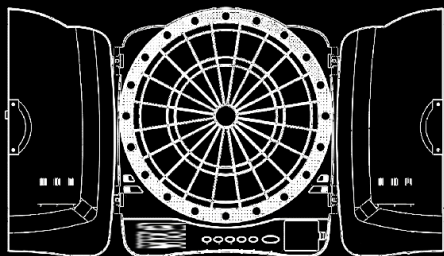


Electronic Dartboard

93051

PANTHERA-301



GB Manual Instruction
DE Bedienungsanleitung
FR Mode d'emploi
ES Instrucciones
IT Istruzioni
NL Montage Instructies

carromco

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

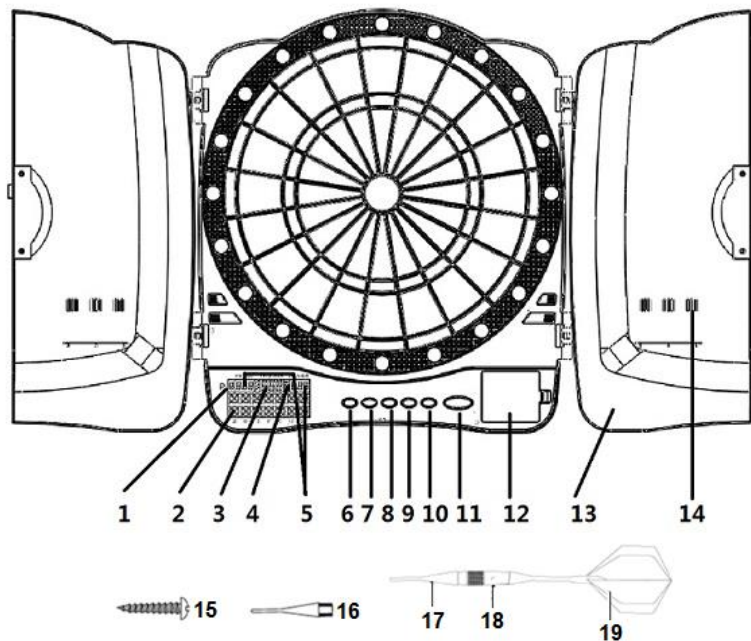
INDEX

<u>ENGLISH</u>	DESCRIPTION	1
	MOUNTING INSTRUCTIONS	2
	TIPS AND GUIDANCE	2
	SET UP & FUNCTIONS	3
	GAME SELECTION	5
	GAME RULES	6
	TROUBLE SHOOTING	11
	SAFETY-NOTICE	12
<u>FRANÇAIS</u>	DESCRIPTION	14
	INSTRUCTIONS DE MONTAGE	14
	RECOMMANDATIONS	15
	PARAMÉTRAGES ET FONCTIONS	16
	SÉLECTION DES JEUX	18
	RÈGLES DES JEUX	19
	DEPANNAGE	26
	CONSIGNES DE SECURITE	26
<u>ESPAÑOL</u>	DESCRIPCIÓN	28
	INSTRUCCIONES DE MONTAJE	29
	CONSEJOS Y GUÍA	29
	PUESTA EN MARCHA Y FUNCIONAMIENTO	30
	SELECCIÓN DE JUEGOS	32
	REGLAS DE LOS JUEGOS	33
	SOLUCIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS	40
	AVISO DE SEGURIDAD	40
<u>ITALIANO</u>	DESCRIZIONE	42
	ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO	43
	CONSIGLI E INDICAZIONI	43
	CONFIGURAZIONE DEL GIOCO	44
	SELEZIONE DEL GIOCO	46
	REGOLE DI GIOCO	47
	RISOLUZIONE DI PROBLEMI	54
	INDICAZIONI DI SICUREZZA	54
<u>NEDERLANDS</u>	BESCHRIJVING	56
	MONTAGE-INSTRUCTIES	57
	TIPS EN ADVIES	57
	INSTELLING EN FUNCTIE	58
	SPELKEUZE	60
	SPELREGELS	61
	PROBLEEMOPLOSSING	68
	VEILIGHEIDSinFORMATIE	68
<u>DEUTSCH</u>	BESCHREIBUNG	70
	ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN	71
	TIPPS UND ANLEITUNGEN	71
	EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN	72
	SPIELEAusWAHL	74
	SPIELREGELN	75
	FEHLERBEHEBUNG	82
	SICHERHEITSHINWEISE	82



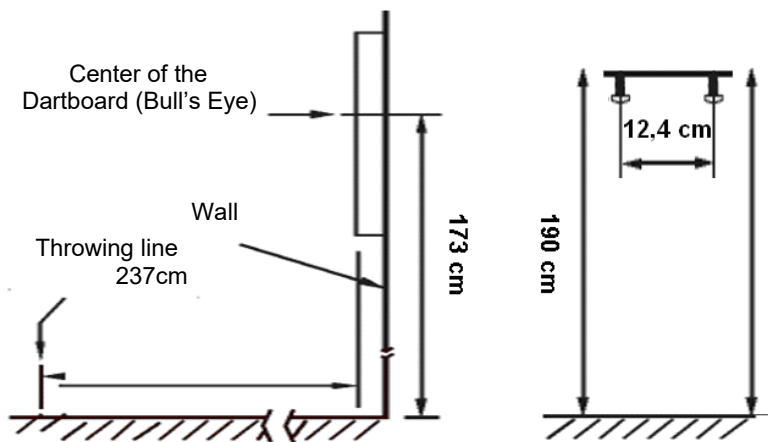
DESCRIPTION SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

ENGLISH



- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. Player display | 11. NEXT button |
| 2. Cricket display | 12. Battery case |
| 3. Temporary display | 13. Door |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 14. Dart holder |
| 5. Score display | 15. Screws x 2 |
| 6. ON/OFF button | 16. Spare tip x 20 |
| 7. UP button | 17. Soft tip |
| 8. DOWN button | 18. Barrel |
| 9. ENTER button | 19. Shaft & flight |
| 10. MISS & RESET button | |

MOUNTING INSTRUCTIONS



TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

- Screwdriver and drill - (not included)
- 3 AA Batteries (not included)

1. Select a suitable location with about 2.5m (8 feet) of open space. The throwing distance between dartboard and player must be 2.37m (7 feet 9¼ inches).
2. Place two marks side-by-side of the selected wall studs 190cm (74 7/8") above the floor, with 12,4 cm (4 7/8") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 13mm (1/2") from the wall.
3. Drill pilot holes where you have marked, and mount the dartboard using the mounting screws provided.
4. Install 3 AA batteries (not included) to the battery holder. Replace the battery cover.
5. Familiarize yourself with the function of your dartboard before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

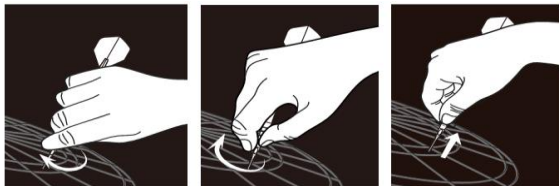
TIPS AND GUIDANCE

This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**. Use of Steel-Tip Darts will cause damage to the dartboard.

Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip darts is no more than 16 grams.

To reduce bounce-outs, you shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Long tips are not recommended for this game. They break or crook more easily.

When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.



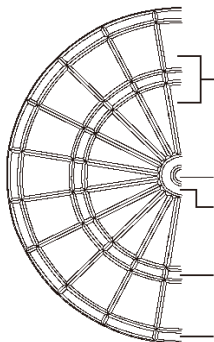
CALCULATING POINTS

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.



Single segment =
Single points

Bull's Eye = 50 points
Bull = 25 points or 50 points
single bull option/ double bull option

Triple segment =
Triple points

Double segment =
Double points

SET UP & FUNCTIONS

START
ON/OFF

Push ON/OFF button to start the setup. With the power turned on, some displays will light up with a welcoming sound. When the sound goes off, the player display and score display will show "G01" and "301" respectively.

GAMES +
OPTIONS
UP/DOWN
ENTER

Press the UP and DOWN buttons to cycle through the games (see GAME SELECTION). Once your game is displayed, press the ENTER button to confirm.

Press the UP and DOWN buttons to scroll through the game options. Once your game option is displayed, press the ENTER button to confirm.

Some games have the possibility to select Double In and/or Double out. Press the UP and DOWN buttons to scroll through these special functions.

Once your special function is displayed, press the ENTER button to confirm.

PLAYER
UP/DOWN
ENTER

Press UP or DOWN buttons to select number of players.
There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a cyber player mode.

Press ENTER to confirm the player selection.

CYBER
UP/DOWN
ENTER

If the option you selected and confirmed is at cyber player mode, you will play against the computer. Press UP or DOWN to select the levels of the cyber player and press ENTER to start the game. The five levels of cyber player are as follow:
C 1: Beginner
C 2: Intermediate
C 3: Advanced
C 4: Expert
C 5: Professional

Press ENTER to confirm the Cyber game selection.

Single/Double
Bull
UP/DOWN
ENTER

In case the game has Double and Single bull options, press UP or DOWN to select.
Press ENTER to confirm the Single/ Double Bull selection.

PLAYER
CHANGE
NEXT

During the game, when the computer announce "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press NEXT for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.

REVIEW
SCORE
NEXT

The game ends when the winner is determined or all players have completed their final score (see each game for details). Use the NEXT button to view each player's finishing placement and final score.

MISS
MISS

Press MISS to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether.

RESET
MISS

If you want to reset the game, push MISS button and hold for 2 seconds.

SCORES
ENTER

During the course of playing, you can press ENTER to check the scores of other players.

END
ON/OFF

Press ON/OFF button for 3 seconds to turn off game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

GAME SELECTION

Game	Description	Display	No. of Options/ variations	No. of Players
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HIS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

PLAYING THE GAME

- Each Player's turn is indicated by P-1, P-2P-8.
- Each player is entitled to throw 3 darts per turn.
- The three small darts at the right side of the display are showing the thrown darts for the turn.
- This electronic dart game can show total scores and reveal the targets automatically.
- Always wait for the board to finish sounding the signal before throwing darts.

GAME RULES

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments.

Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd and 4th places are determined.

To make the game more challenging, you may select DOUBLE IN and/or DOUBLE OUT and/or MASTER OUT to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are as follows:

L01 (Standard): All icons 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. 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.

L02 - Double In: DI icon 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.

L03 - Double Out: DO icon 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)

L04 – Double In + Double Out: Both DI and DO icons 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.

L05: Single In + Master Out: MO icon will be on during the game. The player can finish the game with a hit on a number in the double's or triple's ring or the Double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero.

L06: Double In + Master Out: Both DI and MO icons 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 or triple's ring or the Double Bull's Eye is hit that reduces the score to exactly zero.

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

This is a team play of the 301-901 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and up to 4 players per team. For example: player 1 and player 3 play against player 2 and player 4. The game is played the same way as the individual 301-901 game.

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

2C: 2 players in each team

3C: 3 players in each team

4C: 4 players in each team

Cyb: 1 player vs computer player

G13**COUNT UP****OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simple game that anyone can play. The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The available settings are: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900. Each player should try to score as high as possible in his/her turns. The final total score is allowed to be more than the preset score.

G14**ROUND THE CLOCK****OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

The player tries to hit the numbers from (depending on the choosed option) 1 to 5, 1 to 10, 1 to 15, or 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player who reaches and hits the end number for their game first is the winner.

Choose options:

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

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

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

G15**SHANGHAI****OPTION: L01, L05, L10, L15**

This game is similar to *Round-The-Clock*. Players start shooting with the number 1 (or 5 or 10 or 15) and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. Scores will be accumulated.

Choose options:

Option L01: the game starts from segment 1

Option L05: the game starts from segment 5

Option L10: the game starts from segment 10

Option L15: the game starts from segment 15

G16**HIGH SCORE****OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is similar to *Count-Up*, except that the game ends with the selected number of rounds. The player who accumulates the highest total score wins.

Please select the number of rounds with the options H03 to H14 which represent 3 to 14 rounds.

G17**SHOOT-OUT****OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

The computer will randomly display a score for the player to hit. One correct hit scores a point. The first player who hits 3, 4 21 marks depending on the level of difficulty is the winner. If a player does not hit the board within 10 seconds, it will automatically change to another score for the player to hit and it counts as if you hit the wrong number. In this game double and triple are treated as single.

G18**SIMPLE CRICKET****OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket is a very popular game.





You only play with the number segments from 15 to 20 and the B(Bull/Bullseye). Each participant throws 3 darts. A number segment must be hit three times by the player and then the segment is open to him. Now he can score on the opened number segment. If the opponent(s) also hit(s) this number segment three times, then it is closed. There is no more scoring on a closed number segment. Double or triple segments count as 2 or 3 hits. The segments can be opened and closed in any order. The player who closes most segments and obtains the highest score, wins. The strategy is thus to decide whether it is more meaningful to close a segment or first to accumulate points. Because if a player has closed most of the segments but is behind in points, he loses the game. The end of the game is when all the number segments are closed. The person who obtains the most points, wins.

Choose options:

C00: open the numbers at any order

C20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	one time	two times	open	close
Sign				

G19**NO SCORE CRICKET****OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simplified version of *Cricket*. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for a hit on a closed number at any time.

Therefore, once a number is hit three times, you should move on to hit other targets. The winner is the one who registers all three hits on all numbers first.

Choose options:

000: open the numbers at any order

- G20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye
G25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G20

CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This is a reversed version of *Cricket*. After a number is open, a hit for scoring is added to the opponents' scores. The highest accumulative score is the losing score. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is the one who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player has closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on throwing to bring the opponents' scores over or equal to his/her score. Therefore, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block the other players from giving you points while adding the chance to penalize the others.

Choose options:

00C: open the numbers at any order

20C: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G21

KILLER CRICKET

OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is much like the *No Score Cricket* with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. The player who closes all the numbers first is the winner.

Choose options:

H00: open the numbers at any order

H20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G22

LOW PITCH CRICKET

OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This version of *Cricket* utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the standard *Cricket* segments. Players will need to "close" segments 1, 2, 3, 4, 5, 6, and Bull's Eye. All other rules apply as detailed in standard *Cricket*.

Choose options:

E00: open the numbers at any order

E20: open the number 6 first, then open in order: 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

E25: open the Bulls Eye first, then open in order 1, 2, 3, 4, 5 & 6

G23

COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

To begin this game, each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) who will be shooting. (If the player hits a bullseye with this dart, they must throw again to decide the color). Each player then tries to hit their color target in order to add up to the total score (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 bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins.

G24**BONUS COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, that opponent gets the points added towards his total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

G25**CORRECTIONAL COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, those points are deducted from the player's total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

G26**NO SCORE COLOR****OPTION: 003, 004, 005, 006, 007**

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to mark one point. If a player throws a dart in an opponent's color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. (The bullseye does count towards your total score.) The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero).

The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 3, 4, 5, 6, or 7 total marks.

G27**FREE-DART COLOR****OPTION: 005, 010, 015, 020**

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their 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 score. (The bullseye does count towards your total score.) The player with the highest total of points after all the darts are thrown is the winner. The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 5, 10, 15, or 20 total darts.

G28**OVERS****OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simple and quick game. Each player should try to score equal or higher than the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from that player. The last player who has a "Life" left is the winner.

Please select the number of lives with the options O03 to O21 which represent 3 to 21 lives.

G29**UNDERS****OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is similar to *Overs*, except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three-dart total is higher than the record, then one

"Life" is taken away from the player. Any pass of a throw or any hit outside the scoring area is penalized with 60 points (3 x 20, the highest possible one-dart score). The last player who has a "Life" left is the winner.

Please select the number of lives with the options U03 to U21 which represent 3 to 21 lives.

G30

HALVE-IT

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Double, 15, 16, 17, any Triple, 18, 19, 20 and then Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

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

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G31

BIG-6

OPTION: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the opponents target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. Strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple- 20" or "double-Bull's Eye". The last player who has a "Life" left is the winner.

Please select the number of lives with the options b03 to b21 which represent 3 to 21 lives.

G32

21 POINTS

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

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

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

The player will 'bust' when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the most marks wins the game.

Please select the number of rounds with the options 005 to 011 which represent 5 to 11 rounds.

TROUBLE SHOOTING

No power	Check if the batteries are installed properly
Game will not score	Push the MISS/RESET button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are 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 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.
Power or electro-magnetic interference	Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

Warranty void if dartboard has been opened/ dismantled.

SAFETY-NOTICE

WARNING!

Different types of batteries or new and old batteries are not to be mixed!
 Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
 Rechargeable batteries are to be removed from the dartboard before being charged.
 Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
 Exhausted batteries are to be removed from the game.
 Batteries are to be inserted with correct polarity.
 The supply-terminals are not to be short circuited.

Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.
 Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.
 Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.
 Please disconnect the dartboard from the power supply before cleaning

Examine regularly the battery charger for any damage to their cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, don't use the dartboard until the damage has been repaired.

WARNING!

Darts is an adult sport not a toy. Not for use by childrens except under adult supervision. Please read instructions carefully. Do not aim darts at any human or person. Proper use of this game can avoid damage or injury.

RECYCLING



The 'crossed out dustbin' sign means that this product and its batteries cannot be thrown out with domestic waste. They should be treated apart. When you have finished with them, drop them at an authorised collection point so they can be recycled. This gesture will protect the environment and your health!

Manufacture and Importer:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

Please keep for future reference
MADE IN CHINA



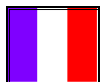
14+



LDPE

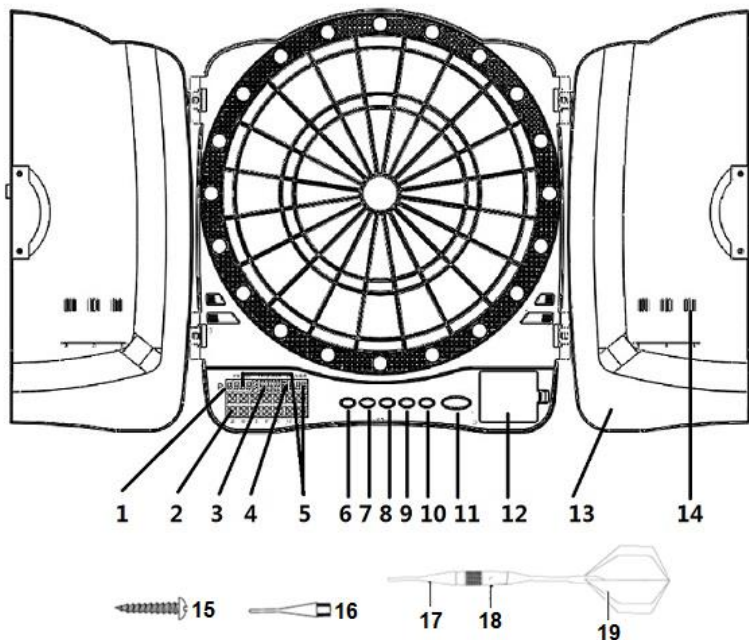


PAP



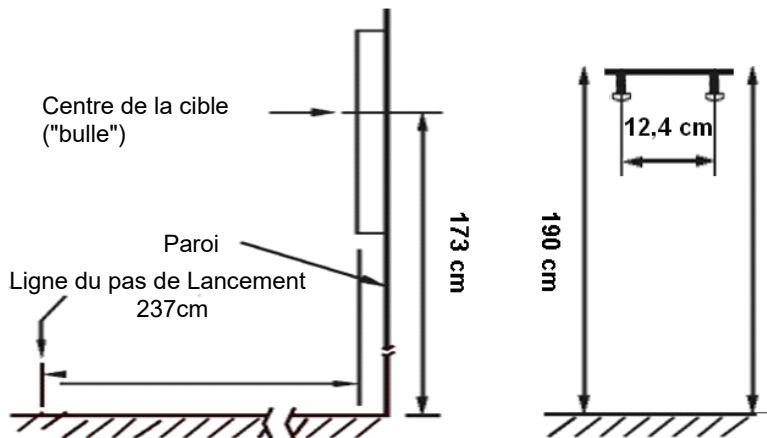
DESCRIPTION JEUX DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE (POINTE SOUPLE)

FRANÇAIS



- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. Affichage pour le joueur | 11. Bouton NEXT (Suivant) |
| 2. Affichage Cricket | 12. Logement des piles |
| 3. Affichage, temporaire | 13. Porte |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 14. Support pour les fléchettes |
| 5. Affichage du score | 15. Vis x 2 |
| 6. Bouton marche/arrêt | 16. Pointe de recharge x 20 |
| 7. Bouton UP (Monter) | 17. Pointe souple |
| 8. Bouton DOWN (Baisser) | 18. Barrel |
| 9. Bouton ENTER (Entrer) | 19. Tige et Ailette |
| 10. Bouton MISS (Raté) | |

INSTRUCTIONS DE MONTAGE



OUTILS NECESSAIRES POUR L'ASSEMBLAGE:

- Tournevis et perceuse - (non fournis)
- 3 piles AA (non fournies)

1. Sélectionnez un endroit approprié comprenant un espace dégagé d'environ 2,5 m (8 pieds). La distance de lancer entre le joueur et la cible doit être de 2,37 m (7 pieds 9¼ pouces).

2. Marquez deux points sur le pilier mural d'installation à 192 cm au-dessus du sol et séparés de 12,4 cm. Vissez deux vis au niveau des marques en laissant la tête de chaque vis dépasser de 13 mm environ du mur. En fonction du type de paroi, la fixation peut nécessiter des chevilles (utiliser les chevilles contenues dans votre coffret) Percer des trous de diamètre 3cm. Insérer les chevilles. Visser les vis dans les chevilles.

3. Accrochez la cible sur les têtes de vis.

4. Le logement des piles est accessible au dos de la cible. Dévissez les vis à la base de la cible, puis soulevez le couvercle du logement. Installez les 3 piles AA (non fournies) dans le logement à piles. Remettez le couvercle en place et revissez les vis.

5. Familiarisez-vous avec les fonctions de votre cible avant de l'utiliser. Si vous pensez que la cible ne fonctionne pas correctement, merci de vous reporter à la section DEPANNAGE de ce manuel.

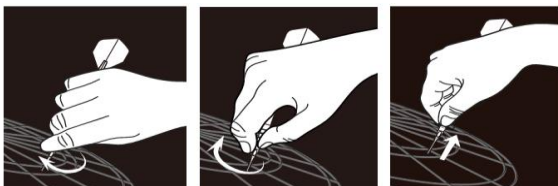
RECOMMANDATIONS

Ce jeu est conçu pour être utilisé UNIQUEMENT AVEC DES FLECHETTES A POINTE SOUPLE. L'utilisation de fléchettes en acier peut endommager la cible. N'utilisez que la force nécessaire et la position adéquate pour lancer les

fléchettes. Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent fichées dans la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes.

Pour limiter les refus (Fléchette qui tape la cible sans se planter), vous devez utiliser le même type de fléchettes que celles fournies avec le jeu. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour cette cible. Elles se cassent et se tordent plus facilement.

Lorsque vous retirez une fléchette de la cible, si vous tournez légèrement la fléchette vers la droite tout en tirant, celle-ci se dégagera plus facilement.



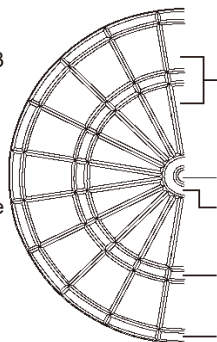
CALCULATING POINTS

Tour

Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour.

Tir raté ou ricochet de la fléchette

Toute fléchette lancée est considérée comme jouée. Ainsi, tout tir raté ou situé en dehors de la zone de jeu est considéré.



Zone simple = 1 fois les points indiqués

Bulle intérieure = 50 points

Bulle extérieure = 25 ou 50 points
option bulle simple/ option bulle double

Zone triple = Trois fois les points indiqués

Zone double = Deux fois les points indiqués

PARAMÉTRAGES ET FONCTIONS

START ON/OFF
(MARCHE/ARRÊT)

Appuyez sur le bouton marche/arrêt pour démarrer la configuration. À la mise sous tension de la cible, des effets lumineux et un son de bienvenue sont joués. Quand le son s'éteint, les zones d'affichage du joueur et du score affichent respectivement « G01 » et « 301 ».

JEUX +
OPTIONS
UP/DOWN
(MONTER/BAISSE)
ENTER

Sélectionnez le type de jeu (reportez-vous au tableau « SÉLECTION DES JEUX ») avec les boutons UP et DOWN. Quand le jeu désiré est affiché, appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer.

(ENTRER)

Sélectionnez l'option de jeu avec les boutons UP et DOWN. Quand l'option de jeu désirée est affichée, appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer.

Certains jeux vous permettent de sélectionner Double In et/ou Double out. Sélectionnez la fonction spéciale avec les boutons UP et DOWN.

Quand la fonction spéciale désirée est affichée, appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer.

JOUEUR
UP/DOWN
(MONTER/BAISSER)
ENTER
(ENTRER)

Sélectionnez le nombre de joueurs avec les boutons UP et DOWN. Au total, 9 sélections de joueurs sont disponibles : de 1 à 8 joueurs, plus un mode cyber joueur.

Appuyez sur ENTER pour confirmer la sélection des joueurs.

CYBER
UP/DOWN
(MONTER/BAISSER)
ENTER
(ENTRER)

Si l'option que vous avez sélectionnée et confirmée est le mode cyber joueur, vous allez jouer contre l'ordinateur. Sélectionnez l'un des niveaux de cyber player avec les boutons UP et DOWN, puis appuyez sur ENTER pour démarrer la partie. Le mode cyber joueur compte cinq niveaux :

- C 1 : Débutant
- C 2 : Intermédiaire
- C 3 : Avancé
- C 4 : Expert
- C 5 : Professionnel

Appuyez sur ENTER pour confirmer le réglage du mode cyber joueur.

Single/ Double
Bull UP/DOWN
(MONTER/BAISSER)
ENTER
(ENTRER)

Si le jeu comporte des options Single/ Double Bull (bulle simple/double), sélectionnez-les avec les boutons UP et DOWN. Appuyez sur ENTER pour confirmer la sélection œil-de-bœuf simple/double.

CHANGEMENT
DE JOUEUR
NEXT
(SUIVANT)

Pendant la partie, l'ordinateur annonce « NEXT » (suivant), une pression sur les segments n'active pas la cible. Le joueur doit retirer toutes les fléchettes, puis appuyez sur NEXT pour passer au tour du joueur suivant. La cible bascule automatiquement dans le tour du joueur suivant sans action des joueurs dans les 10 secondes après l'annonce « NEXT ».

**AFFICHER
SCORES**
NEXT
(SUIVANT)

La partie est terminée quand il y a un gagnant ou quand tous les joueurs ont obtenu leur score final (reportez-vous aux règles de chaque jeu pour plus de détails). Utilisez le bouton NEXT pour afficher le score et le classement finaux de chaque joueur.

RATÉ
MISS (RATÉ)

Quand une fléchette atteint le filet de récupération des fléchettes ou rate la cible, appuyez sur MISS pour enregistrer un tir à 0.

REMISE
MISS (RATÉ)

Pour réinitialiser une partie, maintenez le bouton MISS appuyé 2 secondes.

SCORES
ENTER (ENTRER)

Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur ENTER pour afficher le score des autres joueurs.

FIN
ON/OFF
(MARCHE/ARRÊT)

Appuyez sur le bouton MARCHE/ARRÊT pour 3 secondes pour éteindre la cible. Afin d'économiser l'énergie, la cible intègre une fonction d'arrêt automatique. Après 30 minutes d'inutilisation, elle s'éteint automatiquement.

SÉLECTION DES JEUX

Jeux	Description	Affichage	Nombre d'options/ variations	Nombre de joueurs
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8

G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

JOUER

- Le tour de chaque joueur est indiqué par P-1, P-2... P-8.
- Chaque joueur peut lancer 3 fléchettes par tour.
- Les trois petits symboles fléchés sur la droite de l'écran indiquent les fléchettes lancées dans le tour.
- Cette cible de fléchettes électronique peut afficher automatiquement les scores totaux et les objectifs.
- Attendez toujours que la cible ait fini de sonner avant de lancer les fléchettes.

RÈGLES DES JEUX

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, et le plus joué dans les ligues et tournois. Chaque joueur commence la partie avec 301 points (ou 501, 601, etc.). A la fin de chaque tour, la somme des trois lancers est soustraite du score du joueur. Le premier joueur dont le score tombe à 0 gagne la partie. La partie peut continuer jusqu'à ce que les 2e, 3e et 4e places soient déterminées.

Pour rendre le jeu plus intéressant, vous pouvez utiliser le bouton DOUBLE IN et/ou DOUBLE OUT et/ou MASTER OUT afin de définir des restrictions supplémentaires fixant la manière dont la partie commence et se termine. Les choix sont les suivants.

L01 (Standard) : Tous les icônes s'éteignent pendant la partie. L'enregistrement du score commence et se termine quel que soit le nombre atteint. Le joueur peut terminer la partie en touchant un nombre ramenant le score à zéro. Si un joueur dépasse le score nécessaire pour ramener le total à zéro, on dit que le tour est un "bust" et le score retrouve son niveau précédent le tour.

L02 - Double In: Le icôn DI est allumé pendant la partie.

Le score commence à être comptabilisé lorsqu'un nombre de la couronne des doubles ou le double de bull's eye est touché. Aucun résultat n'est comptabilisé avant que cette condition n'ait été remplie.

L03 - Double Out: Le icôn DO est allumé pendant la partie.

Pour gagner, un joueur doit atteindre un nombre de la couronne des doubles ou le double de bull's eye qui ramène le score à zéro. Si le résultat ramène le score à 1 ou est supérieur au résultat nécessaire pour ramener le score à zéro, on considère que le tour est un "bust" et le score retrouve son niveau précédent le tour. (1 est également considéré comme un "bust", car il est impossible de ramener le score exactement à zéro en touchant un double)

L04 – Double In + Double Out: Les icônes DI et DO sont allumés pendant la partie. L'enregistrement du score commence quand un double ou bull's eye est atteint, il se termine quand un double ou bull's eye est atteint en réduisant le score exactement à zéro.

L05: Single In + Master Out: Le icôn MO est allumé pendant la partie. Pour gagner, un joueur doit atteindre un nombre de la couronne des doubles ou triples ou le double de bull's eye qui ramène le score à zéro.

L06: Double In + Master Out: Les icônes DI et MO sont allumés pendant la partie. L'enregistrement du score commence quand un double ou bull's eye est atteint, il se termine quand un double ou triples ou bull's eye est atteint en réduisant le score exactement à zéro.

G07, G08, G09, G10, G11, G12

301-901 LEAGUE

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

C'est la version par équipe du jeu 301-901, elle est très prisée dans les ligues. Il y a toujours 2 équipes et un maximum de 4 joueurs par équipe. Par exemple : les joueurs 1 et 3 jouent contre les joueurs 2 et 4. La partie se joue selon les mêmes règles que le 301-901 individuel.

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

2C : 2 joueurs par équipe

3C : 3 joueurs par équipe

4C : 4 joueurs par équipe

Cyb : 1 joueur contre l'ordinateur

G13

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

C'est un jeu simple accessible à tous. L'objectif est de battre les autres joueurs en étant le premier à atteindre un score prédéfini. Les réglages disponibles sont : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 et 900. Chaque joueur doit essayer d'obtenir le maximum de point dans chacun de ses tours. Le score final peut être supérieur au score prédéfini.

G14

ROUND THE CLOCK

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

Les joueurs essaient de toucher dans l'ordre les nombres (en fonction de l'option choisie) 1 à 5, 1 à 10, 1 à 15, ou 1 à 20. Quand un nombre est touché, le joueur doit toucher le nombre suivant. Le premier joueur à atteindre et toucher le dernier nombre gagne.

Sélectionnez l'option :

105,110,115,120 : Le dernier nombre est respectivement 5,10, 15 et 20 que ce soit un simple, un double ou un triple

205,210,215,220 : Le dernier nombre est respectivement 5,10, 15 et 20 seuls les doubles comptent.

305,310,315,320 : Le dernier nombre est respectivement 5,10, 15 et 20

G15**SHANGHAI****OPTION: L01, L05, L10, L15**

Ce jeu est semblable à *L'Horloge*. Les joueurs commencent en visant le nombre 1 (ou 5 ou 10 ou 15), puis tous les nombres jusqu'à 20 et l'œil-de-bœuf. Si le joueur touche un nombre différent que celui venant dans l'ordre, le lancer est considéré comme manqué. Si le joueur touche un double ou un triple, les points obtenus sont calculés en multipliant le nombre par 2 ou 3 selon le cas. Les scores sont cumulatifs.

Sélectionnez l'option :

Option L01 : La partie débute par le segment 1.

Option L05 : La partie débute par le segment 5.

Option L10 : La partie débute par le segment 10.

Option L15 : La partie débute par le segment 15.

G16**HIGH SCORE****OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Ce jeu est semblable au *Count-Up*, mais la partie s'achève après le nombre de tours sélectionné. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne. Sélectionnez l'une des options, de H03 à H14, correspondant au nombre de tours, de 3 à 14.

G17**SHOOT-OUT****OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

L'ordinateur affiche aléatoirement un nombre que le joueur doit atteindre. Si le joueur atteint le segment correspondant, il marque un point. Le premier joueur a atteindre 3, 4.... 21 en fonction du niveau de difficulté, gagne la partie. Si un joueur n'atteint pas la cible dans les 10 secondes, la cible indique automatiquement un autre nombre à atteindre et elle compte ce tour comme si le joueur avait atteint un mauvais numéro. Dans ce jeu, les doubles et les triples comptent pour des simples.

G18**SIMPLE CRICKET****OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket est un jeu très populaire. Vous ne pouvez jouer qu'avec les segments des nombres 15 à 20 et l'œil-de-bœuf.





Chaque joueur lance 3 fléchettes. Un segment doit être atteint trois fois par un joueur pour que ce segment lui soit ouvert. Ensuite, il peut marquer des points avec ce segment ouvert. Si un ou plusieurs adversaires atteignent également ce segment trois fois, il est fermé. Aucun point ne peut être comptabilisé avec un segment fermé. Les segments doubles ou triples comptent pour 2 ou 3 touchers. Les segments peuvent être ouverts et fermés dans n'importe quel ordre. Le gagnant est le joueur qui ferme le plus de segments et obtient le score le plus élevé. La stratégie consiste donc à décider de fermer un segment ou d'accumuler d'abord des points. Car si le joueur ayant fermé le plus de segments à un score moins élevé, il perd la partie. Quand tous les segments ont été fermés, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur dont le score est le plus élevé.

Sélectionnez l'option :

C00 : Les segments peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.

C20 : Le segment du nombre 20 doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 19, 18, 17, 16, 15 et œil-de-bœuf.

C25 : L'œil-de-bœuf doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

Cricket	Une fois	Deux fois	Ouvert	Fermé
Signe				

G19

NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ceci est une version simplifiée de *Cricket*. L'objectif est de fermer tous les nombres le plus vite possible. Aucun point n'est accordé si un nombre fermé est touché, et ce, quel que soit le moment de la partie.

Par conséquent, une fois qu'un nombre a été touché trois fois, vous devez viser les autres nombres. Le gagnant est celui qui, le premier, touche chaque nombre trois fois.

Sélectionnez l'option :

000 : Les segments peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.

020 : Le segment du nombre 20 doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 19, 18, 17, 16, 15 et œil-de-bœuf.

025 : L'œil-de-bœuf doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G20

CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Il s'agit de la version inverse de *Cricket* pour le décompte des points, qui se joue généralement à trois joueurs. Deux des joueurs peuvent s'allier contre le troisième pour l'éliminer avant de s'affronter entre eux.

Après qu'un numéro a été fermé, les points obtenus en touchant ce nombre sont additionnés aux scores des autres joueurs sauf quand ceux-ci ont déjà fermé le nombre en question. Le score le plus élevé est perdant. Le gagnant est le premier joueur ayant fermé tous les numéros dont le score est le plus bas. Si un joueur a fermé tous les nombres en premier, mais a un score plus élevé, il/elle doit continuer de lancer pour accroître les scores des autres joueurs jusqu'à ce qu'ils soient égaux ou supérieurs au sien. Par conséquent, la meilleure stratégie consiste à fermer tous les numéros le plus vite possible pour empêcher les autres joueurs d'augmenter votre score et pour pouvoir les pénaliser en augmentant le leur.

Sélectionnez l'option :

00C: Les segments peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.

20C: Le segment du nombre 20 doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 19, 18, 17, 16, 15 et œil-de-bœuf.

25C: L'œil-de-bœuf doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

21

KILLER CRICKET

OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ce jeu ressemble beaucoup au *No Score Cricket*, avec un raffinement supplémentaire. Quand un nombre est fermé, un joueur peut annuler les marques obtenues par les autres joueurs en touchant le même nombre une nouvelle fois. Toutefois, si l'autre joueur a également fermé ce numéro aucune marque ne sera retirée à ce joueur. Le gagnant est le joueur qui ferme tous les segments en premier.

Sélectionnez l'option :

H00 : Les segments peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.

H20 : Le segment du nombre 20 doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 19, 18, 17, 16, 15 et œil-de-bœuf.

H25 : L'œil-de-bœuf doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

G22

LOW PITCH CRICKET

OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dans cette version du Cricket, on utilise les secteurs correspondants aux chiffres inférieurs de la cible pour ne pas toujours viser les secteurs du Cricket standard. Les joueurs doivent fermer les nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 et l'œil-de-bœuf. Toutes les autres règles sont identiques à celles du Cricket classique.

Sélectionnez l'option :

E00 : Les segments peuvent être ouverts dans n'importe quel ordre.

E20 : Le segment du nombre 20 doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 6, 5, 4, 3, 2, 1 et œil-de-bœuf.

E25 : L'œil-de-bœuf doit être ouvert en premier, puis les autres segments doivent être ouverts dans l'ordre suivant : 1, 2, 3, 4, 5 & 6.

G23

COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

Pour commencer la partie, chaque joueur doit lancer une fléchette afin de déterminer qui devra toucher quel bloc/couleur (#20 couleur, ou #1 couleur). (Si un joueur touche l'œil-de-bœuf, il doit procéder à un nouveau lancer pour déterminer la couleur). Ensuite, les joueurs doivent essayer de toucher leur couleur cible afin de d'augmenter leur score pour atteindre l'objectif de score (qui doit être fixé au début de la partie dans les options de jeu "Game Options": 100, 200, 300, 400 ou 500). Si un joueur touche la couleur d'un autre joueur, aucun point n'est comptabilisé. L'œil-de-bœuf compte pour votre score. Le premier joueur à atteindre l'objectif de score défini au début de la partie gagne.

G24

BONUS COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

Ce jeu se joue comme « Color » avec une différence. Si un joueur touche la couleur d'un autre joueur, alors les points s'ajoutent au score de cet autre joueur.

Sélectionnez l'une des options, de 100 à 500, correspondant au nombre de scores, de 100 à 500.

G25**CORRECTIONAL COLOR**

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

Ce jeu se joue comme « Color » avec une différence. Si un joueur touche la couleur d'un autre joueur, les points sont déduits de son propre score.

Sélectionnez l'une des options, de 100 à 500, correspondant au nombre de scores, de 100 à 500.

G26**NO SCORE COLOR**

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007

Ce jeu se joue comme « Color » avec une différence. Chaque joueur essaye de toucher leur couleur cible pour marquer un point. Si un joueur touche la couleur d'un autre joueur, un point lui est retiré, de plus ce joueur perd son tour. (L'œil-de-bœuf compte pour votre score). Le gagnant est le joueur qui a encore des points (alors que tous les autres sont à zéro). L'objectif de score doit être fixé au début de la partie dans les options de jeu "Game Options" : 3, 4, 5, 6, ou 7 points.

G27**FREE-DART COLOR**

OPTION: 005, 010, 015, 020

Ce jeu se joue comme « Color » avec une différence. Chaque joueur essaye de toucher sa couleur pour obtenir le score le plus élevé possible. Si un joueur touche la couleur d'un autre joueur, aucun point n'est rajouté à son score. (L'œil-de-bœuf compte pour votre score). Le joueur dont le score est le plus élevé à l'issue de tous les lancers a gagné. Le nombre total de lancers auxquels a droit chaque joueur est fixé au début de la partie dans les options de jeu "Game Options" : 5, 10, 15, ou 20 lancers.

G28**OVERS**

OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

C'est un jeu simple et rapide. Chaque joueur doit atteindre un score égal ou supérieur au score le plus élevé obtenu au tour précédent. Si un joueur à l'issue de ses trois lancers obtient un score inférieur, il perd une "vie". Chaque joueur a trois vies. Le dernier joueur "en vie" gagne la partie. Sélectionnez l'une des options, de O03 à O21, correspondant au nombre de vies, de 3 à 21.

G29**UNDERS**

OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ce jeu est similaire à *Overs*, sauf que l'objectif est de battre le total le plus bas obtenu avec trois lancers. Si le total obtenu avec trois lancers est supérieur, le joueur perd une "vie". Chaque joueur a trois vies. Le dernier joueur "en vie" gagne la partie. Si un joueur passe son lancer ou touche une zone autre que celles comptant pour les points, il est pénalisé de 60 points (3 x 20, le maximum possible par lancer). Le dernier joueur "en vie" gagne la partie. Sélectionnez l'une des options, de U03 à U21, correspondant au nombre de vies, de 3 à 21.

G30**HALVE-IT**

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tous les joueurs commencent le jeu en devant toucher le nombre 12, puis 13, 14, n'importe quel Double, 15, 16, 17, n'importe quel Triple, 18, 19, 20, et ensuite l'œil-de-bœuf. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même nombre, puis passe au nombre supérieur au tour suivant. Tous les points sont additionnés. Les Doubles et Triples comptent pour le nombre touché x2 et x3. Si un joueur rate ses trois lancers, son score est divisé par deux. A la fin du jeu, le gagnant est celui dont le score est le plus élevé.

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

D: doubles

T: triples

B: l'œil-de-bœuf

G31**BIG-6****OPTION : b03, b04, b05....., b19, b20, b21**

Le jeu commence par le 6 simple. Sur ses trois lancers, un joueur doit arriver à toucher la zone cible pour conserver ses vies. Si le joueur réussit à toucher la zone cible avec son premier ou deuxième lancer, il a la possibilité avec un lancer d'essayer d'atteindre l'une des zones cibles de ses adversaires. Simples, Doubles et Triples sont considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir la cible la plus difficile pour les adversaires, telle que le « triple - 20 » ou « double - œil-de-bœuf ». Le dernier joueur "en vie" gagne la partie. Sélectionnez l'une des options, de b03 à b21, correspondant au nombre de vies, de 3 à 21.

G32**21 POINTS****OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

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

1. Il marque un score de 21 exactement avec 1, 2 ou 3 flèches, ou
2. Obtient le plus haut score inférieur à 21 (si aucun joueur n'atteint 21 dans ce tour)

Le joueur « saute » si son score dépasse 21 et il ne peut alors pas obtenir de point dans ce tour. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Sélectionnez l'une des options, de 005 à 011, correspondant au nombre de tours, de 5 à 11.

DEPANNAGE

Absence d'alimentation	Vérifiez que les piles sont correctement installées.
Pas de décompte du score	Appuyez sur le bouton MISS/RESET pour voir si la partie commence. Vous pouvez également vérifier qu'aucun segment de marquage ni aucun bouton de fonction n'est coincé.
Segment ou bouton coincé	Durant le transport et au cours d'une utilisation normale, il est possible que des segments se retrouvent temporairement coincés. Si cela se produit, toutes les fonctions automatiques de décompte des scores s'interrompent. En retirant délicatement la fléchette ou en remuant doucement le segment avec votre doigt, vous pourrez le décoincer. Le jeu peut alors reprendre, et le décompte des scores retourne à la normale.
Retirer les pointes cassées	Les pointes souples peuvent se casser et rester fichées dans la cible. Si cela se produit, essayez de les retirer délicatement avec des pinces. Note: plus une fléchette est lourde, plus sa pointe risque de se tordre ou de se rompre.
Interférences électriques ou électromagnétiques	En cas d'interférences électromagnétiques, les composants électroniques de la cible peuvent avoir un fonctionnement dégradé ou cesser de fonctionner. (Par exemple dans le cas d'un orage violent, d'une surtension, d'une tension insuffisante ou de la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes). Pour retourner à la normale, retirez les piles pendant plusieurs secondes, puis réinstallez-les. Veillez également à retirer la source des interférences.

La garantie est nulle si la cible est ouverte ou démontée.

CONSIGNES DE SECURITE

ATTENTION!

Il ne faut pas utiliser en même temps des types de piles différents, ou des piles neuves et usagées.

Il ne faut pas essayer de recharger des piles non rechargeables.

Il faut retirer les piles rechargeables de la cible avant de les recharger.

Utilisez exclusivement des piles du type recommandé ou d'un type équivalent.

Il faut retirer du jeu les piles usagées.

Il faut respecter la polarité des piles quand on les insère dans leur logement.

Il ne faut pas exposer la cible à des températures ou à des conditions climatiques extrêmes. Il ne faut pas exposer la cible à du liquid ou à une humidité excessive.

Il ne faut nettoyer la cible qu'avec un chiffon humide et/ou un produit nettoyant doux.

Retirer les piles de la cible avant nettoyage.

ATTENTION!

Le jeu de fléchettes est un sport pour adultes. Il ne convient pas aux enfants, sauf sous la surveillance d'un adulte. Merci de lire attentivement les instructions. Ne visez jamais une personne ou un animal avec les fléchettes. L'utilisation conforme de ce jeu peut permettre d'éviter des dégradations et blessures.

RECYCLAGE



Le symbole 'une poubelle barrée' signifie que ce produit et les piles ne doivent pas être jetés avec les déchets domestiques. Ils doivent être traités séparément. Quand vous avez décidé de les jeter, déposez-les dans un point de collecte autorisé pour qu'ils soient recyclés. Ce geste permettra de protéger l'environnement et votre santé!

Fabricant / Importateur :

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

Merci de conserver la présente notice pour toute référence future
FABRIQUE EN CHINE



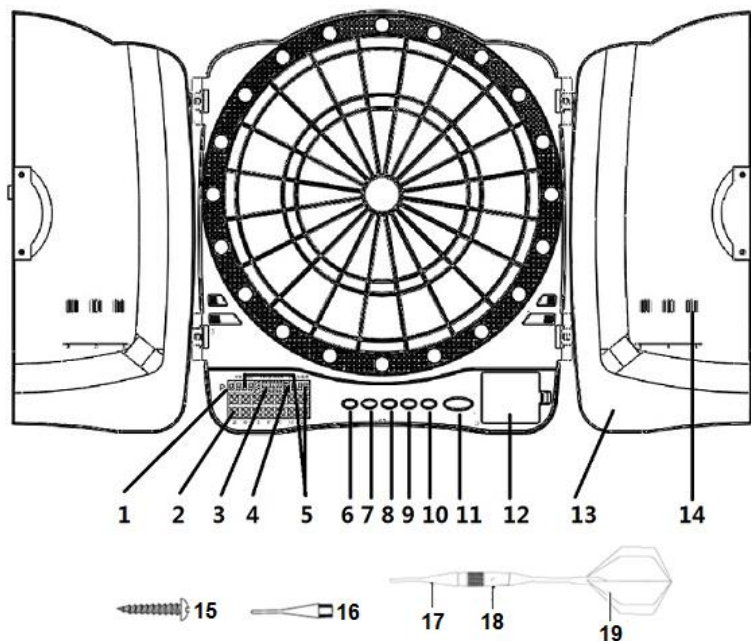
14+





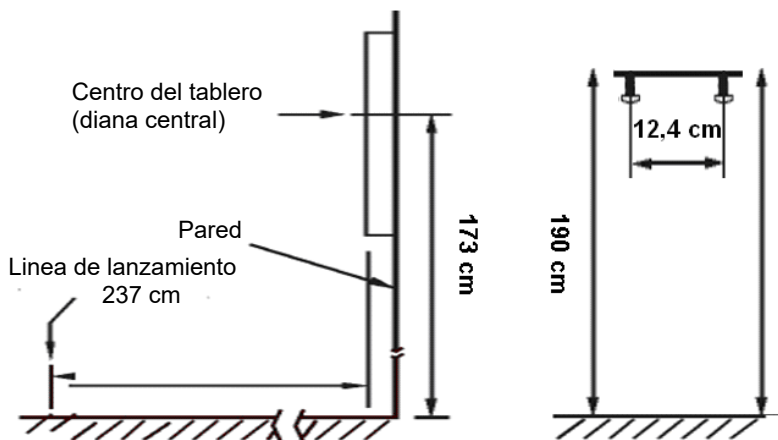
DESCRIPCIÓN JUEGO DE DARDOS DE PUNTA BLANDA

ESPAÑOL



- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Pantalla para el jugador | 10. Botón MISS (fallo) |
| 2. Pantalla de cricket | 11. Botón NEXT (siguiente) |
| 3. Pantalla, temporal | 12. Compartimiento de las pilas |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 13. puerta |
| 5. Pantalla de puntuación | 14. Soporte para los dardos |
| 6. Interruptor de encendido/apagado | 15. 2 tornillos |
| 7. Botón UP (arriba) | 16. 20 puntas de repuesto |
| 8. Botón DOWN (abajo) | 17. Punta blanda |
| 9. Botón ENTER (intro) | 18. Barril |
| | 19. Eje y vuelo |

INSTRUCCIONES DE MONTAJE



HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA EL MONTAJE:

- Destornillador y taladro - (no se incluyen)
- 3 pilas AA (no se incluyen)

1. Seleccione un lugar adecuado con unos 2,5m (8 pies) de espacio abierto. La distancia de lanzamiento entre la diana y el jugador debe ser 2,37m (7 pies 9¼ pulgadas).
2. Haga dos marcas paralelas en la pared seleccionada a una altura de 190 cm (74 7/8") del suelo y 12,4 cm (4 7/8") de distancia entre ellas. Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas sobresalgan unos 13 mm (1/2") de la pared.
3. Taladre los orificios guía donde marcó y monte la diana por medio de los tornillos de montaje que se han suministrado.
4. Inserte las 3 pilas AA (no se incluyen) en el compartimiento de las pilas. Vuelva a colocar la cubierta trasera.
5. Familiarícese con el manejo de su diana antes de utilizarla. Si sospecha que la diana no funciona correctamente, por favor, consulte en primer lugar, la sección SOLUCIÓN DE PROBLEMAS de este manual.

CONSEJOS Y GUÍA

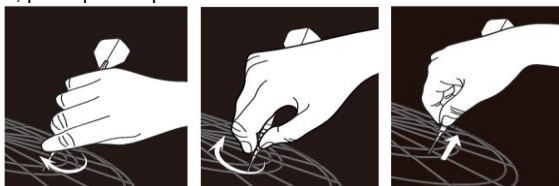
Este juego está diseñado para emplear **ÚNICAMENTE DARDOS DE PUNTA BLANDA**. El empleo de dardos de punta metálica dañará la diana.

Utilice una postura y una fuerza adecuadas para el lanzamiento de los dardos. No es necesario lanzarlos con mucha fuerza para que se peguen a la diana. Se

recomienda un peso de los dardos de punta blanda que no sea superior a los 16 gramos.

Para reducir el número de rebotes, debe emplear dardos de punta blanda del mismo tipo de los que se suministran con el juego. No se recomiendan puntas largas para este juego. Se pueden romper o doblar con más facilidad.

Al retirar un dardo de la diana, gírelo muy ligeramente hacia la derecha mientras tira del dardo, para que la operación resulte más sencilla.



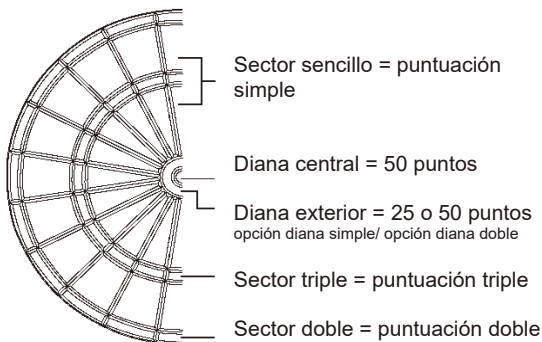
CALCULATING POINTS

Una ronda

Una ronda comprende tres lanzamientos de dardos.

Rebotes y tiros fallidos

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



PUESTA EN MARCHA Y FUNCIONAMIENTO

INICIO
ON/OFF

Pulse el botón ON/OFF para iniciar la configuración. Cuando la unidad está encendida, algunas pantallas se iluminarán con un sonido de bienvenida. Cuando termine el sonido, el jugador y la puntuación mostrarán "G01" y "301" respectivamente.

**JUEGOS +
OPCIONES**
UP/DOWN
(ARRIBA/ABAJO
ENTER INTRO)

Presione los botones ARRIBA o ABAJO para desplazarse por los juegos (Consulte la tabla "SELECCIÓN DE JUEGOS"). Cuando aparezca en pantalla el juego deseado, presione el botón de ENTER (INTRO) para confirmarlo.

Presione los botones ARRIBA o ABAJO para desplazarse por las opciones de juego. Cuando aparezca en pantalla su opción de juego, presione el botón de ENTER (INTRO) para confirmarla.

Con algunos juegos existe la posibilidad de seleccionar Double In y/o Double out. Presione los botones ARRIBA o ABAJO para desplazarse por estas funciones especiales. Cuando aparezca en pantalla su función especial, presione el botón de ENTER (INTRO) para confirmarla.

JUGADOR
UP/DOWN
(ARRIBA/ABAJO)
ENTER
(INTRO)

Pulse los botones ARRIBA o ABAJO para seleccionar el número de jugadores. Hay 9 opciones: desde el modo de 1 jugador al de 8 jugadores, y el modo de juego ciber.

Pulse INTRO para confirmar el número de jugadores.

CYBER
UP/DOWN
(ARRIBA/ABAJO)
ENTER
(INTRO)

Si elige el modo cyber, jugará contra la computadora. Pulse ARRIBA o ABAJO para seleccionar el nivel de la computadora y pulse INTRO para iniciar la partida. Estos son los cinco niveles de la computadora:

C 1: Novato

C 2: Intermedio

C 3: Avanzado

C 4: Experto

C 5: Profesional

Pulse INTRO para confirmar el modo de juego ciber.

Diana Simple
y Doble
UP/DOWN
(ARRIBA/ABAJO)
ENTER (INTRO)

Si el juego tiene opciones de Diana Simple y Doble, pulse ARRIBA o ABAJO para seleccionar. Pulse INTRO para confirmar la selección de Diana Simple o Doble.

CAMBIO DE
JUGADOR
NEXT
(SIGUIENTE)

Durante el juego, cuando la computadora anuncie NEXT (SIGUIENTE), cualquier presión que se haga en los segmentos no afectará la puntuación de la diana. El jugador debe retirar todos los dardos de la diana y pulsar Siguiente para pasar el turno al siguiente jugador. La puntuación de la diana cambiará automáticamente a la del siguiente jugador si no se realiza ningún lanzamiento 10 segundos después de que haber anunciado NEXT (SIGUIENTE). Retire los dardos girándolos con suavidad en sentido horario y tirando de ellos horizontalmente hacia fuera.

RESUMEN
DE PUNTA-
CIONES
NEXT
(SIGUIENTE)

El juego finaliza cuando se determina un ganador o todos los jugadores han completado la puntuación final (consulte cada juego para más información). Utilice el botón NEXT (SIGUIENTE) para ver la posición y puntuación finales de cada jugador.

FALLO
MISS (FALLO)

Pulse FALLO para puntuar 0 y registrar una tirada de dardo cuando el dardo golpea entre unos segmentos y otros o fuera de la diana.

**RESTABLE-
CER**
MISS (FALLO)

Si desea restablecer el juego, mantenga pulsado el botón FALLO durante 2 segundos.

**PUNTA-
CIÓN**
ENTER
(INTRO)

Durante el curso del juego, puede pulsar Intro para comprobar la puntuación de los jugadores.

FINALIZAR
ON/OFF

Pulse el botón ON/OFF durante 3 segundos para terminar el juego. A fin de ahorrar energía, la diana incorpora una función de apagado automático. El juego se apagará automáticamente si se queda desatendido más de 30 minutos.

SELECCIÓN DE JUEGOS

Juego	Descripción	Pantalla	Núm. de opciones/ variaciones	Núm. de jugadores
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HIS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8

G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

CÓMO JUGAR

- El turno de cada jugador queda indicado por P-1, P-2P-8.
- Cada jugador puede lanzar 3 dardos por turno.
- Los tres símbolos con forma de dardos que aparecen en lado derecho de la pantalla, indican los dardos lanzados durante el turno.
- Este juego de dardos electrónico puede mostrar la puntuación total y mostrar los blancos automáticamente.
- Espere siempre a que termine la señal de sonido de la diana antes de lanzar el dardo.

REGLAS DE LOS JUEGOS

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPCIÓN: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Este es el juego de dardos más popular y que se juega en la mayoría de ligas y torneos. Cada jugador inicia el juego con 301 puntos (o 501, 601, etc.). Al final del turno de cada jugador, se resta de la puntuación del jugador la suma de los tres dardos lanzados. El primer jugador que consigue llegar exactamente a cero será el ganador del juego. Puede continuarse el juego hasta establecer los puestos 2º, 3º y 4º.

Para que el juego sea más complicado, puede seleccionar el botón DOUBLE IN y/o DOUBLE OUT y/o MASTER OUT para establecer restricciones adicionales sobre cómo empezar y acabar el juego. Esas posibilidades son las siguientes:

L01 (Estándar): Durante el juego todos los iconos estarán apagados. La puntuación comienza y termina cuando se acierta cualquier número. El jugador puede terminar el juego acertando sobre cualquier número que deje su puntuación exactamente a cero. Cuando un jugador supera la puntuación con la que alcanzaría cero, se considerará un "bust" y la puntuación retrocede al valor de antes del turno.

L02 - Double In: Durante el juego el icono DI estará encendido.

La puntuación empieza cuando se acierta en algún número del anillo doble o en el blanco doble. No empieza la puntuación hasta que se cumpla esa condición.

L03 - Double Out: Durante el juego el icono DO estará encendido. El jugador termina el juego cuando acierta algún número del anillo doble o en el blanco doble que deje la puntuación exactamente a cero.

Cuando un jugador supera la puntuación necesaria para alcanzar exactamente el cero o "1", se considera un "bust" y la puntuación retrocede al valor de antes del turno (cuando queda "1" en la puntuación, es también un "bust", porque no es posible reducirlo hasta cero con un doble).

L04 – Double In + Double Out: Durante el juego los iconos DI y DO estarán encendido. La puntuación comienza cuando se acierta en un número situado en el aro de dobles o en el Ojo de buey doble y finaliza cuando se acierta en el aro de dobles o en el Ojo de buey doble reduciendo la puntuación a exactamente cero.

L05: Single In + Master Out: Durante el juego el icono MO estará encendido. El jugador termina el juego cuando acierta algún número del anillo doble o triple o en el blanco doble que deje la puntuación exactamente a cero.

L06: Double In + Master Out: Durante el juego los iconos DI y MO estarán encendido. La puntuación comienza cuando se acierta en un número situado en el aro de dobles o en el Ojo de buey doble y finaliza cuando se acierta en el aro de dobles o triples o en el Ojo de buey doble reduciendo la puntuación a exactamente cero.

G07, G08, G09, G10, G11, G12

301-901 LEAGUE

OPCIÓN: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Se trata de una versión por equipos del juego 301-901, muy popular entre los jugadores de ligas de dardos. Hay siempre 2 equipos de hasta 4 jugadores por equipo. Por ejemplo: los jugadores 1 y 3 juegan contra los jugadores 2 y 4. El juego se juega igual que el juego 301-901 individual.

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

2C: 2 jugadores en cada equipo

3C: 3 jugadores en cada equipo

4C: 4 jugadores en cada equipo

Cyb: 1 jugador contra la computadora

G13

COUNT UP

OPCIÓN: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Se trata de un juego sencillo al que todo el mundo puede jugar. El objetivo es ganar al resto de jugadores siendo el primero en llegar a una puntuación preestablecida. Las configuraciones disponibles son: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 y 900. Cada jugador debe intentar lograr la máxima puntuación en cada uno de sus turnos. Se permite que la puntuación final supere la cantidad preestablecida.

G14

ROUND THE CLOCK

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

Cada jugador intenta alcanzar los números (en función de la opción que se haya seleccionado) desde 1 hasta 5, desde 1 hasta 10, desde 1 hasta 15, o desde 1 hasta 20 en orden. Cuando se alcanza algún número el juego avanza para disparar al número siguiente. El jugador que alcance primero el último número de su juego es el ganador. Seleccionar opciones:

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

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

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

G15

SHANGHAI

OPCIÓN: L01, L05, L10, L15

Este juego es similar al *Re/oj*. Los jugadores empiezan tirando al número 1 (o 5, o 10, o 15) y van avanzando hasta el 20 y la diana doble. Cuando se alcance un número fuera de la secuencia numérica no contará. Acertar en el anillo doble o triple multiplicará el número x2 o x3. Las puntuaciones se acumularán.

Seleccionar opciones:

Opción L01: El juego comienza desde el segmento 1

Opción L05: El juego comienza desde el segmento 5

Opción L10: El juego comienza desde el segmento 10

Opción L15: El juego comienza desde el segmento 15

G16

HIGH SCORE

OPCIÓN: H03, H04,..... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Este juego es parecido a *Count-Up*, salvo que el juego finaliza tras el número de rondas seleccionado. Ganará el jugador que acumule la puntuación más alta con el número de rondas seleccionado.

Seleccione el número de rondas con las opciones de la H03 a la H14 que representan de 3 a 14 rondas.

G17

SHOOT-OUT

OPCIÓN: -03, -04, -05 -19, -20, -21

El ordenador mostrará de forma aleatoria una puntuación para que el jugador la acierte. Un acierto vale un punto. El primer jugador que acierta 3, 4 21 marcas, dependiendo del nivel de dificultad, es el ganador. Si el jugador no acierta en la diana dentro de un tiempo de 10 segundos, automáticamente cambia a una nueva puntuación para que el jugador la acierte y cuenta como si hubiera alcanzado el número equivocado. En este juego, los dobles y triples se tratan como sencillos.

G18

SIMPLE CRICKET

OPCIÓN: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

El Cricket es un juego muy popular. Solo se juega con los segmentos con número del 15 al 20 y el B (Buey/Ojo de buey).

Cada participante lanza 3 dardos. El jugador debe acertar tres veces un número de segmento para que se le abra. Ahora ya puede puntuar en el número de segmento abierto. Si el oponente(s) también aciertan en este mismo número de segmento tres veces, el segmento queda cerrado. No puede haber más puntuación en un segmento cerrado. Los segmentos dobles o triples cuentan como 2 o 3 aciertos. Los segmentos pueden abrirse o cerrarse en cualquier orden. El jugador que cierra más segmentos y obtiene la puntuación más alta, es el ganador. La estrategia es decidir si es mejor cerrar un segmento o acumular puntos. Ya que si un jugador cierra el mayor número de segmentos pero no tiene suficientes puntos, pierde la partida. El final de la partida tiene lugar cuando todos los segmentos se han cerrado. El jugador que obtiene más puntos, gana.

Seleccionar opciones:

C00: abra los números en cualquier orden

C20: abra el número 20 primero, y luego, abra en orden:
19, 18, 17, 16, 15 y el Ojo de buey

C25: abra el Ojo de buey primero, y a continuación, abra en orden
15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	Una vez	Dos veces	Abierto	Cerrado
Signo				

G19

NO SCORE CRICKET

OPCIÓN: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

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

Seleccionar opciones:

000: abra los números en cualquier orden

020: abra el número 20 primero, y luego, abra en orden:
19, 18, 17, 16, 15 y el Ojo de buey

025: abra el Ojo de buey primero, y a continuación, abra en orden
15, 16, 17, 18, 19 & 20

G20

CUT THROAT CRICKET

OPCIÓN: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Se trata de la versión inversa del *Cricket* con puntuación, y su forma más común es con tres jugadores. Dos jugadores pueden unirse contra el tercer jugador y después pelearse entre ellos.

Una vez que se cierra un número, cuando se acierta se añaden puntos a los rivales. La peor puntuación será la más alta. Sin embargo no se sumarán puntos al jugador que ya tenga cerrado ese número. Ganará quien tenga la puntuación más baja al cerrar primero todos los números. Un jugador que cierre todos los números primero pero tenga la puntuación más alta, deberá seguir lanzando para añadir puntos a sus rivales hasta que iguale o superen su puntuación. Por tanto, la mejor estrategia es la de cerrar lo antes posible todos los números para evitar que el resto de jugadores nos sumen puntos a la vez que se tiene la oportunidad de penalizar al resto.

Seleccionar opciones:

00C: abra los números en cualquier orden

20C: abra el número 20 primero, y luego, abra en orden:
19, 18, 17, 16, 15 y el Ojo de buey

25C: abra el Ojo de buey primero, y a continuación, abra en orden
15, 16, 17, 18, 19 & 20

G21**KILLER CRICKET****OPCIÓN: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este juego es muy parecido al *Cricket sin puntuación* pero rizando el rizo. Cuando se cierra un número, el jugador tendrá la posibilidad de anular las marcas de sus rivales acertando de nuevo al número. Sin embargo, si el rival también ha cerrado el número, a ese jugador no se le anularán las marcas. El jugador que cierra todos los números primero es el ganador.

Seleccionar opciones:

H00: abra los números en cualquier orden

H20: abra el número 20 primero, y luego, abra en orden:
19, 18, 17, 16, 15 y el Ojo de buey

H25: abra el Ojo de buey primero, y a continuación, abra en orden
15, 16, 17, 18, 19 & 20

G22**LOW PITCH CRICKET****OPCIÓN: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Esta versión de Cricket utiliza los segmentos con los números más bajos de la diana para cambiar el ritmo de los segmentos estándar del Cricket. Los jugadores deberán cerrar los segmentos 1, 2, 3, 4, 5, 6, y diana. El resto de reglas se aplicarán igual que en el Cricket estándar.

Seleccionar opciones:

E00: abra los números en cualquier orden

E20: abra el número 20 primero, y luego, abra en orden:
6, 5, 4, 3, 2, 1 y el Ojo de buey

E25: abra el Ojo de buey primero, y a continuación, abra en orden
1, 2, 3, 4, 5 & 6

G23**COLOR****OPCIÓN: 100, 200, 300, 400, 500**

Para comenzar este juego, cada jugador debe lanzar un dardo para determinar a qué bloque/color (20 color o 1 color) lanzarán. (Si un jugador acertase en la Diana con este dardo, deberá lanzar de nuevo para decidir el color). Cada jugador deberá entonces acertar en su objetivo de color hasta sumar la puntuación total (que se decidirá en las Opciones de juego al inicio del juego: 100, 200, 300, 400 o 500). Si un jugador lanza al color de un rival, la marca no se contabilizará. La diana contará para la puntuación total. Ganará el primer jugador que alcance la puntuación preestablecida.

G24**BONUS COLOR****OPCIÓN: 100, 200, 300, 400, 500**

Este juego se juega igual que "Color" salvo por la excepción siguiente. Si un jugador lanza su dardo al color del rival, su rival recibirá los puntos en su puntuación total. Seleccione el número de puntos con las opciones de la 100 a la 500 que representan de 3 a 14 puntos.

G25**CORRECTIONAL COLOR****OPCIÓN: 100, 200, 300, 400, 500**

Este juego se juega igual que "Color" salvo por la excepción siguiente. Si un jugador lanza su dardo al color del rival, se le restarán esos puntos de su

puntuación total. Seleccione el número de puntos con las opciones de la 100 a la 500 que representan de 3 a 14 puntos.

G26**NO SCORE COLOR****OPCIÓN: 003, 004, 005, 006, 007**

Este juego se juega igual que "Color" salvo por la excepción siguiente. Cada jugador trata de acertar en su color para obtener un punto. Si un jugador lanza sobre el color de un rival perderá una marca de su puntuación total y perderá su turno. (La diana contará para la puntuación total.) Ganará el último jugador al que le quede alguna marca (cuando el resto llegue a cero). Se debe decidir y establecer la puntuación total en las Opciones de juego al inicio del juego: 3, 4, 5, 6, o 7 marcas totales.

G27**FREE-DART COLOR****OPCIÓN: 005, 010, 015, 020**

Este juego se juega igual que "Color" salvo por la excepción siguiente. Cada jugador buscará acertar en su color para lograr la puntuación más alta posible. Si se lanza un dardo al color del rival no contará para la puntuación total. (La diana cuenta para la puntuación total.) Ganará el jugador que logre la puntuación más alta tras lanzar el número de dardos determinados. Se debe decidir y establecer el número de dardos a lanzar en las Opciones de juego al inicio del juego: 5, 10, 15, o 20 dardos en total.

G28**OVERS****OPCIÓN: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Se trata de un juego rápido y sencillo. Cada jugador debe intentar superar o igualar la puntuación más alta lograda en un turno. Cuando la puntuación de un jugador sea inferior que los tres dardos anteriores, ese jugador perderá "una vida". Cada jugador cuenta con tres vidas en total. Ganará el último jugador al que le quede alguna "vida". Seleccione el número de vidas con las opciones de la O03 a la O21 que representan de 3 a 21 vidas.

G29**UNDERS****OPCIÓN: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

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

Seleccione el número de vidas con las opciones de la 603 a la 621 que representan de 3 a 21 vidas.

G30**HALVE-IT****OPCIÓN: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Todo jugador comienza apuntando al número 12, y después 13, 14, cualquier doble, 15, 16, 17, cualquier triple, 18, 19, 20 y después a la diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número y después en la próxima ronda pasa al número siguiente. Todas las puntuaciones se irán acumulando, los dobles multiplican los puntos x2 y los triples x3. Si un jugador falla los tres lanzamientos

a un número concreto, su puntuación se reducirá a la mitad. Al finalizar el juego, el jugador con más puntos será el ganador.

RONDA	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
JUGADOR													

D: Anillos dobles

T: Anillos triples

B: Diana

G31

BIG-6

OPCIÓN: b03, b04, b05...., b19, b20, b21

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

Seleccione el número de vidas con las opciones de la b03 a la b21 que representan de 3 a 21 vidas.

G32

21 POINTS

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

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

1. Consigue 21 puntos exactos con 1, 2 ó 3 dardos.
2. Consigue la puntuación que más se acerca a 21 puntos (si nadie consigue 21 puntos en el tercer turno)

El jugador se pasará si su puntuación supera los 21 puntos, en cuyo caso no podrá conseguir una marca. Una vez finalizado el juego, el jugador con más marcas será el ganador de la partida.

Seleccione el número de rondas con las opciones de la 005 a la 011 que representan de 5 a 11 rondas.

SOLUCIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS

No hay corriente	Compruebe si las pilas están colocadas correctamente.
No hay puntuación en el juego	Pulse el botón FALLO/RESTABLECER para comprobar si el juego se inicia. También puede comprobar si hay algún segmento de puntuación o algún botón atascado.
Segmento o botón atascado	Durante el transporte o durante el juego normal puede que se quede atascado temporalmente algún segmento de puntuación. Si ocurriera esto, se interrumpirán todas las funciones de puntuación automáticas. Retirando el dardo o moviendo suavemente el segmento con los dedos podrá liberar el segmento. Se puede reanudar el juego y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
Retirar las puntas rotas	Las puntas blandas pueden romperse y quedarse en la diana. En tal caso, intente extraerlas suavemente con unos alicates. Nota: cuanto más pesado sea el dardo más probabilidades habrá de que la punta se doble o se rompa.
Interferencias eléctricas o electromagnéticas	Si se produce alguna interferencia electromagnética, la electrónica de la diana puede mostrar un comportamiento errático o dejar de funcionar. (Por ejemplo: una tormenta fuerte, un pico de corriente eléctrica, una caída de tensión, o la cercanía excesiva a algún motor eléctrico o microondas.) Para que se recupere el juego para su funcionamiento normal, se deben retirar las pilas durante varios segundos y, a continuación, volver a colocar las pilas. Asegúrese de retirar así mismo la fuente que hubiera causado la interferencia.

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

AVISO DE SEGURIDAD

¡ATENCIÓN!

¡No mezclar distintos tipos de pilas ni pilas nuevas con pilas usadas!

No recargar pilas que no sean recargables.

Sacar las pilas fuera de la diana antes de proceder a cargarlas.

Solo se recomienda usar pilas del mismo tipo, o equivalentes, a las recomendadas.

Deben retirarse del juego las pilas gastadas.

Deben montarse las pilas con la polaridad correcta.

No poner en cortocircuito los terminales de alimentación.

Evite que la diana se vea sometida a condiciones climáticas o temperaturas extremas.

Evite que la diana entre en contacto con líquidos o con humedad excesiva.

Limpie la diana únicamente con un paño húmedo y/o algún detergente suave.

Desconecte, por favor, la diana de la red antes de limpiarla.

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

¡ATENCIÓN!

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

RECICLAJE



El cubo de basura tachado significa que este producto y sus pilas no pueden tirarse junto a los residuos domésticos. Deben tratarse separadamente. Cuando haya terminado de utilizarlos para siempre, deshágase de ellos en algún punto de recogida autorizado para que puedan ser reciclados. ¡Este gesto protegerá el medioambiente y su propia salud!

Fabricante / Importador:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

**Consérvese, por favor, para referencia futura
FABRICADO EN CHINA**



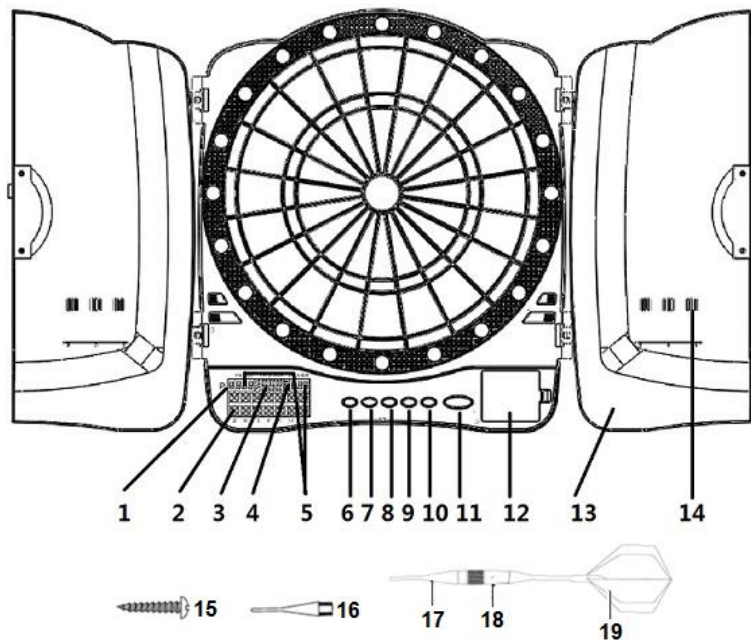
14+





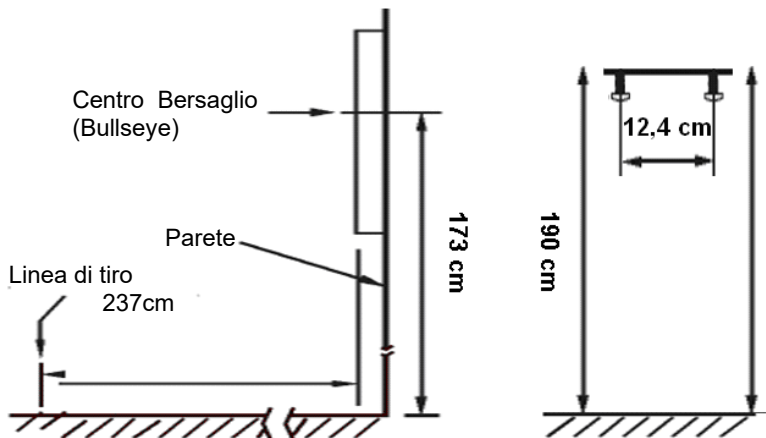
DESCRIZIONE TIRO AL BERSAGLIO ELETTRONICO CON PUNTA MORBIDA

ITALIANO



- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Display per giocatori | 11. Pulsante NEXT (successivo) |
| 2. Display Cricket | 12. Vano batterie |
| 3. Display, temporanea | 13. Sportello |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 14. Supporto per le freccette |
| 5. Display dei punti | 15. Viti x 2 |
| 6. Interruttore ON/OFF | 16. 20 punte di ricambio |
| 7. Pulsante UP (su) | 17. Punta morbida |
| 8. Pulsante DOWN (giù) | 18. Corpo |
| 9. Pulsante ENTER (invio) | 19. Alette |
| 10. Pulsante MISS (mancato) | |

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO



STRUMENTI RICHIESTI PER IL MONTAGGIO:

- Cacciavite e trapano (non in dotazione)
- 3 batterie AA (non in dotazione)

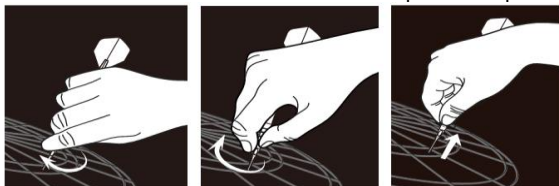
1. Selezionare un'area adatta con circa 2,5 m di spazio libero. La distanza di lancio tra il bersaglio e il giocatore deve essere di 2,37 m.
2. Segnare due punti affiancati sulla parete selezionata, a 190 cm di altezza dal pavimento e a 12,4 cm di distanza l'uno dall'altro. Avvitare due viti nei punti segnati facendo sporgere le teste delle viti di circa 13 mm rispetto alla parete.
3. Trapanare fori pilota nei punti segnati e montare il bersaglio servendosi delle apposite viti in dotazione.
4. Inserire 3 batterie AA (non in dotazione), nello scomparto batterie. Riposizionare la copertura posteriore.
5. Prima dell'uso, familiarizzare con le funzioni del bersaglio. Nel caso in cui si dovesse sospettare che il bersaglio non funziona correttamente, fare innanzitutto riferimento al paragrafo RISOLUZIONE DI PROBLEMI del manuale.

CONSIGLI E INDICAZIONI

Questo gioco è stato concepito per l'uso di **SOLE FRECCETTE MORBIDE**. L'uso di freccette con la punta di ferro può danneggiare il bersaglio. Applicare la giusta forza ed il giusto posizionamento del corpo per lanciare le freccette. Affinché le freccette si fessino al bersaglio, non occorre lanciare con forza. Il peso raccomandato delle freccette morbide non supera i 16 grammi.

Per ridurre i rimbalzi fuori, servirsi dello stesso tipo di punta morbida di quelle fornite con il gioco. Le punte lunghe non sono raccomandate per questo gioco. Si rompono o incurvano più facilmente.

Al momento di estrarre la freccia dal bersaglio, applicando una leggera torsione verso destra mentre si estrae la freccetta si renderà l'operazione più semplice.



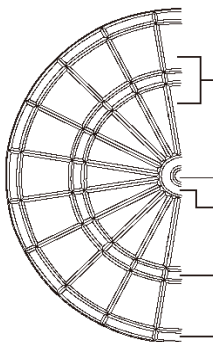
VALUTAZIONE PUNTI

Un turno

Un turno è costituito dal tiro di 3 frecce.

Rimbalzi e frecce mancate

Ogni freccetta rimbalzata o arrivata al di fuori dell'area di gioco non conta e non può essere tirata nuovamente.



Segmento singolo=punti singoli

Bullseye = 50 punti

Centro del bersaglio = 25 o 50 punti
optione single bull/ optione double bull

Segmento triplo= punti tripli

Segmento doppi = punti doppi

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

AVVIO
ON/OFF

Premere il pulsante ON/OFF per avviare la configurazione. Alcuni display si illumineranno ed emetteranno un suono di benvenuto. Quando il suono si arresta, sul display del giocatore e il display del punteggio appariranno rispettivamente "G01" e "301".

GIOCO +
OPZIONI
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra i giochi (Vedi tabella "SELEZIONE DEL GIOCO"..
Una volta visualizzato il gioco desiderato, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra le opzioni di gioco. Una volta visualizzata l'opzione di gioco desiderata, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

Alcuni giochi offrono la possibilità di selezionare tra Double In e/o Double Out. Premere i pulsanti SU e GIÙ per spostarsi tra queste funzioni speciali, se presenti. Una volta visualizzata la funzione speciale desiderata, premere il pulsante ENTER (INVIO) per confermare.

GIOCATORI
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER
(INVIO)

Premere i pulsanti SU o GIÙ per selezionare il numero di giocatori. Sono disponibili 9 opzioni in totale, dalla modalità 1 giocatore alla modalità 8 giocatori, e la modalità giocatore virtuale.

Premere INVIO per confermare la selezione dei giocatori.

CYBER
SU/GIÙ
ENTER
(INVIO)

Se l'opzione selezionata e confermata è la modalità giocatore Cyber, l'avversario sarà il computer. Premere SU o GIÙ per selezionare il livello del giocatore virtuale e premere Invio per iniziare il gioco. I cinque livelli del giocatore virtuale sono i seguenti:

- C 1: Principiante
- C 2: Intermedio
- C 3: Avanzato
- C 4: Esperto
- C 5: Professionista

Premere INVIO per confermare la selezione della modalità giocatore virtuale.

**Double e
Single bull**
UP/DOWN
(SU/GIÙ)
ENTER (INVIO)

Se il gioco presenta le opzioni Double e Single bull, premere SU o GIÙ per selezionarle. Premere ENTER (INVIO) per confermare la selezione Single/ Double Bull.

**CAMBIO
GIOCATORE**
NEXT
(SUCCESSIVO)

Durante il gioco, quando il computer annuncia "SUCCESSIVO", eventuali pressioni sui segmenti non attiveranno il bersaglio. Il giocatore deve rimuovere tutte le freccette e premere Successivo per passare al turno del giocatore successivo. Se non viene effettuata alcuna azione nei 10 secondi seguenti l'annuncio "SUCCESSIVO", il turno passerà automaticamente al giocatore successivo. Rimuovere le freccette ruotandole delicatamente in senso orario ed estraendole in linea retta.

**VISUALIZZ
PUNTEGGI**
NEXT
(SUCCESSIVO)

Il gioco termina quando è stato determinato il vincitore o quando tutti i giocatori hanno completato il loro punteggio finale (vedi i singoli giochi per i dettagli). Usare il pulsante SUCCESSIVO per visualizzare la classifica e il punteggio finale di ogni giocatore.

MANCATO
MISS
(MANCATO)

Premere MANCATO per assegnare un punteggio pari a 0 e registrare una freccetta quando una freccetta colpisce i fili metallici o manca del tutto il bersaglio.

RICOMINCIA
MISS
(MANCATO)

Se si desidera ricominciare il gioco, tenere premuto il pulsante MANCATO per 2 secondi.

PUNTEGGI
ENTER
(INVIO)

Durante il gioco, è possibile premere Invio per controllare i punteggi dei giocatori.

FINE
ON/OFF

Premere il pulsante ON/OFF per 3 secondi per spegnere il gioco. Per motivi di risparmio energetico, il bersaglio è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se non viene eseguita alcuna azione per 30 minuti, il gioco si spegnerà automaticamente.

SELEZIONE DEL GIOCO

Gioco	Descrizione	Display	N. di opzioni/ varianti	N. di giocatori
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8

G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

GIOCARE

- Il turno di ciascun giocatore è indicato dalle sigle P-1, P-2... P-8.
- Ciascun giocatore ha diritto a tirare 3 freccette per turno.
- Le tre piccole freccette sul lato destro del display simboleggiano le freccette lanciate in quel turno.
- Questo gioco di freccette elettronico può visualizzare i punteggi totali e segnare i centri automaticamente.
- Attendere sempre il termine dell'avviso sonoro prima di lanciare una freccetta.

REGOLE DI GIOCO

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Questo è il gioco di freccette più popolare, giocato in quasi tutti i tornei e le leghe. Ogni giocatore inizia la partita con 301 punti (o 501, 601, ecc.). Alla fine di ogni turno, la somma delle tre freccette lanciate è sottratta dal punteggio del giocatore. Vince il primo giocatore ad arrivare esattamente a zero. La partita può continuare finché il secondo, terzo e quarto posto siano determinati.

Per aumentare la difficoltà, puoi premere il tasto DOUBLE IN e/o DOUBLE OUT e/o MASTER OUT per impostare restrizioni aggiuntive su come iniziare e finire la partita. Queste sono le opzioni:

L01 (Standard): Durante il gioco tutte le icone saranno spente. L'assegnazione del punteggio inizia e finisce quando un numero qualsiasi viene colpito

L02 - Double In: Durante il gioco la icona DI (Double In) saranno accese. il punteggio inizia quando viene centrato un numero dell'anello dei doppi o il centro del bersaglio. Non viene calcolato nessun punteggio finché questo non avviene.

L03 - Double Out: Durante il gioco la icona DO (Double out) saranno accese. il giocatore può finire la partita con un numero nell'anello dei doppi o il doppio centro del bersaglio, che riduce il punteggio esattamente a zero. Quando un giocatore eccede il punteggio necessario per arrivare esattamente a zero o "1", il turno è "fallito" e il punteggio torna a essere quello di prima del turno (anche un punteggio con "1" punto rimanente è fallito, perché non è possibile farlo tornare a zero con un doppio).

L04 - Double In + Double Out: Durante il gioco entrambe le icone DO e DI saranno accese.

L'assegnazione del punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro e finisce quando viene colpito in numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro che riduce il punteggio esattamente a zero.

L05: Single In + Master Out: Durante il gioco la icona MO saranno accese. il giocatore può finire la partita con un numero nell'anello dei doppi o tripli o il doppio centro del bersaglio, che riduce il punteggio esattamente a zero.

L06: Double In + Master Out: Durante il gioco entrambe le icone DI e MO saranno accese. L'assegnazione del punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel Doppio occhio del toro e finisce quando viene colpito in numero nell'anello doppio o triplo o nel Doppio occhio del toro che riduce il punteggio esattamente a zero.

G07, G08, G09, G10, G11, G12

301-901 LEAGUE

OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Questo gioco è la versione di squadra del 301-901, molto popolare nelle leghe di freccette. Ci sono sempre due squadre e fino a quattro giocatori per squadra. Per esempio: Giocatore 1 e Giocatore 3 contro Giocatore 2 e Giocatore 4. È giocato come la versione singola del 301-901.

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

2C: 2 giocatori per squadra

3C: 3 giocatori per squadra

4C: 4 giocatori per squadra

Cyb: 1 giocatore contro il computer

G13

COUNT UP

OPZIONE: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Questo è un gioco semplice, cui tutti possono giocare. L'obiettivo è battere gli altri giocatori essendo il primo a arrivare a un punteggio predefinito. Le impostazioni disponibili sono: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 e 900. Ogni giocatore deve tentare di ottenere in punteggio più alto possibile nel suo turno. Il punteggio finale può essere più alto del punteggio predefinito.

G14

ROUND THE CLOCK

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

Il giocatore prova a centrare i numeri da 1 a 5, 1 a 10, 1 a 15, o 1 a 20 in ordine.

Quando un numero è centrato, il gioco va avanti per lanciare il prossimo numero. Vince il giocatore ad arrivare per primo al suo numero finale.

Selezionare le opzioni:

105,110,115,120: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15, 20 indipendentemente se singolo, doppio o triplo

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

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

G15

SHANGHAI

OPZIONE: L01, L05, L10, L15

Questo gioco è simile a Round-The-Clock. I giocatori iniziano lanciando col numero 1 (o 5, o 10, o 15) e vanno fino a 20 e al centro del bersaglio. Nessun

centro conta quando è fuori della sequenza di numeri. Un centro su un doppio o un triplo conta come 2x o 3x il numero. I punteggi saranno accumulati e il gioco è limitato a 7 turni o 21 lanci. Esempio: centrare il doppio 3 vale $2 \times 3 = 6$ punti.

Dopo il settimo turno vince il giocatore ad avere più punti.

Selezionare le opzioni:

Opzione 101: il gioco inizia per il segmento 1

Opzione 105: il gioco inizia per il segmento 5

Opzione 110: il gioco inizia per il segmento 10

Opzione 115: il gioco inizia per il segmento 15

G16

HIGH SCORE

OPZIONE: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Questo gioco è simile al Count-Up, con la differenza che finisce con il numero di round selezionati. Il giocatore che accumula il punteggio totale più alto vince.

Selezionare il numero di round con le opzioni da H03 a H14, che rappresentano da 3 a 14 round.

G17

SHOOT-OUT

OPZIONE: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Il computer visualizzerà un punteggio casuale che il giocatore deve raggiungere.

Un tiro corretto dà diritto al punteggio. Il primo giocatore che colpisce 3, 4, ... 21 a seconda del livello di difficoltà, vince. Se un giocatore non colpisce il bersaglio entro 10 secondi, conta come aver colpito il numero errato e il turno passa a un altro giocatore. In questo gioco i doppi e i tripli sono considerati come singoli.

G18

CRICKET – (Standard)

OPZIONE: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Cricket è un gioco molto popolare.

Si gioca soltanto con i segmenti numerici da 15 a 20 e il B (Bull's Eye, Occhio del toro). Ciascun partecipante lancia 3 freccette. Un segmento numerico deve essere colpito 3 volte dal giocatore affinché il segmento sia "aperto" a tale giocatore. A questo punto, il giocatore può fare punti nel segmento aperto. Se l'avversario colpisce lo stesso segmento per tre volte, quest'ultimo viene chiuso. Non è più possibile fare punti in un segmento chiuso. I segmenti doppi o tripli contano come 2/3 tiri. I segmenti possono essere aperti o chiusi in qualsiasi ordine. Il giocatore che chiude più segmenti e ottiene il punteggio più alto vince. La strategia è quindi decidere se chiudere un segmento o cercare di accumulare punti. Se un giocatore ha chiuso gran parte dei segmenti ma ha accumulato un punteggio basso, rischia di perdere il gioco. Quando tutti i segmenti sono chiusi, la partita è finita. Il giocatore che ottiene più punti vince.





Selezionare le opzioni:

C00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

C20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:
19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

C25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Cricket	Una volta	Due volte	Aperto	Chiuso
----------------	------------------	------------------	---------------	---------------

Simbolo				
----------------	--	--	--	--

G19**NO SCORE CRICKET****OPZIONE: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questa è una versione semplificata di Cricket. L'obiettivo è quello di chiudere tutti i numeri il più presto possibile. Non vengono assegnati punti se si colpisce un numero già chiuso.

Quindi, quando un numero viene colpito tre volte, bisogna passare ad altri bersagli. Vince chi registra tutti e tre i colpi su tutti i numeri per primo.

Selezionare le opzioni:

000: aprire i numeri in qualsiasi ordine

020: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:
19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

025: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G20**CUT THROAT CRICKET****OPZIONE: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questa è una versione invertita di Cricket nel punteggio e solitamente è giocata a tre giocatori. Due dei giocatori si possono alleare contro il terzo, prima di lottare l'uno contro l'altro.

Dopo che un numero è stato chiuso, un colpo viene aggiunto al punteggio degli avversari. Il punteggio più alto perde. Tuttavia, non vengono aggiunti punti a un giocatore che ha già chiuso quel numero. Vince colui che ha il punteggio più basso e che chiude tutti i numeri per primo. Se un giocatore ha chiuso tutti i numeri per primo, ma ha un punteggio più alto, deve continuare a lanciare per cercare di portare il punteggio dell'avversario a superare il proprio. Quindi la strategia migliore è quella di chiudere i numeri al più presto, impedendo agli avversari di dare punti e allo stesso tempo potendo penalizzare gli altri.

Selezionare le opzioni:

00C: aprire i numeri in qualsiasi ordine

20C: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:
19, 18, 17, 16, 15, & l'Occhio del toro

25C: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G21**KILLER CRICKET****OPZIONE: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco assomiglia al No Score Cricket, con un tocco in più: quando un numero viene chiuso, il giocatore ha l'opportunità di eliminare i punti degli avversari colpendo lo stesso numero ancora una volta. Tuttavia, se anche l'avversario ha chiuso quel numero, non gli verranno tolti punti. Nota: anziché accendere una luce, ciascun punteggio positivo farà spegnere una luce sullo schermo. Il giocatore che chiude tutti i numeri per primo vince. Esempio: per il numero 19, il Giocatore 1 ha un centro (un punto), il Giocatore 2 ha due centri (due punti), e il Giocatore 3 ha il numero 19 chiuso (tre punti). Il Giocatore 4 colpisce un 19 triplo, quindi chiude a sua volta il numero 19. Il Giocatore 4 mira al

19 e lo colpisce di nuovo: al Giocatore 1 e al Giocatore 2 viene tolto un punto per il 19, il Giocatore 3 non subisce conseguenze. Quindi i giocatori 1 e 2 hanno un colpo in più da fare per chiudere il 19. Il giocatore che chiude tutti i numeri per primo vince.

Selezionare le opzioni:

H00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

H20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine:
19, 18, 17, 16, 15 & l'Occhio del toro

H25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

G22

LOW PITCH CRICKET

OPZIONE: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Questa versione di Cricket impiega i segmenti dai numeri più bassi del tabellone per cambiare il ritmo rispetto ai segmenti standard del gioco del Cricket: i giocatori dovranno "chiudere" i segmenti 1, 2, 3, 4, 5, 6, e il centro. Tutte le altre regole sono quelle del Cricket standard.

Selezionare le opzioni:

E00: aprire i numeri in qualsiasi ordine

E20: aprire i prima il numero 20, poi aprire in ordine: 6, 5, 4, 3, 2, 1.

E25: aprire prima l'Occhio del toro, poi aprire in ordine 1, 2, 3, 4, 5 & 6.

G23

COLOR

OPZIONE: 100, 200, 300, 400, 500

Per cominciare questo gioco, ciascun giocatore deve lanciare una freccetta per stabilire a quale blocco / colore (colore #20 o colore #1) tirerà. (Se il giocatore colpisce il centro, deve lanciare nuovamente per stabilire il colore). Quindi ciascun giocatore proverà a colpire il proprio colore per far aumentare il proprio punteggio e raggiungere il punteggio totale (che deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 100, 200, 300, 400 o 500). Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto non conta. Il centro vale ai fini del punteggio totale. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio finale stabilito vince.

G24

BONUS COLOR

OPZIONE: 100, 200, 300, 400, 500

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto va a sommarsi al totale dell'avversario. Selezionare il numero di punti con le opzioni da 100 a 500, che rappresentano da 100 a 500 punti.

G25

CORRECTIONAL COLOR

OPZIONE: 100, 200, 300, 400, 500

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto viene dedotto dal punteggio totale del giocatore. Selezionare il numero di punti con le opzioni da 100 a 500, che rappresentano da 100 a 500 punti.

G26**NO SCORE COLOR****OPZIONE: 003, 004, 005, 006, 007**

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: ciascun giocatore mira al proprio colore per segnare un punto. Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, il punto viene dedotto dal punteggio totale del giocatore e questi perde il turno. (Il centro vale ai fini del punteggio totale.) Il vincitore è l'unico giocatore cui rimangono punti (quando tutti i suoi avversari sono a zero). Il punteggio totale deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 3, 4, 5, 6, o 7 punti.

G27**FREE-DART COLOR****OPZIONE 005, 010, 015, 020**

Questo gioco si gioca come "Color" con la seguente eccezione: ciascun giocatore mira al proprio colore per segnare il punteggio più alto possibile. Se un giocatore lancia una freccetta che colpisce il colore dell'avversario, non conta ai fini del punteggio totale. (Il centro vale ai fini del punteggio totale.) Il giocatore ad avere più punti quando tutte le freccette sono state lanciate, vince. Il numero totale di freccette lanciate deve essere stabilito e impostato nelle opzioni di gioco all'inizio della partita: 5, 10, 15, o 20 freccette totali.

G28**OVERS****OPZIONE: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo è un gioco semplice e rapido. Ciascun giocatore deve cercare di segnare un punteggio pari o superiore al punteggio più alto segnato nel turno precedente. Quando un giocatore fa segnare meno punti del precedente totale a tre freccette, gli viene tolta una "vita". Ciascun giocatore ha a disposizione tre vite. L'ultimo giocatore ad avere ancora una vita a disposizione vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da O03 a O21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

G29**UNDERS****OPZIONE: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Questo gioco è simile a Overs, ma in questo caso l'obiettivo è quello di battere il record totale più basso di tre freccette. Quando il totale dopo il lancio delle tre freccette è superiore al record, al giocatore viene tolta una "vita". Qualsiasi lancio passato o qualsiasi colpo che va fuori dal bersaglio viene penalizzato con 60 punti (3 x 20, il punteggio massimo realizzabile con una sola freccetta). L'ultimo giocatore ad avere una vita a disposizione, vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da U03 a U21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

G30**HALVE-IT****OPZIONE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

All'inizio tutti puntano al 12, e poi al 13, al 14, a qualsiasi doppio, al 15, al 16, al 17, a qualsiasi triplo, al 18, al 19, al 20 e infine al centro del bersaglio. Ogni giocatore lancia tre freccette allo stesso numero, e poi passa al prossimo numero nel turno successivo. Tutti i punteggi saranno accumulati: il doppio conta come 2x ed il triplo come 3x i punti. Se un giocatore sbaglia tutti i lanci nello stesso turno, il suo punteggio sarà dimezzato. Vince il giocatore con più punti alla fine della partita.

TURNO	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
GIOCATORE													

D: Anelli del doppio

T: Anelli del triplo

B: Centro

G31

BIG-6

OPZIONE: b03, b04, b05....., b19, b20, b21

Il 6 singolo è il primo bersaglio da colpire quando inizia il gioco. Per salvarsi, il giocatore deve colpire l'obiettivo (il 6 in questo caso) entro le sue tre freccette. Se colpisce l'obiettivo con la prima o la seconda freccetta, il giocatore ha l'opportunità di scegliere con un lancio il bersaglio per l'avversario che lancerà dopo di lui. I singoli, i doppi e i tripli sono tutti considerati obiettivi diversi. La strategia è quella di scegliere l'obiettivo più difficile possibile per l'avversario, quale un 20 triplo o il centro. L'ultimo giocatore ad avere una vita a disposizione, vince. Selezionare il numero di vite con le opzioni da b03 a b21, che rappresentano da 3 a 21 vite.

G32

21 POINTS

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

Lo scopo del gioco è ottenere più numeri possibili. E' possibile ottenere un numero in due modi:

1. Fare esattamente 21 punti con 1, 2 o 3 freccette;
2. Oppure avere il punteggio maggiore se nessuno ha ottenuto 21 punti in quel round.

Il giocatore "fallisce" quando un punteggio è superiore a 21 punti e il giocatore non riesce a ottenere un numero. Quando il gioco è finito, il giocatore con più numeri vince.

Selezionare il numero di round con le opzioni da 005 a 011, che rappresentano da 5 a 11 round.

RISOLUZIONE DI PROBLEMI

Manca l'alimentazione	Verificare che le batterie siano installate correttamente.
Il gioco non segna il punteggio	Premere il pulsante MANCATO/RICOMINCIA per controllare se il gioco si avvia. Controllare anche se i segmenti o i pulsanti sono bloccati.
Segmento o tasto bloccato	Durante la spedizione o nel corso del gioco è possibile che alcuni segmenti si blocchino temporaneamente. Se ciò dovesse accadere, si interromperebbero tutte le funzioni di punteggio automatico. Rimuovendo delicatamente la freccetta o muovendo il segmento con il dito sarà possibile liberare il segmento. Il gioco può quindi riprendere e le funzioni di punteggio torneranno alla normalità.
Rimuovere le punte rotte	Le punte morbide si possono rompere e rimanere attaccate al tabellone. In questo caso, provate ad estrarle delicatamente servendovi di un paio di pinzette. Nota bene: più la freccetta è pesante, maggiore è il rischio che la punta si pieghi o si rompa.
Interferenza elettrica o elettromagnetica	Qualora vi fossero interferenze elettromagnetiche, l'elettronica del tiro a segno potrebbe mostrare un comportamento erratico o smettere di funzionare. (ad esempio: un violento temporale, un sovraccarico della linea elettrica, una parziale o temporanea sospensione della fornitura elettrica o un'eccessiva vicinanza ad un motore elettrico o a un forno a microonde). Per riportare la partita al funzionamento normale, rimuovere le batterie per diversi secondi e reinserire le batterie stesse. Assicurarsi di aver rimosso la fonte dell'interferenza.

Se il bersaglio viene aperto o smantellato, la garanzia è nulla.

INDICAZIONI DI SICUREZZA

AVVERTENZE!

Non mischiare diversi tipi di batterie o batterie vecchie e nuove.

Le batterie non ricaricabili non vanno ricaricate.

Rimuovere le batterie ricaricabili dal bersaglio prima di ricaricarle.

Si raccomanda di usare esclusivamente batterie di tipo identico o equivalente.

Le batterie esaurite vanno rimosse dal giocattolo.

Le batterie vanno inserite badando a rispettare le polarità. I terminali di alimentazione non devono essere messi in corto circuito.

Evitare di sottoporre il bersaglio a climi o temperature estremi.

Evitare che il bersaglio entri in contatto con liquidi di qualsiasi tipo o con un'eccessiva umidità. Pulire il bersaglio servendosi unicamente di un panno bagnato e / o un detergente delicato.

Prima di procedere alla pulizia, scollegare il bersaglio dalla corrente elettrica.

Esaminare regolarmente le condizioni del caricabatterie per escludere l'eventuale presenza di danni a livello del relativo cavo, della spina, del corpo o di altre parti.

Nell'eventualità di tali danni, non utilizzare il bersaglio fino a quando il guasto non sia stato riparato.

AVVERTENZE!

Le freccette sono uno sport da adulti, non un giocattolo. Non va utilizzato da bambini se non con la supervisione di un adulto. Leggere attentamente le presenti istruzioni. Non puntare le freccette verso persone o animali. Un utilizzo adeguato di questo gioco può evitare danni o infortuni.

RICICLAGGIO



Il simbolo del cestino dei rifiuti con la croce indica che questo prodotto e le relative batterie non possono essere gettati via con i rifiuti domestici. Questi devono essere smaltiti a parte. Una volta giunte al termine del loro periodo utile vanno consegnate ad un punto di raccolta autorizzato in modo che possano essere riciclate. Questo piccolo gesto protegge l'ambiente e la tua salute!

Produttore / Importatore:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

Conservare per eventuali riferimenti futuri

FABBRICATO IN CINA



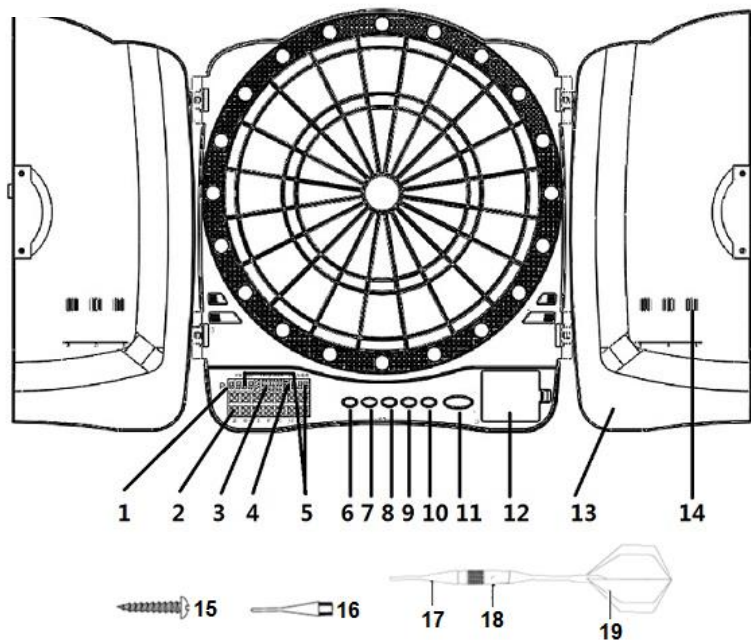
14+





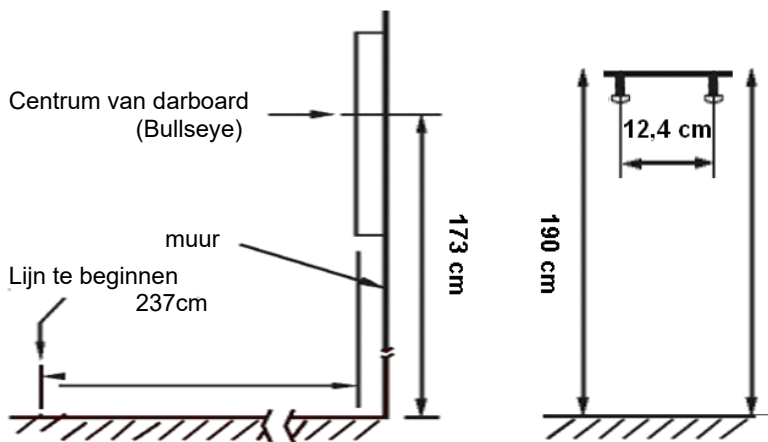
BESCHRIJVING ELEKTRONISCH DARTSPEL MET ZACHTE PUNTEN

NEDERLAND



- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1. Speler display | 11. Knop NEXT (volgende) |
| 2. Cricket display | 12. Batterijvak |
| 3. Tijdelijke display | 13. Deur |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 14. Houder vor darts |
| 5. Punten display | 15. Schroef x 2 |
| 6. Aan/ Uit- schakelaar | 16. Reserve punt x 20 |
| 7. Knop UP (omhoog) | 17. Soft Tip |
| 8. Knop DOWN (omlaag) | 18. Barrel |
| 9. Knop ENTER | 19. Shaft & Flight |
| 10. Knop MISS (mis) | |

MONTAGE-INSTRUCTIES



BENODIGD GEREEDSCHAP VOOR MONTAGE:

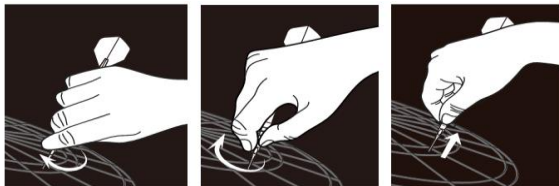
- Schroevendraaier en boor - (niet inbegrepen)
- 3 AA-batterijen (niet inbegrepen)

1. Kies een geschikte locatie uit met een open ruimte van circa 2,5m (8 feet). De gooi afstand tussen het dartbord en de speler moet 2,37m (7 feet 9¼ inches) zijn.
2. Maak twee markering naast elkaar op een hoogte van 190 cm (74 7/8") boven de vloer en op een afstand van 12,4 cm (4 7/8") van elkaar. Schroef twee schroeven in de aangegeven markeringen totdat de schroefkoppen circa 13mm (9/16") uit de muur uitsteken.
3. Boor gaten op de aangegeven markeringen en hang het dartbord aan de muur met behulp van de meegeleverde schroeven.
4. Installeer 3 AA batterijen (niet inbegrepen) in de batterijhouder. Plaats het deksel terug.
5. Maak uzelf vertrouwd met de functies van uw dartbord voordat u deze gebruikt. Raadpleeg eerst het hoofdstuk PROBLEEMOPLOSSING in deze handleiding indien u opmerkt dat het dartbord op een verkeerde manier functioneert.

TIPS EN ADVIES

Dit spel is alleen ontworpen voor gebruik met **PIJLEN MET ZACHTE PUNTEN**. Pijlen met stalen punten zullen het dartbord beschadigen. Gooi de pijlen tegen de juiste kracht en op de juiste afstand. Het is niet nodig om hard te gooien zodat de

pijlen in het bord blijven steken. Het aanbevolen gewicht van pijlen met zachte punten is maximum 16 gram. Gebruik gelijksoortige pijlen met een zachte punt, die met dit spel worden meegeleverd, zodat het afketsen wordt beperkt. Gebruik geen pijlen met lange punten want deze breken of buigen sneller. Om de pijl op een eenvoudige wijze uit het bord te halen, draai de pijl iets naar rechts tijdens het uittrekken.



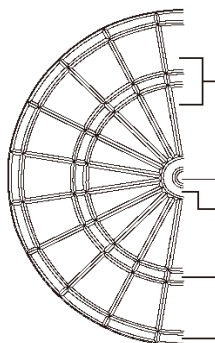
PUNTEN BEREKENEN

Een worp

Een worp bestaat uit 3 pijlen.

Ricochet en gemiste pijlen

Een afgekaatste pijl of pijl dat buiten het speloppervlak terechtkomt telt niet en mag niet opnieuw worden gegoid.



Enkel segment = Enkele punten

Roos = 50 punten

Buitenrand roos = 25 of 50 punten
Optie single Bull/ Optie double Bull

Driedubbel segment =
driedubbele punten

Dubbel segment = Dubbele
punten

INSTELLING EN FUNCTIE

START
ON/OFF
(AAN/UIT)

Druk op de AAN/UIT-knop om het instellen te starten. Tijdens het inschakelen, branden er enkele displays en hoort u een welkomstgeluid. Eenmaal de geluid stopt, tonen het spelers- en scoredisplay respectievelijk "G01" en "301".

SPEL +
OPTIES
UP/DOWN
OMHOOG/OMLAA
ENTER
(INVOEREN)

Druk op de UP en DOWN (OMHOOG en OMLAAG) knoppen om de spelen cyclisch te doorlopen (Zie tabel "SPELKEUZE").

Zodra het door jou gewenste spel verschijnt druk je als bevestiging op de ENTER (INVOEREN)-knop.

Druk op de UP en DOWN (OMHOOG en OMLAAG) knoppen om de spelopties cyclisch te doorlopen.

Zodra de door jou gewenste speloptie verschijnt druk je als bevestiging op de ENTER (INVOEREN)-knop.

Bij enkele spelen bestaat de mogelijkheid om Double In and/or Double out te selecteren. Druk op de UP en DOWN (OMHOOG en OMLAAG)- knoppen om deze speciale functies cyclisch te doorlopen.

Zodra de door jou gewenste speciale functie verschijnt druk je als bevestiging op de ENTER (INVOEREN)-knop.

SPELER
UP/DOWN
OMHOOG/OMLAA
ENTER
(INVOEREN)

Druk op de OMHOOG of OMLAAG knop om het aantal spelers te kiezen. Er zijn in totaal 9 instellingen: van 1 speler tot 8 spelers-modus plus een cyberspeler-modus.

Druk op ENTER om uw spelersinstelling te bevestigen.

CYBER
UP/DOWN
OMHOOG/OMLAA
ENTER
(INVOEREN)

Als u de cyberspeler-modus kiest, zult u tegen de computer spelen. Druk op de OMHOOG of OMLAAG knop om het niveau van de cyberspeler te kiezen en druk op ENTER om het spel te starten. Er zijn vijf verschillende cyberspeler-niveaus:

- C 1: Beginner
- C 2: Halfgevorderde
- C 3: Gevorderde
- C 4: Expert
- C 5: Professional

Druk op ENTER om de cyberspelkeuze te bevestigen.

**Double en
Single bull**
UP/DOWN
OMHOOG/OMLAA
ENTER
(INVOEREN)

In geval het spel Double en Single bull-opties heeft, druk op de OMHOOG of OMLAAG knop om te kiezen.

Druk op ENTER om de Single/ Double Bull-keuze te bevestigen.

**SPELER
WIJZIGEN**
NEXT
(VOLGENDE)

Als de computer tijdens het spel "NEXT" (volgende) aangeeft, zal geen enkele druk op de segmenten het dartbord activeren. De speler dient alle pijlen te verwijderen en op VOLGENDE te 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" (volgende) mededeling niet wordt aangeraakt.

Haal de pijlen uit het bord door deze voorzichtig met de klok mee te draaien en opwaarts uit het bord te trekken.

**SCORE-
OVERZICHT**
NEXT
(VOLGENDE)

Het spel eindigt wanneer de winnaar is bepaald of wanneer alle spelers hun eindscore hebben bereikt (zie elk spel voor details). Gebruik de VOLGENDE knop om de eindpositie en -score te bekijken.

MIS
MISS (MIS)

Druk op MIS om een score van 0 aan te geven en één pijl te registreren wanneer een pijl afkaatst of het bord volledig mist.

RESET
MISS (MIS)

Als u het spel opnieuw wilt instellen, druk en houd de MIS knop gedurende minstens 2 seconden ingedrukt.

SCORES
ENTER

Druk tijdens het spel op ENTER om de scores van de spelers te bekijken.

EINDE
ON/OFF
(AAN/UIT)

Druk op de AAN/UIT-knop (3 seconden) om het spel uit te schakelen. Om energie te besparen is het bord voorzien van een automatische uitschakelingsfunctie: als het spel gedurende 30 minuten niet wordt aangeraakt, wordt deze automatisch uitgeschakeld.

SPELKEUZE

Spel	Omschrijving	Display	Aantal opties/ variaties	Aantal spelers
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8

G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

HOE HET SPEL WORDT GESPEELD

- De beurt van elke speler wordt aangegeven met P-1, P-2 P-8 (P = player, speler)
- Elke speler mag per beurt drie darts gooien.
- De drie kleine pijlsymbolen rechts van het display geven het aantal gegooidde pijlen in de huidige beurt aan.
- Dit elektronisch darts spel toont de totale scores en onthult automatisch de doelen.
- Wacht altijd tot het bord het geluidssignaal heeft gegeven, voordat je gaat gooien.

SPELREGELS

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPTIE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Dit is het meest populaire darts spel dat in het merendeel van de competities en toernooien wordt gespeeld. Elke speler start het spel met 301 punten (of 501, 601, enz.). Aan het einde van de beurt van een speler wordt de som van de drie pijlen verminderd van de score van de speler. De speler die precies nul bereikt wint het spel. Het spel kan worden voortgezet totdat de 2^e, 3^e en 4^e plaats wordt bepaald.

Om het spel uitdagender te maken kunt u DOUBLE IN en/of DOUBLE OUT en/of MASTER OUT selecteren om bijkomende beperkingen in te stellen bij het starten en beëindigen van het spel. U kunt uit volgende opties kiezen:

L01 (Standard): Alle symbolen zijn tijdens het spel uitgeschakeld. Het scoren begint en eindigt wanneer om het even welk nummer wordt getroffen. De speler kan het spel beëindigen met het treffen van een nummer dat de score precies op nul brengt. 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.

L02 - Double In: Het DI symbool is tijdens het spel ingeschakeld. Het scoren begint wanneer een nummer in de dubbele ring of in de dubbele roos wordt getroffen. De score wordt pas berekend eenmaal aan deze voorwaarde wordt voldaan.

L03 - Double Out: Het DO symbool is tijdens het spel ingeschakeld. De speler kan het spel beëindigen wanneer een nummer in de dubbele ring of de dubbele roos wordt getroffen dat ervoor zorgt dat de score precies op nul komt. 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", aangezien het niet mogelijk is om de score op nul te brengen met het treffen van een dubbele ring of roos).

L04 - Double In + Double Out: Zowel de DI als de DO symbool zijn tijdens het spel ingeschakeld. De puntentelling begint zodra een getal in de dubbel-ring of de dubbele bull's eye is geraakt en stopt zodra die dubbel-ring of de bull's eye is geraakt, waarmee de score precies op 0 komt.

L05: Single In + Master Out: Het MO symbool is tijdens het spel ingeschakeld. De speler kan het spel beëindigen wanneer een nummer in de dubbele of dreidubbele ring of de dubbele roos wordt getroffen dat ervoor zorgt dat de score precies op nul komt.

L06: Double In + Master Out: Zowel de DI als de MO symbool zijn tijdens het spel ingeschakeld. De puntentelling begint zodra een getal in de dubbel-ring of de dubbele bull's eye is geraakt en stopt zodra die dubbel-ring, de dreidubbele ring of de bull's eye is geraakt, waarmee de score precies op 0 komt.

G07, G08, G09, G10, G11, G12

301-901 LEAGUE

OPTIE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Dit is een teamversie van het 301-901 spel, zeer populair in dartcompetities. Er zijn altijd 2 teams en tot 4 spelers per team. Bijvoorbeeld: Speler 1 en Speler 3 spelen tegen Speler 2 en Speler 4. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het individuele 301-901 spel.

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

2C: 2 spelers in elk team

3C: 3 spelers in elk team

4C: 4 spelers in elk team

Cyb: 1 speler tegen de computer

G13

COUNT UP

OPTIE: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dit is een eenvoudig spel dat iedereen kan spelen. Het doel van het spel is de andere spelers verslaan door als eerste een vooraf ingestelde score te bereiken. De mogelijke instellingen zijn: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 en 900. Elke speler moet proberen om een zo hoog mogelijke score te bereiken tijdens zijn/haar beurt. De totale eindscore mag meer zijn dan de vooraf ingestelde score.

G14

ROUND THE CLOCK

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

De speler probeert om nummers in een stijgende volgorde te treffen (afhankelijk van de gekozen optie): van 1 tot 5, 1 tot 10, 1 tot 15, of 1 tot 20. Als een nummer wordt getroffen, gaat het spel verder om het volgende nummer te schieten. De winnaar is de speler die tijdens het spel het eerste het laatste nummer van de reeks treft.

Kies de opties:

105,110,115,120: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 ongeacht of het om single, double of triple gaat.

205,210,215,220: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20

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

G15**SHANGHAI****OPTIE: L01, L05, L10, L15**

Dit spel vertoont gelijkenissen met *Round-The-Clock*. De spelers starten met het schieten van het nummer 1 (*of 5 of 10 of 15*) en gaan verder tot 20 en roos. Er wordt geen score aangerekend wanneer een getal wordt getroffen die de volgorde niet volgt. Het treffen van een dubbel of driedubbel krijgt een score van 2x of 3x het nummer. De scores worden opgeteld.

Kies de opties:

Optie L01: het spel begint bij segment 1

Optie L05: het spel begint bij segment 5

Optie L10: het spel begint bij segment 10

Optie L15: het spel begint bij segment 15

G16**HIGH SCORE****OPTIE: H03, H04,... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dit spel vertoont gelijkenissen met *Count-Up*. Het enige verschil is dat het spel eindigt na het geselecteerde aantal ronden. De winnaar is de speler die de hoogste eindscore heeft.

Selecteer het aantal ronden met de opties H03 tot H14 wat voor 3 tot 14 ronden staat.

G17**SHOOT-OUT****OPTIE: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

De computer toont een willekeurig gekozen (random) score die een speler moet treffen. Wanneer hij treft scoort hij een punt. De speler die, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad als eerste de grens van 3, 4 21 bereikt heeft gewonnen. Treft een speler het bord niet binnen tien (10) seconden, dan toont het automatisch een andere score die de speler moet treffen en telt deze worp alsof u een verkeerde score hebt geraakt. In dit spel tellen Dubbele en Driedubbele als Enkele.

G18**SIMPLE CRICKET****OPTIE: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket is een zeer populair spel.

Er wordt alleen gespeeld met de nummersegmenten van 15 tot 20 en de B(Bull/Bullseye).

Elke deelnemer gooit drie (3) darts. De speler moet een nummersegment drie keer treffen waarna het segment voor de speler geopend is. Nu kan hij in het geopende nummersegment scoren. Treft de tegenstander het nummersegment ook drie keer, dan wordt het weer gesloten. Op een gesloten nummersegment kan niet meer worden gescoord. Double- of triple-segmenten tellen als twee of drie treffers. De segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden geopend en gesloten. de speler die de meeste segmenten sluit en de hoogste score behaalt heeft gewonnen. De strategie is dus om te beslissen of het belangrijker is om een segment te sluiten of om eerst punten te verzamelen. Want een speler die de meeste segmenten sluit, maar minder punten heeft gescoord, heeft het spel





verloren. Het spel is ten einde als alle segmenten gesloten zijn. De speler die de meeste punten behaald heeft gewonnen.

Kies de opties:

C00: de nummers worden in willekeurige volgorde geopend

C20: nummer 20 wordt het eerst geopend, daarna worden in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en Bulls eye geopend

C25: Bulls eye wordt het eerst geopend, daarna gaan de nummers open in de volgorde 15, 16, 17, 18, 19 en 20

Cricket	Een keer	Twee keer	Open	Gesloten
Teken				

G19

NO SCORE CRICKET

OPTIE: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dit is een vereenvoudigde versie van *Cricket*. Het doel is om alle nummers zo vlug mogelijk te sluiten. Er wordt geen score gegeven bij het treffen van een reeds gesloten nummer.

Richt u op de andere doelen eenmaal u een nummer drie maal hebt getroffen. De winnaar is de speler die als eerste alle nummers drie maal heeft getroffen.

Kies de opties:

000: de nummers worden in willekeurige volgorde geopend

020: nummer 20 wordt het eerst geopend, daarna worden in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en Bulls eye geopend

025: Bulls eye wordt het eerst geopend, daarna gaan de nummers open in de volgorde 15, 16, 17, 18, 19 en 20

G20

CUT THROAT CRICKET

OPTIE: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Het scoren gebeurt op de tegenovergestelde manier van *Cricket*. De populairste spelversie is met drie spelers. Twee van de spelers kunnen zich verenigen om tegen een derde speler te spelen alvorens het tegen elkaar op te nemen.

Na het sluiten van een nummer wordt de score van het treffen toegevoegd aan de scores van de tegenspelers. De deelnemer met de hoogste score is de verliezer.

Er wordt echter geen score toegevoegd aan een speler die het nummer reeds heeft gesloten. De winnaar is de speler die als eerste alle nummers heeft gesloten en de laagste score heeft. Als een speler als eerste alle nummers heeft gesloten maar een hogere score heeft, moet hij/zij blijven gooien om de scores van zijn deelnemers gelijk of hoger dan zijn/haar eigen score te brengen. De beste strategie is om alle nummers zo vlug mogelijk te sluiten zodat de andere spelers geen punten aan u kunnen geven en u de kans hebt om de anderen te beboeten.

Kies de opties:

00C: de nummers worden in willekeurige volgorde geopend

20C: nummer 20 wordt het eerst geopend, daarna worden in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en Bulls eye geopend

25C: Bulls eye wordt het eerst geopend, daarna gaan de nummers open in

G21

KILLER CRICKET

OPTIE: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dit spel toont vele gelijkenissen met *Geen score cricket*, maar dan met een extra wending. Als een nummer is gesloten, heeft de speler een kans om de trefbeurten van de tegenspelers te verminderen door hetzelfde nummer nogmaals te treffen. Heeft de tegenspeler echter het nummer tevens gesloten dan wordt het aantal trefbeurten van deze speler niet verminderd. De speler die als eerste alle nummers sluit, heeft gewonnen.

Kies de opties:

H00: de nummers worden in willekeurige volgorde geopend

H20: nummer 20 wordt het eerst geopend, daarna worden in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en Bulls eye geopend

H25: Bulls eye wordt het eerst geopend, daarna gaan de nummers open in e volgorde 15, 16, 17, 18, 19 en 20

G22

LOW PITCH CRICKET

OPTIE: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Deze Cricket-versie gebruikt de onderste genummerde secties van het bord voor een ander tempo in vergelijking met de standaard Cricket-secties. De spelers moeten de secties 1, 2, 3, 4, 5, 6 en roos "sluiten". Alle andere regels die worden vermeld bij standaard Cricket gelden hier ook.

Kies de opties:

E00: de nummers worden in willekeurige volgorde geopend

E20: nummer 20 wordt het eerst geopend, daarna worden in de volgorde 6, 5, 4, 3, 2, 1 en Bulls eye geopend

E25: Bulls eye wordt het eerst geopend, daarna gaan de nummers open in e volgorde 1, 2, 3, 4, 5, 6

G23

COLOR

OPTIE: 100, 200, 300, 400, 500

Om dit spel te starten moet elke speler één pijl gooien om te bepalen wie naar welke blok/kleur (#20 kleur of #1 kleur) zal gooien (als de speler de roos treft met zijn/haar pijl, moeten ze opnieuw gooien om het kleur te bepalen). Elke speler probeert dan om zijn/haar kleur te treffen om deze toe te voegen aan zijn/haar 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 pijl gooit in de kleur van een tegenspeler. Een roos is wel geldig en wordt toegevoegd aan uw totale score. De winnaar is de eerste speler die de vooraf ingestelde eindscore bereikt.

G24

BONUS COLOR

OPTIE: 100, 200, 300, 400, 500

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als "Kleur" met de volgende uitzondering. Als een speler zijn/haar pijl gooit in een kleur van een tegenspeler, worden de punten toegevoegd aan de totale score van die tegenspeler. Selecteer het aantal de punten met de opties 100 tot 500 wat voor 100 tot 500 punten staat.

G25**CORRECTIONAL COLOR****OPTIE: 100, 200, 300, 400, 500**

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als "Kleur" met de volgende uitzondering. Als een speler zijn/haar pijl gooit in een kleur van een tegenspeler, worden deze punten afgetrokken van de totale score van de speler. Selecteer het aantal de punten met de opties 100 tot 500 wat voor 100 tot 500 punten staat.

G26**NO SCORE COLOR****OPTIE: 003, 004, 005, 006, 007**

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als "Kleur" met de volgende uitzondering. Elke speler probeert om zijn/haar kleur te treffen om één punt te markeren. Als een speler een pijl gooit in het kleur van een tegenspeler wordt er één markering verwijderd van de totale score van de speler en de speler verliest zijn/haar beurt (Een roos is wel geldig en wordt toegevoegd aan uw totale score). De winnaar is de enige speler die nog markeringen heeft (terwijl alle andere spelers op nul staan). De totale score wordt aan het begin van het spel bepaald en ingesteld in de spelopties: 3, 4, 5, 6, of 7 totale markeringen.

G27**FREE-DART COLOR****OPTIES VAN 005, 010, 015, 020**

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als "Kleur" met de volgende uitzondering. Elke speler probeert om zijn/haar kleur te treffen om de hoogst mogelijke score te bereiken. Als de speler een pijl gooit in de kleur van een tegenspeler geeft dit geen enkele invloed op de totale score (Een roos is wel geldig en wordt toegevoegd aan uw totale score). De winnaar is de speler met de meeste punten nadat alle pijlen zijn gegooid. Het totaal aantal van te gooien pijlen wordt aan het begin van het spel bepaald en ingesteld in de spelopties: Totaal van 5, 10, 15, of 20 pijlen.

G28**OVERS****OPTIE: 003, 004...020, 021 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dit is een eenvoudig en snel spel. Elke speler moet proberen om de topscore gemaakt in een vroegere ronde te evenaren of te overschrijden. De speler verliest één "leven" als hij/zij lager scoort dan het vroegere drie-dart totaal. Elke speler heeft in totaal drie levens. De winnaar is de laatste speler in het bezit van een "Leven".

Selecteer het aantal levens met de opties 003 tot 021 wat voor 3 tot 21 levens staat.

G29**UNDERS****OPTIE: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dit spel vertoont gelijkenissen met *Overs*. Het enige verschil is het doel, nu moet u namelijk de laagste totaalscore van drie pijlen overtreffen. De speler verliest één "leven" als hij/zij hoger scoort dan het vroegere drie-dart totaal. Elke weigering van een beurt of worp buiten het scoregebied wordt beboet met 60 punten (3 x 20, de hoogst mogelijke score met één pijl). De winnaar is de laatste speler in het bezit van een "Leven". Selecteer het aantal levens met de opties U03 tot U21 wat voor 3 tot 21 levens staat.

G30**HALVE-IT**

OPTIE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ledereen start het spel met het schieten van het nummer 12, dan 13, 14, om het even welke dubbel, 15, 16, 17, om het even welke driedubbel, 18, 19, 20 en roos. Elke speler gooit drie pijlen naar het hetzelfde nummer, en gaat dan verder naar het volgende nummer in de volgende ronde. Alle scores worden opgeteld, Dubbele tellen als 2x en Driedubbele als 3x de punten. Als een speler alle drie de worpen mist op een specifiek doel gedurende een ronde, wordt zijn/haar score gehalveerd. De winnaar is de speler met de meeste punten aan het einde van het spel.

RONDE	1 2	1 3	1 4	D	1 5	1 6	1 7	T	1 8	1 9	2 0	B	TOTAL
SPELER													

D: Dubbele ringen T: Driedubbele ringen B: Bull's eye

G31**BIG-6****OPTIE: b03, b04, b05....., b19, b20, b21**

Enkel-6 is het eerste doel wanneer het spel start. De speler moet in de drie worpen ten minste eenmaal het doel treffen om zijn/haar levens te sparen. Als het doel wordt getroffen tijdens de eerste of tweede worp, heeft de speler een kans om met één worp het doel van de tegenspeler te kiezen. Enkele, Dubbele en Driedubbele worden als een verschillend doel beschouwd. De strategie is om het moeilijkste doel voor de tegenspelers uit te kiezen, zoals "triple-10" of de roos. De winnaar is de laatste speler in het bezit van een "Leven".

Selecteer het aantal levens met de opties b03 tot b21 wat voor 3 tot 21 levens staat.

G32**21 POINTS****OPTIE: 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 1, 2 of 3 pijlen, 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. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste markeringen.

Selecteer het aantal ronden met de opties 005 tot 011 wat voor 5 tot 11 ronden staat.

PROBLEEMOPLOSSING

Geen stroom	Controleer of de batterijen op een juiste manier zijn geïnstalleerd.
Spel geeft geen score aan	Druk op de MIS/RESET knop om te zien of het spel wordt gestart. Controleer tevens of er geen scoresectie of functieknop stuk is.
Sectie of knop stuk	Tijdens de verzending of gedurende het spel is het mogelijk dat de scoresecties tijdelijk stuk zijn. In dit geval worden alle scorefuncties automatisch stopgezet. U kunt de sectie losmaken door de pijl voorzichtig te verwijderen of door de sectie te bewegen met uw vinger. Daarna kunt u het spel hervatten en de scorefuncties werken zoals normaal.
Verwijderen van gebroken punten	De zachte punten kunnen afbreken en in het bord blijven steken. In dit geval, probeer deze voorzichtig uit te trekken met een pincet. Opmerking: hoe zwaarder de pijl, des te groter de kans op een gebogen of gebroken punt.
Stroom of elektro-magnetische storing	Als er een elektro-magnetische storing aanwezig is, is het mogelijk dat de elektronica van het dartbord onregelmatig of helemaal niet werkt (Bijvoorbeeld: hevige onweer, een lijnoverbelasting, een korte spanningsval of te dicht bij een elektrische motor of magnetron). Om dit te verhelpen, verwijder de batterijen gedurende enkele seconden en plaats deze dan terug. Zorg er ook voor dat u de bron verwijdert die de storing veroorzaakt.

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

VEILIGHEIDSINFORMATIE

WAARSCHUWING!

Meng nooit verschillende types van batterijen of oude met nieuwe batterijen!

Laad nooit niet oplaadbare batterijen op.

Haal de oplaadbare batterijen uit het dartbord voordat u deze laadt.

Het wordt aanbevolen om alleen batterijen van hetzelfde of gelijkwaardig type te gebruiken.

Verwijder uitgeputte batterijen uit het spel.

Plaats de batterijen volgens de juiste polariteit.

De voedingsbron mag niet kortgesloten worden .

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.

Haal de stekker van het dartbord uit het stopcontact voordat u deze schoonmaakt.

Controleer het snoer, de stekker, de behuizing en andere onderdelen de batterijlader regelmatig op schade. In geval van schade, gebruik het dartbord niet totdat de schade is gerepareerd.

WAARSCHUWING!

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

RECYCLING



Bovenstaand teken betekent dat dit product en zijn batterijen niet bij het huishoudelijke afval mogen worden gegooid. Deze moeten afzonderlijk worden behandeld. Als u deze niet meer gebruikt, lever deze 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, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

**Bewaar voor toekomstige raadpleging
VERVAARDIGD IN CHINA**



14+



LDPE

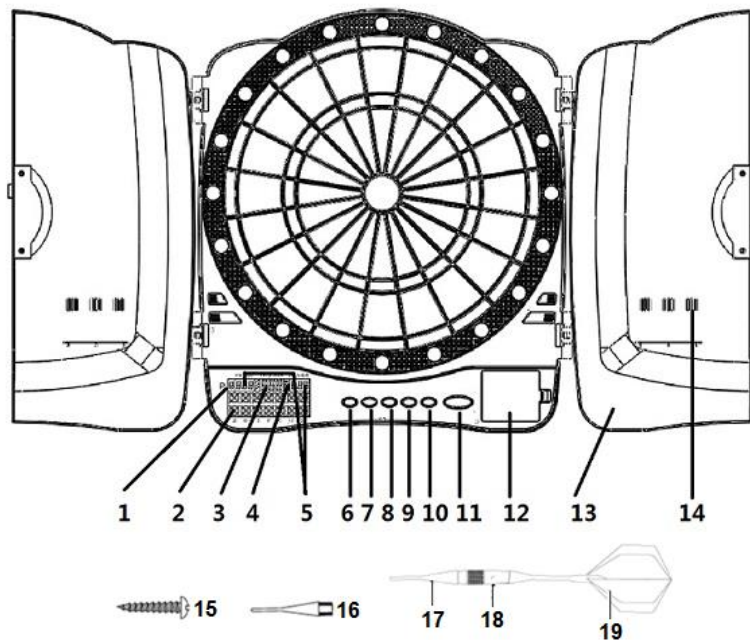


PAP



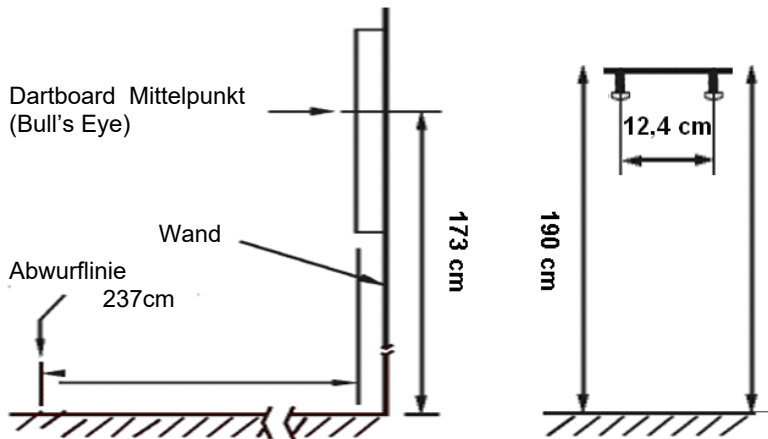
BESCHREIBUNG ELEKTRONISCHES SOFT-TIP-DARTSPIEL

DEUTSCH



- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Spieler Anzeige | 10. "MISS" Taste
(FEHLTREFFER) |
| 2. Cricket Anzeige | 11. "NEXT" Taste (WEITER) |
| 3. Temporäre Anzeige | 12. Batteriefach |
| 4. Double In/ Out/ Master Out | 13. Tür |
| 5. Punkte Anzeige | 14. Darthalter |
| 6. "ON/OFF" Taste (AN/AUS) | 15. Schraube x 2 |
| 7. "UP" Taste (RAUF) | 16. Ersatzspitze x 20 |
| 8. "DOWN" Taste (RUNTER) | 17. Kunststoffspitze |
| 9. "ENTER" Taste
(BESTÄTIGUNG) | 18. Dartkörper (Barrel) |
| | 19. Schaft & Flügel |

ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN



FÜR DIE MONTAGE BENÖTIGTE WERKZEUGE:

- Schraubendreher und Bohrer - (nicht mitgeliefert)
- 3 AA Batterien (nicht mitgeliefert)

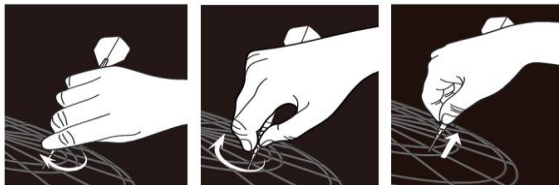
1. Wählen Sie einen geeigneten Ort mit ca. 2,5 m (8 Fuß) freiem Platz. Die Wurfentfernung zwischen Dartscheibe und Spieler muss 2,37 m (7 Fuß 9¼ Inches) betragen.
2. Markieren Sie in einer Höhe von 190 cm (74 7/8") 2 Punkte mit einem Abstand von 12,4cm (4 7/8") zueinander an der ausgewählten Wand. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Markierungen bis die Köpfe noch ca. 13mm (1/2") von der Wand abstehen.
3. Bohren Sie Führungslöcher in Ihre Markierungen und hängen Sie die Dartscheibe mithilfe der mitgelieferten Befestigungsschrauben auf.
4. Legen Sie 3 AA Batterien (nicht mitgeliefert) in den Batteriehalter. Befestigen Sie den Deckel wieder.
5. Machen Sie sich vor der Benutzung mit den Funktionen Ihrer Dartscheibe vertraut. Falls Sie das Gefühl haben, dass die Dartscheibe nicht ordnungsgemäß funktioniert, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt FEHLERBEHEBUNG in dieser Bedienungsanleitung.

TIPPS UND ANLEITUNGEN

Dieses Spiel ist nur für die Benutzung mit **SOFTTIP-DARTS** mit Plastikspitzen geeignet. Darts mit Stahlspitzen können die Dartscheibe beschädigen. Nehmen Sie die korrekte Haltung ein und werfen Sie die Darts mit angemessener Kraft. Es ist nicht nötig, die Darts mit großem Kraftaufwand zu werfen, damit sie in der Scheibe stecken bleiben. Das empfohlene Gewicht für Softtip-Darts beträgt

nicht mehr als 16 Gramm. Um das Herausfallen von Darts zu reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter.

Drehen Sie den Dart beim Entfernen aus der Scheibe ein wenig nach rechts, um das Herausziehen des Darts zu erleichtern.



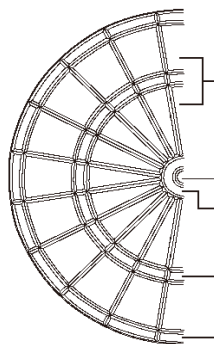
PUNKTEBEWERTUNG

Ein Wurf

Ein Wurf besteht aus 3 Darts.

Abpraller und verfehlt Darts

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



Einzelsegment = einfache Punktzahl

Bullseye = 50 Punkte

Bull = 25 oder 50 Punkte

Option Single Bull/ Option Double Bull

Dreifachsegment = dreifache Punktzahl

Doppelsegment = doppelte Punktzahl

EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN

BEGINNEN
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste, um mit dem Einstellen zu beginnen. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, werden Anzeigen aufleuchten und ein Start Sound ertönt. Ist dieser Sound zu Ende, erscheint im Spieler Display die Anzeige „G01“ bzw. „301“.

**SPIEL +
OPTIONEN**
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Spiele (siehe Tabelle SPIELEAUSWAHL) zu wandern.

Sobald Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Optionen zu wandern.

Sobald Ihre gewünschte Option angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Einige Spiele bieten die Möglichkeit Double In und/oder Double Out auszuwählen. Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch diese speziellen Funktionen zu wandern. Sobald Ihre spezielle Funktion angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

SPIELER
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die Tasten UP und DOWN, um Ihre Spieleranzahl auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten, von einem bis zu 8 Spielern sowie die Cyber Auswahlmöglichkeit.

Drücken Sie die ENTER Taste, um die Spieler-Auswahl zu bestätigen.

CYBER
UP/DOWN
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Handelt es sich bei der von Ihnen bestätigten Spieler Auswahl um Cyber, dann spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie UP/DOWN um den Schwierigkeitsgrad einzustellen und drücken Sie ENTER um das Spiel zu beginnen. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind:

- C 1: Anfänger-Stufe
- C 2: Mittlere-Stufe
- C 3: Fortgeschrittenen-Stufe
- C 4: Experten-Stufe
- C 5: Profi-Stufe

Drücken Sie die ENTER Taste, um die Cyber-Auswahl zu bestätigen.

Single/
Double Bull
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Sollte das gewählte Spiel die Option Single/Double Bull anbieten, wählen Sie diese bitte mit den Tasten UP oder Down aus. Drücken Sie dann ENTER um die Auswahl zu bestätigen.

**SPIELER-
WECHSEL**
NEXT

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

**ERGEBNIS
ANZEIGE**
NEXT (WEITER)

Das Spiel endet, sobald der Gewinner ermittelt wurde oder alle Spieler Ihren letzten Wurf getätigt haben (siehe Spielebeschreibung für Details). Verwenden Sie die Taste NEXT, um die Platzierung eines jeden Spielers und das Endergebnis anzusehen.

**FEHLWURF
MISS**
(FEHLTREFFER)

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

**ZURÜCK-
SETZEN**
MISS
(FEHLTREFFER)

Wenn Sie das Spiel neu starten möchten, halten Sie die MISS Taste für 2 Sekunden gedrückt.

**PUNKTE
ENTER**
(BESTÄTIGUNG)

Im Verlauf des Spieles können Sie die ENTER Taste drücken um sich die Punkte der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

BEENDEN
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste 3 Sekunden lang um das Spiel auszuschalten. Aus Energiespargründen wurde das Gerät mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten nicht bedient wurde, schaltet es automatisch ab.

SPIELEAUSWAHL

Spiel	Beschreibung	Anzeige Spiele Kodex	Anzahl Optionen/ Variantens	Anzahl Spieler
G01	301	301	6 / 12	1-8
G02	501	501	6 / 12	1-8
G03	601	601	6 / 12	1-8
G04	701	701	6 / 12	1-8
G05	801	801	6 / 12	1-8
G06	901	901	6 / 12	1-8
G07	301 League	3L1	6 / 48	1-8
G08	501 League	5L1	6 / 48	1-8
G09	601 League	6L1	6 / 48	1-8
G10	701 League	7L1	6 / 48	1-8
G11	801 League	8L1	6 / 48	1-8
G12	901 League	9L1	6 / 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8

G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot-out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

SPIELEN

- P-1, P-2P-8 zeigen an, welcher Spieler an der Reihe ist.
- Jeder Spieler darf 3 Pfeile werfen, wenn er am Zug ist.
- Die drei kleinen Dartpfeile rechts im Display zeigen an, wieviele Pfeile schon geworfen wurden.
- Das Dartboard zeigt automatisch die Gesamtpunktzahl an und weist Zielfelder aus.
- Warten Sie immer, bis die Scheibe das akustische Signal beendet hat, bevor Sie Pfeile werfen.

SPIELREGELN

G01, G02, G03, G04, G05, G06

301-901 GAMES

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL, DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Dies ist das populärste Dartspiel in den meisten Ligen und Meisterschaften. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601 usw.). Am Ende der Spielrunde eines jeden Spielers wird die Summe der drei geworfenen Pfeile vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewonnen hat, wer als Erster genau Null erreicht. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis der 2., 3. und 4. Platz ermittelt sind. Wenn Sie das Spiel herausfordernder gestalten möchten, können Sie die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT/ MASTER OUT Funktionen wählen, um zusätzliche Einschränkungen bezgl. des Beginns und des Spielendes einzustellen. Die Wahlmöglichkeiten sind wie folgt:

L01 (Standard): Kein Symbol leuchtet. Das Spiel beginnt und endet mit einem beliebigen Punktetreffer. Der Spieler kann das Spiel mit jedem Treffer beenden, der seinen Punktestand auf genau Null reduziert. Wenn die Trefferpunkte des Spielers die Punktzahl übertreffen, die benötigt wird, um genau Null zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück.

L02 - Double In: Das DI Symbol leuchtet während des Spiels. Die Punktezahl

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

L03 - Double Out: Das DO Symbol leuchtet während des Spiels. Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktstand auf genau Null reduziert, beenden. Wenn ein Spieler die Punktezahl übertrifft, die benötigt wird, um genau Null oder „1“ zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktstand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. (Wenn „1“ Punkt übrigbleibt, gibt es auch eine „Bust“-Runde, da es keine Möglichkeit gibt, den Punktstand mit einem Doppeltreffer auf Null zu bringen.)

L04 – Double In + Double Out: Die DI und DO Symbole leuchten. Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktstand auf genau Null reduziert.

L05 - Single In + Master Out: Das MO Symbol leuchtet während des Spiels. Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring, eine Zahl im Dreifach-Ring oder im Double Bull's Eye beenden, die den Punktstand auf genau Null reduziert.

L06 - Double In + Master Out: Die Symbole DI und MO leuchten während des Spieles. Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder eine Zahl im Dreifach-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktstand auf genau Null reduziert.

G07, G08, G09, G10, G11, G12

301-901 LEAGUE

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL DOUBLE IN/OUT, MASTER OUT

Dies ist die Teamspielversion des 301-901 Spiels und sehr beliebt in den Dart-Ligen. Es gibt immer zwei Teams und bis zu 4 Spieler pro Team. Zum Beispiel: Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spiel wird genauso wie das 301-901 Einzelspiel gespielt.

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

2C: 2 Spieler pro Team

3C: 3 Spieler pro Team

4C: 4 Spieler pro Team

Cyb: 1 Spieler gegen den Computer

G13

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

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

G14

ROUND THE CLOCK

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

Der Spieler versucht die Zahlen von (abhängig von der gewählten Option) 1 bis 5, 1 bis 10, 1 bis 15 oder 1 bis 20 in Reihenfolge zu treffen. Wenn eine Zahl

getroffen ist, wird das Spiel fortgesetzt mit dem Zielen auf die nächste Zahl. Gewonnen hat, wer die Endzahl seines Spiels als Erster trifft.

Optionen:

- 105,110,115,120: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) unabhängig davon ob ein Single oder Double oder Triple Feld getroffen wurde.
205,210,215,220: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Double Felder gezählt.
305,310,315,320: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Triple Felder gezählt.

G15

SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15

Dieses Spiel ähnelt Round-The-Clock. Die Spieler beginnen auf die Nummer 1 (bzw. 5 oder 10 oder 15) zu werfen und zielen dann auf die nachfolgenden Zahlen in Richtung der 20 und dann auf das Bull's Eye. Die Würfe außerhalb der Nummernfolge werden nicht gewertet. Ein Treffer im Doppel- oder Dreifachring wird als 2- oder 3-faches der Segmentzahl gewertet. Die Punkte werden addiert.

Optionen:

- Option L01: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 1
Option L05: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 5
Option L10: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 10
Option L15: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 15

G16

HIGH SCORE

OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ähnelt *Count-Up*, nur dass das Spiel am Ende der ausgewählten letzten Runde endet. Gewonnen hat, wer den höchsten kumulierten Gesamtpunktestand hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen H03 bis H14 aus, welche 3 bis 14 Runden symbolisieren.

G17

SHOOT-OUT

OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Auf dem Display wird eine Zielpunktzahl angezeigt, welche zufällig vom Computer ausgewählt wird. Ein Treffer auf das Ziel zählt immer einen Punkt. Der Spieler welcher als erstes 3, 4... 21 Punkte (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) getroffen hat, gewinnt. Wenn ein Spieler das Dartboard nicht innerhalb von 10 Sekunden getroffen hat, dann wird automatisch eine neue Zielnummer für den Spieler angezeigt und der Wurf wird als Fehlwurf gewertet. In diesem Spiel werden die Doppel- und Triplefelder als Einzelpunktzahl gewertet.

G18

SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Cricket ist ein sehr beliebtes Spiel. Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und B (Bull/Bullseye). Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.





Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, verliert er das Spiel. Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Optionen:

C00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

C20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	ein Treffer	zwei Treffer	offen	geschossen
Anzeige				

G19

NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

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

Optionen:

000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G20

CUT THROAT CRICKET

OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

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

Optionen:

00C: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

20C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G21**KILLER CRICKET****OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel ist so ähnlich wie *No Score Cricket* mit einer Besonderheit. Wenn eine Zahl geschlossen ist, kann der Spieler die Treffer der Gegner entfernen, indem er/sie die gleiche Zahl wieder trifft. Wenn der Gegner die Zahl allerdings auch geschlossen hat, werden diesem Spieler keine Treffer weggenommen. Gewonnen hat, wer alle Zahlen als Erster schließt.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G22**LOW PITCH CRICKET****OPTION: OF E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Bei dieser Version von Cricket werden im Gegensatz zu den Standard-Cricket-Segmenten die Segmente auf der Scheibe mit den niedrigeren Zahlen benutzt. Die Spieler müssen die Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bull's Eye „schließen“. Alle anderen Regeln entsprechen denen des normalen Cricket.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 6, 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 1, 2, 3, 4, 5, 6

G23**COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Jeder Spieler muss einen Pfeil zu Beginn dieses Spieles werfen, um festzulegen, wer auf welchen Block/Farbe (#20 color oder #1 color) zielen wird. (Wenn ein Spieler mit diesem Pfeil das Bull's Eye trifft, muss er/sie noch einmal werfen, um die Farbe zu entscheiden). Alle Spieler versuchen dann ihr Farbziel zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu erreichen (die festgelegt und in den Spiel-Optionen zu Beginn des Spiels eingestellt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners wirft, wird dieser Treffer nicht gewertet. Das Bull's Eye wird für Ihre Gesamtpunktzahl gewertet. Wer als Erster die festgelegte Endpunktzahl erreicht, hat gewonnen.

G24**BONUS COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden dem Gegner die Punkte auf seinen Gesamtpunktstand angerechnet. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G25**CORRECTIONAL COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden ihm die Punkte vom Gesamtpunktstand abgezogen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G26**NO SCORE COLOR****OPTION: 3, 4, 5, 6, 7**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um einen Punkt zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird ein Punkt vom Gesamtpunktstand abgezogen und der Spieler verliert seine Runde. (Das Bull's Eye wird zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt.) Wer noch Punkte hat, gewinnt das Spiel (wenn alle anderen keine Punkte mehr haben). Die Gesamtpunktzahl muss festgelegt und zu Beginn des Spiels unter Spiel-Optionen eingestellt werden: 3, 4, 5, 6, oder 7 Gesamtpunkte.

G27**FREE-DART COLOR****OPTION: 5, 10, 15, 20**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird dies nicht auf den Gesamtpunktstand angerechnet. (Das Bull's Eye wird Ihrem Gesamtpunktstand angerechnet.) Wer die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat, nachdem alle Pfeile geworfen wurden, hat gewonnen. Die Gesamtanzahl der zu werfenden Pfeile muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spiel-Optionen eingestellt werden: 5, 10, 15, oder 20 Pfeile insgesamt.

G28**OVERS****OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist ein einfaches und schnelles Spiel. Jeder Spieler sollte versuchen genauso viele oder mehr Punkte als die in der Runde zuvor erreichte höchste Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die Gesamtpunktzahl aus den vorangegangenen drei Dartwürfen erzielt, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Gewonnen hat, wer als letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen O03 bis O21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G29**UNDERS****OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel ist so ähnlich wie Overs, nur dass es darauf abzielt, den niedrigsten Rekord aus der Gesamtpunktzahl von drei Dartwürfen zu unterbieten. Wenn die Gesamtpunktzahl aus drei Dartwürfen höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Wählen Sie die Anzahl der Leben 3 bis 21. Jeder nicht getroffene Pfeil oder jeder Treffer außerhalb des Punktebereichs wird mit 60 Punkten bestraft (3 x 20, das höchstmögliche Ergebnis mit einem Dartwurf). Gewonnen hat, wer als letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen U03 bis U21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G30**HALVE- IT****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 12 werfen, dann die 13, 14, irgendeine Zahl im Doppelring, 15, 16, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 18, 19, 20 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und

geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn ein Spieler bei allen drei Würfeln in einer Runde ein bestimmtes Ziel nicht trifft, wird sein Punktestand halbiert. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

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

D: Doppelring

T: Dreifachring

B: Bull's eye

G31

BIG-6

OPTION: b03, b04, b05....., b19, b20, b21

Einfach-6 ist das erste Ziel, wenn das Spiel beginnt. Mit seinen 3 Würfeln muss der Spieler einmal das Ziel treffen, um seine Leben zu retten. Solange das Ziel mit dem ersten oder zweiten Wurf getroffen wird, hat der Spieler die Chance mit einem Wurf das nächste Zielfeld für seinen Gegner auszuwählen. Einfach-, Doppel- und Dreifachfelder gelten alle als unterschiedliche Ziele. Es ist strategisch am klügsten, das für die Gegner härteste Ziel wie „Dreifach-20“ oder „Doppel Bull's Eye“ zu wählen. Gewonnen hat, wer als letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen b03 bis b21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G32

21 POINTS

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

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

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

Der Spieler scheidet aus (bust) sobald er mehr als 21 Punkte wirft und kann keine Markierung mehr erhalten. Sobald das Spiel beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Markierungen gewonnen.

Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen 005 bis 011 aus, welche 5 bis 11 Runden symbolisieren.

FEHLERBEHEBUNG

Kein Strom	Prüfen Sie, ob die Batterien korrekt eingelegt sind.
Spielwertet keine Treffer	Drücken Sie die MISS Taste um zu prüfen ob das Dartboard startet. Sie können auch prüfen, ob es eingeklemmte Tasten gibt.
Segment oder Taste festgeklemmt	Während des Versands oder im Verlauf eines normalen Spiels, kann es passieren, dass ein Segment zeitweise klemmt. In diesem Fall brechen alle automatischen Punkte-Funktionen ab. Indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Segment mit Ihrem Finger hin- und herwackeln, können Sie das Segment wieder lösen. Das Spiel kann dann wieder aufgenommen werden und die Punkte-Funktionen arbeiten wieder ordnungsgemäß.
Abgebrochene Spitzen entfernen	Soft-Tips können abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. In diesem Fall versuchen Sie die Spitzen vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Pfeil, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze sich verbiegt und abbricht.
Elektrische oder elektromagnetische Interferenzen	Sollte es zu elektromagnetischen Interferenzen kommen, wird die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise nicht mehr ordnungsgemäß oder gar nicht funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, Spannungsstoß, eine Büschelentladung oder zu geringer Abstand zu einem elektrischen Motor oder einer Mikrowelle). Um die normale Funktion des Spiels wieder herzustellen, entfernen Sie die Batterien für einige Sekunden und legen Sie diese dann wieder ein. Stellen Sie sicher, dass die Quelle, die diese Störungen verursacht auch entfernt wird.

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

SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG!

Unterschiedliche Batterietypen oder alte und neue Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!

Nicht-aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.

Aufladbare Batterien müssen aus der Dartscheibe vor dem Laden entfernt werden.

Nur die empfohlenen Batterien verwenden.

Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spiel entfernt werden.

Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden.

Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

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

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

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

ACHTUNG!

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

RECYCLING



Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ weist darauf hin, dass dieses Produkt und seine Batterien nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden. Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen, bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

Hersteller / Importeur:

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany

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

service@carromco.com www.carromco.com

Bitte für zukünftiges Nachlesen aufbewahren.

MADE IN CHINA



14+



LDPE



PAP