



DE	Elektronisches Dartboard D-4000 MQ Bedienungsanleitung	2
FR	Cible électronique D-4000 MQ pour fléchettes Notice d'utilisation	15
IT	Bersaglio elettronico per freccette D-4000 MQ Istruzioni per l'uso	28

Bedienungsanleitung

Elektronisches Dartboard D- 4000 MQ



Liebe Kundin, Lieber Kunde,

wir möchten Sie zum Kauf Ihrer Dart-Scheibe beglückwünschen.

Ihre Wahl war richtig, denn unsere Produkte unterliegen einer strengen Qualitätskontrolle und entsprechen den derzeit gültigen Normen.

Für das entgegengebrachte Vertrauen bedanken wir uns bei Ihnen und wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Spielen!

Packen Sie das Dartboard sorgfältig aus und prüfen Sie bitte, ob alle Teile in der Verpackung enthalten sind.

Folgende Teile sind Bestandteile des Dartspiels:

- 1 Elektronisches Dartboard**
- 12 Darts (nicht zusammengebaut)**
- 100 Ersatz- Dartspitzen**
- 1 Adapter**
- 1 Spielanleitung**

ACHTUNG

- Diese Dartscheibe ist kein Kinderspielzeug und muss bei Nichtgebrauch unzugänglich für Kleinkinder gelagert werden! Die Dartscheibe ist nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren.
- Die Dartscheibe ist nur für beigefügte Pfeile mit Kunststoffspitze geeignet. Verwenden Sie niemals Pfeile mit harter Metallspitze!
- Dartspitzen aus Kunststoff können nach längerem Gebrauch oder Fehlwürfen abbrechen, dies ist kein Qualitätsmangel. Der Dart-Scheibe sind Dartspitzen zum Austausch beigefügt. Wenn Sie andere Ersatz Dartspitzen verwenden, stellen Sie sicher, dass diese genau den beigefügten entsprechen.

SICHERHEITSINFORMATIONEN

- Wenn Sie das Gerät weitergeben oder es von einer anderen Person benutzt wird, stellen Sie sicher, dass die Person(en) mit der Handhabung und Gebrauch vertraut ist oder beaufsichtigt wird.
- Übergeben Sie dem neuen Besitzer/Benutzer die Montage-/Bedienungsanleitung, denn nur so kann er das Gerät sicher und erfolgreich nutzen.
- Für unsachgemäße Reparaturen oder bauliche Veränderungen übernimmt der Hersteller oder Händler keine Verantwortung und keine Haftung. Der oder die Besitzer(in) übernimmt das alleinige Risiko der Verwendung.
- Achten Sie darauf, dass Sie sich während des Spiels nicht im näheren Umfeld des Gerätes befinden, um Verletzungsgefahren auszuschließen.
- Eltern und andere Aufsichtspersonen sollten sich ihrer Verantwortung bewusst sein, da aufgrund des natürlichen Spieltriebes und Experimentierfreudigkeit von Kindern/ Jugendlichen mit Situationen und Verhaltensweisen zu rechnen ist, für die die Dart-Scheibe nicht geeignet ist.
- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, durch Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisung, wie das Gerät zu benutzen ist. Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Überzeugen Sie sich vor Beginn des Spiels von der sicheren Befestigung der Dart-Scheibe.
- Achten Sie darauf, dass Sie beim Gebrauch der Dart-Scheibe immer genügend Bewegungsfreiraum haben.
- Hinterlassen Sie die Dart-Scheibe nach jedem Gebrauch so, dass sich niemand an herausstehenden Teilen verletzen kann.
- Decken Sie den Netzstromadapter nicht ab und achten Sie auf ausreichende Belüftung, um eine unzulässige Erwärmung zu vermeiden.
- Hohe Temperaturschwankungen, hohe Feuchtigkeit und Wassereinfluss können die Lebensdauer, insbesondere der Elektronikteile, beeinträchtigen und irreparabel beschädigen.
- Die Dart-Scheibe und der Netzstromadapter sind für eine Benutzung im Freien nicht geeignet.
- Lassen Sie die Dart-Scheibe und den Netzstromadapter nicht mit Flüssigkeiten in Berührung kommen.
- Beschädigte oder verschlissene Teile müssen unmittelbar ausgewechselt werden. Achten Sie beim Austauschen des Netzstromadapters auf ein Netzteil gleichen Types und gleicher Polarität. Falsche Polarität kann die Dart-Scheibe zerstören.
- Starke elektromagnetische Einwirkungen können zu Fehlfunktionen der Spielanzeige führen. In diesem Fall muss das Dart-Spiel zurückgesetzt werden. Dies erfolgt durch kurzes Herausziehen und Einstecken des Netzstromadapters. Sollten weiterhin Störungen auftreten, muss das Dart-Spiel an einem anderen Platz angebracht werden, da sonst auch dauerhafte Störungen/Beschädigungen an dem Dart-Spiel auftreten können.

AUFBAUANLEITUNG

Für Ihr Dartspiel benötigen Sie genügend Platz. Hängen Sie es in einem Raum auf, der Ihnen mindestens 3 m Freiraum vor der Dartscheibe bietet. Platzieren Sie die Dartscheibe neben einer 230 V AC-Steckdose. Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 0,5 cm) an zwei Löchern auf. Der Abstand zwischen den beiden Löchern beträgt 41,5 cm.

Bitte beachten Sie, dass die Dartscheibe fest auf den Schrauben sitzt und dicht an der Wand befestigt sein muss.

Das „Bulls Eye“ sollte sich ca. 173 cm über dem Fußboden befinden.

Als optimale Wurflinie gilt die Strecke von 237 cm.

DER A/C ADAPTER

Befestigen Sie den Adapterstecker in der Buchse der Dartscheibe (unten Rechts).

Der Netzstecker wird in eine 230 V Steckdose gesteckt. Nun können Sie mit dem Spiel beginnen.

ACHTUNG

Benutzen Sie ausschließlich den mit der Dartscheibe mitgelieferten A/C Adapter, da ein anderer Adapter das Gerät beschädigen könnte.

Bedienungsanleitung Adapter

1. Bitte lesen Sie diese Hinweise sorgfältig durch!
2. Dieses Gerät ist vor Feuchtigkeit zu schützen.
3. Dieses Gerät kann bis zu einer Umgebungstemperatur von maximal 25° C betrieben werden.
4. Die Ausgangswerte dürfen nicht die auf dem Typenschild angegebenen Werte überschreiten.
5. Die Steckdose muss sich nahe dem Gerät befinden und leicht zugänglich sein.
6. Nur zur Verwendung in trockenen Räumen geeignet.

HINWEISE

- Die CE-Kennzeichnung bezieht sich auf die elektromagnetische Verträglichkeit des Gerätes (EG-Richtlinie 89/EWG)

TASTEN FUNKTIONEN

Power-Taste

Hiermit wird die Dart-Scheibe ein- und ausgeschaltet.

Game Taste

Mit dieser Taste wird das gewünschte Spiel ausgewählt.

Select Taste

Durch Betätigen dieser Taste können Sie die Spieloptionen (Schwierigkeitsgrade) einstellen.

Player / Page Taste

Mit dieser Taste wird zu Beginn des Spieles die Anzahl der Mitspieler bestimmt.

Außerdem ist es möglich, den Punktestand von nicht aktiven Spielern abzufragen. Sollten Sie zum Beispiel zu 8 Personen spielen, werden nur 4 Spieler im Display der Dartscheibe angezeigt.

Die Player / Page Taste dient zum Blättern.

Double / Miss Taste

Mit dieser Taste können Sie in den Spielen 301, 401, 501 u.s.w. die Double In/ Double Out Funktion aktivieren.

Die Miss Funktion ist dagegen in allen Spielen aktiviert.

Sollte ein Pfeil nicht im aktiven Sektor landen, so betätigen Sie diese Taste, um der Dartscheibe mitzuteilen, dass der Wurf ein Fehlwurf war.

Sound Taste

Durch Betätigen dieser Taste können Sie die Lautstärkeregelung vornehmen.

Sie können zwischen 7 Lautstärkeintensitäten wählen oder das Gerät stumm schalten.

Start / Hold Taste

Drücken Sie diese Taste, um mit dem Spiel zu beginnen, nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben.

Durch betätigen dieser Taste können Sie das Spiel für den nächsten Spieler Freischalten und den jeweiligen Spieler, der an der Reihe ist, überspringen.

Cybermatch – Taste

Diese Taste ermöglicht Ihnen ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner.

Dart-Out / Score Taste

Durch drücken dieser Taste können Sie in den Spielen 301, 401, 501 u.s.w. eine Wurfempfehlung vom Computer einholen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn Ihr Punktestand genau 160 ist oder darunter liegt.

Die Wurfempfehlung sagt Ihnen die Segmente an, die Sie möglichst schnell zum Ende des Spieles bringen.

Für die Wurfempfehlung müssen Sie die Taste gedrückt halten.

Die Wurfempfehlung wird auch in den Anzeigen der anderen Mitspieler angezeigt, Double und Triple Würfe werden mit 2 bzw. 3 Strichen gekennzeichnet.

Bounce Out Taste

Mit dieser Taste können Sie den letzten Wurf rückgängig machen.

Reset Taste

Drücken Sie diese Taste, um alle Punkte und Spiele zurückzusetzen.

Game Guard / Hold Funktion

Mit dieser Taste können Sie das komplette Spiel- und das Tastenfeld sperren und entsperren.

Sollten Fehlwürfe das Tastenfeld treffen, so verhindert diese Funktion, dass sich das Dartboard verstellt.

HANDHABUNG DER DARTSCHEIBE

1. Drücken Sie die „Power“ – Taste, um Ihr Dartspiel einzuschalten. Nach einer kurzen Melodie, können Sie Ihre gewünschten Optionen auswählen.
2. Drücken Sie die „Game“ – Taste solange, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint.
3. Optional kann in den Spielen (301-901) die Double/ Miss Taste gedrückt werden. Hierbei kann das Spiel nur durch treffen von Double Segmenten beendet werden.
4. Drücken Sie die „Player“ (Spieler) Taste, um die Anzahl der Spieler (1, 2,...16) zu wählen.
5. Durch Drücken der Cybermatch Taste beginnen Sie ein Spiel gegen den Computer.
6. Drücken Sie die „Start“ Taste um das Spiel zu starten.
7. Hat ein Spieler alle drei Pfeile geworfen, ertönt ein kurzes Signal und das Display blinkt auf. Danach können Sie die Pfeile von der Dartscheibe entfernen. Durch drücken der „Start“- Taste lässt sich das Spiel dann wiederum für den nächsten Spieler aktivieren. Die elektronische Stimme kündigt dann den nächsten Spieler an.

PFLEGE DER DARTSCHEIBE

Damit Sie mit Ihrer Dartscheibe möglichst lange Spaß haben, sollten Sie die folgenden Ratschläge beachten:

1. Benutzen Sie niemals Metallspitzen für das Dartboard, da diese die elektronischen Funktionen der Dartscheibe beschädigen würden.
2. Werfen Sie die Pfeile mit sinnvollem Kraftaufwand. Wenn die Pfeile mit zu viel Kraft geworfen werden, besteht die Gefahr, dass die Dartspitzen abbrechen und die Oberfläche der Dartscheibe beschädigt wird.
3. Es ist leichter für Sie, wenn Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus der Scheibe drehen. In diesem Fall werden auch die Dartspitzen geschont.
4. Benutzen Sie nur den A/C-Adapter, der diesem Dartspiel beiliegt. Der Gebrauch eines anderen Adapters könnte die Elektronik der Dartscheibe beschädigen.
5. Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Dartscheibe, da ansonsten die Elektronik beschädigt wird. Auch dürfen keine scharfen Reinigungsmittel, Sprays oder andere Chemikalien verwendet werden, um die Dartscheibe zu reinigen.

Vorprogrammierte Dartspiele

Auf Ihrer Dartscheibe sind die Spiele und Optionen vorprogrammiert. Anbei eine detaillierte Beschreibung der Spiele (in der Reihenfolge, wie Sie auf dem Display erscheinen). Die Nummer des jeweiligen Spiels ist mit angegeben.

Cybermatch Funktion

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner. Wählen Sie Ihr gewünschtes Spiel aus, betätigen Sie anschließend die Cybermatch-Taste. Sie haben die Wahl zwischen 5 Schwierigkeitsintensitäten.

Level 1 = Profi; Level 2 = Fortgeschritten; Level 3 = Mittel; Level 4 = Anfänger; Level 5 = Anfänger (Leicht)

Das gewünschte Level kann durch mehrmaliges drücken der Cybermatch Taste gewählt werden. Um zu beginnen, drücken Sie die Start Taste.

301 – 901 (G01)

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuchs von der Startpunktzahl subtrahiert, bis die Zahl „0“ erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als „0“, zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktzahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte, um „0“ zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 32 Punkte an – und der Spieler muss es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die Double in / Double out- Funktion gewählt werden.

Optionen (über Double/ Miss Taste):

OP1:Standard: Bei diesem Spiel wird begonnen, unabhängig davon, welches Segment Sie treffen.

OP2:DOUBLE-IN: Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu subtrahieren.

OP3: DOUBLE-OUT: Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit das Spiel abgeschlossen werden kann.

OP4: DOUBLE IN-OUT:

Ein Double-Feld muss getroffen werden damit das Spiel begonnen werden kann und abgeschlossen werden kann.

OP5:MASTER-OUT: Ein Double- oder Triple-Feld muss getroffen werden, damit das Spiel abgeschlossen werden kann.

OP6:DOUBLE-IN / MASTER-OUT:

Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu subtrahieren.

Ein Double- oder Triple-Feld muss getroffen werden, damit das Spiel abgeschlossen werden kann.

Um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen, betätigen Sie die Select Taste.

CRICKET (G02)

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Spieler versuchen, die für sie am günstigsten Zahlen zu treffen, um die anderen Spieler zu zwingen, die ungünstigeren Felder zu treffen. Ziel des Spiels ist, die entsprechenden Zahlen für den Gegner zu schließen und somit die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt wird nur mit den Nummern von 15 bis 20 und dem „Bullseye“.

Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden.

Hat ein Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen.

Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Zahlensegment erreicht werden.

Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer.

Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

Hat ein Spieler die meisten Punkte geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, muss er weiter die noch offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren.

Das Spiel dauert solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat oder wenn ein Spieler alle Segmente geschlossen hat.

Optionen (über Select Taste):

NO-SCORE CRICKET (drücken Sie die Select Taste im Cricket Spiel)

Dieses Spiel hat dieselben Regeln wie das normale Cricket Spiel, der einzige Unterschied besteht darin, dass keine Punkte erzielt werden können.

Ziel des Spiels ist es, die aktiven Sektoren einfach zu schließen.

SCRAM (nur für 2 Spieler oder 2 Teams) (G03)

Dieses Spiel ähnelt dem Spiel Cricket, auch hierbei sind nur die Sektoren 15-20 und das Bullseye aktiv.

Dieses Spiel hat 2 Runden. In Runde 1 versucht Spieler 1, die aktiven Sektoren zu schließen. Spieler 2 kann nun in den Sektoren Punkten, die von Spieler 1 noch nicht geschlossen wurden. Runde 1 endet, wenn Spieler 1 alle aktiven Sektoren geschlossen hat, nun beginnt Runde 2. In Runde 2 versucht Spieler 2 alle aktiven Sektoren zu schließen und Spieler 1 kann Punkten. Wer am Ende der 2. Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.

CUT-THROAT CRICKET (G04)

Dieses Spiel ist auch eine Cricket Variante, hierbei können Sektoren geschlossen werden.

Ein Spieler erlangt bei diesem Spiel nur Punkte, indem der Gegner bereits geschlossene Segmente trifft. Wenn z.B. Spieler 1 Sektor 20 im zweiten Wurf geschlossen hat (1. Wurf einfach 20, 2. Wurf zweifach 20) und im dritten Wurf wiederholt ein 20er Segment trifft, so wird die Punktzahl des dritten Wurfs auf dem Punktestand von Spieler 2 angezeigt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Segmente geschlossen sind. Hierbei ist es unwichtig, wer die meisten Segmente geschlossen hat, es kommt darauf an, wer die niedrigste Punktzahl hat.

ENGLISH CRICKET (nur für 2 Spieler) (G05)

Dieses Spiel ist auch eine Cricket Variante, hierbei muss der 2. Spieler neunmal das Bullseye treffen, um die erste Runde zu beenden (Double Bullseye zählt 2 mal).

Wenn der 2. Spieler das Bullseye verfehlt, werden die bei diesem Wurf erzielten Punkte dem Gegner (Spieler 1) aufgezählt. Spieler 1 kann in der ersten Runde Punkte sammeln, allerdings ist zu beachten, dass in drei Würfen mindestens 40 Punkte erzielt werden müssen.

Trifft Spieler 1 das Bullseye, so wird Spieler 2 ein Bullseye abgezogen, Spieler 1 hat somit mehr Zeit, Punkte zu sammeln. Wenn Spieler 2 neunmal das Bullseye getroffen hat, beginnt Runde 2 und die Rollen werden getauscht. Trifft Spieler 1 das neunte Mal das Bullseye, ist das Spiel vorbei und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

ADVANCED CRICKET (G06)

Dieses Spiel ist eine Cricket Variante für fortgeschrittene Spieler. Hierbei zählen nur Double und Triple Segmente, Double Segmente zählen einfach und Triple Segmente zählen zweifach.

Das Bullseye zählt einfach und das Double Bullseye zählt zweifach wie bei der normalen Cricket Variante.

SHOOTER (G07)

In diesem Spiel wählt der Computer zufällig ein Segment aus, das im Display angezeigt wird.

Jeder Spieler muss nun versuchen, diese Nummer zu treffen.

Single Segmente zählen einfach, Double Segmente zählen zweifach, Triple Segmente zählen dreifach und das Single Bullseye zählt vierfach.

Wenn der Computer das Double Bullseye auswählt, so zählt das Single Bullseye zweifach und das Double Bullseye zählt vierfach.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der letzten Runde gewinnt.

Optionen (über Select Taste):

OP1: 6 Runden; **OP2:** 7 Runden; **OP3:** 8 Runden; **OP4:** 9 Runden; **OP5:** 10 Runden; **OP6:** 11 Runden; **OP7:** 12 Runden

BIG 6 (G08)

In diesem Spiel ist die 6 das erste Zielsegment. Wenn der erste Spieler die 6 verfehlt, verliert dieser ein Leben. Der 2. Spieler versucht nun die 6 zu treffen, welche von Spieler 1 verfehlt wurde. Sollte es einem Spieler gelingen, das Zielsegment in den ersten beiden Würfen zu treffen, dann wird der letzte Wurf darüber entscheiden, welches Segment der nächste Spieler treffen muss. Wenn ein Spieler alle Leben verloren hat, so ist dieser Spieler raus.

Der Spieler, der bis zu letzt durchhält, gewinnt.

Optionen (über Select Taste):

OP1: 3 Leben; **OP2:** 4 Leben; **OP3:** 5 Leben; **OP4:** 6 Leben; **OP5:** 7 Leben

OVERS (G09)

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Der Spieler der die höchste Punktzahl erreicht hat, die durch alle 3 Würfe erzielt wurde, ist Spielführer. Wenn der nächste Spieler diese Punktzahl übertrifft, ist dieser Spieler neuer Spielführer. Wenn er diese Punktzahl nicht erreicht, verliert er ein Leben.

Wenn ein Spieler alle Leben verloren hat, so ist dieser Spieler raus.

Der Spieler, der als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

Optionen (über Select Taste):

OP1: 3 Leben; **OP2:** 4 Leben; **OP3:** 5 Leben; **OP4:** 6 Leben; **OP5:** 7 Leben

UNDERS (G10)

Dieses Spiel hat genau dieselben Regeln wie das Spiel „OVERS“, allerdings ist hier derjenige Spielführer der das niedrigste Segment geworfen hat.

Die erste Punktzahl wird vom Computer vorgegeben (180 Punkte).

Jeder Wurf der nicht auf dem aktiven Sektor landet, wird mit 60 Fehlerpunkten bestraft.

Optionen (über Select Taste):

OP1:3 Leben; **OP2:** 4 Leben; **OP3:** 5 Leben; **OP4:** 6 Leben; **OP5:** 7 Leben

COUNT-UP (G11)

Ziel des Spieles ist es, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLE-FELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LCD-Display gezeigt. Der Spieler, der zuerst die vorgegebene Punktezahl erreicht oder gar übersteigt, gewinnt das Spiel.

Optionen (über Select Taste):

OP1:300; **OP2:** 400; **OP3:** 500; **OP4:** 600; **OP5:** 700; **OP6:** 800; **OP7:** 900; **OP8:** 999 Punkten

HIGH-SCORE (G12)

Jeder Spieler beginnt bei der Punktezahl 0, die Punkte werden anschließend aufgerechnet.

Der Spieler, der die höchste Punktezahl nach Ende des Spieles hat, gewinnt.

Optionen (über Select Taste):

OP1:3 Runden; **OP2:** 4 Runden; **OP3:** 5 Runden; **OP4:** 6 Runden; **OP5:** 7 Runden; **OP6:** 8 Runden; **OP7:** 9 Runden;
OP8:10 Runden; **OP9:** 11 Runden; **OP10:** 12 Runden; **OP11:** 13 Runden; **OP12:** 14 Runden

ROUND-THE-CLOCK (G13)

Jeder Spieler muss nacheinander die Sektoren 1 bis 20 treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen, darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster das Bullseye trifft, gewinnt.

Das Display wird Ihnen zeigen, welcher Sektor als nächster zu treffen ist. Dieser Sektor muss getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden Sektor weitergespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf dem Display der nächste zu treffende Sektor erscheinen.

Optionen (über Select Taste):

OP1: das Spiel beginnt im Sektor 5
OP2: das Spiel beginnt im Sektor 10
OP3: das Spiel beginnt im Sektor 15

Da in diesem Spiel die getroffenen Punkte ja nicht aufaddiert werden, zählen die DOUBLE- und TRIPLE-Würfe nur einfach.

ROUND-THE-CLOCK Double (über Select Taste) (d= double):

Dieses Spiel hat genau dieselben Regeln wie ROUND THE CLOCK, allerdings zählen hier nur die Double Segmente.

Optionen (über Select Taste):

OP1: das Spiel beginnt im Sektor 5
OP2: das Spiel beginnt im Sektor 10
OP3: das Spiel beginnt im Sektor 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (über Select Taste) (t= triple):

Dieses Spiel hat genau die gleichen Regeln wie ROUND THE CLOCK, allerdings zählen hier nur die Triple Segmente.

Optionen (über Select Taste):

OP1: das Spiel beginnt im Sektor 5

OP2: das Spiel beginnt im Sektor 10

OP3: das Spiel beginnt im Sektor 15

KILLER (G14)

In diesem Spiel erkennen Sie Ihre Freunde nicht wieder. Das Spiel kann mit mindestens 2 Spielern gespielt werden, jedoch wird es umso spannender, je mehr Spieler sich an diesem Spiel beteiligen. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler eine Zahl aus, indem er einen Dartpfeil auf das Zielsegment wirft (und dieses auch trifft). Das LCD-Display wird dann an dieser Stelle „SEL“ anzeigen. Die Nummer, die jeder Mitspieler ausgewählt hat, wird das ganze Spiel hindurch als „seine“ Nummer geführt werden. Zwei Mitspieler dürfen also nicht die gleiche Nummer haben.

Hat jeder Spieler seine Nummer ausgewählt, kann das Spiel beginnen: Ihr erstes Ziel ist, sich selbst als „Killer“ in diesem Spiel zeigen zu können, indem Sie das Double Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Sie dieses Teilsegment getroffen haben, sind Sie für den restlichen Verlauf des Spieles der „Killer“. Sie müssen nun alle Ihre Mitglieder „töten“, indem Sie deren ausgewählte Segment-Nummern treffen. Der Spieler, der zuletzt „am Leben bleibt“ hat gewonnen. In diesem Spiel ist es nicht unüblich, das sich Spieler zusammentun, um einen Spieler aus dem Spiel herauszuwerfen.

Optionen (über Select Taste):

OP1: 3 Leben; **OP2:** 4 Leben; **OP3:** 5 Leben; **OP4:** 6 Leben;

DOUBLE DOWN (G15)

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Punktzahl von 40 Punkten. Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte im aktiven Sektor zu erzielen. Das Spiel beginnt im Sektor 15. Falls 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert. Schafft es der Spieler, 15 zu treffen, werden 15 Punkte zu seiner bestehenden Punktezahl addiert (DOUBLE und TRIPLE Treffer zählen). In der nächsten Runde wird im Sektor 16 gespielt. Mit jedem Treffer in diesem Sektor bekommt der Spieler 16 Punkte zu seiner Gesamtpunktezahl dazugezählt. Die Sektoren werden nacheinander gespielt, wie die untere Tabelle zeigt. Der Spieler, der am Ende des Spieles die höchste Punktezahl erreicht hat, hat gewonnen.

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

DOUBLE DOWN 41 (G16)

Es wird nach den Regeln des Standard – DOUBLE DOWN gespielt. Mit einer Ausnahme: Am Ende des Spieles ist noch eine Zusatzrunde zu spielen. Jeder Spieler muss in drei Versuchen 41 Punkte erreichen (z.B. 20+20+1 oder 19+19+3 oder DOUBLE 10+DOUBLE 10+1 usw.).

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

ALL FIVES (G17)

Während dieses Spiels sind alle Sektoren des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muss der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede „5“ zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B. 10+10+5 (=25) Punkte getroffen, sind diese 25:5=5 Punkte.

Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, dass alle drei Pfeile im zählbaren Sektor landen. Hat der Spieler zum Beispiel mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit dem dritten Pfeil einen unzählbaren (nicht durch 5 teilbaren) Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Das LCD-Display zeigt den jeweiligen Punktestand an.

Optionen (über Select Taste):

OP1: 51 Punkte; **OP2:** 61 Punkte; **OP3:** 71 Punkte; **OP4:** 81 Punkte; **OP5:** 91 Punkte
bis zum Sieg.

SHANGHAI (G18)

Das Spiel fängt im Sektor 1 an und endet im Sektor 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktezahl hat, ist der Gewinner.

Bei Level S,D,T muss der Spieler die Nummern nur im Single, Double oder Triple Segment treffen.

Optionen (über Select Taste):

OP1: das Spiel beginnt im Sektor 5
OP2: das Spiel beginnt im Sektor 10
OP3: das Spiel beginnt im Sektor 15

SUPER SHANGHAI (S)

Wie normales Shanghai-Spiel, allerdings werden hier nur Double und Triple Segmente angespielt.

Optionen (über Select Taste):

OP1: das Spiel beginnt im Sektor 5
OP2: das Spiel beginnt im Sektor 10
OP3: das Spiel beginnt im Sektor 15

GOLF (G19)

Das Ziel dieses Spieles ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Die Segmente 1-18 müssen hierbei in Folge getroffen werden. Jedes Segment repräsentiert ein Golfloch.

Ein Loch muss 3 mal getroffen werden um es abzuschließen, double und triple zählen zweifach bzw. dreifach. D.h. wenn ein Spieler beim ersten Wurf ein Triple Segment trifft, hat dieser das jeweilige Loch abgeschlossen.

Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 9. Runde die wenigsten Punkte gemacht hat.

FOOTBALL (G20)

Bei diesem Spiel muss jeder Spieler „sein“ Spielfeld aussuchen.

Dies kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen.

- a) Sie wählen Ihr Spielfeld aus, indem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Spielfeld trifft.
- b) Jeder Spieler wählt sein gewünschtes Spielfeld aus, indem er die jeweilige Taste manuell betätigt.

Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende „Linie“ festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt – das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel.

Hat ein Spieler zum Beispiel das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3.

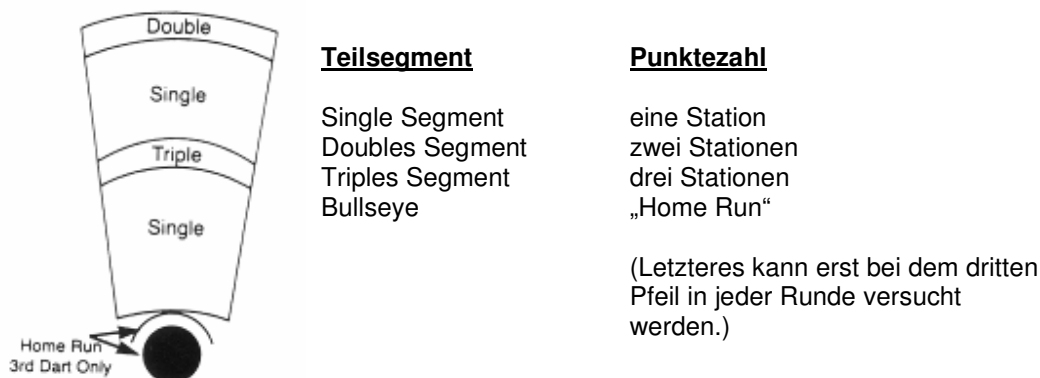
Das „Spielfeld“ ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht:

Double-Segment 20...Äußere Single-Segment...Triple 20...Inneres Single-Segment 20...Äußeres Bullseye...Inneres Bullseye...Äußeres Bullseye...Inneres Single-Segment 3...Triple 3...Äußeres Single-Segment 3...und schließen das Double-Segment 3.

Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt.
Das LCD-Display zeigt das jeweils zu treffende Segment für jeden Spieler an.

BASEBALL – 6 INNINGS (G21)

Wie auch in der Realität besteht ein Spiel aus insgesamt 9 „Innings“. Jeder Spieler hat drei Würfe pro „Inning“. Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:



Ziel in diesem Spiel ist, so viele „runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen.
Der Spieler, der die meisten „runs“ in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.
Das LCD-Display zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an.

STEEPLECHASE/ HINDERNISLAUF (G22)

Bei diesem Spiel geht es darum, als erster das Rennen zu beenden bzw. als erster den Lauf zu vollenden.
Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bullseye. Um durch das Rennen zu kommen, müssen Sie jeweils den inneren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Triple Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des Weiteren sind –wie auch bei einem realen Hindernisrennen- Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt.
Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

Triple 13

Triple 17

Triple 8

Triple 5

Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

ELIMINATION (G23)

Die Regeln dieses Spiels sind sehr einfach, jeder Spieler muss in 3 Würfeln eine höhere Punktzahl als der vorherige Werfer erlangen. Jeder Spieler startet mit 3 Leben.

Sollte es ein Spieler nicht schaffen, die zuvor geworfene Punktzahl zu übertreffen, so verliert dieser ein Leben.

Der Spieler, der überlebt, gewinnt das Spiel.

Optionen (über Select Taste):

OP1:4 Leben; **OP2:** 5 Leben;

HORSESHOES/ HUFEISEN (G24)

Bei diesem Spiel zählen nur Treffer, die im 3er und 20er Segment landen.

Spieler 1 muss auf das 20er Segment werfen und Spieler 2 muss das 3er Segment treffen.

Double und Triple Segmente werden gezählt.

Es zählt nur die höchst erzielte Punktzahl. Sollte Spieler 1 z.B. in einer Runde 3 Punkte erzielen und Spieler 2 nur 2 Punkte erzielen, so zählen nur die Punkte, die von Spieler 1 erzielt wurden.

Der Spieler, der als erstes 15 Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Optionen (über Select Taste):

OP1:15 Punkte; **OP2:** 16 Punkte; **OP3:** 17 Punkte; **OP4:** 18 Punkte; **OP5:** 19 Punkte bis **OP10:** 25 Punkte

BATTLEGROUND/SCHLACHTFELD (G25)

In diesem Spiel wird das Dartboard zum Kriegsfeld. Ein Spieler übernimmt die obere Spielhälfte und muss die untere beschießen, der andere Spieler übernimmt die untere Spielhälfte und muss die obere Spielhälfte beschießen. Der Spieler, der zuerst alle gegnerischen Segmente abgetroffen hat, gewinnt das Spiel.

Spieler 1 hat die obere Spielhälfte und muss die Segmente **(6,10,15,2,17,319,7,16,8)** abtreffen.

Spieler 2 hat die untere Spielhälfte und muss die Segmente **(11,14,9,12,5,20,1,18,4,13)** abtreffen.

Optionen (über Select Taste):

Battleground Doubles

Spieler können nur über die Double Segment gegnerische Segmente vernichten.

Battleground Triples

Spieler können nur über die Triple Segment gegnerische Segmente vernichten.

Battleground Generals

Die Regeln sind wie im normalen Battleground-Spiel. Allerdings muss zu Vollendung des Spieles das Bullseye getroffen werden

BATTLEGROUND für PROFIS (Advanced) (G26)

Die Regeln sind wie beim normalen Battleground, allerdings wird das Spiel durch Minen erschwert. Die Double und Triple Segmente sind vermint. Die Spieler müssen also darauf achten, die Double und Triple Segmente möglich nicht zu treffen.

Wenn ein Spieler eine Mine anspielt, so verliert dieser ein Leben.

PAINTBALL (G27)

Die Regeln sind ähnlich wie beim Battleground, allerdings gibt es beim Paintball einen alternativen Weg zu gewinnen. Wie beim richtigen Paintball kann man die gegnerische Flagge erobern, in dem man 2 mal das Double Bullseye trifft.

Der Spieler, der als erster alle gegnerischen Segmente vernichtet oder die gegnerische Flagge erobert, gewinnt das Spiel.

Optionen (über Select Taste):

PAINTBALL Doubles

Spieler können nur über die Double-Segment gegnerische Segmente vernichten und durch 3 Mal treffen des Double Bullseyes die gegnerische Flagge erobern.

PAINTBALL Triples

Spieler können nur über die Triple-Segment gegnerische Segmente vernichten und durch 3 Mal treffen des Double Bullseyes die gegnerische Flagge erobern.

SPIEL MENÜ

Spiel	Beschreibung	Kürzel
G01	301-901	STD
G02	Cricket	CRI
G03	Scram	SCR
G04	Cut Throat Cricket	CUT
G05	English Cricket	ENG
G06	Advanced Cricket	ACR
G07	Shooter	SHO
G08	Big Six	BSI
G09	Overs	OUR
G10	Unders	UND
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	RON
G14	Killer	KIL
G15	Double Down	DON
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	SHI
G19	Golf	GOL
G20	Football	FOT
G21	Baseball	BAS
G22	Steeplechase	HOR
G23	Elimintation	ELI
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	BAT
G26	Advanced Battleground	ADB
G27	Paintball	SIN

UMWELTSCHUTZ GEHT UNS ALLE AN!

Verpackungen:

Die von uns verwendeten Verpackungsmaterialien sind ausschließlich recyclebare Materialien

- Transport-/Außenverpackung aus Pappe
- Schutzfolien und Beutel aus Polyethylen (PE)
- Spannbänder/-gurte aus Polypropylen (PP)
- Stossfänger und Fixierteile aus FCKW-freiem Polystyrol (PS)

Bitte entsorgen sie diese Materialien entsprechend Ihren örtlichen Bestimmungen, um eine umweltfreundliche Wiederverwertung zu ermöglichen.

Entsorgung des Gerätes:

Sollte das Gerät einmal nicht mehr benutzt werden können, gibt Ihnen der zuständige Müllbeseitigungsverband Ihrer Gemeinde oder Land gern Auskunft über notwendige Maßnahmen zur fachgerechten Entsorgung.

Wie Sie den Hersteller erreichen:

DGC GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 7
D- 86899 Landsberg am Lech

Notice d'utilisation

Cible électronique D-4000 MQ pour fléchettes



CHÈRE CLIENTE, CHER CLIENT,

Nous aimerions vous féliciter pour l'achat de votre jeu de fléchettes. Vous avez fait le bon choix car les produits sont soumis à un contrôle strict de la qualité et répondent aux normes actuellement en vigueur. Nous vous remercions de la confiance que vous nous témoignez et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès au jeu !

Déballagez soigneusement le jeu de fléchettes et veuillez contrôler si toutes les pièces sont contenues dans l'emballage.

Les pièces suivantes font partie du jeu de fléchettes :

- 1 Cible électronique pour fléchettes**
- 12 Fléchettes (pas assemblées)**
- 100 Pointes de fléchette de rechange**
- 1 Adaptateur**
- 1 Règles du jeu**

ATTENTION

- Ce jeu de fléchettes n'est pas un jouet pour enfants et doit être tenu hors de leur portée lorsqu'il n'est pas utilisé ! Le jeu de fléchettes ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
- La cible n'est conçue que pour les fléchettes ci-jointes munies de pointes en plastique. N'utilisez jamais de fléchettes avec des pointes métalliques dures !
- Les pointes de fléchette en plastique peuvent casser après une longue utilisation ou des lancers incorrects, il ne s'agit pas d'un pas de vice de qualité. Le jeu de fléchettes est accompagné de pointes de fléchette de rechange. Si vous utilisez d'autres pointes de rechange, assurez-vous qu'elles correspondent exactement à celles qui sont jointes.

INFORMATIONS RELATIVES A LA SÉCURITÉ

- Si vous remettez le jeu à une tierce personne ou si une autre personne l'utilise, assurez-vous que la/les personne/s soit/soient familiarisée/s avec la manipulation et l'utilisation ou soit/soient sous surveillance.
- Remettez au nouveau propriétaire/au nouvel utilisateur la notice de montage/d'utilisation car ce n'est qu'ainsi que le jeu de fléchettes peut être utilisé en toute sécurité et avec succès.
- Le fabricant ou le commerçant décline toute responsabilité pour les réparations incorrectes ou des modifications constructives. Le ou la propriétaire assume seul(e) le risque de l'utilisation.
- Veillez à ne pas vous trouver à proximité immédiate de la cible pendant le jeu afin d'exclure tout danger de blessure.
- Les parents et autres personnes chargées de la surveillance doivent être conscients de leur responsabilité dans la mesure où des situations et des comportements sont prévisibles en raison de la pulsion de jeu naturelle et de la pulsion d'expérimentation des enfants/jeunes pour lesquels le jeu de fléchettes n'est pas approprié.
- Ce jeu de fléchettes n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de capacités physiques, sensorielles ou intellectuelles limitées ou à expérience et/ou connaissance déficientes. Elles seront assistées ou instruites sur la manière d'utiliser le jeu, par une personne responsable de leur sécurité. Les enfants doivent être surveillés afin d'assurer qu'ils ne jouent pas avec le jeu de fléchettes.
- Assurez-vous avant de jouer que la cible soit fixée en toute sécurité.
- Veillez lors de l'utilisation du jeu de fléchettes à disposer d'un espace suffisant pour vous déplacer.
- Après chaque utilisation, laissez la cible de telle sorte que personne ne puisse se blesser avec des pièces saillantes.
- Ne couvrez pas l'adaptateur secteur et veillez à une aération suffisante afin d'éviter tout réchauffement illicite.
- Les variations de température élevées, une forte humidité et l'influence de l'eau peuvent porter atteinte à la longévité, en particulier des pièces électroniques, et causer des dommages irréparables.
- La cible et l'adaptateur secteur ne sont pas conçus pour une utilisation en extérieur.
- Ne laissez pas la cible et l'adaptateur secteur entrer en contact avec des liquides.
- Les pièces endommagées ou usées doivent être immédiatement remplacées. Veillez lors du remplacement de l'adaptateur secteur à choisir un bloc d'alimentation du même type et de même polarité. Une mauvaise polarité peut détruire la cible.
- Les effets électromagnétiques puissants peuvent conduire à des dysfonctionnements du tableau d'affichage. Dans ce cas, le jeu de fléchettes doit être réinitialisé. Pour ce faire, débrancher brièvement l'adaptateur réseau et le rebrancher. Si les perturbations devaient persister, il faudrait placer le jeu de fléchettes à un autre endroit car, sinon, des perturbations/endommagements durables pourraient survenir sur le jeu de fléchettes.

INSTRUCTION DE MONTAGE

Votre jeu de fléchettes nécessite un minimum de place. Accrochez la cible dans une pièce qui vous offre un dégagement d'au moins 3 m devant la cible. Placez la cible près d'une prise électrique 230 V CA.

Accrochez la cible avec deux vis (diamètre de tête env. 0,5 cm) sur deux trous.

La distance entre les deux trous s'élève à 41,5 cm.

Veillez à ce que la cible soit solidement accrochée aux vis et bien plaquée contre le mur.

Le « Bulls Eye » (centre de la cible) devrait se trouver à env. 173 cm au-dessus du sol.

La distance de 237 cm est considérée comme le pas de tir optimal.

L'ADAPTATEUR A/C

Fixez la fiche d'adaptateur dans la douille de la cible (en bas à droite).

La fiche secteur est branchée sur une prise de courant 230 V. Vous pouvez commencer à jouer.

ATTENTION

Utilisez exclusivement l'adaptateur A/C fourni avec le jeu de fléchettes car tout autre adaptateur pourrait endommager le jeu de fléchettes.

Mode d'emploi de l'adaptateur

1. Veuillez lire ces consignes attentivement !
2. Ce jeu de fléchettes doit être protégé contre l'humidité.
3. Ce jeu de fléchettes peut être utilisé à une température ambiante de maximum 25 °C.
4. Les valeurs de sortie ne doivent pas dépasser les valeurs indiquées sur la plaque signalétique.
5. La prise de courant doit se trouver à proximité du jeu de fléchettes et être facilement accessible.
6. Ne doit être utilisé que dans des locaux secs.

CONSIGNES

- Le marquage CE se réfère à la compatibilité électromagnétique du jeu de fléchettes (directive CE 89/CEE).

FONCTIONS DES TOUCHES

Touche Power

Cette touche permet d'allumer et d'éteindre la cible.

Touche Game

Cette touche permet de sélectionner le jeu désiré.

Touche Select

Cette touche vous permet de régler les options de jeu (degré de difficulté).

Touche Player / page

Cette touche permet en début du jeu de définir le nombre de concurrents.

Il est en outre possible de consulter les scores respectifs des joueurs qui ne sont pas actifs. Si par exemple huit joueurs participent à la partie, la cible n'en affiche que quatre.

La touche Player / Page est utilisée pour feuilleter.

Touche Double / Miss

Cette touche permet d'activer les jeux 301, 401, 501, etc. et la fonction Double In/ Double Out.

La fonction Miss en revanche est active dans tous les jeux.

Si une fléchette ne devait pas arriver dans le secteur actif, actionnez cette touche pour communiquer à la cible que le lancer a été un échec.

Touche Sound

Cette touche vous permet de régler le volume.

Vous pouvez effectuer une sélection parmi 7 intensités de volume ou mettre l'appareil sur muet.

Touche Start / Hold

Appuyez sur cette touche pour commencer le jeu après avoir procédé à tous les réglages.

Actionner cette touche permet de passer au joueur suivant et d'ignorer le joueur respectif dont ce serait le tour.

Touche Cybermatch

Cette touche vous permet de jouer contre un adversaire virtuel.

Touche Dart-Out / Score

Vous pouvez vous faire donner par l'ordinateur une recommandation de lancer dans les jeux 301, 401, 501 etc. en appuyant sur ce bouton. Cela est toutefois uniquement possible si votre score est inférieur ou égal à 160.

La recommandation de lancer vous indique les segments qui vous mèneront le plus rapidement possible à la fin de la partie.

Vous devez maintenir la touche enfoncée pour la recommandation de lancer.

La recommandation de lancer apparaît également dans les affichages des autres joueurs, les lancers Double et Triple sont identifiés avec 2 ou 3 tirets.

Touche Bounce-Out

Cette touche vous permet d'annuler le dernier lancer.

Touche Reset

Appuyez sur cette touche pour réinitialiser tous les points et jeux.

Fonction Game Guard / Hold

Cette touche vous permet de verrouiller et déverrouiller le tableau de jeu et de touches complet.

Cette fonction empêche la cible électronique de se dérégler sous l'action de mauvais lancers touchant le tableau de touches.

UTILISATION DU JEU DE FLÉCHETTES

1. Appuyez sur la touche « Power » pour allumer la cible. Vous pouvez sélectionner vos options désirées après une courte mélodie.
2. Appuyez sur la touche « Game » jusqu'à ce que le jeu désiré apparaisse à l'affichage.
3. Il est possible en option d'actionner la touche Double / Miss dans les jeux (301-901).
Le jeu ne peut dans ce cas être terminé qu'en touchant des segments Double.
4. Appuyez sur la touche « Player » (joueur) pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2,...16).
5. En appuyant sur la touche Cybermatch, vous commencez un jeu contre l'ordinateur.
6. Appuyez sur la touche « Start » pour démarrer le jeu.
7. Si un joueur a lancé ses trois fléchettes, un bref signal retentit et l'affichage clignote. Vous pouvez alors enlever les fléchettes de la cible. Le jeu peut être activé pour le prochain joueur en appuyant sur la touche « Start ». La voix électronique annonce le prochain joueur.

ENTRETIEN DU JEU DE FLÉCHETTES

Afin que vous puissiez profiter longtemps de votre jeu de fléchettes, vous devez suivre les conseils suivants :

1. N'utilisez jamais de pointes métalliques pour la cible car celles-ci endommageraient les fonctions électroniques de la cible.
2. Lancez les fléchettes avec une force appropriée. Si les fléchettes sont lancées avec trop de force, les pointes risquent de se casser et la surface de la cible de s'endommager.
3. Il est plus facile pour vous d'enlever les fléchettes en les tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela permet également de ménager les pointes des fléchettes.
4. Utilisez uniquement l'adaptateur A/C joint à ce jeu de fléchettes. Tout autre adaptateur pourrait endommager l'électronique du jeu de fléchettes.
5. Ne versez pas de liquide sur la cible au risque, sinon, d'endommager l'électronique. Il ne faut pas non plus utiliser de nettoyeurs, sprays ou autres produits chimiques agressifs pour nettoyer la cible.

Jeux de fléchettes préprogrammés

Les jeux et options sont préprogrammés sur votre cible. Vous trouverez ici une description détaillée des jeux (dans l'ordre où ils apparaissent sur l'affichage).

Le numéro du jeu respectif est également indiqué.

Fonction Cybermatch

Cette fonction vous permet de jouer contre un adversaire virtuel.

Sélectionnez le jeu que vous désirez, puis actionnez la touche Cybermatch.

Vous avez le choix entre 5 niveaux de difficulté.

Niveau 1 = professionnel ; niveau 2 = joueur expérimenté ; niveau 3 = moyen ; niveau 4 = débutant ; niveau 5 = débutant (facile)

Le niveau souhaité est sélectionné par une pression à plusieurs reprises sur la touche Cybermatch. Pour commencer, appuyez sur la touche Start.

301 – 901 (G01)

Pour ce jeu, les points de chaque essai sont soustraits du nombre de points capitalisé au départ jusqu'à ce que le nombre « 0 » soit atteint. Si le score d'un joueur est inférieur à « 0 », le point marqué ne compte pas et le joueur conserve son score actuel. Si, par exemple, un joueur a besoin de 32 points pour obtenir « 0 », et qu'il marque 20, 8 et 10 (au total 38) points, l'affichage indique 32 points – et le joueur doit retenter sa chance à la prochaine manche. On peut choisir dans ce jeu la fonction Double in / Double out.

Options (au moyen de la touche Double/ Miss) :

OP1 : Standard : pour ce jeu, on commence indépendamment du segment que vous atteignez.

OP2: DOUBLE-IN: Il faut atteindre une zone double pour pouvoir commencer à soustraire les points.

OP3: DOUBLE-OUT: Il faut atteindre une zone double pour pouvoir conclure le jeu.

OP4: DOUBLE IN-OUT : Il faut atteindre une zone double pour pouvoir commencer et conclure le jeu.

OP5: MASTER-OUT: Il faut atteindre une zone double ou triple pour pouvoir conclure le jeu.

OP6: DOUBLE-IN / MASTER-OUT:

Il faut atteindre une zone double pour pouvoir commencer à soustraire les points.

Il faut atteindre une zone double ou triple pour pouvoir conclure le jeu.

Pour sélectionner les jeux 301 - 901, actionnez la touche Select.

CRICKET (G02)

Cricket est un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux débutants qu'aux joueurs expérimentés. Les joueurs essaient d'atteindre les nombres qui sont les plus favorables pour eux afin de contraindre les autres joueurs à atteindre les zones les plus défavorables. Le but du jeu est de fermer les nombres correspondants pour l'adversaire et de cumuler ainsi le plus de points. On ne joue qu'avec les numéros de 15 à 20 et le « Bullseye ».

Chaque participant lance trois fléchettes. Si un joueur parvient à atteindre un nombre trois fois, le nombre est considéré comme ouvert. Il est maintenant possible de cumuler des points sur le segment de nombre ouvert.

Si un adversaire a également atteint trois fois ce segment de nombre, il est fermé.

On ne peut plus réaliser de points avec ce segment de nombre.

Les segments doubles ou triples comptent comme 2 et 3 lancers réussis.

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

Le vainqueur est le joueur qui ferme le plus de segments et réalise le nombre de points le plus élevé.

Si un joueur a fermé le plus de points, mais qu'il reste en retard au niveau du score, il doit continuer à atteindre les numéros encore ouverts. Si le joueur ne parvient pas à rattraper son retard avant que l'adversaire ait fermé les segments restants, il a perdu.

Le jeu dure jusqu'à ce que tous les numéros soient fermés. Le vainqueur est le joueur qui a cumulé le plus de points ou qui a fermé tous les segments.

Options (au moyen de la touche Select) :

NO-SCORE CRICKET (appuyez sur la touche Select dans le jeu Cricket)

Les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du jeu de Cricket normal, la seule différence est qu'il n'est pas possible de marquer de point.

L'objectif du jeu est simplement de fermer les secteurs actifs.

SCRAM (uniquement 2 joueurs ou 2 équipes) (G03)

Ce jeu est semblable au Cricket, là aussi seuls les secteurs 15 à 20 et le Bullseye sont actifs. Ce jeu se joue en 2 manches. Dans la 1ère manche, le joueur 1 tente de fermer les secteurs actifs. Le joueur 2 ne peut marquer que dans les secteurs qui n'ont pas été fermés par le joueur 1. La 1ère manche se termine quand le joueur 1 a fermé tous les secteurs actifs. La 2ème manche commence ensuite. Dans celle-ci, le joueur 2 tente de fermer tous les secteurs actifs et le joueur 1 peut marquer des points. Celui qui a le plus de points à la fin de la 2ème manche a gagné.

CUT-THROAT CRICKET (G04)

Ce jeu est également une variante du cricket dans laquelle il est possible de fermer des secteurs. Dans ce jeu, un joueur n'obtient des points que lorsque son adversaire touche des segments déjà fermés. Quand par ex. le joueur 1 a fermé le secteur 20 au deuxième lancer (1er lancer simple 20, 2ème lancer double 20) et qu'il touche une nouvelle fois le segment 20, le nombre de point du troisième lancer est inscrit au score du joueur 2.

Le jeu se termine lorsque tous les segments sont fermés. Peu importe qui a fermé le plus de segments, ce qui compte est d'avoir le score le plus bas.

ENGLISH CRICKET (2 joueurs uniquement) (G05)

Ce jeu est également une variante du Cricket, le 2ème joueur doit toucher neuf fois le Bullseye pour terminer la première manche (Double Bullseye compte double).

Si le 2ème joueur manque le Bullseye, les points obtenus par ce lancer sont donnés à l'adversaire (joueur 1). Le joueur 1 peut collecter des points dans la première manche, mais il faut prendre en compte que 40 points minimum doivent être atteints en trois lancers.

Si le joueur 1 atteint le Bullseye, un Bullseye est déduit du score du joueur 2, ce qui laisse plus de temps au premier pour collecter des points. Une fois que le joueur 2 a atteint le Bullseye neuf fois, la 2ème manche commence et les rôles sont inversés. Quand le joueur 1 atteint le bullseye pour la neuvième fois, le jeu est terminé et le vainqueur est le joueur avec le plus de points.

ADVANCED CRICKET (G06)

Ce jeu est une variante de Cricket pour des joueurs expérimentés. Seuls les segments Double et Triple comptent pour ce jeu, les segments Double comptent simple et les segments Triple comptent double. Le Bullseye compte simple et le double Bullseye compte double comme dans la variante Cricket normale.

SHOOTER (G07)

Dans ce jeu, l'ordinateur choisit au hasard un segment qui apparaît dans l'affichage.

Chaque joueur doit maintenant essayer d'atteindre ce numéro.

Les segments Single (simple) comptent simple, les segments Double comptent double, les segments Triple comptent triple et le Single Bullseye compte quadruple.

Si l'ordinateur sélectionne le Double Bullseye (double centre), alors le Single Bullseye (simple centre) compte double et le Double Bullseye compte quadruple.

Le vainqueur est le joueur qui termine la dernière manche avec le score le plus élevé.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 6 manches; **OP2** : 7 manches; **OP3** : 8 manches; **OP4** : 9 manches ; **OP5** : 10 manches; **OP6** : 11 manches; **OP7** : 12 manches

BIG 6 (G08)

Dans ce jeu, le 6 est le premier segment cible. Si le premier joueur manque le 6, il perd une vie. Le 2ème joueur à son tour essaie d'atteindre le 6 qui a été manqué par le joueur 1.. Si un joueur réussit à atteindre le segment cible lors des deux premiers lancers, le dernier lancer décidera du segment que le prochain joueur devra atteindre. Lorsqu'un joueur a perdu toutes les vies, il est éliminé.

Le vainqueur est le joueur qui résiste jusqu'à la fin.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 3 vies ; **OP2** : 4 vies ; **OP3** : 5 vies ; **OP4** : 6 vies ; **OP5** : 7 vies

OVERS (G09)

Chaque joueur dispose de 3 lancers. Le joueur qui a réalisé le nombre de points le plus élevé obtenus avec les 3 lancers est le leader. Si le prochain joueur dépasse ce nombre de points, il devient le nouveau leader. S'il ne réalise pas ce nombre de points, il perd une vie.

Lorsqu'un joueur a perdu toutes les vies, il est éliminé.

Le vainqueur est le joueur qui reste en dernier.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 3 vies ; **OP2** : 4 vies ; **OP3** : 5 vies ; **OP4** : 6 vies ; **OP5** : 7 vies

UNDERS (G10)

Ce jeu a exactement les mêmes règles que le jeu « OVERS », toutefois, le leader est celui qui a atteint le segment le plus bas.

Le premier score est imposé par l'ordinateur (180 points).

Chaque lancer qui ne touche pas le secteur actif est assorti d'une pénalité de 60 points.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 3 vies ; **OP2** : 4 vies ; **OP3** : 5 vies ; **OP4** : 6 vies ; **OP5** : 7 vies

COUNT-UP (G11)

Le but du jeu consiste à être le premier à atteindre un certain nombre de points. Lors du choix du jeu, vous pouvez déterminer le nombre de points à réaliser. A chaque manche, les joueurs essaient de collecter le plus grand nombre de points possible. Les lancers réussis DOUBLE et TRIPLE doublent ou triplent les points du secteur atteint : par exemple, une fléchette qui atteint la zone TRIPLE du secteur 20 remporte 60 points. Les points sont additionnés et affichés sur l'affichage LCD. Le vainqueur est le joueur qui atteint le nombre de points en premier, voire qui le dépasse.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 300 ; **OP2** : 400 ; **OP3** : 500 ; **OP4** : 600 ; **OP5** : 700 ; **OP6** : 800 ; **OP7** : 900 ; **OP8** : 999 points

HIGH-SCORE (G12)

Chaque joueur commence avec le nombre de points 0, les points sont ensuite cumulés.

Le vainqueur est le joueur qui a le nombre de points le plus élevé à la fin du jeu.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 3 manches ; **OP2** : 4 manches ; **OP3** : 5 manches ; **OP4** : 6 manches ; **OP5** : 7 manches ; **OP6** : 8 manches ; **OP7** : 9 manches ; **OP8** : 10 manches ; **OP9** : 11 manches ; **OP10** : 12 manches ; **OP11** : 13 manches ; **OP12** : 14 manches

ROUND-THE-CLOCK (G13)

Chaque joueur doit atteindre les secteurs 1 à 20 l'un après l'autre. Chaque joueur doit lancer trois fléchettes au cours d'une manche. S'il a par exemple atteint le bon nombre au premier lancer, il peut viser le nombre suivant avec la seconde fléchette. Le vainqueur est le premier à toucher le Bullseye.

L'affichage vous indiquera le secteur à atteindre ensuite. Ce secteur doit être atteint avant de pouvoir continuer à viser le prochain secteur. Dès que le secteur concerné est atteint, le prochain secteur à atteindre est affiché.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : le jeu commence dans le secteur 5
OP2 : le jeu commence dans le secteur 10
OP3 : le jeu commence dans le secteur 15

Comme dans ce jeu les points marqués ne sont pas additionnés, les lancers DOUBLE et TRIPLE comptent simple.

ROUND-THE-CLOCK Double (au moyen de la touche Select) (d= double):

Ce jeu a exactement les mêmes règles que ROUND THE CLOCK, mais ici, seuls les segments Double sont pris en compte.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : le jeu commence dans le secteur 5
OP2 : le jeu commence dans le secteur 10
OP3 : le jeu commence dans le secteur 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (au moyen de la touche Select) (t= triple):

Ce jeu a exactement les mêmes règles que ROUND THE CLOCK, mais ici, seuls les segments Triple sont pris en compte.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : le jeu commence dans le secteur 5

OP2 : le jeu commence dans le secteur 10

OP3 : le jeu commence dans le secteur 15

KILLER (G14)

Vous ne reconnaîtrez plus vos amis dans ce jeu. On peut y jouer à 2 au moins, mais plus le nombre de joueurs est élevé, plus il est passionnant. Au début, chaque joueur sélectionne un numéro en lançant une fléchette sur le segment cible (et l'atteint). L'écran LCD affichera alors « SEL ». Le numéro que chaque joueur aura sélectionné restera « son » numéro pendant toute la partie. Deux joueurs ne peuvent donc pas avoir le même numéro.

Une fois que chaque joueur a sélectionné son numéro, le jeu peut commencer : votre premier objectif au cours de ce jeu est de vous affirmer comme « Killer » en atteignant le segment Double de votre numéro. Dès que vous avez atteint ce segment, vous êtes le « Killer » pendant le reste du jeu. Vous devez maintenant « tuer » tous les autres joueurs en atteignant leur numéro de segment sélectionné. Le vainqueur est le dernier joueur à « rester en vie ». Il n'est pas inhabituel dans ce jeu que des joueurs s'associent pour en éliminer un autre.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 3 vies ; **OP2** : 4 vies ; **OP3** : 5 vies ; **OP4** : 6 vies ;

DOUBLE DOWN (G15)

Chaque joueur commence la partie avec 40 points. L'objectif du jeu consiste à obtenir le plus de points possible en atteignant le secteur actif. Le jeu commence dans le secteur 15. Si le 15 n'est pas atteint, les points sont diminués de moitié. Si le joueur atteint le 15, 15 points sont ajoutés à son score (les DOUBLE et TRIPLE comptent). À la prochaine manche, le jeu se fera dans le secteur 16.. A chaque fois que ce secteur est atteint, 16 points sont ajoutés au score total du joueur. Les secteurs sont joués les uns après les autres comme le montre le tableau ci-dessous. Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le score le plus élevé à la fin du jeu.

	15	16	F	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										

DOUBLE DOWN 41 (G16)

Le jeu se déroule selon les règles du DOUBLE DOWN standard. A une exception près : il faut encore jouer une manche supplémentaire à la fin de la partie. Chaque joueur doit atteindre 41 points en trois tentatives (par ex. 20+20+1 ou 19+19+3 ou DOUBLE 10+DOUBLE 10+1 etc.).

	20	19	F	18	17	T	16	15	B	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										

ALL FIVES (G17)

Tous les secteurs de la cible sont actifs pendant ce jeu. Dans chaque manche, le joueur doit au cours de trois tentatives atteindre un nombre divisible par 5. Chaque « 5 » compte comme un point. Si un joueur a par exemple atteint 10+10+5 (=25) points, cela deviendra 25:5=5 points.

Si après trois tentatives, un joueur atteint un nombre qui n'est pas divisible par 5, il n'obtient pas de point. Il est important que les trois flèches atteignent un secteur comptabilisable. Si le joueur a par exemple atteint 10 points (divisible par 5) avec deux tentatives et touche un secteur non comptabilisable (indivisible par 5) avec la troisième fléchette, il n'obtient aucun point. Le vainqueur est le premier joueur à avoir atteint 51 points. L'écran LCD indique le score respectif.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 51 points ; **OP2** : 61 points ; **OP3** : 71 points ; **OP4** : 81 points ; **OP5** : 91 points jusqu'à la victoire.

SHANGHAI (G18)

Le jeu commence dans le secteur 1 et se termine dans le secteur 20 ou dans le Bullseye. Chaque joueur doit essayer de réaliser le plus de points possible dans chaque secteur (de 1 à 20) avec ses trois fléchettes. Le vainqueur est le joueur qui a le nombre de points le plus élevé après la 20ème et dernière manche.

Pour le niveau S, D, T, le joueur ne doit atteindre les numéros que dans les segments simples, doubles ou triples.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : le jeu commence dans le secteur 5
OP2 : le jeu commence dans le secteur 10
OP3 : le jeu commence dans le secteur 15

SUPER SHANGHAI (S)

Comme dans le jeu Shanghai normal, mais ici seuls les segments Double et Triple sont joués.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : le jeu commence dans le secteur 5
OP2 : le jeu commence dans le secteur 10
OP3 : le jeu commence dans le secteur 15

GOLF (G19)

L'objectif de ce jeu est d'atteindre le score le plus bas possible. Les segments 1 à 18 doivent être touchés dans l'ordre. Chaque segment représente un trou de golf.

Un trou doit être atteint 3 fois pour être fermé, les Double et Triple comptent double et triple. Autrement dit, si un joueur touche un segment Triple à son premier lancer, le trou respectif est fermé.

Pour ce jeu, le vainqueur est le joueur qui a fait le moins de points après la 9ème manche.

FOOTBALL (G20)

Dans ce jeu, chaque joueur doit rechercher « son » terrain de jeu. Cela peut s'effectuer de deux manières distinctes.

- c) Pour sélectionner son terrain de jeu, chacun des joueurs lance une fléchette sur son terrain de jeu.
- d) Chaque joueur sélectionne son terrain de jeu souhaité en actionnant manuellement la touche respective.

Une fois le terrain de jeu sélectionné, vous avez aussi déterminé la « ligne » à atteindre. Le segment que vous avez sélectionné est considéré comme votre point de départ, le terrain opposé est votre objectif.

Si un joueur a par exemple sélectionné le segment 20, commencez par 20 (couronne extérieure) en direction du segment 3.

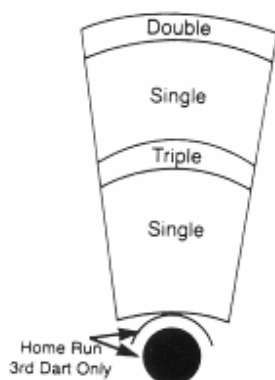
Le « terrain de jeu » est divisé en 11 segments différents qui doivent être atteints l'un après l'autre. Cela signifie pour le joueur qui a sélectionné le segment 20 dans l'exemple déjà mentionné de procéder de la manière suivante :

Segment Double 20...Segment Single extérieur...Triple 20...Segment Single intérieur 20...Bullseye extérieur... Bullseye intérieur... Bullseye extérieur...Segment Single intérieur 3...Triple 3...Segment Single-extérieur 3...et fermer le segment Double 3.

Le vainqueur est le joueur qui a lancé dans cet ordre.
L'écran LCD indique pour chaque joueur le segment respectif à atteindre.

BASEBALL – 6 INNINGS (G21)

Comme dans la réalité, un jeu est constitué de 9 "Innings" (manches) au total. Chaque joueur dispose de 3 lancers par « Inning ». Le terrain est représenté dans l'illustration ci-dessous.



Segment partiel

Segment Single
Segment double
Segment triple
Bullseye

Score

une station
deux stations
trois stations
« Home Run »

(on ne peut tenter ce dernier dans chaque manche qu'à la troisième fléchette).

L'objectif de ce jeu est de réaliser autant de « Runs » (points) que possible dans chaque manche.

Le vainqueur de ce jeu est le joueur qui totalise le plus de « runs ».

L'écran LCD indique les joueurs sur les stations individuelles. Les trois premières cases qui se trouvent à droite de l'affichage pour les fléchettes représentent la 1ère, la 2ème et la 3ème station.

Les cases côté droit indiquent en revanche le « run » total par manche.

STEEPLECHASE/ PARCOURS D'OBSTACLES (G22)

Dans cet jeu, il s'agit d'être le premier à terminer la course ou à finir le parcours. Le parcours d'obstacles commence au 20ème segment, il se déroule autour de la cible dans le sens horaire jusqu'au 5ème segment et il termine par un Bullseye. Pour effectuer la course, il vous faut toucher respectivement le secteur Single interne (la zone entre le Bullseye et la couronne Triple) des segments numériques individuels. Comme dans un vraie course d'obstacles, des obstacles qu'il va falloir franchir sont disposés. Ces quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants :

Triple 13

Triple 17

Triple 8

Triple 5

Le vainqueur est le premier joueur à terminer le parcours.

ÉLIMINATION (G23)

Les règles de ce jeu sont très simples, chaque joueur doit en 3 lancers atteindre un nombre de points plus élevé que le joueur précédent. Chaque joueur commence la partie avec 3 vies.

Un joueur qui ne parvient pas à dépasser le nombre de points du joueur précédent perd une vie.

Le vainqueur est le joueur qui survit.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 4 vies ; **OP2** : 5 vies ;

HORSESHOES/ FER À CHEVAL (G24)

Dans ce jeu, seules les fléchettes qui atteignent les segments du 3 et du 20 comptent.

Le joueur 1 doit viser le segment 20, le joueur 2 doit viser le segment 3.

Les segments Double et Triple sont comptés.

Seul le nombre de points le plus élevé atteint compte. Si le joueur 1 atteint par exemple 3 points dans une manche et que le joueur 2 atteint seulement 2 points, seuls les points atteints par le joueur 1 comptent.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir atteint 15 points.

Options (au moyen de la touche Select) :

OP1 : 15 points ; **OP2** : 16 points ; **OP3** : 17 points ; **OP4** : 18 points ; **OP5** : 19 points à **OP10** : 25 points

BATTLEGROUND/CHAMP DE BATAILLE (G25)

Dans ce jeu, la cible devient un champ de bataille. Un joueur prend la moitié supérieure de la cible et doit tirer sur la moitié inférieure, l'autre prend la moitié inférieure et doit tirer sur la moitié supérieure. Le vainqueur est le premier à avoir touché tous les segments de l'adversaire.

Le joueur 1 a la moitié supérieure de la cible et doit atteindre les segments (6,10,15,2,17,319,7,16,8).

Le joueur 2 a la moitié inférieure et doit atteindre les segments (11,14,9,12,5,20,1,18,4,13).

Options (au moyen de la touche Select) :

Battleground Doubles

Les joueurs ne peuvent détruire les segments de l'adversaire qu'avec les segments doubles.

Battleground Triples

Les joueurs ne peuvent détruire les segments de l'adversaire qu'avec les segments triples.

Battleground Generals

Les règles sont les mêmes que pour le jeu Battleground normal. Pour terminer la partie, il faut toutefois toucher le Bullseye.

BATTLEGROUND pour PROFESSIONNELS (Advanced) (G26)

Les règles sont comparables à celles du Battleground normal, mais le jeu est rendu plus difficile par des mines. Les segments Double et Triple sont minés. Les joueurs doivent donc veiller à ne pas atteindre les segments Double et Triple.

Si un joueur touche une mine, il perd une vie.

PAINTBALL (G27)

Les règles sont semblables à celles de Battleground, mais Paintball offre une autre possibilité de gagner. Comme pour le Paintball, il est possible de conquérir le drapeau opposé en atteignant deux fois le Bullseye Double.

Le vainqueur est le premier joueur à détruire tous les segments de l'adversaire ou à conquérir le drapeau de l'adversaire.

Options (au moyen de la touche Select) :

PAINTBALL Doubles

Les joueurs peuvent uniquement détruire les segments adverses par les segments Double et ils doivent toucher 3 fois le Bullseye double pour conquérir le drapeau adverse.

PAINTBALL Triples

Les joueurs peuvent uniquement détruire les segments adverses par les segments Triple et ils doivent toucher 3 fois le Bullseye double pour conquérir le drapeau adverse.

MENU DU JEU

Jeu	Description	Abréviation
G01	301-901	STD
G02	Cricket	CRI
G03	Scram	SCR
G04	Cut Throat Cricket	CUT
G05	English Cricket	ENG
G06	Advanced Cricket	ACR
G07	Shooter	SHO
G08	Big Six	BSI
G09	Overs	OUR
G10	Unders	UND
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	RON
G14	Killer	KIL
G15	Double Down	DON
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	SHI
G19	Golf	GOL
G20	Football	FOT
G21	Baseball	BAS
G22	Steeplechase	HOR
G23	Elimination	ELI
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	BAT
G26	Advanced Battleground	ADB
G27	Paintball	SIN

LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT EST NOTRE AFFAIRE À TOUS !

Emballages :

Les matériaux d'emballage que nous utilisons sont exclusivement des matériaux recyclables

- Emballage extérieur / de transport en carton
- Films de protection et sac en polyéthylène (PE)
- Sangles/ bandes de serrage en polypropylène (PP)
- Les pare-chocs et les éléments de fixation sont en polystyrène (PS) sans HCFC

Veuillez éliminer ces matériaux conformément à vos dispositions locales afin de permettre un recyclage écologique.

Élimination du jeu de fléchettes :

Si le jeu de fléchettes ne devait plus être utilisé, l'association des éliminations des déchets responsable pour votre commune ou pays vous fournira volontiers des renseignements sur les mesures nécessaires pour une élimination correcte.

Distribué par :

DGC GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 7
D- 86899 Landsberg am Lech

Istruzioni per l'uso

Bersaglio elettronico per freccette D- 4000 MQ



Gentile cliente,

congratulations per l'acquisto di questo bersaglio per freccette.

Avete fatto la scelta giusta, dato che i prodotti vengono sottoposti a controlli di qualità rigorosi e adempiono alle norme attualmente in vigore.

Grazie per la fiducia accordataci e non ci resta che augurarVi buon divertimento ed "in bocca al lupo" per le Vostre partite avvincenti!

Si prega di disimballare con cura il bersaglio per freccette e di verificare la completezza della fornitura.

Il gioco delle freccette include le seguenti componenti:

- 1 Bersaglio elettronico per freccette**
- 12 Freccette (da assemblare))**
- 100 Punta di ricambio per freccette**
- 1 Adattore**
- 1 Istruzioni di gioco**

ATTENZIONE

- Questo bersaglio per freccette non è un gioco adatto per bambini. Quando non viene utilizzato, deve essere conservato in un luogo lontano dalla portata di bambini piccoli! Il bersaglio per freccette non è indicato per bambini di età inferiore ai tre anni.
- Il bersaglio è adatto solo per le freccette con punta di plastica fornite in dotazione. Non utilizzare mai freccette con punta metallica!
- Dopo un certo lasso di tempo o dovuto a lanci errati, le punte di plastica delle freccette possono rompersi, non si tratta di un vizio qualitativo. Il bersaglio viene fornito con punte di scorta per le freccette.
Se si utilizzano altre punte di ricambio, assicurarsi che corrispondano esattamente a quelle fornite in dotazione.

INFORMAZIONI DI SICUREZZA

- Se l'apparecchio viene ceduto a terzi o utilizzato da altre persone, assicurarsi che tali persone sappiano utilizzarlo correttamente o che vengano tenute d'occhio.
- Consegnare al nuovo proprietario/utente le istruzioni per il montaggio e l'uso, dato che si tratta dell'unico modo per consentirgli di utilizzare l'apparecchio in modo sicuro e corretto.
- Il produttore o il negoziante declinano ogni responsabilità in caso di riparazioni inappropriate o modifiche strutturali. Chi possiede il gioco, si assume tutti i rischi legati al suo utilizzo.
- Durante il gioco, fare attenzione a non stare troppo vicino all'apparecchio in modo da escludere il pericolo di lesioni.
- I genitori e le persone addette alla sorveglianza devono essere consapevoli della propria responsabilità, poiché a causa del naturale impulso al gioco e della tendenza alla sperimentazione che caratterizzano bambini e ragazzi, si possono verificare situazioni ed atteggiamenti inadeguati per l'uso del bersaglio.
- Questo apparecchio non è destinato all'uso da parte di persone (bambini inclusi) che presentino limitazioni delle capacità fisiche, sensorie o mentali né da persone con insufficiente esperienza e/o conoscenza del gioco, in questi casi è necessario che qualcuno sorvegli lo svolgimento del gioco che si faccia carico della loro sicurezza o che dia le istruzioni necessarie affinché si è in grado di utilizzare l'apparecchio. I bambini devono essere sorvegliati per assicurarsi che non giochino con l'apparecchio.
- Prima di iniziare a giocare, assicurarsi che il bersaglio per frecce sia fissato in modo sicuro.
- Assicurarsi di avere sempre, durante l'utilizzo del bersaglio, spazio libero a sufficienza per muoversi.
- Dopo avere utilizzato il bersaglio per frecce, lasciarlo sempre in condizioni tali da garantire che nessuno possa ferirsi con eventuali parti sporgenti.
- Non coprire l'adattatore di corrente e assicurare una ventilazione sufficiente in modo da evitare un surriscaldamento.
- Forti variazioni di temperatura, umidità elevata e la presenza di acqua possono ridurre la durata di vita in particolare dei componenti elettronici e provocare danni irreparabili.
- Il bersaglio per frecce e l'adattatore di corrente non sono indicati per un uso all'aperto.
- Evitare che il bersaglio per frecce e l'adattatore di corrente vengano a contatto con sostanze liquide.
- Le parti danneggiate o usurate devono essere sostituite immediatamente. In caso di sostituzione dell'adattatore di corrente, assicurarsi che l'alimentatore sia dello stesso tipo e possieda la stessa polarità. Una polarità errata può danneggiare il bersaglio irreparabilmente.
- Forti onde elettromagnetiche possono provocare un funzionamento difettoso del display. In questo caso, si deve resettare il gioco delle frecce. Il reset viene effettuato scollegando brevemente l'adattatore di corrente e ricollegandolo. Se continuano a presentarsi anomalie, si deve collocare il gioco delle frecce in un altro posto per evitare che possa subire anche guasti/danni duraturi.

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Il gioco delle freccette richiede uno spazio sufficiente. Appenderlo in un luogo che presenti uno spazio libero di almeno 3 m dal bersaglio. Appendere il bersaglio per freccette accanto ad una presa di corrente alternata di 230 V.

Appendere il bersaglio per freccette con due viti (diametro della testa circa 0,5 cm) da inserire in due fori. La distanza tra i due fori è di 41,5 cm.

Assicurarsi che il bersaglio sia fissato bene sulle viti e venga montato a contatto con la parete.

Il "bull's eye", ossia "l'occhio di bue", deve trovarsi a circa 173 cm di altezza da terra.

La linea di lancio ideale è pari a 237 cm.

L'ADATTATORE A/C

Fissare il connettore a spina dell'adattatore nella presa del bersaglio per freccette (in basso a destra).

La spina di rete viene inserita in una presa da 230 V. Adesso potete iniziare col gioco.

ATTENZIONE

Utilizzare esclusivamente l'adattatore A/C fornito insieme al bersaglio per freccette. L'impiego di un altro adattatore potrebbe danneggiare l'apparecchio.

Istruzioni per l'uso dell'adattatore

1. Leggere attentamente le presenti istruzioni!
2. Questo apparecchio deve essere protetto dall'umidità.
3. Questo apparecchio può essere usato fino ad una temperatura ambiente di massimo 25°C.
4. I valori di uscita non devono superare i valori riportati sulla targhetta di identificazione.
5. La presa di corrente deve trovarsi vicino all'apparecchio e deve essere facilmente accessibile.
6. Adatto esclusivamente all'impiego in locali asciutti.

AVVERTENZE

- Il marchio CE si riferisce alla compatibilità elettromagnetica dell'apparecchio (direttiva CE 89/CEE).

FUNZIONE DEI TASTI

Tasto Power

Serve ad accendere e spegnere il bersaglio per freccette.

Tasto Game

Con questo tasto si seleziona il gioco desiderato.

Tasto Select

Azionando questo tasto si possono impostare le opzioni di gioco (grado di difficoltà).

Tasto Player / Page

Con questo tasto si definisce all'inizio del gioco il numero dei giocatori.

Inoltre è data la possibilità di consultare il punteggio raggiunto da parte di giocatori non attivi. Se ad esempio giocate in 8, il display della bersaglio visualizza solamente 4 giocatori.

Il tasto Player / Page permette, per così dire, di sfogliare.

Tasto Double / Miss

Tramite questo tasto si può attivare la funzione Double In / Double Out nei giochi 301, 401, 501 etc.

La funzione Miss è invece attivata per ogni partita.

Se la freccetta non finisce nel settore attivo, potete attivare questo tasto per comunicare al bersaglio che il lancio è stato un lancio mancato.

Tasto Sound

Questo tasto permette di regolare il volume sonoro.

Si può scegliere tra 7 livelli di volume oppure togliere l'audio.

Tasto Start / Hold

Premere questo tasto per iniziare la partita, dopo aver eseguito tutte le impostazioni del caso.

Azionando questo tasto, si può saltare il giocatore a cui toccherebbe tirare e abilitare il gioco per il giocatore successivo.

Tasto Cybermatch

Questo tasto permette di giocare contro un avversario virtuale.

Tasto Dart-Out / Score

Premendo questo tasto nei giochi 301, 401, 501 etc. potete farVi consigliare dal computer su quale area mirare. Ciò è comunque possibile, solo se avete raggiunto un punteggio di esattamente 160 punti oppure inferiore.

La proposta fatta dal computer si riferisce ai segmenti da centrare, i quali permetterebbero di finire celermente la partita.

Per ottenere una proposta dovete tener premuto il tasto.

La proposta di tiro viene visualizzata anche nel display degli altri giocatori, i tiri Double e Triple vengono contrassegnati da 2 e rispettivamente 3 strisce.

Tasto Bounce Out

Con questo tasto potete annullare l'ultimo tiro fatto.

Tasto Reset

Con questo tasto potete eseguire un reset del punteggio e del gioco.

Funzione Game Guard / Hold

Questo tasto Vi permette di bloccare e sbloccare la completa area dei tasti e di gioco.

Con questo tasto si lascia impedire che vengano modificati i valori del bersaglio qualora dei tiri che mancano il bersaglio dovessero colpire l'area dei tasti.

COME USARE IL BERSAGLIO PER FRECCETTE

1. Premere il tasto "Power" per accendere il gioco delle freccette. Dopo una breve melodia potete selezionare le opzioni desiderate.
2. Premere il tasto "Game" finché sul display non compare il gioco desiderato.
3. Facoltativamente è possibile premere il tasto Double / Miss nei giochi (301-901). In tal caso si può concludere la partita solo centrando segmenti Double.
4. Premere il tasto "Player" per selezionare il numero dei giocatori (1, 2,...16).
5. Premendo il tasto Cybermatch, si inizia una partita contro il computer.
6. Premere il tasto "Start" per avviare il gioco.
7. Dopo che un giocatore ha lanciato le sue tre freccette, viene emesso un breve segnale acustico ed il display lampeggia. Successivamente, si possono rimuovere le freccette dal bersaglio. Premendo il tasto "Start", si può poi attivare il gioco per il giocatore successivo. La voce elettronica annuncia quindi il giocatore successivo.

COME PRENDERSI CURA DEL BERSAGLIO PER FRECCETTE

Per mantenere il più a lungo possibile il bersaglio per freccette in ottime condizioni, osservare i seguenti consigli:

1. Non utilizzare mai punte di metallo sul bersaglio, poiché ne danneggerebbero le funzioni elettroniche.
2. Lanciare le freccette con forza moderata. Se si lanciano le freccette con troppa forza, le punte delle freccette possono rompersi e la superficie del bersaglio subire dei danneggiamenti.
3. Se si ruotano le freccette in senso orario, è più facile estrarle dal bersaglio. In questo modo, si evita anche di rovinare le punte.
4. Utilizzare esclusivamente l'adattatore A/C fornito insieme al gioco per freccette. L'impiego di un altro adattatore potrebbe danneggiare il sistema elettronico dell'apparecchio.
5. Non versare alcun liquido sul bersaglio, altrimenti si danneggia il sistema elettronico. Non utilizzare detersivi aggressivi, spray o altre sostanze chimiche per pulire il bersaglio.

Giochi di freccette preprogrammati

Sul bersaglio per freccette sono stati preprogrammati giochi ed opzioni. Di seguito viene riportata una descrizione dettagliata dei giochi (nello stesso ordine con cui appaiono sul display). Viene indicato anche il numero del rispettivo giocatore.

Funzione Cybermatch

Questa funzione le permette di giocare contro un avversario virtuale. Selezionate il gioco desiderato, e azionate quindi il tasto Cybermatch. Potete scegliere tra 5 livelli di difficoltà.

Livello 1 = Campione; Livello 2 = Avanzato; Livello 3 = Medio; Livello 4 = Principiante; Livello 5 = Principiante (facile)

Il livello di difficoltà desiderato viene selezionato premendo più volte sul tasto Cybermatch. Per poter iniziare la partita, premere il tasto Start.

301 – 901 (G01)

In questo gioco, i punti ottenuti ad ogni tentativo vengono sottratti dal punteggio iniziale fino a raggiungere "0". Se i punti ottenuti da un giocatore colpendo il bersaglio fanno scendere il punteggio al di sotto dello "0", il tiro non è valido ed il giocatore mantiene il punteggio ottenuto in precedenza. Se un giocatore, ad esempio, ha bisogno di 32 punti per raggiungere lo "0" e colpendo il bersaglio ottiene 20, 8 e 10 punti (in totale 38 punti), il display indica quindi 32 punti e il giocatore deve fare un nuovo tentativo al turno successivo. In questo gioco, si può scegliere la funzione Double in / Double out.

Opzioni (tramite tasto Double/ Miss):

OP1: Standard: in questo gioco, si inizia indipendentemente dal segmento colpito.

OP2: DOUBLE-IN: per poter incominciare a sottrarre i punti, si deve colpire un settore doppio (double).

OP3: DOUBLE-OUT: per poter concludere la partita, si deve colpire un settore doppio (double).

OP4: DOUBLE IN-OUT:

Per poter incominciare e concludere la partita, si deve colpire un settore doppio (double).

OP5: MASTER-OUT: per poter concludere la partita, si deve colpire un settore doppio (double) o triplo (triple).

OP6: DOUBLE-IN / MASTER-OUT:

Per poter incominciare con la sottrazione dei punti, si deve colpire un settore doppio (double).

Per poter concludere la partita, si deve colpire un settore doppio (double) oppure triplo (triple).

Per poter selezionare tra le varianti di gioco 301-901, va azionato il tasto Select.

CRICKET (G02)

Il Cricket è un gioco di strategia adatto sia per i principianti che per i giocatori più esperti. I giocatori devono cercare di colpire i numeri più vantaggiosi per loro, costringendo gli altri giocatori a colpire i settori meno favorevoli. Lo scopo del gioco consiste nel chiudere i rispettivi numeri prima dell'avversario facendo quindi il massimo dei punti. Si gioca solo con i numeri da 15 a 20 e con il centro pieno (l' "occhio di bue").

Ogni giocatore lancia tre frecce. Se un giocatore riesce a colpire un numero per tre volte, questo numero viene aperto. Adesso si possono raccogliere dei punti sul segmento del numero aperto. Se questo stesso numero viene colpito per tre volte anche da un avversario, il segmento viene chiuso. Non è più possibile raccogliere dei punti con questo segmento numerico.

Se si centrano i settori doppi o tripli, il lancio andato a segno vale rispettivamente il doppio e il triplo. I segmenti possono essere aperti in ogni ordine di successione.

Vince il giocatore che chiude il maggior numero di segmenti segnando il maggior numero di punti. Un giocatore che abbia chiuso la maggior parte dei punti, ma con un punteggio inferiore rispetto a quello dell'avversario, deve colpire i numeri ancora aperti. Se non riesce a recuperare prima che l'avversario abbia chiuso i segmenti rimanenti, perde la partita.

La partita dura finché non vengono chiusi tutti i numeri. Vince chi ottiene il maggior numero di punti o chi chiude per primo tutti i segmenti.

Opzioni (tramite il tasto Select):

NO-SCORE CRICKET (premere il tasto Select nel gioco Cricket)

Per questa variante di gioco valgono le stesse regole di Cricket, con l'unica differenza che non si raccolgono dei punti.

Scopo del gioco è semplicemente di chiudere tutti i settori attivi.

SCRAM (solo per 2 giocatori o 2 squadre) (G03)

Questa variante di gioco è simile a quella chiamata Cricket, anche in questo caso sono abilitati solo i settori 15-20 ed l' "occhio di bue", ossia il pieno centro. In questo gioco ci sono due round. In round 1 il giocatore 1 cerca di chiudere tutti i settori attivi. Il giocatore 2 può raccogliere dei punti solo centrando settori che non sono stati ancora chiusi dal giocatore 1. Round 1 si conclude quando il giocatore 1 ha chiuso tutti i settori attivi, a questo punto inizia il secondo round. Nel secondo round il giocatore 2 cerca di chiudere tutti i settori attivi ed il giocatore 1 può raccogliere punti. Vince chi alla fine del secondo round ha raccolto il maggior numero di punti.

CUT-THROAT CRICKET (G04)

Si tratta di un'altra variante di Cricket in cui si chiudono dei settori.

Un giocatore raccoglie dei punti solo centrando segmenti già chiusi dall'avversario.

Se ad es. il giocatore 1 ha chiuso il settore 20 con il secondo lancio (1. lancio settore 20 semplice, 2. lancio settore 20 doppio) e con il terzo lancio centra nuovamente un settore 20, i punti del terzo lancio vanno ad aggiungersi al punteggio del giocatore 2.

La partita si conclude quando tutti i segmenti sono stati chiusi. E non si tratta di vedere chi ha chiuso il maggior numero di settori, quello che conta in questo caso è chi ha raccolto il minor numero di punti.

ENGLISH CRICKET (solo per 2 giocatori) (G05)

Si tratta di una variante di Cricket, in questo gioco il giocatore 2 deve centrare nove volte l' "occhio di bue" per poter concludere il primo round. (Double Bull's Eye, cioè "occhio di bue" doppio, vale il doppio).

Se il giocatore 2 manca l' "occhio di bue", i punti raccolti con questo lancio vanno a favore dell'avversario (giocatore 1). Il giocatore 1 può raccogliere dei punti durante il primo turno di gioco, comunque dovranno essere stati raccolti almeno 40 punti con i tre lanci di freccette.

Se il giocatore 1 centra l' "occhio di bue", al giocatore 2 viene sottratto un il punteggio equivalente ad un "occhio di bue", in tal modo il giocatore 1 ha più tempo a disposizione per raccogliere dei punti. Se il giocatore 2 ha centrato nove volte l' "occhio di bue", inizia il secondo round con le parti invertite. Se il giocatore 1 centra nove volte l' "occhio di bue", si conclude la partita e vince il giocatore con il punteggio più alto.

ADVANCED CRICKET (G06)

Si tratta di una variante di Cricket per giocatori esperti. In questo gioco contano solo i segmenti Double e Triple, i segmenti Double valgono la metà ed i segmenti tripli valgono il doppio.

Il punteggio del "bull's eye" (occhio di bue) conta una volta ed il punteggio del Double "bull's eye", ossia dell' "occhio di bue" doppio, conta il due volte, proprio come nella variante standard di Cricket.

SHOOTER (G07)

In questo gioco, il computer sceglie in modo casuale un segmento che viene visualizzato sul display.

Ogni giocatore deve quindi cercare di centrare questo numero.

Segmenti Single valgono singolarmente, segmenti Double valgono il doppio, segmenti Triple valgono il triplo e il Single "bull's eye" ("occhio di bue" singolo) vale il quadruplo.

Se il computer seleziona il Double "bull's eye" ("occhio di bue" doppio), allora il Single "bull's eye" vale il doppio ed il Double "bull's eye" vale il quadruplo.

Vince chi alla fine dell'ultimo round ha raggiunto il punteggio più alto.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 6 turni di gioco; **OP2:** 7 turni di gioco; **OP3:** 8 turni di gioco; **OP4:** 9 turni di gioco; **OP5:** 10 turni di gioco; **OP6:** 11 turni di gioco; **OP7:** 12 turni di gioco

BIG 6 (G08)

In questo gioco il 6 è il primo segmento bersaglio. Se il primo giocatore manca il 6, perde una vita. Il secondo giocatore cerca quindi di colpire il 6 che è stato mancato dal primo giocatore. Se un giocatore riesce a colpire il segmento bersaglio con uno dei due primi tiri, l'ultimo lancio stabilisce il segmento che dovrà essere colpito dal giocatore successivo. Chi perde tutte le vite, esce dal gioco.

Vince il giocatore che rimane in gioco fino alla fine.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 3 vite; **OP2:** 4 vite; **OP3:** 5 vite; **OP4:** 6 vite; **OP5:** 7 vite

OVERS (G09)

Ogni giocatore ha 3 lanci a disposizione. Il giocatore che raccoglie il punteggio più alto coi tre tentativi di lancio conduce la partita. Se il giocatore successivo supera questo punteggio, sarà lui a condurre la partita. Se non si riesce ad eguagliare il punteggio dell'avversario, si perde una vita.

Chi perde tutte le vite, esce dal gioco.

Vince il giocatore che rimane in gioco per ultimo.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 3 vite; **OP2:** 4 vite; **OP3:** 5 vite; **OP4:** 6 vite; **OP5:** 7 vite

UNDERS (G10)

Per questo gioco valgono esattamente le stesse regole del gioco "OVERS", ma in questo caso conduce la partita il giocatore che ha colpito il segmento con il numero più basso.

Il primo punteggio viene stabilito dal computer (180 punti).

Ogni lancio che non centra il settore attivo viene punito con la detrazione di 60 punti.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 3 vite; **OP2:** 4 vite; **OP3:** 5 vite; **OP4:** 6 vite; **OP5:** 7 vite

COUNT-UP (G11)

Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere come primo giocatore un determinato punteggio. Quando si seleziona il gioco, si può anche definire il punteggio che deve essere raggiunto. I giocatori devono cercare di ottenere, ad ogni turno, più punti possibili. Se si centrano un segmento doppio (DOUBLE) o un triplo (TRIPLE), i punti del settore centrato vengono rispettivamente raddoppiati o triplicati. Se, ad esempio, una freccetta colpisce il settore triplo (TRIPLE) del segmento 20, si segnano 60 punti. I punti vengono sommati e visualizzati sul display a cristalli liquidi. Vince il giocatore che raggiunge o supera come primo il punteggio stabilito all'inizio.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 300; **OP2:** 400; **OP3:** 500; **OP4:** 600; **OP5:** 700; **OP6:** 800; **OP7:** 900; **OP8:** 999 punti

HIGH-SCORE (G12)

Ogni giocatore inizia con un punteggio pari a 0, al quale vengono sommati i punti ottenuti giocando. Vince il giocatore che al termine della partita ha raggiunto il punteggio più alto.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 3 turni di gioco; **OP2:** 4 turni di gioco; **OP3:** 5 turni di gioco; **OP4:** 6 turni di gioco; **OP5:** 7 turni di gioco; **OP6:** 8 turni di gioco;
OP7: 9 turni di gioco;
OP8: 10 turni di gioco; **OP9:** 11 turni di gioco; **OP10:** 12 turni di gioco; **OP11:** 13 turni di gioco; **OP12:** 14 turni di gioco

ROUND-THE-CLOCK (G13)

Ogni giocatore deve colpire in successione i settori da 1 a 20. Ogni giocatore ha a disposizione tre frecce per ogni turno di lancio. Se un giocatore colpisce il numero esatto già al primo tentativo, può cercare di colpire con la seconda freccetta il numero successivo. Chi centra come primo l' "occhio di bue" vince la partita.

Il display indica il prossimo settore da centrare. Per poter continuare a giocare e centrare il settore successivo, si deve prima centrare il settore indicato. Non appena viene centrato il rispettivo settore, appare sul display il settore da centrare successivamente.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: la partita inizia con il settore 5
OP2: la partita inizia con il settore 10
OP3: la partita inizia con il settore 15

Dal momento che in questo gioco i punti centrati non vengono sommati, i segmenti doppi (DOUBLE) ed i tripli (TRIPLE) hanno in questo caso il punteggio semplice.

ROUND-THE-CLOCK Double (tramite il tasto Select) (d= double):

Per questo gioco valgono esattamente le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma in questo caso contano solo i settori doppi (double).

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: la partita inizia con il settore 5
OP2: la partita inizia con il settore 10
OP3: la partita inizia con il settore 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (tramite il tasto Select) (t= triple):

Per questo gioco valgono esattamente le stesse regole del gioco ROUND THE CLOCK, ma in questo caso contano solo i settori tripli (triple)

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: la partita inizia con il settore 5

OP2: la partita inizia con il settore 10

OP3: la partita inizia con il settore 15

KILLER (G14)

In questo gioco non riconoscerete i Vostri amici. Il gioco va giocato almeno con 2 giocatori, comunque più giocatori partecipano alla partita è più avvincente si farà il gioco. All'inizio ogni giocatore sceglie un numero mirando con la sua freccetta su un segmento bersaglio (e lo deve centrare). Il display a cristalli liquidi indicherà a questo punto "SEL". Il numero scelto da ogni giocatore lo accompagnerà come "suo" numero per tutta la partita. Quindi non è ammesso che due giocatori abbiano lo stesso numero.

Una volta che ogni giocatore ha selezionato il suo numero, si può iniziare con la partita: il primo scopo è quello di diventare il "Killer" di questa partita, centrando il segmento Double del Vostro numero. Appena avete centrato tale segmento, assumete la parte del "Killer" per tutta la partita. Dovete quindi "eliminare" tutti gli avversari, centrando il segmento selezionato da loro. Vince chi "sopravvive" come ultimo. Non sorprendeteVi se nel corso della partita certi giocatori collaborano per escludere dalla partita un altro determinato giocatore.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 3 vite; **OP2:** 4 vite; **OP3:** 5 vite; **OP4:** 6 vite;

DOUBLE DOWN (G15)

Ogni giocatore inizia la partita con un punteggio pari a 40 punti. Lo scopo del gioco è di raccogliere il maggior numero di punti nel settore attivo. Il gioco inizia nel settore 15. Se il settore 15 non viene centrato, tutti i punti vengono dimezzati. Se un giocatore riesce ad centrare il settore 15, verranno aggiunti 15 punti al suo punteggio complessivo (valgono anche i settori DOUBLE e TRIPLE). Nel prossimo round si gioca con il settore 16. Ogni volta che il giocatore centra questo settore al suo punteggio complessivo si aggiungono 16 punti. La successione dei settori è riportata nella tabella di cui sotto. Vince il giocatore che al termine della partita ha raggiunto il punteggio più alto.

	15	16	IT	17	18	T	19	20	B	TOTALE
Giocatore 1										
Giocatore 2										

DOUBLE DOWN 41 (G16)

Le regole sono quelle valide per il DOUBLE DOWN standard. Con una eccezione: alla fine della partita va giocato ancora un turno extra. Ogni giocatore deve raggiungere 41 punti nei tre tentativi di lancio (ad es. 20+20+1 oppure 19+19+3 oppure DOUBLE 10+DOUBLE 10+1 etc.).

	20	19	IT	18	17	T	16	15	B	TOTALE
Giocatore 1										
Giocatore 2										

ALL FIVES (G17)

In questa variante di gioco tutti i settori del bersaglio sono attivi. Ad ogni turno di gioco con tre tentativi di lancio, il giocatore deve raccogliere un punteggio che sia divisibile per 5. Ogni "5" vale un punto. Se un giocatore centra ad es. 10+10+5 (=25), il punteggio ottenuto è di $25:5=5$ punti.

Se il giocatore dopo tre tentativi non è riuscito a raccogliere un punteggio che sia divisibile per 5, non gli spetta alcun punto. È importante che tutte e tre le freccette colpiscano un settore valido. Se un giocatore, ad esempio, ottiene con due tiri un punteggio di 10 (divisibile per 5), ma con la terza freccetta colpisce un settore non divisibile per 5 (cioè non valido), non gli spetta alcun punto. Vince il giocatore che raggiunge per primo 51 punti. Il display a cristalli liquidi visualizza il rispettivo punteggio.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 51 punti; **OP2:** 61 punti; **OP3:** 71 punti; **OP4:** 81 punti; **OP5:** 91 punti
fino alla vittoria.

SHANGHAI (G18)

In questo gioco, la partita inizia nel segmento 1 e termina nel segmento 20 o nel centro pieno (occhio di bue). I giocatori devono cercare di segnare con le tre freccette a loro disposizione più punti possibili in ogni segmento (da 1 a 20). Vince il giocatore che al termine dell'ultimo turno (segmento 20) possiede il maggior numero di punti.

Ai livelli S, D e T, i giocatori devono colpire rispettivamente solo i settori singoli, doppi o tripli.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: la partita inizia con il settore 5
OP2: la partita inizia con il settore 10
OP3: la partita inizia con il settore 15

SUPER SHANGHAI (S)

Come la variante Shanghai normale, solo che in questo caso si gioca esclusivamente coi segmenti Double e Triple.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: la partita inizia con il settore 5
OP2: la partita inizia con il settore 10
OP3: la partita inizia con il settore 15

GOLF (G19)

Lo scopo di questo gioco consiste nell'ottenere il punteggio più basso. In questo gioco vanno presi di mira successivamente i segmenti da 1 a 18. Ogni segmento rappresenta una buca da golf.

Una buca va centrata tre volte per chiuderla, segmenti double e triple valgono rispettivamente il doppio ed il triplo. Vale a dire, se un giocatore centra al primo tentativo di lancio un segmento Triple, la rispettiva buca risulta essere stata chiusa dal giocatore.

In questo gioco, vince il giocatore che, al termine del nono turno, possiede il minor numero di punti.

FOOTBALL (G20)

In questa variante di gioco ogni giocatore deve scegliere il "suo" campo di gioco. Ciò può avvenire in due diversi modi.

- e) Un modo è che ogni giocatore seleziona il proprio campo di gioco centrando il segmento con la freccetta.
- f) Un altro è che ogni giocatore seleziona il proprio campo di gioco azionando manualmente il rispettivo tasto.

Una volta selezionato il campo di gioco desiderato, si è stabilito anche la "linea" del gioco da dover seguire. Il segmento selezionato rappresenta il punto di partenza - il campo sulla parte opposta del bersaglio rappresenta il punto di arrivo.

Se ad esempio un giocatore ha selezionato il segmento 20, si inizia da 20 (anello esterno) in direzione del segmento 3.

Il "campo di gioco" è suddiviso in 11 segmenti diversi che vanno centrati uno ad uno. Nel nostro esempio, questo significa che il giocatore, il quale ha selezionato il segmento 20 deve proseguire nella maniera seguente:

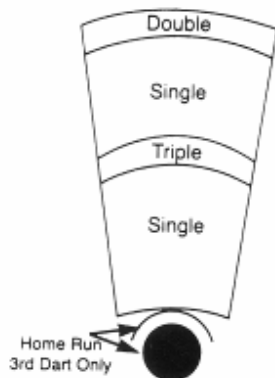
Segmento Double 20...Segmento Single esterno...Triple 20...Segmento Single interno 20...Occhio di bue esterno...Occhio di bue interno...Occhio di bue esterno...Segmento Single interno 3...Triple 3...Segmento Single esterno 3...e quindi il segmento Double 3.

Vince il giocatore che per primo riesce a portare a termine il suo percorso.

Il display a cristalli liquidi mostra rispettivamente per ogni giocatore il segmento da centrare.

BASEBALL – 6 INNINGS (G21)

Sulla falsariga del Baseball reale, una partita è composta complessivamente da 9 "Innings". Ogni giocatore dispone di tre tentativi di tiro per "Inning". Il campo viene rappresentato nella figura riportata di seguito:



Segmento parziale

Segmento Single
Segmento Double
Segmento Triple
Bull's eye (occhio di bue)

Punteggio

una stazione
due stazioni
tre stazioni
„Home Run“

(In ogni round, il tentativo di un "Home Run" può essere fatto solo con la terza freccia.)

Scopo del gioco è realizzare quanti più possibili "Run" in ogni turno di gioco.

Vince il giocatore che realizza il maggior numero di "Run" della partita.

Il display a cristalli liquidi visualizza i giocatori sulle singole stazioni. Le prime tre box che si trovano sulla destra del display per le freccette, simboleggiano la stazione 1., 2., e 3.

Le box sul lato destro mostrano l'intero "Run" per turno di gioco.

STEEPLECHASE/ CORSA AD OSTACOLI (G22)

Scopo del gioco è di giungere come primo alla meta della corsa. La corsa ad ostacoli inizia sul segmento 20 e prosegue in senso orario coprendo l'interno bersaglio fino ad arrivare al segmento 5 e si conclude centrando un "occhio di bue". Per poter avanzare dovete centrare rispettivamente i settori Single (l'area tra l' "occhio di bue" e l'anello Triple) dei singoli segmenti numerici. Inoltre, vi sono seminati degli ostacoli – come per corse ad ostacoli reali - che devono essere superati.

I quattro ostacoli si trovano nei seguenti punti:

Triple 13

Triple 17

Triple 8

Triple 5

Vince il giocatore che conclude la corsa prima degli altri.

ELIMINATION (G23)

Le regole da seguire per questo gioco sono molto semplici, ogni giocatore deve superare coi suoi tre tentativi di lancio il punteggio raggiunto dal giocatore precedente. Ogni giocatore inizia con 3 vite. Se un giocatore non dovesse riuscire a superare il punteggio del giocatore precedente, perde una vita. Vince chi sopravvive fino alla fine della partita.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 4 vite; **OP2:** 5 vite;

HORSESHOES/ FERRO DI CAVALLO (G24)

In questa partita si raccolgono dei punti solo se si centra il segmento 3 e 20.

Il giocatore 1 deve centrare il segmento 20 ed il giocatore 2 deve cercare di centrare il segmento 3.

Si raccolgono dei punti anche coi segmenti Double e Triple

Viene conteggiato solo il punteggio più alto. Vale a dire se ad es. il giocatore 1 durante il suo turno ha realizzato tre punti ed il giocatore 2 ne ha realizzati solo due, verranno conteggiati solo i punti del giocatore 1.

Vince chi raggiunge per primo il punteggio di 15 punti.

Opzioni (tramite il tasto Select):

OP1: 15 punti; **OP2:** 16 punti; **OP3:** 17 punti; **OP4:** 18 punti; **OP5:** 19 punti; fino a **OP10:** 25 punti

BATTLEGROUND/CAMPO DI BATTAGLIA (G25)

In questo gioco il bersaglio per le freccette si trasforma in un campo di battaglia. Un giocatore prende possesso della parte superiore del bersaglio e deve cercare di centrare i segmenti della parte inferiore del bersaglio appartenenti al suo avversario e viceversa. Vince il giocatore che ha centrato per primo tutti i segmenti dell'avversario.

Il giocatore 1 possiede la parte superiore del bersaglio e deve centrare i segmenti **(6,10,15,2,17,319,7,16,8)**.
Il giocatore 2 possiede la parte inferiore del bersaglio e deve centrare i segmenti **(11,14,9,12,5,20,1,18,4,13)**.

Opzioni (tramite il tasto Select):

Battleground Doubles

In questa variante vanno presi di mira solo i segmenti Double dell'avversario.

Battleground Triples

In questa variante vanno presi di mira solo i segmenti Triple dell'avversario.

Battleground Generals

Valgono le stesse regole del gioco Battleground/Campo di battaglia. L'unica differenza: per concludere la partita va centrato l' "occhio di bue"

BATTLEGROUND per CAMPIONI (livello avanzato) (G26)

Valgono le stesse regole del gioco Battleground/Campo di battaglia, il tutto però viene reso più difficile dalla presenza di mine. I segmenti Double e Triple sono minati. I giocatori devono quindi evitare di centrare segmenti Double e Triple.

Il giocatore che centra una mina, perde una vita.

PAINTBALL (G27)

Le regole sono simili a quelle valide per Battleground/Campo di battaglia, tuttavia in Paintball è previsto un modo diverso per cogliere la vittoria. Come nel gioco Paintball "vero", si può conquistare la bandiera dell'avversario, centrando per due volte il Double "bull's eye" ("occhio di bue" doppio).

Vince chi centra per primo tutti i segmenti dell'avversario o chi conquista la bandiera dell'avversario.

Opzioni (tramite il tasto Select):

PAINTBALL Doubles

In questa variante si tratta di centrare solo i segmenti Double dell'avversario e per conquistare la bandiera dell'avversario va centrato per tre volte il Double "bull's eye" ("occhio di bue" doppio).

PAINTBALL Triples

In questa variante si tratta di centrare solo i segmenti Triple dell'avversario e per conquistare la bandiera dell'avversario va centrato per tre volte il Double "bull's eye" ("occhio di bue" doppio).

MENU DI GIOCO

Gioco	Descrizione	Abbreviazione
G01	301-901	STD
G02	Cricket	CRI
G03	Scram	SCR
G04	Cut Throat Cricket	CUT
G05	English Cricket	ENG
G06	Advanced Cricket	ACR
G07	Shooter	SHO
G08	Big Six	BSI
G09	Overs	OUR
G10	Unders	UND
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	RON
G14	Killer	KIL
G15	Double Down	DON
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	SHI
G19	Golf	GOL
G20	Football	FOT
G21	Baseball	BAS
G22	Steeplechase	HOR
G23	Elimintation	ELI
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	BAT
G26	Advanced Battleground	ADB
G27	Paintball	SIN

LA TUTELA DELL'AMBIENTE RIGUARDA TUTTI NOI!

Imballaggi

Per l'imballaggio utilizziamo esclusivamente materiali riciclabili.

- Imballaggio da trasporto/Imballaggio in cartone
- Pellicole di protezione e sacchetti in polietilene (PE)
- Nastri/cinghie compresse in polipropilene (PP)
- Paraurti e parti di fissaggio in polistirolo privo di CFC (PS)

Smaltire questi materiali secondo quanto previsto dalle disposizioni locali in modo da consentire un riciclaggio ecocompatibile.

Smaltimento dell'apparecchio

Nel caso che l'apparecchio non possa essere più utilizzato il consorzio per lo smaltimento del Vostro comune oppure paese Vi darà delle informazioni sulle misure necessarie per uno smaltimento adeguato.

Distribuito da:

DGC GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 7
D- 86899 Landsberg am Lech