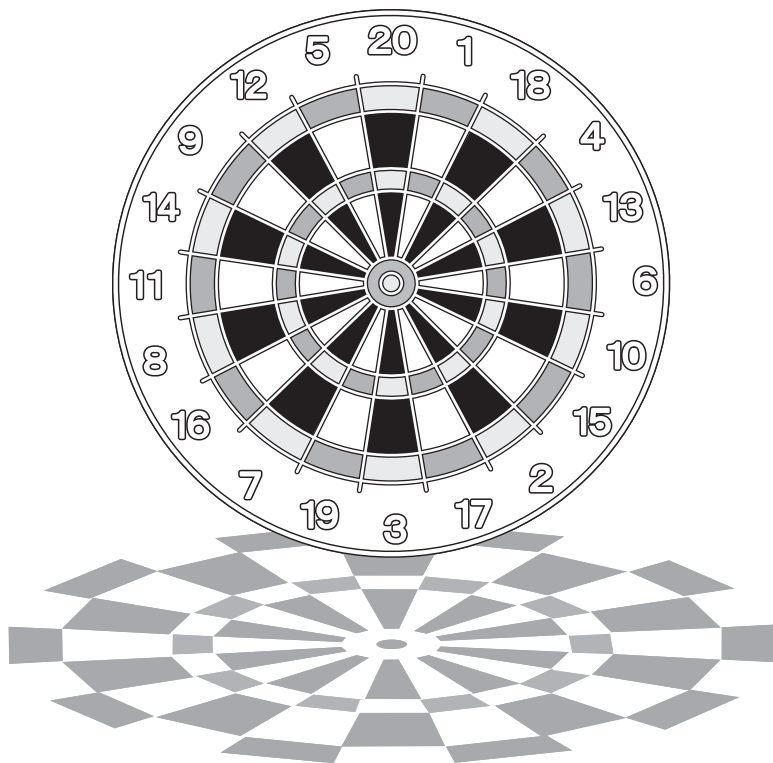


Soft-Tip

ELECTRONIC DART GAME

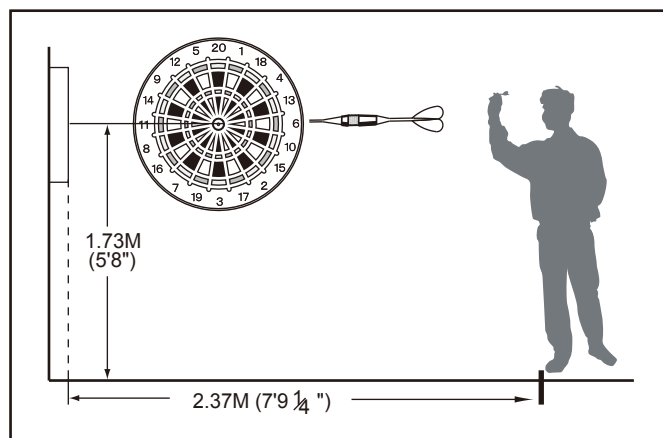
LED



25 E

INDEX

English	3
Mounting Instructions	3
Descriptions	9
Français	11
Instructions de Montage	11
Descriptions	18
Español	19
Instrucciones de Montaje	19
Descripciones	26
Deutsch	28
Anleitung zum Aufhängen	28
Beschreibungen	35
Nederlands	37
Montagerichtlijnen	37
Beschrijving	44



SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

WARNING: THIS IS NOT A CHILD'S TOY. **ADULT SUPERVISION IS REQUIRED FOR CHILDREN PLAYING DARTS.** CONTAINS SMALL PARTS THAT ARE **NOT APPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS OLD.** PLEASE READ INSTRUCTIONS CAREFULLY. PROPER USE OF DARTS CAN AVOID DAMAGE OR INJURY.

Mounting Instructions

1. Select a suitable location with about 2.5 m (8 feet) of open space. "Toe-line" should be 2.37 m from the face of the board for throwing distance.
2. Hold the dartboard against the wall so the mounting holes are centered over the studs, and the center of Bull's Eye is 1.73 m (5 feet 8 inches) from the floor. Mark the holes with a pencil.
3. Drill pilot holes where you have marked.
4. Mount the dartboard securely using the mounting screws provided.
5. Connect the AC adapter to the wall outlet and the DC plug to the dartboard. Now, you are ready to play.

Carefully unpack your new dartboard and familiarize yourself with its function and controls before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

CARING FOR YOUR DARTBOARD

IMPORTANT! This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY.** Use of steel tip darts will cause permanent damage to the board.

- ⇒ **Apply proper force and stance to throw darts.** It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip dart is no more than 16 grams (official standard for many dart organizations and tournaments). (See TIPS AND TECHNIQUES.)
- ⇒ **Use proper replacement tips.** To reduce bounce-outs, you shall use the same kinds of soft tips as those come with the game or those packed with Smartness / Forhouse label. Long tips are not recommended for electronic dartboards. They break or crook more easily. (See TROUBLE SHOOTING for removing broken tips.)
- ⇒ **Use only the AC adapter that comes with the game set.**
- ⇒ **Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.**
- ⇒ **Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.**
- ⇒ **Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.**

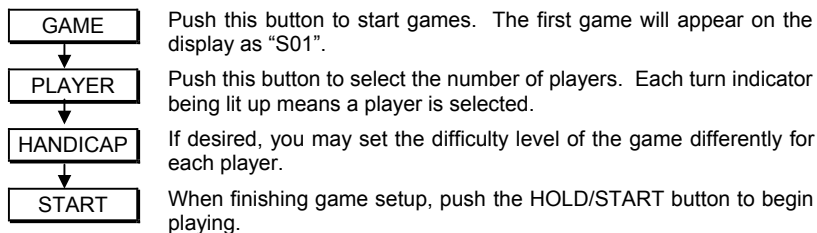
HOW TO TURN POWER ON

This electronic dartboard is equipped with automatic turn-off function (sleeping

mode). There is no power switch. Simply plug in the AC adapter and the DC plug, and then the board is turned on. If the board is left inactive over 5 minutes, the displays and peripherals will shut off automatically, into the sleeping mode. As long as the power is remained connected, the board will remember the state of the game where it was left. By pushing the GAME button, the board will wake up and resume playing.

GETTING STARTED

GAME SETUP



Example:

1. Push GAME and then to select 501 game (the display will shows "S02").
2. Select Player 1 and then push HANDICAP twice to set starting point at "701", for Player 1 is a better player.
3. Select Player 2. Player 2's score shows "501" as the starting point.
4. Select Player 3, a novice player, and then push HANDICAP several times to set starting point at "301"
5. Assuming only three players are participating, and then push HOLD/START to start the game.

KEY FUNCTIONS

There are always two functions in one button, please check them in below table

GAME/ RESET	GAME : The game setup begin with "S01" and then "S02", "S03",....etc. RESET : During the game, a push on this button will cause interruption and prompt up the setup mode. You may choose to change settings, or you may simply push the START button to play the same game from the beginning again.
HANDICAP/ SCORE	HANDICAP : Following each selection of a player, push this button to change the degree of difficulty. Each push on this button changes the level by one step (see TABLE 1). SCORE : Push this button to view other players' scores at anytime during the play. After checking, you have to select to the original player to continue the game.

**DOUBLE/
SOLITAIRE**

****BEWARE:** When checking the scores, player must go through the display until it is back to show the Current Player's score and a "Beep" sound will be heard. Otherwise, the dartboard is in the pausing mode and segments can't be scored on. (see **TROUBLE SHOOTING** section for "Game Will Not Score").

DOUBLE : For the game 301-901, you can choose additional settings to make the game more challenging (see **GAME INSTRUCTIONS**). You may change this setting anytime before

or during the game to give the less skillful player a break. The available settings are:

1. Open In / Open Out
2. Double In (**DI**) / Open Out
3. Open In / Double Out (**DO**)
4. Double In (**DI**) / Double Out (**DO**)
5. Open In / Master Out (**MO**)
6. Double In (**DI**) / Master Out (**MO**)

SOLITAIRE : During the game, push this button to turn on the automatic player change function. When 3 throws are registered on the board, the computer will change player automatically. This is ideal for a single player with a handful of darts in practice. *This function is only valid after the game starts.*

PLAYER

SET PLAYER : In the setup, use this button to decided how many player will attend one game.

CHANGE PLAYER : If you didn't turn on the Solitaire, you could use this button to change player by manual; or even the Solitaire is turned on, when one dart of three is missed, you have to use this button to change player by manual.

**START/
HOLD**

During a play, a push on the HOLD/START button provides a pause to the game. This is typically useful to avoid accidentally touching off scoring when removing darts. A push on the button again will resume the game.

TABLE 1: Game Selection and Handicapping List

GAME	OPTION	HANDICAP	
Code	Dart Game	Range	Step
S01	301	301 to 901	change by 100 points
S02	501	301 to 901	change by 100 points
S03	601	301 to 901	change by 100 points
S04	701	301 to 901	change by 100 points
S05	801	301 to 901	change by 100 points
S06	901	301 to 901	change by 100 points
S07	Round the Clock (Single)	No. 1 to 9	advance 1 number
S08	Round the Clock (Double)	No. 1 to 9	advance 1 number
S09	Round the Clock (Triple)	No. 1 to 9	advance 1 number

S10	Count Up 100	0 to 50 points	add 50 points
S11	Count Up 300	0 to 250 points	add 50 points
S12	Count Up 500	0 to 450 points	add 50 points
S13	Count Up 700	0 to 650 points	add 50 points
S14	Count Up 900	0 to 850 points	add 50 points
S15	High Score_6	0 to 500 points	add 50 points
S16	High Score_8	0 to 500 points	add 50 points
S17	High Score_10	0 to 500 points	add 50 points
S18	High Score_12	0 to 500 points	add 50 points
S19	High Score_14	0 to 500 points	add 50 points
S20	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	(se anm)
S21	No Score Cricket	0, 20, 25	(se anm)
S22	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(see Note)
Note: "0": no specific order. "20": must close numbers from 20, 19, 18, 17, 16, 15 to Bull. "25": must close numbers from Bull, 15, 16, 17, 18, 19 to 20.			
S23	Free darts_6	0 to 500 points	add 50 points
S24	Free darts_9	0 to 500 points	add 50 points
S25	Free darts_12	0 to 500 points	add 50 points

PLAYING GAME

1. Player's turn is indicated by P1, P2, etc. Each player is entitled to throw 3 darts per turn. The three small marks above the score on the display are showing remaining throws for the turn.
2. This smart dart game can track scores and reveal target automatically. Single, double, or triple is marked with a precursor before the digits. A single is shown with a lower bar, for example "_18" is indicating Single 18. A double is marked with 2 bars, such as "=18". A triple is marked with 3 bars "≡18". Single Bull's Eye is indicated by its face value - "25".
3. Always wait for the board to finish sounding the signal before throwing darts.
4. At the end of one's turn, the board is automatically on hold (unless you have turn on the Solitaire function). Pull out the darts and press the PLAYER button to advance the play.
5. The game ends when the finishing placement of all players becomes determined. Use the PLAYER button or the SCORE button to view each player's finishing placement and final score.

GAME INSTRUCTIONS

301-901

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

Busting Rule: When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

To make the game more challenging, you may use the DOUBLE button to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are

Open In: The scoring begins when any number is hit.

Open Out: The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.

Double In: To start, the player must hit a number in the double ring or a double Bull's Eye. No score will be counted until this condition is satisfied.

Double Out: To win, the player must hit a double or a double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. A score leaving the player with "1" will BUST.

Master Out: To win, the player must hit a double, a double Bull's Eye, or a triple that reduces the score to exactly zero. A residual score of "1" will BUST.

ROUND THE CLOCK (SINGLE, DOUBLE AND TRIPLE)

The player tries to hit the numbers from 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player reaches and hits 20 first is the winner. Double and triple are treated the same as a single, being counted as one hit.

COUNT UP 100-900

This is a simple game that anybody can play. The objective is to beat other players by reaching a preset score first. The available settings are: 100, 300, 500, 700 and 900. Each player tries to score as high as possible in his/her turns, and the final total score is allowed to be more than the preset score.

HIGH SCORE 6-14

This game is much like *Count-Up*, except that the game ends at the finish of the 6th round (or 8th, 10th, 12th etc.). The player who accumulates the highest total scores wins.

CRICKET- (STANDARD)

Cricket is a game that is extremely popular in America and Central Europe. Players adopt defensive or attacking strategy, depending on the state of the game. At any point in the game, each player can make effort to increase the score or to attempt blocking other players from scoring.

The game is played with the numbers 15 through 20 and the Bull's Eye. Each player must mark a number 3 times to *CLOSE* it. A hit of a single counts as 1 mark; a double counts as 2 marks and a triple counts as 3 marks. After a number is closed, additional "markings" are converted into scores that is equal to the number. However, when a number is closed by all players (*ALL CLOSED*), that number is then no longer available for cumulating scores. The winner is who has the highest score and closed all the numbers first. If scores are even, the player who closes all the numbers first wins.

The strategy can be very different if the game is being played with the restriction that is to close each number in a specific order. Use *HANDICAP* function to choose such variations: playing "20 down to 15 then Bull" or "Bull and then 15 up to 20". Close the numbers in the set sequence. You will see the difference after playing couple games in this fashion.

NOTE: See the DESCRIPTION section for special notes on Cricket Display.

NO SCORE CRICKET

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

CUT THROAT CRICKET

This is a reversed version of *Cricket* in scoring. Most popularly being played with 3 players. Two of the players may joint up and sack another player before they turn to each other for a fight.

After a number is closed, a hit for the scoring is being add to the opponents' scores. The higher cumulative score is on the losing side. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on scoring to bring opponents' scores surge over or equal to his/her score. Hence, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block others from giving you points, while adding the chance to penalize others.

FREE DARTS, 6, 9, 12

To begin this game, the first player need to on behalf of player 1, 3, 5, 7 to throw one dart to determine which block/color (#20 color or #1 color) players will shoot at. If the first player threw #20 color, then the player 2, 4, 6, 8 need to throw # 1 color. (If the first player hits a bull's eye with this dart, he/ she must throw again to decide the color). Each player then tries to hit their color target to gain the highest possible score. (The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Setup at the beginning of the games: 6, 9 and 12 total darts). If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total score. (The bull's eye count toward your total score.) The Player with the highest total of point after all darts are thrown is the winner.

TROUBLE SHOOTING

No Power	Check and make sure the AC adapter is properly plugged in to the electrical outlet, and the DC plug is properly connected to the DC Jack on the board.
Game Will Not Score	Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold or in the middle of score checking. Push the START/HOLD button to see if the game will start playing. If not, then push the SCORE button until a "Beep" sound is heard to release the pausing state. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

Stuck Segment or Button

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily jammed. If such situation happens, all automated scoring ceases. A warning signal sounds and the display begins flashing with the indication of which number is stuck. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring will not be affected.

A stuck function button will result in a frozen board as well. The flashing display shows "-F-" with a warning sound. Apply the same technique gently to free the stuck button.

Removing Broken Tips

Plastic tip is safer but does not last forever. If a tip breaks and remains in the board, try to pull it out gently with a pair of pliers. However, for a short broken tip that sticks flush with the segment surface, you may push it through the hole into the board. The soft tip will not hurt the circuit behind the segment. Nevertheless, we recommend you to use a good *SOFT TIP* on a dart to push the broken one through. Be careful, not to use a pointed metal object to do the job. A pointed object may cause damage if being stuck too deep into the board. Remember, the heavier the dart is, the higher the chance that the tip will break.

Power or Electro-magnetic Interference

Under extreme situation of electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may show erratic behavior or fail to continue working. The examples of these situations may be: heavy thunderstorm, power line surge, rolling brown out, or too close to an electrical motor or microwave. To restore the game to normal operation, remove the batteries or unplug the AC adapter for several seconds and then reconnect the power again. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

DESCRIPTIONS

- 1) **Single:** Score as number shown.
- 2) **Double:** Score x 2.
- 3) **Triple:** Score x 3.
- 4) **Bull's Eye:** The outer bull is 25 points; the center double bull is 50 points.
- 5) **Catch-Ring:** Catch missed dart, no score.
- 6) **Function Buttons:** (see sections of GETTING STARTED).
- 7) **Score Display:** alternately showing
Target or Hint → Dart Hit → Cumulative Score.
- 8) **Turn indicator (P1-P8):** Show who is up to throw the darts.
- 9) **Dart Indicators:** Show how many throws remain for the turn.
- 10) **Cricket Score Board:** Show status of marking cricket numbers. When there are only two players in the game, the display on the left is for Player 1 and the display on the right is for Player 2. One light marks for a hit. However, when more than two players are in the game, the left display shows the current player's marking

status in detail. While on the right display, each column shows the closing status of a corresponding player in line for the following turns (see illustration).
Example: If the current player is Player 2, then, the three columns on the right display, starts from the left, show closing status of Player 3, 4 and 1, in that order. A light in the column indicates a number is closed, which is a significant condition for planing strategies.

11) **Indicators for Double In (DI), Double Out (DO) and Master Out (MO).**

<This setting is available in Game 301-901 only>

12) DC Jack : for connecting AC adapter



Français

JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE (POINTES SOUPLES)

ATTENTION: CECI N'EST PAS UN JOUET. LA PRÉSENCE D'UN ADULTE EST INDISPENSABLE LORSQUE DES ENFANTS JOUENT AUX FLÉCHETTES. CE PRODUIT CONTIENT DES PIÈCES DE PETITE TAILLE. IL NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. LISEZ ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS. UNE UTILISATION CONFORME PERMET D'ÉVITER TOUT RISQUE DE DEGATS MATERIELS ET DE BLESSURES.

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

1. Choisissez un emplacement approprié avec environ 2,50 m d'espace libre. La "ligne de tir" doit se trouver à 2,37 m de la face avant de la cible.
2. Tenez la cible au mur de façon à ce que les trous au dos de la cible soient au centre des montants, et que le centre de la cible se trouve à 1,73m du sol. A l'aide d'un crayon, marquez l'emplacement des trous
3. Percez des avant-trous à l'emplacement de ces repères.
4. Accrochez la cible solidement à l'aide des vis de fixation incluses.
5. Branchez l'adaptateur AC dans la prise et raccordez le câble d'alimentation DC à la partie inférieure gauche de la cible. Le jeu est prêt à fonctionner.

Déballez votre nouvelle cible précautionneusement et familiarisez-vous avec ses fonctions et ses boutons avant de commencer à jouer. Si la cible ne fonctionne pas correctement, procéder aux vérifications préconisées dans la partie ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT de ce manuel.

COMMENT ENTRETENIR VOTRE CIBLE

ATTENTION! Ce jeu de fléchettes a été conçu pour une utilisation avec des **FLECHETTES À BOUT SOUPLE UNIQUEMENT**. *L'utilisation de fléchettes à bout métallique risquerait d'endommager votre cible de façon irréversible.*

- ⇒ **Lancez les fléchettes avec une force modérée, et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à embout souple n'excède pas 16 grammes (c'est la norme officielle pour de nombreuses associations et pour les tournois). (Voir CONSEILS ET TECHNIQUE.)
- ⇒ **Utiliser les pointes de rechange adéquates.** Afin de réduire le phénomène de rebond, utiliser le même type de pointes que celles livrées avec le jeu ou des pointes portant la marque SMARTNESS / FORHOUSE. Les pointes longues ne sont pas indiquées pour les jeux de fléchettes électroniques. Elles se brisent et plient plus facilement. (Pour le retrait des pointes cassées, voir ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT).
- ⇒ **Utilisez uniquement l'adaptateur électrique AC livré avec le jeu.**
- ⇒ **Évitez d'exposer la cible aux intempéries et à des températures extrêmes.**

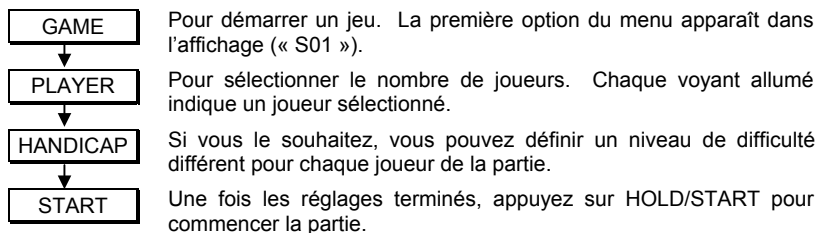
- ⇒ Évitez d'exposer la cible aux liquides ou à une humidité excessive.
- ⇒ Nettoyez la cible avec un chiffon humide et/ou avec un détergent doux uniquement.

COMMENT DÉMARRER LA CIBLE

Le jeu électronique de fléchettes est doté d'une fonction d'arrêt (mode veille). Il n'y a aucun interrupteur de mise en marche. Pour brancher la cible, connectez l'adaptateur électrique AC au réseau et la prise DC sur la cible. Si la cible reste inactive pendant plus de 5 minutes, l'affichage et les périphériques seront automatiquement coupés et passeront en mode de veille. Tant que l'alimentation est établie, la cible gardera en mémoire la partie telle qu'elle a été jouée. Appuyez sur le bouton GAME pour réactiver la cible et poursuivre le jeu.

PREMIÈRE UTILISATION

CONFIGURATION DE LA PARTIE



Exemple:

1. Appuyez sur GAME et sélectionnez le jeu 501 (l'affichage indique « S02 »).
2. Sélectionnez le joueur 1 et appuyez deux fois sur HANDICAP pour fixer à « 701 » le score de départ car le joueur 1 est meilleur.
3. Sélectionnez le joueur 2. Le score de départ du joueur 2 est fixé à « 501 » comme l'indique l'affichage.
4. Sélectionnez le joueur 3, qui est débutant, puis appuyez sur HANDICAP à plusieurs reprises pour définir un score de départ de « 301 ».
5. En admettant qu'il n'y a que 3 joueurs, appuyez sur HOLD/START pour démarrer la partie.

TOUCHES DE FONCTION

Chaque bouton représente deux fonctions. Elles sont résumées dans le tableau ci-dessous.

GAME/ RESET	GAME : Le menu de jeux commence à "S01", puis "S02", "S03", RESET : Au cours de la partie, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour interrompre le jeu et revenir en mode configuration. Vous pouvez au choix redéfinir les paramètres de jeu, ou simplement appuyer sur le bouton START pour recommencer le même jeu.
----------------	--

HANDICAP/
SCORE

HANDICAP : Après avoir sélectionné un joueur, appuyez sur ce bouton pour définir le niveau de difficulté qui lui est attribué. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, la difficulté augmente d'un niveau (voir le **TABLEAU 1**).

SCORE : Appuyez sur ce bouton pour afficher les scores de vos adversaires à tout moment du jeu. Après avoir consulté les résultats, vous devez de nouveau sélectionner le joueur en cours pour pouvoir continuer à jouer.

****ATTENTION:** Après avoir vérifié les points, le joueur doit faire défiler les scores jusqu'à ce que le score du joueur en cours s'affiche. La cible émet alors un signal sonore. Autrement, la cible est en mode pause et les segments de jeu ne sont pas actifs. (pour les problèmes d'enregistrement des points, voir ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT).

DOUBLE/
SOLITAIRE

DOUBLE : Pour les jeux 301-901, vous pouvez choisir des réglages supplémentaires afin d'augmenter la difficulté (voir les **RÈGLES DES JEUX**). Vous pouvez modifier ce réglage à tout moment avant ou pendant une partie afin de donner un avantage au joueur le moins expérimenté. Les réglages disponibles sont :

1. Open In / Open Out
2. Double In (**DI**) / Open Out
3. Open In / Double Out (**DO**)
4. Double In (**DI**) / Double Out (**DO**)
5. Open In / Master Out (**MO**)
6. Double In (**DI**) / Master Out (**MO**)

SOLITAIRE : Appuyez sur ce bouton au cours du jeu pour activer la fonction automatique de changement de joueur. Lorsque 3 lancers ont été enregistrés, l'ordinateur change automatiquement de joueur. Cette fonction est très utile pour l'entraînement avec un paquet de fléchettes. Cette fonction ne peut être activée qu'après le début du jeu.

PLAYER

SET PLAYER : Pendant la configuration du jeu, appuyez sur ce bouton pour définir le nombre de joueurs de la partie.

CHANGE PLAYER : Si vous n'avez pas activé la fonction Solitaire, vous pouvez utiliser ce bouton pour passer manuellement au joueur suivant. Lorsque la fonction Solitaire est activée mais qu'une des 3 fléchettes a manqué la cible, vous devez appuyer sur ce bouton pour passer au joueur suivant.

START/
HOLD

Au cours d'une partie, pressez le bouton HOLD/START pour mettre le jeu en pause. Cette fonction permet d'éviter de marquer accidentellement des points en enlevant les fléchettes de la cible. Appuyez de nouveau sur le bouton pour reprendre la partie.

TABEAU 1: Liste des jeux et des handicaps

GAME	OPTION	HANDICAP	
Code	Jeu de fléchettes	Points/ Valeurs	Changement
S01	301	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S02	501	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S03	601	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S04	701	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S05	801	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S06	901	301 à 901	100 points de plus ou de moins
S07	Round the Clock (Single)	No. 1 à 9	Avancer d'une valeur
S08	Round the Clock (Double)	No. 1 à 9	Avancer d'une valeur
S09	Round the Clock (Triple)	No. 1 à 9	Avancer d'une valeur
S10	Count Up 100	0 à 50 points	50 points supplémentaires
S11	Count Up 300	0 à 250 points	50 points supplémentaires
S12	Count Up 500	0 à 450 points	50 points supplémentaires
S13	Count Up 700	0 à 650 points	50 points supplémentaires
S14	Count Up 900	0 à 850 points	50 points supplémentaires
S15	High Score_6	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S16	High Score_8	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S17	High Score_10	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S18	High Score_12	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S19	High Score_14	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S20	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	(voir Note)
S21	No Score Cricket	0, 20, 25	(voir Note)
S22	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(voir Note)
Note: "0": aucun ordre spécifique. "20": doit fermer les valeurs 20, 19, 18, 17, 16, 15 puis le centre. "25": doit fermer les valeurs centre, 15, 16, 17, 18, 19 à 20.			
S23	Free darts_6	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S24	Free darts_9	0 à 500 points	50 points supplémentaires
S25	Free darts_12	0 à 500 points	50 points supplémentaires

POUR JOUER

1. Le tour de chaque joueur est indiqué par P1, P2, ... Chaque joueur peut lancer 3 fléchettes par tour. Les trois petits voyants au-dessus de l'affichage du score indiquent le nombre de lancers restants.

2. Ce jeu de fléchettes intelligent enregistre les scores et indique quel segment viser. Un préfixe avant le nombre du segment indique s'il faut atteindre un simple, un double ou un triple. Un simple est représenté par une barre en bas, par exemple « _18 » représente un 18 simple. Les doubles sont représentés par deux barres : « =18 ». Les triples sont représentés par trois barres : « ≡18 ». Quant au Centre (Bull's Eye), il est indiqué par sa valeur : « 25 ».
3. Attendez toujours la fin du signal sonore avant de lancer les fléchettes.
4. A la fin de chaque tour, la cible se met automatiquement sur HOLD (sauf si vous avez activé la fonction Solitaire). Retirez les fléchettes et appuyez sur le bouton PLAYER pour continuer.
5. La partie prend fin lorsque le classement final des joueurs est déterminé. Appuyez sur le bouton PLAYER ou sur le bouton SCORE pour afficher alternativement le classement et le score final de chaque joueur.

RÈGLES DES JEUX

301-901

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, on y joue dans la plupart des championnats et des tournois. Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points (ou 501, 601, ...). A la fin de chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le joueur qui, le premier, atteint exactement 0 a gagné. La partie continue jusqu'à ce que les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} places soient déterminées.

Le « Bust »: Lorsqu'un joueur obtient plus que le nombre de points nécessaires pour arriver à zéro, les points du tour sont annulés et le score reprend la valeur qu'il avait avant ce tour.

Pour pimenter la partie, utilisez le bouton DOUBLE et sélectionnez des restrictions supplémentaires sur les règles de début et de fin de jeu. Les options sont :

Open In: L'enregistrement des points débute dès qu'une valeur quelconque est atteinte.

Open Out: Le joueur peut terminer la partie en atteignant une valeur quelconque ramenant le score exactement à 0.

Double In: Pour pouvoir commencer, le joueur doit atteindre un double ou le double centre. Aucun point n'est marqué tant que cette condition n'est pas remplie.

Double Out: Pour gagner, le joueur doit atteindre un double ou le double centre ramenant exactement le score à zéro. S'il reste 1 point après soustraction, il y a BUST.

Master Out: Pour gagner, le joueur doit atteindre un double, le centre double, ou un triple qui ramène exactement le score à zéro. S'il reste 1 point après soustraction, il y a BUST.

ROUND THE CLOCK (SIMPLE, DOUBLE ET TRIPLE) (Horloge)

Le joueur doit atteindre les valeurs 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'une valeur est réussie, le joueur peut passer à la valeur suivante. Le premier joueur à toucher le 20 gagne. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples car ils ne représentent qu'un lancer.

COUNT UP 100-900

Ce jeu simple est à la portée de tous. Le but est de battre les adversaires en atteignant le premier un score prédéfini. Les réglages disponibles sont : 100, 300, 500, 700 et 900. Chaque joueur tente d'obtenir le plus grand nombre de points à chaque tour et son score final peut dépasser le score prédéfini.

HIGH SCORE_ 6-14

Ce jeu est similaire au *Count-Up*, mais la partie se termine à la fin du 6^{ème} tour (ou du 8^{ème}, 10^{ème}, 12^{ème}, ...). Le gagnant est le joueur qui finit la partie avec le score le plus élevé.

CRICKET- (STANDARD)

Le *Cricket* est un jeu très populaire aux États-Unis et en Europe Centrale. Les joueurs adoptent des stratégies offensives ou défensives selon l'état de la partie. A tout moment de la partie, chaque joueur peut soit tenter d'augmenter son score, soit empêcher ses adversaires de marquer des points.

Il se joue avec les segments 15 à 20 et le centre. Chaque joueur doit atteindre une valeur 3 fois pour la *FERMER*. Les simples comptent comme un lancer, les doubles comme deux lancers et les triples comme trois. Lorsqu'une valeur est fermée, le joueur gagne un nombre de point égal à cette valeur chaque fois qu'il l'atteint. Toutefois, lorsqu'un segment est fermé par tous les joueurs (*ALL CLOSED*), ce segment ne peut plus être utilisé pour marquer des points. LE vainqueur est celui qui atteint le score le plus élevé et ferme tous les segments le premier. Si les scores sont ex-aequo, le joueur qui ferme tous les segments le premier remporte la partie.

La stratégie est très différente lorsque vous décidez que les numéros doivent être fermés dans un certain ordre. Utilisez la fonction HANDICAP pour sélectionner des variantes: « de 20 à 15, puis Bull » ou « Bull et de 15 à 20 ». Les valeurs doivent alors être fermées dans l'ordre requis. Vous vous apercevrez de la différence après avoir joué quelques parties de cette manière.

NOTE: voir la note spéciale sur l'affichage des scores du cricket dans la partie DESCRIPTION.

NO SCORE CRICKET

Ce jeu est une version simplifiée du jeu de *Cricket*. Le but du jeu est de fermer toutes les valeurs le plus rapidement possible. Aucun point n'est marqué lorsqu'une valeur fermée est atteinte.

CUT THROAT CRICKET

C'est une variante du jeu de cricket avec inversion du comptage des points. Elle est très appréciée pour des parties à 3 joueurs. Deux joueurs peuvent alors s'allier pour éliminer le troisième avant de s'affronter entre eux.

Une fois qu'une valeur a été fermée, chaque coup dans cette valeur est ajouté au score de l'adversaire. La partie avec le plus haut score est la partie perdante. Toutefois, aucun point ne sera ajouté à un joueur dont le segment est déjà fermé. Le vainqueur est celui dont le score est le plus faible et qui ferme tous les segments le premier. Si un joueur est le premier à fermer toutes les valeurs, mais que son score est plus élevé, il doit continuer de marquer des points pour augmenter le score de son adversaire, jusqu'à lui faire égaliser ou dépasser le sien. Ainsi, la meilleure stratégie à adopter est de fermer toutes les valeurs le plus rapidement possible pour empêcher vos adversaires de vous donner des points tout en ayant la possibilité de pénaliser les autres joueurs.

FREE DARTS_ 6, 9, 12

Pour commencer la partie, le joueur 1 doit lancer une fléchette pour les joueurs 1, 3, 5, 7 afin de déterminer quelle couleur (couleur #20 ou couleur #1) ils tireront. Si le joueur 1 atteint la couleur #20, alors les joueurs 2, 4, 6, 8 doivent atteindre la couleur #1. (Si le joueur 1 frappe le centre de la cible avec cette fléchette, il la lance de nouveau). Chaque joueur essaie ensuite de frapper sa couleur pour marquer le plus de points possibles. (le nombre total de fléchettes par joueur est défini et enregistré dans les réglages du jeu avant le début de la partie : 6, 9 ou 12 fléchettes au total. Si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, il ne marque aucun point. (Le centre compte dans votre score total.) Le joueur qui atteint le score le plus élevé après avoir lancé toutes les fléchettes remporte la partie. .

ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT

La cible ne démarre pas

Assurez-vous que l'adaptateur électrique AC est convenablement enfiché dans la prise secteur et la prise DC est bien reliée à la cible.

Les points ne s'enregistrent pas

Vérifiez que vous n'êtes pas en mode configuration ou en mode veille ou en pleine vérification du comptage des points. Appuyer sur le bouton START/HOLD pour voir si le jeu démarre. S'il ne démarre pas, appuyez sur le bouton SCORE jusqu'à ce qu'un signal sonore se fasse entendre pour désactiver le mode pause. Vérifiez également qu'aucun bouton de fonction ou segment de la cible n'est coincé.

Bouton ou segment coincé

Il peut arriver que les segments de la cible se coincent momentanément pendant le transport ou pendant une partie. Si cela se produit, l'enregistrement automatique des points s'interrompt. Un signal d'avertissement retentit et l'affichage clignote en indiquant quel segment est bloqué. Retirez précautionneusement la fléchette ou bougez le segment avec votre doigt pour le libérer. La partie peut ensuite se poursuivre sans incidence sur les résultats.

Un bouton coincé provoquera lui aussi le blocage de la cible. Un « -F- » clignote sur l'écran et la cible émet un signal sonore. Utilisez la même méthode que précédemment pour libérer précautionneusement le bouton coincé.

Extraction des pointes cassées

Les pointes en plastique sont plus sûres, mais elles ne durent pas indéfiniment. Si une pointe se brise et reste fichée dans la cible, essayez de la retirer avec une pince. Toutefois, si une pointe courte reste coincée dans le segment en affleurant à peine sa surface, faites-lui traverser la cible.



JUEGO DE DARDOS ELECTRÓNICO CON PUNTAS BLANDAS

Sa pointe souple n'endommagera pas les circuits à l'arrière du segment. Néanmoins, nous vous recommandons d'utiliser la **POINTE SOUPLE** d'une fléchette en bon état pour pousser le morceau bloqué. Veillez à ne pas utiliser de pointe métallique pour cette opération. Un objet pointu pourrait endommager les circuits s'il est enfoncé trop profondément dans la cible. Notez que plus une fléchette est lourde, plus sa pointe a de chance de se rompre.

Interférences électriques ou électromagnétiques

Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible électronique peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter tout simplement. Parmi possibles causes d'interférences: un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes. Pour retourner à un fonctionnement normal, débranchez la cible pendant plusieurs secondes et rétablissez l'alimentation. Veillez également à éloigner la source des interférences.

DESCRIPTIONS

- 1) **Simple:** nombre de points de la valeur indiquée.
- 2) **Double:** nombre de points x 2.
- 3) **Triple:** nombre de points x 3.
- 4) **Bull's Eye (centre):** Le centre extérieur vaut 25 points; le double centre vaut 50 points.
- 5) **Zone de réception:** récupère la fléchette ratée, aucun point.
- 6) **Boutons de fonction:** (voir PREMIÈRE UTILISATION).
- 1) **Affichage du score:** il indique alternativement
Cible ou Conseil → Coup de Fléchettes → Score Cumulé.
- 8) **Indicateur de tour (P1-P8):** indique quel joueur doit lancer.
- 9) **Indicateur de fléchettes:** indique le nombre de fléchettes restantes.
- 10) **Tableau d'affichage Cricket:** montre le statut des marques de numéros Cricket. Si la partie ne compte que deux joueurs, l'afficheur du côté gauche est celui du joueur 1 et celui du côté droit l'afficheur du joueur 2. Une lumière indique que la cible a été touchée. Cependant, s'il y a plus de deux joueurs, l'afficheur côté gauche indique le statut détaillé des marques du joueur actuel. Dans l'afficheur du côté droit, chaque colonne indique le statut de fermeture du joueur correspondant dont le tour va venir (voir illustration). *Exemple:* si le joueur actuel est le joueur 2, les trois colonnes de l'afficheur droit indiquent, de la gauche vers la droite, les statuts de fermeture des joueurs 3, 4 et 1. Une lumière dans la colonne montre qu'un numéro est fermé, une condition significative pour l'élaboration de stratégies.
- 11) **Indicateurs pour Double In (DI), Double Out (DO) et Master Out (MO).**
<Ce réglage est disponible pour les jeux 301-901 uniquement>
- 12) **Prise jack DC:** pour de l'adaptateur AC.

AVISO: ESTO NO ES UN JUGUETE PARA NIÑOS. SI LOS NIÑOS JUEGAN A DARDOS SE REQUIERE LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO. CONTIENE PARTES PEQUEÑAS QUE NO SON APROPIADAS PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. POR FAVOR, LEA LAS INSTRUCCIONES CON ATENCIÓN. EL USO ADECUADO DE LOS DARDOS PUEDE EVITAR DAÑOS Y LESIONES.

Instrucciones de montaje

1. Seleccionar una ubicación adecuada con aproximadamente 2,5 m de espacio libre. La "línea de tiro" debe estar a 2,37 m desde la cara de la diana como distancia de lanzamiento.
2. Sujetar la diana contra la pared para que los agujeros de montaje estén centrados sobre los clavos y el centro del blando esté a 1,73 m del suelo. Marcar los agujeros con un lápiz.
3. Hacer unos agujeros de prueba en las señales que ha marcado.
4. Montar la diana firmemente utilizando los clavos de montaje que se incluyen.
5. Enchufe el adaptador de CA en la base de la pared y la Clavija de CC en la esquina inferior izquierda del tablero de dardos. Ahora está listo para jugar.

Desembalar con cuidado la nueva diana y familiarizarse con sus funciones y controles antes de usarla. Cualquier sospecha de que la diana no funciona correctamente, por favor, consultar primero la sección DETECCIÓN DE PROBLEMAS Y DESARROLLO DE SOLUCIONES en este manual.

CUIDAR SU DIANA

¡IMPORTANTE! Este juego está diseñado para usarse **ÚNICAMENTE CON DARDOS DE PUNTA BLANDA**. El uso de dardos con punta de metal puede provocar daños permanentes en el tablero.

- ⇒ **Ejercer la fuerza y posición de tiro adecuadas para lanzar los dardos.** No es necesario lanzar fuerte para que los dardos se claven en el tablero. El peso recomendado de un dardo de punta blanda no es mayor de 16 gramos (estándar oficial para muchas organizaciones y torneos de dardos). (Ver CONSEJOS Y TÉCNICAS.)
- ⇒ **Utilizar repuestos de punta adecuados.** Para evitar que salgan las puntas, se debe usar el mismo tipo de puntas blandas que vienen con el juego o las que vienen empaquetadas con la etiqueta de Smartness / Forhouse. No se recomiendan puntas largas para dianas. Se rompen o se doblan con mayor facilidad. (Ver la sección DETECCIÓN DE PROBLEMAS Y DESARROLLO DE SOLUCIONES para retirar las puntas rotas.)
- ⇒ **Use sólo el adaptador de C/A que viene con el juego.**
- ⇒ **Evitar mantener la diana en ambientes o temperaturas extremas.**

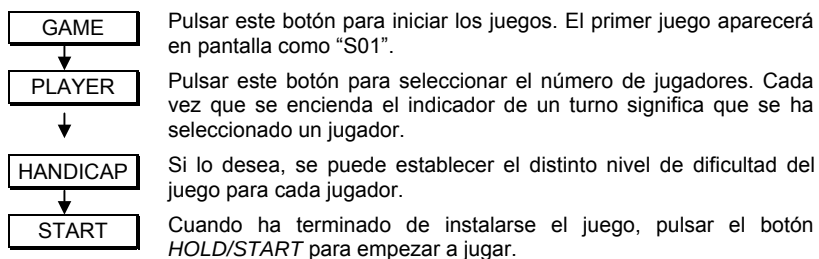
- ⇒ Evitar que la diana se moje o que esté bajo una humedad excesiva.
- ⇒ Limpiar la diana únicamente con un paño húmedo y/o un detergente suave.

CÓMO PONERLA EN FUNCIONAMIENTO

Este panel electrónico de dardos está equipado con una función de apagado automático (modo *sleeping*). No hay interruptor de encendido. simplemente, enchufe el adaptador de C/A y la clavija de C/C, y entonces quedará encendido el tablero. Si el tablero se deja inactivo durante más de 5 minutos, las pantallas y los periféricos se apagarán automáticamente al modo *sleeping* (inactivo). En tanto que la corriente siga conectada, el tablero mantendrá la memoria del estado del juego donde quedó. Pulsando el botón GAME, el tablero despertará y reanudará el juego.

INICIO

INSTALACIÓN DEL JUEGO



Ejemplo:

1. Pulsar **GAME** y luego seleccionar el juego 501 (el visor mostrará "S02").
2. Seleccionar **Player 1** (Jugador 1) y luego pulsar **HANDICAP** dos veces para establecer el punto de partida a "701", para el Jugador 1 que es un buen jugador.
3. Seleccionar **Player 2**. La puntuación del Jugador 2 es "501" como punto de partida.
4. Seleccionar **Player 3**, un jugador principiante, y luego pulsar **HANDICAP** varias veces para establecer el punto de partida a "301"
5. Suponiendo que sólo participan tres jugadores, pulsar luego **HOLD/START** para empezar el juego.

FUNCIONES CLAVE

Siempre hay dos funciones en un mismo botón; por favor, compruébelas en la tabla siguiente.

GAME/ RESET	GAME : La instalación del juego empieza con "S01" y luego "S02", "S03",.....etc. RESET : Durante el juego, si se pulsa este botón se interrumpirá y aparecerá el modo instalación. Puede elegir cambiar el escenario, o simplemente pulsar el botón START para jugar al mismo juego otra vez desde el principio.
----------------	---

HANDICAP/
SCORE

HANDICAP : Después de seleccionar a cada jugador, pulsar este botón para cambiar el nivel de dificultad. Cada vez que se pulsa este botón cambia el nivel de uno en uno (ver **TABLA 1**).

SCORE : Pulsar este botón para ver las puntuaciones de los demás jugadores en cualquier momento durante el juego. Después de comprobarlo, debe seleccionar el jugador inicial para continuar el juego.

****CUIDADO:** Cuando se comprueben las puntuaciones, el jugador debe hacer pasar la pantalla hasta que vuelva a mostrar la puntuación del jugador actual y se oiga un "Bip". De lo contrario, la diana permanecerá en el modo pausa y los segmentos no se podrán puntuar. (Ver la sección **DETECCIÓN DE PROBLEMAS Y DESARROLLO DE SOLUCIONES** para "Game Will Not Score"(el juego no puntuará)).

DOUBLE/
SOLITAIRE

DOUBLE : Para el juego 301-901, puede elegir opciones adicionales para hacer que haya más retos en el juego (ver la sección **INSTRUCCIONES DEL JUEGO**). Se pueden cambiar las opciones en cualquier momento antes o durante el juego para dar un respiro al jugador con menos destreza. Las opciones disponibles son:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Open In / Open Out | 2. Double In (DI) / Open Out |
| 3. Open In / Double Out (DO) | 4. Double In (DI) / Double Out (DO) |
| 5. Open In / Master Out (MO) | 6. Double In (DI) / Master Out (MO) |

SOLITAIRE : Durante el juego, pulsar este botón para conectar la función de cambio automático de jugador. Cuando se registran 3 tiros en el tablero, el ordenador cambiará automáticamente de jugador. Esto es ideal para un solo jugador con un puñado de dardos en prácticas. Esta función sólo es válida después de empezar el juego.

PLAYER

SET PLAYER : En la instalación, utilizar este botón para decidir cuántos jugadores participarán en un juego.

CHANGE PLAYER : Si no se ha activado el Solitario, se puede usar este botón para cambiar de jugador manualmente; o incluso si está activado el Solitario, cuando no se acierta un dardo, se debe utilizar este botón para cambiar de jugador manualmente.

START/
HOLD

Si se pulsa el botón **HOLD/START** mientras se está jugando, se hará una pausa en el juego. En general, esto es útil para evitar tocar la puntuación sin querer cuando se retiran los dardos. Si se pulsa de nuevo el botón se reanudará el juego.

TABLA 1: Selección del juego y lista de Hándicap

JUEGO	OPCIÓN	HÁNDICAP	
Código	Juego de dardos	Gama	Pasos
S01	301	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S02	501	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S03	601	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S04	701	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S05	801	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S06	901	de 301 a 901	cambiar por 100 puntos
S07	Round the Clock (Alrededor del reloj) (Sencillo)	Nº del 1 al 9	avanzar 1 número
S08	Round the Clock (Doble)	Nº del 1 al 9	avanzar 1 número
S09	Round the Clock (Triple)	Nº del 1 al 9	avanzar 1 número
S10	Count Up 100 (Contar 100)	de 0 a 50 puntos	añadir 50 puntos
S11	Count Up 300	de 0 a 250 puntos	añadir 50 puntos
S12	Count Up 500	de 0 a 450 puntos	añadir 50 puntos
S13	Count Up 700	de 0 a 650 puntos	añadir 50 puntos
S14	Count Up 900	de 0 a 850 puntos	añadir 50 puntos
S15	High Score_6 (Puntuación elevada)	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S16	High Score_8	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S17	High Score_10	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S18	High Score_12	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S19	High Score_14	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S20	Cricket - (Standard) (Criquet – Estándar)	0, 20, 25	(ver Nota)
S21	No Score Cricket (Criquet sin puntuación)	0, 20, 25	(ver Nota)
S22	Cut Throat Cricket (Criquet a degüello)	0, 20, 25	(ver Nota)
Nota: "0": sin orden específico. "20": se deben cerrar los números desde el 20, 19, 18, 17, 16, 15 hasta el blanco. "25": se deben cerrar los números desde el blanco, 15, 16, 17, 18, 19 hasta el 20.			

S23	Free darts (Dardos libres)_6	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S24	Free darts (Dardos libres)_9	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos
S25	Free darts (Dardos libres)_12	de 0 a 500 puntos	añadir 50 puntos

JUEGO

1. El turno de cada jugador se indica mediante P1, P2, etc. Cada jugador tiene derecho a lanzar 3 dardos por turno. Las marcas que aparecen encima de la puntuación en el visor muestran los tiros que quedan en ese turno.
2. Este rápido juego de dardos puede hacer el seguimiento de las puntuaciones y dejar al descubierto el blanco automáticamente. El precursor que aparece antes de los dígitos muestra si es sencillo, doble o triple. El sencillo se muestra con un guión bajo, por ejemplo, "_18" indica Sencillo 18. El doble se marca con 2 guiones, como "≡18". El triple se marca con 3 guiones "≡≡18". El blanco sencillo se indica por su valor nominal - "25".
3. Siempre hay que esperar que el tablero acabe de dar la señal antes de lanzar los dardos.
4. Al finalizar un turno, el tablero se quedará automáticamente en pausa (a menos que se haya activado la función del Solitario). Extraer los dardos y pulsar el botón *PLAYER* para seguir con el juego.
5. El juego acaba cuando se determina la clasificación final de todos los jugadores. Utilizar el botón *PLAYER* o el botón *SCORE* para ver la clasificación final de cada jugador y la puntuación final.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

301-901

Este es el juego de dardos más popular que se juega en la mayoría de ligas y torneos. Cada jugador empieza el juego con 301 puntos (o 501, 601, etc.). Al final del turno de cada jugador, la suma de los tres dardos lanzados se resta de la puntuación del jugador. El jugador que primero alcanza exactamente el cero gana. El juego puede continuar hasta que se determinen el 2º, 3º y 4º puestos.

Regla Busting: Cuando un jugador excede la puntuación necesaria para alcanzar exactamente el cero, la ronda es un "bust" (pasarse de puntuación) y la puntuación vuelve a ser la que tenía antes de esa ronda.

Para que el juego sea más excitante, se puede utilizar el botón DOBLE para establecer restricciones adicionales sobre cómo empezar y finalizar el juego. Las opciones son

Open In: La puntuación empieza cuando se acierta cualquier número.

Open Out: El jugador puede finalizar el juego con un acierto en cualquier número que reduzca la puntuación exactamente a cero.

Double In: Para empezar, el jugador debe acertar un número en el anillo doble o el blanco doble. No se contará ninguna puntuación hasta que no se cumpla esta condición.

Double Out: Para ganar, el jugador debe acertar un doble o un blanco doble

que reduzca la puntuación exactamente a cero. La puntuación que deje al jugador con "1" será un **BUST**.

Master Out: Para ganar, el jugador debe acertar un doble, un blanco doble o un triple que reduzca la puntuación exactamente a cero. Una puntuación residual de "1" será un **BUST**.

ROUND THE CLOCK (SENCILLO, DOBLE Y TRIPLE) (RECORRER EL RELOJ)

El jugador intenta acertar los números desde el 1 hasta el 20 en orden. Cuando se acierta un número, entonces el juego avanza para tirar al número siguiente. El jugador que primero alcance y acierte el 20 será el ganador. El doble y el triple se consideran igual que un sencillo, y se cuentan como un acierto.

COUNT UP 100-900 (CONTAR)

Este es un juego sencillo que puede jugar cualquiera. El objetivo es ganar a los demás jugadores siendo el primero en alcanzar la puntuación establecida. Las opciones disponibles son: 100, 300, 500, 700 y 900. Cada jugador intenta conseguir el máximo posible en sus rondas, y está permitido que la puntuación final total sea mayor que la puntuación establecida.

HIGH SCORE 6-14 (PUNTUACIÓN ELEVADA)

Este juego es muy parecido al *Count-Up*, excepto que el juego acaba cuando finaliza la 6ª ronda (o la 8ª, 10ª, 12ª etc.). El jugador que acumule la mayor puntuación total gana.

CRIQUET- (ESTÁNDAR)

El Criket es un juego muy popular en Norteamérica y Europa Central. Los jugadores pueden adoptar la estrategia defensiva o de ataque dependiendo de la situación del juego. En cualquier momento del juego, cada jugador puede hacer un esfuerzo para aumentar la puntuación o intentar bloquear la puntuación de los demás jugadores.

En este juego se juega con los números del 15 hasta el 20 y el blanco. Cada jugador debe marcar un número 3 veces para **CERRARLO**. Un acierto en el sencillo cuenta como 1 punto; un doble cuenta como 2 puntos y un triple cuenta como 3 puntos. Después de cerrar un número, los "aciertos" adicionales se convierten en puntos que equivalen al número. Sin embargo, cuando todos los jugadores cierran un número (**TODO CERRADO**), ese número ya no estará disponible para acumular puntuación. El ganador es el que tenga la puntuación más alta y el que primero cierre todos los números. Si las puntuaciones están igualadas, el jugador que haya cerrado todos los números primero será el ganador.

La estrategia puede ser muy distinta si se juega con la restricción de cerrar cada número en un orden establecido. Utilizar la función **HÁNDICAP** para elegir dichas variaciones: jugar "del 20 hacia el 15 y luego el blanco" o "blanco y luego del 15 hacia el 20". Cerrar los números en la secuencia establecida. Se podrá ver la diferencia después de jugar un par de veces de esta manera.

NOTA: Ver la sección de DESCRIPCIÓN para las notas especiales sobre la pantalla de Criket.

NO SCORE CRICKET (CRIQUET SIN PUNTUACIÓN)

Esta es una versión simplificada del *Cricket*. El objetivo es cerrar todos los números lo antes posible. No se conceden puntos para los aciertos de un número cerrado en cualquier momento.

CUT THROAT CRICKET (CRIQUET A DEGÜELLO)

Esta es la versión inversa del *Cricket* en cuanto a puntuación. Se juega generalmente con 3 jugadores. Dos de los jugadores pueden unirse y echar al otro jugador antes de enfrentarse uno a otro en la lucha.

Después de cerrar un número, un acierto para puntuar se añade a las puntuaciones de los contrincantes. La puntuación acumulada más alta es el lado perdedor. Sin embargo, no se añadirá ningún punto al jugador que ya ha cerrado el número. El ganador es el que tiene la puntuación más baja y ha cerrado todos los números el primero. Si un jugador cierra todos los números el primero pero también tiene la puntuación más alta, debe seguir anotando para que la puntuación de su contrincante suba a un nivel más alto o igual que su propia puntuación. Por lo tanto, la mejor estrategia es cerrar los números lo antes posible para impedir que los demás le den puntos, mientras añade la posibilidad de perjudicar a los otros.

FREE DARTS 6, 9, 12 (Dardos libres)

Para empezar este juego, el primer jugador tiene que lanzar un dardo en nombre de los jugadores 1, 3, 5, 7 para determinar a qué bloque/color (nº 20 color o nº 1 color) lanzarán los jugadores. Si el primer jugador lanza al nº 20 color, entonces los jugadores 2, 4, 6, 8 tienen que lanzar nº 1 color. (Si el primer jugador acierta el blanco con su dardo, tendrá que lanzar de nuevo para decidir el color). Entonces, cada jugador intentará acertar su objetivo de color para ganar la mayor puntuación posible. (El número total de dardos que se lanzarán debe decidirse y establecerse en la instalación del juego al inicio de los juegos: 6, 9 y 12 dardos en total). Si un jugador lanza un dardo en el color de un contrincante, no contará en la puntuación total. (El blanco cuenta en su puntuación total.) El jugador que tenga el total de puntos más elevado después de lanzar todos los dardos será el ganador.

DETECCIÓN DE PROBLEMAS Y DESARROLLO DE SOLUCIONES

No se enciende Compruebe y asegure que el adaptador de CA está bien enchufado a la electricidad, y que la clavija de CC está apropiadamente conectada al Jack de CC en el tablero.

El juego no puntúa Comprobar si el juego está en el modo instalación o si el juego está en pausa o en medio de una comprobación de puntuaciones. Pulsar el botón **START/HOLD** para ver si el juego se inicia. Sino, entonces pulsar el botón **SCORE** hasta que se oiga un "Bip" para liberar el estado de pausa.

También se puede comprobar si hay algún segmento de puntuación o botón de funcionamiento atascado.

Segmento o botón clavado Durante el envío o en el transcurso de un juego normal, es posible que los segmentos de puntuación se vean temporalmente atascados. Si esta situación ocurre, cesarán todas las puntuaciones automatizadas. Se emitirá una señal de aviso y la pantalla indicará de forma intermitente qué número está atascado. Retirando el dardo con mucha suavidad o moviendo el segmento con el dedo, se conseguirá liberar el segmento. En ese momento, el juego se reanudará y la puntuación no se verá afectada.

Retirar puntas rotas	De la misma manera, un botón de funcionamiento atascado provocará la inmovilización del tablero. El visor mostrará "-F-" de forma intermitente con una señal acústica de aviso. Aplicar la misma técnica con suavidad para liberar el botón atascado. La punta de plástico es más segura pero no dura toda la vida. Si una punta se rompe y se queda en el tablero, intentar retirarla con suavidad con unos alicates. Sin embargo, si se trata de una punta rota corta que se clava al mismo nivel que la superficie del segmento, se puede empujar a través del agujero hacia dentro del tablero. La punta blanda no dañará el circuito detrás del segmento. Sin embargo, se recomienda utilizar una buena <i>PUNTA BLANDA</i> en el dardo para empujar la punta rota. Tenga cuidado de no usar un objeto con punta metálica para esta tarea. Ya que un objeto puntiagudo puede causar daños si se clava muy adentro del tablero. Recuerde, cuanto más pesado sea el dardo, más posibilidades habrá de que se rompa la punta.
Interferencia electromagnética o de potencia	Ante una situación extrema de interferencia electromagnética, los componentes electrónicos del tablero pueden mostrar un funcionamiento irregular o fallos para seguir funcionando. Ejemplos de estas situaciones pueden ser: tormentas, subida de tensión o que esté en funcionamiento muy cerca de un motor eléctrico o un microondas. Para restaurar el juego al funcionamiento normal, se deben retirar las pilas o desenchufar el adaptador AC durante unos segundos y luego volver a conectarlo. Asegúrese también de retirar la fuente que causó la interferencia.

DESCRIPCIONES

- 1) **Sencillo:** Puntúa como muestra el número.
- 2) **Doble:** Puntúa x 2.
- 3) **Triple:** Puntúa x 3.
- 4) **Blanco:** El blanco externo es de 25 puntos; el centro doble blanco da 50 puntos.
- 5) **Captura de dardos:** Captura los dardos que fallan, no puntúa.
- 6) **Botones de función:** (ver secciones de INICIO).
- 7) **Pantalla:** Muestra alternativamente
Blanco o Consejo → Golpe de Dardo → Puntuación Cumulativa.
- 8) **Indicador de turno (P1-P8):** Muestra quien debe lanzar los dardos.
- 9) **Indicadores de dardos:** Muestra cuántos tiros quedan para ese turno.
- 10) **Tablero de puntuación del Criket:** Muestra la situación de los números de puntuación de Cricket. Cuando hay sólo dos jugadores en la partida, la pantalla

de la izquierda es para el Jugador 1 y la pantalla de la derecha es para el Jugador 2. Una luz señala un impacto. Sin embargo, cuando hay más de dos jugadores en la partida, la pantalla izquierda muestra con detalle la situación de puntuación del jugador actual. En cambio, en la pantalla derecha, cada columna muestra la situación actual de un jugador correspondiente en espera para los turnos que siguen (véase ilustración). *Ejemplo:* Si el jugador actual es Jugador 2, entonces las tres columnas de la pantalla de la derecha, comenzando desde la izquierda, muestran la situación presente de los Jugadores 3, 4 y 1, en este orden. Una luz en la columna indica que hay un número cerrado, lo cual es una condición significativa para la planificación de estrategias.

11) Indicadores para Doble In (DI), Doble Out (DO) y Master Out (MO).

<Esta opción sólo está disponible en el Juego 301-901>

12) Conector de Corriente Continua: para del adaptador de CA.



ELEKTRONISCHES DARTSPIEL MIT SOFTSPITZEN

Deutsch

WARNUNG: DAS SPIEL IST NICHT FÜR KINDER GEEIGNET. KINDER MÜSSEN BEIM PFEILWURFSPIEL VON ERWACHSENEN BEAUFSICHTIGT WERDEN. DAS SPIELGERÄT ENTHÄLT KLEINE TEILE, DIE FÜR KINDER UNTER 3 JAHRE NICHT GEEIGNET SIND. LESEN SIE DIE ANLEITUNGEN. BEI RICHTIGEM GEBRAUCH KÖNNEN SCHÄDEN ODER VERLETZUNGEN VERMIEDEN WERDEN.

Anleitung zum Aufhängen

1. Eine geeignete Stelle mit ca. 2.5 m Freiraum wählen. Die Abwurflinie sollte sich 2.37 m von der Vorderkante der Dartscheibe entfernt befinden.
2. Die Dartscheibe so an die Wand halten, dass die Aufhängelöcher über den Schrauben positioniert sind und dass sich das Zentrum (Bulleye) in 1.73 m Höhe vom Boden befindet. Die Schraubenstellen mit einem Stift anzeichnen.
3. Die Schraubenlöcher bohren.
4. Die mitgelieferten Schrauben montieren und die Dartscheibe darin einhängen.
5. Stecken Sie den Netzstecker des Adapters in die Netzsteckdose, und stecken Sie den Adapteranschluß in die Buchse an der unteren linken Seite des Dartboards ein. Das Spiel ist nun betriebsbereit.

Die neue Dartscheibe vorsichtig auspacken und vor Gebrauch prüfen. Falls der Verdacht besteht, dass die Dartscheibe nicht richtig funktioniert, zuerst im Kapitel PROBLEME BEHEBEN des Benutzerhandbuchs nachschlagen.

PFLEGE DER DARTSCHEIBE

WICHTIG! Das Spiel ist **NUR FÜR SOFTSPITZEN** bestimmt. *Durch den Gebrauch von Stahlspitzen wird die Scheibe nachhaltig beschädigt.*

- ⇒ **Beim Werfen mäßige Kraft anwenden und die Wurfentfernung beobachten.** Man braucht nicht mit Gewalt zu werfen, damit die Pfeile im Board stecken bleiben. Das ideale Gewicht für Softspitzen ist maximal 16 Gramm (offizielle Norm der meisten Vereine und Turniere). (Siehe TIPS UND TECHNIKEN)
- ⇒ **Benutze saubere Ersatzspitzen.** Zur Vermeidung von Abprallen sollte man die gleiche Art von Softspitzen benutzen wie die in dieser Packung oder solche, die mit dem Label Smartness / Forhouse verpackt sind. Lange Spitzen sind für elektronische Dartscheiben nicht geeignet. Sie brechen oder verbiegen sich leichter. (Siehe PROBLEME BEHEBEN für die Entfernung von abgebrochenen Spitzen.)
- ⇒ **Ausschließlich den beiliegenden Wechselstromadapter verwenden. TÜV /GS Bedienungsanleitung:** Bitte lesen Sie diese Hinweise sorgfältig durch. Dieses Gerät ist vor Feuchtigkeit zu schützen. Dieses Gerät kann bis zu einer Umgebungstemperatur von maximal 25 °C betrieben werden. Die Ausgangswerte dürfen nicht die auf dem Typenschild angegebenen Werte überschreiten. Die Steckdose muß sich nahe dem Gerät befinden und leicht zugänglich sein. Nur zur Verwendung in trockenen Räumen. Der

Ausgangsstromkreis muß nach den gültigen Installationsvorschriften installiert und geschützt sein.

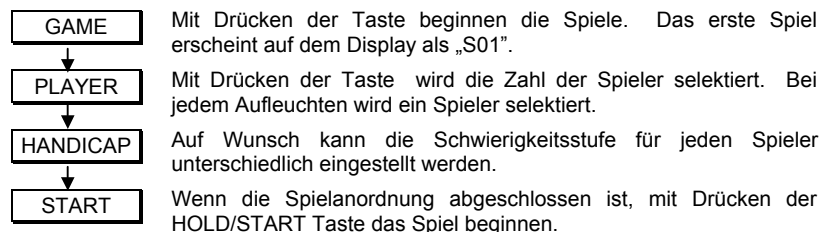
- ⇒ **Die Dartscheibe vor extremer Witterung oder Temperatur schützen.**
- ⇒ **Die Dartscheibe vor Flüssigkeit oder hoher Feuchtigkeit schützen.**
- ⇒ **Die Dartscheibe mit feuchtem Lappen und/oder mildem Putzmittel reinigen.**

WIE DER STROM EINGESCHALTET WIRD

Das elektronische Dartspiel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Ein Schalter zum Einschalten ist daher nicht vorhanden. Zum Einschalten des Spiels müssen nur Wechselstromadapter und Netzstecker eingesteckt werden. Wenn das Dartspiel mehr als 5 Minuten nicht benutzt wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab. Solange der Adapter und Netzstecker eingesteckt bleiben, "erinnert" sich das Dartboard an den letzten Spielstand. Das Drücken der Taste GAME schaltet Anzeigen und Systeme wieder ein und ermöglicht ein Fortsetzen des Spiels.

SPIELBEGINN

SPIELANORDNUNG



Beispiel:

1. Drücken auf GAME, dann das 501 Game selektieren (Display zeigt „S02“).
2. Spieler 1 selektieren, dann zweimal Drücken auf HANDICAP zum Festlegen der Startzahl auf „701“, denn Spieler 1 ist ein guter Spieler.
3. Spieler 2 selektieren. Spieler 2 bekommt „501“ als Startzahl.
4. Spieler 3 selektieren, der ein Anfänger ist, dann mehrmals Drücken auf HANDICAP zum Festlegen der Startzahl auf „301“.
5. Wenn nur drei Spieler teilnehmen, Drücken auf HOLD/START, um das Spiel zu beginnen.

SCHLÜSSELFUNKTIONEN

Jeder Taste besitzt zwei Funktionen. Bitte in der Tabelle unten checken.

GAME/ RESET	GAME : Die Spielanordnung beginnt mit „S01“, dann „S02“, „S03“,.....usw. RESET : Drücken der Taste während des Spiels verursacht eine
----------------	--

Unterbrechung und bringt den Einstell-Modus hervor. Du kannst die Spielanordnung ändern oder einfach die START Taste drücken, um das gleiche Spiel wieder von vorne zu beginnen.

HANDICAP/ SCORE

HANDICAP : Nach jedem Satz eines Spielers diese Taste drücken, um die Schwierigkeitsstufe zu ändern. Jeder Druck auf die Taste ändert die Schwierigkeit um eine Stufe (siehe TABELLE 1).

SCORE : Drücke diese Taste, um in jedem beliebigen Moment die Punktezahl der anderen Spieler zu sichten. Nach dem Checken musst du wieder den ursprünglichen Spieler selektieren, damit das Spiel weiter geht.

****AUFGEPASST:** Wenn er die Punktezahl der anderen checkt, muss der Spieler das Display durchlaufen, bis er wieder beim

Stand des aktuellen Spielers angelangt ist und ein „Piep“ ertönt. Andernfalls befindet sich das Board im Pause-Modus und es kann in den Wertungsbereichen nicht mitgezählt werden. (Siehe Kapitel PROBLEME BEHEBEN für „Das Spielgerät zählt nicht mit“).

DOUBLE/ SOLITAIRE

DOUBLE : Beim Spiel 301-901 kannst du Sonderspielanordnungen wählen, damit das Spiel mehr Herausforderung bietet (siehe SPIELANLEITUNG). Du kannst diese Anordnung vor oder während des Spiels jederzeit ändern, um dem weniger geübten Mitspieler eine Chance zu lassen:

1. Open In / Open Out
2. Double In (DI) / Open Out
3. Open In / Double Out (DO)
4. Double In (DI) / Double Out (DO)
5. Open In / Master Out (MO)
6. Double In (DI) / Master Out (MO)

SOLITAIRE : Drücke während des Spiels diese Taste, um die automatische Spielerwechselfunktion einzuschalten. Wenn 3 Würfe auf der Dartscheibe eingetragen sind, wechselt der Computer automatisch den Spieler. Ideal für einen Single Spieler beim Training. Diese Funktion ist nur nach Spielbeginn verfügbar.

PLAYER

SET PLAYER : Mit dieser Taste wird bei der Spielanordnung festgelegt, wie viele Spieler an dem Spiel teilnehmen.

CHANGE PLAYER : Wenn nicht Solitaire eingestellt ist, kann mit dieser Taste der Spielerwechsel manuell vorgenommen werden; doch auch wenn Solitaire eingestellt ist und einer von drei Pfeilen das Ziel verfehlt, muss diese Taste benutzt werden, um den Spieler manuell zu wechseln.

START/ HOLD

Während des Spiels tritt mit Drücken auf die HOLD/START Taste eine Spielpause ein. Damit kann vor allen Dingen vermieden werden, dass beim Entfernen von Pfeilen unabsichtlich der Mitzähl-Status abschaltet wird. Abermaliges Drücken der Taste schaltet das Spiel wieder ein.

TABELLE 1: Spielselektion und Handicapliste

SPIEL Code	OPTION Dart Game	HANDICAP	
		Reichweite	Schritt
S01	301	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S02	501	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S03	601	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S04	701	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S05	801	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S06	901	301 bis 901	Wechsel bei 100 Punkten
S07	Round the Clock (Single)	No. 1 bis 9	1 Nummer weiter
S08	Round the Clock (Double)	No. 1 bis 9	1 Nummer weiter
S09	Round the Clock (Triple)	No. 1 bis 9	1 Nummer weiter
S10	Count Up 100	0 bis 50 Punkte	50 Punkte addieren
S11	Count Up 300	0 bis 250 Punkte	50 Punkte addieren
S12	Count Up 500	0 bis 450 Punkte	50 Punkte addieren
S13	Count Up 700	0 bis 650 Punkte	50 Punkte addieren
S14	Count Up 900	0 bis 850 Punkte	50 Punkte addieren
S15	High Score_6	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
S16	High Score_8	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
S17	High Score_10	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
S18	High Score_12	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
S19	High Score_14	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
S20	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
S21	No Score Cricket	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
S22	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
Anmk.: „0“: keine spezifische Reihenfolge „20“: muss Nummern schließen von 20, 19, 18, 17, 16, 15 bis Bull. „25“: muss Nummern schließen von Bull, 15, 16, 17, 18, 19 bis 20.			
S23	Free Dart_6	0 to 500 Punkte	50 Punkte addieren
S24	Free Dart_9	0 to 500 Punkte	50 Punkte addieren

S25	Free Dart_12	0 to 500 Punkte	50 Punkte addieren
-----	--------------	-----------------	--------------------

SPIELABLAUF

1. Der aktive Spieler ist angezeigt mit P1, P2, usw. Jeder Spieler wirft 3 Pfeile je Durchgang. Die drei kleinen Zeichen über der Punktanzeige auf dem Display zeigen an, wie viele Würfe für den Durchgang noch übrig sind.
2. Das intelligente Spielgerät kann den Punktstand verfolgen und automatisch das Ziel anzeigen. Einfach, Doppel oder Treble wird mit einem Vorzeichen vor den Zahlfeldern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. „_18“ bedeutet Einfach 18. Doppel wird mit 2 Balken angezeigt wie „=18“. Treble mit 3 Balken „≡18“. Einfach Bulleye wird angezeigt mit dem Wert – „25“.
3. Stets das Ende des Tonsignals abwarten, bevor ein Pfeil geworfen wird.
4. Nach Beendigung eines Durchgangs wird die Dartscheibe automatisch auf Halt eingestellt (außer die Solitaire Funktion ist aktiviert). Entferne die Pfeile und drücke die SPIELER Taste, um weiter zu spielen.
5. Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Position aller Spieler feststeht. Drücke die SPIELER Taste oder SCORE Taste, um die letzte Position und die Endwertung aller Spieler zu sichten.

SPIELANLEITUNG

301-901

Es handelt sich um das populärste aller Dartspiele, das in den meisten Dartsport-Verbänden und Turnieren gespielt wird. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601, usw.). Nach beendetem Durchgang wird die Summe der drei Würfe vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewinner ist der Spieler, der als erster genau Null erreicht. Das Spiel kann weitergehen bis der 2., 3. und 4. Platz bestimmt sind.

Bust Regel: Wirft der Spieler mehr Punkte als zur Erreichung von genau NULL erforderlich sind, dann ist der Durchgang ein „Bust“ und die Wertung geht auf den vorherigen Stand zurück.

Damit das Spiel mehr Herausforderung bietet, kannst du die DOUBLE Taste benutzen und zusätzliche Einschränkungen für das Beginnen und Beenden des Spiels festlegen. Sondermöglichkeiten sind:

Open In: Die Zählung beginnt, sobald irgendein Zahlenfeld getroffen ist.

Open Out: Der Spieler kann das Spiel mit dem Treffer irgendeines Zahlenfelds beenden, das den Punktestand auf genau Null reduziert.

Double In: Um zu beginnen muss der Spieler eine Zahl auf dem Doppelring oder ein Doppel-Bulleye treffen. Es werden so lange keine Treffer gezählt, bis diese Bedingung erfüllt ist.

Double Out: Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Doppel oder Doppel Bulleye treffen, so dass der Punktestand genau auf Null reduziert wird. Ein Stand, bei dem für den Spieler „1“ übrig bleibt, ist ein BUST.

Master Out: Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Doppel, ein Doppel Bulls Eye oder ein Treble treffen, das den Stand genau auf Null reduziert. Ein Rest von „of 1“ bedeutet BUST.

ROUND THE CLOCK (EINFACH, DOPPEL UND TREBLE)

Der Spieler wirft auf die Zahlenfelder 1 bis 20 in Reihe. Wenn ein Feld getroffen wird, geht das Spiel zum nächsten Feld weiter. Der Spieler, der als erster alle Felder erreicht und getroffen hat, ist der Gewinner. Doppel und Treble gelten als Einfach, sie zählen als ein Treffer.

COUNT UP 100-900

Ein einfaches Spiel, das jeder spielen kann. Das Ziel besteht darin, als erster eine vorgegebene Punktezahl zu erreichen und dadurch die anderen Spieler zu besiegen. Die verfügbaren Spielanordnungen sind: 100, 300, 500, 700 und 900. Jeder Spieler versucht, in seinen/ ihren Durchgängen möglichst viele Punkte zu erzielen, wobei der endgültige Punktestand höher sein darf als der vorgegebene Stand.

HIGH SCORE 6-14

Ein Spiel, das sehr ähnlich wie *Count-Up* ist, außer dass das Spiel mit der Beendigung des 6. (oder 8., 10., 12. usw.) Durchgangs endet. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Gesamtpunktestand.

CRICKET- (STANDARD)

Cricket ist in Amerika und Mitteleuropa ein außerordentlich populäres Spiel. Der Spieler nimmt eine Strategie des Angriffs oder der Verteidigung an, je nach dem Stand des Spiels. In jedem Moment des Spiels kann jeder Spieler versuchen, seine Punktezahl zu erhöhen oder die anderen Spieler davon abzuhalten, ihre Punktezahl zu erhöhen.

Das Spiel wird mit den Nummern 15 bis 20 und Bulleye gespielt. Jeder Spieler muss eine Nummer 3 Mal treffen, um sie zu schließen (CLOSE). Ein Einfach zählt 1 Marke; ein Doppel zählt 2 Marken und ein Treble zählt 3 Marken. Wenn eine Nummer geschlossen ist, werden zusätzliche „Markierungen“ in eine Punktezahl umgerechnet, die gleich dem Zahlenfeld ist. Ist jedoch ein Zahlenfeld von allen Spielern geschlossen (ALL CLOSED), dann ist dieses Feld für Gesamtzahlungen nicht mehr zugelassen. Gewinner ist der Spieler, der die höchste Punktezahl erreicht und der als erster alle Zahlenfelder schloss. Wenn die Punktezahlen gleich sind, gewinnt der Spieler, der als erster alle Felder schloss.

Die Strategie kann ganz anders ausfallen, wenn das Spiel mit der Einschränkung gespielt wird, dass jedes Feld in einer spezifischen Reihenfolge geschlossen werden muss. Benutze die HANDICAP Funktion zur Auswahl solcher Varianten: spiele „20 bis hinunter zu 15, dann Bull“ oder „Bull und dann 15 bis hinauf zu 20“. Schließe die Felder in der vorgegebenen Reihenfolge. Du wirst den Unterschied bemerken, wenn du ein paar Spiele auf diese Weise gespielt hast.

ANMK.: Siehe BESCHREIBUNG, Sonderkapitel Cricket Display.

NO SCORE CRICKET

Eine vereinfachte *Cricket* Variante. Ziel ist es, alle Felder möglichst schnell zu schließen. Für einen Treffer in einem geschlossenen Feld werden keine Punkte zugeteilt.

CUT THROAT CRICKET

Die umgekehrte *Cricket* Variante in Bezug auf Punktezahlung. Am besten wird es mit 3 Spielern gespielt. Zwei der Spieler können sich zusammen tun, um einen

anderen auszuschalten, bevor sie gegeneinander zum Kampf antreten.

Nachdem ein Feld geschlossen wurde, wird ein Treffer zum Punktestand des Gegners addiert. Also steigt die Gesamtpunktezah der verlierenden Seite. Doch wird kein Punkt für einen Spieler addiert, der die Felder bereits geschlossen hat. Der Gewinner ist der Spieler, der den niedrigsten Punktestand hat und als erster alle Felder schloss. Hat ein Spieler als erster alle Felder geschlossen, doch gleichzeitig auch einen höheren Punktestand, muss er/sie so lange weiter machen, bis der Gegner den gleichen oder einen höheren Stand als er/ sie erreicht hat. Die beste Strategie besteht darin, die Felder möglichst schnell zu schließen, damit die anderen dir keine Punkte verpassen können, während du selbst deine Chancen verbesserst, den Gegnern Punkte zu verpassen.

FREE DARTSt_6, 9, 12

Bei Spielbeginn wirft der erste Spieler für die Spieler 1, 3, 5, 7 einen Pfeil, um das Feld /die Farbe (Farbe #20 oder Farbe #1) zu bestimmen, auf die die Spieler werfen müssen. Wenn der erste Spieler Farbe #20 warf, dann müssen die Spieler 2, 4, 6, 8 Farbe # 1 werfen. (Trifft der erste Spieler ein Bulleye mit seinem Pfeil, muss er/sie nochmals werfen, um die Farbe zu bestimmen). Jeder Spieler versucht, seine Zielfarbe zu treffen, um eine möglichst hohe Punktezah zu erreichen. (Die Gesamtzahl der Pfeile muss bei der Festlegung des Spielanordnung im Game Setup festgelegt werden: 6, 9 oder 12 Pfeile). Wirft ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners, so zählt der Wurf in der Gesamtwertung nicht. (Das Bulleye zählt in der Gesamtwertung.) Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktezah, wenn alle Pfeile geworfen wurden.

PROBLEME BEHEBEN

Kein Strom

Sicherstellen, daß der Wechselstromadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und daß der Adapteranschluß sich in der Anschlußbuchse des Dartboard befindet.

Das Spielgerät zählt nicht mit

Prüfen, ob sich das Spielgerät im Setup Modus oder im Halt-Modus befindet, oder ob es eben noch die Punktezah checkt. Auf den START/HOLD Taste drücken und das Spiel wieder in Gang bringen. Wenn dies nicht gelingt, auf den SCORE Taste drücken, bis der Piep-Ton erklingt, um den Pause-Status aufzuheben.

Des Weiteren prüfen, ob Segment- oder Funktions-Tastes eingezwängt sind.

Stecken gebliebene Segmente oder Tasten

Beim Transport oder bei normalem Spielbetrieb kann es vorkommen, dass die Zählsegmente vorübergehend stecken bleiben. Tritt diese Situation ein, brechen alle automatischen Zählprozesse ab. Ein Warnsignal ertönt und das Display blitzt mit der Nummer auf, die stecken geblieben ist. Das Segment lässt sich freisetzen durch vorsichtiges Entfernen des Pfeils oder durch Wackeln am Segment mit dem Finger. Der Spielbetrieb setzt erneut ein; die Zählung wurde davon nicht berührt.

Gebrochene Spitzen entfernen

Ein stecken gebliebener Funktions-Taste wird auch das Board sperren. Das aufblitzende Display zeigt „-F-“ mit einem Warnsignal. Auf die gleiche Weise vorsichtig vorgehen, um den stecken gebliebenen Taste freizusetzen.

Softspitzen aus Plastik sind ungefährlich, doch halten sie nicht lang. Wenn eine Spitze bricht und im Board stecken bleibt, versuch sie mit einer Pinzette vorsichtig herauszuziehen. Handelt es sich um eine kurz abgebrochene Spitze, die mit der Segmentfläche eben feststeckt, so kannst du sie im Loch durch das Bord hindurchdrücken. Die Softspitze beschädigt den Kreislauf hinter dem Segment nicht. Wir raten jedoch, eine neue *SOFTSPITZE* zu benutzen und damit die beschädigte hindurch zu drücken. Sei vorsichtig, kein spitzes Stahlobjekt benutzen. Ein spitzer Gegenstand kann Schaden verursachen, wenn er zu tief in das Board eindringt. Vergiss nicht, je schwerer der Pfeil ist, desto größer die Gefahr, dass die Spitze bricht.

Elektrische oder elektromagnetische Interferenz

In einer extremen Situation elektromagnetischer Interferenz kann die Elektronik der Dartscheibe ein erratisches Verhalten zeigen und versagen. Beispiele für eine solche Situation sind: schwere Unwetter, Spannungstoß, Nähe eines Elektrogeräts oder Mikrowellenapparats. Um den normalen Spielbetrieb wieder herzustellen, die Batterien herausnehmen bzw. den AC Adapter einige Sekunden lang aus der Steckdose ziehen, dann anschließen. Das Gerät, von dem die Interferenz ausgeht, ebenfalls entfernen..

BESCHREIBUNGEN

- 1) **Einfach/ Single:** Punktezah wie von der Ziffer angezeigt
- 2) **Doppel/ Double:** Punktezah x 2
- 3) **Treble/ Triple:** Punktezah x 3
- 4) **Bulleye:** Das äußere Bullfeld zählt 25 Punkte; das innere 50 Punkte
- 5) **Catch-Ring:** Catch verfehlte die Scheibe, kein Punkt
- 6) **Funktion-Tastes:** (siehe Kapitel GETTING STARTED)
- 7) **Ergebnisanzeige:** zeigt im Wechsel
Ziel oder Hinweis → Darttreffer → Gesamtzählergebnis an.
- 8) **Anzeiger drehen (P1-P8):** Zeigt an, wer zum Werfen an der Reihe ist.
- 9) **Pfeilanzeiger:** Zeigt an, wie viele Würfe für den Satz noch übrig sind.
- 10) **Cricket Score Board:** Zeigt den Status bereits getroffener Cricket-Zahlen. Wenn nur zwei Spieler spielen ist die Anzeige links für Spieler 1, die Anzeige rechts für

Spieler 2 zuständig. Ein Licht bedeutet einen Treffer. Wenn mehr als zwei Spieler spielen, zeigt die linke Anzeige die Trefferzahl des jeweils aktuellen Spielers detailliert an, während auf der rechten Anzeige jede Spalte den Abschlußstatus der weiteren Spieler (auch in der Reihenfolge) anzeigt (siehe Abbildung). *Beispiel:* Der aktuelle Spieler ist Spieler 2, die Spalten der rechten Anzeige zeigen (von links) die Abschlußergebnisse der Spieler 3, 4 und 1. Ein Licht in der jeweiligen Spalte bedeutet, daß eine Zahl bereits geschlossen wurde, dies ist schließlich eine wichtige Information für die Strategie des aktuellen Spielers.

11) Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und Master Out (MO).

<Diese Anordnung ist nur erhältlich für Game 301-901 >

12) Anschlußstecker für der Wechselstromadapter



ELEKTRONISCH DARTSBORD MET ZACHTE PUNTEN

OPGELET: DIT IS GEEN KINDERSPEELGOED. **WANNEER KINDEREN DARTS SPELEN, MOETEN VOLWASSENEN EEN OOGJE IN HET ZEIL HOUDEN.** BEVAT KLEINE DEELTJES DIE NIET GESCHIKT ZIJN VOOR KINDEREN ONDER DE 3 JAAR. LEES DE INSTRUCTIES ZORGVULDIG. EEN JUIST GEBRUIK VAN DE PIJLTJES KAN SCHADE OF VERWONDINGEN VOORKOMEN.

Montagerichtlijnen

1. Kies een geschikte plek met een vrije ruimte van ongeveer 2,5 m (8 voet). De "teenlijn" moet zich op 2,37 m van de voorzijde van het bord bevinden: de gooiruimte.
2. Hou het dartsbord tegen de muur zodat de montageopeningen gecentreerd zijn en het midden van de roos zich 1,73 m (5 voet 8 inch) boven de vloer bevindt.
3. Boor gaten op de plekken die u gemarkeerd hebt.
4. Bevestig het dartsbord stevig met de bijgeleverde montageschroeven.
5. Steek de stekker van het netvoedingsapparaat in het stopcontact en de voedingsplug in de opening linksonder in het bord. Het bord is nu voor gebruik gereed.

Pak uw nieuwe dartsbord voorzichtig uit en maak u vertrouwd met de werking en bediening ervan voor u het gebruikt. Als u vermoedt dat het dartsbord niet goed werkt, raadpleeg dan eerst de paragraaf PROBLEMEN OPLOSSEN in deze handleiding.

UW DARTSBORD ONDERHOUDEN

BELANGRIJK! Dit spel is uitsluitend ontworpen voor **PIJLTJES MET ZACHTE PUNTEN**. *Het gebruik van pijltjes met stalen punten brengt blijvende schade aan het bord toe.*

- ⇒ **Gooi de pijltjes met de juiste kracht en snelheid.** Het is niet nodig om hard te gooien opdat de pijltjes in het bord zouden blijven zitten. Het aanbevolen gewicht van een pijltje met zachte punt is niet meer dan 16 gram (officiële norm voor veel dartsverenigingen en -toernooien). (Zie TIPS EN TECHNIEKEN.)
- ⇒ **Gebruik de juiste vervangpunten.** Gebruik dezelfde soort zachte punten als die bij het spel zitten of, punten met het label Smartness / Forhouse om te vermijden dat ze uit het bord zouden vallen. Lange punten zijn niet aanbevolen voor elektronische dartsborden. Ze breken of verbuigen gemakkelijker. (Zie PROBLEMEN OPLOSSEN om gebroken punten te verwijderen.)
- ⇒ **Gebruik uitsluitend het netvoedingsapparaat dat bij het bord werd geleverd.**
- ⇒ **Stel het dartsbord niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.**

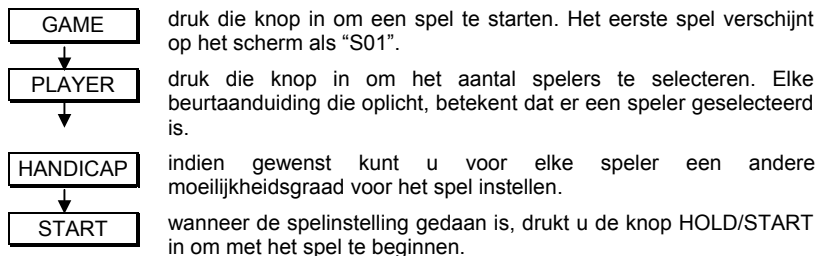
- ⇒ **Stel het dartsboard niet bloot aan vloeistoffen of een hoge vochtigheid.**
- ⇒ **Maak het dartsbord alleen met een vochtige doek en/of een zachte detergent schoon.**

INSCHAKELEN

Dit elektronische dartsbord schakelt zichzelf uit als het een tijdje niet gebruikt wordt. Het bord gaat dan in sluimerstand. Een aan/uit-schakelaar is er niet. Als de netvoeding is aangesloten en de stekker in het stopcontact zit kunt u het bord gaan gebruiken. Als er langer dan 5 minuten niet gegooid is gaat het bord vanzelf in sluimerstand: alle lampjes en displays gaan dan uit. Het bord onthoudt echter wel de score en overige spelgegevens, zolang de voeding maar aangesloten blijft. Als u wilt verderspelen hoeft u slechts op de GAME-toets te drukken en het bord is weer gereed.

STARTEN

SPELINSTELLING



Voorbeeld:

1. Druk GAME in en selecteer dan het spel 501 (op het scherm staat "S02").
2. Selecteer speler 1 en druk dan twee keer op HANDICAP om het startgetal op "701" te zetten omdat speler 1 een sterkere speler is.
3. Selecteer speler 2. Het startgetal van speler 2 staat op "501".
4. Selecteer speler 3, een beginnende speler, en druk HANDICAP verschillende keren in om het startgetal op "301" te brengen.
5. In de veronderstelling dat er maar drie spelers meedoen, drukt u dan HOLD/START in om het spel te beginnen.

FUNCTIES VAN DE KNOPPEN

Elke knop heeft altijd twee functies. Controleer ze in de tabel hieronder.

GAME/ RESET	GAME : De spelinstelling begint met "S01" en dan "S02", "S03",enz. RESET : wanneer u tijdens het spel op deze knop drukt, wordt het spel onderbroken en wordt de instelmodus geactiveerd. U kunt de instellingen veranderen of gewoon de knop START indrukken om hetzelfde spel van het begin af aan opnieuw te spelen.
----------------	--

HANDICAP/ SCORE

HANDICAP : na de selectie van een speler drukt u deze knop in om de moeilijkheidsgraad te veranderen. Telkens als u de knop indrukt, verandert het niveau met één stap (zie **TABEL 1**).

SCORE : deze knop drukt u in om de score van de andere spelers te bekijken. Dat kan op elk moment van het spel. Nadien moet u de originele speler selecteren om het spel voort te zetten.

****OPGELET:** Wanneer een speler de scores bekijkt, moet hij door het scherm lopen tot het weer de score van de Current Player (speler die aan de beurt is) toont en er een pieptoon te horen is. Anders staat het dartsbord in de pauzeermodus en kan de speler niet scoren (zie paragraaf **PROBLEMEN OPLOSSEN** voor "spel houdt geen scores bij").

DOUBLE/ SOLITAIRE

DOUBLE : Bij het spel 301-901 kunt u bijkomende instellingen selecteren om het spel moeilijker te maken (zie **SPELREGELS**). U kunt de instelling op elk moment voor of tijdens het spel veranderen om de minder goede speler extra kansen te geven. De beschikbare instellingen zijn:

1. Open In / Open Out
2. Double In (**DI**) / Open Out
3. Open In / Double Out (**DO**)
4. Double In (**DI**) / Double Out (**DO**)
5. Open In / Master Out (**MO**)
6. Double In (**DI**) / Master Out (**MO**)

SOLITAIRE : Tijdens het spel drukt u deze knop in om de functie 'automatische spelerswissel' te activeren. Wanneer het bord 3 pijltjes geregistreerd heeft, verandert de computer automatisch de speler. Dat is ideaal voor iemand die alleen is, een reeks van pijltjes heeft en zich wil oefenen. Deze functie is alleen beschikbaar nadat het spel gestart is.

PLAYER

SET PLAYER : bij de instelling gebruikt u deze knop om te beslissen hoeveel spelers meedoen

CHANGE PLAYER : als u Solitaire niet inschakelde, kunt u deze knop gebruiken om manueel van speler te wisselen. En wanneer Solitaire ingeschakeld is, moet u deze knop gebruiken om van speler te veranderen, wanneer u een van drie pijlen gemist hebt.

START/ HOLD

Wanneer u tijdens een spel de knop HOLD/START indrukt, wordt het spel even onderbroken. Dat is handig om te vermijden dat u per ongeluk de puntentelling activeert, wanneer u de pijltjes wegneemt. Met een druk op de knop wordt het spel hervat.

TABEL 1: Spelselectie en handicaplijst

SPEL	OPTIE	HANDICAP	
Code	Spel	Keuzebereik	Stap
S01	301	301 tot 901	Veranderen met 100 punten

S02	501	301 tot 901	Veranderen met 100 punten
S03	601	301 tot 901	Veranderen met 100 punten
S04	701	301 tot 901	Veranderen met 100 punten
S05	801	301 tot 901	Veranderen met 100 punten
S06	901	301 tot 901	Veranderen met 100 punten
S07	De klok rond (single)	Nr. 1 tot 9	1 getal vooruitgaan
S08	De klok rond (dubbel)	Nr. 1 tot 9	1 getal vooruitgaan
S09	De klok rond (tripel)	Nr. 1 tot 9	1 getal vooruitgaan
S10	Tot 100	0 tot 50 punten	50 punten toevoegen
S11	Tot 300	0 tot 250 punten	50 punten toevoegen
S12	Tot 500	0 tot 450 punten	50 punten toevoegen
S13	Tot 700	0 tot 650 punten	50 punten toevoegen
S14	Tot 900	0 tot 850 punten	50 punten toevoegen
S15	Hoogste score_6	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S16	Hoogste score_8	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S17	Hoogste score_10	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S18	Hoogste score_12	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S19	Hoogste score_14	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S20	Cricket - (Standaard)	0, 20, 25	(zie Opmerking)
S21	No score cricket	0, 20, 25	(zie Opmerking)
S22	Cricket omgekeerd	0, 20, 25	(zie Opmerking)
Opmerking: "0": geen specifieke volgorde . "20": de getallen sluiten van 20, 19, 18, 17, 16, 15 tot roos. "25": de getallen sluiten van roos, 15, 16, 17, 18, 19 tot 20.			
S23	Free darts	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S24	Free darts	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen
S25	Free darts	0 tot 500 punten	50 punten toevoegen

HET SPEL SPELEN

1. P1, P2 enz. signaleren de beurt van de speler. Elke speler mag per beurt 3 keer gooien. De drie kleine merktekens boven de score op het scherm maken duidelijk hoe vaak er in die beurt nog gegooid mag worden.
2. Dit intelligente dartsbord kan de scores bijhouden en toont automatisch het doelsegment. Single, dubbel of tripel wordt met een voorvoegsel voor het getal aangeduid. Een single wordt aangeduid met een streepje, bijvoorbeeld "18" betekent Single 18. Een dubbel wordt met 2 streepjes aangeduid, bijv. "18". 3 streepjes duiden een tripel aan "≡18". De enkelvoudige roos wordt aangeduid door haar waarde - "25".
3. Wacht altijd tot het geluidssignaal van het bord gedaan is, voor u pijltjes gooit.

4. Op het einde van de beurt van een speler, zet het bord zich automatisch in 'hold' (tenzij u de functie solitaire ingeschakeld hebt). Trek de pijltjes uit het bord en druk de knop PLAYER in om voort te gaan met het spel.
5. Het spel eindigt wanneer de rangschikking van alle spelers vastligt. Gebruik de knop PLAYER of SCORE om de eindrangschikking en eindscore van elke speler te bekijken.

SPELREGELS

301-901

Dit is het populairste dartsspel en wordt in de meeste competities en toernooien gespeeld. Elke speler begint met 301 punten (of 501, 601, enz.). Na elke beurt wordt de som van de drie pijltjes van de score van de speler afgetrokken. De speler die het eerst precies op nul eindigt, wint. Het spel kan voortgaan tot de 2e, 3e en 4e plaats vastliggen.

Bust: Wanneer een speler meer gooit dan nodig om op nul uit te komen, is de beurt een "bust" of een misser. De score blijft wat hij was bij het begin van de beurt.

Om het spel moeilijker te maken, kunt u de knop DOUBLE gebruiken om extra beperkingen voor de start en het einde van het spel te kiezen. De volgende keuzes zijn mogelijk

Open In: de score begint wanneer gelijk welk getal geraakt wordt.

Open Out: de speler kan het spel beëindigen met een treffer op gelijk welk getal dat de score precies op nul brengt.

Double In: om te starten moet de speler het dubbelvak van een getal of de dubbele roos raken. De score begint pas wanneer aan die voorwaarde voldaan is.

Double Out: om te winnen moet de speler een dubbel of een dubbele roos raken waarmee de score precies op nul komt. Een score waarmee de speler op "1" eindigt, is een BUST.

Master Out: om te winnen moet de speler een dubbel, een dubbele roos, of een tripel raken waarmee de score precies op nul komt. Een restscore van "1" is een BUST.

DE KLOK ROND (SINGLE, DUBBEL EN TRIPEL)

De speler probeert in volgorde de getallen 1 tot 20 te raken. Wanneer een getal geraakt is, gaat het spel voort en wordt naar het volgende getal gegooid. De speler die het eerst 20 bereikt en raakt, is de winnaar. Dubbels en tripels worden als singles behandeld, ze tellen mee als één treffer.

TOT 100-900

Dit is een eenvoudig spel dat iedereen kan spelen. De bedoeling is om de andere speler te verslaan door als eerste een vooropgestelde score te halen. De mogelijk instellingen zijn: 100, 300, 500, 700 en 900. Elke speler probeert in zijn beurten zoveel mogelijk te scoren. De eindscore mag hoger zijn dan het vooropgestelde doel.

HOOGSTE SCORE_6-14

Dit spel lijkt sterk op Tot. Alleen eindigt het spel na de 6^e ronde (of 8^e, 10^e, 12^e, enz.). De speler met de hoogste totaalscore wint.

CRICKET- (STANDAARD)

Cricket is een spel dat erg populair is in de Verenigde Staten en Centraal-Europa. Spelers volgen een defensieve of aanvallende strategie, afhankelijk van de spelsituatie. Op elk moment in het spel kan elke speler proberen zijn score te verhogen of andere spelers verhinderen om te scoren.

Het spel wordt gespeeld met de getallen 15 tot en met 20 en de roos. Elke speler moet een getal 3 keer raken om het te *SLUITEN*. Een single geldt als 1 treffer; een dubbel als 2 treffers; en een tripel als 3 treffers. Nadat het nummer gesloten is, worden bijkomende "treffers" omgezet in een score die gelijk is aan het getal maal het aantal treffers. Wanneer een getal echter door alle spelers gesloten is (*ALL CLOSED*), is dat niet meer vrij om extra punten op te scoren. De winnaar is de speler die de hoogste score heeft en alle getallen het eerst gesloten heeft. Als de scores gelijk zijn, wint de speler die het eerste alle getallen sluit.

De strategie kan erg verschillen als het spel gespeeld wordt met de beperking dat elk getal in een specifieke volgorde gesloten moet worden. Gebruik de functie *HANDICAP* om de volgende variaties te kiezen: spelen van "20 naar 15 en dan de roos" of "de roos en dan van 15 naar 20". Sluit de getallen in de gekozen volgorde. U zult het verschil merken wanneer u enkele spelletjes op die manier gespeeld hebt.

OPMERKING: de paragraaf *BESCHRIJVING* bevat een speciale opmerking over het cricketscherm.

NO SCORE CRICKET

Dit is een vereenvoudigde versie van *Cricket*. Het doel is om alle getallen zo snel mogelijk te sluiten. Voor een treffer op een gesloten getal wordt er geen score gegeven.

CRICKET OMGEKEERD

Bij deze versie van *Cricket* wordt omgekeerd gescoord. Een erg populair spel wanneer het met drie gespeeld wordt. Twee spelers kunnen samenwerken en een andere speler elimineren voor ze het tegen elkaar opnemen.

Nadat een getal gesloten is, wordt de score van een treffer bij de punten van de tegenstrever geteld. Hoe hoger je score, hoe slechter je ervoor staat. Heeft een speler al een getal gesloten, dan komen er bij hem geen punten bij wanneer dat getal geraakt wordt. De winnaar is de speler die de laagste score heeft en het eerst alle getallen gesloten heeft. Als een speler het eerst alle getallen gesloten heeft, maar ook een hogere score heeft, moet hij blijven scoren tot de punten van zijn tegenstrevers die van hem evenaren of overtreffen. Daarom bestaat de beste strategie erin om de getallen zo snel mogelijk te sluiten, zodat de andere spelers je niet met punten kunnen opzadelen, terwijl je bovendien meer kans hebt om de anderen punten te bezorgen.

FREE DARTS 6, 9, 12

Om dit spel te beginnen moet de eerste speler in naam van spelers 1, 3, 5, 7 een pijl gooien om te bepalen naar welk blok/kleur (kleur van #20 of #1) de spelers moeten gooien. Als de eerste speler de kleur van #20 raakte, moeten spelers 2, 4, 6, 8 de kleur van #1 raken. (Als de eerste speler de roos raakt, moet hij opnieuw gooien om de kleur te bepalen). Elke speler probeert dan om zijn kleur te raken en een zo hoog mogelijke score te halen. (In het begin van het spel moet afgesproken worden

hoeveel pijltjes er gegooid zullen worden – 6, 9 of 12 – en dat moet in de Game Setup ingevoerd worden.) Als een speler een pijl in de kleur van een tegenstrever gooit, telt dat niet mee voor de score. (De roos telt mee voor je totale score.) De speler die nadat alle pijltjes gegooid zijn, de hoogste score heeft, is gewonnen.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Geen stroom Controleer of de stekker van het netvoedingsapparaat goed in het stopcontact zit, en of de voedingsplug goed in het bord zit.

Spel houdt geen scores bij Controleer of het spel niet in de modi setup of hold staat, of dat het niet de scores aan het controleren is. Druk de knop *START/HOLD* in om te kijken of het spel niet begint. Is dat niet het geval, druk dan de knop *SCORE* in tot u een pieptoon hoort om de pauzeermodus af te breken.

U kunt ook controleren of er geen segmenten of functieknoppen geblokkeerd zitten.

Segment of knop geblokkeerd Het kan dat de scoresegmenten tijdens het vervoer of tijdens een partij tijdelijk geblokkeerd raken. Als dat gebeurt, stopt de automatische puntentelling. Er klinkt een waarschuwingssignaal, het scherm begint te knipperen en geeft aan welk getal geblokkeerd is. Door de pijl voorzichtig weg te nemen of het segment zachtjes met uw vinger te bewegen, kunt u het segment vrij maken. Het spel kan dan hervat worden, zonder dat de score aangetast is.

Een geblokkeerde functieknop bevriest op zijn beurt het bord. Het knipperende scherm toont "-F-" met een waarschuwingsgeluid. Probeer om de knop op dezelfde manier als hierboven vrij te maken.

Gebroken punten verwijderen Een plastic punt is veilig, maar heeft het eeuwige leven niet. Als een punt afbreekt en in het bord blijft zitten, moet u die er voorzichtig met een tang uit trekken. Een afgebroken punt die

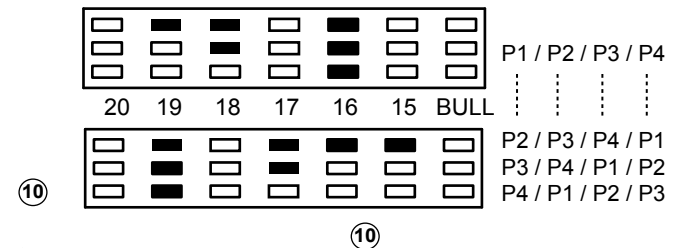
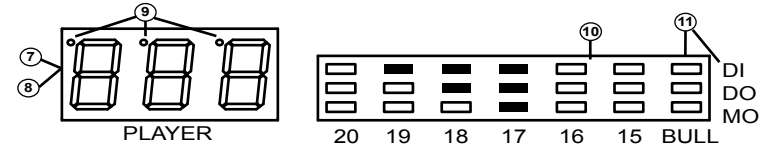
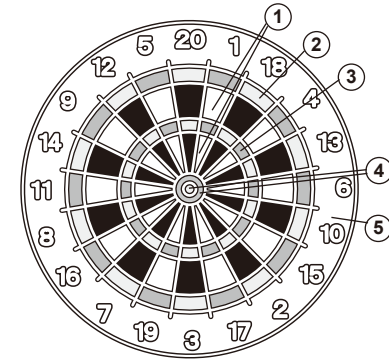
met het oppervlak van het segment gelijk ligt, kunt u echter door het gat in het bord duwen. De zachte punt zal de circuits achter het segment niet beschadigen. We raden aan om een goede *ZACHTE PUNT* op een pijl te gebruiken om de gebroken punt door het bord te duwen. Gebruik daar geen puntig metalen voorwerp voor. Dat kan schade veroorzaken als het te diep in het bord gestoken wordt. U moet er ook aan denken dat de punt van een zware pijl gemakkelijker breekt dan van een lichte.

Voeding of elektro-magnetische interferentie Bij extreme elektromagnetische interferenties kan de werking van de elektronica in het dartsbord verstoord worden of zelfs helemaal stilvallen. Voorbeelden van zulke situaties zijn: een zwaar onweer, een stroomstoot op de leiding, een elektrische motor of magnetron die in de buurt opgesteld staat. Om het spel weer normaal te doen werken, neemt u gedurende verscheidene

seconden de batterijen weg of koppelt u de AC adapter los. Sluit daarna de voeding weer aan. Zorg er ook voor dat u de interferentiebron verwijdert.

BESCHRIJVING

- 1) **Single:** score met de waarde van het getal
- 2) **Dubbel:** score x 2
- 3) **Tripel:** score x 3.
- 4) **Roos:** de buitenste roos is 25 punten waard; de middelste 50.
- 5) **Vangring:** vangt gemiste pijlen op, geen score.
- 6) **Functieknoppen:** (zie de paragraaf STARTEN)
- 7) **Display:** afwisselend wordt afgebeeld:
Doel of Tip → Dart Treffer → Totaalscore
- 8) **Beurtaanduiding (P1-P8):** toont wie moet gooien.
- 9) **Pijlaanduiding:** toont hoe vaak er die beurt nog gegooid moet worden.
- 10) **Scorebord cricket:** Geeft aan hoever de speler is gevorderd met het behalen van punten in het segment dat aan de beurt is. Als er twee spelers zijn geldt het display links voor Speler 1 en het display rechts voor Speler 2. Voor elke treffer licht er een puntje op. Als er meer dan twee spelers zijn dan toont het linkerdisplay gedetailleerdere informatie over de treffers van de speler die aan de beurt is. Op het rechterdisplay is dan in elke kolom de eindstatus van de speler uit de andere teams die daarna aan de beurt zijn te zien (zie afbeelding). Als bijvoorbeeld Speler 2 aan worp is wordt in de drie kolommen van het rechter display getoond wat de eindstatus van spelers 3, 4 en 1 is (in die volgorde). Als in de betreffende kolom een lichtje brandt betekent dat dat het segment *CLOSED* is – onmisbare informatie dus voor het bepalen van de te volgen tactiek.
- 11) **Aanduidingen voor Double In (DI), Double Out (DO) en Master Out (MO).**
<Deze instelling is alleen beschikbaar in het spel 301-901>
- 12) **Aansluiting voor Plug van Netvoedingseenheid.**



ENGLISH : Recycling:

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

FRANÇAIS : Recyclage :

Le symbole « poubelle barrée » signifie que ce produit et les piles qu'il contient ne peuvent être jetés avec les déchets domestiques. Ils font l'objet d'un tri sélectif spécifique. Déposez les batteries ainsi que votre produit électronique en fin de vie dans un espace de collecte autorisé afin de les recycler. Cette valorisation de vos déchets électroniques permettra la protection de l'environnement et de votre santé.

Español :Reciclaje:

El símbolo «papelera tachada» significa que este producto y las pilas que contiene no pueden tirarse junto con los residuos domésticos. Hay que clasificarlos de manera selectiva y específica. Las baterías, así como el producto electrónico al final de su vida útil, hay que depositarlos en un espacio de recogida autorizado para reciclarlos. Esta valorización de tus residuos electrónicos permite la protección del medio ambiente y de tu salud.

Deutsch :Recycling :

Das Symbol « durchgestrichener Abfalleimer » bedeutet, dass dieses Produkt wie auch die darin enthaltenen Batterien nicht in den Hausmüll gegeben werden dürfen. Sie sind speziell zu entsorgen. Geben Sie die Batterien oder das elektronische Gerät am Ende des Lebenszyklus zur Wiederverwertung an einer hierfür eingerichteten Sammelstelle ab. Diese Wiederverwertung Ihrer elektronischen Abfälle hilft die Umwelt und Ihre Gesundheit zu schützen.

Nederlands :Recyclage:

Het symbooltje van de 'doorstreepte vuilnisemmer' betekent dat dit product en de batterijen niet met het gewone huisafval mogen worden weggegooid maar selectief moeten worden verwijderd. Deponeer de batterijen en het elektronische product wanneer ze versleten zijn in een speciaal daartoe voorziene plaats voor recyclage. Zo helpt u mee het milieu en de volksgezondheid te beschermen.

English : The guarantee is not valid if the target has been dismantled.

Français : La garantie ne s'applique pas si la cible a été démontée.

Español : La garantía no se puede aplicar si la diana ha sido desmontada

Deutsch : Die Garantie greift nicht, wenn die Zielscheibe demontiert wurde.

Nederlands : De garantie is niet van toepassing als de schietschijf gedemonteerd is geweest.

Parts No. : 0432M94520C01-A1
MADE IN MALAYSIA
(07/07)