



Kings Dart Electronic Profesjonell dartskive

Kings Dart Electronic Pro dartbrett

Bruksanvisning og spilleinstruksjoner/
Manual: Art. 2509512

Dart

Pakk ut spillet

Pakk den nye dartsreven forsiktig ut og sørg for at alle delene er der. Settett ditt inneholder følgende deler:

- 1 elektronisk dartskeive
- Erstatningspakke med myke spisser • 6 piler (i individuelle deler)
- Instruksjoner for bruk

Feste med adapter

For å montere dartsreven, finn et sted hvor du har ca. 3 m ledig plass foran brettet. Stillingslinjen skal være 237 cm fra fronten av målet. Siden denne dartplaten drives av en strømadapter, bør du henge den i nærheten av en stikkontakt.

Monteringshullene er ca. 40,5 cm fra hverandre slik at platen kan festes sikkert til en vegg i hjemmet ditt. Finn et passende sted (en veggstenger for gips) og sett et merke på veggen 8 fot fra gulvet. Mål 16 tommer fra det første merket ditt (i samme høyde som dette) og lag et andre merke på veggen, som nå skal være over en annen veggsten hvis du bruker gips (se diagrammet nedenfor). Sentrum av bullseye skal være 173 cm fra bakken.

Fest en skrue til midten av hver veggbolt ved veggmarkeringene. Sørg for at skruene er i samme høyde for å skape en kompatibel spilleflate.

Hvis du ikke skruer inn i veggstendere, sørg for at du bruker de riktige ankrene for gips eller en solid vegg (betong, murstein).

Heng darttavlen: skruene går inn i hullene på baksiden av brettet (se diagrammet nedenfor). Det kan hende du må skru skruene dypere inn i veggen slik at skiven sitter jevnt mot veggen. Hvis du ønsker å feste darttavlen til veggen enda sikrere, kan du sette inn fire skruer gjennom hullene i fangområdet (området utenfor målsegmentene).

Pakker ut spillet

Pakk den nye dartsreven forsiktig ut, og pass på at alle delene er inkludert. Følgende

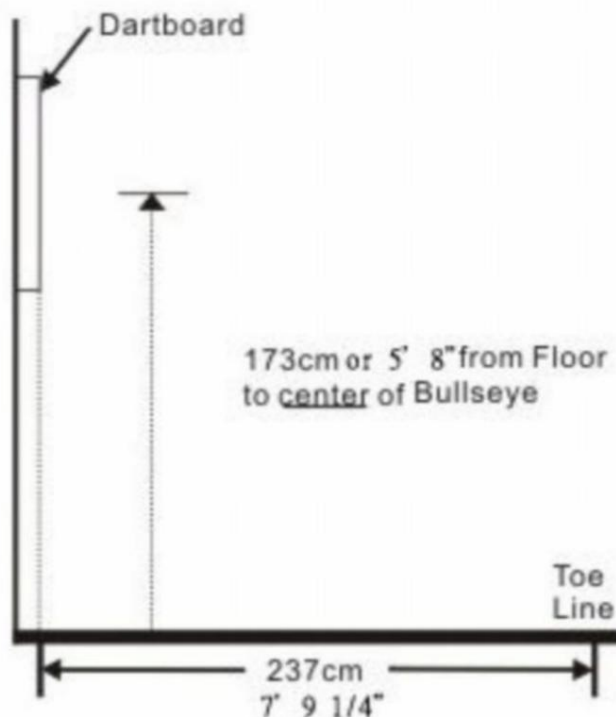
- komponenter er inkludert i dette settet:
- 1 elektronisk dartskeive •
- Erstatningspakke med myk spiss
- 6 piler (umontert) • Brukerhåndbok

Montering med adapter

Velg et sted å henge dartsreven hvor det er ca. 10 fot (3,048 m) med åpen plass foran brettet. "Tå-linjen" skal være 7'9 1/4" (2,37 M) fra forsiden av dartsreven. Siden denne dartsreven drives av en AC-adapter, kan du montere den nær en elektronisk stikkontakt for enkelhets skyld.

Uansett om dartsreven har horisontale eller vertikale hengehull, bør midten av bullseye være 1,73 m fra bakken. Merk midtplasseringen på veggen. Mål avstanden mellom hengehull(er) og senter. Lag deretter merket(e) for hengehull(er). Sørg for at det andre merket for hengehullet er på nivå med det første merket.

Monter darttavlen på veggen ved å sette opp hengehullene på baksiden med skruene. Det kan være nødvendig å justere skruene til brettet sitter tett mot veggen. Hvis du ønsker å montere darttavlen enda sikrere til veggen, kan du feste fire skruer gjennom hullene som er plassert i fangingsområdet (området utenfor skåresegmentene)



Dartboard funksjoner

POWER bryter/knapp. Sørg for at strømadapteren er koblet til strømuttaket eller at batteriene er installert. Trykk på knappen for å slå spillet på eller av.

START/HOLD-knapp. Multifunksjonsknapp for:

- Spillet starter etter å ha angitt alle spillalternativer
- Gå til neste spiller etter at en spiller har kastet sine tre piler. Spillet forblir i "HOLD" (pause)-modus til de tre kastede pilene er fjernet og "START"-knappen trykkes på nytt

GAME GUARD-knapp. Etter at START er trykket, kan GAME GUARD-knappen også trykkes: den deaktiverer alle andre knapper slik at en feilkastet pil som treffer en av knappene ikke påvirker poengsummen. For å deaktivere GAME GUARD-funksjonen, trykk ganske enkelt på denne knappen igjen - alle knappene vil da være operative igjen.

Bounce OUT-knapp. Bestem om en sprettpil som ikke setter seg fast i målet ("spret ut") skal telle eller ikke. Hvis ikke, trykk på BOUNCE OUT-knappen umiddelbart etter at et sprett ut oppstår for å trekke fra poengsummen som registreres da bli trukket igjen

DART OUT/SCORE-knapp. DART-OUT-funksjonen er bare aktiv for "01-spill" (301, 401, osv.). Hvis en spillers gjenværende poengsum er under 160, kan DART-OUT-knappen trykkes: mulige sluttkombinasjoner for 3 piler vises nå for denne poengsummen. Dobler og trippel kan identifiseres med 2 eller 3 linjer til venstre for tallet. SCORE-knappen lar deg vise poeng som for øyeblikket ikke er synlige på skjermen.

LYD Smak

Volumet kan justeres fra 0-7 (åtte nivåer).

DOBBEL/MISS-knapp. Denne knappen aktiverer Double In/ Alternativer for Double Out og Master Out kun for "01"-spill (301, 401, etc.). Merk: Ikke alle modeller har Master Out-alternativet. MISS-funksjonen er aktiv under alle spill. Trykk på knappen for å registrere en "glipp" dart. Spillere kan trykke på denne knappen når en pil lander utenfor målet for å få datamaskinen til å registrere kastet.

PLAYER/PAGE-knapp. Med SPILLER-knappen kan du legge inn antall spillere. I tillegg viser PAGE-tasten punktene til de andre spillerne som ikke vises på det aktive displayet.

SPILLKNAPP. Trykk på knappen for å velge et av de programmerte spillene fra menyen.

SELECT-knappen. Trykk på knappen for å velge mellom flere vanskelighetsgrader i tillegg til det valgte spillet; Dette er mulig med mange av de programmerte spillene.

QUICKPICK-knapper. Disse 4 knappene gir rask tilgang til de mest populære spillene BIG SIX, CUT-THROAT, CRI-CKET og 301 501. Bare trykk på den tilsvarende knappen. Standardinnstillingen er 2 spillere.

Nullstillknapp. Trykk på denne knappen og du vil gå tilbake til den opprinnelige tilstanden til systemet. Lagrede spill vil bli slettet.

RULLENDE DISPLAY (kun JX-versjoner): Denne dartdatamaskinen har en rullemeldingsskjerm på skjermpanelet; Dette gir dartkampene dine et interaktivt preg. Fra det øyeblikket du slår på datamaskinen, vil spillet ditt bli ledsaget av bilder og lyd. Inspirerende intramusikk spilles mens alle dattavlefunksjoner kjøres på skjermen – inkludert noen få spesialeffekter.

Rulleskjermen vil være din viktigste kilde til informasjon gjennom hele spillet. For eksempel vises denne informasjonen:

- Det valgte spillet
- Alle dartpoeng kastet

Dartboard funksjoner

POWER bryter/knapp. Pass på at AC-adapteren er koblet til kontakten eller at batteriene er installert. Trykk på POWER-bryteren for å slå spillet på eller av.

START/HOLD-knapp. Denne multifunksjonsknappen brukes til å:

- START spillet når alle alternativer er valgt.
- Sett dattavlen i HOLD-status mellom rundene for å tillate spilleren det fjern piler fra målområdet.

GAME GUARD-knapp. Etter at START-knappen har blitt trykket og spillet har begynt, kan GAME GUARD-funksjonen aktiveres. Når knappen trykkes, vil alle tastene "låses". Når GAME GUARD er aktiv, vil en feilsøkt dart som treffer en knapp ikke påvirke spillet ditt. For å deaktivere GAME GUARD, trykk ganske enkelt på knappen igjen og tastene låses opp.

Bounce OUT-knapp. Bestem før spill om du vil telle piler som ikke forblir på brettet ("bounce-outs") eller ikke. Hvis ikke, trykk ganske enkelt på BOUNCE OUT-knappen umiddelbart etter at et sprett ut oppstår for å trekke fra poengsummen som registreres

DART-OUT/SCORE-knapp. DART-OUT-funksjonen er aktiv bare under "01"-spillene (301, 401, etc.). Når en spillers poengsum faller under 160, kan han/hun trykke på DART OUT-knappen for å få et forslag fra dattavlen om de 3 pilene som trengs for å fullføre spillet. Merk: dobler og trippel er indikert med henholdsvis 2 og 3 bindestreker til venstre for tallet. SCORE-funksjonen lar spilleren få tilgang til poeng som ikke er oppdatert på visning.

LYD-knapp. Lydnivå justerbart fra 0-7 nivåer (8 nivåer).

DOBBEL/MISS-knapp. Denne knappen brukes til å aktivere alternativene for dobbel inn/dobbel ut og master ut for «01»-spillene. Denne funksjonen er bare aktiv når du velger 301, 401 osv. spill. Merk: ikke alle modeller har Master Out-alternativet. MISS-funksjonen er aktiv under spilling av ethvert spill. Trykk på knappen for å registrere en "glipp" dart. Spilleren kan trykke når pilen lander utenfor målområdet, slik at datamaskinen registrerer en kastet pil.

PLAYER/PAGE-knapp. Denne knappen brukes ved starten av hvert spill for å velge antall spillere du vil spille spillet. I tillegg lar denne knappen spillere se poengsummene for andre spillere som ikke er på aktiv visning.

GAME-knappen. Trykk for å bla gjennom spillmenyen på skjermen og velge spill.

SELECT-knappen. Trykk for å velge ulike vanskelighetsinnstillinger for spill. Mange spill inneholder flere vanskelighetsgrader som du kan få tilgang til ved å trykke på denne knappen

QUICKPICK-knapper. Disse fire spillknappene starter deg direkte inn i de angitte spillene. Disse knappene starter deg direkte inn i spillet som er angitt under knappen. Med det store utvalget av tilgjengelige spill inkludert i denne dartsporten, er disse knappene en praktisk måte å hoppe direkte inn i et spill på. Standardinnstillingen er for 2 spillere. Knappnavn er BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET og 301 501.

Nullstillknapp. Trykk for å tømme skjermen og tilbake til dattavlen til åpningslyd.

RULLENDE DISPLAY (kun JX-modeller): Denne dartsporten inkluderer en rullemeldingsskjerm på skjermpanelet. Den unike visningen legger til et interaktivt element til dartsportene dine. Fra det øyeblikket du slår på strømmen; du vil se den visuelle og lydmessige spenningen. Et inspirerende åpningstema vil spille når det rullende displayet blinker gjennom en liste over alle funksjonene til dartsporten - med noen få spesialeffekter blandet inn.

Rulleskjermen vil være din viktigste kilde til informasjon gjennom hele spillet. Her er noen eksempler på hva som vises:

- Når du velger spill, viser displayet navnet på spillet.
- Under spill vil poengsummen til hver dart vises i det rullende displayet.
- En spesiell visuell effekt vil vises når en bullseye scores.
- Du kan skrive inn hver spillers navn på skjermen (se Tekstinntasting seksjon).

- Spesiell bulls-eye-effekt
- Du kan la hvert spillernavn rulle over skjermen (se avsnitt: Tekstinntasting)

TEXT ENTRY-funksjon (kun JX-versjoner)

Det rullende displayet kan vise spillernes navn ved starten av hver runde. Du kan selv skrive inn navnene:

1. Velg et spill fra listen ved å trykke på GAME-knappen, eller ved å trykke på en QUICKPICK-knapp
2. Bruk PLAYER/PAGE-knappen for å velge antall spillere
3. Plasser den medfølgende tekstinntastingsmasken på tastaturet - alle åpninger skal nå være på linje med tastene. Masken viser tilleggsfunksjoner for hver tast i tekstinntastingsmodus
4. Trykk på SET/ESC – aktiverer tekstinntastingsmodus. Rulleskjermen viser dette: 1:_
5. Skriv inn det første spillernavnet: Hver test representerer flere bokstaver (som for eksempel telefonnøkler). Når du trykker én gang, produserer knappen den første bokstaven, den andre bokstaven produserer den andre, osv. Du kan komme til neste bokstav i spillernavnet ved å trykke på høyre pil \bar{y} . Bruk venstre pil \bar{y} for å gå til forrige bokstaver for å rette feil. Du kan komme til neste spillernavn ved å trykke på pil ned-tasten \bar{y} - rulleddisplayet viser nå 2:_

Etter at du har skrevet inn alle spillernavnene, trykk SET/ESC og fjern masken. Du starter spillet med START-knappen. Før hver runde løper nå det respektive spillernavnet over rullefeltet

CyberMatch funksjon. Denne spennende funksjonen lar en enkelt spiller spille mot datamaskinen. Spilleren konkurrerer mot den virtuelle CyberMatch-motstanderen på 5 ferdighetsnivåer - og et individuelt spill blir en ekte treningsøkt. Slik aktiverer du CyberMatch-motstanderen:

1. Velg spillet du ønsker
2. Trykk på CYBERMATCH-knappen. Hvert press øker spillet motstanderens styrke.

CyberMatch ferdighetsnivåer:

- Nivå 1 Profesjonell (Profi)
- Nivå 2 avansert
- Nivå 3 Middels
- Nivå 4 nybegynner (nybegynner med litt trening)
- Nivå 5 nybegynner

3. Trykk på START-knappen, spillet begynner. Den "menneskelige" spilleren kaster først. Etter å ha kastet 3 piler, fjern dem fra feltet, trykk START igjen og bytt til CyberMatch-motstanderen. Displayet viser nå 3 virtuelle kast fra motstanderen etter hverandre.

Systemet bytter deretter automatisk til den "menneskelige" spilleren. Spillet fortsetter til én spiller vinner. Lykke til!

Lagspill. Opptil 16 spillere kan delta. I tillegg kan systemet administrere opptil åtte 2-manns team. Du kan komme til lagspillmodus ved å trykke på PLAYER-knappen flere ganger til en "t" vises på skjermen. Dette er de mulige lagspillversjonene:

t 2-2 2 Lag = 4 enkeltspillere	1. lag: spiller 1 og 3, 2. lag: spiller 2 og 4
t 3-3 3 Lag = 6 enkeltspillere	1. lag: spillere 1 og 4, 2. lag: spillere 2 og 5, 3. lag: spillere 3 og 6
t 4-4 4 Lag = 8 enkeltspillere	1. lag: spillere 1 og 5, 2. lag: spillere 2 og 6, 3. lag: spillere 3 og 7, 4. lag: spillere 4 og 8
etc...	

Under lagspill kombinerer lagmedlemmer poengene sine for å lage en lagscore.

TEXT ENTERING-funksjon (kun JX-modeller): Rulleskjermen er satt opp slik at spillernavn kan legges inn for å vises ved starten av deres respektive runder. Slik skriver du inn spillernavn:

1. Velg spillet du vil spille ved å trykke på GAME-knappen eller ved å bruke QuickPick-knappene.
2. Velg antall spillere ved å trykke PLAYER/PAGE knapp.
3. Legg tekstinntastingsoverlegg over knappeområdet (alle hull skal være på linje med knappene). Overlegget indikerer de forskjellige funksjonene for hver knapp når du er i tekstinntastingsmodus.
4. Trykk på SET/ESC – dette vil aktivere tekstinntastingsmodus. De rulleskjermen vil vise: 1:_
5. Skriv inn spiller 1 navn. Hver knapp representerer flere bokstaver i alfabetet. Ved å trykke på en knapp én gang får du den første bokstaven, ved å trykke to ganger på knappen får du den andre bokstaven, ved å trykke på knappen tre ganger får du den tredje bokstaven. Du må trykke på høyre pil (\bar{y}) for å gå til neste bokstav i navnet du skriver inn. Venstre pil lar deg gå tilbake til å rette feilen.

Når du er ferdig med play1-navn, trykk pil ned for å angi spiller 2-navn. Displayet vil vise: 2:_ Etter at alle navnene er skrevet inn, trykk én gang på SET/ESC-knappen og fjern overlegget. Trykk deretter på START-knappen for å starte avspillingen. Hver spillers navn vil vises før hans eller hennes runde.

CyberMatch-funksjon. Denne spennende funksjonen lar solospilleren spille mot datamaskinen på ett av fem forskjellige ferdighetsnivåer – bare 1 spiller kan konkurrere mot CyberMatch-konkurrenten.

Dette legger til et nivå av konkurranse til normalt rutinemessige treningsøkter. Slik aktiverer du CyberMatch-motstanderen:

1. Velg spillet du ønsker å spille
2. Trykk på CYBERMATCH-knappen

Velg CyberMatch-motstanders ferdighetsnivå ved å trykke på CYBERMATCH-knappen kontinuerlig

CyberMatch-nivåer:

- Nivå 1 profesjonell
- Nivå 2 Avansert
- Nivå 3 Middels
- Nivå 4 nybegynner
- Nivå 5 nybegynner

3. Trykk på START for å starte avspillingen. Når spillet begynner: Den "menneskelige" spilleren kaster først. Etter at 3 piler er kastet, gå til brettet for å ta ut piler og trykk START for å bytte til neste spiller (CyberMatch). Se når CyberMatch-motstanderens dartresultater registreres på skjermen. Etter at CyberMatch-motstanderen har fullført sin runde, vil brettet automatisk tilbakestilles for den "menneskelige" spilleren.

Spillet fortsetter til én spiller vinner. Lykke til!

Lagspill. I tillegg til å score for opptil 16 spillere, er denne darttavlen i stand til å holde poengsum for lagspill opp til maksimalt 8 tomannslag (16 individer). For å gå inn i lagspillmodus, trykk på PLAYER-knappen kontinuerlig til en "t" vises på skjermen. Hvert lagalternativ er illustrert nedenfor:

t 2-2 2 lag, 4 individuelle spillere	(1. lagspillere 1&3, 2. lagspillere 2&4)
t 3-3 3 lag, 6 individuelle spillere	(1. lagspillere 1&4, 2. lagspillere 2&5, 3. lagspillere 3&6)
t 4-4 4 lag, 8 individuelle spillere	(1.lagspillere 1&5, 2.lagspillere 2&6, 3.lagspillere 3&7, 4.lagspillere 4&8)
etc ...	

Under lagspill kombinerer lagmedlemmene sine poeng for å komme frem til en lagscore.

Betjening av den elektroniske darttavlen

1. Trykk på POWER-knappen for å slå på darttavlen.
En kort oppstartsmelodi spilles mens displayet går gjennom en oppstartstest.
2. Trykk på GAME-knappen til spillet du ønsker vises - eller en av QuickPick-knappene.
3. Trykk på DOBBEL-knappen (valgfritt) for å starte/slutte med Double eller Master Out (brukes kun på 301-901-spill). Dette er forklart i spillereglerdelen.
4. Trykk på SPILLER-knappen for å velge antall spillere (1, 2, ... 16). Standard er 2 spillere. Eller velg cybermatch ved å trykke på CYBERMATCH-knappen.
5. Trykk på START/HOLD-knappen (rød) for å aktivere spillet og begynne å spille.
6. Kast pilene: Når alle tre pilene er kastet, høres en stemmekommando "Fjern piler" og prikkene blinker. Pilene kan nå trekkes ut uten at det påvirker den elektroniske poengtellingen. Når alle piler er fri av målmrådet, trykk START for å gå videre til neste spiller.

En talekommando indikerer hvilken spillers tur det er.

I tillegg vil spillerens indikatorlamper lyse opp for å vise hvilken spillers tur det er.

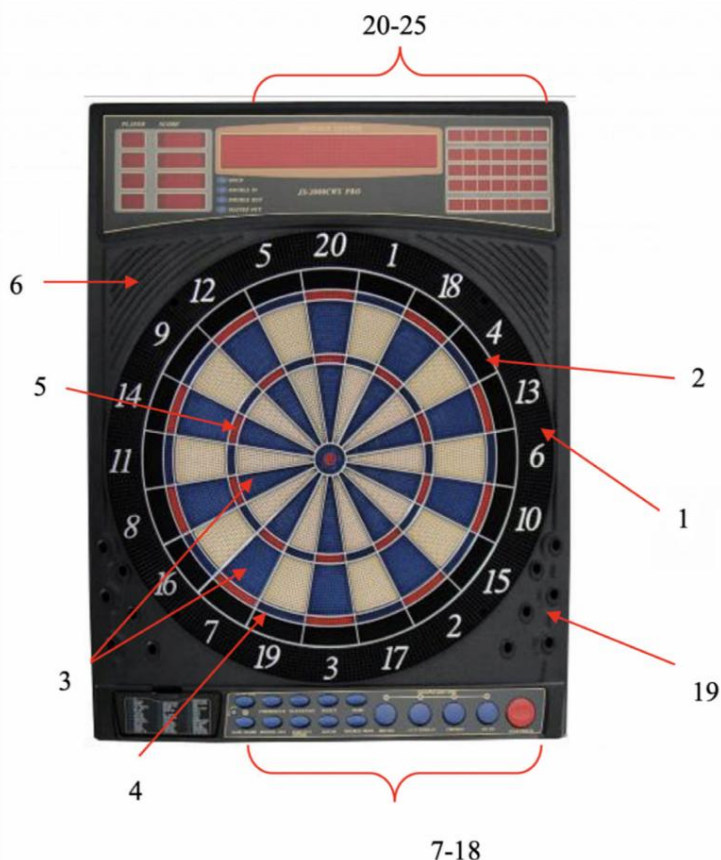
- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Innsamlingsfelt | 14. Viltvaktmak |
| 2. Ingen poengring | 15. Kraftsmak |
| 3. Enkel ring | 16. Dobbel/Frøken Smak |
| 4. Dobbel ring | 17. CyberMatch Taste |
| 5. Trippelring | 18. Viltsmak |
| 6. Høyttalere | 19. Darthalter |
| 7. Start/Hold Smak | 20. LED-skjerm |
| 8. Tilbakestill smak | 21. Antall spillere |
| 9. Spiller/sidesmak | 22. Hold annonser |
| 10. Sprett ut Smak | 23. «Dobbel inn»-annonse |
| 11. Lydsmak | 24. "Dobbel ut"-display |
| 12. Velg Smak | 25. "Master out"-display |
| 13. Dart ut/Score Smak | |

Elektronisk darttavle drift

1. Trykk POWER eller bryteren til PÅ-posisjon (I) for å aktivere dart-tavle. En kort musikalsk introduksjon spilles mens skjermen går gjennom oppstartstest.
2. Trykk på GAME-knappen til ønsket spill vises – eller trykk på en av QuickPick-knappene.
3. Trykk på DOBBEL-knappen (valgfritt) for å velge start og/eller slutt på dobler eller Master Out (brukes kun i 301 - 901 spill). Dette er forklart i spillereglerdelen.
4. Trykk på PLAYER-knappen for å velge antall spillere (1, 2 16). ...
Standardinnstillingen er 2 spillere. Eller velg Cybermatch-alternativet ved å trykke på CYBERMATCH-knappen.
5. Trykk på START/HOLD-knappen (rød) for å aktivere spillet og begynne spille.
6. Kast piler: Når alle 3 piler er kastet, vil en stemmekommando indikere "Fjern piler" og poengsummen vil blinke.

Pilene kan nå fjernes uten å påvirke den elektroniske scoringen. Når alle piler er fjernet fra spilleflaten, trykk på START-knappen for å gå til neste spiller. Talekommando vil indikere hvilken spiller som er oppe. Spillerens indikatorlamper vil også lyse for å vise hvilken spillers tur det er.

- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. Fangerring | 14. Game Guard-knapp |
| 2. Ingen poengring | 15. Strømknapp |
| 3. Enkel ring | 16. Dobbel/Miss-knapp |
| 4. Dobbeltring | 17. Cybermatch-knapp |
| 5. Trippelring | 18. Spillknapp |
| 6. Høyttaler | 19. Innebygd dartholder |
| 7. Start/Hold-knapp | 20. LED-display |
| 8. Tilbakestill-knapp | 21. Antall spillerindikatorer |
| 9. Spiller/Side-knapp | 22. Hold-indikatorer |
| 10. Sprett ut-knapp | 23. Dobbel inn-indikator |
| 11. Lydknapp | 24. Dobbel ut-indikator |
| 12. Velg-knapp | 25. Master out-indikator |
| 13. Pil ut/Score-knapp | |



Disse 41 spillene er programmert:

1	301	22	Golf
2	Cricket	23	Football
3	Scram	24	Baseball
4	<u>Cut Throat</u>	25	Steeple chase
5	Eng Cri	26	Bowling
6	PK-Cri	27	Car Rally
7	Low-Cri	28	Shove Pen
8	Adv-Cri	29	Nine Darts
9	Shooter	30	G & R
10	<u>Trapshoot</u>	31	Gold Hunt
11	Big Six	32	Cas-A
12	Overs	33	Cas-B
13	<u>Unders</u>	34	Cas-C
14	Count Up	35	Elimination
15	High Score	36	Horse She
16	<u>Round Clk</u>	37	Warfare
17	Killer	38	Adv War
18	Double Down	39	Paintball
19	41	40	Fox Hunt
20	All Fives	41	Tic-Tac-Toe
21	<u>ShangHai</u>		

De 41 tilgjengelige spillene:

SPILL 1: 301

Dette populære turnerings- og barspillet spilles ved å trekke hver pil fra startnummeret (301) til spilleren når nøyaktig 0 (null). Hvis en spiller kaster forbi null, kalles det en "bust", og poengsummen tilbakestilles til der den var før runden begynte. For eksempel: Hvis en spiller trenger 32 for å fullføre spillet og han/hun kaster 20, 8 og 10 (totalt 38), tilbakestilles poengsummen til 32 for neste runde.

I denne typen spill kan alternativet Dobbel inn / dobbel ut velges (dobbelt ut er det mest brukte alternativet). Trykk på DOBBEL-knappen for å endre denne innstillingen.

LED-lys viser gjeldende innstilling. Merk: du kan justere totalpoengsummen for dette spillet.

- Dobbel inn – En dobbel må treffes før poeng trekkes fra startnummeret. Med andre ord, en spiller får ingen poeng før en dobling er truffet.
- Dobbel ut – En dobbel må treffes for å avslutte spillet.
- Dobbel inn og dobbel ut – Hver spiller må kaste en dobbel for å starte og avslutte spillet.
- Master Out – En dobbel eller trippel er nødvendig for å vinne spillet bli ferdig.

Dart-ut-funksjon (bare "01"-spill)

Denne elektroniske dartsleven har en spesiell "Dart Out"-funksjon. Hvis en spiller trenger mindre enn 160 poeng for å komme til null, blir forslagsfunksjonen aktiv. Spilleren kan trykke på DART OUT-knappen for å motta et forslag fra dartzavlen om hvilke treff som er nødvendige for å avslutte spillet (nå nøyaktig null). Dobler og trippel er indikert med henholdsvis to og tre bindestreker til venstre for tallet.

SPILL 1: 301

Dette populære turnerings- og pubspillet spilles ved å trekke hver dart fra startsummen til spilleren når nøyaktig 0 (null). Hvis en spiller går forbi null, regnes det som en "Bust", og poengsummen går tilbake til der den var ved starten av den runden. For eksempel, hvis en spiller trenger 32 for å fullføre spillet og han/hun slår 20, 8 og 10 (totalt 38), går poengsummen tilbake til 32 for neste runde.

Når du spiller spillet, kan du velge dobbel inn / dobbel ut (dobbelt ut er det mest brukte alternativet). Bare trykk på "DOUBLE"-knappen for å endre denne innstillingen. LED-indikatorer vil vise gjeldende innstilling: Merk: du kan justere totalpoengsummen for dette spillet.

- Dobbel inn - En dobbel må treffes før poeng trekkes fra totalen. Med andre ord, en spillers scoring begynner ikke før en dobbel er truffet.
- Dobbel ut - En dobbel må treffes for å avslutte spillet.
- Dobbel inn og dobbel ut - Det kreves en dobbel for å starte og avslutte scoringen av spillet av hver spiller.
- Master Out - En dobbel eller trippel kreves for å fullføre spillet.

Dart-out-funksjon (kun "01"-spill)

Denne elektroniske dartsleven har en spesiell "Dart Out"-funksjon. Når en spiller krever mindre enn 160 for å nå null, blir estimatfunksjonen aktiv. Spilleren kan trykke på DART OUT-knappen for å se pilene som er nødvendige for å kaste for å fullføre spillet (nå null nøyaktig). Dobler og trippel er indikert med henholdsvis 2 eller 3 linjer til venstre for hvert tall.

SPILL 2: CRICKET

Cricket er et strategispill for både erfarne spillere og nybegynnere. Spillere måleret tall som passer dem best og kan tvinge motstandere til å målrette tall som passer dem mindre. Målet med cricket er å "lukke" alle de tilsvarende tallene før motstanderen gjør det, samtidig som du oppnår den høyeste poengsummen.

Bare tallene 15 til 20 og den indre/ytre bullseye brukes. Hver spiller må matche et tall tre ganger for å "åpne" det segmentet for scoring. En spiller scorer deretter poengene for det "åpne" segmentet hver gang han/hun kaster en pil inn i det segmentet til motstanderen lukker segmentet. Et treff i ytre ring teller som to treff, ett i indre ring teller som tre treff. Tall kan åpnes og lukkes i hvilken som helst rekkefølge. Et tall er "lukket" når motstanderen har truffet det åpne segmentet tre ganger. Når et tall er "lukket", kan ingen av spillerne score poeng i det segmentet for resten av spillet.

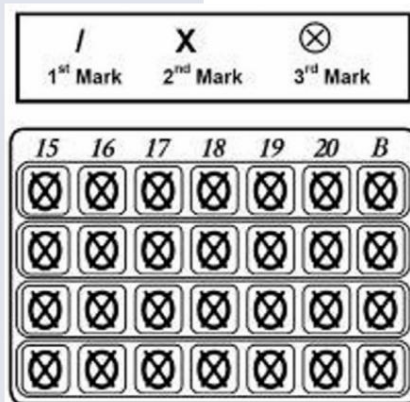
Vinn – Den siden som lukker alle tallene først og har høyest poengsum er vinneren. Hvis en spiller har "lukket" alle tallene først, men er bak i poeng, må han/hun fortsette å score poeng med de åpne tallene. Hvis spilleren ikke tar igjen før motstanderen har "lukket" alle tallene, vinner den andre siden. Spillet fortsetter til alle segmenter er lukket.

KAMP 2-1: POINTLØS CRICKET

(Trykk på SELECT-knappen når cricket vises) Samme regler som cricket bortsett fra at det ikke er noen scoring. Målet med denne varianten er å være den første som "lukker" alle de tilsvarende tallene (15 til 20 og Bullseye).

Visning av cricketpoeng: Dette systemet inneholder en separat skjerm for å vise de respektive cricketresultatene. Den viser utelukkende hitsuksessen med X- og •-tegn. Når du velger cricket-spillet, lyser ikke cricket-resultattavlen umiddelbart - dette skjer så snart spillerne treffer målfeltene sine. Det er 3 separate lys for hvert feltnummer (15 til 20 og "B" for Bullseye). Hvis et målfelt blir truffet under spillet, tennes et av lysene i det tilsvarende visningsfeltet.

Hvis et dobbelt- eller trippelfelt treffes, tennes 2 eller 3 lys i visningsfeltet



Cricket-scorevisning: Denne dattavlen bruker en dedikert resultatavle som holder styr på hver spillers segmentstatus når de spiller cricket. Den eksklusive turneringscricket-scoringvisningen på denne datskiven bruker tradisjonelle X- og •-stilt tegn for å spore "merker". Når Cricket er valgt, lyser ikke lysene på Cricket-resultattavlen - de vil lyse når "merker" blir skåret. Det er 3 separate lys innenfor hvert tall (15 til 20 og bullseye). Under avspilling vil et av statuslysene tennes når et segment treffes. Hvis en dobbel eller trippel av et aktivt tall blir truffet, vil henholdsvis 2 eller 3 lys tennes.

SPILL 3: SCRAM (kun to spillere)

Dette spillet er en variant av cricket. Spillet består av to runder. Spillerne har forskjellige mål i hver runde. I 1. runde forsøker spiller 1 å "lukke" (tre treff i hvert segment - 15 til 20 og Bullseye). Spiller 2, derimot, prøver å score så mange poeng som mulig i segmentene som den andre spilleren ennå ikke har lukket. Når spiller 1 har lukket alle segmenter, er 1. runde over.

I 2. runde er rollene snudd. Nå prøver spiller 2 å lukke alle segmenter, mens spiller 1 sikter på mange poeng. Spillet avsluttes når 2. runde er fullført (spiller 2 har stengt alle segmenter). Spilleren med høyest poengsum er vinneren.

SPILL 4: THRILL CRICKET

De samme grunnleggende reglene som standard cricket, bortsett fra at når poengscoringen begynner, legges poengene til motstanderens totalsum. Målet med dette spillet er å ha færrest poeng på slutten. Denne varianten av cricket tilbyr en annen psykologi til spillerne. I stedet for å samle poeng selv for å komme videre som i standard cricket, handler Cut-Throat om å samle poeng til motstanderen din for å kaste dem dypere ned i ruin. Ambisjose spillere elsker denne varianten!

SPILL 2: CRICKET

Cricket er et strategisk spill for både dyktige spillere og nybegynnere. Spillere kaster etter tall som passer best for dem og kan tvinge motstandere til å kaste for tall som ikke passer for dem. Formålet med Cricket er å "lukke" alle de riktige tallene foran ens motstander mens du samler opp det høyeste antallet poeng.

Bare tallene 15 til 20 og den indre/ytre bullseye brukes. Hver spiller må slå et tall 3 ganger for å "åpne" det segmentet for scoring. En spiller blir deretter tildelt antall poeng i det "åpne" segmentet hver gang han/hun kaster en pil som lander i det segmentet, forutsatt at motstanderen ikke har lukket det segmentet. Å treffe dobbeltringen teller som to treff, og trippelringen teller som 3 treff. Tall kan åpnes eller lukkes i hvilken som helst rekkefølge. Et tall er "lukket" når den eller de andre spillerne treffer det åpne segmentet 3 ganger. Når et nummer har blitt "lukket", kan ingen spillere for resten av spillet lenger score på det.

Vinne - Den siden som lukker alle tallene først og samler det høyeste poenget er vinneren. Hvis en spiller "lukker" alle tallene først, men er bak i poeng, må han/hun fortsette å score på de "åpne" tallene. Hvis spilleren ikke tar opp poengunderskuddet før motstanderen(e) "lukker" alle tallene, vinner den motsatte siden. Spillet fortsetter til alle segmenter er lukket.

SPILL 2-1: NO-SCORE CRICKET (Trykk på

SELECT-knappen når Cricket vises) Samme regler som standard Cricket bortsett fra at det ikke er noen poengscoring. Hensikten med denne versjonen er å være den første som ganske enkelt "lukker" alle de riktige tallene (15 til 20 og bullseye).

SPILL 3: SCRAM (kun for 2 spillere)

Dette spillet er en variant av Cricket. Spillet består av to runder. Spillerne har forskjellige mål i hver runde. I runde 1 prøver spiller 1 å "lukke" (score 3 treff i hvert segment - 15 til 20 og bullseye). I løpet av denne tiden prøver spiller 2 å samle så mange poeng i segmentene som den andre spilleren ennå ikke har lukket. Når spiller 1 har lukket alle segmentene, er runde 1 fullført. I runde 2 er hver spillers roller snudd. Nå prøver spiller 2 å lukke alle segmentene mens spiller 1 går for poeng. Spillet er over når runde 2 er fullført (spiller 2 lukker alle segmenter). Spilleren med høyest poengsum er vinneren.

SPILL 4: CUT-THROAT CRICKET

Samme grunnleggende regler som standard cricket, bortsett fra når scoringen begynner, legges poeng til motstanderen(e) totalt. Målet med dette spillet er å ende opp med færrest poeng. Denne varianten av Cricket tilbyr en annen psykologi til spillerne. I stedet for å legge til din egen poengsum og hjelpe din egen sak som i standard Cri-cket, tilbyr Cut-Throat fordelen med å samle poeng til motstanderen(e) og grave ham i et dypere hull. Konkurransedyktige spillere vil elske denne varianten!

SPILL 5: ENGELSK CRICKET**(kun to spillere)**

Dette spillet er en annen variant av cricket som krever presise skudd. Spillet består av to runder. Spillerne har forskjellige mål i hver runde. I løpet av 1. runde forsøker spiller 2 å treffe Bullseye - med mål om å treffe den ni ganger for å vinne 1. runde.

for å fullføre runden. Double Bull (den røde midten) teller som to treff. Ethvert kast som treffer et enkelt eller dobbelt segment teller mot spiller 1s poengsum. For eksempel: Hvis spiller 2 slår en 20, en enkelt bullseye og en 7 på sin tur, vil spiller 2 bli trukket en bullseye fra de ni poengene som kreves, og spiller 1 vil bli kreditert med 27 poeng.

Spiller 2 må vise veldig godt skuekast!

Spiller 1 prøver å score så mange poeng som mulig i første runde. Dobler og trippel teller 2x eller 3x den respektive numeriske verdien. Men for å score poeng mot spiller 2, må spiller 1 score mer enn 40 poeng hver gang det er hans tur (tre kast). Kun poeng over 40 teller mot totalpoengsummen. Spiller 1 må også kaste nøyaktig og unngå å treffe en bullseye i første runde, fordi alle spiller 1s treff i bullseye-segmentet trekkes fra de ni bullseyes som spiller 2 trenger. Når spiller 2 når målet på ni Bullseyes, byttes rollene ut med runde 2.

SPILL 6: VELG DET CRICKET

Veldig lik cricket, her, i motsetning til de vanlige standard cricketfeltene (15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye), gir datamaskinen spilleren tilfeldig nye og ukjente målfelt: 6 tilfeldig valgte felt pluss bullseye. Alt annet er standard cricket.

SPILL 7: CRICKET MED LAV PLANT

I en annen cricketvariant er kun de lave målfeltene spesifisert. Spillerne må fullføre rutene 1, 2, 3, 4, 5, 6 og bullseye etter hverandre. Alt annet er standard cricket.

SPILL 8: PROFESJONELL CRICKET

Denne vanskelige cricketvarianten er designet for avanserte spillere. Spillere må fullføre segmentene (20, 19, 18, 17, 16, 15 og Bullseye) med bare dobler og trippel! I dette utfordrende spillet teller treff i dobbeltsegmentet 1x antallet og treff i trippelsegmentet teller 2x antallet. Bullseye-kasting følger reglene for vanlig cricket. Den første spilleren som lukker tallene med flest poeng er vinneren.

SPILL 9: SKYTER

Dette utfordrende spillet tester spillerens evne til å "gruppere" piler i et segment i løpet av en runde. I begynnelsen av runden bruker datamaskinen en tilfeldig generator for å velge segmentet som spillerne skal treffe – tallet vises på displayet. Poeng scores som følger:

- Enkelt segment = 1 poeng
- Dobbelt segment = 2 poeng
- Trippelsegment = 3 poeng

Hvis datamaskinen velger at spillere må treffe dobbel bullseye, teller den ytre bullseye som to poeng og den indre bullseye teller som fire poeng. Spilleren med flest poeng på slutten av rundene er vinneren. Merk: du kan justere antall runder.

SPILL 10: TRAPSHOOT

Denne dartversjonen lover enorm spenning. I hver runde velger datamaskinen 3 tilfeldige målfelt. Disse vises på høyre side av systemet. Spilleren må treffe disse 3 målene med 3 piler innen 15 sekunder. Hvert treff gir 1 poeng, så 3 poeng er mulig per runde. Den som først når 15 poeng vinner. Spesiell oppmerksomhet bør rettes mot dobbelt- og trippelfeltene: Hvis systemet spesifiserer et enkelt felt, betyr det å treffe det dobbelte feltet, for eksempel en feil som det ikke er poeng for. Viktig: du kan justere antall piler som skal kastes hvert 15. sekund.

SPILL 5: ENGELSK CRICKET**(Kun for 2 spillere)**

Dette spillet er en annen variant av cricket som krever presisjonsdartkasting. Spillet består av to runder. Spillerne har forskjellige mål i hver runde. I løpet av den første runden prøver spiller 2 å kaste bullseyes – med mål om å trenge 9 for å fullføre runde 1. Dobbelt okse (rød midt) teller som 2 poeng. Ethvert kast som treffer oter enkelt- og dobbeltsegment krediteres spiller 1s poengsum.

For eksempel, hvis spiller 2 kaster en 20, en enkelt bullseye og en 7 i løpet av hans/ hennes tur, vil spiller 2 få en bullseye trukket fra de 9 nødvendige, og 27 poeng vil bli kreditert spiller 1s poengsum. Spiller 2 må vise nøyaktig bullseye dartkasting!

I mellomtiden prøver spiller 1 å score så mange poeng som mulig i løpet av denne første runden. Dobler og trippel teller 2x og 3x deres respektive verdier. Men for å score poeng, må spiller 1 score over 40 poeng i hver tur (3 kast) for å samle poeng mot spiller 2.

Bare de poengene over 40 telles mot den kumulative poengsummen. Spiller 1 må også vise presisjonspilkasting og unngå å treffe noen bullseyes i løpet av denne første runden fordi alle treff scoret av spiller 1 i bullseye-området vil bli trukket fra spiller 2s nødvendige totalt 9 bullseyes. Når spiller 2 når målet om å få 9 bullseyes, blir rollene snudd for runde to.

SPILL 6: VELG DET CRICKET

Dette spillet er veldig likt standard cricket. I stedet for å bruke de tradisjonelle segmentene som brukes i standard cricket, (15, 16, 17, 18, 19, 20 og Bullseye) møter spillerne nye og ukjente mål som er tilfeldig valgt av datamaskinen. Spillet vil bestå av seks tilfeldige segmenter og Bullseye. Alle andre regler gjelder som beskrevet i standard cricket.

SPILL 7: CRICKET MED LAV PLANT

Denne versjonen av Cricket bruker de lavere nummererte segmentene på brettet for å endre tempo fra standard Cricket-segmenter. Spillere må "lukke" segmentene 1, 2, 3, 4, 5, 6 og Bullseye. Alle andre regler gjelder som beskrevet i standard cricket.

SPILL 8: AVANSERT CRICKET

Denne vanskelige versjonen av cricket ble utviklet for den avanserte spilleren. Spillere må lukke ut segmentene (20, 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye) **ved å bruke bare trippel og dobler!** I dette utfordrende spillet teller doble segmenter som 1x antallet, og trippelsegmenter teller som 2x antallet. Bullseye-scoringen er den samme som i standard cricket. Den første spilleren som lukker tallene med flest poeng er vinneren.

SPILL 9: SKYTER

Dette utfordrende spillet tester spillerens evne til å "gruppere sammen" piler innenfor et segment under hver spillerunde. Datamaskinen vil tilfeldig velge segmentet spillerne må skyte etter ved starten av hver runde – angitt med et tall i displayet. Poengsummen er som følger:

- Enkelt segment = 1 punkt
- Dobbelt segment = 2 poeng
- Trippelsegment = 3 poeng

Når datamaskinen velger spillere til å slå dobbel Bullseye, får den ytre oxen 2 poeng og den indre oxen 4 poeng. Spilleren med flest poeng på slutten av rundene er vinneren.

Merk: du kan justere antall runder.

SPILL 10: TRAPSHOOT

Denne dartversjonen av felleskyting vil holde spillerne på tærne. I hver runde velger datamaskinen et sett med tre mål som spilleren må treffe. Målene vil vises på høyre side av brettet. Spilleren må prøve å treffe alle tre målene innen 15 sekunder med 3 piler. Hvert treff på et mål gir 1 poeng. (3 poeng maksimalt mulig for hver runde) Den første spilleren som samler 15 poeng er vinneren. Doble og trippelsegmenter er spesifikke mål i dette spillet. For eksempel, hvis målet som kreves er et enkelt tall og spilleren treffer en dobbel av det segmentet, vil ingen poeng scores!

Merk: du kan justere antall piler som kan skytes på 15 sekunder.

SPILL 11: THE BIG SIX

Dette spill lar spillere utfordre sine motstandere til å treffe mål etter eget valg. Det ligner på det populære basketballspillet "HORSE"; spillere må imidlertid tjene muligheten til å velge neste mål for motstanderen ved å treffe det nåværende målet.

Singel 6 er det første målet som treffes når spillet starter. Før spillet begynner, må spillerne bli enige om hvor mange liv som skal brukes ved å trykke på SELECT-knappen. Innen tre kast må spiller 1 slå en 6-er for å redde livet hans. Etter at gjeldende skive er truffet, avgjør neste kast målet for motstanderen.

Hvis spiller 1 ikke klarer å treffe gjeldende mål med tre piler, mister han et liv og sjansen til å velge neste mål for spiller 2. Spiller 2 kaster nå på singelen 6 som spiller 1 ikke traff - og hvis han treffer, kan han kaste for et segment for neste runde. Singler, doubler og tripler er alle separate mål for dette spillet.

Målet med spillet er å tvinge motstanderen til å miste liv ved å velge vanskelige mål som "Double Bullseye" eller "Triple 20". Den siste spilleren som sitter igjen med et liv er vinneren. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 12: OVERS

Målet med dette spillet er ganske enkelt å oppnå en høyere poengsum ("over") enn med de tre siste pilene som ble kastet.

Før spillet begynner, velger spillerne hvor mange liv som skal brukes ved å trykke på SELECT-knappen. Hvis en spiller ikke klarer å komme "over" sin forrige tre-piler, mister de et liv. Hvis en spiller får samme antall poeng som før, mister de også et liv.

LED-displayet til høyre lyser én gang for hvert tapt liv. Den siste spilleren som sitter igjen med et liv er vinneren.

Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 13: UNDER

Dette spillet er det motsatte av Overs. Spillere må score mindre ("under") enn deres forrige tre-piler. Spillet starter med 180 (høyest mulig antall poeng). Hvis spilleren får en høyere poengsum enn den forrige, mister de et liv. Enhver dart som lander utenfor scoringsområdet, inkludert sprett-outs, vil bli straffet med ytterligere 60 poeng til poengsummen din. Disse legges til på slutten av runden når START/HOLD-knappen trykkes. Den siste spilleren som sitter igjen med et liv er vinneren. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 14: OPPTELLING

Målet med dette spillet er å være den første spilleren som oppnår et sett totalt antall poeng (400, 500, ...). Totalt antall poeng bestemmes når spillet er valgt. Hver spiller prøver å score så mange poeng som mulig i hver runde.

Dobler og trippel teller henholdsvis to og tre ganger segmentets numeriske verdi. For eksempel: En pil som lander i trippel 20-segmentet teller som 60 poeng. Totalt antall poeng for hver spiller vises på skjermen under spillet. Merk: du kan justere totalt antall poeng.

SPILL 15: HØY POENG

Reglene for dette konkurransespillet er enkle – samle flest poeng i tre runder (ni piler) for å vinne. Dobler og trippel teller henholdsvis 2x og 3x den numeriske verdien av segmentet. Du kan justere antall runder.

SPILL 11: BIG SIX

Dette spillet lar spillere utfordre motstanderne til å treffe målene de ønsker. Ligner på det populære basketballspillet "HORSE"; spillere må imidlertid tjene sjansen til å velge neste mål for motstanderen ved å slå det gjeldende målet først.

Singel 6 er det første målet å treffe når spillet begynner. Før spillet starter, må spillerne bli enige om hvor mange liv som skal brukes ved å trykke på SELECT-knappen. Innenfor de tre kastene må spiller 1 slå en 6-er for å "reddes" livet sitt. Etter at det nåværende målet er truffet, vil neste pil som kastes bestemme motstanderens mål. Hvis spiller 1 ikke klarer å treffe det nåværende målet innen 3 piler, vil de miste et liv og en sjanse til å bestemme neste mål for spiller 2. Spiller 2 vil skyte for singelen 6 som spiller 1 bommet – og hvis den treffes, kan kaste for et segment til neste runde. Singler, doubler og tripler er alle separate mål for dette spillet.

Målet med spillet er å tvinge motstanderen til å miste liv ved å velge tøffe mål som motstanderen din skal treffe, for eksempel "Double Bullseye" eller "triple 20" Den siste spilleren med et liv igjen er vinneren. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 12: OVERS

Hensikten med dette spillet er ganske enkelt å score høyere ("over") enn din egen totale poengsum for tre piler. Før spillet begynner, velger spillerne hvor mange liv som skal brukes ved å trykke på SELECT-knappen. Når en spiller ikke klarer å score "over" deres forrige tre-dart-total, vil de miste ett liv. Når en spiller "liker" de forrige tre pilene totalt, vil et liv også gå tapt. LED-skjermen til høyre vil lyse en gang for hvert liv som tas bort. Den siste spilleren som har et liv igjen er vinneren. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 13: UNDER

Dette spillet er det motsatte av "Overs". Spillere må score mindre («Under») enn deres egen forrige tre-dart-total. Spillet begynner med 180 (høyest mulig totalt) når spilleren skyter høyere enn hans eller hennes egen forrige tre-dart-total, vil de miste et liv. Hver pil som treffer utenfor scoringsområdet, inkludert sprett-outs, vil bli straffet med 60 poeng lagt til poengsummen din.

Dette vil bli lagt til på slutten av runden når "START/HOLD"-knappen trykkes inn. Den siste spilleren som har et liv igjen er vinneren. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 14: OPPTELLING

Målet med dette spillet er å være den første spilleren som når det spesifiserte poengsummen (400, 500 ...). Totalt poeng spesifiseres når spillet er valgt. Hver spiller prøver å score så mange poeng som mulig per runde. Dobler og trippel teller 2 eller 3 ganger den numeriske verdien for hvert segment. For eksempel får en pil som lander i trippel 20-segmentet 60 poeng. De kumulative poengsummene for hver spiller vil vises på skjermen etter hvert som spillet skrider frem. Merk: du kan justere totalpoengsummen.

SPILL 15: HØY POENG

Reglene for dette konkurrerende spillet er enkle - Få flest poeng i tre runder (ni piler) for å vinne. Dobler og trippel teller som henholdsvis 2x og 3x det segmentets poengsum. Du kan justere antall runder.

SPILL 16: DØGNET

Hver spiller prøver å matche hvert tall fra 1 til 20 i riktig rekkefølge. Hver spiller kaster tre piler i hver runde.

Når det riktige tallet er truffet, prøver han/hun det neste tallet. Spilleren som når 20 først er vinneren. Displayet viser hvilket segment du må treffe. En spiller må kaste på et segment til han treffer det. Displayet vil da vise neste segment å kaste på. Det er mange vanskelighetsgrader som kan settes i dette spillet. Hvert spill har de samme reglene, forskjellene er som følger:

- DØGNET 1 – Spillet begynner på nummer 1-segmentet
- DØGNET 5 – Spillet begynner på nummer 5-segmentet
- DØGNET 10 – Spillet begynner på nummer 10-segmentet
- DØGNET 15 – Spillet begynner på nummer 15-segmentet

Siden dette spillet ikke involverer en total poengsum, teller dobbelt- og trippelringene som enkelttall.

DØGNET Dobbel – Spilleren må slå en dobbel i hvert segment, fra 1 til 20 i riktig rekkefølge.

- DØGNET Dobbel 5 – Spillet begynner på Doub-le-Segment 5
- DØGNET Dobbel 10 – Spillet begynner på Doub-le-Segment 10
- DØGNET Dobbel 15 – Spillet begynner på Doub-le-Segment 15

DØGNET Trippel – Spilleren må treffe en trippel i hvert segment, fra 1 til 20 i riktig rekkefølge.

- DØGNET Triple 5 – Spillet begynner på Triple Segment 5
- DØGNET Triple 10 – Spillet begynner på Triple Segment 10
- DØGNET Triple 15 – Spillet begynner på Triple Segment 15

SPILL 17: KILLER

Dette spillet viser deg hvem vennene dine egentlig er. Spillet kan spilles med bare to personer, men med flere spillere øker spenningen og utfordringen.

For å starte må hver spiller velge sitt nummer ved å kaste en pil mot målet. Displayet viser "SEL". Nummeret en spiller treffer blir tildelt dem for hele spillet. Et nummer kan bare tildeles én gang. Hvis hver spiller har et tall, begynner spillet.

Ditt første mål er å etablere deg som en morder ved å trykke på det doble segmentet av nummeret ditt. Hvis du slår dobbelen din, er du en morder for resten av spillet. Nå er målet ditt å "drepe" motstanderne dine ved å trykke på segmentnummeret deres til de mister hele livet (tre liv). Den siste spilleren som sitter igjen med et liv er vinneren. Det er ikke uvanlig at spillere konspirerer for å slå en bedre spiller ut av spillet. Merk: du kan justere antall liv. I tillegg, for de som virkelig ønsker en utfordring, er det tre ekstra vanskelighetsgrader: Dobler tre liv, Dobler fem liv og Dobler syv liv.

I disse spillene kan du bare "drepe" motstandere ved å slå dobler i nummersegmentet deres.

SPILL 16: DØGNET

Hver spiller prøver å score i hvert tall fra 1 til 20 i rekkefølge. Hver spiller kaster 3 piler per tur. Hvis et riktig tall blir truffet, prøver han/hun på neste tall i rekkefølge. Den første spilleren som når 20 er vinneren. Displayet vil indikere hvilket segment du fotografere for. En spiller må fortsette å skyte for et segment til det blir truffet. Displayet vil da indikere det neste segmentet du bør fotografere for. Det er mange vanskelighetsinnstillinger tilgjengelig for dette spillet. Hvert spill har samme regel, forskjellene er detaljert som følger:

- DØGNET 1 - Spillet starter på segment nummer 1
- DØGNET 5 - Spillet starter på segment nummer 5
- DØGNET 10 – Spillet starter på segment nummer 10
- DØGNET 15 – Spillet starter på segment nummer 15

Siden dette spillet ikke bruker poengscore, teller dobbelt- og trippelringene som enkelttall.

DØGNET Dobbel - Spilleren må score en dobbel i hvert segment fra 1 til 20 i rekkefølge.

- DØGNET Dobbel 5 - Spillet starter ved dobbel segment 5
- DØGNET Dobbel 10 – Spillet starter ved dobbel segment 10
- DØGNET Dobbel 15 - Spillet starter ved dobbel segment 15

DØGNET Trippel - Spilleren må score en trippel i hvert segment fra 1 til 20 i rekkefølge.

- DØGNET Trippel 5 – Spillet starter ved trippelsegment 5
- DØGNET Trippel 10 – Spillet starter ved trippelsegment 10
- DØGNET Trippel 15 – Spillet starter ved trippelsegment 15

SPILL 17: KILLER

Dette spillet vil virkelig vise hvem vennene dine er. Spillet kan spilles med så få som to spillere, men spenningen og utfordringen bygger seg opp med enda flere spillere. For å starte må hver spiller velge sitt nummer ved å kaste en pil mot målområdet. Displayet vil vise "SEL" på dette tidspunktet. Nummeret hver spiller får er hans tildelte nummer gjennom hele spillet. Ingen to spillere kan ha samme nummer. Når hver spiller har et tall, handlingen

starter.

Ditt første mål er å etablere deg selv som en "Killer" ved å trykke på det doble segmentet av nummeret ditt. Når dobbelen din er truffet, er du en "Killer" for resten av spillet. Nå er målet ditt å "drepe" motstanderne dine ved å trykke på segmentnummeret deres til alle deres "liv" er tapt. Den siste spilleren som er igjen med liv, erklæres som vinner. Det er ikke uvanlig at spillere "lager seg sammen" og går etter den bedre spilleren for å slå ham ut av spillet. Merk: du kan justere antall liv. I tillegg, for de som virkelig ønsker en utfordring, er det tre ekstra vanskelighetsinnstillinger: Dobler 3 liv, Dobler 5 liv og Dobler 7 liv. I disse spillene kan du bare "drepe" motstandere ved å score dobler i nummersegmentet deres.

D

SPIEL 18: DOBBELT NED

Hver spiller starter spillet med 40 poeng. Målet er å lande så mange treff som mulig i det aktive segmentet av runden. I første runde må spilleren treffe 15-segmentet. Hvis han ikke slår 15, blir poengsummen hans halvert. Hvis noen 15-ere blir truffet, blir hver 15-treff (dobler og trippel teller) lagt til startresultatet. I neste runde kaster spillerne på 16-segmentet og treff legges til den totale poengsummen som ovenfor. Dersom det ikke registreres treff, halveres poengsummen igjen.

Hver spiller kaster på tallene i rekkefølgen vist nedenfor (LED-displayet viser hvilket segment som er aktivt). Spilleren som fullfører spillet med flest poeng er vinneren.

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

Any Double (under 16) Any Triple (under 18)

SPIEL 19: FØRTIEN

Dette spillet har lignende regler som standard Double Down beskrevet ovenfor, med to unntak. For det første er rekkefølgen ikke 15 til 20 og Bullseye, men omvendt, som også vises på LED-displayet. For det andre er det en ekstra runde på slutten der spillerne må prøve å score tre treff som totalt gir 41 poeng (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; osv.). "41"-runden gir ekstra vanskeligheter til spillet. Ikke glem at en spillers poeng halveres hvis de ikke lykkes. "41"-runden er derfor en skikkelig utfordring!

SPILL 18: DOUBLE DOWN

Hver spiller starter spillet med 40 poeng. Målet er å score så mange treff i det aktive segmentet av den nåværende runden. Den første runden må spilleren kaste for 15-segmentet. Hvis ingen 15-er blir truffet, blir poengsummen hans halvert. Hvis noen 15-ere blir truffet, legges hver 15-er (dobler og trippel) til startsummen. Den neste runden spilleren kaster for 16-segmentet og treff legges til den nye kumulative poengsummen. Igjen, hvis ingen treff er registrert, blir poengsummen halvert. Hver spiller kaster for tallene som angitt i diagrammet nedenfor i rekkefølge (LED-skjermen vil indikere det aktive segmentet det skal kastes i). Spilleren som fullfører spillet med flest poeng er vinneren.

SPIEL 19: FØRTIEN

Dette spillet følger lignende regler som standard Double Down som beskrevet ovenfor med to unntak. For det første, i stedet for å gå fra 15 til 20 og bullseye, er sekvensen reversert som vil bli indikert på LED-skjermen. For det andre er en ekstra runde inkludert mot slutten der spillerne må forsøke å score tre treff som summerer seg til 41 poeng (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; osv.). Denne "41"-runden legger til et ekstra vanskelighetsnivå til spillet.

Husk at en spillers poengsum blir halvert hvis den ikke lykkes, så "41"-runden byr på en stor utfordring!

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

Any Double (under 19) Any Triple (under 17) "41" Round (under 41)

SPIEL 20: ALLE FEMMER

Hele platen brukes til dette spillet (alle segmenter er aktive). I hver runde (med tre piler) må hver spiller oppnå en poengsum som er delelig med fem. Hver "fem" teller som ett poeng. For eksempel: 10, 10, 5 = 25. Siden 25 er delelig med fem, scorer spilleren fem poeng ($5 \times 5 = 25$).

Hvis en spiller kaster tre piler som ikke er delelig med fem, får han ingen poeng. I tillegg må den siste av tre piler i en runde lande i et segment. Hvis en spillers tredje pil lander på fangringen området (eller helt bommer på målet), får spilleren ingen poeng, selv om de to første pilene er delbare med fem. Dette forhindrer spillere i å bevisst kaste dårlig på den tredje pila for å sikre poengene fra de to første kastene.

Den første spilleren som scorer totalt 51 femmer vinner. LED-displayet viser total poeng. Merk: du kan justere antall femmere du trenger for å score.

SPIEL 20: ALLE FEMMER

Hele brettet er i spill for dette spillet (alle segmenter er aktive). Med hver runde (med 3 piler) må hver spiller score totalt som er delelig med 5. Hver "fem" teller som ett poeng. For eksempel 10, 10, 5 = 25. Siden 25 er delelig med 5 femmere, får denne spilleren 5 poeng ($5 \times 5 = 25$).

Hvis en spiller kaster 3 piler som ikke er delelig med 5, gis det ingen poeng. Dessuten må den siste pila i hver runde lande i et segment. Hvis en spiller kaster den tredje pila og den lander i fangringen (eller bommer helt på brettet), tjener han ingen poeng selv om de to første pilene er delbare med 5. Dette forhindrer en spiller i å "tanke" det tredje kastet hvis hans to første er gode. Den første spilleren som har totalt femtiten (51) "femmer" er vinneren. LED-skjermen vil holde styr på poengsummen. Merk: du kan justere antallet 5 du trenger for å få.

SPILL 21: SHANGHAI

Hver spiller må spille rundt platen én gang i rekkefølgen 1 til 20. Spillerne starter på nummer 1 og kaster tre piler. Målet er å score så mange poeng som mulig i hver runde med tre piler. Dobler og trippel telles. Spilleren med høyest poengsum etter alle 20 segmentene er vinneren. De justerbare vanskelighetsnivåene for Shanghai inkluderer følgende alternativer:

- SHANGHAI 5 – Spillet begynner i segment 5
- SHANGHAI 10 – Spillet begynner ved segment 10
- SHANGHAI 15 – Spillet begynner ved segment 15

Vi har også lagt til Super Shanghai som vanskelighetsgrad. Spillet spilles nøyaktig som beskrevet ovenfor, bortsett fra at ulike dobler og trippel må treffes, som vises på LED-displayet.

De justerbare vanskelighetsnivåene for Super Shanghai inkluderer følgende alternativer:

- SUPER SHANGHAI 5 – Spillet begynner i segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 – Kampen begynner på segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 – Kampen begynner i segment 15

SPILL 22: GOLF

Spillet er en dartsiveversjon av golf (men du trenger ikke køller for å spille). Målet er å fullføre en runde på ni til 18 hull med så få poeng som mulig. Mesterskaps "bane" består utelukkende av par 3-hull, noe som betyr at 9-hullsrunder er par 27 og 18-hullsrunder er par 54.

Segmentene 1 til 18 brukes til dette, hvor hvert tall representerer et hull. Du må score 3 treff på hvert hull for å gå videre til neste hull. Dobler og trippel er bra fordi de lar deg lage et hull med færre kast. For eksempel: Å slå en trippel på ditt første kast teller som en "ørn".

Spilleren laget hullet med ett "slag".

Merk: Den aktive spilleren fortsetter å kaste til han "huller ut" (får tre treff på det gjeldende hullet). Stemmemeldingen forteller deg hvilken spillers tur det er – lytt nøye slik at du ikke bryter rekkefølgen. Forresten, det er ingen "gimmes" i dette spillet!

SPILL 23: FOTBALL

Ta på deg hjelmen for dette spillet! Først må et "spillefelt" velges for hver spiller. Dette kan gjøres ved å kaste en pil mot et segment på målet eller ved å trykke det manuelt. Du står helt fritt til å velge, men segmentet du velger er utgangspunktet ditt, som går gjennom bullseye og rett gjennom til den andre siden (se diagram). Den første spilleren som krysser feltet sitt er vinneren. LED-displayet sporer fremgangen din og viser deg segmentet for ditt neste kast.

For eksempel: Hvis du velger 20-segmentet, start på Double 20 (ytre ring) og feltet går helt til Double 3. "Feltet" består av elleve individuelle segmenter og må treffes i riktig rekkefølge.

I eksemplet ovenfor betyr dette at du må kaste pilene inn i segmentene i følgende rekkefølge: dobbel 20... ytre singel 20 (kvadrat)...

Triple 20 ... indre singel 20 (triangel) ... ytre bullseye ... indre bullseye ... ytre bullseye ... indre singel 3 (triangel) ... trippel 3 ... ytre singel 3 ... (kvadrat) ... og til slutt en dobbel 3.

SPILL 24: BASEBALL

SPILL 21: SHANGHAI

Hver spiller må gå videre rundt brettet fra 1 til 20 i rekkefølge. Spillerne starter på nummer 1 og kaster 3 piler. Målet er å få flest mulig poeng i hver runde med 3 piler. Dobler og trippel teller mot poengsummen din. Spilleren med høyest poengsum etter å ha fullført alle de tjue segmentene er vinneren.

Justerbare vanskelighetsinnstillinger for Shanghai inkluderer følgende alternativer:

- SHANGHAI 5 – Spillet starter ved segment 5
- SHANGHAI 10 – Spillet starter ved segment 10
- SHANGHAI 15 – Spillet starter ved segment 15

I tillegg la vi til Super Shanghai som et vanskelighetsalternativ. Dette spillet spilles nøyaktig som beskrevet ovenfor, bortsett fra at ulike dobler og trippel må treffes som spesifisert av LED-skjermen.

Justerbare vanskelighetsinnstillinger for Super Shanghai inkluderer følgende alternativer:

- SUPER SHANGHAI 5 – Spillet starter ved segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 – Spillet starter ved segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 – Spillet starter ved segment 15

SPILL 2: GOLF

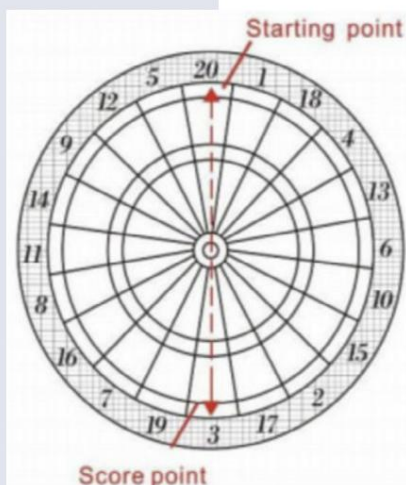
Dette er en dartbrettsimulering av spillet golf (men du trenger ikke køller for å spille). Målet er å fullføre en runde på 9 til 18 "hull" med lavest mulig poengsum. Mesterskaps-"banen" består av alle par 3-hull som gjør par 27 for en ni-hulls runde eller 54 for en runde på 18.

Segmentene 1 til 18 brukes med hvert tall som representerer et "hull". Du må score 3 treff i hvert hull for å gå til neste hull. Det er klart at dobbel og trippel påvirker poengsummen din ettersom de lar deg fullføre et hull med færre slag. For eksempel, kaster du en trippel på det første skuddet i et hull, regnes det som en "ørn", og den spilleren får et komplett hullet med 1 "slag".

Merk: Den aktive spilleren fortsetter å kaste dart til han "huller ut" (skårer 3 treff på gjeldende hull). Stemmemeldingen vil indikere spilleren som er oppe - lytt nøye for å unngå å skyte utenfor rekkefølgen. Forresten, det er ingen "gimmes" i dette spillet!

SPILL 23: FOTBALL

Spenn på hjelmen for dette spillet! Det første som er nødvendig er å velge hver spillers "spillefelt". Dette kan gjøres ved å kaste en pil eller ved å trykke manuelt på et segment på brettet av hver spiller. Dette er helt opp til deg, men uansett hvilket segment som velges blir ditt utgangspunkt som fører gjennom bullseye og rett over til den andre siden av bullseye (se diagram). Den første spilleren som "score" er vinneren. LED-skjermen vil holde oversikt over fremgangen din og indikere segmentet du må kaste for neste gang.



For eksempel, hvis du velger 20-segmentet, starter du på den doble 20 (ytre ring) og fortsetter hele veien til den doble 3.

"Feltet" består av 11 individuelle segmenter og må treffes i rekkefølge. Så, i tråd med eksemplet ovenfor, må du kaste piler i følgende segmenter i denne rekkefølgen: Dobbelt 20 ... Ytre Single 20 (Rektangel) ...

20 ... Inner Single 20(Triangel) ... Ytre Triple Midt i blinken ... Inner Bullseye ... Ytre Bullseye Inner ... Single 3(Triangel) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rektangel) ... og til slutt en Double 3.

Denne dartskeversjonen av baseball krever mye dyktighet. Som i det virkelige spillet, består et komplett spill av ni omganger. Hver spiller kaster 3 piler per "inning". Spillefeltet er lagt ut som vist på illustrasjonen.

Segmenter resultat

Enkeltsegmenter "Single" - en base
Dobbelt segment "Double" - to baser
Trippelsegment "Trippel" - tre baser
Bulls-Eye "Home Run" (kan bare prøves på den tredje pila i hver runde).

Målet med spillet er å score så mange løp som mulig i hver omgang. Spilleren med flest "løp" på slutten av spillet er vinneren.

SPILL 25: HINDKER

Målet med spillet er å være den første spilleren som fullfører "løpet" ved å være den første som fullfører "løpsbanen". Løpsbanen starter ved 20-segmentet, går med klokken rundt målet til 5-segmentet og ender ved bullseye. Høres enkelt ut, ikke sant? Det du ikke vet ennå er at du må treffe det indre enkeltsegmentet (trekanten) av hvert nummer for å fullføre racerbanen. Dette er området mellom bullseye og trippelringen. Og som ekte hinderløp, er det hindringer underveis som du må overvinne.

De fire hekkene er plassert på følgende steder:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Zaun Trippel 13 3. | 2. Zaun Trippel 17 4. |
| Zaun Trippel 8 | Zaun Trippel 5 |

Den første spilleren som fullfører kurset og treffer bullseye vinner løpet.

SPILL 26: BOWLING

Denne dattavletpasningen av bowling er en skikkelig utfordring! Det er et vanskelig spill der du må være veldig presis for å få et anstendig resultat.

Spiller 1 starter spillet. Du må velge din "bane" ved enten å kaste en pil eller manuelt trykke på et valgfritt segment. Når en bane er valgt, har du fortsatt to piler som du kan score poeng eller "pins" med. Hvert segment av "banen" er verdt et visst antall "pinner":

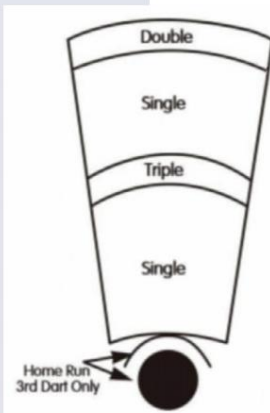
Segmentet	Poeng
Dobbelt	9 pinner
ytre enkel	3 pinner
Trippel	10 pinner
Indre singel	7 pinner

Følgende regler gjelder for dette spillet: 1. Den perfekte poengsummen i denne versjonen av bowling er 200.

- Du kan ikke treffe det samme enkeltsegmentet to ganger i en "ramme" (runde). Det andre treffet teller som null poeng. Tips: Prøv å treffe hver enkelt for å få ti poeng i rammen.
- Du kan score 20 poeng per bilde ved å trykke på trippelsegmentet to ganger.
- Hvis den første pila din treffer et dobbeltsegment, treffer den andre pila også et dobbeltsegment, og den tredje pila treffer et hvilket som helst segment, mottar du ti pins (poeng) i denne runden.
- Hvis den første pila din treffer et dobbeltsegment, den andre pila din treffer et ytre eller indre enkeltsegment, og den tredje pila treffer den doble, scorer du bare ni poeng i den runden.
- Hvis din første dart treffer en dobbel, din andre dart treffer en trippel, og den tredje treffer en dobbel, vil du score totalt 19 poeng.

SPILL 24: BASEBALL

Denne dartskeversjonen av baseball krever mye dyktighet. Som i det virkelige spillet, består et komplett spill av 9 omganger. Hver spiller kaster 3 piler per «inning». Feltet er lagt ut som vist i diagrammet.



Segmentet Resultat

Singlesegmenter "Single" - en base	
Dobbeltsegmentet "Dobbelt" - to baser	
Trippelsegment "Trippel" - Tre baser	
midt i blinken	"Home Run" (kan bare prøves på tredje dart i hver runde)

Målet med spillet er å score så mange løp som mulig hver omgang. Spilleren med flest løp på slutten av spillet er vinneren.

SPILL 25: STEEPLECHASE

Målet med dette spillet er å være den første spilleren som fullfører "løpet" ved å være den første som fullfører "sporet". Banen starter ved 20-segmentet og går med klokken rundt brettet til 5-segmentet og ender med en bullseye. Høres enkelt ut, ikke sant? Det som ennå ikke er spesifisert er at du må treffe det indre enkeltsegmentet (Triangle) av hvert tall for å komme deg gjennom banen. Dette er området mellom bullseye og trippelringen. Og, som med en skikkelig steeplechase, er det hindringer gjennom hele banen for å hekke. De fire hekkene finnes på følgende steder:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. gjerde Trippel 13 3. | 2. gjerde Trippel 17 |
| gjerde Trippel 8 | Fjerde gjerde Trippel 5 |

Den første spilleren som fullfører kurset og treffer bullseye vinner løpet.

SPILL 26: BOWLING

Denne dattavletpasningen av bowling er en skikkelig utfordring! Det er et vanskelig spill ved at du må være veldig nøyaktig for å oppnå en anstendig poengsum. Spiller en starter spillet. Du må velge "smug" enten ved å kaste pil eller manuelt trykke på Diagramsegmentet du ønsker. Når smug er valgt, har du 2 gjenværende piler å kaste i som du kan score poeng eller «nåler».

Hvert spesifikt segment i "smug" er verdt en gitt pin-total:

Segmentet	Score
Dobbelt	9 pinner
Ytre enkelt 3 pinner	
Trippel	10 pinner
Innere Single 7 Pins	

Det er flere regler for dette spillet som følger:

- En perfekt spillpoengsum vil være 200 i denne versjonen av bowling
- Du kan ikke treffe det samme singlesegmentet to ganger innenfor samme «ramme» (runde). Det andre treffet vil telle som null poeng. Hint: Prøv å treffe hver enkelt for å nå 10 poeng i rammen.
- Du kan score 20 poeng per "frame" ved å trykke på trippelsegmentet to ganger.
- Hvis din første pil treffer et dobbel segment, din andre pil treffer en dobbel også og den tredje pila treffer et hvilket som helst segment, vil du score 10 pinner (poeng) for denne runden.
- Hvis din første dart treffer et dobbel segment, din andre dart treffer et ytre eller indre enkelt segment og den tredje pila treffer dobbel, vil denne runden kun få 9 poeng.
- Hvis din første dart treffer et dobbel segment, din andre dart treffer en trippel og den tredje dart treffer et dobbel segment, vil du få 19 poeng totalt.

SPILL 27: BIRLØP

Dette spillet ligner på en hinderløype, bare vi lar deg sette din egen "løpsrute". Du kan sette opp så mange hindringer du vil. Ruten må være 20 segmenter lang.

Før spillet begynner, vil displayet be deg velge ruten ("SEL"). Spillere bør bytte på å velge segmenter ved å trykke på det tilsvarende segmentet de velger. Merk: du må treffe nøyaktig det segmentet du valgte for å komme deg videre under løpet. Velger du indre singel 20, må dette indre singelsegmentet treffes under løpet. Displayet viser den indre singelen med en linje nederst ved siden av 1-en og en ytre singel med en linje øverst ved siden av 1-en.

Hindringer består vanligvis i at man må treffe et vanskelig tall før man fortsetter på banen. Kurset kan gjøres så enkelt eller vanskelig du vil, og du kan gå hvor som helst på målets overflate. Når ruten er satt, trykk START for å starte spillet. Spilleren som fullfører kurset først er vinneren.

SPILL 28: MYNTSKYTT

Bare tallene 15 til 20 og bullseye brukes. Singler er verdt ett poeng, dobler er verdt to og trippel er verdt tre poeng. Hver spiller må matche tallene i riktig rekkefølge, med målet å score tre poeng i hvert segment for å gå videre til neste segment. Hvis en spiller scorer mer enn tre poeng på et hvilket som helst tall, går de videre til neste spiller. Den første spilleren som scorer tre poeng i alle segmenter (15-20 og Bullseye) er vinneren.

SPILL 29: NINE-DART CENTURY Målet med dette spillet er å

score 100 poeng eller komme så nær 100 som mulig i tre runder (9 dart). Dobler og trippel teller henholdsvis 2x og 3x verdien av tallet. Å få over 100 poeng er en "bust", og du taper. Med mindre alle spillere går over 100, i så fall vinner spilleren nærmest 100 (med det laveste tallet over 100).

SPILL 30: GRØNN vs. RØD (kun to spillere)

Dette spillet er et løp rundt målet, med dobbelt- og trippeltreff som fører til seier. Spiller 1 er "grønn" og spiller 2 er "rød". Spiller 1 kaster bare på dobler og trippel som er grønne og beveger seg med klokken rundt platen. Spiller 2 starter ved 20 og går mot klokken rundt platen, og kaster på røde segmenter (den midlertidige prikkskjermen viser hvilket segment som skal kastes på). Merk: Maksimalt en dobbel og en trippel av et tall kan telles i en runde. Dessuten, hvis du treffer feil tall (motstanderens farge), vil disse poengene bli trukket fra poengsummen din - så vær forsiktig! Spilleren med flest poeng på slutten av spillet er vinneren.

Spiller 1: Grønn

Double und Triple von	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
-----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Spiller 2: Rød

Double und Triple von	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
-----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Merk: Bruk tabellen ovenfor for å bestemme spiller 1 og spiller 2 hvis darttavelsegmentene dine ikke er røde og grønne.

SPILL 27: BIL RALLYING

Dette spillet ligner på steeplechase, bortsett fra at vi lar deg sette opp din egen "racebane". Du kan sette opp så mange hindringer du ønsker. Banen skal være 20 lengder.

Før spillet starter, vil displayet be deg om å velge kurs ("SEL"). Spillere bør veksle mellom å velge segmenter ved å trykke på det spesifikke segmentet du velger. Merk: Du må treffe det eksakte segmentet du valgte for å gå videre under løpet. Hvis du velger indre singel 20, må det indre singelområdet treffes under løpet. Displayet vil indikere indre singel med en linje ved siden av bunnen av 1-en, en ytre singel vises med en linje ved siden av den øverste delen av 1-en.

Hindringer består vanligvis av å treffe et vanskelig tall før du fortsetter på racerbanen. Igjen kan ruten gjøres så vanskelig eller enkel du ønsker og kan gå hvor som helst på målområdet på brettet. Etter at sporet er valgt, trykk START for å starte løpet.

Den første spilleren som fullfører kurset er vinneren.

SPILL 28: SHOVE-A-PENNY

Bare tallene 15 til 20 og bullseye brukes. Singler er verdt 1 poeng, dobler er verdt 2, og tripler er verdt 3 poeng. Hver spiller må kaste for tallene i rekkefølge med målet om å score 3 poeng i hvert segment for å gå videre til neste. Hvis en spiller scorer mer enn 3 poeng i et nummer, gis de overskytende poengene til neste spiller. Den første spilleren som scorer 3 poeng i alle segmenter (15 - 20 og oksen) er vinneren.

SPILL 29: NINE-DART CENTURY Formålet med dette spillet er å prøve

å score 100 poeng, eller komme så nærme som mulig, etter 3 runder (9 dart). Dobler og trippel teller som henholdsvis 2x og 3x deres verdi. Å gå over 100 poeng regnes som en "bust" og fører til at du taper med mindre alle spillere går over. I så fall vinner spilleren som er nærmest 100 (spilleren som scoret det laveste beløpet over 100).

SPILL 30: GRØNN VS RØD (kun 2 spillere)

Dette spillet er et løp rundt brettet, der ferdigheter til å slå dobler og trippel lønner seg med seier. Spiller 1 er "grønn" og spiller 2 er "rød". Spiller 1 skyter for bare dobler og trippel som er grønne og jobber rundt brettet med klokken. Spiller 2 starter på 20 og jobber rundt brettet mot klokken, og skyter etter røde segmenter (den midlertidige poengvisningen vil indikere hvilket segment det skal kastes for). Merk: maksimalt en dobbel og en trippel av samme tall kan scores i en enkelt runde. Dessuten, å treffe feil tall (av motstanderens farge) trekker dette beløpet fra poengsummen din - så vær forsiktig. Spilleren med flest poeng etter fullføring av spillet er vinneren.

Spiller 1: Grønn

Double und Triple von	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
-----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Spiller 2: Rød

Double und Triple von	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
-----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Merk: Bruk diagrammet ovenfor for å bestemme spiller 1 og spiller 2 hvis fargen på darttavlen ikke er rød og grønn.

SPILL 31: GULLJAKT

Målet med dette spillet er å finne "gull". Du får gull for hvert 50 poeng. Du mottar kun gull hvis du når nøyaktig 50 poeng eller et multiplum av 50 (100, 150 osv.) – uansett på hvilket tidspunkt i runden. Spilleren som er den første til å nå den forhåndsbestemte mengden gull er vinneren.

SPIEL 32: CASINO A – FLUSH

Inspirert av kasinospill, tester dette spillet nerven og ferdighetene dine når du risikerer poeng for å slå motstanderen. Målet med dette spillet er å være den første spilleren som oppnår et sett totalt antall poeng. Merk: du kan justere totalt antall poeng.

Dartskiven viser tallet du må treffe. Standard "innsats" er ti poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen til 20, 30, 40, ... 90 poeng i begynnelsen av hver runde. Spillere går vanligvis for en stor innsats når et tall vises som de er sikre på at de vil treffe. For å endre innsatsen din (i starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil vises på skjermen (f.eks. displayet "b20" for en innsats på 20 poeng). Innsatsen tilbakestilles automatisk til ti poeng ved starten av hver runde.

For å vinne innsatsen din må du treffe nummersegmentet som vises. Å slå en singel på det første kastet teller som et "push" og får ingen poeng. Men hvis du treffer en dobbel eller trippel av det riktige segmentet på første kast, teller det som 1x/2x innsatsen din. De to neste pilene dine i runden teller 1x, 2x eller 3x innsatsen for en enkelt, dobbel, trippel. Segmenttreffskjermen lyser for å vise antall vellykkede treff. Hvis du ikke treffer det aktive segmentet i en runde, vil det koste deg innsatsen du valgte i begynnelsen av runden. Den første spilleren som når det angitte totale antall poeng er vinneren.

SPIEL 33: CASINO B – RETT

Dette spillet ligner på Casino A, men har et ekstra spilleelement. Målet med dette spillet er å være den første spilleren som når det angitte totale antall poeng. Merk: du kan justere totalt antall poeng.

Dartskiven viser tallet du må treffe. Standard "innsats" er ti poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen til 20, 30, 40, ... 90 poeng i begynnelsen av hver runde. Spillere går vanligvis for en stor innsats når et tall vises som de er sikre på at de vil treffe. For å endre innsatsen din (i starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil vises på skjermen (f.eks. displayet "b20" for en innsats på 20 poeng). Innsatsen tilbakestilles automatisk til ti poeng ved starten av hver runde.

For å vinne innsatsen din må du treffe nummersegmentet som vises. Å slå en singel på det første kastet teller som et "push" og får ingen poeng. Men hvis du treffer en dobbel eller trippel av riktig segment på ditt første kast, teller det som 1x/2x innsatsen din. Det er her det nye elementet legges til. I stedet for bare å kaste på ett segment i en runde, er jobben din å kaste diagonalt over platen. For eksempel: Displayet viser at du kaster på segment 1. Du prøver å treffe segment 1, etterfulgt av Bullseye, etterfulgt av segment 19. Den midlertidige prikkvisningen viser hvilket segment du skal kaste på etter hvert kast.

De to neste pilene dine i runden teller 1x, 2x eller 3x innsatsen for en enkel, dobbel, trippel (bullseye-segmentet har ikke en trippel). Segmenttreffskjermen lyser for å vise antall vellykkede treff. Hvis du ikke treffer det aktive segmentet i en runde, vil det koste deg innsatsen du valgte i begynnelsen av runden. Den første spilleren som når det angitte totale antall poeng er vinneren.

SPILL 31: GULLJAKT

Målet med dette spillet er å finne «gull». Du samler gull for hver 50 poeng. Gull samles bare inn hvis poengsummen din er nøyaktig 50 eller et multiplum av 50 (100, 150, osv.) når som helst i løpet av en runde. Spilleren som når det valgte totalkravet gull først er vinneren.

SPILL 32: CASINO A – FLUSH

Dette spillet, inspirert av kasinospill, tester nervene og ferdighetene dine mens du spiller poeng for å beseire motstanderen. Målet med spillet er å være den første spilleren som når den angitte poengsummen.

Merk: du kan justere totalpoengsummen for sluttspillet.

Piltavlen vil indikere tallet du må kaste etter. Standard "innsats" er 10 poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen ved starten av hver runde til 20, 30, 40 ... 90 poeng. Spillere satser vanligvis høyt når et tall vises de er sikre på å treffe. For å endre innsatsen (ved starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil bli indikert i displayet (for eksempel vil "b20" vises for å indikere en innsats på 20 poeng). Veddemålet

vil automatisk gå tilbake til 10 poeng ved starten av hver runde.

For å "ta inn penger" på innsatsen din, må du treffe det angitte nummersegmentet. Å treffe en singel på det første kastet er et "push" og scorer ikke poeng. Men å kaste en tj.-luble eller trippel av det riktige segmentet på det første kastet, teller som henholdsvis 1x og 2x innsatsen din. De to neste pilene dine i runden teller som 1 x. 2x. og 3x innsatsen din for en enkelt, dobbel eller trippel. Segmentpoengskjermen vil lyse for å indikere antall vellykkede treff du har registrert. Hvis du ikke treffer det aktive segmentet i en runde, koster det deg verdien av innsatsen du valgte ved starten av runden. Den første spilleren som når den angitte poengsummen er vinneren.

SPILL 3: CASINO B – RETT

Selv om dette spillet ligner på Casino A, har det et ekstra spilleelement. Igjen, målet med spillet er å være den første spilleren som når den angitte poengsummen. Merk: du kan justere totalen for sluttspillpoeng.

Piltavlen vil indikere tallet du må kaste etter. Standard "innsats" er 10 poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen ved starten av hver runde til 20, 30, 40 ... 90 poeng. Spillere satser vanligvis høyt når et tall vises de er sikre på å treffe. For å endre innsatsen (ved starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil bli indikert i displayet (for eksempel vil "b20" vises for å indikere en innsats på 20 poeng). Innsatsen vil automatisk gå tilbake til 10 poeng ved starten av hver runde.

For å "ta inn penger" på innsatsen din, må du treffe det angitte nummersegmentet. Å treffe en singel på det første kastet er et "push" og scorer ikke poeng. Men å kaste en dobbel eller trippel av det riktige segmentet på det første kastet, teller som henholdsvis 1 x og 2x innsatsen din. Det er her det nye elementet kommer inn. I stedet for å kaste for samme segment under hver runde, er sekvensen din å spenne over målområdet. For eksempel, hvis displayet indikerte å kaste for segment 1, forsøker du å kaste for segment 1, etterfulgt av en bullseye, etterfulgt av segment 19. Den midlertidige poengvisningen vil indikere segment å sikte mot etter hvert kast.

De to neste pilene dine i runden teller som 1x, 2x og 3x innsatsen din for en enkelt, dobbel eller trippel (bullseye-segmentet har ikke noe trippelområde). Segmentpoengskjermen vil lyse for å indikere antall vellykkede treff du har registrert. Hvis du ikke treffer det aktive segmentet i en runde, koster det deg verdien av innsatsen du valgte ved starten av runden. Den første spilleren som når den angitte poengsummen er vinneren.

SPILL 34: CASINO C – 3-STJERNET

Denne versjonen av Casino er veldig vanskelig fordi du må ha tre treff i det aktive segmentet hver runde for å få poeng. Målet med dette spillet er å være den første spilleren som når det angitte totale antall poeng. Merk: du kan justere totalt antall poeng. I dette spillet er bare segmentene 15 til 20 og Bullseye aktive. Segmenttreffdisplayet lyser ved starten av hver runde. Standard "innsats" er ti poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen til 20, 30, 40, ... 90 poeng i begynnelsen av hver runde. Spillere går vanligvis for en stor innsats når et tall kommer opp som de er sikre på å treffe. For å endre innsatsen din (i starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil vises på skjermen (f.eks. displayet "b20" for en innsats på 20 poeng). Innsatsen tilbakestilles automatisk til ti poeng i begynnelsen av hver runde.

For å vinne innsatsen din må du treffe det aktive segmentet (15-20 og Bullseye) 3x eller lage en trippel som "åpner" segmentet og spilleren mottar tre ganger verdien av innsatsen. Dobbel og trippel teller som henholdsvis to og tre treff. Hvis du ikke treffer det aktive segmentet tre ganger, vil det koste deg innsatsen din. I tillegg overføres ikke treff i segmenter til neste runde. Den første spilleren som når det angitte totale antall poeng er vinneren.

SPILL 35: ELIMINERING

Målet med dette spillet er å "eliminere" motstanderne dine. Reglene er veldig enkle. Hver spiller må score flere poeng med tre piler enn motstanderen foran ham/henne. Hver spiller starter spillet med 3 liv. Hvis en spiller ikke klarer å få en høyere poengsum enn den forrige motstanderen, taper han/hun/

dem et liv. Poenglikhet resulterer også i tap av liv. Vinneren er den siste spilleren som fortsatt har et liv. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 36: HESTESKO

Dette tomannsspillet bruker bare segmentene 20 og 3 for å representere endene på hesteskoen. Spiller 1 kaster på 20-segmentet og spiller 2 på 3-segmentet. Poeng legges sammen per runde. Den første spilleren som scorer 15 poeng er vinneren.

Poeng scores som følger:

- Trippelsegment = 3 poeng
- Indre enkeltsegment (trekant) = 1 punkt
- Dobbel segment = 2 poeng
- Ytre enkeltsegment = 0 poeng

Poeng teller kun for spilleren eller laget som scorer flest poeng i en runde. For eksempel: Hvis spiller 1 scorer tre poeng og spiller 2 scorer ett, er det bare spiller 1 som scorer tre poeng for den runden. Merk: Du kan justere totalpoengsummen.

SPILL 34: CASINO C – 3-STJERNET

Denne versjonen av Casino er veldig vanskelig, siden du må score minst 3 treff i det aktive segmentet i løpet av hver runde for å få poeng. Igjen, målet med spillet er å være den første spilleren som når den angitte poengsummen. Merk: du kan justere totalen for sluttspillpoeng. Bare segmentene 15 til 20 og bullseye er aktive i dette spillet. Segmentpoengvisningen vil lyse ved starten av hver runde. Standard "bef" er 10 poeng. Hver spiller kan imidlertid øke innsatsen ved starten av hver runde til 20, 30, 40 ... 90 poeng. Spillere satser vanligvis høyt når et tall vises de er sikre på å treffe. For å endre innsatsen (ved starten av en runde), trykk på BOUNCE OUT-knappen. Din nye innsats vil bli indikert i displayet (for eksempel vil "b20" vises for å indikere en innsats på 20 poeng). Innsatsen vil automatisk gå tilbake til 10 poeng ved starten av hver runde.

For å "ta inn penger" på innsatsen din, må du treffe et aktivt segment (15 - 20 og bullseye) 3 ganger eller score en trippel "åpner" segmentet for scoring og den spilleren mottar 3 ganger verdien av innsatsen sin. Dobbel og trippel teller som henholdsvis 2 og 3 treff. Å unnlate å treffe et segment 3 ganger tvinger spilleren til å miste verdien av innsatsen.

Heller ikke treff innenfor segmenter overføres til neste runde.

Den første spilleren som når den angitte poengsummen er vinneren.

SPILL 35: ELIMINERING

Målet med spillet er å "eliminere" motstanderne dine. Reglene er veldig enkle. Hver spiller må score høyere totalpoeng med 3 piler enn motstanderen før dem. Hver spiller starter med 3 liv. Hvis spilleren ikke klarer å score høyere totalt poeng enn de tidligere motstanderne, mister de ett liv. Uavgjort resultat vil også resultere i et tapt liv. Vinneren er den siste spilleren med liv igjen. Merk: du kan justere antall liv.

SPILL 36: HESTESKO

Dette 2-spillerspillet bruker bare 20 og 3 segmentene for å representere de to hesteskogropene. Spiller 1 vil skyte på 20-segmentet og spiller 2 vil skyte på 3-segmentet. Poengsummen akkumuleres per runde. Den første spilleren som scorer 15 poeng er vinneren.

Poengsummen er som følger:

- TRIPLE RING = Ringer 3 poeng
- INDRE ENKELT SEGMENT (Trekant) = 1 poeng
- DOBBEL RING = Slankere 2 poeng
- YTRE ENKELT SEGMENT (Rektangel) = 0 punkt

Poeng vil kun telle for spilleren eller laget med flest poeng i den runden. For eksempel, hvis spiller 1 scorer 3 poeng og spiller 2 scorer 1 poeng, vil bare spiller 1 gi 3 poeng for den runden.

Rundene fortsetter til 15 poeng er scoret. Merk: du kan justere totalen for sluttspillpoeng.

SPILL 37: BATTLEFIELD

I dette 2-spillerspillet er dartsbrettet delt i to halvdel. Den første spilleren som treffer alle motstanderens segmenter (hærer) vinner spillet. Segmenter trenger ikke å bli truffet i noen spesiell rekkefølge.

Spiller 1 er "TOPP"-hæren og kaster pilene på den nederste halvdel av målet.

Spiller 1 må treffe de nedre segmentene (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 og 8)

Spiller 2 er "BOTTOM"-hæren og kaster pilene på den øvre halvdel av målet.

Spiller 2 må treffe toppsegmentene (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 og 13)

De justerbare vanskelighetsnivåene er:

BATTLEGROUND DOBLER

- Spillere kaster kun doble segmenter til motstanderens hærer å beseire

SLAGGRUNN TRIPLER

- Spillere kaster kun trippelsegmenter til motstanderens hærer å beseire

BATTLEGROUND med «GENERAL»

- Denne varianten av spillet utgjør en annen hindring. Etter å ha truffet alle segmenter (hærer), må spillerne fange "Generalen" for å vinne spillet. Ett treff i øynene fanger generalen. Bullseye-treff teller ikke hvis alle segmenter lukkes først.

SPILL 37: BATTLEGROUND

I dette 2-spillerspillet er dartsbrettet delt i to halvdel. Den første spilleren som treffer alle de motsatte segmentene (anmies) vinner spillet. Segmenter trenger ikke å bli truffet i rekkefølge.

Spiller 1 er "TOPP"-hæren og skyter dart på de nederste delene av brettet.

Spiller 1 må treffe bunnsegmentene (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 og 8)

Spiller 2 er "BOTTOM" anmy og skyter etter den øverste delen av dartsbrettet

Spiller 2 må treffe toppsegmentene (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 og 13)

Justerbare vanskeligheter er som følger:

BATTLEGROUND-DOBLER:

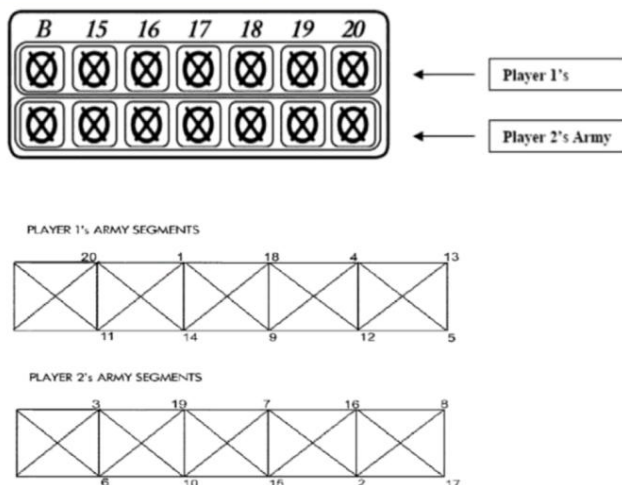
- Spillere skyter for doble segmenter kun for å eliminere motstanderens hærer

BATTLEGROUND TRIPLES:

- Spillere skyter for trippelsegmenter kun for å eliminere motstanderens hærer

BATTLEGROUND med GENERALER

- Denne varianten av spillet inkluderer en hindring til utrette. Spillere må fange "generalen" etter at alle segmenter (hærer) har blitt truffet for å vinne spillet. Ett treff på bullseye vil fange generalen. Treff til bullseye vil ikke telle hvis ikke alle segmenter først lukkes.



Den øverste cricketpoengvisningen på dartsbrettet viser spiller 1s hæresegmenter. Spiller 2s hæresegmenter er i andre rad. Hver gang et segment blir truffet, slukker det tilsvarende lyset. Følg resultatavlekkartet på neste side for å se hvilke segmenter du må treffe for å vinne.

38: BATTLEFIELD – AVANSERT

Reglene er de samme som standard krigføring, bortsett fra at det er landminer på slagmarken!

Spillere må definitivt unngå disse landminene som er plassert i motstanderens doble og trippelsegmenter.

En spiller som slår en dobbel eller trippel på motstanderens halvdel, mister en egen hær. For eksempel: Spiller 1 treffer ved et uheld trippelsegmentet den 6. Han/hun mister sin egen hær den 11.

Den øverste klikkettskaleringsskjermen på dartsbrettet viser spiller 1s hæresegmenter. Spiller 2s hæresegmenter er i andre rad. Hver gang et segment blir truffet, vil det tilsvarende lyset slå seg av. Følg resultatavlekkartet på neste side for å holde styr på hvilke segmenter du må treffe for å vinne.

SPILL 38: AVANSERTE BATTLEGROUNDS

Reglene er de samme som standard Battleground, bortsett fra at det nå er landminer på slagmarken!

Spillere må være forsiktige med å unngå landminene som ligger i de trippel- og doble ringene til motstanderens segmentnummer.

Enhver spiller som treffer en dobbel eller trippel ring på motstanderlagets slagmark vil miste sin egen hær. For eksempel, hvis spiller 1 ved en feiltakelse treffer trippelringen i «6»-segmentet, vil de miste sin egen hær ved «11»-segmentet.

SPIEL 39: PAINTBALL

Dette spillet ligner på Battleground bortsett fra at det er en annen måte å vinne kampen på enn å bare treffe motstanderens hærsegmenter. Som ekte paintball kan spillere også fange motstanderens flagg for å vinne spillet. For å fange motstanderens flagg, må "Double Bullseye" treffes tre ganger! "Single Bullseye" teller ikke hvis du ønsker å fange flagget. "Double Bullseyes" trenger ikke å bli truffet i én runde, men kan legges sammen over flere runder.

Den første spilleren som enten fanger flagget eller eliminerer motstanderens hærer er vinneren.

Justerbare vanskelighetsgrader:

- Paintball-dobler Spillere må enten treffe tre "doble bull-seyes" for å fange flagget eller doble segmenter for å eliminere hærer.
- Paintball Triples Spillere må enten treffe tre "doble bull-seyes" for å fange flagget eller trippelsegmenter for å eliminere hærer.

SPIEL 40: REVEJAKT

Dette er et veldig vanskelig tospillerspill som passer best for avanserte spillere. En spiller spiller rollen som katten, den andre spilleren musen. Målet med spillet er at musen skal komme tilbake i hullet før katten fanger den. Musen starter ved 20-segmentet først og beveger seg mot klokken rundt disken, og treffer først det doble og deretter enkeltsegmentet til hvert tall.

Katten starter ved 18-segmentet og går med klokken rundt platen for å fange musen ved bare å treffe dobler av hvert tall. Hvis musen kommer helt tilbake til «Double 20», har den vunnet spillet. Hvis katten treffer det doble segmentet som musen er på, har katten fanget musen og vinner.

SPIEL 41: TIC TAC TÅ

De definerte segmentene brukes. Målet med spillet er å lukke segmenter for å plassere en X eller en O. De vanlige Tic Tac Toe-reglene gjelder. Tre X-er eller tre O-er på rad, horisontalt, vertikalt eller diagonalt, vinner spillet. For å plassere en X eller en O, må spilleren treffe et segment tre ganger. (Dobbelt- og trippeltreff teller) (B er bullseye). Antall treff i hvert segment vises på displayet.

Ett treff i segmentet er «\», to treff er «X». Et lukket segment er enten et " eller " ", avhengig av hvilken spiller som kaster. Bruk kartet nedenfor som en guide under spillet.

12	20	18
11	B	6
7	3	2

SPILL 39: PAINTBALL

Dette spillet ligner på "Battleground", bortsett fra at det er en alternativ måte å vinne kampen på annet enn å bare treffe motstanderlagets hærsegmenter. Som i det virkelige spillet paintball, kan spillere også fange motstanderlagets flagg for å vinne spillet. For å fange flagget, må den doble bullseye treffes 3 ganger for å fange motstanderlagets flagg! Single bullseye vil ikke telle mot de 3 som trengs for å fange flagget. Doble bullseyes trenger ikke å bli scoret i samme runde og vil telles opp i løpet av spillet.

Den første spilleren som enten fanger flagget eller eliminerer motstanderhæren er vinneren.

Justerbar vanskelighetsgrad

- Paintball-dobler Spillere må enten slå 3 doble bullseyes for å fange flagget eller slå dobbeltringede segmenter for å eliminere hærer.
- Paintball Triples Spillere må enten slå 3 doble bullseyes for å fange flagget eller slå trippelringede segmenter for å eliminere hærer.

SPILL 40: REVEJAKT

Dette er et svært utfordrende 2-spillerspill som passer best for spillere med avanserte ferdigheter. En spiller vil spille rollen som katten og den andre vil være musen. Målet med spillet er for at musen skal komme tilbake til hullet før den blir fanget av katten. Musen starter først fra "20"-segmentet og fortsetter mot klokken rundt darttavlen ved å trykke først på det doble segmentet og deretter på singelen i hvert segment. Katten starter tilbake ved "18"-segmentet og fortsetter mot klokken rundt darttavlen for å fange musen ved kun å treffe dobler av hvert segment. Hvis musen gjør det hele veien rundt brettet tilbake til

den doble 20, musen vinner spillet. Hvis katten treffer det doble segmentet som musen er på, har katten fanget musen og vunnet spillet.

SPILL 41: TIC-TAC TOE

Ved å bruke de spesifiserte dartsivesegmentene er målet med spillet å stenge ut tall for å få en X eller en O. Tradisjonelle tic-tac-toe-regler gjelder. Tre X-er eller O-er på rad horisontalt, diagonalt eller vertikalt vil vinne spillet. For å plassere en X eller O i en av boksene, må en spiller score 3 ganger innenfor det segmentet.

(Dobbelt og trippel Jings teller) (B er Bullseye) Antall treff på hvert segment vil vises på skjermen. Ett treff til segmentet vil vise "\". To treff vil vise "X". Et lukket segment vil vise enten " " avhengig av hvilken spiller som scorer. Bruk kartet nedenfor som en guide under spilling.

Ta vare på din elektroniske darts kive

1. Bruk aldri dart med metallspiss med denne darts kiven. Dart med metalltupp vil skade kretsløpet og den elektroniske driften til denne dartplaten.
2. Ikke kast pilene med overdreven kraft. Å kaste piler for hardt vil resultere i hyppige tuppbrudd og for tidlig slitasje på skiven.
3. Roter pilene med klokken for å trekke dem ut av målet. Dette gjør uttrekking enklere og forlenger levetiden til spissene.
4. Bruk kun strømadapteren som følger med pilen platen leveres. Bruk av feil adapter kan føre til elektrisk støt og skade på elektroniske kretser.
5. Ta ut batteriene når platen ikke er i bruk eller når du bruker den valgfrie strømadapteren. Dette vil forlenge levetiden til batteriene dine.
6. Ikke søl væske på darts kiven. Ikke bruk sprayrengjøringsmidler eller rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk eller andre sterke kjemikalier, da disse kan forårsake skade.

Viktige instruksjoner

Et segment sitter fast:

Det kan av og til skje at en pil kiler et segment i segmentskillenet. Hvis dette skjer, vil alle spill pause og LCD-skjermen vil vise segmentnummeret som sitter fast.

For å frigjøre segmentet, dra ganske enkelt ut pilen eller fjern den ødelagte pilspissen. Hvis dette ikke løser problemet, prøv å løsne segmentet ved å flytte det frem og tilbake. Spillet fortsetter deretter der det ble stoppet.

Ødelagte tips:

Noen ganger bryter tips av og setter seg fast i segmentet. Bruk en tang eller pinsett, prøv å fjerne dem ved å ta tak i den synlige enden og deretter trekke den ut. Hvis det ikke er mulig, kan du prøve å skyve spissen gjennom baksiden av segmentet. For å gjøre dette, bruk en spiker som er mindre enn hullet og trykk forsiktig til spissen faller ut på den andre siden. Ikke press for langt for å unngå å skade kretsen bak segmentet. Ikke bekymre deg hvis tips går i stykker. Dette er helt normalt når man leker med piler med plastspisser. En pakke med erstatningsspisser er inkludert og bør være en stund. Når du bytter ut spissene, sørg for at de er de samme som følger med denne darts kiven.

Dart: Vi

anbefaler at du bruker pilene som følger med dette brettet. Bruk av andre piler kan skade segmentet og den elektroniske kretsen. Erstatningstips er tilgjengelig hos de fleste forhandlere som selger dartprodukter.

Rengjøring av den elektroniske darts tavlen:

Hvis den blir tatt godt vare på, vil darts tavlen vare gjennom mange konkurranser. Det anbefales å tørke av skapet regelmessig med en fuktig klut. Om nødvendig kan et skånsomt rengjøringsmiddel brukes. Slipemidler eller rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk bør ikke brukes, da de kan forårsake skade. Ikke la væsker komme inn på måloverflaten, da dette kan forårsake permanent skade og ikke dekkes av garantien.

Ta vare på din elektroniske darts tavle

1. Bruk aldri dart med metalltupp på denne darts kiven. Piler med metalltipp skader på en oppriktig måte kretsløpet og den elektroniske driften til denne darts kiven.
2. Ikke bruk overdreven kraft når du kaster piler. Å kaste piler for hardt vil føre til hyppig brudd på spissen og forårsake overflødig slitasje på brettet.
3. Vri pilene med klokken mens du trekker dem fra brettet. Dette gjør det lettere å fjerne piler og forlenger levetiden til spissene.
4. Bruk kun A/C-adapteren som følger med darts tavlen. Bruk av feil adapter kan forårsake elektrisk støt og skade på de elektroniske kretsene.
5. Ta ut batteriene når de ikke er i bruk eller hvis du bruker den valgfrie A/C-adapteren. Dette vil forlenge levetiden til batteriene dine.
6. Ikke søl væske på darts kiven. Ikke bruk sprayrens eller rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk eller andre sterke kjemikalier da de kan forårsake skade.

Viktige notater

Fast segment:

Noen ganger vil en pil føre til at et segment kiler seg fast i segmentseparatorbanen. Hvis dette skjer, vil alle spill bli suspendert og LCD-skjermen vil indikere segmentnummeret som sitter fast.

For å frigjøre segmentet, fjern ganske enkelt pilen eller den ødelagte tuppen fra segmentet. Hvis problemet fortsatt ikke er løst, prøv å vrikke på segmentet til det er løst. Spillet vil deretter fortsette der det slapp.

Ødelagte tips:

Fra tid til annen vil et tips bryte av og sette seg fast i segmentet. Prøv å fjerne den med en tang eller pinsett ved å ta tak i den synlige enden og trekke den ut av segmentet. Hvis dette ikke er mulig, kan du prøve å skyve spissen gjennom til baksiden av segmentet. Bruk en spiker som er mindre enn hullet og skyv forsiktig spissen til den faller gjennom den andre siden. Vær forsiktig så du ikke skyver for langt og skader kretsløpet bak segmentet. Ikke vær redd hvis tips går i stykker. Dette er en normal forekomst når du spiller dart med myk spiss. Vi inkluderte en pakke med erstatningstips som burde holde deg forsynt i en stund. Når du bytter ut tips, sørg for at du bruker samme type tips som følger med denne darts kiven.

Dart:

Det anbefales at du bruker de vedlagte pilene på denne darts kiven. Bruk av andre piler kan forårsake skade på segmentet og den elektroniske kretsen. Erstatningstips er tilgjengelig hos de fleste forhandlere som har dartprodukter

Rengjøring av den elektroniske darts tavlen:

Din elektroniske darts kive vil gi mange timer med konkurranse hvis den blir tatt godt vare på. Regelmessig støvtørking av skapet anbefales med en fuktig klut. Et mildt vaskemiddel kan brukes om nødvendig. Bruk av slipende rengjøringsmidler eller rengjøringsmidler som inneholder ammoniakk kan forårsake skade og bør ikke brukes. Unngå å søle væske på målområdet siden det kan resultere i permanent skade og ikke dekkes av garantien.

Instruksjoner for avhending

Denne elektriske eller elektroniske enheten må ikke kastes sammen med husholdningsavfallet ved slutten av levetiden. Det er gratis innsamlingssteder for gamle elektriske apparater i ditt område og ved behov andre innsamlingssteder for gjenbruk av apparatene. Du kan få adressene fra byen din eller

Lokale myndigheter. Hvis den gamle elektriske eller elektroniske enheten inneholder personopplysninger, er du ansvarlig for å slette den før du returnerer den. Hvis dette er mulig uten å ødelegge den gamle elektriske eller elektroniske enheten, vennligst fjern gamle batterier eller akkumulatører samt gamle lamper før du returnerer dem til avhending og sender dem til en separat innsamling.

Betydningen av symbolet med "overkrysset søppelkasse".

Symbolet på en søppeldunk med kryss over, som jevnlig vises på elektriske og elektroniske enheter, indikerer at den respektive enheten må samles separat fra usortert kommunalt avfall ved slutten av levetiden.



Merknader om avhending

Dette elektriske eller elektroniske apparatet må ikke kastes sammen med husholdningsavfallet ved slutten av levetiden. Gratis innsamlingssteder for gamle elektriske apparater er tilgjengelig i ditt område, samt andre innsamlingssteder for gjenbruk av apparatene. Du kan få adressene fra din by eller lokale myndigheter. Dersom det gamle elektriske eller elektroniske utstyret inneholder personopplysninger, er du selv ansvarlig for å slette dem før du returnerer dem. Hvis det er mulig å gjøre det uten å ødelegge det gamle elektriske eller elektroniske utstyret, vennligst fjern gamle batterier eller akkumulatører og gamle lamper før du returnerer dem til avhending og ta dem med til et eget innsamlingssted.

Betydningen av symbolet "overkrysset søppelkasse".

Symbolet på en overkrysset søppelkasse som regelmessig vises på elektrisk og elektronisk utstyr, indikerer at den respektive enheten må samles inn separat fra usortert kommunalt avfall ved slutten av levetiden.



Takk for at du valgte et Sportime-produkt. Hvis du har spørsmål, hjelper vi deg gjerne.
Tusen takk for at du valgte et Sportime-produkt. Skulle du ha spørsmål hjelper vi gjerne.

Sportime

c/o Sport-Thieme GmbH · Helmstedter Straße 40
38368 Grasleben, Tyskland · www.sporttime.de