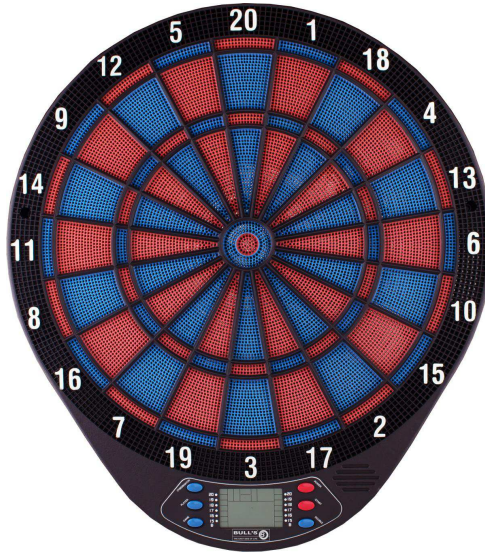


BULL'S MATCHPOINT



Elektronisches Dartboard

Bedienungs- und Spielanleitungen

Inhaltsverzeichnis:

1. Verpackungsinhalt	Seite 2
2. Montageanleitung	Seite 2
3. Funktionen des Dartboards	Seite 2
4. Bedienungsanleitung	Seite 3
5. Spielanleitung	Seite 3
6. Spielübersicht	Seite 10
7. Pflegehinweise	Seite 11
8. Besondere Hinweise	Seite 11
English	Seite 13
Español	Seite 24
Nederlands	Seite 34
Polski	Seite 45
Francaise	Seite 57
Português	Seite 67
Cesky	Seite 77
Italiano	Seite 87

1. Verpackungsinhalt:

- elektronisches Dartboard
- Bedienungsanleitung
- 6 Darts
- Ersatzspitzen (Soft Tips)

2. Montageanleitung

Wählen Sie einen Standort, wo Sie das Dartboard aufhängen möchten, wo mindestens 3m freie Fläche vor dem Board vorhanden ist. Die Abwurflinie befindet sich 2,37m von der Vorderseite des Dartboards entfernt. Dieses Dartboard wird mit 3 „AA“ Batterien (gehören nicht zum Lieferumfang) betrieben. Damit sind Sie nicht gezwungen, das Gerät in der Nähe einer Stromquelle zu montieren und können das Dartboard überall da aufhängen, wo Sie über genügend Platz verfügen.

Suchen Sie sich eine Wand aus und machen Sie eine Markierung bei 1,59m. Eine weitere Markierung machen Sie über der ersten Markierung in einer Höhe von 1,87m. Das Bullseye des Dartboards muss 1,73m vom Boden entfernt sein.

Montieren Sie das Dartboard, indem Sie die Vorrichtungen an den Schrauben aufhängen, die Sie zuvor an den markierten Stellen an der Wand angebracht haben. Achten Sie stets darauf, dass beide Schrauben genau übereinander justiert sind, nur so ist gewährleistet, dass das Dartboard gerade hängt. Fügen Sie nun die Batterien in das dafür vorgesehene Fach auf der Rückseite des Dartboards. Justieren Sie die Schrauben an der Wand so, dass das Dartboard bündig mit der Wand abschließt.

3. Funktionen des Dartboards

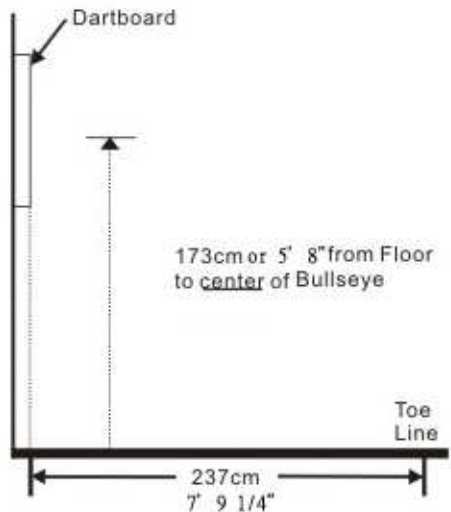
POWER – Drücken Sie diesen Knopf um das

Dartboard An- oder Auszuschalten. Das Dartboard hat einen automatischen Ruhemodus um Strom zu sparen und um damit die Lebensdauer der Batterien zu verlängern. Nach 3 Minuten Inaktivität ertönt ein Sound und das Display wird „SLEEP“ anzeigen. Sollte dies während eines laufenden Spiels vorkommen, werden die Punktestände gespeichert und das Spiel kann durch das Drücken einer beliebigen Taste fortgesetzt werden.

SPIELER (PLAYER) – Dieser Knopf wird zu Beginn eines Spiels benötigt, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Darüber hinaus kann über diesen Knopf während einer Partie der Score der Spieler angezeigt werden, die gerade nicht auf dem Display zu sehen sind. Das Dartboard kann bis zu 4 Spieler oder 4 Zwei-Personen-Teams verwalten. Wenn Sie mit mehr als 2 Spielern spielen, sind einige Scores nicht auf dem Display sichtbar, können aber durch das Betätigen des PLAYER Knopfs angezeigt werden.

START – Dieser Multifunktions Knopf wird verwendet für:

- START des Spiels wenn alle Optionen ausgewählt wurden.
- NÄCHSTER SPIELER Während des Spiels wird durch das Betätigen dieses Knopfs zum nächsten Spieler weiter geschaltet.



SPIEL (GAME) – Mit dieser Funktion wählen Sie im Menü das entsprechende Spiel aus. Durch mehrmaliges Betätigen des GAME Knopf gelangen Sie durch das komplette Menü (Game 1- Game 65).

CYBERMATCH – Diese spannende Funktion erlaubt es Einzelspielern gegen den Computer anzutreten, der über 5 Leistungslevel verfügt. Nur ein Spieler kann zeitgleich in einem Cybermatch gegen den Computer antreten. Die Cybermatch Funktion bringt Ihre Trainingsgewohnheiten auf ein ganz neues Level.

Cybermatch Leistungs- Level

Level 1 (C1)	Dart-Profi
Level 2 (C2)	Experte
Level 3 (C3)	Fortgeschrittener
Level 4 (C4)	Erfahrener
Level 5 (C5)	Anfänger

4. Bedienungsanleitung:

1. Drücken Sie **POWER** um das Dartboard zu aktivieren. Eine kurze Melodie ertönt und das Display durchläuft einen Funktionstest
2. Drücken Sie den **GAME** Knopf bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie den **PLAYER** Knopf um die Anzahl der Spieler (1-4) festzulegen. Voreingestellt ist der Wert von 2 Spielern.
4. Drücken Sie **START** um das Spiel zu aktivieren und zu starten.
6. Werfen Sie die Darts: Wenn alle drei Darts geworfen wurden ertönt die Ansage "Next Player (Nächster Spieler)" und die geworfene Punktzahl leuchtet auf. Sie können die Darts nun heraus ziehen ohne dass die elektronische Anzeige beeinflusst wird. Wenn alle Darts aus dem Board gezogen wurden drücken Sie den **START** und der nächste Spieler ist dran. Die Ansage gibt bekannt, welcher Spieler nun an der Reihe ist. Auf der Anzeige am Display ist ebenfalls zu erkennen, welcher Spieler an der Reihe ist.

Team-Modus

Zusätzlich zu den vier Einzelspielern ist dieses Dartboard auch in der Lage, bis zu vier Zwei-Personen-Teams zu verwalten. Um in den Team-Modus zu gelangen, drücken Sie den **PLAYER** Knopf, bis die entsprechende Anzahl angezeigt wird:

2-2 / 2 Teams, für Team 1 spielen Player 1&3, für Team 2 spielen Player 2&4

3-3 / 3 Teams, für Team 1 spielen Player 1&4, für Team 2 spielen Player 2&5, für Team 3 spielen Player 3&6

4-4 / 4 Teams, für Team 1 spielen Player 1&5, für Team 2 spielen Player 2&6, für Team 3 spielen Player 3&7 und für Team 4 spielen Player 4&8.

Im Team-Modus werden die erzielten Punkte der Teammitglieder zusammengezählt und man spielt auf einen gemeinsamen Team-Score.

5. Spielanleitungen:

Ihr elektronisches Dartboard verfügt über eine Vielzahl an Spielen und Optionen. Die Regeln für jedes einzelne Spiel entnehmen Sie den folgenden Anleitungen. Sie „blättern“ durch die Spielnummern, indem Sie den **GAME** Knopf so lange drücken, bis das gewünschte Spiel im Display angezeigt wird.

301 (G01)

Dieses beliebte Turnier- und Kneipenspiel wird gespielt, indem man jeden geworfenen Dart von der Startpunktzahl 301 abzieht, bis sich einer der Spieler genau auf 0 herunter gespielt hat. Wirft ein Spieler mehr als die benötigte Restpunktzahl ist der Durchgang überworfen (Bust) und der Score wird automatisch auf die Restpunktzahl zu Beginn der Runde zurück gestellt. Beispiel: Ein Spieler benötigt 32 Punkte um das Spiel zu beenden und trifft anschließend 20, 8, und 10 (somit eine Gesamtsumme von 38), Der Score wird anschließend wieder auf 32 für die nächste Runde zurückgesetzt.

Das Spiel kann auch mit einer "Double In / Double Out" Option betrieben werden (double out ist die am weitesten verbreitete Spielvariante). Drücken Sie dafür einfach den "DOUBLE" Knopf um diese Einstellung zu ändern. Die LED Anzeige wird ihre gewünschte Auswahl sofort anzeigen.

- Double In – Ein Doppelfeld muss getroffen werden bevor Punkte von der Startsumme abgezogen werden. Mit anderen Worten muss ein Spieler so lange werfen, bis ein Doppel getroffen wurde.
- Double Out – Ein Doppelfeld muss getroffen werden um das Spiel zu beenden.
- Double In und Double Out – Ein Doppelfeld wird von jedem Spieler benötigt, um das Spiel zu eröffnen und zu beenden.

401 (G02) Start-Punktzahl 401

701 (G05) Start-Punktzahl 701

501 (G03) Start-Punktzahl 501

801 (G06) Start-Punktzahl 801

601 (G04) Start-Punktzahl 601

901 (G07) Start-Punktzahl 901

CRICKET (G08)

Cricket ist ein Strategiespiel für mindestens 2 Spieler und sowohl für Fortgeschrittene sowie für Anfänger geeignet. Die Spieler können dabei auf bevorzugte Felder werfen und ihren Gegner zwingen, auf weniger bevorzugte Felder werfen zu müssen. Das Ziel von Cricket ist es, alle Zahlen zu "schließen", bevor es einer der Gegner schafft und dabei noch die höchstmögliche Anzahl an Punkten zu holen.

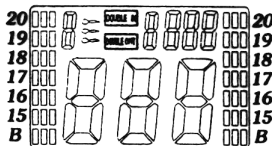
Nur die Zahlen 15 bis 20 sowie das äußere und innere Bullseye zählen. Jeder Spieler muss eine der zur Auswahl stehenden Zahlen mindestens dreimal treffen, um sie für das Zählen der Punkte frei zu schalten. Ist dies geschafft bekommt ein Spieler jedes Mal den Wert der getroffenen offenen Zahl zugesprochen, und zwar so lange, wie die Gegner dieses Feld durch dreimaliges Treffen nicht wieder schließen. Treffer im Doppelfeld zählen wie zwei Treffer, Treffer im Dreifachfeld zählen wie drei Treffer. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Zahl gilt erst dann als geschlossen, wenn alle am Spiel beteiligten Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Ist eine Zahl einmal geschlossen, kann keiner der Spieler dort mehr bis zum Ende des Spiels Punkte erzielen.

Sieg – Der Spieler, der zuerst alle Felder getroffen hat und die meisten Punkte erspielt hat ist der Sieger. Sollte ein Spieler alle benötigten Felder getroffen haben, aber in der Punktwertung zurück liegen, muss er weiter spielen und Punkte bei „offenen“ Zahlen sammeln. Sollte ein Spieler diesen Rückstand nicht aufholen bis ein Gegner alle Felder „geschlossen“ hat, gewinnt der Gegner dieses Spiel. Das Spiel dauert so lange, bis alle Segmente „geschlossen“ wurden.

Cricket Score Anzeige (gelten für alle Cricket Varianten):

Dieses Dartboard benutzt eine bestimmte Anzeige um den Spielstand eines jeden einzelnen Spielers während einer Partie Cricket anzuzeigen. Wenn die Spielart Cricket ausgewählt wurde werden bestimmte Felder genutzt, um Treffer zu markieren. Für jeden Spieler gibt es drei Markierungen bei jeder Zahl (15 bis 20 und das Bullseye). Wird während des Spiels eines dieser Felder getroffen, erscheint in den Markierungen ein schwarzer Balken. Für Treffer im Doppelfeld der entsprechenden Zahl erscheinen zwei schwarze Balken, für einen Treffer

im Dreifachfeld drei schwarze Balken.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Standard Cricket mit der Ausnahme, dass es keine Punktwertung gibt. Das Ziel dieses Spiel ist es, der Erste zu sein, der alle Felder (15 bis 20 und das Bullseye) „geschlossen“ hat.

SCRAM (G10) (Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variation von Cricket. Das Spiel besteht aus 2 Runden. Die Spieler haben in jeder Runde unterschiedliche Ziele. In Runde 1 versucht der Spieler 1 alle Zahlen (von 15 bis 20 und das Bullseye) entsprechend den Cricket-Regeln zu „schließen“. Während dieser Zeit versucht der Spieler 2 möglichst viele Punkte auf den Segmenten zu sammeln, die sein Gegner noch nicht „geschlossen“ hat. Sobald der Spieler 1 alle geforderten Segmente getroffen hat, ist die erste Runde beendet. In Runde 2 werden die Rollen der Spieler getauscht. Nun versucht Spieler 2 alle Segmente zu „schließen“ und der Spieler 1 versucht so viele Punkte wie möglich zu holen. Das Spiel ist beendet, wenn die Runde 2 vorüber ist (Spieler 2 hat alle Segmente „geschlossen“). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger dieses Spiels.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Es gelten die gleichen Basis Regeln wie beim normalen Cricket, die einzige Ausnahme ist, dass sobald die Punktwertungen beginnen, die Punkte beim Gegner gewertet werden. Das Ziel dieses Spiels ist es somit, mit der geringsten Punktzahl abzuschließen. Diese Variation von Cricket bietet den Spielern einen anderen psychologischen Effekt. Anstatt des Ausbaus der eigenen Punktzahl wie im normalen Cricket ist es bei „Cut-Throat“ das Ziel, dem Gegner immer mehr Punkte zu verpassen und sein Loch damit immer tiefer zu graben. Erfahrene Spieler werden die Variante lieben!

COUNT-UP 300 (G12)

Das Ziel dieses Spiel ist es, der erste Spieler zu sein, der eine bestimmte Punktzahl (300) erreicht hat. Die Punktzahl muss bei der Auswahl des Spiels festgelegt werden. Jeder Spieler versucht, pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel und Triple Felder zählen den zwei- oder dreifachen Wert des getroffenen Segments. Landet ein Dart beispielsweise in der Triple 20 werden 60 Punkte gewertet. Der Gesamt-Score (die Gesamtsumme) wird für jeden Spieler im Verlauf des Spiels auf dem Display angezeigt.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 700 (G16)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Runden (G20)

Die Regeln für dieses herausfordernde Spiel sind einfach – Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich in drei Runden (9 Darts) um das Spiel zu gewinnen. Doppel- und Dreifachfelder zählen entsprechend doppel t oder dreifach.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

High Score - 4 Runden (G21)

High Score - 5 Runden (G22)

High Score - 6 Runden (G23)

High Score - 7 Runden (G24)

High Score - 8 Runden (G25)

High Score - 9 Runden (G26)

High Score - 10 Runden (G27)

High Score - 11 Runden (G28)

High Score - 12 Runden (G29)

High Score - 13 Runden (G30)

High Score - 14 Runden (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)

Die Spieler haben die Vorgabe, jede Zahl von 1 bis 20 und das Bullseye **in Reihenfolge** zu treffen. Jeder Spieler wirft drei Darts pro Durchgang, ist eine Zahl korrekt getroffen ist die daneben liegende Zahl das kommende Ziel. Der erste Spieler, der die 20 erreicht ist der Sieger. Das Display zeigt das Segment an, auf das geworfen werden soll. Es muss so lange auf das Segment geworfen werden, bis es getroffen wurde. Das Display zeigt dann das nächste zu treffende Segment an. Für dieses Spiel gibt es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die unterschiedlichen Stufen werden hier beschrieben:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 15

Da es in diesem Spiel nicht um das Erzielen von Punkten geht, zählen die Doppel- und Dreifachfelder wie einfache Zahlen.

Wir haben dem Spiel einige weitere Schwierigkeits-Level hinzugefügt für alle Spieler, die eine richtige Herausforderung suchen.

ROUND-THE-CLOCK Doppel (G36) – Spieler müssen in jedem Segment von 1-20 in Reihenfolge das Doppelfeld treffen.

ROUND-THE-CLOCK Doppel 5 (G37) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 5

ROUND-THE-CLOCK Doppel 10 (G38) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 10

ROUND-THE-CLOCK Doppel 15 (G39) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 15

ROUND-THE-CLOCK Dreifach (G40) – Spieler müssen in jedem Segment von 1-20 in Reihenfolge das Dreifachfeld treffen.

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 5 (G41) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 5

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 10 (G42) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 10

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 15 (G43) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 15

KILLER (G44)

Dieses Spiel wird Ihnen zeigen, wer ihre Freunde sind. Das Spiel kann mit 2 Personen gespielt werden, der Spaß

und die Herausforderung erhöhen sich mit mehr Teilnehmern. Um das Spiel zu beginnen muss jeder Spieler seine Zahl auswählen, indem er einen Dart auf das Board wirft. Das Display wird bei einem regulären Treffer "SEL" anzeigen. Diese Zahl ist nun für diesen Spieler die zugehörige Zahl in diesem Spiel, kein zweiter Spieler kann diese Zahl für sich beanspruchen. Sobald alle Spieler eine Nummer haben, beginnt die Action.

Das erste Ziel ist es, sich selbst als "Killer" zu etablieren, dies geschieht, indem man das Doppelfeld der eigenen Zahl trifft. Wurde das eigene Doppel einmal getroffen ist man für den Rest des Spiels ein "Killer". Nun ist es das Ziel für einen Spieler, den Gegner zu „killen“ indem man das Doppelfeld seines Segments so lange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt. Es ist bei diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelne Spieler verbünden, um den vermeintlich besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen.

DOUBLE DOWN (G45)

Jeder Spieler beginnt dieses Spiel mit der Punktzahl von 40. Das Ziel ist es, in jeder Runde so viele Treffer im aktiven Segment wie möglich zu landen. In der ersten Runde müssen die Spieler auf das 15er Segment werfen. Wird dabei keine 15 getroffen, so wird der Score des Spielers (zu diesem Zeitpunkt ja 40) halbiert. Wird das 15er Segment getroffen (Doppel- und Dreifach-Treffer zählen entsprechend) wird die erzielte Gesamtsumme dem Anfangsscore hinzu gefügt. In der nächsten Runde wird auf das 16er Segment geworfen und alle Treffer werden der neuen Gesamtsumme hinzu gefügt. Auch hier gilt, wird kein Treffer in diesem Segment registriert, wird die Gesamtpunktzahl halbiert.

Jeder Spieler wirft auf die Zahlen und in der Reihenfolge, wie sie in der unten stehenden Grafik aufgeführt sind. „Any Double“ bedeutet jedes beliebige Doppelfeld und „Any Triple“ jedes beliebige Dreifachfeld. (Das LED Display zeigt das zu werfende Segment zusätzlich an). Der Spieler, der das Spiel mit den meisten Punkten beendet ist der Sieger.

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

Any Double
Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Dieses Spiel folgt den Regeln des Standard Double Down wie oben beschrieben mit zwei Ausnahmen. Anstatt von 15 bis zum Bullseye zu gehen wird die Reihenfolge umgekehrt und auch auf dem LED Display angezeigt. Zusätzlich zum normalen Ablauf wird gegen Ende eine weitere Runde eingefügt wo die Spieler versuchen müssen, mit drei Darts genau den Score von 41 Punkten zu werfen (20, 20, 1 / 19, 19, 3 / D10, D10, 1 etc.). Diese „41“ Runde fügt ein weiteres Schwierigkeitslevel diesem Spiel hinzu. Diese Runde ist kurz vor dem Ende des Spiels und wenn diese Herausforderung nicht bestanden wird, halbiert sich die Punktzahl eines Spielers.

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

Any Double
Any Triple
„41“ Round

ALL FIVES – 51 (G47)

Das gesamte Dartboard wird für dieses Spiel benutzt (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (also 3 Darts) muss der Spieler einen Gesamtscore werfen, der durch 5 teilbar ist. Für „All Fives“, also für jede Fünf, gibt es einen Punkt. Als Beispiel: 10, 10, 5 = 25. Da 25 als Score durch 5 teilbar ist, erhält dieser Spieler 5 Punkte für seine Spielwertung ($5 \times 5 = 25$).

Wirft ein Spieler eine Gesamtpunktzahl, die nicht durch 5 teilbar ist, werden keine Punkte vergeben. Darüber hinaus muss der Spieler den letzten Dart einer Runde in ein zählbares Segment werfen. Wirft ein Spieler den dritten Dart und er landet im äußeren Auffangring (oder verpasst das Board komplett) erhält er keine Punkte, auch wenn der Wert der zwei zuvor geworfenen Darts durch 5 teilbar wäre. Dies verhindert ein freiwilliges daneben werfen um die beiden guten ersten Würfe nicht zu gefährden. Der erste Spieler mit einer Gesamtzahl von 51 "Fives" ist der Sieger. Auf dem LED Display wird stets der aktuelle Punkttestand angezeigt.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)

Jeder Spieler wirft nacheinander auf die Zahlen 1 bis 20. Die Spieler starten dabei auf der 1 und werfen 3 Darts auf dieses Segment. Das Ziel ist es, in jeder Runde möglichst viele Punkte mit den 3 Darts auf das entsprechende Segment zu erzielen. Doppel- und Dreifachfelder zählen entsprechend. Der Spieler, der nach dem Wurf auf alle 20 Segmente die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

SHANGHAI – 5 (G53) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 5 (05)

SHANGHAI – 10 (G54) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 10 (10)

SHANGHAI – 15 (G55) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 15 (15)

GOLF – 9 Löcher (G56)

Dies ist eine Dart-Version der Sportart Golf (Sie brauchen aber keine Schläger um es zu spielen). Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten Punktzahl abzuschließen. Der Championship „Kurs“ beinhaltet durchgehend „Par 3 Löcher“, sodass Par 27 für eine Runde mit 9 „Löchern“ und Par 54 für eine Runde mit 18 „Löchern“ vorgegeben sind.

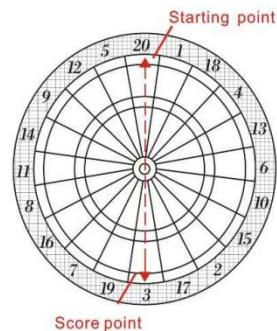
Die Segmente 1 bis 18 werden benutzt und jede Zahl steht dabei für ein „Loch“. Der Spieler muss mit 3 Darts 3 Treffer auf jedes „Loch“ erzielen, um zum nächsten „Loch“ weiter ziehen zu können. Treffer im Doppel- oder Dreifachfeld beeinflussen die Wertung und erlauben es dem Spieler, ein „Loch“ mit weniger Schlägen abzuschließen.

Bonus: Treffen Sie mit dem ersten Dart das Dreifachfeld, wird dieses „Loch“ als „Eagle“ gewertet und der Spieler schließt dieses „Loch“ mit 1 „Schlag“ ab.

Hinweis: Der Spieler wirft so lange, bis er ein „Loch“ erfolgreich beendet hat (3 Treffer im geforderten Segment, Treffer in vorangegangenen Runden werden gespeichert). Die Stimmausgabe am Gerät wird angeben, welcher Spieler am Schlag ist, hören Sie also genau zu, um nicht für einen anderen Spieler zu werfen. Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler mehrere Male hintereinander werfen muss.

GOLF – 18 Löcher (G57) – Die gleichen Regeln wie beim Spiel zuvor, dieses Mal nur über 18 Löcher

FOOTBALL (G58)



Um dieses Spiel zu betreiben, muss zuerst das "Spielfeld" für jeden Spieler abgesteckt werden. Dies kann durch den Wurf eines Darts oder durch das manuelle Berühren eines Segments erfolgen. Die Wahl ist Ihnen frei gestellt, auf jeden Fall wird das ausgewählte Segment Ihr Startpunkt in diesem Spiel, wo Sie durch das Bullseye bis auf die andere Seite des Dartboard geführt werden. (Sehen Sie dazu die Grafik). Der erste Spieler, der diese Sequenz erfolgreich durchlaufen hat, ist der Sieger. Das LED Display speichert den Spielstand und zeigt das Segment an, das als nächstes benötigt wird.

Beispiel: Haben Sie sich für das 20er Segment entschieden, so starten Sie auf der Doppel 20 und Ihr Ziel ist die Doppel 3. Ihr „Spielfeld“ umfasst 11 unterschiedliche Segmente und müssen in Reihenfolge getroffen werden.

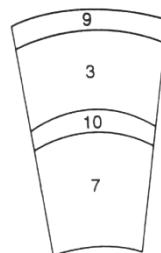
Um bei dem Beispiel zu bleiben, müssen Sie Ihre Darts in dieser Reihenfolge in die folgenden Segmente werfen: Doppel 20 / Große einfache 20 / Dreifach 20 / Kleine einfache 20 / äußeres Bullseye / Bullseye / äußeres Bullseye / kleine einfache 3 / Dreifach 3 / Große einfache 3 / Doppel 3.

BOWLING (G59)

Diese Dartboard Variante der beliebten Sportart Bowling ist eine richtige Herausforderung!

Es ist ein schwieriges Spiel wo Sie sehr genau werfen müssen, um einen bestimmten Score zu erreichen. Der Spieler 1 beginnt das Spiel, indem er seine „Alley“ (Bahn) absteckt. Dies geschieht, indem er einen Dart auf das Dartboard wirft oder ein bestimmtes Feld manuell auswählt.

Ist die "Alley" ausgewählt, verbleiben Spieler 1 zwei weitere Darts, um "Pins" (Punkte) zu sammeln. Jedes einzelne Segment der „Alley“ hat eine eigene Punktwertigkeit.



<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Doppel	9 pins
Äußeres Einfachfeld	3 pins
Dreifachfeld	10 pins
Inneres Einfachfeld	7 pins

BASEBALL – 6 Innings (G60)

Die Dartboard Version von Baseball stellt eine besondere Herausforderung für den Spieler dar. Wie im richtigen Spiel besteht eine komplette Partie aus 9 „Innings“. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“, das Spielfeld ist wie in der Grafik angezeigt aufgeteilt.

Segment

Einfach (Single) Segments

Doppel (Double) Segment

Dreifach (Triple) Segment

Bullseye

Dart in jeder Runde versucht werden)

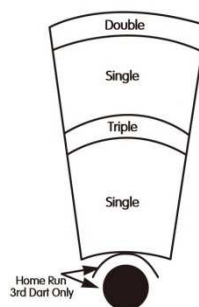
Ergebnis

“Single” – 1 Base (Ein Feld)

“Double” – 2 Bases (Zwei Felder)

“Triple” – 3 Bases (Drei Felder)

“Home Run” (kann nur mit dem dritten



Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele "Runs/Läufe" in jedem Inning zu erzielen. Für einen „Run“ müssen mindestens 2 Einfach und ein Doppelfeld oder ein Einfach- und ein Dreifachfeld getroffen werden. Der Spieler mit den meisten „Runs/Läufen“ zum Ende des Spiels ist der Sieger.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Die gleichen Regeln wie zuvor, die Anzahl der „Innings“ erhöht sich auf 9.

STEEPLECHASE (G62)

Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das „Rennen“ zu gewinnen und somit das „Feld“ einmal durchlaufen zu haben. Das „Feld“ beginnt beim 20er Segment und geht im Uhrzeigersinn bis zum 5er Segment, bevor auf das Bullseye geworfen wird. Hört sich einfach an? Nun, wir haben bis jetzt ja auch noch nicht angegeben, dass der innere Kreis der Segmente getroffen werden muss. Dies ist der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Dreifachring.

Und, wie bei einem richtigen Steeplechase (Hindernissen), sind auch hier Hindernisse über den Kurs verteilt. Die vier Hürden befinden sich an den folgenden Positionen:

- | | | | |
|----------|-------------|----------|-------------|
| 1. Hürde | Dreifach 13 | 2. Hürde | Dreifach 17 |
| 3. Hürde | Dreifach 8 | 4. Hürde | Dreifach 5 |

Der erste Spieler, der das komplette „Feld“ bis hin zum Bullseye durchlaufen hat gewinnt dieses „Rennen“.

SHOVE A PENNY (G63)

In diesem Spiel werden nur die Zahlen 15 bis 20 und das Bullseye benutzt. Einfache Treffer ergeben einen Punkt, Treffer im Doppel 2 Punkte und Treffer im Dreifach ergeben 3 Punkte. Jeder Spieler muss auf die Zahlen in Reihenfolge werfen mit dem Ziel, mindestens 3 Punkte zu erzielen, um zur nächsten Zahl weiter rücken zu können.

Jeder Treffer wird im Display angezeigt, sobald ein Feld dreimal getroffen wurde, kann auf die nächste Zahl geworfen werden. Erzielt ein Spieler mehr als 3 Punkte auf einer Zahl, werden die zusätzlichen Punkte dem Gegner gutgeschrieben. Sieger ist der Spieler, der in allen Segmenten (15-15 und Bullseye) drei Treffer erzielt hat.

NINE-DART CENTURY (G64)

Das Ziel dieses Spiel ist es, 100 Punkte zu erzielen oder diesem nach 3 Runden (9 Darts) möglichst nahe zu kommen. Treffer in den Doppel- oder Dreifachfeldern zählen entsprechend doppelt oder dreifach. Werden mehr als 100 Punkte geworfen, dann hat sich der Spieler überworfen (Bust) und damit automatisch verloren (es sei denn alle Spieler überwerfen sich). In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am wenigsten über 100 Punkte erzielt hat. Erzielen alle Spieler vorzeitig 100 Punkte gewinnt der Spieler, der dafür die wenigsten Darts gebraucht hat.

BLUE VS. RED (G65)

Dieses Spiel ist ein Rennen rund um das Board, wobei sich die Fähigkeit im Treffen von Doppel- oder Dreifachfeldern auszahlt. Spieler 1 ist „blue“, Spieler 2 ist „red“. Spieler 1 wirft auf alle blauen Doppel- oder Dreifachfelder und arbeitet sich im Uhrzeigersinn durch das Spiel. Spieler 2 wirft auf alle roten Doppel- und Dreifachfelder und spielt gegen den Uhrzeigersinn.

Der aktuelle Punktestand und das zu treffende Feld werden im Display angezeigt. Beachten Sie: In einer einzelnen Runde kann nur ein Treffer im Doppel- oder Dreifachfeld gewertet werden. Wird in einer Runde kein Doppel- oder Dreifachfeld getroffen, erzielt man keine Punkte und rückt in der nächsten Runde ein Feld weiter.

Alle erzielten Punkte in den Doppel- und Dreifachfeldern werden addiert. Beachten Sie aber, dass Fehlwürfe in die Felder des Gegners mit Strafpunkten bedacht werden (entsprechend der geworfenen Punktzahl), die vom eigenen Score abgezogen werden. Seien Sie also vorsichtig. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Rennens um das Board ist der Sieger.

6. Spiel Menü

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

7. Pflegehinweise für das elektronische Dartboard

1. Verwenden Sie niemals Stahlspitzen auf diesem Dartboard – Stahlspitzen verursachen immensen Schaden und zerstören den Stromkreislauf und die Elektronik des Dartboards.
2. Verwenden Sie nicht zu viel Kraft um die Darts zu werfen – Zu harte Würfe führen zu einem beständigen Brechen der Spitzen (Tips) und verursachen Schäden am Dartboard.
3. Drehen Sie die Darts leicht im Uhrzeigersinn, wenn Sie Sie aus dem Board ziehen – Das macht es einfacher, die Darts aus dem Board zu entfernen und sorgt für eine längere Haltbarkeit der Tips.
4. Lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Dartboard fließen. Verwenden Sie keinen Sprühreiniger oder Reiniger, der Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien beinhaltet, diese können Schäden verursachen.
5. Reinigen des Elektronischen Dartboards: Ihr Elektronisches Dartboard wird viele Stunden an Unterhaltung

bieten, wenn Sie vorsichtig damit umgehen. Entstauben Sie Ihr Dartboard regelmäßig mit einem feuchten Tuch, dabei kann ein mildes Reinigungsmittel verwendet werden. Die Verwendung von Scheuermitteln oder Reinigern, die Ammoniak beinhalten, können Schaden verursachen und sollten nicht verwendet werden. Vermeiden Sie es, dass Flüssigkeiten in die Zielfläche eindringen können. Dies kann zu einem permanenten Schaden führen und wird nicht durch die Garantie abgedeckt.

8. Besondere Hinweise

Feststeckende Segmente:

Hin und wieder kann es vorkommen, dass ein geworfener Dart dafür sorgt, dass ein einzelnes Segment sich in seinem "Bett" verklemt. Passiert dies, wird das laufende Spiel unterbrochen und das LED Display zeigt das Segment, das betroffen ist.

Um dieses Segment wieder beispielbar zu machen, entfernen Sie den Dart oder die Spitze (Tip) aus dem Segment. Sollte das Problem immer noch nicht behoben sein, wackeln Sie so lange leicht am Segment, bis es sich wieder bewegt. Das Spiel kann sofort fortgesetzt werden, wenn das entsprechende Segment wieder frei ist.

Abgebrochene Spitzen (Tips):

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass Spitzen abbrechen oder im Board stecken bleiben. Versuchen Sie vorsichtig, diese Spitzen mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen, indem sie die Spitze am aus dem Board schauenden Ende heraus ziehen. Sollte dies nicht möglich sein, könne Sie auch versuchen, die Spitze durch das Segment zu schieben. Verwenden Sie dazu einen Nagel, der schmaler als die Spitze ist und schieben Sie die Spitze vorsichtig durch das Segment. Seien Sie bitte vorsichtig, dass Sie den Nagel nicht zu weit schieben und damit Schaden an der Elektronik verursachen. **Der Bruch von Spitzen ist vollkommen normal.** Dies ist ein normales Ereignis beim Spielen von Soft Tip Darts. Wir haben eine Packung mit Ersatzspitzen diesem Paket hinzugefügt mit denen Sie die erste Zeit lang auskommen werden. Wenn Sie Spitzen austauschen, vergewissern Sie sich, dass Sie Spitzen des gleichen Typs verwenden, die mit diesem Dartboard geliefert wurden.

Darts:

Wir raten Ihnen, nur die mitgelieferte Darts zu benutzen. Verwenden Sie andere Darts, kann dies zu Schäden an den Segmenten oder an der Elektronik führen. Ersatzspitzen sind in Fachgeschäften erhältlich, die Dart Produkte führen.

Batterien:

Entfernen sie vorsichtig den Deckel des Batteriefachs auf der Rückseite des Geräts, in dem Sie den kleinen Nippel etwas zur Seite ziehen und dann den Deckel abheben können. Legen Sie nun die drei „AA“ Batterien in der vorgegeben Richtung in das Fach ein und schließen Sie den Deckel. Das Dartboard ist nun betriebsbereit, viel Spaß!

Ersatzteile:

Für den ungestörten Betrieb Ihres BULL'S® E-Dart Gerätes zu gewährleisten empfehlen wir ausschließlich Ersatzteile und Zubehör der Marke BULL'S® zu verwenden.

Die Ersatz-Softtip Spitzen BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719) werden besonders empfohlen. Diese erhalten Sie im Fachhandel und ermöglichen ein optimales Spielvergnügen.

BULL'S MATCHPOINT

Electronic Dartboard Owner's Manual And Game Instructions

Index:

1.	Unpacking the Game	Site 13
2.	Setup / Mounting Instructions	Site 14
3.	Dartboard Functions	Site 14
4.	Electronic Dartboard Operation	Site 15
5.	Game Rules	Site 15
6.	Game Menu	Site 21
7.	Caring for your Electronic Dartboard	Site 22
8.	Important Notes	Site 22

1. Unpacking the Game:

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

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

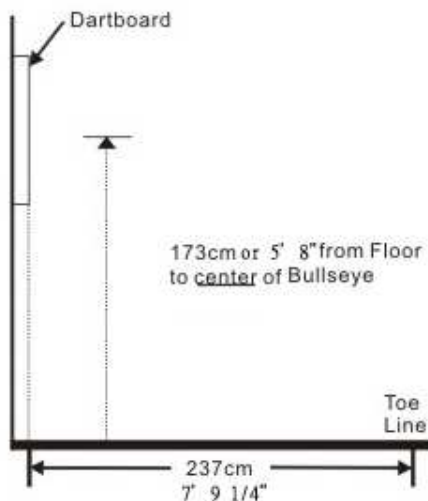
2. Setup / Mounting Instructions

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

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

Insert 2 mounting screws in the center of the stud using the marks you made as guides. Be sure the top screw is directly above bottom screw to ensure dartboard will be level.

Insert 3 "AA" batteries in the battery compartment on back of dartboard. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall



3. Dartboard Functions

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

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

START button - This multi-function button is used to:
- START the game when all options have been selected.

- CHANGE to the next player when one player is finished with his round.

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

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

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

Cybermatch Skill Level

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

4. Electronic Dartboard Operation:

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

Team-Modus

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

- 2-2: 2 teams, 4 individual players (1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4)
 3-3 3 teams, 6 individual players (1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6)
 4-4 4 teams, 8 individual players (1st team-players 1&5, 2nd team-players 2&6, 3rd team-players 3&7, 4th team-players 4&8)

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

5. Game Rules:

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

301 (G01)

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

8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

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

Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.

Double Out - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.

Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

401 (G02) Starting number 401

701 (G05) Starting number 701

501 (G03) Starting number 501

801 (G06) Starting number 801

601 (G04) Starting number 601

901 (G07) Starting number 901

CRICKET (G08)

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

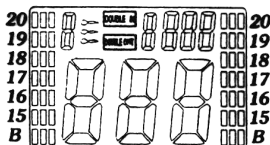
Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer Bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players' marks are registered). A player is then awarded the number of points of the "open"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

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

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

Cricket Scoring Display

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



NO-SCORE CRICKET (G09)

Same rules as standard Cricket except: object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the Bullseye).

SCRAM (G10) (Only for 2 Players)

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

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

CUT-THROAT CRICKET (G11)

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

COUNT-UP 300 (G12)

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

COUNT-UP 400 (G13)**COUNT-UP 500 (G14)****COUNT-UP 600 (G15)****COUNT-UP 700 (G16)****COUNT-UP 800 (G17)****COUNT-UP 900 (G18)****COUNT-UP 999 (G19)****HIGH SCORE – 3 Rounds (G20)**

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

High Score - 4 Rounds (G21)**High Score - 5 Rounds (G22)****High Score - 6 Rounds (G23)****High Score - 7 Rounds (G24)****High Score - 8 Rounds (G25)****High Score - 9 Rounds (G26)****High Score - 10 Rounds (G27)****High Score - 11 Rounds (G28)****High Score - 12 Rounds (G29)****High Score - 13 Rounds (G30)****High Score - 14 Rounds (G31)****ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)**

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and Bullseye in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner.

The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment

until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KILLER (G44)

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

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

DOUBLE DOWN (G45)

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

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

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

Any Double
Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

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

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

Any Double

Any Triple

“41” Round

ALL FIVES – 51 (G47)

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

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from “tanking” the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) “fives” is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals.

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.

ALL FIVES - 61 (G48)**ALL FIVES - 71 (G49)****ALL FIVES - 81 (G50)****ALL FIVES - 91 (G51)****SHANGHAI – 1 (G52)**

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the starting segment varies as indicated in the number following the game.

SHANGHAI – 5 (G53) – Game starts at segment 5 (05)**SHANGHAI – 10 (G54) – Game starts at segment 10 (10)****SHANGHAI – 15 (G55) – Game starts at segment 15 (15)****GOLF – 9 Holes (G56)**

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

The segments 1 through 18 are used with each number representing a “hole.” You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an “eagle” and that player completes that hole with 1 “stroke.”

Note: The active player continues to throw darts until he “holes out” (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no “gimmes” in this game!

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.

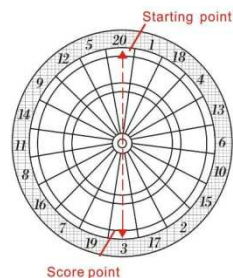
GOLF – 18 Holes (G57) – Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

FOOTBALL (G58)

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

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

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

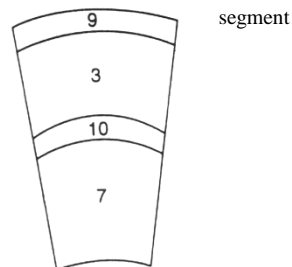


The First player to “score” is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need

BOWLING (G59)

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

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



There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round). The second hit will count as zero points. *Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.

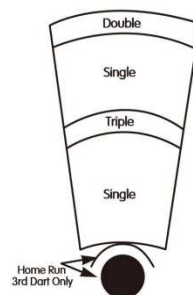
4. Hitting the double segment with your second dart will only count as 10 points if you scored a double on your first throw. Otherwise you will score a total of 9 points by throwing a double with your second dart.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

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

Segment	Result
Singles segments	“Single” - one base
Doubles segment	“Double” - two bases
Triples segment	“Triple” - Three bases
Bullseye	“Home Run” (can only be attempted on third dart of each round)

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



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

STEEPLECHASE (G62)

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a Bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment of each number to get through the course. This is the area between the Bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

- 1st fence Triple 13
- 2nd fence Triple 17
- 3rd fence Triple 8
- 4th fence Triple 5

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

SHOVE A PENNY (G63)

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

NINE-DART CENTURY (G64)

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

BLUE VS. RED (G65)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is

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

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

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

6. Game Menu

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

7. Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.
5. Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

8. Important Notes

Stuck Segment

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

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

Broken Tips

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

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

Darts

It is recommended that you do not use darts that exceed 17 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products. Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

Batteries

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

Spare parts

To ensure the smooth operation of your BULL'S ® E-dart device, we recommend only spare parts and accessories of the brand BULL'S ® use.

The replacement tips Softtip BULL'S ® Tefo X (no. 61719) are particularly recommended. These are available from retailers and allow for an optimal gaming experience.

BULL'S MATCHPOINT

Diana electrónica Manual de instrucciones y reglas del juego

Index:

1.	Componentes	Pagina 24
2.	Instrucciones de montaje	Pagina 25
3.	Funciones de la diana	Pagina 25
4.	Funcionamiento de la diana electrónica	Pagina 26
5.	Reglas del juego	Pagina 26
6.	Menú del juego	Pagina 32
7.	Mantenimiento de la diana electrónica	Pagina 33
8.	Notas importantes	Pagina 33

1. Componentes:

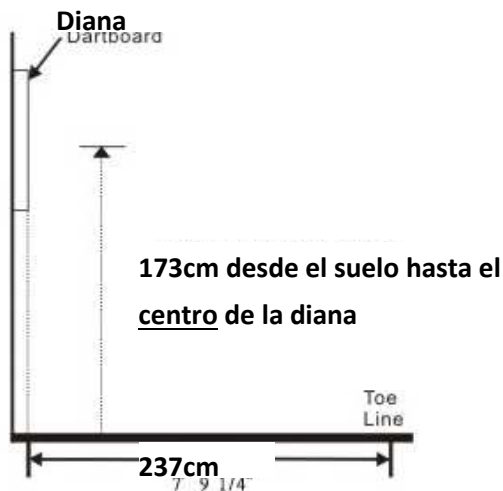
Desenvuelva cuidadosamente la diana y asegúrese de que contiene todos los componentes. Deben estar incluidos:

- Diana electrónica
- 6 dardos (sin montar)
- puntas de racambio
- Manual

2. Instrucciones de montaje

Elija un lugar adecuado de modo que haya un espacio de unos 10 pies enfrente de la diana. La línea de lanzamiento debe estar a una distancia de 237cm de la diana. Dado que la diana funciona solo con pilas (no incluidas), no estás limitado en tenerla montada cerca de una toma de corriente, así que la puedes montar en cualquier sitio donde tienes espacio.

Realice una marca sobre la pared a una distancia de 154 cm del suelo. Haga otra marca justo por encima de la primera (a 192 cm del suelo). El centro de la diana debe estar a una distancia de 173 cm del suelo.



Coloque 2 tornillos fijadores en la pared y use las marcas que ha realizando con anterioridad como guías. Asegúrese de situar el tornillo superior justo encima del tornillo inferior de modo que la diana esté nivelada. Coloque 3 pilas “AA” en el compartimento correspondiente que está situado detrás de la diana. Monte la diana en la pared alineando los agujeros de detrás con los tornillos. Puede que sea necesario apretar los tornillos hasta que el borde de la máquina quede ajustado en la pared.

3. Funciones de la diana

Botón POWER – Pulse este botón para encender o apagar la diana. La diana tiene un modo automático de suspensión para mantenerla encendida y ahorrar energía (en caso de que se usen pilas). La diana emitirá un efecto de sonido y aparecerá la palabra “SLEEP” en la pantalla transcurridos 3 minutos de inactividad, aproximadamente. La puntuación quedará guardada y aparecerá de nuevo al pulsar cualquier botón.

Botón PLAYER/PAGE/SCORE – Este botón se usa al comienzo de cada juego para seleccionar el número de jugadores que va a participar. Además, este botón también permite ver la puntuación de otros jugadores en la pantalla. La diana tiene marcadores para 4 jugadores o 4 equipos de dos personas. Cuando participan más de dos jugadores, algunos marcadores no serán visibles mientras no estén activos. Este botón también permite ir a las puntuaciones de todos los jugadores cuando sea necesario.

Botón START – Este botón multifuncional se usa para:

-COMENZAR una partida cuando ya se han seleccionado todas las opciones.

-CAMBIAR al jugador siguiente cuando un jugador ha acabado su turno. Este botón también permite que la diana permanezca bloqueada entre una ronda y otra para que los jugadores puedan retirar los dardos de la diana.

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

Botón CYBERMATCH – Este botón permite activar la función Cybermatch para jugar contra la máquina. Pulse de continuo para ir a través de los diferentes niveles de dificultad.

Cybermatch Skill Level

Level 1 (C1)	Professional (Profesional)
Level 2 (C2)	Expert (Experto)
Level 3 (C3)	Advanced (Avanzado)
Level 4 (C4)	Intermediate (Intermedio)
Level 5 (C5)	Beginner (Principiante)

4. Funcionamiento de la diana electrónica:

1. Pulse el botón **POWER** para encender la diana. Se escuchará una música de encendido y la pantalla mostrará el test de puesta en marcha.
2. Pulse el botón **GAME** hasta seleccionar el juego deseado.
3. Pulse el botón **PLAYER** para seleccionar el número de jugadores (1, 2, 3, 4, t1-1, t2-2, t3-3, t4-4). El ajuste por defecto es de 2 jugadores.
4. Pulse el botón **START** para activar el juego y empezar la partida.
5. Lanzamiento de dardos: una vez se han lanzando los 3 dardos, un comando de voz señalará “next player” (jugador siguiente) y aparecerá la puntuación. Se podrán retirar los dardos sin que afecte al marcador. Una vez se han retirado todos los dardos pulse el botón **START** para cambiar de turno. Un comando de voz indicará quien es el jugador siguiente.

Juego por equipos

Además de contar con un marcador para 4 jugadores, la diana es capaz de guardar la puntuación para un máximo de 4 equipos de dos personas (8 individuales). Para seleccionar el modo de juego por equipos, pulse el botón **PLAYER** de forma continuada hasta que aparezca una “t” en la pantalla. A continuación se detalla cada opción de juego en equipo:

2-2: 2 equipos, 4 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 3, 2º equipo-jugadores 2 y 4)

3-3: 3 equipos, 6 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 4, 2º equipo-jugadores 2 y 5, 3º equipo-jugadores 3 y 6)

4-4: 4 quipos, 8 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 5, 2º equipo-jugadores 2 y 6, 3º equipo-jugadores 3 y 7, 4º equipo-jugadores 4 y 8)

Durante el juego en equipos, los miembros de un mismo equipo combinan sus puntuaciones para obtener la puntuación del equipo.

5. Reglas del juego:

La diana electrónica contiene diferentes juegos y opciones. Las reglas para cada juego se detallan a continuación siguiendo el orden de aparición en la pantalla LCD cuando se pasa de un juego a otro. Cada juego tiene asignado un número que aparece al lado como referencia.

301 (G01)

Este juego tan popular consiste en restar cada dardo de la puntuación inicial (301) hasta que el jugador llegue exactamente a 0 (cero). Cuando un jugador logre con un lanzamiento una puntuación más alta de la que necesita para llegar a cero, se considera ronda “Bust” y el marcador volverá a la misma puntuación que tenía al comienzo de la ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita un 32 para acabar la partida y marca 20, 8 y 10 (un total de 38), la puntuación vuelve a 32 para la ronda siguiente.

En este juego también se pueden seleccionar las opciones “double in” (inicio con doble) y “double out” (final con doble). El final con doble es la opción más común.

Double in (inicio con doble) – El jugador debe marcar un doble para que se le resten puntos del total. Dicho de otro modo, la partida no comienza hasta que se marca un doble.

Double out (final con doble) – El jugador debe marcar un doble para acabar la partida. Esto quiere decir que se necesita un número par para acabar la partida.

Double in y double out – Cada jugador necesita un doble para empezar y para acabar la partida.

401 (G02) Puntuación inicial 401

701 (G05) Puntuación inicial 701

501 (G03) Puntuación inicial 501

801 (G06) Puntuación inicial 801

601 (G04) Puntuación inicial 601

901 (G07) Puntuación inicial 901

CRICKET (G08)

El Cricket es un juego de estrategia tanto para jugadores experimentados como para principiantes. Los jugadores tiran para marcar los números que mejor les convenga y pueden forzar a que los contrincantes tiren para marcar números que no les resulten tan favorables. El objetivo del Cricket es “cerrar” todos los números convenientes antes de que el oponente acumule el mayor número de puntos.

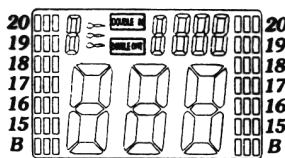
Únicamente son válidos los números del 15 al 20 y la diana (tanto interior como exterior). Cada jugador debe lanzar los dardos 3 veces para “abrir” el número que quiere marcar (Consulte la sección de puntuación del torneo de Cricket donde se explica cómo se puntúa a los jugadores). El jugador suma en su marcador el número de puntos correspondiente al número “abierto” cada vez que el dardo lo marque, siempre y cuando el oponente no haya cerrado dicho número. La anilla exterior cuenta como doble y la interior como triple.

Los números pueden abrirse o cerrarse en cualquier orden. Un número se “cierra” cuando el jugador contrario lo ha marcado 3 veces. Una vez se ha “cerrado” ningún jugador puede seguir marcando puntos en ese número.

Ganador – Gana el jugador que cierre primero todos los números y haya acumulado el mayor número de puntos. Si un jugador cierra primero todos los números pero no tiene el mayor número de puntos, debe continuar marcando en los números que están abiertos. Si no logra superar al contrincante antes de que este cierre todos los números, gana el oponente. El juego no acaba hasta que se cierren todos los números – el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

Pantalla de puntuación de Cricket

La diana posee un marcador específico en la pantalla LCD que guarda el estado en el que se haya la partida de cada jugador. Cuando se selecciona el Cricket se activan unos caracteres individuales para la puntuación. Cada número tiene 3 luces (del 15 al 20 y la diana). Durante el juego, cuando se alcance un número se encenderá una de sus luces (la luz de la diana se apaga brevemente). Si se marca un número en doble o en triple, se encenderán 2 o 3 luces respectivamente



NO-SCORE CRICKET (G09)

En el Cricket sin puntuación se siguen las mismas reglas que en el Cricket salvo que no se puntúa. El objetivo de esta versión es simplemente “cerrar” el primero todos los números (del 15 al 20 y la diana).

SCRAM (G10) (Solo para 2 jugadores)

Este juego es una variación del Cricket. El juego se disputa en dos partes. Los jugadores tienen un objetivo

diferente en cada una. En la parte 1, el jugador 1 debe intentar “cerrar” (marcar 3 veces cada número – del 15 al 20 y la diana). Mientras tanto, el jugador 2 intenta anotar el máximo de puntos en los números que el jugador 1 no ha cerrado aún. La primera parte se completa una vez el jugador 1 ha cerrado todos los números. En la parte 2, los jugadores intercambian los papeles. El jugador 2 intenta ahora cerrar los números mientras el jugador 1 anota puntos.

El juego finaliza una vez se ha completado la parte 2 (el jugador 2 ha cerrado todos los números). Gana el jugador que tenga más puntos en el marcador.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Las reglas básicas son las mismas que las del Cricket excepto que los puntos se suman a los marcadores de los oponentes. El objetivo del juego es acabar con el mínimo de puntos. Esta variación del cricket ofrece una psicología diferente a los jugadores. En vez de sumar puntos en su propio marcador para ayudarse a uno mismo como sucede en el Cricket clásico, el Cut-Throat Cricket ofrece la ventaja de acumular puntos a los oponentes, y dejarlos con menos posibilidades de ganar la partida. ¡Una variación para los jugadores más competitivos!

COUNT-UP 300 (G12)

El objetivo de este juego es ser el primer jugador en alcanzar el total de un número de puntos determinado (300). El número de puntos se especifica a la hora de seleccionar el juego. Cada jugador intenta anotar tantos puntos como le sea posible por ronda. Los dobles y los triples cuentan 2 o 3 veces el valor de cada número. Por ejemplo, si un dardo marca el 20 triple el jugador sumará 60 puntos. La puntuación acumulada de cada jugador aparecerá reflejada en la pantalla LCD a medida que el juego avance. Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el total de puntos que varía tal y como indica el número.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 700 (G16)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Rondas (G20)

Las reglas para este juego son muy sencillas. Acumular el máximo de puntos en tres rondas (nueve dardos) para ganar. Los dobles y los triples cuentan x2 y x3 respectivamente el valor del número. Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el número de rondas que varía como indica el número.

High Score - 4 Rondas (G21)

High Score - 5 Rondas (G22)

High Score - 6 Rondas (G23)

High Score - 7 Rondas (G24)

High Score - 8 Rondas (G25)

High Score - 9 Rondas (G26)

High Score - 10 Rondas (G27)

High Score - 11 Rondas (G28)

High Score - 12 Rondas (G29)

High Score - 13 Rondas (G30)

High Score - 14 Rondas (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)

Cada jugador intenta marcar cada número del 1 al 20 y la diana en orden. Cada jugador lanza 3 dardos por ronda. Cuando un jugador marque el número correcto, debe intentar marcar el número siguiente de la secuencia. Gana el primer jugador en alcanzar el 20.

La pantalla indicará que número se debe marcar. El jugador debe lanzar hacia el mismo número hasta que lo marque. La pantalla señalará entonces cual es el siguiente número que se debe marcar.

Existen diferentes niveles de dificultad para este juego. Las reglas son las mismas, las diferencias se detallan a continuación:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – El juego empieza en el número 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – El juego empieza en el número 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – El juego empieza en el número 15

Dado que el juego no funciona con puntuación, el doble y el triple cuentan como un número sencillo.

Existen algunos niveles más de dificultad para aquellos que busquen un verdadero desafío.

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – El jugador debe marcar doble en cada número del 1 al 20 en orden.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – El juego empieza en el número 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – El juego empieza en el número 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – El juego empieza en el número 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – El jugador debe marcar triple en cada número del 1 al 20 en orden.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – El juego empieza en el número 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – El juego empieza en el número 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – El juego empieza en el número 15

KILLER (G44)

Este juego mostrará realmente como son los demás jugadores. Se puede jugar con un mínimo de 2 jugadores, pero cuantos más jugadores haya más emocionante es este juego. Para empezar, cada jugador debe elegir su número lanzando un dardo a un número de la diana. En ese instante la pantalla LCD indicará “SEL” (seleccionado). El número que cada jugador tiene asignado es el número para el juego. No puede haber 2 jugadores con el mismo número. Una vez todos los jugadores tienen un número, empieza la acción.

El objetivo principal de cada jugador es marcar la anilla doble de su número para designarse a uno mismo como “killer” (asesino). Una vez un jugador ha marcado su doble, se vuelve un “asesino” para el resto del juego. El objetivo ahora es “asesinar” a los oponentes lanzando dardos a sus números hasta que se queden sin “vidas”. Gana el último jugador que quede con vidas. En ocasiones los jugadores hacen “equipo” para ir detrás del mejor jugador y dejarlo fuera de juego.

DOUBLE DOWN (G45)

Cada jugador empieza la partida con 40 puntos. El objetivo es marcar el máximo de veces posible el número activo de la ronda. En la primera ronda, el jugador debe marcar el 15. Si no consigue marcar, la puntuación del marcador se divide entre dos. Si consigue marcar el 15 (los dobles y los triples cuentan), se le sumará a los puntos de partida. En la ronda siguiente, los jugadores deben marcar el 16 y se les sumará al marcador cada vez que lo alcancen. Del mismo modo, la puntuación total se dividirá entre dos si no consiguen marcar.

Cada jugador debe intentar marcar los números tal y como se muestra en el cuadro que hay a continuación (la pantalla LCD mostrará cual es el número activo en cada ronda). Gana el jugador que complete el juego con más puntos.

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

Any Double

Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Las reglas son parecidas a las del Double Down aunque con dos excepciones. En primer lugar, en vez de seguir el orden del 15 al 20 y diana, la secuencia se invierte tal y como mostrará la pantalla LCD. En segundo lugar, se añade una ronda adicional hacia el final en la que cada jugador debe sumar 41 puntos con tres lanzamientos (20, 20,1; 19, 19,3; D10,D10,1; etc.). La ronda 41 añade un nivel más de dificultad al juego. Teniendo en cuenta que

el marcador se divide entre 2 cada vez que se falle alguna ronda ¡La ronda 41 es un auténtico desafío!

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

Any Double

Any Triple

"41" Round

ALL FIVES – 51 (G47)

En este juego toda la diana está activa (cuentan todos los segmentos). En cada ronda (de 3 dardos) cada jugador debe sumar un total divisible por 5. Cada “cinco” vale un punto. Por ejemplo, 10, 10, 5 = 25. Dado que 25 es divisible por 5 cinco, el jugador suma 5 puntos en el marcador ($5 \times 5 = 25$).

Si un jugador lanza 3 dardos y la suma no es divisible entre 5, no gana ningún punto. Del mismo modo, el último dardo debe marcar obligatoriamente algún segmento. Si el dardo marca fuera (o no marca en la diana), no gana ningún punto aunque la suma de los dos primeros dardos sea divisible por 5. Esto previene a un jugador de “anular” la tercera ronda si las dos primeras ya son buenas. Gana el primer jugador en sumar cincuenta y un (51) “cincos”. La puntuación total de los jugadores se mostrará en la pantalla LCD.

Existen variaciones adicionales de este juego que se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el total que se necesita para ganar, que varía tal y como indica el número.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)

Cada jugador debe avanzar por la diana marcando los números del 1 al 20 en orden. Los jugadores empiezan en el número 1 y lanzan 3 dardos. El objetivo es sumar el máximo de puntos con los 3 dardos de cada ronda. Los dobles y los triples cuentan. Gana el jugador que obtenga la puntuación más alta tras completar los veinte números.

Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto que varía el número de partida tal y como indica el número.

SHANGHAI – 5 (G53) – El juego empieza en el número 5 (05)

SHANGHAI – 10 (G54) – El juego empieza en el número 10 (10)

SHANGHAI – 15 (G55) – El juego empieza en el número 15 (15)

GOLF – 9 Hoyos (G56)

Este juego es un simulacro del golf en la diana (salvo que no se necesitan palos para jugar). El objetivo es completar los “hoyos” del 9 al 18 con la puntuación más baja posible. El campo del torneo está compuesto por 3 hoyos, lo que suma 27 en una ronda de 9 hoyos o 54 en una ronda de 18 hoyos.

Cada número del 1 al 18 representa un hoyo. El jugador debe marcar 3 veces en cada hoyo para poder pasar al hoyo siguiente. En este juego los dobles y los triples cuentan, lo que permite pasar de hoyo con menos lanzamientos. Por ejemplo, si se marca triple en el primer hoyo se cuenta como “eagle” y el jugador completa el hoyo con un único lanzamiento.

Nota: El jugador activo continúa lanzando dardos hasta que haga un “holes out” (marque 3 veces en el mismo hoyo). Un comando de voz indicará al jugador el final de la ronda. A propósito ¡En este juego no se dan golpes

Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el número de hoyos con el que se juega.

GOLF – 18 Hoyos (G57) – Igual que el anterior excepto que se juega con 18 hoyos (rondas).

El objetivo del juego es dar el máximo de vueltas al campo. Gana el jugador con más vueltas.

BASEBALL – 9 Entradas (G61) – Igual que el anterior pero con 9 entradas (rondas)

STEEPLECHASE (G62)

El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar la “carrera de obstáculos”. Para ello hay que ser el primero en acabar el “recorrido”. El recorrido empieza en el número 20 y sigue el sentido de las agujas del reloj hasta el número 5 y diana. Puede parecer sencillo, pero para poder avanzar solo se puede marcar el sencillo interior de cada número. Es decir, el segmento que se encuentra entre el triple y la diana. Del mismo modo, como toda carrera de obstáculos, hay dificultades por el camino. Los cuatro obstáculos se encuentran en los lugares siguientes:

- 1ª Valla 13 Triple
- 2ª Valla 17 Triple
- 3ª Valla 8 Triple
- 4ª Valla 5 Triple

Gana el primer jugador en completar el recorrido y marcar diana.

SHOVE A PENNY (G63)

En este juego únicamente se usan los números del 15 al 20 y la diana. Los sencillos valen 1 punto, los dobles 2 puntos y los triples 3 puntos. Cada jugador debe marcar los números en orden con el objetivo de marcar 3 puntos por número para poder pasar al siguiente número. Gana el jugador que marque 3 puntos en todos los números (15-20 y la diana).

NINE-DART CENTURY (G64)

El objetivo de este juego es sumar 100 puntos o quedarse lo más cerca posible después de 3 rondas (9 dardos). Los dobles y los triples cuentan x2 y x3 su valor respectivamente. Sumar más de 100 puntos se considera “bust” y la partida se considera perdida a menos que todos los jugadores sumen más de 100 puntos. En este caso, gana el jugador que esté más cerca de los 100 puntos.

BLUE VS. RED. (G65)

Este juego es una carrera alrededor de la diana, donde la habilidad para marcar dobles y triples cuenta para alzarse con la victoria. El jugador 1 es “verde” y el jugador 2 es “rojo”. El jugador 1 lanza únicamente a los dobles y a los triples de color verde alrededor de la diana en el sentido de las agujas del reloj. El jugador 2 empieza en el número 20 y debe seguir el sentido contrario de las agujas del reloj tratando de marcar los segmentos de color rojo (la pantalla mostrará que segmento es el que se debe marcar). Nota: como máximo se puede marcar un doble y un triple del mismo número en una ronda.

Además, si un jugador marca un número equivocado (o el color del oponente) se resta esa suma de su marcador. Gana el jugador con más puntos después de la competición.

6. Menú del juego

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles

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

7. Mantenimiento de la diana electrónica

1. No usar dardos de punta de acero. Las puntas de acero dañarían el circuito y el sistema electrónico de la diana.
2. No lanzar los dardos con fuerza excesiva. Lanzar los dardos con demasiada fuerza puede provocar una rotura frecuente de las puntas y un desgaste excesivo de la diana
3. Para retirar los dardos de la diana gírelos en el sentido de las agujas del reloj. Los dardos salen con mayor facilidad y se prolonga la duración de las puntas.
4. No derramar líquidos en la diana. Los productos de limpieza contienen amoníaco y otros compuestos químicos y podrían dañarla.
5. Con un uso apropiado, la diana electrónica le ofrecerá muchas horas de competición. Para limpiarla regularmente se recomienda usar una bayeta o un paño húmedo. Si fuera necesario se pueden usar productos poco agresivos. El uso de limpiadores abrasivos o de amoníaco podrían dañar la diana. Evite pulverizar líquidos en los segmentos de juego de la diana porque podría sufrir daños irreparables y la garantía no lo cubre.

8. Notas importantes

Atasco de segmentos

Ocasionalmente los segmentos se atascan al marcarlos con los dardos. Si esto sucede, el juego se suspenderá y la pantalla LCD indicará cuál es el número del segmento que se ha atascado.

Para desatascarlo basta con quitar del segmento el dardo o la punta rota. Si el problema continúa, intente

mover el segmento hasta que se suelte. El juego se reanudará en el mismo punto en el que se detuvo.

Puntas rotas

De vez en cuando las puntas se rompen y se atascan en los segmentos. Intente sacarlas tirando hacia afuera con unos alicates o pinzas. Si es imposible, puede intentar meter la punta hacia adentro usando un cuchillo con el extremo más pequeño que el agujero. Empuje la punta con suavidad hasta que caiga al otro lado. Tenga cuidado de no introducir demasiado el cuchillo porque podría dañar el circuito.

No se asuste si rompe alguna punta. Es normal cuando se juega con puntas de plástico. La diana incluye un pack de puntas de repuesto para prolongar su uso. Cuando compre puntas de repuesto, asegúrese de usar las mismas que vienen con la diana.

Dardos

Se recomienda no usar en la diana dardos que excedan los 17 gramos. Los dardos que incluye la diana son de 8 gramos y usan puntas de plástico estándar. Se pueden encontrar puntas de repuesto en muchas tiendas al por menor donde venden respuestos para dardos. Lo único que necesitará son puntas de plástico.

Pilas

Si se quieren usar pilas introduzca tres pilas "AA" en el compartimento situado en la parte trasera de la diana cerca de la base. Para retirar la cubierta, levante la pestaña mientras levanta la tapa con cuidado. Para encender la diana las pilas se deben colocar tal y como aparece señalado dentro del compartimento.

Piezas de repuesto:

Para asegurar el buen funcionamiento de su BULL'S® E-dardo dispositivo, se recomienda únicamente piezas de repuesto y accesorios de uso ® la marca BULL'S®. El reemplazo consejos Softtip BULL'S Tefo X (N° 61.719) se recomienda especialmente. Estos están disponibles en tiendas y permitir una experiencia de juego óptima.

BULL'S MATCHPOINT

Elektrisch Dartboard Gebruiks- en Spelaanwijzing

Index:

1.	Uitpakken van het Spel	Pagina 34
2.	Setup / Montagehandleiding	Pagina 35
3.	Dartbord Functies	Pagina 35
4.	Electronisch Dartboard Werking	Pagina 36
5.	Spelregels	Pagina 36
6.	Spel Menu	Pagina 43
7.	Onderhoud van uw Electronisch Dartboard	Pagina 43
8.	Belangrijke Opmerkingen	Pagina 44

1. Uitpakken van het Speel:

Pak uw nieuwe dartbord zorgvuldig uit en zorg ervoor dat alle onderdelen aanwezig zijn. De volgende onderdelen zijn opgenomen in deze set:

- Electronisch Dartboard
- Soft Tip Replacement Pack
- 6 Darts (niet gemonteerd)
- Gebruiksaanwijzing

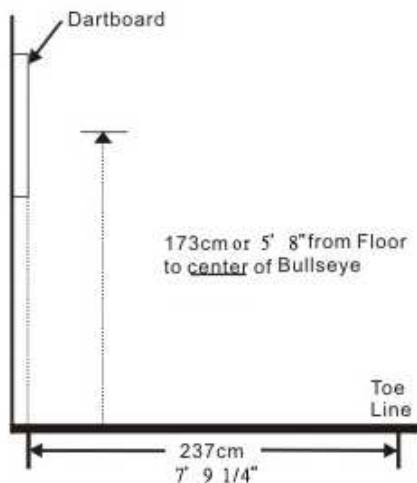
2. Setup / Montagehandleiding

Kies een locatie om het dartbord neer te hangen waar er ongeveer 3 meter open ruimte aan de voorkant van het bord zijn. De "Toe-Line" moet 2,37m vanuit de voorkant van het dartbord zijn. Doordat dit dartbord wordt gevoed door 3 "AA" batterijen (niet inbegrepen) bent u niet beperkt om het te monteren in de buurt van een stopcontact, het kan dus overal gemonteerd worden waar je de ruimte hebt.

Zoek een steunbalk en maak een markering in de hoogte van 1,59m vanuit de vloer. Voeg een tweede markering 29cm boven de eerste markering erbij. Het Centrum van het Bullseye moet 1,73m vanuit de vloer bedragen.

Plaats de 2 bevestigingsschroeven in het midden van de tap, gebruik hiervoor de merken die u hebt gemaakt als gidsen. Zorg ervoor dat de bovenste schroef direct boven onderste schroef is om ervoor te zorgen dartbord op niveau is.

Plaats de 3 "AA" batterijen in het batterijkvak aan de achterkant van dartbord. Monteer het dartbord aan de muur en lijn de gaten aan de achterkant met de schroeven. Het kan nodig zijn om de schroeven aan te passen totdat het board goed tegen de wand zit.



3. Dartbord Functies

POWER-knop - Druk op het spel in- of uitschakelen. Het dartbord heeft een automatische slaapstand om stroom en levensduur van de batterij (bij gebruik van batterijen) te besparen. Het dartbord zal een geluid en "SLEEP" op het display na ongeveer 3 minuten van niet-gebruik tonen. Echter blijven de scores opgeslagen in het geheugen en kan worden hersteld door op elke knop te drukken.

PLAYER / PAGE / SCORE-knop - Deze knop wordt gebruikt aan het begin van elk spel om het aantal spelers voor het spel vast te leggen. Daarnaast wordt deze knop gebruikt om spelers in staat te zetten om de scores van andere spelers te zien die niet actief op de scherm zijn. Dit dartbord houdt maximaal de scores van 4 spelers of 4 teams van twee personen bij. Bij het spelen met meer dan 2 spelers zullen sommige scores niet zichtbaar wanneer de spelers niet actief zijn. Met deze knop kunt u door de scores van alle spelers wisselen als het nodig is.

START-knop - Deze multifunctionele knop wordt gebruikt om:

- Het spel te starten wanneer alle opties zijn geselecteerd.
- Overschakelen naar de volgende speler als een speler klaar is met zijn ronde.

Dit zal het dartbord in HOLD-status tussen de rondes zetten, zodat de speler zijn darts uit het board kan halen.

GAME knop - Druk op om door het on-screen game menu te bladeren.

CYBERMATCH knop - Druk op om Cybermatch functie te activeren, waarin u tegen de computer kunt spelen. Druk voortdurend om door de 5 verschillende Skill-Levels te wisselen:

Cybermatch Skill Level

Niveau 1 (C1) Professional

Niveau 2 (C2) Expert

Niveau 3 (C3) Geavanceerde

Niveau 4 (C4) Gemiddelde Speler

Niveau 5 (C5) Beginner

4. Electronisch Dartboard Werking:

1. Druk op de **POWER** knop om dartbord te activeren. Een korte muzikale inleiding wordt gespeeld als het display door een power-up test gaat.
2. Druk op **GAME**-toets totdat het gewenste spel wordt weergegeven.
3. Druk op **PLAYER** toets om het aantal spelers (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) te selecteren De standaardinstelling is 2 spelers.
4. Druk op de **START**-knop om het spel te activeren en het spelen te starten.
5. Gooi darts: Als alle 3 darts gegooid zijn hoort u een stem die "next player" zegt en de score zal gaan knippen. De darts kunnen nu worden verwijderd zonder door de elektronische scoren geteld te worden. Als alle pijlen uit het speelveld verwijderd zijn druk op de **START**-knop om naar de volgende speler te wisselen. De Stem geeft aan welke speler de volgende is.

Team-Modus

Naast het scoren voor maximaal 4 spelers, is dit dartbord in staat om de score van een maximum van 4 teams van twee personen (8 personen) bij te houden. Voor het selecteren van de Team Play Mode, druk **PLAYER** toets continu totdat er een "t" verschijnt op het display. Elk team optie wordt hieronder weergegeven:

2-2: 2 teams, 4 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 3, 2de team-spelers 2 & 4)

3-3: 3 teams, 6 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 4, 2e team-spelers 2 & 5, 3e team-spelers 3 & 6)

4-4: 4 teams, 8 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 5, 2e team-spelers 2 & 6, 3e team-spelers 3 & 7, 4e team-spelers 4 & 8)

Tijdens team spelen combineren teamleden hun scores tot een team score.

5. Spelregels:

Uw elektronische dartbord is uitgerust met verschillende spelen en opties. De regels voor elk spel worden hieronder beschreven in de volgorde waarin ze worden weergegeven op het LCD-scherm bij het bladeren door de spelen. Het spel nummer wordt naast elk spel voor uw referentie aangegeven.

301 (G01)

Dit populaire toernooi en pub spel wordt gespeeld door het aftrekken van elke dart van het startnummer (301 punten) totdat de speler precies 0 (nul) punten heeft bereikt. Als een speler de nul punten grens passeert wordt de worp als een "Bust" beschouwd en de score word terug gezet naar waar het was aan het begin van die ronde. Bijvoorbeeld, als een speler 32 punten nodig heeft om het spel af te maken en hij / zij raakt een 20, 8, en 10 (totalen 38 punten), dann gaat de score terug tot 32 voor de volgende ronde.

Bij het spelen van het spel kan de Double In / Double Out optie gekozen worden (dubbele out is de meest

gebruikte optie voor dit spel).

Double In - Een dubbele moeten worden getroffen voordat punten van het totaal afgetrokken worden. Met andere woorden, de scores van een speler tellen niet totdat er een dubbele is geraakt.

Double Out - Een dubbele moeten worden getroffen om het spel te beëindigen. Dit betekent dat een even aantal nodig om het spel af te maken.

Double In en Double Out - Een dubbele door elke speler is nodig om het spel te starten en om het te beëindigen.

401 (G02) startnummer 401

701 (G05) startnummer 701

501 (G03) startnummer 501

801 (G06) startnummer 801

601 (G04) startnummer 601

901 (G07) startnummer 901

CRICKET (G08)

Cricket is een strategisch spel voor ervaren spelers en beginners. De spelers gooien voor getallen die het meest geschikt voor hen zijn en kunnen de tegenstanders dwingen om nummers te gooien die niet geschikt voor hen zijn. Het doel van Cricket is de juiste nummers voor de tegenstander te "sluiten", en tegelijkertijd ook het hoogste aantal punten te bereiken.

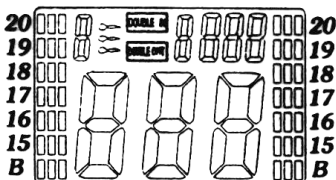
Alleen de getallen 15 tot 20 en de binnenste / buitenste Bullseye worden gebruikt. Elke speler moet een getal 3 keer raken om dat segment voor het scoren te "openen" (zie Tournament Cricket Scoring Display voor uitleg over hoe de spelers punten aangegeven worden). Een speler wordt elke keer dat hij / zij een dart in dat segment gooit het aantal punten van een "open"-segment toegekend, onder de voorwaarde dat de tegenstander dat segment niet heeft gesloten. Het raken van de dubbele ring telt als twee hits, en de triple ring telt als 3 hits.

Getallen kunnen in een willekeurige volgorde geopend of gesloten worden. Er wordt een nummer "gesloten" wanneer de andere speler(s) het open segment 3 keer raken. Wanneer een nummer "gesloten" is kan geen speler voor de rest van het spel hier meer op scoren.

Het winnen - De speler die alle getallen als eerste sluit en het hoogste puntentotaal verzamelen kan is de winnaar. Als een speler alle getallen het eerste "sluit", maar met de punten achter is, moet hij / zij op de "open" getallen blijven scoren. Als deze speler zijn tekort van de punt niet voordat de tegenstander(s) alle getallen "sluit" inhaald wint de tegenpartij. Het spel gaat door totdat alle segmenten zijn gesloten - de winnaar is de speler met de hoogste score.

Cricket Scoring Display

Dit dartbord maakt gebruik van een speciale scorebord in de LCD-display dat de segment status van elke speler bijhoudt als Cricket gespeeld wordt. Wanneer Cricket geselecteerd is, wordt de individuele lampjes gebruikt om de hits van iedere speler te registreren. Er zijn 3 aparte lampen voor iedere getal (15 tot en met 20 en Bullseye B). Tijdens het afspelen zal een van de statuslampjes geschakeld worden (zwart verschijnt) als een segment geraakt wordt. Als er een dubbele of drievoudige van een actieve nummer wordt geraakt, zullen ook 2 of 3 lichten geschakeld worden.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Dezelfde regels als standaard Cricket, behalve dat er geen puntentelling is. Het doel van deze versie is om de eerste te zijn die gewoon alle passende getallen "sluit" (15 tot 20 en de Bullseye).

SCRAM (G10) (Only for 2 Players)

Dit spel is een variatie van Cricket. Het spel bestaat uit twee rondes. De spelers hebben een in elke ronde ander doel. In ronde 1, probeert speler 1 te "sluiten" (score 3 hits in elk segment - 15 tot 20 en Bullseye). Gedurende deze tijd probeert de 2^e speler zoveel punten in de segmenten, die de andere speler nog niet gesloten heeft, te bereiken. Als speler 1 gesloten alle segmenten heeft is de 1ste ronde voltooid. In ronde 2 worden de rollen voor elke speler omgedraaid. Nu probeert speler 2 alle segmenten te sluiten, terwijl speler 1 voor de punten gaat.

Het spel is voorbij als ronde 2 is voltooid (speler 2 sluit alle segmenten). De speler met het hoogste puntentotaal is de winnaar.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Dezelfde basisregels als standaard Cricket behalve als het scoren begint, dan worden de punten aan je tegenstander(s) totaal toegevoegd. Het doel van dit spel is om te eindigen met de minste punten. Deze variant van Cricket biedt een andere psychologie aan de spelers. In plaats van punten toe te voegen aan uw eigen score en het helpen van uw eigen zaak als in standaard Cricket biedt Cut-Throat het voordeel van strafpunten die jij voor je tegenstander (s) scoort om hem een dieper en dieper gat te graven. Concurrerende spelers zullen genieten van deze variatie!

COUNT-UP 300 (G12)

Het doel van dit spel is om als eerste speler het opgegeven punt totaal (300) te bereiken. Puntentotaal wordt opgegeven wanneer het spel wordt geselecteerd. Elke speler probeert zo veel mogelijk punten per ronde te scoren. Doubles en triples tellen 2 of 3 keer de numerieke waarde van elk segment. Bijvoorbeeld als een dart in de triple 20-segment landt wordt hij gescoord als 60 punten. De cumulatieve scores voor elke speler wordt weergegeven in het LCD-display zolang het spel duurt. Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve het puntentotaal varieert, zoals aangegeven in het nummer.

COUNT-UP 400 (G13)**COUNT-UP 500 (G14)****COUNT-UP 600 (G15)****COUNT-UP 700 (G16)****COUNT-UP 800 (G17)****COUNT-UP 900 (G18)****COUNT-UP 999 (G19)****HIGH SCORE – 3 Rounds (G20)**

De regels voor dit competitieve spel zijn eenvoudig - Verzamel de meeste punten in drie rondes (negen darts) om het spel te winnen. Doubles en triples tellen als 2x en 3x de numerieke waarde van elk segment. Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde behalve het aantal rondes varieert zoals aangegeven in het nummer.

High Score - 4 Rounds (G21)**High Score - 5 Rounds (G22)****High Score - 6 Rounds (G23)****High Score - 7 Rounds (G24)****High Score - 8 Rounds (G25)****High Score - 9 Rounds (G26)****High Score - 10 Rounds (G27)****High Score - 11 Rounds (G28)****High Score - 12 Rounds (G29)****High Score - 13 Rounds (G30)****High Score - 14 Rounds (G31)****ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)**

Elke speler probeert elk nummer van 1 tot en met 20 en Bullseye in orde te scoren. Elke speler gooit 3 darts per

beurt. Als een correcte nummer wordt geraakt, mag hij / zij proberen om het volgende nummer in de juiste volgorde te raken. De eerste speler die 20 bereikt is de winnaar.

Het display geeft aan op welke segmenten u moet gooien. Een speler moet op een segment blijven gooien totdat deze geraakt wordt. Het display geeft vervolgens het volgende segment dat geraakt moet worden voor.

Er zijn vele moeilijkheidsgraden beschikbaar voor dit spel. Elk spel heeft dezelfde regels, de verschillen zijn als volgt:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – het spel begint bij segment 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – het spel begint bij segment 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – het spel begint bij segment 15

Aangezien dit spel geen gebruik van puntentelling maakt, tellen de dubbele en driedubbele ringen als enkele nummers.

We hebben nog wat extra moeilijkheidsgraden van dit spel voor mensen die op zoek zijn naar een echte uitdaging!:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – De speler moet in elk segment van 1 tot en met 20 op een rij een dubbele scoren.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – het spel begint bij segment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – het spel begint bij segment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – het spel begint bij segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – De speler moet in elk segment van 1 tot en met 20 op een rij een Triple (driedubbele ring) scoren.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – het spel begint bij segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – het spel begint bij segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – het spel begint bij segment 15

KILLER (G44)

Dit spel zal echt laten zien wie je vrienden zijn. Het spel kan ook gespeeld worden met slechts twee spelers, maar de opwinding en uitdaging groeit hoe meer spelers er zijn. Om te beginnen moet elke speler zijn nummer kiezen door het gooien van een dart in het doelgebied. Het LCD-display wijzigt "SEL" op dit punt. Het nummer die iedere speler krijgt is zijn toegewezen nummer tijdens het spel. Twee spelers kunnen niet hetzelfde nummer krijgen. Als iedere speler een nummer heeft begint de actie.

Je eerste doel is om jezelf te vestigen als een "Killer" door het raken van de dubbele segment van uw nummer. Zodra uw dubbele is geraakt, heb je een "Killer" voor de rest van het spel. Nu is het uw doel om je tegenstanders "te doden", dit gebeurt door hun segment nummer te raken totdat al hun "leven" verloren zijn. De laatste speler die blijven leven wordt tot winnaar uitgeroepen. Het is niet ongewoonlijk voor spelers om "zamen te spelen" en na de betere speler te gaan om hem uit het spel te "gooien".

DOUBLE DOWN (G45)

Elke speler begint het spel met 40 punten. Het doel is om zo veel hits als mogelijk scoren in het actieve segment van de huidige ronde. In de eerste ronde moet de speler gooien voor het 15-segment. Als hij met drie pijlen geen 15 raakt wordt zijn score gehalveerd. Als sommige 15's worden geraakt, wordt elke 15 (doubles en triples tellen) toegevoegd aan de start score. De volgende ronde spelers gooien voor de 16-segment en hits zijn toegevoegd aan

het nieuwe cumulatieve puntentotaal. Nogmaals, als er geen hits geregistreerd wordt, wordt het puntentotaal gehalveerd. Op de 16 volgt een vrij gekozen Double.

Elke speler gooit de nummers zoals aangegeven in de onderstaande tabel (het LCD scherm toont het actieve segment waar op gegooid moet worden). De speler die het spel met de meeste punten voltooid is de winnaar.

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

Any Double
Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Dit spel volgt dezelfde regels als standaard Double Down zoals hierboven beschreven met twee uitzonderingen. Ten eerste, in plaats van de volgorde van 15 tot en met 20 en Bullseye, wordt de volgorde omgedraaid en zal ook zo worden aangegeven op het LCD-display. Ten tweede wordt een additionele ronde opgenomen aan het einde waarin spelers moeten proberen met drie darts precies 41 punten (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1: etc.) te scoren. Deze "41" ronde voegt een extra moeilijkheidsgraad aan het spel toe. Vergeet niet dat de score van een speler gehalveerd wordt indien hij / zij niet succesvol is, dus de "41" ronde vormt een hele uitdaging!

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

Any Double
Any Triple
"41" Round

ALL FIVES – 51 (G47)

Het hele dartboard wordt voor dit spel gebruikt (alle segmenten actief zijn). Bij elke ronde (van 3 darts) heeft elke speler een totale score dat deelbaar is door 5. Elke "vijf" telt als een punt. Bijvoorbeeld 10, 10, 5 = 25. Sinds 25 is deelbaar door 5 vijven, scoort deze speler 5 punten ($5 \times 5 = 25$).

Als een speler met drie darts een score gooit die niet door 5 deelbaar is worden er geen punten gegeven. Ook moet de laatste dart van elke ronde in een segment gegooid worden. Als een speler de derde dart gooit en hij het board in de vangst ring gebied raaked (of hij het bord volledig mist), verdient hij geen punten, zelfs als de eerste twee darts door 5 deelbaar zijn. Dit voorkomt dat een speler de derde worp "op zekerheid gooid" als eerste twee darts goed zijn. De eerste speler die eenenvijftig (51) "fives" in totaal heeft is de winnaar. Het LCD-scherm zal het puntentotaal bijhouden.

Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve de totale aantal punten die nodig is om te winnen, zoals aangegeven in het nummer na het spel groeid.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)

Elke speler moet op een rij de Segmenten van 1 tot en met 20 gooien. De spelers beginnen bij nummer 1 en gooien 3 darts. Het doel is de meeste punten mogelijk in elke ronde van 3 darts te scoren. Doubles en triples tellen mee voor je score. De speler met de hoogste score na het voltooiën van alle twintig segmenten is de winnaar.

Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde behalve de start segment varieert zoals aangegeven in het aantal na de wedstrijd.

SHANGHAI – 5 (G53) – het spel begint bij segment 5 (05)

SHANGHAI – 10 (G54) – het spel begint bij segment 10 (10)

SHANGHAI – 15 (G55) – het spel begint bij segment 15 (15)

GOLF – 9 Holes (G56)

Dit is een dartbord simulatie van het spel golf (maar je hebt geen golfstokken nodig om het te spelen). Het doel is om een ronde van tot en met 18 "gaten" met de laagste score mogelijk te spelen. Het kampioenschap "cursus" bestaat alleen maar uit par 3 holes, dus par 27 voor het spelen van een negen holes ronde of 54 voor een ronde van 18 holes.

De segmenten 1 tot en met 18 worden gebruikt met elk getal dat voor een "gat" staat. Je moet 3 hits bij in elk gat scoren om naar het volgende hole te komen. Uiteraard Doubles en Tribles hebben invloed op je score doordat zij toestaan een gat met minder slagen af te maken. Bijvoorbeeld, het gooien van een triple op de eerste opname van een gat dat wordt geteld als een "eagle" en die speler completeert dat gat met 1 "stroke".

Opmerking: De actieve speler blijft darts gooien, totdat hij "holes out" (scores 3 hits op het actieve hole). De spraakmelder geeft aan welke speler aan de beurt is - luister goed om te voorkomen dat je buiten de juiste volgorde gooid. By the way: Er zijn geen "gimmies" in dit spel!

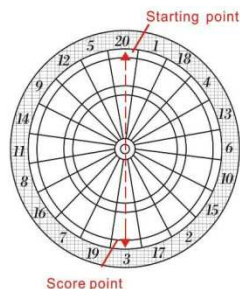
Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve het aantal gaten die nodig zijn om te spelen.

GOLF – 18 Holes (G57) – Zelfde als hierboven, behalve spel duurt 18 holes (rondes)

FOOTBALL (G58)

Zet je helm op voor dit spel! Voor het eerste moet elke speler zijn "playing field" kiezen. Elke speler kan dit doen door het gooien van een dart of door duwen op een segment van het bord. Dit is geheel aan jou, maar welke segment ook geselecteerd wordt, dit is uw startpunt die zich via de Bullseye en direct over naar de andere kant van de Bullseye.

Bijvoorbeeld, als u de 20-segment heeft, begint het op de dubbele 20 (buitenring) en ga helemaal door de dubbele 3. Het "veld" bestaat uit 11 verschillende, individuele segmenten die op een rij geraakt moeten worden. Dus om bij het bovenstaande voorbeeld te blijven moet je de



darts

in deze volgorde gooien:

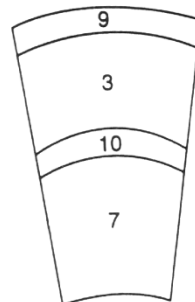
Dubbele 20 / Buiten Single 20 / Triple 20 / Binnen Single 20 / Outer Bullseye / Inner Bullseye / Outer Bullseye / Binnen Single 3 / Triple 3 / Buiten Single 3 en tenslotte een Dubbele 3.

De eerste speler die "scored" is de winnaar. De LED-display zal uw vooruitgang bijhouden en het segment angeven dat u nodig hebt.

BOWLING (G59)

Dit dartbord aanpassing van bowlen is een echte uitdaging! Het is een moeilijk spel in dat je zeer nauwkeurig zijn moet om een fatsoenlijke score te bereiken. Speler een begint het spel. U moet uw "baan" kiezen door ofwel een dart te gooien of handmatig het segment van uw keuze te drukken. Zodra uw "baan" geselecteerd is heeft u de 2 resterende darts om punten of "pins" te scoren. Elk specifiek segment in uw "baan" teld een bepaalde aantal pins:

Segment	Score
Double	9 pins
Buiten Single	3 pins
Triple	10 pins
Binnen Single	7 pins



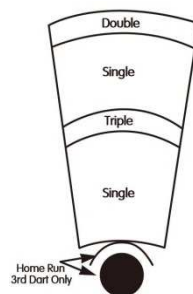
Er zijn verschillende regels voor dit spel als volgt:

1. Een perfecte score in in deze versie van bowling is 200 punten
2. Je kunt niet twee keer dezelfde singles segment binnen dezelfde "frame" (rond) raken. De tweede treffer zal als nul punten tellen. *Tip: Probeer elke single raken om 10 punten te bereiken in het frame.*
3. U kunt scoren 20 punten per "frame" haalen door het drievoudige segment tweemaal te raken.
4. Het raken van de dubbele segment met je tweede dart zal alleen als 10 punten tellen als je op je eerste worp een dubbel scoorde. Anders zal je een totaal van 9 punten scoren door het gooien van een dubbel met je tweede dart.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

Dit is een dartbord versie van Baseball (honkbal). Net als in het echte spel bestaat een volledig spel uit 9 innings. Elke speler gooit 3 darts per "inning." Het veld is aangelegd zoals weergegeven in het diagram rechts.

Segment	Result
Singles segments	"Single" - een base
Doubles segment	"Double" - twee bases
Triples segment	"Triple" - drie bases
Bullseye	"Home Run" (kan alleen worden geprobeerd op de derde dart van elke ronde)



Het doel van het spel is om zo veel punten als mogelijk in elke inning te scoren. De speler met de meeste runs op het einde van het spel is de winnaar.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Zelfde als hierboven, behalve dat 9 innings (rondes) gespeeld worden.

STEEPLECHASE (G62)

Het doel van dit spel is om als eerste speler de "race" te winnen door als eerste om de "baan" te beëindigen. De baan begint bij de 20-segment en loopt met de klok mee over het bord tot het 5-segment en eindigt met een Bullseye . Klinkt makkelijk? Wat nog niet gespecificeerd is dat je door de cursus de binnenste enkel segment van elk nummer moet raken. Dit is het gebied tussen de Bullseye en de triples ring. En net als bij een echte steeplechase zijn er obstakels die u passeren moet. De vier hindernissen zijn te vinden op de volgende plaatsen:

- | | | | |
|---------------|-----------|---------------|-----------|
| • 1° obstakel | Triple 13 | • 2° obstakel | Triple 17 |
| • 3° obstakel | Triple 8 | • 4° obstakel | Triple 5 |

De eerste speler die de cursus kann voltooiën en ten slotte de Bullseye raakt wint de race.

SHOVE A PENNY (G63)

Alleen de getallen 15 tot 20 en de Bullseye woorden gebruikt. Singles zijn 1 punt waard, dubbel tellen als 2 punten en triples zijn 3 punten waard. Elke speler moet voor de nummers in volgorde gaan met het doel 3 punten in elk segment te bereiken om verder te gaan naar de volgende. Als een speler meer dan 3 punten in een segment haald worden de overtollige punten aan de volgende speler gegeven. De eerste speler die 3 punten in alle segmenten (15 - 20 en Bullseye) scort is de winnaar.

NINE-DART CENTURY (G64)

Het doel van dit spel is te proberen om 100 punten te scoren, of zo dicht mogelijk na 3 rondes (9 darts) bij de 100 punten te komen. Doubles en triples tellen als 2x en 3x hun waarde. Meer dan 100 punten te haalen wordt beschouwd als een "bust" en zorgt ervoor dat je verliest tenzij dat alle spelers over gaan. In dat geval wint de speler die het naaste bij 100 punten is (speler die de laagste hoeveelheid boven de 100 scoorde.)

BLUE VS. RED (G65)

Dit spel is een race over het bord, waar een vaardigheid bij het raken doubles en triples bij de overwinning helpt. Speler 1 is "blauw" en speler 2 "rood." Speler 1 gaat alleen maar vor doubles en triples die blauw zijn en loopt met de klok mee rond het bord. Speler 2 begint op 20 en loopt over het bord tegen de klok in, speler 2 gaat alleen maar voor de rode segmenten (de score weergave geeft aan welke segment gegooïed moet worden). Let op: maximaal een dubbele en een triple van het zelfde nummer kan in een enkele ronde gescoord worden. Het raken van het verkeerde nummer (van de kleur van je tegenstander) trekt dat bedrag van je score af - dus wees voorzichtig. De speler met de meeste punten na afloop van het spel is de winnaar.

6. Spel Menu

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

7. Onderhoud van uw Electronic Dartboard

1. Gebruik nooit darts met metalen punten (Steeldarts) op dit dartbord. Darts met metalen punten zal ernstige schade aan de elektronica en elektronische werking van dit dartbord aanrichten.
2. Gebruik niet te veel kracht bij het gooien van darts. Dit zal leiden tot frequente tip breuk en veroorzaken overmatige slijtage aan het bord.
3. Draai darts klok mee wanneer u ze uit de raad trekt. Dit maakt het makkelijker om de darts te verwijderen en verlengt de levensduur van de tips.
4. Mors geen vloeistoffen op het dartbord. Gebruik geen spuitbussen of schoonmaakmiddelen die ammoniak of andere agressieve chemicaliën bevatten, want deze kunnen schade veroorzaken.

5. Uw elektronische dartbord zal u vele uren van plezier bezorgen als u hem goed onderhoud. Regelmatig afstoffen van de kast met een vochtige doek is aan te bevelen. Een mild reinigingsmiddel kan indien nodig worden gebruikt. Het gebruik van schuurmiddelen of reinigingsmiddelen die ammoniak bevatten kan leiden tot schade en mag niet worden gebruikt. Mors geen vloeistof op het doelgebied, omdat het kan leiden tot een blijvende schade en deze wordt niet gedekt door de garantie.

8. Belangrijke Opmerkingen

Stuck Segment

Af en toe zal een pijl leiden tot een segment dat word ingeklemd binnen het segmenten net. Als dit gebeurt, zullen alle spelen worden opgeschort en het LCD-scherm geeft de nummer van het segment aan dat blijft hangen.

Om het segment te bevrijden, verwijdert u de dart of gebroken tip van het segment. Als het probleem nog steeds niet is opgelost, probeert het segment te wiggelen tot hij los is. Het spel zal verder gaan als het segment weer vrij is.

Broken Tips (gebroken punten)

Van tijd tot tijd zal een tip (plastic punt) afbreken en in het segment vast steken. Probeer om het met een tang of pincet te verwijderen door het vast te pakken aan het blootgestelde uiteinde en trek het uit het segment. Als dit niet mogelijk is, kunt u proberen de tip naar de achterkant van het segment door te duwen. Gebruik een nagel die kleiner is dan het gat en druk de punt tot deze aan de andere zijde valt. Wees voorzichtig en duw niet te ver, anders kann de circuits achter het segment beschadigd worden.

Wees niet ongerust als een punt kapot gaat. Dit is een normaal verschijnsel bij het spelen met soft tip darts. We hebben een pak met vervanging tips bij geleged die u voor geruime tijd aan het spelen houdt. Bij het vervangen van tips, zorg ervoor dat u gebruik maken van dezelfde soort tips die bij dit dartbord behoren.

Darts

Het wordt aanbevolen dat u geen darts, die het gewicht van 17 gram overschrijden, op dit dartbord gebruiken. De darts die bij deze dartbord behoren zijn 8 gram en maken gebruik van standaard soft tips. Vervangende tips zijn verkrijgbaar bij de meeste winkels die dart producten verkopen. Kijk voor "soft tip dart accessoires" voor al uw elektronische dart behoeften.

Batterij

Bij gebruik van de batterijen plaatst u drie "AA" batterijen in het batterijvak aan de achterzijde van het dartbord in de richting van de basis. Om het deksel te verwijderen, drukt u de vergrendeling omhoog terwijl je het voorzichtig tillt. De accu's moeten worden geplaatst zoals aangegeven in het batterijcompartiment om het dartbord met strom te verzorgen.

Onderdelen:

Om de goede werking van BULL'S® E-dart apparaat te garanderen, raden wij u alleen reserveonderdelen en toebehoren van het merk BULL'S® gebruik.

De verwisselbare oordopjes Softtip BULL'S® Tefo X (nr. 61719) zijn bijzonder aan te bevelen. Deze zijn verkrijgbaar bij retailers en zorgen voor een optimale game-ervaring.

BULL'S MATCHPOINT

Tarcza Elektroniczna do gry w lotki Instrukcja obsługi i gry

Spis treści:

1.	Zawartość opakowani	Strona 45
2.	Instrukcja montażu	Strona 46
3.	Funkcje tarczy do gry w lotki	Strona 46
4.	Instrukcja obsługi	Strona 47
5.	Opisy gier	Strona 47
6.	Przegląd gier	Strona 54
7.	Wskazówki dotyczące pielęgnacji	Strona 55
8.	Szczególne wskazówki	Strona 56

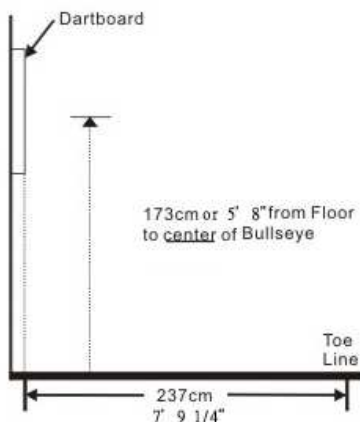
1. Zawartość opakowania:

- elektroniczna tarcza do gry w lotki
- instrukcja obsługi
- 6 lotek
- końcówki wymienne (plastikowe)

2. Instrukcja montażu

Wpierw należy wybrać miejsce, w którym chciałbyś zawiesić tarczę, tak, aby znajdowały się przed nią co najmniej 3 m wolnej przestrzeni. Linia rzutu powinna znajdować się 2,37 m od przedniej części tarczy. Ta tarcza zasilana jest trzema bateriami typu „AA” (nie ma ich w wyposażeniu). Dzięki temu nie jesteście zmuszeni do montażu sprzętu w pobliżu źródła elektryczności i możecie zawiesić tarczę wszędzie tam, gdzie znajdzie się dla niej optymalne miejsce.

Wpierw proponujemy wybrać ścianę a następnie oznaczyć ją na wysokości 1,59 m. Kolejne oznaczenie należy wykonać ponad pierwszym na wysokości 1,87 m. Bull's Eye (środek tarczy) musi znajdować się w odległości 1,73 m od podłogi.



Tarczę do darta mocujemy poprzez zawieszenie

urządzenia na śrubach uprzednio przymocowanych w oznaczonych miejscach na ścianie. Nieustannie należy zwracać uwagę na to, aby obydwie śruby zamocowane były równo względem siebie, ponieważ to jedyna gwarancja tego, że tarcza będzie wisieć prosto. A teraz prosimy umieścić baterie w przewidzianej do tego przegródce z tyłu tarczy. Śruby na ścianie należy przymocować w ten sposób, żeby tarcza stabilnie przylegała do ściany.

3. Funkcje tarczy do gry w darta

POWER – Przycisk służący do włączania oraz wyłączania tarczy. Tarcza posiada automatyczny tryb spoczynku oszczędzający energię, a tym samym przedłużający żywotność baterii. Po upływie trzech minut uśpienia rozbrzmiewa dźwięk, zaś na wyświetlaczu ukazuje się „SLEEP”. W przypadku, jeśli stanie się to podczas gry, stan punktów zostanie zapisany w pamięci urządzenia, natomiast gra może być kontynuowane poprzez naciśnięcie dowolnego przycisku.

GRACZ (PLAYER) – Przycisk używany na początku gry w celu ustalenia liczby graczy. Ponadto dzięki temu przyciskowi można podczas jednej partii gry wyświetlić wynik graczy, których akurat w danym momencie nie widać na wyświetlaczu. Tarcza może obsługiwać maksymalnie 4 graczy lub 4 drużyny dwuosobowe. Jeśli gra z Tobą więcej niż dwóch zawodników, niektóre wyniki nie są widoczne na wyświetlaczu, można je aczkolwiek wyświetlić poprzez uruchomienie przycisku PLAYER.

START – Przycisk wielofunkcyjny, służący do:

- START gry po uprzednim ustawieniu wszystkich opcji.
- NASTĘPNY GRACZ Podczas gry za pomocą tego przycisku zmienia się aktualnie rzucającego zawodnika.

GRA (GAME) – Funkcja umożliwiająca wybranie odpowiedniego wariantu gry z menu. Poprzez wielokrotne naciśnięcie przycisku GAME przechodzisz przez kompletne menu gier (Game 1- Game 65).

CYBERMATCH – Ta interesująca funkcja pozwala graczom stoczyć indywidualny pojedynek z komputerem, dysponującym 5 poziomem umiejętności. Tylko jeden gracz może jednocześnie zmierzyć się z komputerem dzięki funkcji CYBERMATCH. Funkcja ta wyniesie Twoje treningowe nawyki na całkiem nowy poziom!

Cybermatch Poziom Umiejętności

Poziom 1 (C1)	Profesjonalista
Poziom 2 (C2)	Ekspert
Poziom 3 (C3)	Zaawansowany
Poziom 4 (C4)	Doświadczony
Poziom 5 (C5)	Początkujący

4. Instrukcja obsługi:

1. Naciśnij **POWER**, żeby włączyć tarczę. Usłyszysz krótką melodię, a wyświetlacz rozpocznie testować swoje funkcje.
2. Naciśnij przycisk **GAME**, dzięki któremu możesz wybrać wariant gry.
3. Naciśnij przycisk **PLAYER**, aby ustalić ilość graczy (1-4). Automatycznie ustawiona została opcja dla 2 zawodników.
4. Naciśnij **START**, żeby włączyć i rozpocząć grę
6. Rzuć lotkami w kierunku tarczy: Po wyrzuceniu wszystkich trzech lotek, usłyszysz zapowiedź „Next Player” (Następny Gracz), a wyrzucona ilość punktów wyświetli się. Teraz można wyjąć lotki bez zagrożenia mimowolnej modyfikacji punktów na wyświetlaczu. Po wyjęciu z tarczy wszystkich trzech lotek, należy nacisnąć na **START**, po czym kolejny gracz może wykonać rzut. Zapowiedź oznajmia, który gracz w danym momencie powinien wykonać rzut. Również dzięki wyświetlaczowi można odczytać, na którego gracza wypada kolejka.

Tryb drużynowy

Oprócz czterech graczy indywidualnych, ta tarcza potrafi także obsługiwać pojedynki maksymalnie czterech dwuosobowych drużyn. Aby wybrać tryb drużynowy, naciskaj przycisk **PLAYER**, aż ukazą się odpowiednie ustawienia:

2-2 / 2 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&3, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&4

3-3 / 3 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&4, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&5, w drużynie 3 grają zawodnicy 3&6

4-4 / 4 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&5, Drużyny, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&6, Drużyny, w drużynie 3 grają zawodnicy 3&7 Drużyny, w drużynie 4 zawodnicy 4&8.

W systemie drużynowy zliczane są punkty osiągnięte przez graczy poszczególnej drużyny, celem jest zatem jeden, wspólny wynik.

5. Opisy gier:

Twoja elektroniczna tarcza wyposażona jest w sporą ilość wariantów gry oraz opcji. Reguły każdej konkretnej odmiany gry w darta znajdziesz w poniższych instrukcjach.

301 (G01)

W tej popularnej grze zarówno turniejowej jak i barowej, od 301 odejmowane są punkty osiągnięte każdą lotką, do momentu aż gracz wyzeruje swój licznik punktowy. W przypadku, jeśli zawodnik na finiszu wyrzuci więcej

niż potrzebna ilość punktów, przerzuca swój wynik (bust), i ostatecznie wraca do stanu punktowego z początku rundy. Przykład: Gracz potrzebuje 32 punkty aby ukończyć grę, a trafia pola w kolejność 20, 8, oraz 10 (tym samym jest to suma liczby 38), W następnej rundzie licznik punktowy gracza ponownie wyświetla liczbę 32.

Gra może być również uzupełniona opcją "Double In / Double Out" (double out jest najszerzej rozpowszechnionym wariantem gry). W celu zmiany ustawień wystarczy po prostu nacisnąć przycisk "DOUBLE". LEDowy wyświetlacz natychmiast pokaże wybraną opcję.

- Double In – Żeby punkty w ogóle mogły być odejmowane od sumy początkowej, trzeba trafić lotką w podwójny sektor. Innymi słowy, gracz zmuszony jest celować tak długo, aż nie wyrzuci podwójnego pola na tarczy.
- Double Out – Podwójne pole jest niezbędne, żeby zakończyć grę.
- Double In und Double Out – Każdy gracz musi trafić w podwójny sektor, zarówno na początku gry, jak również na jej finiszu.

401 (G02) Ilość punktów na start 401

701 (G05) Ilość punktów na start 701

501 (G03) Ilość punktów na start 501

801 (G06) Ilość punktów na start 801

601 (G04) Ilość punktów na start 601

901 (G07) Ilość punktów na start 901

CRICKET (G08)

Cricket jest grą strategiczną dla co najmniej dwóch graczy i nadaje się zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych. Zawodnicy mają przy tym możliwość celować w ulubione sektory, jak również zmuszać swoich przeciwników do rzucania w mniej preferowane pola na tarczy. Celem cricketa jest „zamknięcie” wszystkich liczb, zanim zrobi to któryś z przeciwników, a przy tym osiągnięcie jak najwyższej ilości punktów.

Liczą się tylko i wyłącznie sektory 15 – 20, jak również zewnętrzny i wewnętrzny bull’s eye. Każdy gracz musi co najmniej trzy razy trafić jedną z liczb, które ma do swojej dyspozycji, aby móc naliczać za nią punkty. Jeżeli zawodnikowi się to uda, gracz za każdym razem otrzymuje na swoje konto punktowe wartość niezamkniętej przez przeciwnika liczby, a mianowicie tak długo, aż przeciwnik nie zamknie tej liczby poprzez potrójne jej trafienie.

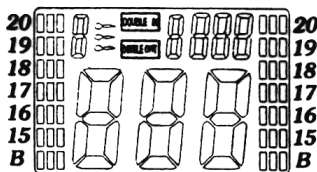
Trafienia pola podwójnego liczą się jak dwa trafienia, trafienia pola potrójnego jak trzy trafienia. Liczby można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Liczba uznawana jest za zamkniętą tylko w przypadku, jeśli wszyscy uczestniczący gracze dokładnie trzy razy trafili lotką w jej segment. Jeżeli konkretna liczba została zamknięta, żaden gracz nie może już uzyskać żadnych punktów poprzez jej trafienie.

Zwycięstwo – Gracz, który jako pierwszy zaliczył wszystkie pola oraz uzyskał największą ilość punktów, jest zwycięzcą. W przypadku, jeśli zawodnik zamknął wszystkie wymagane liczby, jednakże nie uzyskał najwyższej punktacji, musi grać dalej, zbierając punkty na „otwartych” liczbach. Jeżeli gracz nie nadrobi tej straty do momentu, aż jego przeciwnik „zamknie” wszystkie pola, wówczas osoba „zamykająca” zwycięża w grze. Gra trwa tak długo, aż „zamknięte” zostaną wszystkie segmenty.

Wyświetlacz wyniku cricketa (obowiązuje przy wszystkich wariantach cricketa):

Tarcza ta posługuje się specjalnym wyświetlaczem, który ukazuje stan gry każdego zawodnika podczas partii cricketa. W cricecie do trafionych rzutów wykorzystywane są odpowiednie pola. Dla każdego gracza przewidziane są trzy oznaczenia przy każdej liczbie (15 do 20 oraz Bullseye). Gdy podczas gry zostanie wyrzucone jedno z tych pól, jeden z trzech słupków staje się czarny. Po trafieniu podwójnego sektora danej

liczby na wyświetlaczu zapalają się dwa czarne słupki, po trafieniu potrójnej wartości – analogicznie 3 czarne słupki.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Obowiązują tutaj te same zasady, co w criccecie standardowym, z wyjątkiem tego, że nie ma punktacji. Cel tej gry to „zamknięcie” wszystkich pól jako pierwszy (15 do 20 oraz Bullseye).

SCRAM (G10) (Tylko dla dwóch graczy)

Gra jest jedną z odmian cricketa. Rozgrywka składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają zróżnicowane cele. W rundzie 1 zawodnik nr 1 stara się „zamknąć” wszystkie liczby (od 15 do 20 oraz bull’s eye) zgodnie z zasadami obowiązującymi w criccecie. W tym czasie gracz nr 2 próbuje zdobyć możliwie jak największą liczbę punktów na tych sektorach, których przeciwnik jeszcze nie „zamknął”. Runda pierwsza kończy się w momencie, w którym gracz nr 1 ma zaliczone wszystkie pola. W rundzie drugiej zawodnicy zamieniają się rolami. Od teraz gracz nr 2 ma za zadanie zamknięcie wszystkich segmentów, zaś gracz pierwszy skupia się na powiększaniu swojego stanu punktowego. Gra kończy się wraz z zakończeniem drugiej rundy (Gracz nr 2 „zamknął” wszystkie sektory tarczy). Zwycięża darter z największym dorobkiem punktów na koncie.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Obowiązują tutaj takie same zasady, jak w normalnym criccecie, a jedynym wyjątkiem jest to, że wraz z naliczaniem punktów, punkty otrzymują przeciwnicy. Celem gry jest ukończyć ją z jak najmniejszą ilością punktów. Jednak ta odmiana cricketa oferuje graczom dodatkowy psychologiczny efekt. Zamiast powiększania swojego dorobku punktowego, tak jak w standardowym criccecie, w wariacie „Cut-Throat” głównym celem jest nabijanie przeciwnikowi coraz to więcej punktów karnych i pogrążania go w coraz to głębszym darterskim impasie. Bardziej doświadczeni zawodnicy to pokochają!

COUNT-UP 300 (G12)

Celem tej gry jest uzyskanie określonej liczby punktów (300) jako pierwszy. Suma punktów musi zostać ustalona przy wyborze gry. W każdej rundzie zawodnicy próbują zdobyć jak najwyższą ilość punktów. Pola double oraz triple liczą się jako podwójna / potrójna wartość trafionego sektora. Przykładowo, jeśli wylądaje w polu triple 20, naliczane zostanie 60 punktów. Łączna suma punktów każdego zawodnika jest widoczna na wyświetlaczu przez cały okres gry.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 700 (G16)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 999 (G19)

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

Any Double

Any Triple

"41" Round

HIGH SCORE – 3 rundy (G20)

Reguły tej wyzywającej gry są proste – żeby wygrać rozgrywkę, należy zdobyć możliwie jak najwięcej punktów w trzech rundach (9 lotek). Pola double i triple uznawane są podwójnie oraz potrójnie.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

High Score - 4 rundy (G21)

High Score - 5 rundy (G22)

High Score - 6 rundy (G23)

High Score - 7 rundy (G24)

High Score - 8 rundy (G25)

High Score - 9 rundy (G26)

High Score - 10 rundy (G27)

High Score - 11 rundy (G28)

High Score - 12 rundy (G29)

High Score - 13 rundy (G30)

High Score - 14 rundy (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)

Gracze mają za zadanie trafić liczby 1 – 20 oraz bull's eye w kolejności rosnącej. W jednej serii każdy gracz rzuca trzema lotkami, w przypadku trafienia danej liczby, celem staje się następną. Zwycięża zawodnik, który jako pierwszy dotrze do segmentu 20. Na wyświetlaczu pokazany jest sektor, w który należy celować. Do danego sektora należy celować tak długo, dopóki się go nie utrafi. Wówczas dopiero wyświetlana jest kolejna wartość na tarczy, w którą należy celować. Gra posiada kilka stopni trudności. Każda gra ma te same zasady ogólne, poszczególne warianty trudności opisane są poniżej:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Gra rozpoczyna się od segmentu 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Gra rozpoczyna się od segmentu 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Gra rozpoczyna się od segmentu 15

Ze względu na to, że w grze nie chodzi o zdobywanie punktów, pola podwójne i potrójne uznawane są jako pojedyncze wartości.

Wyposażyliśmy grę w kilka dodatkowych poziomów o podwyższonym stopniu trudności, co z pewnością będzie stanowiło niemałe wyzwanie dla każdego gracza.

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – Gracze muszą trafić podwójne pole w kolejnych sektorach 1 – 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – Gracze muszą trafić potrójne pole w kolejnych sektorach 1 – 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 15

KILLER (G44)

Dzięki tej grze dowiesz się, kto jest Twoim przyjacielem. Można w nią grać we dwóch, jednak im więcej uczestników, tym większe wyzwanie i frajda. Aby rozpocząć grę, każdy wybiera swoją liczbę, robi to poprzez rzut lotką do tarczy. Przy regularnych trafionych rzutach, na wyświetlaczu ukaże się „SEL“. Liczba ta jest od teraz cyfrą przypisaną konkretnemu zawodnikowi, nie może jej przejąć dla siebie żaden inny gracz. Jeśli wszyscy mają już swój numer, można przystąpić do akcji.

Pierwszym celem w grze jest umocnienie się na pozycji „killera”, a ma to miejsce poprzez trafienie podwójnego pola własnej liczby. Trafiełeś podwójny sektor? Do końca gry jesteś „killerem“! Teraz celem gracza jest „zabicie“ przeciwnika poprzez trafianie w jego sektor tak długo, aż skończą mu się życia. Gracz który jako ostatni zachowa życie, jest zwycięzcą gry. W grze tej niczym niezwykłym jest to, że poszczególni gracze sprzymierzą ze sobą, żeby wyeliminować z gry potencjalnie lepszego zawodnika.

DOUBLE DOWN (G45)

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 40 punktami na swoim koncie. Celem gry jest, żeby w każdej rundzie jak najczęściej umieszczać lotki w aktywnych, punktowanych sektorach. W pierwszej rundzie gracze celują w sektor 15-stek. W przypadku, jeśli zawodnik nie trafi w żadną 15-stkę, jego wynik (na tym etapie gry 40) dzielony jest na pół. Jeśli sektor 15-stek zostanie osiągnięty, (pola podwójne i potrójne liczą się zgodnie z ich wartością) wówczas zdobytą sumę punktów dodaje się do wyniku początkowego. W następnej turze gry celem staje się sektor 16-stek i wszystkie punkty zdobyte poprzez jego trafienie analogicznie dodaje się do sumy całkowitej. Również tutaj, wszystkie lotki wbite poza sektorem skutkują podziałem ogólnej ilości punktów na pół.

Każdy gracz celuje do konkretnych liczb, w tej kolejności, jaka zaprezentowana jest na rysunku poniżej. „Any Double“ oznacza dowolne pole podwójne, zaś „Any Triple“ dowolne pole potrójne. (Wyświetlacz LEDowy pokazuje ponadto sektor, w który należy w danym momencie rzucić). Zwycięża gracz, który na końcu osiągnie największą ilość punktów.

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

Any Double

Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Gra ta rządzi się tymi samymi regułami co standardowy Double Down, z dwoma wyjątkami. Odwrócona zostaje kolejność sektorów, do których wykonuje się rzuty, a mianowicie zamiast od 15 do bull'a celuje się segmenty od 20 do bull'a, co jest również ukazane na wyświetlaczu. Ponadto pod koniec gry wprowadzona została dodatkowa runda, w której zawodnicy muszą próbować za pomocą trzech lotek uzyskać równo 41 punktów (20, 20, 1 / 19,

19, 3 / D10, D10, 1 etc.). I to właśnie ta runda wprowadza do gry dodatkowe utrudnienie. Fakt, iż runda ta ma miejsce tuż przed końcem gry jest dodatkowym sprawdzianem, ponieważ oblanie go sprawia, że nasza już całkiem pokaźna ilość zdobytych punktów dzieli się na pół...

ALL FIVES – 51 (G47)

W grze wykorzystywana jest cała tarcza (aktywne są wszystkie jej segmenty). W każdej rundzie (czyli za pomocą trzech lotek) gracz musi uzyskać sumę łączną, która jest podzielna przez 5. Za „Wszystkie piątki“, a więc za każdą piątkę otrzymujemy jeden punkt. Na przykład: 10, 10, 5 = 25. Ponieważ 25 dzieli się przez 5, gracz ten otrzymuje 5 punktów do swojego rankingu punktowego ($5 \times 5 = 25$).

Jeżeli zawodnik uzyska sumę punktów niepodzielną przez 5, nie otrzymuje on żadnych punktów. Ponadto ostatnią lotką w grze zawodnik musi trafić w dowolny policzalny segment tarczy. W przypadku, jeśli trzecia wypuszczona przez gracza lotka wyląduje na zewnętrznej obręczy tarczy, (lub też zupełnie nie wbije się w tarczę) nie otrzymuje on punktów, nawet jeśli zsumowana wartość dwóch poprzednich lotek dzieli się przez 5. Pozwala to nie dopuścić do umyślnego zepsucia rzutu, żeby nie zagrozić poprzednich dobrych prób. Zwycięzca zostaje gracz, który jako pierwszy uzyska łączną sumę 51 „piątek“. LEDowy wyświetlacz przez cały czas pokazuje aktualny stan punktowy.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)

Każdy gracz celuje jeden po drugim do liczb od 1 do 20. Przy czym zawodnicy rozpoczynają od 1-ki, rzucając do niej trzema lotkami. Celem gry jest zdobycie w każdej rundzie jak najwięcej punktów w odpowiednim sektorze za pomocą trzech lotek. Pola double i triple uznawane są jako podwójne oraz potrójne. Wygrywa zawodnik, który po rzutach do wszystkich 20 sektorów uzyska największą liczbę punktów.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

SHANGHAI – 5 (G53) – Gra rozpoczyna się od segmentu 5 (05)

SHANGHAI – 10 (G54) – Gra rozpoczyna się od segmentu 10 (10)

SHANGHAI – 15 (G55) – Gra rozpoczyna się od segmentu 15 (15)

GOLF – 9 otworów (G56)

Jest to darterska wersja golfa (na szczęście nie potrzebujecie kijów do gry). Celem gry jest zamknięcie rundy 9-18 „otworów“ za pomocą najmniejszej ilości punktów. Championship "Pole" obejmuje ciągłe "Par 3 dziury", więc Par 27 ustawione dla rundy 9 "dziur" i PAR 54 dla rundy z 18 "dziur".

Do dyspozycji gracza są segmenty 1-18, przy czym każda liczba stanowi „otwór“. Zawodnik musi za pomocą trzech lotek trafić w każdy „otwór“, aby móc przejść do „otworu“ następnego. Trafienie pola podwójnego lub potrójnego ma wpływ na punktację oraz daje graczowi możliwość zaliczenia „dziury“ za pomocą mniejszej ilości rzutów.

Bonus: W przypadku, jeśli za pomocą pierwszej lotki trafisz segment potrójny, zaliczenie „otworu“ klasyfikowane jest jako „Orzeł“, a Ty zatykasz tą „dziurę“ za jednym uderzeniem.

Wskazówka: Zawodnik rzuca tak długo, aż z sukcesem nie zamknie „otworu“ (3 trafienia we wymaganym sektorze, trafienia rzutujące na kolejne rundy są zapisywane w pamięci). Głos w urzędzeniu podaje, który gracz ma aktualnie swoją kolejkę, z tego też względu należy uważnie słuchać, żeby przez pomyłkę nie rzucać za innego gracza. Jest całkiem możliwe, że jeden gracz będzie zmuszony rzucać kilka raz z rzędu.

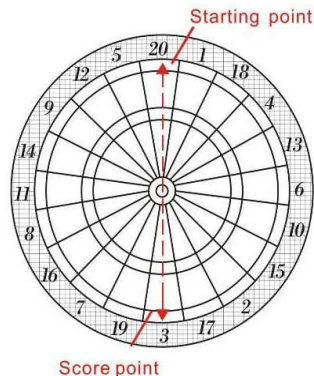
GOLF – 18 otworów (G57) – Te same zasady co w poprzedniej grze, ale tym razem przy 18-stu segmentach.

FOOTBALL (G58)

Żeby zagrać w tą grę, wpiery musi zostać wydzielone „pole gry“ dla każdego zawodnika. Można to zrobić za pomocą rzutu lotką bądź poprzez dotknięcie ręką konkretnego segmentu tarczy. Wybór należy do Ciebie, bądź co bądź wybrany segment jest w tej grze Twoim punktem wyjściowym, gdzie następnie poprzez bull's eye zostaniesz przeprowadzony na drugą stronę tarczy. (Patrz - grafika). Zwycięzcą jest ten, kto z powodzeniem przebrnął przez ten etap. LEDowy wyświetlacz zapisze stan gry, jak również wskaże sektor, w który następnie trzeba celować.

Przykład: Jeśli zdecydowałeś się na segment 20, staraj się rozpocząć od podwójnej 20-stki, a potem Twoim celem jest podwójna 3. Twoje „pole gry“ obejmuje 11 różnych sektorów, które należy trafiać we właściwej kolejności.

Pozostając przy przykładzie, musisz umieścić swoje lotki w tej kolejności w segmentach następujących:



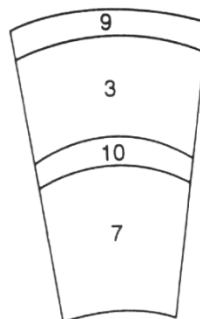
Double 20 / Pojedyncza duża 20 / Potrójna 20 / Pojedyncza mała 20 / zewnętrzny Bullseye / Bullseye / zewnętrzny Bullseye / mała pojedyncza 3 / potrójne 3 / duża pojedyncza 3 / potrójne 3.

BOWLING (G59)

Ten wariant popularnej dyscypliny sportowej na tarczy to niesamowite wyzwanie!

Jest to trudna gra, w której, aby osiągnąć konkretny rezultat, trzeba wykonywać rzuty z ogromną dokładnością. Rozpoczyna gracz nr 1, który oznacza swoją „Alley“ (tor). Robi on to za pomocą rzutu lotką do tarczy, bądź wybiera ręcznie konkretny sektor.

Po wybraniu toru, zawodnikowi pozostają dwie lotki do zbierania punktów. Każdy poszczególny segment „toru“ ma swoją własną punktację.



Segment	Wynik
Double	9 pkt
Zewnętrzne pole pojedyncze	3 pkt
Pole potrójne	10 pkt
Wewnętrzne pole pojedyncze	7 pkt

BASEBALL – 6 rund (G60)

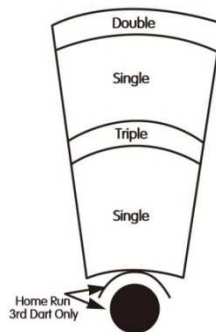
Darterska wersja gry baseball stwarza prawdziwe wyzwanie dla każdego zawodnika. Tak jak w prawdziwym baseball'u kompletna partia gry składa się z 9 „rund baseball'owych”. Każdy zawodnik rzuca trzema lotkami w obrębie 1 takiej „rundy”, pole gry jest podzielone tak jak na rysunku poniżej.

Sektor

Pojedynczy (Single) sektor
 Podwójny (Double) sektor
 Potrójny (Triple) sektor
 Bullseye
 (tylko za pomocą trzeciej lotki w każdej rundzie)

Wynik

“Single” – 1 baza (jedno pole)
 “Double” – 2 bazy (dwa pola)
 “Triple” – 3 bazy (trzy pola)
 “Home Run (bieg do domu)”



Celem gry jest uzyskanie w każdym „rundzie baseball'owej” możliwie jak najwięcej

„biegów” (runs). W jednym biegu należy trafić co najmniej 2 pola pojedyncze oraz 1 podwójne lub 1 pojedyncze i 1 potrójne. Wygrywa gracz z największą ilością „biegów” (runs) na finiszu gry.

BASEBALL – 9 Rund (G61) – Te same zasady co w poprzedniej grze, jednak ilość „rund baseball'owych” zwiększa się do 9.

BIEG Z PRZESZKODAMI (G62)

Głównym celem gry jest jako pierwszy zwyciężyć wyścig, a tym samym przebiec raz „pole”. „Pole” rozpoczyna się od segmentu 20-stek i rozciąga się zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do sektora 5, a następnie mają miejsce rzuty w kierunku bull's eye. Wydaje się łatwe? Cóż, nie wspomnieliśmy jeszcze o tym, że należy utrafić w wewnętrzny okrąg tych segmentów. A jest to obszar pomiędzy bullem a obręczą potrójnych.

Ponadto, jak w rzeczywistym biegu z przeszkodami, w grze przeszkody są również sklasyfikowane. Wszystkie 4 przeszkody znajdują się w następujących pozycjach:

- | | | | |
|---------------|-------------|---------------|-------------|
| 1. Przeszkoda | Potrójne 13 | 2. Przeszkoda | Potrójne 17 |
| 3. Przeszkoda | Potrójne 8 | 4. Przeszkoda | Potrójne 5 |

Gracz, który jako pierwszy zaliczył kompletne „pole” wraz z bullem, wygrywa cały wyścig.

SHOVE A PENNY (G63)

W tej grze wykorzystywane są wyłącznie liczby 15 – 20 oraz bull's eye. Trafione pola pojedyncze to 1 punkt, trafienia w sektory podwójne to 2 punkty, zaś potrójne – analogicznie 3 punkty. Każdy zawodnik musi rzucać liczby w kolejności, mając na celu zdobycie co najmniej 3 punktów, żeby ostatecznie móc przejść do kolejnej liczby.

Każdy celny rzut pokazuje wyświetlacz, po rzuceniu całego pola można zacząć celować w następną liczbę. Jeśli gracz uzyska przy jednej liczbie więcej niż 3 punkty, na konto przeciwnika wpływają dodatkowe punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który we wszystkich sektorach (15 – 15 oraz bull's eye) uzyska trzy trafione rzuty.

NINE-DART CENTURY (G64)

Celem gry jest osiągnięcie 100 punktów bądź przynajmniej zbliżenie się do tej liczby po trzech rundach (9 lotek). Lotki wbite w pola double oraz triple uznawane są odpowiednio jako podwójne oraz potrójne. W przypadku uzyskania większej ilości punktów niż 100 (Bust), gracz przerzuca i automatycznie przegrywa (chyba, że wszyscy zawodnicy przerzucają swoje wyniki). W takim przypadku zwycięża gracz, który o możliwie najmniej punktów przekroczył granicę 100-punktową. Jeżeli zaś wszyscy zawodnicy uzyskają przez czasem 100

punktów, wówczas wygrywa ten, kto dokonał tego najmniejszą ilością wyrzuconych lotek.

NIEBIESKI VS. CZERWONY / BLUE VS. RED (G65)

Ta gra to prawdziwy wyścig dookoła tarczy, w którym najbardziej cenna jest umiejętność trafiania pól podwójnych oraz potrójnych. Gracz 1 jest „niebieski“, gracz 2 „czerwony“. Zawodnik 1 celuje we wszystkie podwójne i potrójne pola koloru niebieskiego, kierując się w grze według ruchu wskazówek zegara. Gracz 2 celuje we wszystkie double i triple koloru czerwonego i gra przeciwnie do ruchu wskazówek zegarowych.

Aktualny stan punktowy, jak również pole, w które należy celować pokazuje wyświetlacz. Pamiętaj: W każdej z poszczególnych rund punktowane są jedynie trafienia w pole podwójne i potrójne. W przypadku jeśli w jednej rundzie nie zostanie trafiony żaden double ani triple, nikt nie otrzymuje punktów, przesuując się w kolejnej rundzie jedno pole do tyłu.

Wszystkie punkty zdobyte na polach podwójnych oraz potrójnych są sumowane. Nie zapominaj o tym, że chybione rzuty trafione w pola przeciwnika skutkują punktami karnymi (odpowiednio do wyrzuconej ilości punktów), które następnie zostaną odjęte od wyniku. Dlatego też bądź ostrożny. Zawodnik z najwyższą ilością punktów pod koniec wyścigu wokół tarczy wygrywa grę!

6. Spis gier

(Krótki przegląd wszystkich rodzajów gier)

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 rounds)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 rounds)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 rounds)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 rounds)	G56	Golf-9 holes
G24	Hi Score (7 rounds)	G57	Golf-18 holes
G25	Hi Score (8 rounds)	G58	Football
G26	Hi Score (9 rounds)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 rounds)	G60	Baseball-6 inning

G28	Hi Score (11 rounds)	G61	Baseball-9 inning
G29	Hi Score (12 rounds)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 rounds)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 rounds)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Blue vs Red
G33	Round the clock r5 S		

7. Wskazówki dla użytkowników tarczy elektronicznej

1. Nigdy nie używaj do tej tarczy ostrych grotów – stalowe końcówki powodują ogromne szkody, niszcząc obieg prądu jak i mechanizm tarczy.
2. Rzucając lotki do tarczy, nie przesadzaj z siłą – zbyt mocne rzuty prowadzą do nieustannego łamania się końcówek (tip) oraz uszkadzają tarczę.
3. Przy wyjmowaniu lotek, wykręcaj je lekko w kierunku ruchu wskazówek zegara – Dzięki temu łatwiej jest wyjąć lotki z tarczy oraz gwarantuje dłuższą wytrzymałość tarczy.
4. Chroń tarczę przez dostaniem się do jej wnętrza substancji ciekłych. Nie używaj płynnych środków czyszczących bądź substancji zawierających amoniak czy inne szkodliwe substancje, mogą one powodować poważne uszkodzenia.
5. Czyszczenie tarczy elektronicznej: Twoja elektroniczna tarcza da ci mnóstwo godzin dobrej rozrywki, jeśli tylko będziesz się z nią właściwie i ostrożnie obchodził. Tarczę powinno się regularnie odkurzać za pomocą wilgotnej ściereczki, można do tego użyć delikatnego środka czyszczącego. Stosowanie środków do szorowania bądź artykułów czyszczących zawierających amoniak nie jest wskazane, gdyż mogą one powodować znaczące uszkodzenia. Staraj się nie dopuścić do tego, aby jakiegokolwiek ciecz dostały się do powierzchni w którą wbijają się lotki. Może to doprowadzić do trwałych uszkodzeń, które nie są objęte gwarancją.

8. Specjalne wskazówki

Zablokowany sektor:

Co jakiś czas może dochodzić do tego, że wyrzucona lotka doprowadzi do zablokowania się segmentu tarczy w swoim własnym „łożysku”. W takim wypadku gra zostaje przerwana, zaś LEDowy wyświetlacz pokazuje ten konkretny sektor. Żeby można było znów grać na tym sektorze, należy wyjąć z niego lotkę bądź tkwiącą końcówkę (tip). W przypadku, jeśli nie rozwiązało to problemu, staraj się poruszać lekko danym segmentem tarczy, tak długo, aż będzie się on na nowo poruszał. Grę można kontynuować wówczas, gdy sektor stanie się czysty.

Złamane końcówki (tips):

Od czasu do czasu końcówki lotek mogą się łamać bądź zostawać wbite w tarcze. Spróbuj ostrożnie wyjąć je obcęgami lub pęsetą, wykręcając je z tarczy. W przypadku jeśli się to nie sprawdzi, można również spróbować przesunąć grot po sektorze. W tym celu użyj gwoździa węższego od końcówki, ostrożnie przesuwając ją po segmencie. Bądź przy tym ostrożny, tak aby nie wsunąć gwoździa zbyt głęboko, co mogłoby uszkodzić elektronikę tarczy. **Łamanie się końcówek jest naturalne.** Złamane groty są normalnym zjawiskiem w przypadku lotek z końcówkami typu soft. Do tarczy dołączyliśmy paczkę wymiennych końcówek zapasowych, które wystarczą na dłuższy okres czasu. Przy wymianie końcówek, upewnij się, czy są to końcówki tego samego typu, co te znajdujące się w wyposażeniu tarczy.

Lotki:

Radzimy ci używać tylko te lotki, które dołączyliśmy do zestawu. Stosowanie innych lotek może skutkować uszkodzeniem segmentów lub mechanizmu. Zapasowe końcówki można nabyć w fachowych sklepach sportowych, które prowadzą akcesoria darterskiej.

Baterie:

Ostrożnie zdejmij pokrywkę przegródki przeznaczonej na baterie, (znajdującej się z tyłu urządzenia) robiąc to poprzez lekkie przesunięcie w bok małego sutek. Włóż do przegródki trzy baterie typu „AA” zgodnie z podanym kierunkiem, po czym zamknij przykrywkę. Tarcza jest gotowa do gry, dobrej zabawy!

Części zamienne:

Aby zapewnić sprawne działanie twojego byka E-dart urządzenia, zalecamy tylko części zamienne i akcesoria do używania marki Bull's®.

Zastąpienia Porady Softtip Bull's® Tefo X (nr 61719) są szczególnie zalecane. Są dostępne w sklepach i pozwalają na optymalne wrażenia w grach.

BULL'S MATCHPOINT

Cible électronique Instructions d'utilisation et du jeu

Index:

1. Emballage contenu	Page 57
2. Directives de montage	Page 58
3. Fonctions	Page 58
4. Mode d'emploi	Page 59
5. Règles du jeu	Page 60
6. Entretien	Page 65
7. Remarque importantes	Page 66
8. Vision du jeu	Page 66

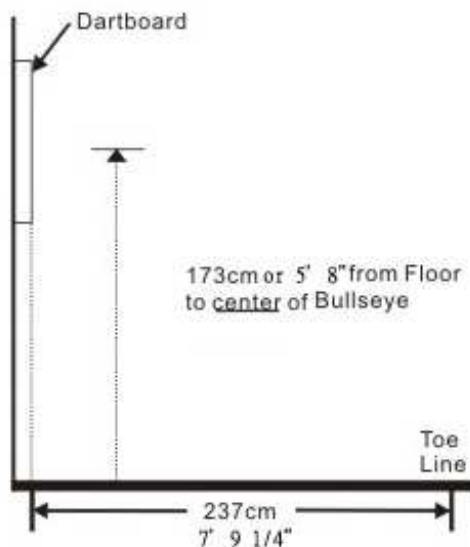
1. Emballage contenu:

- Cible électronique
- Soft Tip (pièce de rechange)
- 6 Darts/fléchettes
- Instructions d'utilisation

2. Mise en marche avec des piles

Choisissez un endroit approprié avec une distance de 3,048 m jusqu'à la cible. La cible doit être suspendue de manière à ce que le centre se trouve à 1,73 mètre au-dessus du sol. Le pas/ la ligne de tir (« oche ») doit se trouver à 2,37 m de la face avant de la cible.

La cible peut marcher à l'électricité (AC adaptateur) ou soutient avec des piles. Tenez la cible au mur de façon à ce que les trous au dos de la cible soient au centre des montants. Marquez les trous sur le mur à sa place. Accrocher la cible tout simplement au mur comme un tableau.



3. Caractéristiques et fonctions de la cible (Suivre que vos cible n'il y a pas tous les fonctions)

POWER bouton – Se trouve dans le coin en bas à droite de la cible électronique. Vous utilisez des piles. Appuyer sur le bouton pour commencer ou finir le match.

START/NEXT PLAYER bouton – Il a deux fonctions :

- **START** est appuyé, dès que tous réglages sont outillés.
- Appuyez sur le bouton **NEXT PLAYER** (Prochain joueur) ; Alors que le jeu est avancé en appuyant sur ce bouton pour le joueur suivant.

GAME GUARD bouton – Avec ce bouton on peut activer un « fermoir » du jeu. Par conséquent toutes les touches sont bloquées. Ça veut dire que tous les dards diriger sur une fausse piste n'influencer pas le match. Appuyez de nouveau le bouton pour désactiver la fonction.

BOUNCE OUT bouton – Fléchettes qui rebondissent sur la cible (« bounce-outs ») ou manquent la cible ne comptent pas sur le score quand tu appuyés sur ce bouton.

DART-OUT/SCORE bouton – Il est seulement activé pendant les jeux de 501, 601 etc. Quand le score se réduit à moins de 160 points, l'ordinateur te propose trois propositions de lancer. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (**ACTUALSCORE**) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. La fonction **SCORE** montre le score des toutes les joueurs.

SOUND – bouton – Avec ce bouton on peut régler le son. En tout il y a huit vitesses.

DOUBLE/MISS bouton – Cette fonction est seulement pour les jeux 501, 601 etc. disponible. Tu peux choisir entre Double In/Double Out. La fonction MISS est tout le temps activé. Avec cette tu peux enregistrer les lancers qui manquent la cible.

PLAYER/PAGE bouton – Avec ce tu donnes le nombre de joueurs. Une cible LCD sauvegarde le pointage pour jusqu' à huit joueurs ou deux équipes de quatre joueurs. Une cible LED sauvegarde le pointage pour jusqu' à 16 joueurs ou deux équipes de huit joueurs.

GAME bouton – Avec ce tu peux choisir le modèle jeu. Tu les voir sur l' affichage.

SELECT bouton – Pour chaque joueur il est possible de régler un degré de difficulté. Beaucoup de variantes comportent de degrés individuels. Pour les utiliser, il faut appuyer le bouton.

RESET bouton- Cette fonction supprime l'ajustage du jeu et retourne à la musique (au début ; Intro).

CYBERMATCH bouton – La fonction est pour jouer contre l'ordinateur. Il y a six possibles degrés de difficultés.

Les degrés du cyber match :

Degré 1 (C1)	Sportif professionnel
Degré 2 (C2)	Experte
Degré 3 (C3)	Avancé
Degré 4 (C4)	Débutant avancé
Degré 5 (C5)	Débutant

Pour jouer contre l'ordinateur appuyez sur CYBERMATCH et puis appuyez le bouton START. Dès que le jeu commence, le joueur s'efface devant l'ordinateur. Après que le joueur a lance trois dards, il doit appuyez START pour laisser lancer l'ordinateur. Le pointage obtenu est indice sur « l'active score display ». La cible se réveille automatiquement pour le prochain lancer.

4. Les variantes de la cible

1. Appuyez le bouton **POWER** pour allumer la cible. L'indicateur s'allume et la musique d'intro se fait brièvement entendre.
2. Appuyez le bouton **GAME** jusque vous voyez le jeu voulu sur l'affichage/display – ou vous utilisez les boutons « quick pick » (raccourci clavier).
3. Appuyez le bouton **DOUBLE** pour faire des réglages supplémentaires au début ou à la fin du jeu. Ca peut aussi être faire pendant le match a commencé, mais seulement pour le variant « 01 ».
4. Appuyez le bouton **PLAYER** pour donner les nombres des joueurs. La cible est automatiquement prête pour deux joueurs. Ou vous appuyez la fonction CYBERMATCH.
5. Appuyez le bouton (rouge) **START/HOLD** pour valider ou commencer le match.
6. Juste après de que tout les trois dards sont lancer, la voix vous donne des instructions à tirer les dards, « remove darts ». Ca ne marque pas pour le pointage. Apres de jeter les dards, appuyez **START** pour laisser jeter les autres. La voix indique qui est à son tour. Egalement le lumiere « player indicator light, 1-16 » indique le même.

Mode d'équipe

En plus des quatre joueurs différents cette cible est également capable de gérer jusqu'à quatre équipes de deux personnes. Pour entrer dans le mode d'équipe, appuyez sur la touche **PLAYER** jusqu'à ce que le numéro correspondant est affiché:

2-2 / 2 équipes jouent pour l'équipe 1 Joueur 1 et 3 pour l'équipe 2 joueurs jouent 2 & 4

3-3 / 3 équipes, jouant pour l'équipe 1 Joueur 1 et 4, pour l'équipe de jouer à 2 joueurs 2 et 5, 3 jeux pour le joueur de l'équipe 3 & 6

4-4 / 4 équipes, jouant pour l'équipe 1 Joueur 1 et 5, pour l'équipe de jouer à 2 joueurs 2 et 6, 3 jeux pour Équipe 3 & 7 et 4 jouer pour l'équipe Player 4 & 8

En mode équipe, les points marqués les membres de l'équipe sont additionnés et vous jouez sur un score de l'équipe conjointe.

5. Règles du jeu

301 (G01)

Le but du jeu est de lancer trois dards sur la cible pour le plus grand nombre de points possible. Les points sont préalablement. Le score obtenu est soustrait du total. Pour cela le but du jeu est de ramener le score exactement à 0. Quand tu obtiens un score qui est plus haut qu'est nécessaire pour finir à 0, « bust », le pointage reste égal. Ainsi un joueur a seulement encore 32 points pour gagner le match. Bon, il lance trois tirs qui atteignent les secteurs 20, 8 et 10 (total 38). Ensuite le pointage pour sa prochaine tour s'élève encore à 32 points. Tu peux compliquer le match à sélectionner les boutons « **DOUBLE** ». Ceci est disponible pour le compliquer :

- Double In - Quand tu atteins un double, n'importe quel, tout au début, tu ouvres la marque.
- Double Out - Le but pour finir le match est d'atteindre un double (seulement dans « 01 »).
- Double In et Double Out - Pour marquer de points il faut atteindre avant chaque tour un double. Ou bien au début ou à la fin.

Cette cible a une spéciale fonction de « Dart Out ». Quand le score se réduit à moins de 160 points, l'ordinateur te propose trois propositions de lancer. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. La fonction SCORE montre le score des toutes les joueurs.

CRICKET (G08)

Le but du jeu est d'atteindre les préalablement secteurs, qui sont choisir par chaque joueur. Il faut être le premier à « fermer/close » les nombres sélectionnés, avant que l'adversaire atteins le plus haute pointage.

Il est seulement utiliser les secteurs 15 jusqu' à 20 inclus et la

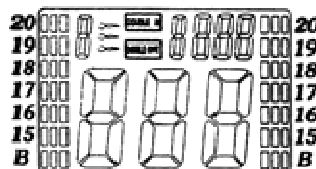
bulle (intérieure/extérieure). Chaque joueur doit atteindre un certain nombre trois fois (« close »). Quand tous les joueurs ont « fermer » un nombre, il n'apporte pas plus de points.

Atteindre trois fois, ça veut dire :

Une touche dans un triple compte trois fois

Une touche dans un double compte deux fois

Une touche dans un simple compte une fois



Remporter – L'équipe / le joueur qui a fermer tous les nombres en premier et qui a obtenu le plus grand nombre de points possible, remporte le match. Quand un joueur a ferme tous les nombres en premier, mais suivre derrière avec son pointage en boitant, il faut tirer à les nombres « ouvert » pur accumuler de points.

NO-SCORE CRICKET

Le but de jeu est de « fermer » tous les nombres (15 – 20 et la bulle) au plus vite. A une exception près qu'ici les points ne sont pas estimés.

Précision : Quand tu joues seul, il est automatiquement le No Score Cricket disponible.

Cricket Scoring Display (sont valable pour toutes les variantes de cricket)

Le display utilise un spécial affichage. L'affichage indique les points avec des signes traditionnels. Une croix X et un cercle O. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. Il y a trois lancers, qui sont indiqués avec trois lumignons dans le score. A jeter la première fois un de ces lumignons s'éteint. Après trois fois chaque lumignon s'éteint.

SCRAM (G10) (Seulement pour deux joueurs)

Le jeu consiste de deux tours. Dans chaque tour les joueurs ont différents objectifs.

Tour 1 : Joueur 1 tente de « fermer » tous les nombres. Pendant ce temps joueur 2 tente de obtenir le plus grand nombre de points possible, quel ne sont pas fermer par l'adversaire. Après que joueur 1 a fermé tous les secteurs, la première tour est finie.

Tour 2 : Maintenant joueur 2 ferme tous les nombres, pendant que joueur 1 atteindre des points.

Le joueur avec le plus haut pointage remporte la victoire.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Le but du jeu est d'atteindre le plus bas pointage possible. Dès qu'un nombre est juste trois fois atteindre, le pointage s'accumule sur le score d'adversaire.

COUNT-UP (G12)

Le but est d'atteindre en premier le pointage déterminé (400, 500, ...). Dans chaque tour les joueurs obtiennent le plus possible de points. Les doubles et triples apparaîtront comme nombres. Ça veut dire, un lancer atteint dans la triple 20, sur l'affichage apparaît le nombre 60.

Précision : Le nombre de « pointage » peut être sélectionné par appuyer le bouton SELECT.

COUNT-UP 400 (G13)**COUNT-UP 500 (G14)****COUNT-UP 600 (G15)****COUNT-UP 700 (G16)****COUNT-UP 800 (G17)****COUNT-UP 900 (G18)****COUNT-UP 999 (G19)****HIGH SCORE – 3 tours (G20)**

Les règles de ce jeu passionnant sont simples - recueillir autant de points que possible en trois manches (9 fléchettes) pour gagner le match. Champs doubles et triples sont par conséquent doubles ou triples.

Il existe plusieurs variantes de ce jeu, les règles sont les mêmes, il ne fait que modifier la distance de la partie.

High Score - 4 Tours (G21)**High Score - 5 Tours (G22)****High Score - 6 Tours (G23)****High Score - 7 Tours (G24)****High Score - 8 Tours (G25)****High Score - 9 Tours (G26)****High Score - 10 Tours (G27)****High Score - 11 Tours (G28)****High Score - 12 Tours (G29)****High Score - 13 Tours (G30)****High Score - 14 Tours (G31)****ROUND-THE-CLOCK (G32)**

Ici le joueur faut atteindre les segments 1 jusqu' à 20 et la bulle dans l'ordre. Le premier joueur, qui touche tous

les segments jusqu'à 20 dans l'ordre, a gagné. L'ordre est aussi indiqué par l'affichage. De plus il est possible de régler un degré de difficulté, par appuyer le bouton SELECT. Tu as le choix entre r05 – t15.

Echelonner, comme suit :

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Match commence avec le segment 5 (r05)*
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Match commence avec le segment 10 (r10)*
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G36) - Match commence avec le segment 15 (r15)*

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – Le joueur faut atteindre dans l'ordre les doubles 1 – 20.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Match commence avec le double 5 (d05)*
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Match commence avec le double 10 (d10)*
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Match commence avec le double 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur faut atteindre dans l'ordre les triples 1 – 20.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Match commence avec le triple 5 (t05)*
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Match commence avec le triple 10 (t10)*
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Match commence avec le triple 15 (t15)*

KILLER

Le but de ce jeu est de rester le dernier joueur en vie. Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main pour définir son numéro personnel. Sur l'affichage apparaitre « SEL ». Celui-ci est unique : deux joueurs ne peuvent avoir le même numéro. Chaque joueur possède au début 0 point et la première partie du jeu consiste tout d'abord à marquer trois points en touchant son numéro personnel, un double comptant deux points et un triple trois points (une variante existe où seuls les doubles comptent, et valent 1point) . Une fois les trois points atteints, le joueur est maintenant considéré comme killer. Son but est de faire diminuer les points des autres joueurs en visant leur numéro. Les règles concernant les points sont :

Un joueur ayant un score négatif est considéré comme mort.

Un killer ayant perdu un point perd son statut et doit réviser son numéro.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en vie si et seulement s'il a annoncé pour éliminer.

Précision: Le nombre des « vies » peut être sélectionné entre 7 – 14, par appuyer le bouton SELECT. Aussi pour la variante où seuls les doubles comptent, entre double 3, 5 et 7.

DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence avec 40 points. Le but est d'obtenir dans chaque tour le plus possible de points.

Tour 1 : Le joueur faut atteindre dans le segment 15. Si non, le pointage (ici : 40 points) est réduit de moitié.

Mais si tu l'atteindras, les points obtenus sont additionné sur les points actuels. Pour la prochaine tour il faut atteindre le segment 16. Tous lancent dans cet ordre, comme dans la graphique en bas est montrer. Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points.

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

Any Double Any Triple

DOUBLE DOWN 41

Au contraire du jeu « Double Down » l'ordre est à l'envers. Ça veut dire il faut atteindre les segments de 20 jusqu' à 15 et la bulle. Vers la fin il y a un tour extra, « tour 41 », pour tous. Puis le but est d'atteindre le score

exactement à 41. Si non, le pointage est réduit de moitié.

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

Any Double

Any Triple

"41" Round

ALL FIVES

Dans chaque tour, chaque joueur faut obtenir un résultat qui est divisible par cinq. Chaque « 5 » compte 1 point. Par exemple : En total sont 25 (10, 10, 5) point obtenu. Donc le joueur reçoit 5 points, car 25 divisible par 5 égalent 5. Aussi important est que la dernière flèche faut atteindre dans le segment dénombrable. Ne pas atteindre (catch ring area) ou manquer la cible, les points ne comptent pas. Le premier joueur qui obtient un pointage de 51 « cinq/fives » remporte la victoire.

Précision: Le nombre des « cinq » peut être sélectionné entre 7 – 14, par appuyer le bouton SELECT.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI

Le but est de réussir dans un même tour le simple, le double et le triple d'une même valeur (un Shanghai). On commence avec le un et on passe au 2 dès le tour suivant, que l'on ait réussi ou pas. Le vainqueur est celui qui finit tous les segments et en même temps réussit le plus haut pointage.

On peut compliquer le jeu avec degrés de difficulté.

Echelonner, comme suit :

- SHANGHAI 5 - Match commence avec le segment 5 (05)
- SHANGHAI 10 - Match commence avec le segment 10 (10)
- SHANGHAI 15 - Match commence avec le segment 15 (15)

GOLF

Les secteurs de 1 à 18 de la cible sont assimilés aux 18 trous d'un parcours de golf.

Déroulement du jeu: chaque joueur s'attaque successivement, dans l'ordre, à tous les trous du parcours. Il ne peut passer au trou suivant qu'après avoir marqué 3 « points » dans le précédent. On note chaque fois le nombre de fléchettes qu'a dû utiliser le joueur pour chacun des trous. Un triple compte pour un trou, tout comme un double et un simple ou trois simples. Pour chaque trou, le joueur continue de lancer des fléchettes tant qu'il n'a pas marqué trois fois. A trois coups par trou le score final est 54. S'il n'y a que des triples il se réduit à 18. Le vainqueur est celui qui en totalise le moins de fléchettes pour l'ensemble du parcours.

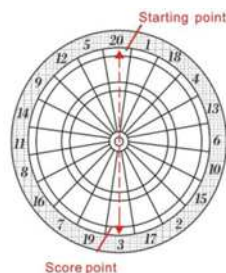
Précision: Le nombre des « trous » peut être sélectionné entre 9H – 18H, par appuyer le bouton SELECT.

GOLF - 18 trous (G57) - Les mêmes règles que pour le jeu avant, cette fois seulement sur 18 trous

FOOTBALL

Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main. Le but est constitué d'une zone entière chiffrée (ce qui exclut le bull et demi-bull).

Phase 1 : chaque joueur, à tour de rôle, tente de prendre le ballon en tirant une de ses trois fléchettes dans le bull ou le demi-bull. Les buts définis dans la



phase précédente n'ont aucun effet durant la phase 1.

Phase 2 : Lorsque le joueur a le ballon/la bull, il peut alors immédiatement tenter de marquer dans les cages adverses : par exemple s'il parvient à viser le bull ou demi-bull avec sa première fléchette il peut tirer ses deux autres fléchettes vers le but adverse. Il restera attaquant jusqu'à ce qu'il marque ou que l'adversaire reprenne le ballon. Le défenseur tente de reprendre le ballon en tirant ses fléchettes dans le bull ou le demi-bull. La zone de but de l'attaquant n'a aucun effet durant cette phase.

Phase 3 : Pour un tir "cadré" dans les buts adverses, l'adversaire doit arrêter ce tir en visant exactement la même case avec une seule fléchette. S'il y parvient, il devient alors automatiquement attaquant (phase 2). Sinon le but est marqué et on engage à nouveau la partie : c'est le joueur qui a pris le dernier but qui engage en tant qu'attaquant et tente donc de viser le but adverse. L'adversaire tente lui de reprendre le ballon en visant le bull ou le demi-bull. La partie s'arrête au bout de 3 buts.

L'ordre qui doit être atteint pour rester dans le jeu est comme suit :

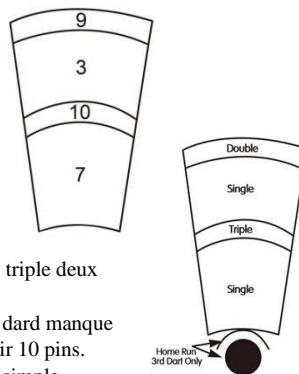
Starting Point: Double 20 → Grand simple 20 → Triple 20 → Petit simple 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Petit simple 3 → Triple 3 → Grand simple 3 → Score Point: Double 3

BOWLING

Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main ou manuel (regarder la graphique). Quand tu as choisit une cage, il y a encore deux lancers pour atteindre de points, ou plutôt de « pins ». Chaque segment a un système par points fixe, comme suit :

Segments Points

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



Il y a plusieurs règles du jeu :

1. Le parfait marque score est 200.
2. À l'intérieur de un tour, les simples segments ne peuvent pas être atteints pour la deuxième fois.
3. Dans chaque tour on peut atteindre 20 « pins » par toucher le triple deux fois.
4. 1^{er} dard atterrit dans le segment double, le 2^e aussi, mais le 3^e dard manque la cible. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtient 10 pins.
5. 1^{er} dard atterrit dans le segment double, le 2^e dans le segment simple (intérieur/extérieur) et le 3^e dard dans le double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtient 9 pins.
6. 1^{er} dard atterrit dans le segment double, le 2^e dans le segment triple et le 3^e dard dans le segment double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtient 19 pins.

Précision: Le nombre des « tours » peut être sélectionné entre 10 – 15, par appuyer le bouton SELECT.

BASEBALL

Ce jeu se compose de 9 « innings » (tours). Per « inning » il faut tirer 3 dards. Le terrain du jeu se répartit comme suit (regard la graphique)

Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points dans chaque « inning ».

Segment Ergebnis

Single Segment	“Single” – 1 Base (un terrain)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (deux terrains)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (trois terrains)

Bull's Eye

“Home Run” (seulement peut être essayé avec le troisième dard dans chaque tour)

Précision: Le nombre des « innings » peut être sélectionné entre 6 – 9, par appuyer le bouton SELECT.

BASEBALL - 9 innings (G61) - les mêmes règles que ci-dessus, le nombre de "manches" s'élève à 9

STEEPLECHASE

Le but du jeu est d'être le premier à remporter la « race » (cours) en faisant votre chemin sur le parcours. Vous devez frapper une fléchette dans chaque numéro commençant par 20 et se poursuit dans le sens horaire autour de la carte jusqu'à ce que le 5 est atteint. Alors seulement le secteur entre la mille et la bague de triple sont utilisé sur ce jeu. À cette occasion se trouve un « cours d'obstacles » dans la marche victorieuse. Les obstacles (fence) sont mettre dans le terrain, comme suit :

1. Obstacle -- Triple 13 3. Obstacle – Triple 8
 2. Obstacle -- Triple 17 4. Obstacle -- Triple 5

Le vainqueur de cette cours est celui qui finit tous les segments en premier.

SHOVE A PENNY

Le but est d'être le premier à fermer tous les chiffres 15 à 20 et la mille inclus. Pour fermer un certain nombre, le joueur doit atteindre trois fois dans le même segment, mais faut suivre l'ordre. À obtenir pire que 3 points, les points excédent déduisent à le joueur prochain. Le vainqueur est celui qui obtenu (dans l'ordre : 15 -20 et mille) dans tous les segments trois points.

NINE-DART CENTURY

Le but est d'obtenir 100 points ou de s'approcher à 100 points avec 9 dards après 3 tours. Automatiquement, quand un joueur atteindre pire de 100 points, il perd le match. Quand tous les joueurs passent le 100 points, le vainqueur est celui qui a le moins de 100 points. Et quand tous les joueurs obtiennent 100 points, le vainqueur est celui qui a utilisé pour cela le moins de dards.

BLUE VS. RED (Seulement pour deux joueurs)

Ici il y a deux rôles. 1e joueur est « blue/bleu ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples bleus et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. 2e joueur est « red/rouge ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples rouges et jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Il faut seulement atteindre les segments doubles et triples. Tous les lancers sont additionnés. Même si le dard touche dans un segment mauvais, on prend le proche segment, mais les points sont soustraits des points propres. Le vainqueur est celui qui obtenu en fin le plus possible de points.

6. Menu du jeu

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

7. Entretien

1. N'utilisez jamais de pointe de flèche d'aciers – le pointe de aciers peuvent provoquer de dommage et détruit l'électronique ainsi que le circuit électronique de la cible.
2. N'utilisez pas beaucoup d'énergie pour lancer les flèches – Cela peut cassée le pointe de flèche et aussi endommager la cible.
3. Tournez les flèches dans le sens des aiguilles d'une montre, quand tu les extraire.
4. Seulement utilise le bloc d'alimentation qu'est fichu. À utiliser un autre peut subir un dommage.
5. Tirez les piles quand tu utilises l'adaptateur.
6. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N'utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage.

8. Remarque importante:

Les segments enlisent :

Quand un segment est immobilisé, le jeu courant est couper. Le display LED indique le segment concerné. Pour remédier ce problème il faut peut-être aussi de toucher le segment et le vaciller. Dès que tout fonctionne le jeu continué.

La pointe de flèche (tip) cassée :

Voici ne pas de nouveauté. Si une pointe reste dans la cible, il faut lui extrait avec une pince ou une pincette. Il n'y arrive pas, essaye d'utiliser un clou. Il faut être très élané. Avec le clou tu dois glisser prudent par le segment, mais fais attention ne glisser pas le clou trop loin. Cette paquette contient de pointe de remplacement. Assurez-vous que les pointes sont du même modèle.

Flèche :

S'il vous plait, utilisez les flèches fichues. À utiliser des autres, peut provoquer de dommage non seulement sur les segments, mais encore au électronique. Pointes de remplacement sont dans le magasin spécialisé disponible.

Nettoyage :

Dépoussiérer la cible régulièrement avec un chiffon humide. À cette occasion il est préférable d'utiliser un nettoyage doux. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N'utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage et n'est pas sous contrat de garantie.

Pièces de rechange:

Pour assurer le bon fonctionnement de votre BULL'S ® E-dard appareil, nous vous conseillons d'utiliser les pièces de rechange et les accessoires de la BULL ® marque.

Le remplacement des conseils Softtip BULL'S ® Tefo X (n ° 61719) sont particulièrement recommandés. Ces documents sont disponibles auprès des détaillants et permettre une expérience de jeu optimale.

BULL'S MATCHPOINT

Alvo electrónico Instruções de manejo e jogo

Index:

1.	Acondicionamento	Página 67
2.	Colocação em funcionamento	Página 68
3.	Funcionamento do alvo	Página 68
4.	Alvo electrónico e suas variantes	Página 69
5.	Regras do jogo	Página 69
6.	Manutenção	Página 75
7.	Instrução importante	Página 75
8.	Conteúdo de jogos:	Página 76

1. Acondicionamento:

- Alvo electrónico
- Pontas de plástico (peça sobresselente)
- 6 dardos (sin montar)
- Instruções

2. Colocação em funcionamento con pilhas

Para fixar o alvo precisa-se uma localizacão a uma distancia de 3,084 m hasta o alvo. Deve ser fixo a uma altura de 1,73m (medidos na vertical, do centro do alvo à superfície do solo de onde se lançam as setas). O separador de jogo ou “OCHE” deverá distar 2,37m em linha recta, que são medidos desde a face posterior da barra (onde se encosta o pé) até à linha imaginária contínua à face do alvo.

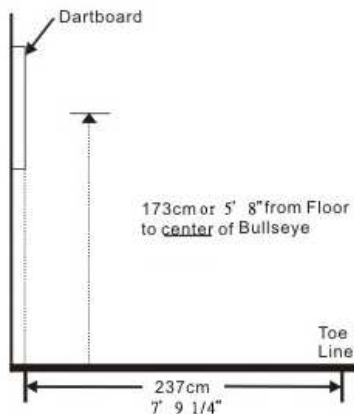
3. Funcionamento do alvo (O seu alvo talvez nao dispoe de todas as funcoes)

POWER botao – Encontrar-se na esquina direita. Voce usa as pilhas. Carrega no botao para ligar ou apagar o jogo.

START/HOLD botao – Esta tecla tein duas funcoes:

- START, carrega quando todas afinacoes estao ajustado.
- Carrega HOLD, permite os jogadores de retirar os dardos ao alvo.

GAME GUARD botao – Depois de ligar um jogo, se pode ativar uma fechadura. Com isso todas as teclas estao fechadas. Se os dardos acertam en qualquer botoes nao influenciam o jogo. Para desligar esta funcao só carregue neste botao.



BOUNCE OUT botao – Decide-se, antes de jogar, se o alvo deve contar os dardos, que foron errado lancados (“bounce-outs”). Para limpar os lançamentos errados carregue neste botao.

DART-OUT/SCORE – Esta propriedade só está nos jogos “01” ativo. Quando baixa a pontuacao em 160 pontos, o jogo se pode acabar en lancar tres flechas. Aqui o alvo vós dá uma proposta para acabar o jogo con tres lançamentos. Os doubles e triples sao indicados com duas ou tres linhas do lado esquerdo ao lado dos pontos marcados (ACTUALSCORE). Com a propriedade de “SCORE” cada pontuacao de cada jogador pode ser indicada.

SOUND botao – Esta tecla regula u volumen do som. No conjunto há oito graduados.

DOUBLE/MISS botao – Esta funcao só é disponivel nos jogos de “01”. É usado para ativar a opcao de Double In/Double Out. A propriedade MISS sempre está ligada. Esta é para registar as flechas enganadas.

QUICKPICK – Para ligar imediatamente os jogos: BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET and 301 501.

PLAYER/PAGE botao – É para ajustar o numero dos jogadores. Um alvo LCD guarda o resultado para 8 jogadores ou para quatro equipos de dois. E o LED guarda o resultado para 16 jogadores ou oito equipos de dois.

GAME botao – Com esta tecla podem escolher entre os jogos.

SELECT botao – Cada jogo contem graus de dificuldade. Com esta tecla se pode ajustar graus diferentes para cada um.

RESET botao – Esta funcao limpa as regulacoes.

CYBERMATCH botao – Esta funcao e para jogar contra o computador. Aqui há cinco graus de dificuldade diferentes.

Cybermatch: graus classificados

Grau 1 (C1)	Recordista
Grau 2 (C2)	Perito
Grau 3 (C3)	Adiantado
Grau 4 (C4)	Iniciante avanzado
Grau 5 (C5)	Principiante

Carregue no botao **START**, para comencar contra o computador. Primeiro o jogador lanca tres dardos. Depois de tirar as flechas, carregue no botao **START** para deixar seguir o seguinte (computador). A pontuacao é iniciada no display “ACTIVE SCORE DISPLAY”.

4. Alvo electronico e suas variantes

1. Carregue no botao **POWER** para ligar o alvo. A introducao da musica ressoa e o display reluz.
2. Carregue no botao **GAME** enquanto vé o jogo desejado - ou usam os „Quick Pick“ botoes.
3. Carregue no botao **DOUBLE** para ajustar as regulacoes para o inicio e/ou o fim do jogo.
4. Carregue no botao **PLAYER** para ajustar o numero dos jogadores. O ligar sempre sao dois jogadores ajustado ou voce carrega no botao **CYBERMATCH**.
5. Carregue no botao (vermelho) **START/HOLD** para afirmar e comecar a jogar.
6. A lancar todas tres flechas, uma voz vós dá instrucoes a retirar os dardos.

Modo de equipe

Além dos quatro jogadores individuais, este alvo também é capaz de gerenciar até quatro equipes de duas pessoas. Para entrar no modo de grupo, pressione o botão **PLAYER** até que o número correspondente é exibida:

2-2 / 2 Teams, para equipo 1 jogam os jogadores 1&3, para equipo 2 jogam os jogadores 2&4

3-3 / 3 Teams, para equipo 1 jogam os jogadores 1&4, para equipo 2 jogam os jogadores 2&5, para equipo 3 jogam os jogadores 3&6

4-4 / 4 Teams, para equipo 1 jogam os jogadores 1&5, para equipo 2 jogam os jogadores 2&6, para equipo 3 jogam os jogadores 3&7 und para equipo 4 jogam os jogadores 4&8.

No modo de equipe, os pontos marcados os membros da equipe são somados e você joga em uma pontuação equipe conjunta.

5. Regras do jogo

301

O objeto do jogo é chegar a uma pontuacao de zero. Cada jogador comeca o jogo com 501 pontos (em variacoes, eles comecam com o número indicado pelo nome). Como eles jogam dardos na placa, eles deduzir os pontos que eles pontuacao de 501 até chegarem a zero. O primeiro jogador a atingir zero vitórias.

A opcao de “DOUBLE” dá forma o jogo.

- Double In – Para que os pontos se deduzem, o jogador tem que atirar, no principio, nos segmentos duplos.
- Double Out - Para acabar o jogo, tem que acertar o segmento duplo.
- Double In und Double Out - Para que os pontos se deduzem é importante, em cada volta, de lancar, no inicio ou no fim, no segmento duplo.

Este alvo electronico dispoe de uma funcao de “**Dart Out**” especial, só nos jogos de “01”. Quando baixa a

puntuacao em 160 pontos, o jogo se pode acabar em lancar tres flechas. Aqui o alvo electronic vós dá uma proposta para acabar o jogo con tres lancamentos. Carregue no botao **DART OUT** para ver a proposta do lancamento. Os doubles e triples sao indicados com duas ou tres linhas do lado esquerdo ao lado dos pontos marcados (ACTUALSCORE).

CRICKET

O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 e nao importando a ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. A partir dai, ele pode marcar pontos nesse numero ate que o oponente tambem o feche. Para o fechamento dos numeros os triplos contam tres pontos, duplos dois e os simples contam um ponto.

O jogo termina quando o jogador com maior número de pontos tem todos os números fechados. Se o jogador que tem menos pontos fecha primeiro, tem que usar os números abertos para alcançar o oponente antes que este feche tudo.

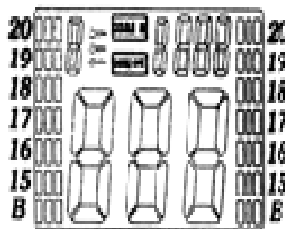
NO-SCORE CRICKET

As mesmas regras como no jogo "cricket", só que us pontos nao se classificam. O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 o mais depressa possivel.

Os modelos LED oferecem as variantes cricket e no-score-cricket separadas. Os modelos LCD oferecem os jogos juntos.

Cricket Scoring Display (Sao validos para todas variantes do Cricket):

Durante uma partida de cricket a puntuacao se indica por uns simbolos de uma cruz X ou circulo O. Há tres luzes no numero respetivo (15 – 20 et centro do alvo). Logo que un segmento é acertado, se apaga uma luz. O acertar os tres se apagam todas. Todos segmentos duplos e triplos aparecem com duas ou tres linhas ao pe dos pontos marcados (ACTUALSCORE).



SCRAM (Só para dois jogadores)

Est variante consiste de duas voltas. Cada volta tem um objetivo diferente. Cada volta muda o objetivo. Na 1ª volta: o 1º jogador fecha os numeros 20 – 15 e o centro do alvo (bullseye). Nao importa a qual ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. Enquanto o outro jogador tenta de marcar o maior numero de pontos. Para acabar e 1ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos.

2ª volta: agora fecha o 2º jogador todos os segmentos, enquanto o 1º marca pontos. Para acabar e 2ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos.

CUT-THROAT CRICKET

O objetivo do jogo é fechar todos os numeros, e terminar a partida com menos pontos que os adversários.

Cada jogador deverá "Fechar" os numeros de 15 a 20 passando pelo bullseye, em qualquer ordem. O primeiro jogador que "Feche" todos os numeros, inclusive o bullseye, e tiver um numero inferior de pontos a seu favor, vence a partida. O jogador fecha um numero especifico ou o bullseye acertando tres vezes em um segmento simples. No caso de acertar um segmento duplo, faltara unicamente acertar o proximo lancamento em um segmento simples do mesmo numero. Acertando um segmento triplo, o numero já estará "Fechado". O primeiro jogador a "Fechar" um numero especifico, libera este numero e pode marcar pontos nos demais jogadores neste numero até o momento que seus oponentes tambem o "Fechem".

COUNT-UP

O objetivo é chegar primeiro a uma puntuacao alcançada, previamente selecionada por SELECT (de 100 até 900

pontos). Por volta, cada jogador intenta de alcançar o maior número de pontos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos são expressados por números. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

Existem diversas variações deste jogo, as regras são as mesmas, só muda a distância do jogo.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

HIGH SCORE

O vencedor é aquele que chega, em primeiro lugar, a maior número de pontos dentro de três voltas com 9 dardos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos são expressados por números.

Existem diversas variações deste jogo, as regras são as mesmas, só muda a distância do jogo.

High Score - 4 Rodadas (G21)

High Score - 10 Rodadas (G27)

High Score - 5 Rodadas (G22)

High Score - 11 Rodadas (G28)

High Score - 6 Rodadas (G23)

High Score - 12 Rodadas (G29)

High Score - 7 Rodadas (G24)

High Score - 13 Rodadas (G30)

High Score - 8 Rodadas (G25)

High Score - 14 Rodadas (G31)

High Score - 9 Rodadas (G26)

ROUND-THE-CLOCK

O objetivo é acertar em ordem crescente os números de 1 a 20, e posteriormente o centro do alvo (bullseye). O jogo inicia com cada jogador devendo acertar o número 1. Após acertar o número da vez, o jogador deverá acertar o número subsequente. O primeiro jogador que acerte todos os números e o centro do alvo (bullseye) será o vencedor. Existem três graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT: escolher entre r01-t15):

Classificação:

ROUND-THE-CLOCK 1 – Jogo começa com o segmento 1 (r01)

ROUND-THE-CLOCK 5 - Jogo começa com o segmento 5 (r05)

ROUND-THE-CLOCK 10 - Jogo começa com o segmento 10 (r10)

ROUND-THE-CLOCK 15 - Jogo começa com o segmento 15 (r15)

Demais os lançamentos nos segmentos duplos e triplos correspondem os números indicados na parte externa do alvo.

ROUND-THE-CLOCK Duplo – Somente marcará pontos o jogador que acertar os segmentos duplos na sequência de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).

ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Jogo começa com o duplo 1 (d01)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Jogo começa com o duplo 5 (d05)

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Jogo começa com o duplo 10 (d10)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Jogo começa com o duplo 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triplo - Somente marcará pontos o jogador que acertar os segmentos triplos na sequência de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).

ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Jogo começa com o triplo 1 (t01)

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Jogo começa com o triplo 5 (t05)

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Jogo começa com o triplo 10 (t10)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Jogo começa com o triplo 15 (t15)

KILLER

Cada jogador escolhe um número arremessando um dardo ou com a mão (display indica “SEL”).

O jogador tenta acertar seu duplo para ser um “killer/assassino”. Agora o objetivo é de “matar” seu oponente por acertar no seu duplo até que gaste todas as suas “vidas”. O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma “vida”.

Existem tres graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT:escolher entre double 3, double 5 e double 7).

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

Any Double

Any Triple

ico abaixo (15 – 20 e o

eio (aqui pontos atual:
volta se acerta no
vencedor.

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

Any Double

Any Triple

DOUBLE DOWN 41

O objetivo é o mesmo como no jogo “Double Down”. Mas a ordem está em sentido inverso (20 – 15 e o

bullseye). Uma outra particularidade é que no fim desta partie integra-se uma volta extra. Em esta ultima volta o objeto é chegar a uma pontuacao de 41. A falhar, a pontuacao do jogador divide-se ao meio.

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

Any Double

Any Triple

“41” Round

ALL FIVES

Aqui é o objetivo de marcar em cada volta uma pontuacao que se pode dividir por 5. Cada 5 conta 1 ponto. P. ex.

Uma volta de 10, 10 e 5, em total 25. Entao o jogador recebe um “5”, porque 25 dividido por 5 é 5. Se marca uma pontuacao e nao pode ser dividida por 5, entao o jogador nao marca pontos. E ainda por cima o ultimo dardo noa pode falhar o alvo. Se o lancamento acerta fora ou erra o alvo, niguem marca pontos. O primeiro jogador com 51 “cincos/fives” ganha esta partida.

Existem diversas variações deste jogo, as regras são as mesmas, só muda a distância do jogo.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI

Cada jogador deita um atras do outro com tres dardos nos numeros de 1 até 20. O objetivo é marcar em cada volta o maior numero de pontos. O primeiro jogador que alcanca, o acertar todos os seus 20e segmentos, o maior numero de pontos, será declarado vencedor.

Graus classificados

- SHANGHAI 5 (G53)- Jogo começa no segmento 5 (05)
- SHANGHAI 10 (G54)- Jogo começa no segmento 10 (10)
- SHANGHAI 15 (G55)- Jogo começa no segmento 15 (15)

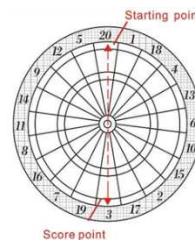
GOLF

O objeto é como o golfe real, o objetivo é completar cada buraco no mínimo de pancadas possível. O jogador com a menor pontuação no final de 9 ou 18 vitórias “buracos/holes”. A pontuação: Os nomes dos jogadores são escritos na parte superior do tabuleiro em ordem. Ordem é geralmente determinada por atirar um dardo cada um para o bullseye com o próximo jogo em primeiro lugar. Este é um jogo que o jogo da ordem não faz diferença, todos os jogadores têm um número igual de arremessos para terminar o jogo.

O acordado número de buracos para jogar é escrito em forma para o lado esquerdo do tabuleiro (1 a 9 ou de 1 a 18). Um total de execução é mantido para cada buraco jogado e gravado ao lado do número do buraco na coluna para esse jogador. A fina "doubles" anel conta como um hole in one. A fina interior "triplos" anel conta como 2 tempos. A cunha fina entre o alvo e os triplos anel conta como 3 pancadas. A cunha de espessura entre os duplos e triplos anel conta como 4 cursos. Falta o número total contagens de 5 cursos. 5 é o pior resultado que você pode marcar em qualquer um buraco.

O jogo: O primeiro jogador começa o primeiro buraco, jogando por 1's. O jogador pode escolher para jogar um, dois ou três dardos para o buraco. No entanto muitos são lançados dardos. O último dardo lançado é o que conta. Por exemplo, o jogador lança o primeiro dardo no fina da cunha 1 para uma contagem de 3. Un-satisfeito com essa pontuação, ele joga os restantes dois dardos no triplo e perde os inteiramente. Sua pontuação é de agora 5 para o buraco, ele não pode escolher para contar o primeiro dardo porque ele continuou jogando. Se ele tivesse ficado satisfeito com o primeiro dardo, ele pode ter mantido o escore de três e não os dardos lançados dois restantes. Os restantes jogadores jogar com o primeiro buraco no fim. Quando o jogo retorna para o primeiro jogador, o segundo buraco é jogado e 2 é o número de destino. O jogo continues como tal até que todos os buracos 9 e 18 já foram tocadas.

GOLF – 18 Löcher (G57) – As mesmas regras para o jogo antes, desta vez apenas cerca de 18 buracos



FOOTBALL

Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mão. Este segmento seleccionado é o “ponto de inicio/starting point”, como ilustrado no gráfico. Agora os jogadores tenham que acertar o seu “starting point”, seguido o centro do alvo até o “ponto de final/score point”. Quer dizer acertando em uma “linha vertical”. Importante é de acertar por ordem.

P. ex. Se escolhe um duplo 20, tem que acertar nos seguintes termos:

Starting Point: Double 20 → Grande Simple 20 → Triple 20 → Pequena simple 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Pequena simple 3 → Triple 3 → Grande Simple 3 → Score Point: Double 3

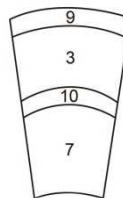
BOWLING

Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mão, para isso ve o gráfico. Quando todos escolheram um segmento, ficam dois lançamentos para marcar pontos. Cada segmento tem a sua classificação

própria, como ilustrado no gráfico:

Segmente Pontos

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



Há varias regras:

1. Uma pontuacao perfeita é 200.
2. Segmentos simples nao podem ser duas vezes acertadas.
3. Por volta podem ser 20 pontos marcados, por acertar duas vezes nos segmentos.
4. Se o 1º jogador acertar o 1º dardo no segmento duplo, o 2º tambem mas o 3º erra o alvo, entao contam 10 pontos para esta volta.
5. Se o 1º jogador acertar o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmento simple interno/externo e o 3º no duplo, entao contam 9 pontos para esta volta
6. Se o 1º jogador acertar o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmentotriplo e o 3º no duplo, entao contam 19 pontos para esta volta

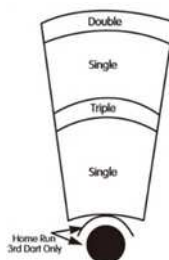
BASEBALL

Cada jogador acertar nos segmentos. A pontuacao é como como ilustrado no grafico. 3 dardos por volta. um segmento, por deitar no alvo ou por a mao. Este segmento selectado é o "ponto de inicio/starting point",.

Segmentos classificados:

Segment Ergebnis

Single Segment	"Single" – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment	"Double" – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment	"Triple" – 3 Bases (Drei Felder)
Bull's Eye	"Home Run" (<i>só poder ser tentado como o 3º dardo por cada volta</i>)



BASEBALL – 9 Innings (G61) – As mesmas regras "innings" é aumentado para 9.

acima, o número de

STEEPLECHASE

O objetivo é de acertar no segmento 20 seguindo no sentido dos ponteiros do relógio ate o segmentos 5, antes que se pode deitar o centro do alvo. O complicado é que só se usam os segmentos do anel interno triplo, ou seja a zona entre o bullseye e o anel triplo. E ainda por cima tenham que ultrapassar alguns obstáculos, que estao posicionados.

Obstaculos posicionados, nos seguintes termos:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. obstaculo -- Triple 13 | <input type="checkbox"/> 3. obstaculo – Triple 8 |
| <input type="checkbox"/> 2. obstaculo -- Triple 17 | <input type="checkbox"/> 4. obstaculo -- Triple 5 |

SHOVE A PENNY

Aqui só se usam os segmentos de 15 ate 20 e o centro do alvo e tenham que ser acertadas por ordem. Cada jogador tem que marcar 3 pontos, para seguir o segmento seguinte. Se marca mais de 3 pontos, o saldo positivo conta para o jogador seguinte. O vencedor é aquele que acertar todos os segmentos por ordem e marca 3 pontos.

NINE-DART CENTURY

O objetivo aqui é de chegar a uma pontuação de 100 ou acerca-se os 100 pontos por acertar com 9 dardos. Se acertou mais dos 100 pontos (bust) perde a partida. Se todos os jogadores acertarem mais dos 100, então ganha aquele que usou para isso poucos dardos.

BLUE VS. RED (Só para dois jogadores)

Est variante consiste de duas voltas. O objetivo é acertar nos segmentos duplos e triplos. 1º jogador é “blue/azul” e o 2º é “red/vermelho”. O 1º jogador só deita os segmentos duplos ou triplos azules e joga no sentido dos ponteiros do relógio. O 2º jogador só deita nos segmentos duplos ou triplos vermelhos. Ele começa no segmento 20 e joga no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Todos lançamentos fora do alvo ou que erram o alvo, esses pontos vão ser subtraído de conta própria. O vencedor é aquele que marca o maior número de pontos.

6. Conteúdo de jogos:

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

7. Manutencao

1. Nunca utilize pontas de aço nesta alvo - pontas de aço causar danos imensos e destruir o circuito de potência e eletrônica do alvo
2. Não usa muita força em deitar os dardos- a usar muita força as pontas podem quebrar e danificar o alvo.
3. Vire os dardos ligeiramente no sentido horário quando você quer tirar os dardos fora.
4. Só utiliza o adaptador ac fornecido. Usando um outro pode causar dano ao electronica.
5. Retire as pilhas quando usa o adaptador ac.
6. Não deixe entrar alguns lliquidos ao alvo. Não use produtos de limpeza que incluem amoniaco ou outras quimicos.

8. Instrucao importante:

Segmentos presados:

Ocasionalmente, pode acontecer que um dardo atirado está encravado no segmento. Isso acontece para ser executado paradas jogos e display LED mostra o segmento que é afetado em.

Uma vez que o segmento pode ser reproduzido de novo, o jogo pode ser continuado. A activação do segmento é feito através da remoção dos dardos ou a ponta (tip). Se você ainda não resolver o problema, desde que você mexer um pouco no segmento até que seja transferida novamente.

Pontas quebradas:

No meio, é possível que os picos cancelar ou até mesmo permanecer preso na placa. Gentilmente tentar puxar a ponta quebrada com um alicate ou uma pinça, retire a placa. Se isso falhar, você também pode tentar empurrar os picos através do segmento. Você pode usar um prego que é mais estreita do que o topo e empurre a ponta através do segmento. Tenha cuidado aqui que o prego não empurrar muito longe, e, portanto, não irá causar danos à electrónica. Além disso, é uma ocorrência normal que as pontas se quebrar. Este pacote, nós adicionamos um pacote de dicas de substituição. Se você trocar dicas, certifique-se que você use o mesmo tipo de dicas que veio com este alvo.

Dardos/setas/flechas:

É aconselhável usar os dardos incluídos. Use dardos outro, isso pode causar danos tanto para a eletrônica e os segmentos. Dicas de substituição estão disponíveis em lojas especializadas (produtos dardo).

Limpeza do alvo electronico:

Se você é cuidadoso com a placa, você ainda vai experimentar mais algumas competições. A poeira do seu alvo com um pano úmido. Recomenda-se utilizar um detergente suave. A utilização de produtos de limpeza ou produtos de limpeza abrasivos que contêm amônia pode provocar danos e não deve ser usada. Evite líquidos que penetram na área alvo. Isso pode levar a danos permanentes e não é coberto pela garantia.

Peças de reposição:

Para garantir o bom funcionamento do seu BULL'S ® dispositivo E dardo, aconselha-se utilizar somente peças de substituição e acessórios para o touro ® marca.

® A substituição dicas Softtip Bull Tefo X (n ° 61.719) são especialmente recomendados. Estas informações estão disponíveis em lojas e permitem uma experiência de jogo ideal.

BULL'S MATCHPOINT

Elektronický terč Návod k obsluze

Index:

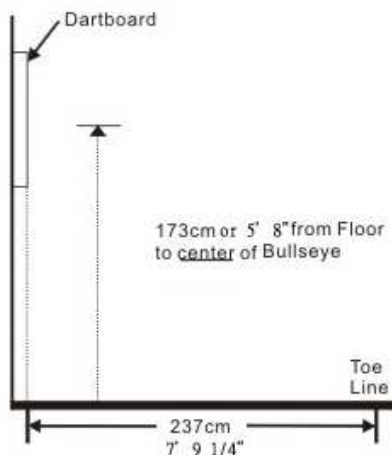
1.	Obsah balení	Strana 77
2.	Instalace	Strana 78
3.	Funkce terče	Strana 78
4.	Návod k obsluze	Strana 79
5.	Návod k hře	Strana 79
6.	Přehled hry	Strana 85
7.	Údržba	Strana 86
8.	Důležité upozornění	Strana 86

1. Obsah balení

- elektronický terč
- návod k obsluze
- 6 šipek
- náhradní hroty (Soft Tips)

2. Instalace

K upevnění terče vyberte volné místo se vzdáleností 3,048 m k terči. Odstup od odhodové čáry k terči by měl být 2,37 m. Terč má napájení ze sítě i na baterie. Vpřípadě použití napájení ze sítě vyndejte baterie. Není podstatné, zda má terč horizontální nebo vertikální zavěšení. Měla by však být výška až do středu terče 1.73m nad zemí. Označte střed terče ke stěně. Změřte vzdálenost mezi dvěma závěsnými dírami a Bull's Eye. Označte závěsné díry na stěnu. Ujistěte se, že druhé označení závěsných děr je navzájem ve vertikální linii s prvním označením. Terč upevněte pomocí přiložených šroubů na stěnu. Terč je možno odstranit v libovolném okamžiku. Terč lze také pevně namontovat na stěnu. Chcete-li terč pevně namontovat, použijte čtyři předem připravené závěsné otvory, které najdete mimo kruhové plochy (plocha mimo segmentovaného kruhu).



3. Funkce terče (Vezměte prosím na vědomí, že váš terč nemusí mít všechny funkce)

POWER tlačítko - Nachází se na dolní části terče v pravém rohu. Konektor je umístěn na spodní pravé straně terče nebo je možné použití baterií. Stiskněte spínač „spustit hru“ nebo „ukončit“.

START/HOLD tlačítko – Toto tlačítko má dvě funkce:

- **START** - stisknut jednou v okamžiku nastavení hry a tým je vše pro hru připraveno.
- Stiskněte tlačítko **HOLD** – umožní hráči mezi koly vyndat šipky z terče.

PLAYER/PAGE tlačítko – Toto tlačítko by mělo být stisknuto na začátku každé hry pro nastavení počtu hráčů. Kromě toho umožňuje vidět výsledky ostatních hráčů. Terč LCD uloží stav hry až pro osm hráčů nebo až čtyři týmy po dvou. LED terč uloží stav hry až pro 16 hráčů nebo až pro osm družstev po dvou.

GAME tlačítko – Tato funkce umožňuje vybrat skupiny her, které se zobrazí na displeji.

SELECT tlačítko – Touto funkcí lze nastavit úroveň obtížnosti pro hráče. Pro mnoho herních variant patří různé úrovně obtížnosti, které po stisknutí tohoto tlačítka potvrdíte.

CYBERMATCH tlačítko – Toto tlačítko umožní hru jednoho hráče proti počítači v pěti různých úrovních nastavení. Pouze jeden hráč může soutěžit proti Cybermatch.

Cybermatch stupeň dovednosti

Stupeň 1 (C1)	Profesionální sportovec
Stupeň 2 (C2)	Expert
Stupeň 3 (C3)	Pokročilý
Stupeň 4 (C4)	Pokročilý začátečník
Stupeň 5 (C5)	Začátečník

Stisknete Cybermatch, vyberte stupeň dovednosti se kterou hrát proti počítači a pak klepněte na tlačítko Start. Jakmile hra začne: hráč hodí první. Po třech hodech hráč odebere šipky z terče a okamžitě stiskne tlačítko START, pro výměnu hráče. Skóre hráče se zobrazí na displeji. Aktivní skóre na displeji se zobrazí ve vrhu právě získaných bodů (ATTEMPT LED). Body jsou zobrazeny také v aktivním skóre displej (RESULT LED) Poté, co počítač dokončí jeho kolo, se terč automaticky upraví pro hráče. Hra končí, když jeden hráč vyhrál. Hodně zdaru!

4. Elektronický terč a varianty hry

1. Pro zapnutí terče zmáčknete tlačítko **POWER** nebo ON Position (I). Krátký úvod hudbou a displej se rozsvítí.
2. Tlačítko **GAME** držte tak dlouho, než se na displeji zobrazí vaše vybraná hra, nebo potvrďte tlačítko QuickPick.
3. Zmáčknete tlačítko **DOUBLE** doplňkové nastavení začátku nebo konce hry. Toto lze provést před začátkem hry nebo během hry (pouze playgroup 301-901). Další vysvětlení lze nalézt v pravidlech hry.
4. Zmáčknete tlačítko **PLAYER** k zadání počtu hráčů. Předem nastavena je hra pro dva hráče . Nebo vybrat možnost CYBERMATCH.
5. Zmáčknete tlačítko **START/HOLD** pro potvrzení hry a její začátek.
6. Po hodu všech třech šipek vás upozorní hlas na odstranění šipek. ("Remove Darts" - "Odebrat šipky") bez vlivu na skóre. Jakmile jsou všechny šipky odstraněny, stisknete tlačítko START pro dalšího hráče. Hlas změní, který hráč je na tahu a navíc se rozsvítí dané číslo hráče (Player Indicator Light, 1-16), což rovněž určí pořadí.

Tým režim

Kromě čtyř jednotlivých hráčů tento terč je schopen řídit až čtyři dvoučlenné týmy. Chcete-li získat do týmu režimu stisknete tlačítko PLAYER tlačítko, dokud se odpovídající Zobrazí se číslo:

2-2 / 2 týmy hrají pro tým 1 hráč 1 a 3 pro tým hrát 2 hráče 2 a 4

3-3 / 3 týmy, hrající za tým 1 Player 1 a 4, pro tým hrát 2 hráče 2 a 5, 3 hry pro Team Player 3 a 6

4-4 / 4 týmy, hrající za tým 1 Player 1 a 5, za tým hrát 2 hráče 2 a 6, 3 hry pro Team Player 3 a 7 a 4 hra pro týmový hráč 4 a 8

5. Hra popsat

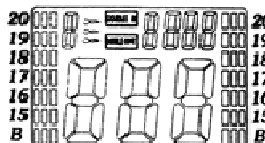
301

Tato hra je jedna nejnámějších typů hry s předem nastaveným skóre 301 nebo 601. Hráč musí snižovat výchozí skóre. Kolo se skládá ze tří vrhů. Body budou odečteny od zadaného skóre. Kdo první přesně dosáhne nuly vyhrál a hra pro něj končí. Pokud hráč dosáhne většího počtu bodů, než je jeho zbývající skóre, nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl na začátku kola. Tím je kolo označeno za výbuchové „Bust“.

CRICKET

Strategická hra, jak pro pokročilé hráče, tak i začátečníky. Cílová čísla si hráč může přesně vybrat a tak donutit soupeře k méně vhodné možnosti hodu. Cílem je, zasáhnout všechna vybraná čísla jako první, tím ukončit ("close") dřívě, než soupeř dosáhne nejvyššího skóre.

Pouze čísla 15 až 20 a Bull's Eye (vnitřní / vnější) jsou použity v této hře. Každý hráč musí jedno číslo třikrát trefit aby mohl "zavřít" (CLOSE). Jakmile hráč "uzavře", jsou další hody na dané číslo bodovány, ale pokud všichni hráči "zavřeli", nelze získat žádné další body na čísla. Body mohou být v libovolném pořadí, "otevřeny" nebo "zavřeny". Je důležité, aby bylo číslo třikrát zasaženo.



Třikrát trefa znamená

Trefa trojité zóny se počítá třikrát
 Trefa dvojité zóny se počítá dvakrát
 Trefa normální zóny se počítá jednou

Team/hráč, který jako první uzavřel a má nejvyšší počet bodů, vyhrál. Pokud hráč hodil všechna čísla jako první, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí sbírat další body.

NO-SCORE CRICKET

(Potvrďte tlačítko SELECT, pokud je na displeji **Cricket**) Hra má stejná pravidla jako Cricket s odlišností, že se zde nepočítá skóre. Cílem hry je uzavřít čísla (15 – 20 a Bull's Eye). Body se nepočítají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří uzavřít všechna čísla a střed Bull's Eye. Naproti modelu LCD, kde jsou skupiny hry nabízeny jako samostatná hra, jsou u modelu LED Cricket a No-Score Cricket k dispozici v jedné hře.

Upozornění: Hraje-li jen jeden hráč, je automaticky aktivní No-Score-Cricket.

Cricket zobrazení skóre (platí pro všechny varianty Cricket):

Tento terč používá speciální údaj pro zobrazení skóre během hry Cricket (kontrolka light). Exkluzivní Cricket Scoring Displej používá tradičně symboly bodování X (kříž) a O (kruh) pro záznam bodů. Jakmile je vybrán Cricket, znaky se rozsvítí. K dispozici jsou světla v rámci příslušného počtu (15 - 20 a Bull's Eye).

SCRAM (Jen pro dva hráče)

Tato hra je jedna varianta hry Cricket. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči různé cíle. V prvním kole se 1. hráč snaží hodit všechny čísla. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry. Hráč 2. se snaží zasáhnout co nejvíce bodů, které od prvního hráče nebyly uzavřeny. V okamžiku, kdy první hráč uzavřel všechny možnosti je první kolo uzavřeno. Ve druhém kole má každý hráč opačnou funkci. Druhý hráč uzavře všechny možnosti a první hráč se snaží zasáhnout co nejvíce bodů. V okamžiku, kdy druhý hráč uzavře všechny možnosti, je hra ukončena. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

CUT-THROAT CRICKET

Hra má stejná pravidla jako Cricket s rozdílem, že pokud hráč hodí jedno číslo třikrát, dané body se připočítají jiným hráčům ne hráči, který dané číslo třikrát hodil. Cílem této hry je získat pokud možno co nejmenší počet bodů. Tato hra nabízí různé variace.

COUNT-UP

Cílem této hry je jako první dosáhnout stanovený počet bodů (400, 500 ...). Stanovený počet bodů se nastaví na začátku hry. Každý hráč se snaží získat co nejvíce bodů. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v displeji v číslech. To znamená, že pokud hráč hodí Triple 20 zobrazí se 60. Celkový počet bodů pro každého hráče se zobrazí na LED displeji.

Upozornění: Hráč může sám nastavit stanovený počet bodů.

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

U této hry musí hráč získat co nejvyšší počet bodů ve třech kolech s devíti šípkami. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v čísle.

Upozornění: Počet kol je nastavitelný tlačítkem SELECT (zvolit lze mezi 3-14 koly).

High Score - 4 Kolem (G21)

High Score - 5 Kolem (G22)

High Score - 6 Kolem (G23)

High Score - 7 Kolem (G24)

High Score - 8 Kolem (G25)

High Score - 9 Kolem (G26)

High Score - 10 Kolem (G27)

High Score - 11 Kolem (G28)

High Score - 12 Kolem (G29)

High Score - 13 Kolem (G30)

High Score - 14 Kolem (G31)

ROUND-THE-CLOCK

Každý hráč musí postupně hodit segmenty (1 – 20 a Bull's Eye). Při průběhu hry má každý hráč tři hody. Hodí-li hráč správné číslo, hází další hráč v pořadí. Hráč, který jako první popořadě skončí na 20 vyhrává. Displej ukáže který segment trefit (vpravo ActualScore), pořadí pro hráče, aby věděli kdo je na řadě. U této hry lze nastavit tlačítkem SELECT různé úrovně obtížnosti mezi r01 do t15.

Odstupňován následovně:

ROUND-THE-CLOCK 1 – Hra začíná u Segmentu 1 (r01)

ROUND-THE-CLOCK 5 - Hra začíná u Segmentu 5 (r05)

ROUND-THE-CLOCK 10 - Hra začíná u Segmentu 10 (r10)

ROUND-THE-CLOCK 15 – Hra začíná u Segmentu 15 (r15)

ROUND-THE-CLOCK Double – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Double 1 až 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Hra začíná s Double 1 (d01)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Hra začíná s Double 5 (d05)

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Hra začíná s Double 10 (d10)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Hra začíná s Double 15 (d15)

ROUND-THE-CLOCK Triple – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Triple 1 až 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Hra začíná u Triple 1 (t01)

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Hra začíná u Triple 5 (t05)

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Hra začíná u Triple 10 (t10)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Hra začíná u Triple 15 (t15)

GAME 14: KILLER „zabít, oddělat“

Tuto hru je možné hrát ve dvou, ale zajímavější je při větším počtu hráčů. Na začátku hry musí každý hráč hodem na terč vybrat svoje číslo. Každý hráč musí mít jiné číslo. Na LED Displeji se objeví pro každého hráče nejdlivě „SEL“. V okamžiku, kdy bude mít hráč vybrané číslo, se na displeji zobrazí dané číslo.

Účelem hry je ukázat se jako „Killer“, hodit Double Segment svého vybraného čísla. Jakmile se to hráči podaří, je po celou dobu hry „Killer“. Pokud je cílem „killera“ hodit Double svého Segmentu, hází tak dlouho, než vyčerpá ve hře dané životy. Hráč, který jako poslední vyčerpá svůj život, vyhrává. V této hře není neobvyklé, že se někteří hráči spojí, aby údajně lepšího hráče vyřadili ze hry. Změnou nastavení je možné udělat hru složitější. Stupně úrovně jsou tři: Double 3, Double 5 a Double 7. Zde může hráč soupeře „killer“, „oddělat“ tím, že hodí jeho Double Segment.

Upozornění: Počet životů je nastavitelné tlačítkem SELECT volitelné mezi 7 – 14 životy. Stupeň obtížnosti je nastavitelný tlačítkem SELECT Double 3, 5 a 7.

DOUBLE DOWN

Každý hráč začíná se 40 body. Cílem hry je v každém kole hodit co nejvíc v aktivním segmentu. Kolo 1: Hráč musí hodit segment 15. Pokud se trefa nepodaří, bude aktuální počet bodů (zde: 40 bodů) redukován na polovinu. V případě úspěchu se počet bodů přičte. V dalším kole se přejde na segment 16 a získané body se opět přičtou. V případě neúspěchu se počet bodů redukuje na polovinu. Každý hráč hází postupně na čísla jak je viditelné na obrázku pod tímto textem. LED Displej při hře zobrazí čísla, která jsou na řadě. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

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

„Any Double“ = Každé Double pole
 „Any Triple“ = Každé Triple pole

DOUBLE DOWN 41

Kromě dvou výjimek je tato hra v pravidlech podobná hře Standard Double Down jak je viditelné na obrázku nad tímto textem. Zde je opačné pořadí od 20 do Bull's Eye. Také se zde navíc zobrazí LED displej Segmenty k hodu. Druhou zvláštností je, že ke konci hry je dodatečně vloženo jedno kolo hry, ve kterém se hráč musí pokusit třemi hody hodit přesně 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.). Nepodaří-li se hráči hodit přesně „41“ bodů, bude jeho aktuální počet bodů redukován na polovinu. Celkové skóre hráče se snižuje na polovinu. Díky této dodatečné obtížnosti má hra na konci často úplně jiný směr.

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

ALL FIVES

Zde jsou všechny segmenty aktivní a tím je celý terč ve

hře. V každém kole (3 šípky) musí hráč hodit celkový počet bodů, který je dělitelný 5. Každých „5“ se počítá za jeden bod. Například při jednom kole dohromady 25 (10, 10, 5), obdrží hráč 5 bodů. Zde 25 dělíme 5, výsledek 5.

Pokud hráč hodí součet bodů, který není dělitelný „5“, nezíská žádné body. Kromě toho musí poslední hod šípky trefit segment. V opačném případě (catch ring area) se hráči nepřipočítají žádné body, ani v případě, že předchozí dva hody splnily dělitelný součet. To zabraňuje dobrovolnému hodu mimo segment (“tanking”) aby nedošlo k ohrožení prvních dvou hodů, které se podařily hodit správně. Hráč, který má jako první celkový počet bodů 15 “Fives”, vyhrává.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI

Každý hráč hází postupně na číslo 1 až 20. Hráči startují na čísle 1 a hodí 3 šípky na tento segment. Cílem hry je v každém kole získat co nejvíc bodů třemi šípkami na daném segmentu. Vyhrává hráč, který po hodu na segment 20 získá největší počet bodů.

Nastavitelný stupeň obtížnosti:

- SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (01)
- SHANGHAI 5 – Hra začíná na Segmentu 5 (05)
- SHANGHAI 10 – Hra začíná na Segmentu 10 (10)

• SHANGHAI 15 - Hra začíná na Segmentu 15 (15)

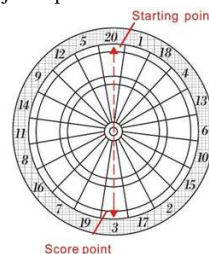
GOLF

Tato hra vychází ze současného golfu. Cílem hry je hodit v jednom kole od 9 do 18 nejnižší počet bodů.

Kurz mistrů ("cours") se skládá: " 3 jamky", tak že 27 je pro jedno kolo s 9 "jamkami" a 54 je pro jedno kolo s 18 "jamkami".

Používají se segmenty 1 až 18, z nichž je každý pro jednu „jamku“. Hráč musí hodit třemi šípkami na každou „jamku“. Hodí-li hráč Double nebo Triple, ovlivní hodnocení a umožní hráči hodit jednu „jamku“ s méně hody.

Například hráč hodí s první šípkou Triple, hodnotí se „jamka“ jako „Eagle“ a hráč uzavře tuto „jamku“ jedním hodem.



Tip: „Holes Out“: Hráč hází tak dlouho, než zavře jednu „jamku“ (3 trefy v požadovaném segmentu). Hlasový výstup na zařízení zveřejní, který hráč je na řadě. Poslouchejte dobře, abyste neházeli za jiného hráče. Pokud hrajete bez zvukových efektů, dávejte pozor na to, co se zobrazí na displeji.

Upozornění: Počet „jamek“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 9H a 18H.

GOLF - 18 jamek (G57) - platí stejná pravidla jako pro hru před, tentokrát jen asi 18 jamek

FOOTBALL

U této hry musí nejdříve každý hráč vybrat "hrací pole". Hrací pole vybere hodem nebo ručně dotekem na segment. Pole segmentu si hráč vybere podle svého přání a pro startovní místo v této hře. Jak je viditelné na obrázku budete provedeni od vašeho startovního bodu přes Bull's Eye až na druhou stranu terče ke "Score point". Vyhřává hráč, který projde tímto pořadím jako první. LED displej ukládá bodové hodnocení a ukazuje segment, který má hráč hrát. Například: Pokud se hráč rozhodl hrát na segment 20, startuje na Double 20 ("starting point") a jeho cíl je Double 3 ("score point"). Celkové hrací pole je 11 segmentů, které musí hráč hodit popořadě. Aby mohl hráč zůstat u tohoto příkladu, musí hodit postupně tyto segmenty:

Starting Point: Double 20 → Big Single 20 → Triple 20 → Small Single 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Small Single 3 → Tripple 3 → Big Single 3 → Score Point: Double 3

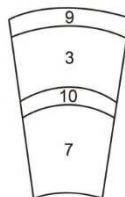
BOWLING

Tato varianta hry je opravdu výzva. Hra je náročná a vyžaduje preciznost pro získání bodů. Hráč 1 začne hru tím, že nejdříve vybere místo „Alley“ nebo-li „dráhu“, hodem na terč nebo dotekem na segment. (podívejte se na vedlejší obrázek). Je-li místo „Alley“ nebo-li „dráha“, vybrána, zbývají dva hody na získání bodů „Pins“. Každý segment má dané bodování:

<u>Segment</u>	<u>Body</u>
Double	9 bodů
Outer Single	3 bod
Triple	10 bodů
Inner Single	7 bodů

Pro tuto hru je dáno více pravidel.

1. Maximální počet bodů u této varianty je 200.
2. Jednoduché segmenty nesmí být v jednom kole dvakrát trefeny. Pokud ano, body se nepočítají. (0 pins). **Tip:** Pokuste se každý jednoduchý segment hodit v každém kole a tím získat 10 bodů.



3. Při opakovaném hodu na Triple segmenty je možno získat až 20 bodů. Pokud první hod šipkou treť Double segment, stejně tak i druhý hod, ale třetí hod se nezdaří a mine, připíše se pro toto kolo 10 bodů.
4. Pokud první šipka zasáhne Double segment, druhá šipka Outer nebo Inner segment a třetí šipka Double, připíše se pro toto kolo 9 bodů.
5. Pokud první šipka zasáhne Falls Double segment, druhá šipka Triple a třetí šipka Double segment, připíše se pro toto kolo 19 bodů.

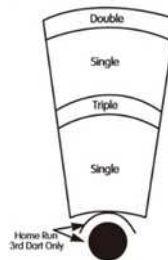
Upozornění: Počet „frames“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 10 a 15.

BASEBALL

Tato verze je pro hráče mimořádnou výzvou. Tak jako v originální hře je zde kompletní partie z 9-ti „Innings“ „směn“. Každý hráč hodí tři šipky pro „Inning“. Pole hry je rozděleno na tyto segmenty:

Segment Výsledek

Single Segment	“Single” – 1 Base (Single Field)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (Double Field)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (Triple Field)
Bull's Eye	“Home Run” (<i>Ize jen se třetí šipkou v každém kole</i>)



Cílem této hry je pokud možno získat co nejvíce „Runs“ v každém „Inning“. Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíc „Runs“.

STEEPLECHASE

Cílem „překážkového běhu“ je vyhrát „závod v „běhu“ tím, že hráč jako první projde hrací plochou „track/Field“. Začátek „track“ je na 20tém segmentu a pokračuje ve směru hodinových ručiček až do segmentu, 5 před tím než se může hodit na Bull's Eye. Vypadá jednoduše, ale u této varianty je možnost hodu přesně daná. To znamená, že se používá jen vnitřní kruh segmentu. Tedy jen prostor mezi Bull's Eye a Triple.

Jak u překážkového dostihu jsou i u této hry připraveny překážky. Zde jsou bariéry umístěny takto:

1. překážka - Triple 13
2. překážka - Triple 17
3. překážka - Triple 8
4. překážka - Triple 5

Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

SHOVE A PENNY

Zde se hraje jen na čísla 15 až do 20 a Bull's Eye. Jednoduché segmenty se počítají za 1 bod, Doubles za 2 body a Triples za 3 body. Každý hráč musí hodit daná čísla popořadě s cílem v každém kole získat 3 body tak, aby mohl přejít na další číslo. Hodí-li hráč víc než 3 body v jednom kole, přebytečné body se připočítají dalšímu hráči. Vyhrává hráč, kterému se podaří hodit třikrát všechny segmenty (15 – 20 a Bullseye).

NINE-DART CENTURY

V této variantě hry jde o to, hodit 100 bodů nebo ve třech kolech s devíti šipkami se k danému cíli přiblížit co nejvíc. Hody do Double a Triple segmentu jsou odpovídající a tedy se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. Přehodí-li hráč 100 bodů, automaticky hru prohrává. V případě, že všichni hráči 100 přehodí, vyhrává hráč který je nejméně za daným počtem bodů 100. Pokud se všem hráčům podaří dosáhnout přesného počtu 100 bodů, vyhrává hráč, který k cíli potřeboval nejmenší počet šipek.

BLUE VS. RED (*Jen pro dva hráče*)

Tato hra je závod kolem terče. Zde vede k cíli hod na Double nebo Triple. Hráč 1 je „modrý“, hráč 2 je „červený“. Hráč 1 hází po směru hodinových ručiček jen na všechny modré Double a Triple. Hráč 2 začíná na 20 a hází po směru hodinových ručiček jen na všechny červené Double a Triple. Aktuální stav bodů a segment na hod se ukáže na displeji. Vezměte prosím na vědomí, že v jednom kole se počítá pouze jedna trefa Double nebo Triple. Pokud hráč nic nehodí, žádné body se mu nepočítají, ale přibliží se dalšímu poli.

Upozornění: všechny získané body v Double a Triple se dělí. Pozor! Body za chybné hody se odpočítají a od aktuálního skóre hráče. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

6. Hrací menu

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

7. Péče o Váš elektronický terč

1. Nepoužívejte na tento terč nikdy šipky s ocelovým hrotem. Tato hra je určena výhradě pro šipky s plastovým hrotem.
2. Příliš tvrdé hody na terč vedou k neustálému lámání hrotů a je zde riziko poškození elektronického terče.

3. Při vytahování šípky z terče doporučujeme šípkou lehce zatočit dle směru hodinových ručiček – ulehčí vyndání šípky z terče a hrot bude mít delší životnost.
4. Používejte pouze přiložený napájecí adaptér. Použití jiného adaptéru může způsobit nebezpečí úrazu elektrickým proudem a může dojít k poškození elektroniky terče.
5. Vyndejte baterie z terče v případě, že používáte adaptér.
6. Chraňte před vodou! Nepoužívejte spreje nebo čističe, které obsahují čpavek nebo jiné škodlivé chemikálie, může dojít k poškození.

8. Důležité upozornění

Pevné segmenty:

Občas se může stát, že hozená šípka je zaklíněná v segmentu. Pokud se tak stane, hra se přeruší a LED displej zobrazí segment, na kterém se problém nachází. V okamžiku kdy je segment opět volný, hra pokračuje dál. Aktivování segmentu proběhne odstraněním šípky nebo hrotu. V případě, že problém nezmizí, doporučujeme se segmentem lehce zahýbat než se uvolní.

Zalomené hroty (Tip):

Mezi hrou se může stát, že hroty zůstanou zlomené či celé zapíchnuty v terči. Pokuste se hrot opatrně vyndat pinzetou. Pokud se Vám to nepodaří, zkuste hrot vysunout přes segment. Zde použijte hřebík který je tenčí než hrot. Buďte opatrní, abyste hřebík nezasunuli příliš hluboko a tím nepoškodili elektroniku terče. Není výjimkou, že se hroty zlomí a proto jsme k terči přidali balíček náhradních hrotů. Po výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů, které jste obdrželi s terčem.

Šípky:

Doporučujeme používat šípky, které jste obdrželi s tímto terčem. Používání jiných šipek může způsobit škody na segmentech a v elektronice. Náhradní hroty zakoupíte ve sportovních obchodech nebo přímo v obchodě na šípky.

Údržba elektronického terče:

Buďte na terč opatrní, pravidelně setřete prach vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít slabý saponát. Použití silných čisticích prostředků nebo čističů obsahujících amoniak může způsobit poškození a neměly by být používány. Kapaliny či vlhkost se nesmí dostat na plochu terče. To může vést k trvalému poškození, na což se nevztahuje záruka.

Náhradní díly:

Pro bezproblémový provoz vašeho terče doporučujeme používat náhradní díly a příslušenství výhradně značky BULL'S® . Doporučujeme softové hroty **BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719)**.

BULL'S MATCHPOINT

Dartboard elettronico Istruzione d'uso e del gioco

Elenco:

1. Contenuto	Pagina 87
2. Istruzione di montaggio	Pagina 88
3. Funzionamento del Dartboard	Pagina 88
4. Istruzione d'uso	Pagina 89
5. Istruzione del gioco	Pagina 89
6. Tabella dei giochi	Pagina 95
7. Indicazione di manutenzione	Pagina 95
8. Indicazione particolare	Pagina 96

1. Contenuto:

- Dartboard elettronico
- Istruzione d'uso
- 6 Darts
- Punte di ricambio (Soft Tips)

2. Istruzione di montaggio

Per montare il Dartboard, vi serve una Distesa libera con un spazio di 3m fino al Dartboard. La distanza della linea di lancio e lo Dartboard deve avere 2,37m. Quel Dartboard si usa con 3 batterie "AA" (non contenuti). Quindi l'apparecchio non si deve montare vicino di una fronte di energia elettrica.

Cercatevi un muro libero e marcate a una altezza di 1,59m. Un'altra marcatura si fa sopra della prima marcatura in una altezza di 1,87m. L'altezza del centro (Bullseye) deve essere 1,73m lontano dalla terra.

Montate il Dartboard mentre attaccate l'apparecchiatura vicino le vite che si trovano dove avete marcate prima vicino al muro. Dovete stare attento che le due vite si trovano esattamente una sopra l'altra, solo così si può

garantire che il Dartboard è attaccato giusto. Adesso innestate le batterie nel cassetto apposito didietro. Giustificate le vite vicino al muro così che il Dartboard è stringato al muro.

3. Funzionamento del Dartboard

POWER – Stringate quel bottone per accendere o spegnere il Dartboard. Il Dartboard ha un modo riposo per risparmiare la corrente e di allungare la durata delle batterie. Dopo 3 minuti senza attività si sente un Sound e il Display mostra “SLEEP”. Per caso che questo succede durante un gioco, i punti saranno salvati e il gioco può continuare appena si tocca qualsiasi tasto.

GIOCATORE (PLAYER) – Al inizio del gioco si può configurare con questo bottone la quantità di giocatori. Oltre a ciò durante un gioco con questo tasto si può far mostrare quel Score che attualmente non si può vedere sul Display. Il Dartboard può amministrare fino a 4 giocatori oppure 4 squadre di 2 giocatori. Se giocate con di più persone che 2, alcuni Scores non si vede sul Display, però si può far vedere con il bottone **PLAYER**.

START – Quel bottone variegato si usa per:

- **START** Iniziare il gioco appena che tutte le opzione sono scelte.
- **GIOCATORE PROSSIMO** Durante il gioco si passa, mentre si usa quel tasto, al giocatore prossimo.

SPIEL (GAME) – Con quello funzionamento si può scegliere nel menu un gioco desiderato. Mentre si stringe di frequente il bottone **GAME**, si arriva nel menu totale (Game 1- Game 65).

CYBERMATCH – Con quello tasto è possibile di giocare contro il computer che ha 5 livelli di capacità. Soltanto un giocatore può sfidare a lo **CYBERMATCH** concorrente. La caratteristica **CYBERMATCH** inserisce quel grado di competizione nella procedura normale.

Cybermatch Level:

Level 1 (C1) Professionista

Level 2 (C2) Esperto

Level 3 (C3) Avanzato

Level 4 (C4) Avanzato principiante

Level 5 (C5) Principiante

4. Istruzione d'uso:

1. Stringiate il tasto **POWER** oppure attivate ON Position per iniziare un gioco. Una corta introduzione musicale distende e il Display effettua un esame di funzionalità.
2. Stringiate il tasto **GAME** fin quando vedete il gioco desiderato sul Display.
3. Stringiate il tasto **PLAYER** per digitare la quantità dei giocatori. Due giocatori sono preimpostati.
4. Stringiate **START** per attivare ed iniziare il gioco.
5. Lanciate le freccette: Appena che tutte 3 freccette sono tirate, si sente una voce che dice “Next Player” e gli punti attuali brillano sul Display. Adesso potete togliere gli Darts senza che l’avviso elettronico sarà influenzato. Dopo di togliere tutte freccette, stringiate il tasto **START** per far tirare il prossimo giocatore. La voce fa sentire a chi tocca. Aggiunto i numeri particolari dei giocatori brillano che fanno vedere la ordine di precedenza.

Team-Modus

Aggiunto di poter giocare con 4 persone singoli, quel Dartboard è nella posizione che si può giocare anche con massimo 4 squadre di 2 persone. Per arrivare nel Team-Modus, si stringe il bottone **PLAYER** finché la quantità giusto delle persone che vogliono giocare è indicato:

2-2 / 2 squadre, per squadra 1 gioca Player 1&3, per squadra 2 giocano Player 2&4

3-3 / 3 squadre, per squadra 1 giocano Player 1&4, per squadra 2 giocano Player 2&5, per squadra 3 giocano Player 3&6

4-4 / 4 squadre, per squadra 1 giocano Player 1&5, per squadra 2 giocano Player 2&6, per squadra 3 giocano Player 3&7 e per squadra 4 giocano Player 4&8.

Nel Team-Modus gli punti dei giocatori in una squadra contano insieme e si gioca su un contatore.

5. Istruzione del gioco:

Vostro Dartboard elettrico ha una varietà dei giochi e opzioni. Le regole per gli giochi si può prelevare dal istruzione seguente. Sfogliate con il tasto GAME mentre stringate quel bottone finché il gioco desiderato è indicato sul Display.

301 (G01)

Quel torneo benvenuto si gioca mentre si sottrae ogni Dart tirato da 301 punti finché uno dei giocatori arriva a zero. Per caso che un giocatore realizza di più punti che sono rimasti, quel giro è “Bust” e il resto di prima rimane. Per esempio: Un giocatore ha bisogno di realizzare 32 punti e tira 20, 8, e 10 (in totale 38 punti), allora il resto torna a 32 punti.

Il gioco può anche essere usate con una variante “Double In / Double Out” (double out è la variante giocato maggiormente). Per cambiare la configurazione stringete soltanto il bottone “DOUBLE”. L’indicatore LED mostra subito la vostra selezione.

- Double In – La sottrazione comincia solo, appena che il giocatore imbocca qualunque Double-segmento.
- Double Out – A questo proposito il giocatore deve finire il gioco con un Double-segmento.
- Double In und Double Out – Per la sottrazione è sempre obbligatorio di imboccare un Double-segmento. O al inizio o alla fine di ogni giro.

401 (G02) Start 401 701 (G05) Start 701

501 (G03) Start 501 801 (G06) Start 801

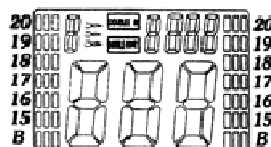
601 (G04) Start 601 901 (G07) Start 901

CRICKET (G08)

Quello è un gioco strategicamente per minimo 2 giocatori avanzati oppure per principianti. Il numero che divenga colpita può essere scelto dal giocatore per forzare il oppositore di colpire i numeri meno adatti. La meta di quel gioco è, di colpire i numeri predefiniti al primo e di “chiudere” quelli prima che il oppositore arriva alla marcatura più alta.

Solo i numeri 15 fino incluso 20 e il Bull’s Eye (interiore/esteriore) contano in quel modo di gioco. Ogni giocatore deve colpire ogni numero tre volte per attivarla. Se questo è successo, ogni colpo su quel numero conta finché anche un oppositore ha colpito tre volte quel numero. I colpi sul segmento Double contano doppio e sul segmento Triple contano triplice. I punti si può “aprire” o “chiudere” in qualunque ordine, ma è importante che il numero diviene colpito tre volte. Un numero è soltanto veramente “chiuso” appena tutti gli giocatori hanno colpito quel numero tre volte, vuol dire, fino alla fine li non si può più fare nessun punto.

Vincere – Il giocatore che ha “chiuso” al primo tutti i numeri e mostra la marcatura più alta, ha vinto. Per caso che un giocatore ha “chiuso” tutti i numeri ma ha una marcatura più bassa che i oppositori, quel giocatore solo



può raccogliere punti su i numeri “aperti”. Se un giocatore non completa i suoi numeri prima che il oppositore lo fa, vince il oppositore. Il gioco continua fino tutti i numeri saranno “chiusi”.

Cricket Scoring Display (vale per tutte le variante del Cricket):

Quel Dartboard usa un avviso speciale per mostrare il punteggio durante un gioco. Se è scelto la variante Cricket, quadri speciali mostrano i numeri colpiti. Per ogni giocatore ci stanno tre marcature per numero (15 bis 20 ed il Bullseye). Se durante il gioco uno di questi numeri è colpito, si vede un travicello nero. Per un colpo nel Double si vede due travicelli e nel Triple brillano tre travicelli neri.

NO-SCORE CRICKET (G09)

Valgono le regole normale per Cricket, solo che i punti non contano. Qui è necessario di “chiudere” tutti i numeri (15 – 20 e il Bull’s Eye) al più presto possibile.

SCRAM (G10) (Solo per due giocatori)

Quel gioco è una variante del Cricket. È costituito di due giri. In ogni giro gli giocatori hanno obiettivi diversi. In girone 1 il giocatore cerca di “chiudere” tutti numeri (classifica: tre colpi in ogni settore, 15 – 20 e Bull’s Eye). Durante quel tempo, il secondo giocatore cerca di segnare il più possibile in quale giocatore 1 non ha “chiuso”. Dopo il giocatore 1 ha chiuso tutti numeri, il primo giro è finito. In girone 2 ogni giocatore ha un funzionamento in senso contrario. Adesso il giocatore 2 “chiude” tutti i numeri, durante il giocatore 1 realizza i punti. Appena che il secondo giro è completo, vuol dire, giocatore 2 ha “chiuso” tutti i numeri, il gioco è finito. Il giocatore con di più punti, ha vinto.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

A questo proposito valgono pure le regole standard del cricket, solo che quanto un giocatore ha colpito un numero tre volte, i punti realizzati dopo vanno al oppositore-non a quello, che gli ha colpito. La meta di quella variante è di fare pochi punti. Quella variante del Cricket offre un effetto psicologico. Invece di raccogliere punti, qui è la sfida di fare puntare il oppositore. Specialmente gli giocatori competitivi amano quella variante perché è possibile di giocare approcci diversi.

COUNT-UP 300 (G12)

La meta del gioco è di arrivare al primo la marcatura configurata (300). La marcatura diviene definita mentre si sceglie quel gioco. Ogni giocatore cerca in ogni giro di realizzare di più punti che possibile. Doubles e Triples si vede subito assommato. Vuol dire, che se una freccia arriva nel triplo 20, si vede la somma 60 brillare sul LED Display. Avviso: Si può definire la marcatura configurata. In questo gioco esistono molte variazione, le regole pero sono uguale, solo la distanza del gioco si può cambiare.

COUNT-UP 400 (G13) COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 500 (G14) COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 600 (G15) COUNT-UP 999 (G19)

COUNT-UP 700 (G16)

HIGH SCORE – 3 Giri (G20)

Le regole per questo gioco sfidante sono semplice – per vincere il gioco si deve raccogliere durante tre giri (9 Darts) di più punti che possibile. Segmenti Double- e Triple contano adeguatamente doppio o triplo.

Per quel gioco esistono molte variazione, le regole sono sempre uguale si cambia solo la distanza del gioco.

High Score - 4 Giri (G21) High Score - 10 Giri (G27)

High Score - 5 Giri (G22) High Score - 11 Giri (G28)

High Score - 6 Giri (G23) High Score - 12 Giri (G29)

High Score - 7 Giri (G24) High Score - 13 Giri (G30)

High Score - 8 Giri (G25) High Score - 14 Giri (G31)
High Score - 9 Giri (G26)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)

Ogni giocatore deve puntare i numeri (1 – 20 e il Bull's Eye) in un ordine di precedenza. Ogni giro esiste di tre tiri. Se colpisci il numero giusto, continui con il numero seguente. Il giocatore, che arriva per primo al numero 20, ha vinto. Il Display (sulla destra del ActualScore) mostra, quale segmento si colpa. La catena sarà indicata sul Display, così il giocatore sa, che numero segue dopo. Con attivare SELECT si può scegliere diversi gradi di difficoltà.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Il gioco inizia con il segmento 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Il gioco inizia con il segmento 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Il gioco inizia con il segmento 15

In quel gioco non è necessario di realizzare molti punti quindi contano gli segmenti Double e Triple soltanto semplice.

Per giocatori che cercano una sfida difficile, abbiamo aggiunto qualche grado di difficoltà.

ROUND-THE-CLOCK Doppel (G36) – Giocatori devono colpire in ogni segmento da 1 – 20 in un ordine di precedenza soltanto la casella Double.

ROUND-THE-CLOCK Doppel 5 (G37) – Il gioco inizia con il doppio 5

ROUND-THE-CLOCK Doppel 10 (G38) – Il gioco inizia con il doppio 10

ROUND-THE-CLOCK Doppel 15 (G39) – Il gioco inizia con il doppio 15

ROUND-THE-CLOCK Dreifach (G40) – Giocatori devono colpire in ogni segmento da 1 – 20 in un ordine di precedenza soltanto la casella Triple.

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 5 (G41) – Il gioco inizia con il triplo 5

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 10 (G42) – Il gioco inizia con il triplo 10

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 15 (G43) – Il gioco inizia con il triplo 15

KILLER (G44)

Questo gioco si può giocare con 2 Persone, quando si gioca con di più persone però, il gioco diventa più appassionante. Per iniziare il gioco, ogni giocatore deve colpire un numero diverso per scegliere il suo numero personale. Sul LED Display si vede prima "SEL" per ogni giocatore finché è scelto un numero per ogni giocatore. Appena che ogni giocatore ha il suo numero, il gioco può iniziare.

La accezione di quel gioco è, di dimostrare di essere un "Killer" mentre si colpa il Double del suo numero personale. Appena che un giocatore è riuscito di colpirla, lui è il "Killer" per il resto del gioco. Adesso si deve "killen" il oppositore mentre si colpa il Double del suo numero finché tutte le vite sono finite. Il l'ultimo giocatore che rimane con una vita, è il vincitore. In questo gioco non è insolito che giocatori solitari si allegano per vincere contro il "Killer".

DOUBLE DOWN (G45)

Ogni giocatore inizia con 40 punti. La meta del gioco è di colpire il segmento attivo al più volte che possibile. Girone 1: Il giocatore deve colpire il 15. Per caso che non si riesce, i punti si dimezzano (qui 40 punti). Ma se si tira con successo, i punti realizzati contano insieme con i punti attuali. Nel prossimo giro si tira sul 16, i punti

realizzati contano insieme con i punti attuali, per caso che non si riesce, i punti si dimezzano.

Ogni giocatore tira su gli numeri in ordine di precedenza che si vede sulla grafica. “Any Double” vuol dire ogni segmento doppio e “Any Triple” significa ogni segmento triplo. Anche il Display LED mostra il segmento su quale si deve tirare. Il giocatore con di più punti vince.

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

Any Double

Any Triple

“41” Round

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Le regole di quel gioco assomigliano al Double Down Standard pero ci stanno due deroge. Invece di tirare primo dal 15 fino al Bullseye, l’ordine di precedenza qui è all’incontrario, si può vedere anche sul Display LED. In aggiunto alla fine si inserisce un altro giro dove gli giocatori devono colpire con tre Darts esattamente 41 punti (20, 20, 1 / 19, 19, 3 / D10, D10, 1 etc.). Quel giro “41” è un ulteriore livello di difficoltà e si trova alla fine del gioco. Chi non ci riesce a combattere quella sfida, perde la metà dei suoi punti.

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

Any Double

Any Triple

“41” Round

ALL FIVES – 51 (G47)

Qui tutti i segmenti sono attivati, così si gioca su tutto il Dartboard.

In ogni giro il giocatore deve realizzare con 3 Darts un risultato che si può dividere con 5. Ogni 5 conta un punto. Se il giocatore per esempio tira 25 (10, 10, 5), il giocatore riceve 5 punti ($5 \times 5 = 25$).

Se un giocatore totalizza un risultato che non si può dividere con 5, lui riceve nessun punto. Inoltre il ultimo Dart di un giro deve colpire un segmento che conta. Per caso che il Dart arriva fuori di un segmento (catch ring area) oppure fuori del Dartboard, il giocatore riceve nessun punto – anche se il giocatore con i primi due tiri ha colpito un numero che si poteva dividere con 5.

Così si può precludere che un giocatore tira apposta fuori dei segmenti per proteggere i primi due tiri successivi. Il primo giocatore che arriva a 51 “Fives”, è il vincitore. Sul Display LED si vede sempre i punti appena arrivati.

Per quel gioco esistono molte variazioni, le regole sono sempre uguale si cambia solo la distanza del gioco.

ALL FIVES - 61 (G48) ALL FIVES - 81 (G50)

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

SHANGHAI – 1 (G52)

Ogni giocatore tira uno dopo l’altro su i numeri 1 – 20. I giocatori iniziano con numero 1 e tirano 3 frecce su quello segmento. Ognuno prova in ogni giro a ricevere con 3 Darts più punti possibile. Double e Triple contano adeguatamente. Quel giocatore, che riceve durante quel giro su tutti i numeri fino a 20 di più punti, vince.

Per quel gioco esistono molte variazioni, le regole sono sempre uguale si cambia solo la distanza del gioco.

SHANGHAI – 5 (G53) – Il gioco inizia sul segmento 5 (05)

SHANGHAI – 10 (G54) – Il gioco inizia sul segmento 10 (10)

SHANGHAI – 15 (G55) – Il gioco inizia sul segmento 15 (15)

GOLF – 9 Buche (G56)

Questo è una versione-Dart dello sport Golf (senza di usare delle racchette pero). Qui si deve finire un giro con i punti più bassi mentre si tira sui numeri da 9 – 18 (“bucha” 9-18) . Il corso Championship (“cours”) esiste di “Par 3”, così che per un giro “Par 27” si gioca con 9 buche e “Par 54” con 18 buche.

Si usa i segmenti 1 – 18, ognuno conta “una buca”. Il giocatore deve colpire ogni “bucha” con 3 freccette, 3 volte per continuare a tirare sulla buca prossima. Ogni colpa nel segment Double o Triple influisce i punti e permette al giocatore di finire “una buca” con de meno colpi.

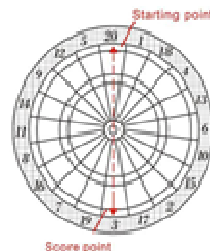
Bonus: Si colpa con il primo Dart il segmento Triple, quella “bucha” conta come “Eagle” e il giocatore chiude quella “bucha” con 1 “botta”.

Consiglio: Il giocatore tira finché lui ha chiuso con successo una “bucha” (3 colpi nel segmento richiesto). La voce del attrezzo dice, quale giocatore deve “battere”. Ascoltate bene, per non tirare per inavvertenza per un altro giocatore. È assolutamente possibile che un giocatore deve tirare più volte di seguito.

GOLF – 18 Buche (G57) – Le stesse regole, solo che si gioca con 18 buche.

FOOTBALL (G58)

Per iniziare il gioco, prima ogni giocatore deve scegliere il “campo da gioco”. Questo si può fare con un tiro oppure mentre si tocca il segmento con le mani. Ogni giocatore può scegliere il suo segmento preferito con quale si inizia il gioco. Come si può vedere sulla grafica, il giocatore diviene guidato dal punto inizio al Bull’s Eye fino al altro lato del Dartboard, al “Score point”. Quel giocatore, che ha passato quel turno con successo, ha vinto. Il Display LED memorizza i punti e mostra il segmento che si deve colpire per prossimo. Per esempio: un giocatore ha scelto il segmento 20 e inizia sul Double 20 (“starting point”), allora il suo bersaglio è Double 3 (“score point”). Il completo campo di gioco adesso esiste da 11 segmenti, che devono essere colpito in un ordine di precedenza. Per far vedere quel esempio, il giocatore deve colpire i segmenti in un ordine di precedenza come di seguito:

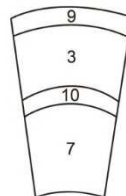


Starting Point: Double 20 → grande 20 singolo → Triple 20 → piccola 20 singolo → Single Bull → Bull’s Eye → Single Bull → piccola 3 singolo → Triple 3 → Grande 3 singolo → Score Point: Double 3

BOWLING (G59)

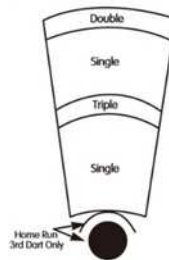
Quella versione-Dart tipo Bowling è veramente una sfida. È un gioco molto difficile perché è necessario di essere tanto precise per ricevere parecchi punti. Giocatore 1 inizia il gioco. Innanzi tutto mentre si tira su un segmento oppure si tocca un segmento con le mani (si può vedere sulla grafica) si deve scegliere un “alley” (campo). Appena che il “alley” è definito, rimangono 2 tiri per ricevere punti cioè “pins”. Ogni segmento ha una classifica speciale:

<u>Segmente</u>	<u>Puntos</u>
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



BASEBALL – 6 Innings (G60)

Quella versione-Dart tipo Baseball è una sfida speciale per il giocatore. Come nel gioco reale, un giro completo esiste da 9 “Innings”. Ogni giocatore tira 3 Darts per “Inning”. Il campo di gioco è frazionato come mostra il grafico di seguito:

**Segmento Risultato**

Single Segment “Single” – 1 Base (Un rettangolo)

Double Segment “Double” – 2 Bases (Due rettangoli)

Triple Segment “Triple” – 3 Bases (Tre rettangoli)

Bull’s Eye “Home Run” (si può solo provare con il terzo Dart al giro)

La meta del gioco è di ricevere di più “Runs” in ogni “Inning”. Per un “Run” si deve colpire minimo due volte un segmento singolo più un segmento doppio oppure una volta un segmento singolo più una volta un segmento triplo. Il giocatore con di più “Runs” alla fine del gioco è il vincitore.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Le stesse regole come sopra, solo che la quantità dei “Innings” sale a 9.

STEEPLECHASE (G62)

La meta di quel “corsa di ostacoli” è di vincere la “corsa” mentre si ha passato per primo il “track/campo”. Il “track” inizia dal segmento 20 e continua in senso orario fino al segmento 5 prima che si può tirare sul Bull’s Eye. Sembra facile? Tuttavia in quella variante la zona è precisamente delimitato. Significa che solo il intrinseco del segmento, la zona tra il Bull’s Eye e il cerchio del Triplo può essere colpito.

E come nel Steeplechase vero, si trova tanti ostacoli nella via fino alla vittoria.

Qui gli ostacoli (fence) si trova come di seguito

1. fence -- Triple 13 3. fence – Triple 8
2. fence -- Triple 17 4. Fence -- Triple 5

Il giocatore, che passa per primo il torneo (Tracks e Bullseye), vince la “corsa”.

SHOVE A PENNY (G63)

Qui si usa solamente i numeri 15 – 20 e il Bull’s Eye. I segmenti single contano 1 punto, Doubles 2 punti e i Triples 3 punti. Ogni giocatore deve colpire i numeri in un ordine di precedenza con la meta di ricevere 3 punti in ogni segmento per poter continuare con il prossimo numero. Ogni colpo sarà indicato sul Display. Per caso che un giocatore riceve di più che 3 punti in un rettangolo, il prossimo giocatore riceve gli punti avanzi. Quel giocatore che ci riesce ad arrivare a 3 punti in ogni segmento (15 – 20 e Bull), è il vincitore.

NINE-DART CENTURY (G64)

In quella variante dopo 3 giri si deve arrivare fino a 100 punti o almeno raccogliere di più punti che possibile con 9 Darts. Double e Triple contano adeguatamente. Appena che un giocatore tira di più che 100 punti (Bust), lui automatico ha perso il gioco. Arrivano invece tutti giocatori per primi 100 punti, vince quello, che gli ha arrivato con meno Darts.

BLUE VS. RED (G65)

Questo sembra una corsa su tutto il Dartboard, i segmenti Double- e Triple sono importante per vincere il gioco. Giocatore 1 è „blue“, giocatore 2 è „red“. Giocatore 1 tira soltanto in senso orario su tutti gli segmenti Double- o Triple colorato blu, giocatore 2 inizia sul 20 e tira contro senso orario su tutti i segmenti Double- o Triple colorato rosso. Gli punti appena realizzati oppure il segmento che deve essere colpito si può vedere sul Display.

Dovete fare attenzione, che durante un giro, soltanto un colpo su un Double o Triple conta. Se il giocatore non è riuscito a colpire il segmento richiesto, lui non riceve nessun punto e si continua con il segmento seguente.

Attenzione: tutti i punti realizzati nel Double e Triple diventano addizionato. State attento perché tiri falsi (Segmento falso/ segmento del oppositore) diventano sottratto dalle punti appena realizzati. Quel giocatore, che alla fine della corsa ha di più punti, è il vincitore.

6. Tabella dei giochi

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

7. Indicazione di manutenzione

1. Non usare mai punte di ferro su quel Dartboard – punte di ferro causano un discapito immenso e distrugge il circuito elettrico e il rimpianto elettrico del Dartboard.
2. Non tirare le freccette con troppo forza nel Dartboard, se no spaccano i punti (Tips) e il Dartboard si rompe.

3. Girate le freccette in senso orario quanto le togliete – Così le Darts si levano più facile dal Dartboard e le punte durano più a lunga termine.
4. Non lasciate entrare qualche liquido nel Dartboard. Non usate detersivi del spruzzatore oppure detersivi che contengono ammoniaca o oltre prodotti chimici, quelli possono causare difetti.
5. Se trattate il Board con prudenza, potete avere sicuramente tanti competizioni di più. Depolverizzate il Dartboard regolarmente con un telo umido, consigliamo di usare un detersivo leggero. L'uso delle abrasivi oppure detersivi con ammoniaca, può causare un guasto e devono essere evitato. Anche se entra liquido nel Dartboard può succedere che il prodotto si rompe, in questo caso, la garanzia non vale.

8. Indicazioni particolari

Segmenti bloccati:

A volte può succedere che un Dart si ha imbiettato in un segmento. Se succede questo, il gioco attuale si blocca ed il Display LED mostra quel segmento su quale si tratta. Il gioco può continuare appena che il segmento è liberato mentre si tira fuori il Dart o la punta (Tip). Per caso che la problema ancora non è risolto, tentennate piano al segmento finché si muove di nuovo.

Frecchette spuntate (Tips):

Nel frattempo succede, che le punte si rompano oppure che si bloccano nel Dartboard. Se succede questo, provate con prudenza con una pinza o pinzetta di tirare fuori le punte dal Dartboard. Se ciò non si può riuscire, potete provare di spingere le punte attraverso il segmento. Per fare questo, usate un chiodino che è angusto che la punta, spingete le punte con prudenza attraverso il segmento. State attenti che non spingete il chiodino troppo, se no si può rompere la elettronica. Purtroppo queste spuntate possono succedere ogni tanto. In questo pacchetto abbiamo aggiunto delle punte di ricambio. Per caso che cambiate le punte, assicurate che usate soltanto punte del lo stesso tipo come sono consegnato con questo Dartboard.

Darts:

Si consiglia, di usare gli Darts che sono consegnato con questo Dartboard, se no, può succedere che la elettronica oppure gli segmenti si guastano. Le punte di ricambio si può comprare negli negozi specializzati (articoli Darts).

Batterie:

Togliete con prudenza il chiusino del cassetto delle batterie didietro del Dartboard mentre tirate il nipplo al lato e sollevate il chiusino. Adesso posate le batterie "AA" come preimpostato e chiudete il coperchio. Il Dartboard adesso è pronto a funzionare, buon divertimento!

Pezzi di ricambio:

Per assicurare un funzionamento indisturbato del vostro STRUMENTO BULL'S® E-Dart, consigliamo di usare esclusivamente pezzi di ricambio e accessori della marca BULL'S®.

Specialmente suggeriamo le punte di ricambio (Softtip) BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719) che rendono possibile una gioia di giocare. Quelli si può ottenere nel negozio specializzato.

**Designed and developed by
©Embassy Sporthandels GmbH**