple velden van volgende nummers tellen echter als score: 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bullseye. De winnaar is de eerste speler die 7 rondes wint.

Het cricketscherm telt hoeveel rondes u hebt gewonnen.

G34: SHOOTING III (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Shooting I-spel. Het spel bestaat uit zeven rondes en de winnaar is de eerste speler die 4 rondes binnen 7 rondes heeft gewonnen of de meeste rondes na 7 rondes heeft gewonnen. Het cricketscherm telt hoeveel rondes u hebt gewonnen.

G35: SHOOTING IV (Met keuze uit 25/50 & 50/50 Bull)

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het Shooting III-spel. Alleen de darts die terecht komen in de single, double en triple velden van volgende nummers tellen echter als score: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bullseye. De winnaar is de eerste speler die 4 rondes binnen 7 rondes heeft gewonnen of de meeste rondes na 7 rondes heeft gewonnen. Het cricketscherm telt hoeveel rondes u hebt gewonnen.

PROBLEEMOPLOSSING	
Geen vermogen	Controleer of de adapter op een juiste manier in het stopcontact zit en de stekker goed met de aansluiting op het dartbord is verbonden.
Het spel geeft geen score weer	Controleer of het spel zich in de instelmodus bevindt, het spel gepauzeerd werd of zich in het midden van een scorecontrole bevindt. Druk 2 seconden op de MISS (RESET) knop om het spel terug te zetten en opnieuw te starten. Controleer tevens of er geen scoresegment of functieknop vastzit.
Vastzittende segment of knop	Tijdens de verzending of het spelen is het mogelijk dat de scoresegmenten tijdelijk vast komen te zitten. In dit geval worden alle automatische scorefuncties stopgezet. U kunt de sectie losmaken door de dart voorzichtig te verwijderen of door het segment met uw vinger te bewegen. Daarna kunt u het spel hervatten en werken de scorefuncties opnieuw zoals normaal.
Gebroken punten verwijderen	De zachte punten kunnen afbreken en in het bord blijven zitten. In dit geval, probeer ze voorzichtig uit te trekken met een tang. Opmerking: hoe zwaarder de dart, hoe groter de kans op een gebogen of gebroken punt. Gebruik soortgelijke darts met een zachte punt als deze die met dit spel zijn meegeleverd. Gebruik geen darts met lange punten, deze breken of buigen sneller.
Stroomonderbreking of elektromagnetische storing	Als er een elektromagnetische storing aanwezig is, is het mogelijk dat de elektronica van het dartbord onregelmatig of helemaal niet werkt. (Bijv. een hevige onweer, een lijnoverbelasting, een korte spanningsval of te dicht bij een elektrische motor of magnetron.) Om de normale werking van het spel te hervatten, ontkoppel de netadapter gedurende 2 seconden van het stopcontact en het dartbord.

De garantie is ongeldig als het dartbord werd geopend of uit elkaar werd gehaald.

VEILIGHEIDSGEGEVINGEN WAARSCHUWING!

De voedingsbron mag niet kortgesloten worden.

Gebruik alleen de aanbevolen adapter (zie de montage-instructies). De adapter is geen speelgoed!

Stel het dartbord niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen. Stel het dartbord niet bloot aan vloeistoffen of overdreven vochtigheid. Maak het dartbord uitsluitend schoon met een vochtige doek en/of een mild reinigingsmiddel.

WAARSCHUWING!

Darts is een sport voor volwassenen en geen speelgoed. Niet voor gebruik door kinderen tenzij onder toezicht van een volwassene. Lees de gebruiksaanwijzing aandachtig door. Richt de darts niet op een mens of dier. Het juiste gebruik van dit spel kan schade of letsel voorkomen.



RECYCLING

Het teken van de 'doorgekruiste vuilnisbak' betekent dat dit product en zijn adapter niet met het huisvuil weggegooid mogen worden. Deze moeten afzonderlijk worden verwerkt. Als u deze niet meer gebruikt, lever ze in bij een erkend inzamelpunt voor recycling. Op deze manier draagt u bij tot de bescherming van het milieu en uw gezondheid!

FABRIKANT / IMPORTEUR:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Duitsland

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

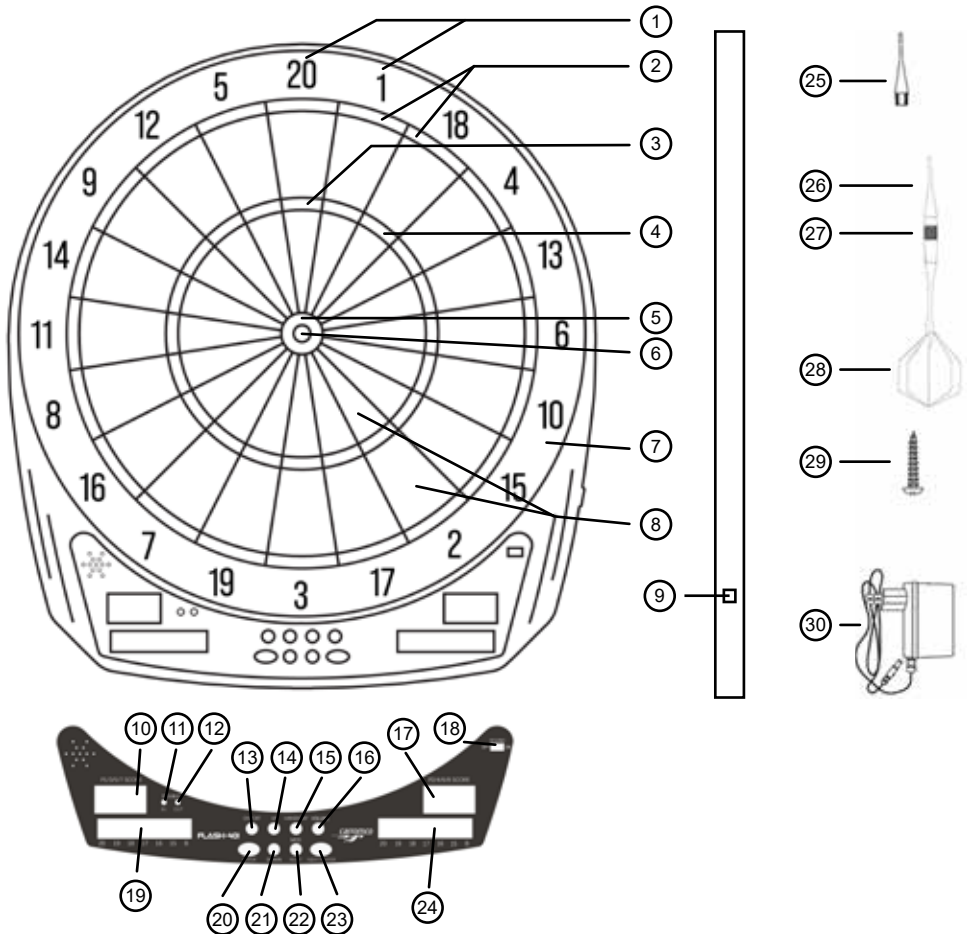
Website: www.carromco.com

Bewaar deze voor latere raadpleging.

GEMAAKT IN CHINA



BESCHREIBUNG



1	Segmentnummern	16	Lautstärketaste
2	Double Ringe (x 2)	17	Spielstandanzeige
3	Dreifache 20er Top-Punktzahl (60 Punkte)	18	Sound Ein/Aus
4	Tripel Ringe (x 3)	19	Cricket Anzeige
5	Äußeres Bull's Eye (25 Punkte)	20	Eingabetaste
6	Inneres Bull's Eye (50 Punkte)	21	Nach-unten-Taste
7	Auffangfläche (0 Punkte)	22	Miss- und Reset-Taste
8	Single-Ringe (x 1)	23	Weiter-Taste
9	Adapterbuchse	24	Cricket Anzeige
10	Spielstandanzeige	25	Ersatzspitze (20 x)
11	DI = Double In Anzeige	26	Softspitze
12	DO = Double Out Anzeige	27	Dartkörper
13	Ein-/Aus-Taste	28	Flügel und Schaft
14	Nach-oben-Taste	29	Schrauben (2 x)
15	Handicap-Taste	30	Adapter (5 V, 1000 mA)

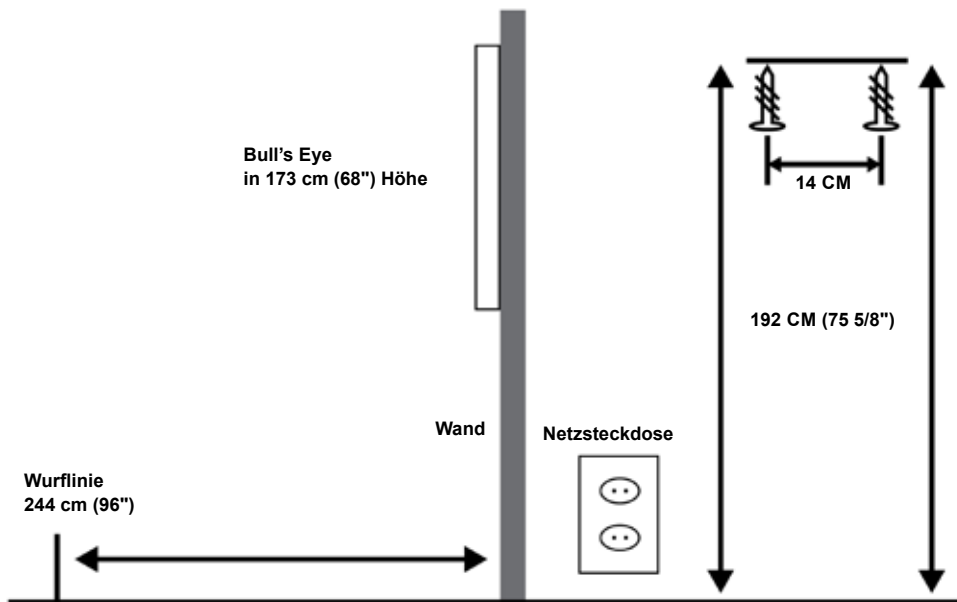
Vielen Dank, dass Sie sich für dieses elektronische Dartspiel entschieden haben. Das computergestützte Punktesystem macht das Spielen einfach und unterhaltsam. Mit 35 integrierten Spielen und über 580 Optionen/Variationen finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler das passende Spiel. Es können bis zu 8 Spieler gleichzeitig spielen. Bitte lesen Sie die Anleitung bevor Sie spielen und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

MONTAGE (PHYSISCHE INSTALLATION)

Die Dartscheibe sollte an einem Wandhaken aufgehängt werden, wobei sich das Bull's Eye 173 cm (68") über dem Boden befinden sollte. Dartpfeile sollten aus einer Entfernung von etwa 244 cm (96") geworfen werden. Achten Sie daher darauf, dass vor der Dartscheibe etwa 3 m (10') Freiraum vorhanden ist.

Bringen Sie an den ausgewählten Wandpfosten zwei Markierungen nebeneinander 192 cm (75 5/8") über dem Boden an. Der Abstand dazwischen sollte 14 cm (5 1/2") betragen. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Referenzmarkierungen, bis die Schraubenköpfe etwa 1,25 cm (1/2") aus der Wand herausragen.

Richten Sie die Befestigungslöcher an der Rückseite des Spiels an den Schraubenköpfen aus und bringen Sie das Spiel dann an. Möglicherweise müssen die Schrauben nachgezogen werden, bis die Dartscheibe fest an der Wand anliegt. Nachdem die Dartscheibe montiert ist, sollte sich das Bull's Eye 173 cm (68") über dem Boden befinden.



NETZANSCHLUSS

Das Produkt ist für den Betrieb mit einem Adapter für mindestens 1000 Milliampere ausgelegt, welcher Wechselstrom in 5 V Gleichstrom umwandelt, wobei die **Polarität des Gleichstromsteckers außen positiv (+) und in der Mitte negativ (-) konfiguriert ist**. Schließen Sie das Produkt über den Adapter an, indem Sie den Gleichstromstecker in die Gleichstrombuchse und den Wechselstromstecker in eine Netzsteckdose stecken.

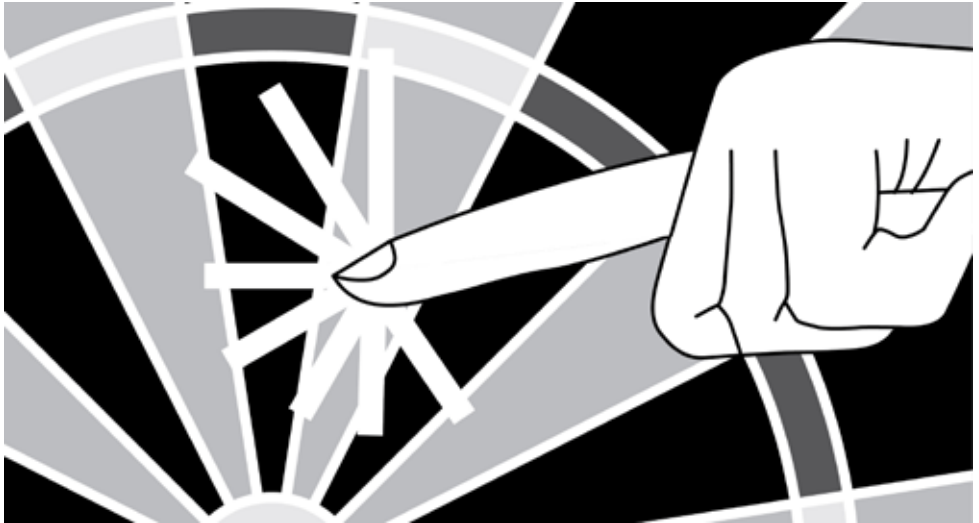
- Während der Nutzung: Vergewissern Sie sich, dass das Anschlusskabel keine Stolperfalle oder eine andere Gefahr darstellt.
- Nach Nutzung der Dartscheibe: Trennen Sie das Produkt vom Stromnetz und ziehen Sie den Adapter vom Stromnetz und von der Dartscheibe ab.
- Lassen Sie den Adapter niemals an der Dartscheibe angeschlossen, wenn sie nicht genutzt wird.
- Verstauen Sie den Adapter sicher, wenn er nicht benutzt wird.

Diese Dartscheibe besitzt eine automatische Abschaltfunktion. Wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird, schaltet sie sich nach 30 Minuten automatisch aus.

WICHTIGE HINWEISE

1. Während des Transports oder im Laufe des normalen Spiels kann es vorkommen, dass sich Punktsegmente dieser Dartscheibe zeitweise verkleben, was zu einem gesperrten Segment führt. In diesem Fall werden die Punkte der stecken gebliebenen Segmente gezählt und beim Spielerwechsel angezeigt. Gehen Sie wie folgt vor, wenn dieser Fehler auftritt:

- Ermitteln Sie das stecken gebliebene Segment, bei dem der Spielstand beim Spielerwechsel automatisch gezählt und angezeigt wird.
- Drücken Sie fest auf das stecken gebliebene Segment, bis es sich löst. Sobald die stecken gebliebenen Segmente gelöst sind, sollte der Fehler behoben sein und die Dartscheibe wieder normal funktionieren.



2. Dieses Spiel ist nur zur Verwendung mit Dartpfeilen (maximal 16g) mit Softspitze vorgesehen. Versuchen Sie niemals, Dartpfeile mit Stahlspitzen oder längere Dartpfeile mit Softspitze zu verwenden (maximale Länge: 2,5 cm).

3. Zwischen den Würfeln ist eine elektronische und mechanische Reaktionszeit nötig. Wenn zwei Würfel zu nahe beieinander liegen, ziehen Sie den zweiten Dartpfeil heraus und werfen Sie erneut, damit Ihre Punktzahl korrekt erfasst wird.

4. In einer Umgebung mit schnellen Stromschwankungen kann es zu Fehlfunktionen des Dartspiels kommen, welche ein Zurücksetzen des Dartspiels erforderlich machen.

5. Dies ist ein Spielgerät für Erwachsene, welches eine funktionale scharfe Spitze umfasst. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.

6. Bitte ziehen Sie vor Gebrauch die Schutzfolie auf dem Anzegebereich ab.

BERECHNEN DER PUNKTE

Ein Wurf

Ein Wurf umfasst 3 Dartpfeile.

Abpraller und verfehlt Dartpfeile

Jeder abgeprallte oder außerhalb des Spielfeldes gelandete Dartpfeil wird nicht gezählt und darf nicht erneut geworfen werden.

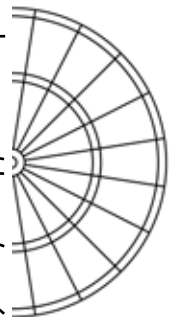
Single-Segment = einfache Punktzahl

Inneres Bull's Eye = 50 Punkte

Äußeres Bull's Eye = 25 Punkte

Triple-Segment = dreifache
Punktzahl

Double-Segment = doppelte Punktzahl



BEDIENANLEITUNG

1. Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um das Spiel einzuschalten. Alle Anzeigen leuchten auf, es ertönt ein Begrüßungssound (wenn der Schalter für den Sound auf Position Ein steht) und der Auffangring blinkt. Sobald der Sound verstummt, werden auf den Spielstandanzeigen jeweils „G01“ und „301“ angezeigt.
2. Nutzen Sie den „Sound Ein/Aus“-Schalter, um alle Sounds ein- und auszuschalten.
3. Diese Dartscheibe besitzt eine Leuchtfunktion. Wenn der Spieler ein Single-Segment trifft, blinkt der Auffangring einmal auf. Wenn der Spieler ein Double-Segment trifft, blinkt der Auffangring zweimal auf. Wenn der Spieler ein Triple-Segment trifft, blinkt der Auffangring dreimal auf. Wenn es einen Gewinner gibt, blinkt er 5 Mal.
4. Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um Spiele auszuwählen. Die Auswahl wird auf den Spielstandanzeigen angezeigt. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen.

SPIELAUSWAHL				
Spiel	Beschreibung	Display	Anz. der Variationen	Anz. der Spieler
G01	301	301	7 / 56	1–8
G02	301 League	C01	7 / 224	1–8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1–8
G04	Round the Clock	rCL	12	1–8
G05	Shanghai	SHi	4	1–8
G06	High-Score	HiS	12 / 24	1–8
G07	Killer	LLr	30	2–8
G08	Shoot Out	S–0	19	1–8
G09	9 Lives	9Li	7	2–8
G10	Cricket	Cri	3 / 6	1–8
G11	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1–8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1–8
G13	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2–8
G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1–8
G16	English Cricket	Enc	1 / 2	2
G17	Doubles only Cricket	Dbc	3 / 6	1–8
G18	Color	CL2	5	1–8
G19	Bonus Color	bC2	5	1–8
G20	Correctional Color	CC2	5	1–8
G21	No Score Color	NC2	5	2–8
G22	Free Dart Color	FdC	4	1–8
G23	Overs	orS	19 / 38	2–8
G24	Unders	Und	19 / 38	2–8
G25	Halve-It	HAL	1 / 2	1–8
G26	Big-6	biG	19	2–8
G27	Forty-One	For	1 / 2	1–8
G28	Bingo	bin	4	1–8
G29	Double Down	ddn	1 / 2	1–8
G30	21 Points	21P	7	1–8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3 / 6	1–8
G32	Shooting I	S-1	1 / 2	1–8
G33	Shooting II	S-2	1 / 2	1–8
G34	Shooting III	S-3	1 / 2	1–8
G35	Shooting IV	S-4	1 / 2	1–8

5. Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um eine Option auszuwählen, und drücken Sie dann die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
6. Drücken Sie bei einem 301-Spiel oder 301 League-Spiel die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um weiter die Optionen Single/Double auszuwählen. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen.
 SI0: Single In/Single Out (alle LED-Leuchten sind während des Spiels aus.)
 diO: Double In/Single Out (DI-LED-Leuchte ist während des Spiels an)
 SdO: Single In/Double Out (DO-LED-Leuchte ist während des Spiels an)
 diS: Double In/Double Out (sowohl DI- als auch DO-LED-Leuchte sind während des Spiels an)
7. Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Spielermodi für 1 bis 8 Spieler plus einen Computerspielermodus. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten. Bei mehr als 2 Spielern teilen sich einige Spieler die Spielstandsanzeige.
8. Falls die von Ihnen gewählte und bestätigte Option ein Computerspielermodus ist, spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um die Spielstärke des Computerspielers auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Die fünf Spielstärkestufen des Computerspielers sind:
 C-1: Anfänger
 C-2: Mittleres Niveau
 C-3: Fortgeschrittener
 C-4: Experte
 C-5: Profi
9. Bei einigen Spielen kann gleich nach Auswahl der Anzahl der Spieler und bevor die Bull-Option ausgewählt oder das Spiel begonnen wird, der Handicap-Modus ausgewählt werden. Drücken Sie die Handicap-Taste, um in den Handicap-Auswahlmodus zu gelangen. Drücken Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste, um die Handicap-Option auszuwählen. Drücken Sie die Handicap-Taste, um zum nächsten Spieler zu springen. Sie können jederzeit die Eingabetaste drücken, um das Spiel zu starten. Hier ist die Liste der Spiele, für die der Handicap-Modus ausgewählt werden kann. Wenn Sie gegen den Computerspieler spielen, gibt es keine Handicap-Option.

Nr.	Spiel	Handicap-Option
G01	301	-20, -40, -60, -80 Punkte
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Punkte
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Punkte
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Punkte
G06	High-Score	+20, +40, +60, +80 Punkte
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Leben
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Punkte
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Leben
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 Punkte
G22	Free Dart Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Leben
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Leben
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Punkte
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Leben
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Punkte
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Punkte
G30	21 Points	+1, +2, +3, +4 Punkte

10. Falls das Spiel über die Optionen 25/50 und 50/50 Bull verfügt, können Sie die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste zu deren Auswahl drücken und dies mit der Eingabetaste bestätigen. 25/50 (äußeres Bull's Eye zählt 25 und inneres Bull's Eye zählt 50) und 50/50 (sowohl äußeres Bull's Eye als auch inneres Bull's Eye zählt 50).
11. Wenn der Computer während des Spiels „NEXT“ anzeigt, wird die Dartscheibe nicht mehr durch Druck auf die Segmente aktiviert. Der Spieler muss alle Dartpfeile entfernen und die Weiter-Taste drücken, damit der nächste Spieler an der Reihe ist. Die Dartscheibe wechselt automatisch zum nächsten Spieler, wenn die Dartscheibe nach der Anzeige „NEXT“ etwa 10 Sekunden lang nicht gespielt wurde.
12. Drücken Sie die Miss-Taste, um 0 Punkte zu vermerken und einen Dartpfeil zu erfassen, falls ein Dartpfeil während des Spiels die Auffangfläche trifft oder die Dartscheibe ganz verfehlt.
13. Wenn Sie das Spiel zurücksetzen möchten, drücken Sie die Reset-Taste und halten Sie diese 2 Sekunden lang gedrückt.
14. Während des Spiels können Sie die Eingabetaste drücken, um sich den Punktestand der anderen Spieler anzusehen.
15. Während des Spiels können Sie ebenso die Lautstärke durch Drücken der Lautstärketaste einstellen. Nutzen Sie die „Sound Ein/Aus“-Taste, um alle Sounds ein- und auszuschalten.
16. Halten Sie die Ein-/Aus-Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Spiel zu beenden. Um Energie zu sparen, ist die Dartscheibe mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten lang nicht gespielt wurde, schaltet es sich automatisch aus.

SPIELBESCHREIBUNG UND REGELN

G01: 301 (mit den Optionen 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 und 50/50 Bull)

Die mit jedem Dartpfeil erzielte Punktzahl wird von 301/501/601/701/801/901/999 Punkten abgezogen.

Der erste Spieler, der exakt 0 erreicht, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler die Punktzahl überschreitet, die nötig ist, um exakt Null zu erreichen, ist die Runde ein „Bust“ und der Punktestand wird dahin zurückgesetzt, wo er vor Beginn der Runde war.

SiO (Single In + Single Out): Alle LED-Leuchten sind während des Spiels aus.

Die Punktevergabe beginnt und endet, wenn eine beliebige Nummer getroffen wird. Der Spieler kann das Spiel beenden, indem er eine Nummer trifft, welche den Punktestand genau auf Null reduziert.

diO (Double In + Single Out): DI-LED-Leuchte ist während des Spiels an.

Die Punktevergabe beginnt, wenn eine Nummer im Double Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Solange diese Bedingung nicht erfüllt ist, werden keine Punkte gutgeschrieben.

SdO (Single In + Double Out): DO-LED-Leuchte ist während des Spiels an.

Der Spieler kann das Spiel beenden, indem er eine Nummer im Double Ring oder das Double Bull's Eye trifft und damit den Punktestand exakt auf Null reduziert. Wenn ein Spieler die Punktzahl überschreitet, die nötig ist, um exakt Null oder „1“ zu erreichen, ist die Runde ein „Bust“ und der Punktestand wird dahin zurückgesetzt, wo er vor Beginn der Runde war (ein verbleibender Punktestand von „1“ ist ebenfalls ein „Bust“, da es keine Möglichkeit gibt, diesen mit einem Double-Treffer auf Null zu bringen).

diS (Double In + Double Out): Sowohl DI- als auch DO-LED-Leuchte sind während des Spiels an.

Die Punktevergabe beginnt, wenn eine Nummer im Double Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird und sie endet, wenn ein Double Ring oder das Double Bull's Eye getroffen und damit der Punktestand exakt auf Null reduziert wird.

Um das Spiel unterhaltsamer zu gestalten, zeigt das Spiel für jeden Spieler die Punktzahl pro Dartpfeil an, um deren Spielstärke zu ermitteln.

G02: 301 LEAGUE (mit den Optionen 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 und 50/50 Bull)

Gleicht dem 301-Spiel, aber hier spielen die Teams gegeneinander. Alle Spieler mit einer ungeraden Zahl gehören zu einem Team, während die Spieler mit einer geraden Zahl zum anderen Team gehören. Die mit jedem Dartpfeil von allen Spielern des Teams gemeinsam erzielte Punktzahl wird von 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901/ 999 Punkten abgezogen. Wenn ein Team exakt 0 erreicht, hat dieses Team gewonnen. Neben den 301-Spielvarianten erlaubt dieses Spiel ebenso die Auswahl von folgenden 4 verschiedenen Teammitgliedern.

Optionen: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 Spieler in jedem Team

3-C: 3 Spieler in jedem Team

4-C: 4 Spieler in jedem Team

Cyb: 1 Spieler gegen den Computerspieler

G03: COUNT UP (mit den Optionen 100, 200, 300, 900, 25/50 und 50/50 Bull)

Ziel dieses Spiels ist, der erste Spieler zu sein, der eine festgesetzte Gesamtpunktzahl erreicht. Es werden die Punktzahlen für jeden Dartpfeil zusammengezählt und der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschritten hat, ist der Gewinner. Optionen für die festgelegte Punktzahl sind 100, 200, 300, ... 900.

G04: ROUND THE CLOCK (mit den Optionen 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Treffen Sie in genauer Reihenfolge 1, 2, 3 ... bis 5, 10, 15 oder 20 erreicht ist. Je nach Leistungsniveau kann dies auf Single-, Double- oder Triple-Segmenten erfolgen. Der erste Spieler, der die letzte Nummer erreicht, ist der Gewinner. Die Spieler beginnen ihre nächste Runde mit der nächsten korrekten Nummer in der Reihe. Der Computer zeigt die Nummer an, die der Spieler treffen muss.

105,110,115,120: Die letzte Nummer ist 5, 10, 15 bzw. 20 unabhängig davon, ob es sich um ein Single-, Double- oder Triple-Segment handelt.

205,210,215,220: Die letzte Nummer ist 5, 10, 15 bzw. 20 und es ist nur ein Double-Segment gültig.

305,310,315,320: Die letzte Nummer ist 5, 10, 15 bzw. 20 und es ist nur ein Triple-Segment gültig.

G05: SHANGHAI (mit den Optionen L01, L05, L10, L15)

Jeder Spieler muss um die Dartscheibe spielen, um die Nummern 1 bis 20 und dann das Bull's Eye zu treffen.

Werfen Sie einen Dartpfeil für jede Nummer. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Der Computer zeigt die Nummer an, die der Spieler treffen muss. Jeder Spieler kann auf allen korrekten Segmenten punkten (Single X 1, Double X 2, Triple X 3) und die Auswahlmöglichkeiten variieren wie folgt:

L01: das Spiel startet ab Segment 1

L05: das Spiel startet ab Segment 5

L10: das Spiel startet ab Segment 10

L15: das Spiel startet ab Segment 15

G06: HIGH-SCORE (mit den Optionen H03, H04, H05.....H14, 25/50 und 50/50 Bull)

Jeder Spieler muss in 3, 4, 5, ... oder 14 Runden (jede Runde 3 Dartpfeile) die meisten Punkte sammeln, um zu gewinnen. Doubles und Triples erzielen 2 x bzw. 3 x die Punktzahl des jeweiligen Segments. Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie gespielt haben.

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

G07: KILLER (mit den Optionen 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Zu Beginn muss jeder Spieler seine Nummer auswählen, indem er einen Dartpfeil auf das Zielfeld wirft. Im Display wird dann „SEL“ angezeigt. Die Nummer, die ein Spieler trifft, wird ihm für das gesamte Spiel zugeordnet. Eine Nummer kann nur einmal vergeben werden. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt das Spiel. Jeder Spieler versucht nun, seine eigene Nummer zu treffen, um die Qualifikation als „Killer“ zu erlangen. Als „Killer“ verfolgt der Spieler das Ziel, seine Gegner zu „töten“, indem er deren Segmentnummer trifft, bis sie alle ihre „Leben“ verloren haben. Wenn ein Killer seine eigene Segmentnummer trifft, verliert er seine Qualifikation als „Killer“ und zudem ein „Leben“. Er muss dann erneut seine eigene Segmentnummer treffen, um sich als „Killer“ zu qualifizieren. Der letzte Spieler, der noch am Leben ist, wird zum Gewinner erklärt. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann festgelegt werden, dass er den Double-Ring (oder Triple-Ring) seiner Segmentnummer treffen muss, um die Qualifikation als „Killer“ zu erhalten.

Option	Leben	Schussbereich (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

Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Leben Sie noch haben.

G08: SHOOT OUT (mit den Optionen -03, -04, -05, -19, -20, -21)

Der Computer zeigt zufällige eine Nummer an, die der Spieler treffen muss. Für jeden korrekten Treffer wird ein Punkt abgezogen. Der erste Spieler, der Null erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler nicht innerhalb von 10 Sekunden die Dartscheibe trifft, gilt der Pfeil als Fehlwurf und die Dartscheibe wechselt automatisch zu einer anderen Zufallszahl, die der Spieler mit dem nächsten Dartpfeil treffen muss.
-03, -04, -05, -21 stehen jeweils für die Startpunkte 3, 4, 5, 21.

G09: 9 LIVES (mit den Optionen 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Dieses Spiel wird gespielt, indem man der Reihen nach auf die Nummern 1 bis 20 und das Bull's Eye wirft. Die Spieler werfen abwechselnd auf die „1“ in der ersten Runde, die „2“ in der zweiten Runde und so weiter, bis zur „25“ in der 21. Runde, dann wieder auf die „1“ in der 22. Runde und so weiter. Jeder Spieler muss in jeder Runde die Zielnummer treffen. Wenn alle 3 Dartpfeile daneben gehen, verliert der Spieler ein Leben. Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner.
003, 004, 005, 009 stehen jeweils für 3, 4, 5, 9 Leben.

G10: CRICKET (mit den Optionen C00, C20, C25, 25/50 und 50/50 Bull)

1. Beim Cricket-Spiel werden nur die Nummern 15–20 und das Bull's Eye genutzt. Alle gültigen Treffer werden auf der Cricket Anzeige bestätigt und angezeigt.
2. Wenn eine Nummer dreimal von einem Spieler getroffen wurde, wird sie für diesen Spieler „geöffnet“ (die Nummer kann zur Punktevergabe geschlossen und geöffnet werden) und bei jedem weiteren Treffer erhalten Sie dann die geworfene Punktzahl.
3. Sobald eine Nummer von allen Spielern 3 Mal getroffen wurde, wird diese Nummer „geschlossen“ und kein Spieler erhält mehr Punkte für einen Treffer darauf.
4. Ein Spieler, der eine Nummer „geöffnet“ hat, kann solange Punkte mit dieser Nummer erzielen, bis diese „geschlossen“ wird.
5. Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er als Erster alle Nummern „geschlossen“ hat und die gleiche oder eine höhere Punktzahl besitzt als die anderen Spieler. Wenn die Spieler jedoch punktgleich sind oder keine Punkte haben, gewinnt derjenige, der als Erster alle Nummern „geschlossen“ hat.
6. Und wenn ein Spieler zuerst alle Nummern „geschlossen“ hat, aber mit seinen Punkten im Rückstand ist, muss er mit den offenen Nummern weiterhin Punkte erzielen. Falls dieser Spieler nicht die höchste Punktzahl erreicht hat, wenn ein anderer Spieler „schließt“, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Option	Beschreibung
C00	Nummern 15–20 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
C20	Zuerst Nummer 20 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 19, 18, 17, 16, 15 sowie das Bull's Eye „öffnen“
C25	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „öffnen“.

Hinweis:

- Single-Segment: zählt einmal
- Double-Segment: zählt zweimal
- Triple-Segment: zählt dreimal
- Das Segment gilt als „geöffnet“, wenn es bereits mehr als drei Mal getroffen wurde. Es wird „geschlossen“, wenn alle Spieler das gleiche Segment „geöffnet“ haben.

G11: NO SCORE CRICKET (mit den Optionen 000, 020, 025, 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel gleicht dem Cricket-Spiel, AUSSER, dass keine Punkte erzielt werden. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle Nummern „geschlossen“ hat.

Option	Beschreibung
000	Nummern 15–20 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
020	Zuerst Nummer 20 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 19, 18, 17, 16, 15 sowie das Bull's Eye „öffnen“
025	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „öffnen“.

G12: CUT THROAT CRICKET (mit den Optionen 00C, 20C, 25C, 25/50 und 50/50 Bull)

Ähnliche Grundregeln wie beim Cricket-Spiel, AUSSER dass die Punkte zu den Ergebnissen des Gegners addiert werden, sobald die Punktwertung beginnt. Der Spieler, der als Erster alle Segmente mit den wenigsten Punkten „geschlossen“ hat, gewinnt. Diese Variante erlaubt den Spielern, Punkte für ihre Gegner zu sammeln und sie damit tiefer ins Verderben zu stürzen.

Option	Beschreibung
00C	Nummern 15–20 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
20C	Zuerst Nummer 20 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 19, 18, 17, 16, 15 sowie das Bull's Eye „öffnen“
25C	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „öffnen“.

G13: KILLER CRICKET (mit den Optionen H00, H20, H25, 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel gleicht dem No Score Cricket Spiel, AUSSER dass Sie, wenn Sie eine Nummer „geschlossen“ haben und Ihre Gegner nicht, Sie den Punkt des Gegners eliminieren können, indem Sie die gleiche Nummer erneut treffen. Es gewinnt der Spieler, der alle Nummern „geschlossen“ hat.

Option	Beschreibung
H00	Nummern 15–20 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
H20	Zuerst Nummer 20 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 19, 18, 17, 16, 15 sowie das Bull's Eye „öffnen“
H25	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „öffnen“.

G14: SCRAM CRICKET (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel umfasst 2 Runden. In der 1. Runde muss Spieler 1 die Nummern 15 bis 20 und das Bull's Eye „schließen“, während Spieler 2 versucht, in den Segmenten, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn alle Nummern geschlossen sind, ist die 1. Runde beendet. In der 2. Runde werden die Rollen getauscht. Der Spieler, der nach allen Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Gewinner.

G15: LOW PITCH CRICKET (mit den Optionen E00, E20, E25, 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel gleicht dem Cricket-Spiel, AUSSER, dass die zu treffenden Nummern nun nicht „15 bis 20 und das Bull's Eye“ sondern „1 bis 6 und das Bull's Eye“ sind.

Option	Beschreibung
E00	Nummern 1–6 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
E20	Zuerst Nummer 6 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 5, 4, 3, 2, 1 sowie das Bull's Eye „öffnen“
E25	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 1, 2, 3, 4, 5 und 6 „öffnen“.

G16: ENGLISH CRICKET (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler geeignet. Das Spiel umfasst zwei Runden. In der ersten Runde ist das Bull's Eye das Ziel von Spieler 1. Jeder Treffer des äußeren Bull's Eye zählt einen Punkt und jeder Treffer des inneren Bull's Eye zählt zwei Punkte. Die anderen Nummern werden mit 0 Punkten gezählt. Das Ziel von Spieler 2 besteht darin, die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen, bevor Spieler 1 9 Punkte erreicht. Spieler 2 kann auf jede beliebige Nummer werfen. Wenn Spieler 2 jedoch 42 Punkte erzielt, zählen diese als 2 Punkte, wenn Spieler 2 59 Punkte erzielt, zählen diese als 19 Punkte. Folglich werden nur die Punkte gezählt, die über der nach drei Dartpfeilen erzielten Gesamtpunktzahl von 40 liegt, andernfalls sind es 0 Punkte. Die erste Runde ist beendet, wenn Spieler 1 9 Punkte erreicht hat. In Runde 2 tauschen die Spieler ihre Rollen. Spieler 2 versucht dann das Bull's Eye zu treffen und Spieler 1 sammelt Punkte. Das Spiel ist beendet, wenn Spieler 2 9 Punkte erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (mit den Optionen L00, L20, L25, 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel gleicht dem Cricket-Spiel, AUSSER, dass eine Verdopplung jeder festgelegten Cricket-Nummer erfolgen muss, bevor ein Spieler mit dieser Nummer weitermachen kann. Sobald das entsprechende Double-Segment getroffen ist, kann diese Nummer "geöffnet" werden. Dann zählen dieses Double und alle anderen Doubles, Triples und Singles dieser Nummer. Um zum Beispiel mit der Nummer 20 zu beginnen, muss jeder Spieler das Double-Segment der 20 treffen. Nachdem ein Treffer im Double-Segment der 20 erfolgt ist, würde ein Treffer im Single-Segment der 20 die Nummer „schließen“, ein Treffer im Double-Segment würde die Nummer „schließen“ sowie 20 Punkte erzielen und ein Treffer im Triple-Segment würde die Nummer „schließen“ sowie 40 Punkte erzielen. Es ist also unmöglich, eine Nummer mit einem Dartpfeil zu „schließen“.

Option	Beschreibung
L00	Nummern 15–20 sowie das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen und „öffnen“.
L20	Zuerst Nummer 20 treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 19, 18, 17, 16, 15 sowie das Bull's Eye „öffnen“
L25	Zuerst das Bull's Eye treffen und „öffnen“, dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „öffnen“.

G18: COLOR (mit den Optionen 100, 200, 300, 400, 500)

Zu Beginn dieses Spiels muss Spieler 1 einen Dartpfeil werfen, um zu bestimmen, auf welche Farbe (Farbe #20 oder Farbe #1) er werfen muss. Falls Spieler 1 mit diesem Dartpfeil ein Bull's Eye trifft, muss er erneut werfen, um die Farbe zu bestimmen. Alle Spieler mit einer ungeraden Zahl gehören zur selben Farbe, wie Spieler 1, während die Spieler mit einer geraden Zahl zur anderen Farbe gehören. Double- und Triple-Segmente werden als in derselben Farbe betrachtet, wie das jeweilige Single-Segment. Jeder Spieler versucht dann, seine vorgegebene Farbe zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu erreichen oder zu übertreffen (welche zu Beginn des Spiels in den Spieloptionen festgelegt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Falls ein Spieler einen Dartpfeil in die Farbe des Gegners wirft, zählt der Treffer nicht. Das Bull's Eye wird jedoch zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt. Der erste Spieler, der die vorgegebene Endpunktzahl erreicht, gewinnt.

100, 200,500 stehen jeweils für 100 Punkte, 200 Punkte, 500 Punkte.

G19: BONUS COLOR (mit den Optionen 100, 200, 300, 400, 500)

Dieses Spiel gleicht dem Color Spiel mit folgender AUSNAHME. Wenn ein Spieler einen Dartpfeil in die Farbe eines Gegners wirft, erhalten alle Spieler dieser Farbe die Punkte zu ihrer Gesamtpunktzahl hinzu.

100, 200,500 stehen jeweils für 100 Punkte, 200 Punkte, 500 Punkte.

G20: CORRECTIONAL COLOR (mit den Optionen 100, 200, 300, 400, 500)

Dieses Spiel gleicht dem Color Spiel mit folgender AUSNAHME. Wirft ein Spieler einen Dartpfeil in die Farbe eines Gegners, werden diese Punkte von seiner Gesamtpunktzahl abgezogen.

100, 200,500 stehen jeweils für 100 Punkte, 200 Punkte, 500 Punkte.

G21: NO SCORE COLOR (mit den Optionen 003, 004, 005, 006, 007)

Dieses Spiel gleicht dem Color Spiel mit folgender AUSNAHME. Jeder Spieler versucht, seine vorgegebene Farbe zu treffen, um einen Punkt zu erzielen. Wirft ein Spieler einen Dartpfeil in eine gegnerische Farbe oder verfehlt die Dartscheibe, wird ein Punkt von der Gesamtpunktzahl des Spielers abgezogen und er ist nicht mehr an der Reihe. (Das Bull's Eye wird zu seinen Gesamtpunkten hinzugezählt.) Gewinner ist der einzige Spieler, dem noch Punkte verbleiben.

003, 004, 007 stehen jeweils für 3 Punkte, 4 Punkte, 7 Punkte. Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Punkte Sie haben.

G22: FREE DART COLOR (mit den Optionen 005, 010, 015, 020)

Dieses Spiel gleicht dem Color Spiel mit folgender AUSNAHME. Jeder Spieler versucht, seine vorgegebene Farbe zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wirft ein Spieler einen Dartpfeil in die Farbe eines Gegners, werden diese Punkte nicht zu dessen Gesamtpunktzahl hinzugezählt. (Das Bull's Eye wird jedoch zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt.) Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach allen gespielten Dartpfeilen ist der Gewinner.

005, 010, 015 und 020 stehen jeweils für 5 Dartpfeile, 10 Dartpfeile, 15 Dartpfeile und 20 Dartpfeile. Auf der Cricket Anzeige wird heruntergezählt, wie viele Dartpfeile Sie noch übrig haben.

G23: OVERS (mit den Optionen O03, O04, O05.....O20, O21, 25/50 und 50/50 Bull)

Die Spieler müssen abwechselnd 3 Dartpfeile werfen. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, erlischt ein Cricket-Licht, was bedeutet, dass er ein Leben verliert. Bevor jeder Spieler in jeder Runde schießt, zeigt die Spielstandanzeige dessen Zielpunktzahl an (das erste Ziel wird zufällig vom Computer

zugewiesen). Wenn ein Spieler all seine Leben aufgebraucht hat, ist er aus dem Spiel. Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner.

O03-O21 steht für 3 Leben bis 21 Leben. Auf der Cricket-Anzeige wird heruntergezählt, wie viele Leben Sie noch übrig haben.

G24: UNDERS (mit den Optionen U03, U04, U05.....U20, U21, 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel gleicht dem Overs Spiel mit folgender AUSNAHME.

1. Die Zielpunktzahl ist die niedrigste Punktzahl für jede Runde.
2. Ein daneben gegangener Dartpfeil muss durch Drücken der Miss-Taste als 60 gezählt werden.

U03-U21 steht für 3 Leben bis 21 Leben. Auf der Cricket-Anzeige wird heruntergezählt, wie viele Leben Sie noch übrig haben.

G25: HALVE IT (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel umfasst 12 Runden mit jeweils drei Dartpfeilen. Ziel ist es, auf den vorgegebenen Nummern so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die vorgegebenen Nummern für jede Runde sind:

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

D: Double, T: Triple, B: Bull

Die Punkte werden nur gewertet, wenn der Dartpfeil den vorgesehenen Bereich trifft. Alle Treffer werden zum Nominalwert gewertet. Sollten alle drei Dartpfeile eines Spielers den vorgesehenen Zielbereich verfehlen, wird dessen Gesamtpunktzahl halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende ist der Gewinner.

G26: BIG-6 (mit den Optionen b03, b04, b05.....b20, b21)

„Single 6“ ist das erste Ziel, das getroffen werden muss, wenn das Spiel beginnt. Spieler 1 muss innerhalb von drei Würfeln eine 6 treffen, um sein Leben zu „retten“. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, bestimmt der nächste geworfene Dartpfeil das Ziel für den Gegner. Wenn Spieler 1 es nicht schafft, das aktuelle Ziel mit 2 Dartpfeilen zu treffen, verliert er ein Leben und die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Spieler 2 wirft auf ein neues, vom Computer zufällig generiertes Ziel. Alle Single-, Double- und Triple-Segmente sind separate Ziele in diesem Spiel.

Ziel des Spiels ist, den Gegner dazu zu zwingen, Leben zu verlieren, indem man für ihn schwere Ziele wie „Double Bull's Eye“ oder „Triple 20“ aussucht. Der letzte Spieler, der noch Leben besitzt, ist der Gewinner.

b03 bis b21 steht jeweils für 3 bis 21 Leben. Die Zahl der verbleibenden Leben wird auf der Cricket Anzeige angezeigt.

G27: FORTY ONE (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Jeder beginnt das Spiel, indem er auf die Nummer 20 und dann auf 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye wirft. Danach erfolgt noch eine Runde, in der insgesamt 41 Punkte erreicht werden müssen. Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile auf dieselbe Nummer und geht in der nächsten Runde dann zur nächsten Nummer weiter. Es werden alle Punkte zusammengezählt, Double bedeutet doppelte und Triple dreifache Punktzahl. Nach dem Bull's Eye erfolgt eine zusätzliche Runde, in welcher der Spieler 41 Punkte erzielen muss, bevor er das Spiel beenden kann. Am Ende des Spiels ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl der Gewinner.

Runde	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Insgesamt
Spieler 1									
Spieler 2									

B: Bull

G28: BINGO (mit den Optionen 132, 141, 168, 189)

Die Dartscheibe zeigt automatisch die Zielnummer an. Der Spieler, der als Erster alle vorgegebenen Zielnummern dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

132- Treffen Sie die Nummer in der Reihenfolge 15, 4, 8, 14, 3.

141- Treffen Sie die Nummer in der Reihenfolge 17, 13, 9, 7, 1.

168- Treffen Sie die Nummer in der Reihenfolge 20, 16, 12, 6, 2.

189- Treffen Sie die Nummer in der Reihenfolge 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss eine Zahl dreimal treffen, um zur nächsten Zahl zu gelangen. Ein Treffer des Single-Segments zählt dabei als ein Treffer, ein Treffer des Double-Segments als zwei Treffer und ein Treffer des Triple-Segments als drei Treffer.

G29: DOUBLE DOWN (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Das Spiel beginnt mit einer Basispunktzahl von 40 für jeden Spieler. Der Spieler muss Punkte erzielen, indem er die aktive Nummer der jeweiligen Runde trifft. In der 1. Runde muss der Spieler zum Beispiel die Nummer 15 treffen.

Sollte kein Segment der Nummer 15 getroffen werden, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. In der nächsten Runde muss die 16 getroffen werden und so weiter. Für D und T muss der Spieler ein Double- oder Triple-Segment treffen und es gilt die gleiche Regel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

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

D: Double, T: Triple, B: Bull

G30: 21 POINTS (mit den Optionen 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Das Ziel dieses Spiels ist, die meisten Punkte zu erzielen. Ein Spieler kann auf zwei Arten einen Punkt erzielen:

1. Er erzielt mit 3 Dartpfeilen genau 21 Punkte oder
2. er erzielt die höchste Punktzahl bis zu 21 Punkten (falls niemand in dieser Runde 21 Punkte erreicht)

Wenn ein Spieler mehr als 21 Punkte erreicht, dann hat er die erforderliche Punktzahl überschritten (Bust) und erhält keinen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

005, 006, 007, 011 stehen jeweils für 5 Runden, 6 Runden, 7 Runden, 11 Runden. Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie noch übrig haben.

G31: NINE DART CENTURY (mit den Optionen 100, 150, 200, 25/50 und 50/50 Bull)

Die Optionen entsprechen der Zielpunktzahl, siehe nachstehende Tabelle.

Option	100	150	200
Zielpunktzahl	100 Punkte	150 Punkte	200 Punkte

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Dartpfeile (drei Runden), um 100 (oder 150, 200) Punkte zu erreichen, ohne diese 100 Punkte zu überschreiten, oder um so nah wie möglich an diese 100 Punkte heranzukommen. Wenn Sie diese Punktzahl überschreiten, haben Sie das Spiel verloren. Auf der Dartscheibe wird „Bust“ angezeigt. Die Nummer auf der Dartscheibe, die Sie treffen, ist Ihre Punktzahl. Ein Double-Segment zählt doppelt und ein Triple-Segment zählt dreifach. Der Spieler, der nach neun Dartpfeilen dem Zielwert am nächsten kommt, ohne ihn zu überschreiten, ist der Gewinner.

G32: SHOOTING I (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Dartpfeile. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diese Runde.

Gewinner ist derjenige, der als Erster 7 Runden gewonnen hat.

Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

G33: SHOOTING II (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel wird genau wie das Spiel Shooting I gespielt. Es werden jedoch nur die Dartpfeile gewertet, die in den Single-, Double- oder Triple-Bereichen folgender Nummern landen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's Eye. Gewinner ist derjenige, der als Erster 7 Runden gewonnen hat.

Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

G34: SHOOTING III (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel wird genau wie das Spiel Shooting I gespielt. Das Spiel geht jedoch über sieben Runden, und es gewinnt der Spieler, welcher innerhalb dieser 7 Runden 4 Runden oder nach 7 Runden die meisten Runden gewonnen hat.

Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

G35: SHOOTING IV (mit den Optionen 25/50 und 50/50 Bull)

Dieses Spiel wird genau wie das Spiel Shooting III gespielt. Es werden jedoch nur die Dartpfeile gewertet, die in den Single-, Double- oder Triple-Bereichen folgender Nummern landen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's Eye. Gewinner ist der erste Spieler, welcher innerhalb der 7 Runden 4 Runden oder nach 7 Runden die meisten Runden gewonnen hat.

Die Cricket Anzeige zeigt, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

FEHLERBEHEBUNG	
Kein Strom	Bitte überprüfen Sie, ob der Adapter ordnungsgemäß an der Steckdose und der Stecker ordnungsgemäß an der Dartscheibe angeschlossen ist.
Spiel vergibt keine Punkte	Überprüfen Sie, ob das Spiel im Set-up-Modus ist oder sich in der Warteschleife oder mitten in der Spielstandskontrolle befindet. Halten Sie die MISS (RESET)-Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um zu sehen, ob das Spiel zurückgesetzt und neu gestartet wird. Sie können ebenso überprüfen, ob irgendwelche Punktzahl-Segmente oder Funktionstasten festsitzen.
Segment oder Taste sitzt fest	Während des Transports oder im Laufe des normalen Spiels kann es vorkommen, dass Punktsegmente festsitzen. In diesem Fall werden alle automatischen Punktevergabefunktionen beendet. Befreien Sie das Segment durch vorsichtiges Entfernen des Dartpfeils oder indem Sie mit dem Finger am Segment wackeln. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden und die Punktevergabe funktioniert wieder normal.
Abgebrochene Spitzen entfernen	Softspitzen können abbrechen und in der Dartscheibe verbleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, diese vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Dartpfeil ist, desto größer ist die Gefahr, dass sich die Spitze verbiegt oder bricht. Sie müssen Softspitzen der gleichen Art verwenden, wie sie dem Spiel beiliegen. Verwenden Sie niemals längere Spitzen für dieses Spiel, da diese leichter brechen oder sich verbiegen können.
Elektrische oder elektromagnetische Störungen	Wenn eine elektromagnetische Störung auftritt, kann die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise fehlerhaftes Verhalten zeigen oder gar nicht mehr funktionieren. (Zum Beispiel bei schwerem Gewitter, einer Überspannung im Stromnetz, einem Stromausfall oder in zu großer Nähe zu einem Elektromotor oder einer Mikrowelle.) Um das Spiel wieder in den Normalbetrieb zu versetzen, ziehen Sie für 2 Sekunden den Adapter aus der Netzsteckdose und der Dartscheibe.

Wenn die Dartscheibe geöffnet/demontiert wurde, erlischt die Garantie.

SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG!

Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Verwenden Sie nur den empfohlenen Adapter (siehe Montageanleitung). Der Adapter ist kein Spielzeug!

Vermeiden Sie, die Dartscheibe extremen Wetter- oder Temperaturbedingungen auszusetzen. Vermeiden Sie, die Dartscheibe Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit auszusetzen. Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder mildem Reinigungsmittel.

WARNUNG!

Dartpfeile sind ein Sportgerät für Erwachsene und kein Spielzeug. Das Produkt ist nicht zur Nutzung durch Kinder geeignet, sofern diese nicht von Erwachsenen beaufsichtigt werden. Bitte lesen Sie die Anweisungen sorgfältig.

Zielen Sie mit Dartpfeilen nicht auf Menschen. Durch sachgerechte Nutzung dieses Spiels können Schäden oder Verletzungen vermieden werden.



RECYCLING

Das Zeichen „durchgestrichene Mülltonne“ bedeutet, dass dieses Produkt und dessen Adapter nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sie müssen getrennt entsorgt werden. Geben Sie sie nach Gebrauch bei einer zugelassenen Sammelstelle ab, um sie recyceln zu lassen. Mit dieser Geste schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

HERSTELLER / IMPORTEUR:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

Hotline Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

Website: www.carromco.com

Bitte für künftige Nachschlagzwecke aufbewahren.

MADE IN CHINA

