

Elektronische Dartscheibe

EXCELLENCE

G-22C



Electronic Dartboard

***Owner's Manual
And Game Instructions***

DE ---Page 02

EN ---Page 22

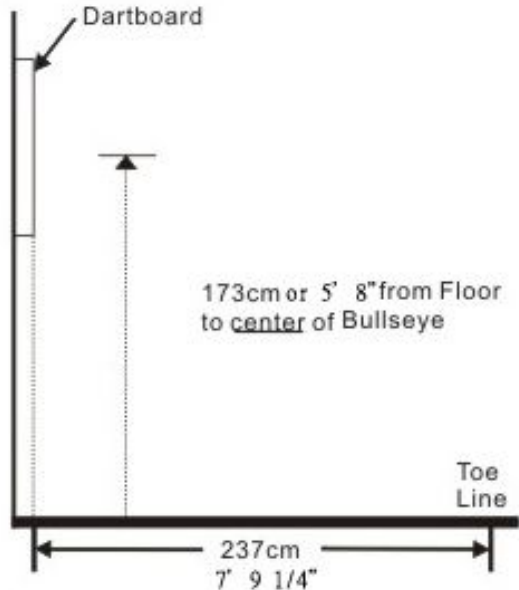
DE

Setup/ Anleitung zur Befestigung

Wählen Sie eine Wand, welche eine Freifläche von ca. 3 m vor der Dartscheibe gewährleistet. Die „Zehen-Linie“ sollte 2,5 m von der Dartscheibe entfernt sein.

Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 1 cm) an zwei Löchern, die auf einer senkrechten Linie liegen, auf.

Sie können sicher gehen, dass die Dartscheibe richtig lokalisiert ist, wenn das Zentrum des Bullseye 173 cm über dem Fußboden befindet. Als optimale Wurflinie gilt die Strecke von 237 cm.



Funktionen der Dartscheibe

POWER Taste

Drücken Sie diese um die Dartscheibe an und aus zu schalten. Stellen Sie sicher, dass der AC Adapter in die Dartscheibe eingesteckt ist.

START Taste

Dieser multifunktionale Knopf kann verwendet werden für:

- den START, sobald alle Spieloptionen ausgewählt wurden
- den HOLD, sodass der Spieler seine Dartpfeile aus der Dartscheibe entfernen kann

GAME GUARD Taste

wenn dieser Knopf gedrückt wird, werden alle anderen Knöpfe blockiert, d.h. ein Dartpfeil, der aus Versehen einen Knopf trifft, beeinflusst das Spiel nicht. Zum deaktivieren, wieder den GAME GUARD Knopf drücken.

BOUNCE OUT Taste

entscheiden Sie sich schon vor dem Spiel, ob Sie Dartpfeile, die nicht in der Dartscheibe stecken bleiben, gezählt werden sollen (sog. „bounce-outs“)

DART OUT Taste/Score

Diese Taste ist nur während den „01“ Spielen (301, 501,...) aktiv. Sollte der Score eines Spielers unter 160 fallen, kann dieser die Dart out Taste betätigen und somit einen Vorschlag von der Dartscheibe zu erhalten und das Spiel nach 3 Pfeilen zu beenden. Beachten Sie bitte, dass Doubles und Triples durch 2 oder 3 Striche zur Linken der Zahl erkenntlich werden. Mit der Score Taste können Spieler ihren aktuellen Spielstand auf dem Display ausblenden.

SOUND Taste

Drücken Sie diese Taste um die Lautstärke von 0-7 zu regeln.

DOUBLE/MISS Taste

Diese Taste kann für die Aktivierung des Double In/Double Out-Modus für „01“ Spiele genutzt werden. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn man 301, 401 etc. Spiele ausgewählt hat. Die MISS-Funktion ist aktiv während jeder Art von Spiel. Drücken Sie diese Taste um einen verpassten Wurf einzutragen. Die Spieler können diese Taste drücken, wenn der Dartpfeil außerhalb des Zielbereichs landet, damit der Computer einen verpassten Wurf einträgt.

PLAYER/PAGE Taste

Diese Taste kann zu jedem Beginn eines Spiels genutzt werden um die Anzahl der Spieler einzustellen.

Zusätzlich dazu, erlaubt diese Taste die aktuellen Spielstände der anderen Spieler anzuzeigen. Die LCD Dartscheibe kann Spielstände von bis zu 8 Spieler oder 4 Zwei-Personen-Teams anzeigen. Die LED Dartscheibe kann Spielstände von bis zu 16 Spieler oder 8 Zwei-Personen-Teams anzeigen.

RESET Taste

Löscht momentanen Zählerstand, zurück zum Spielbeginn.

GAME Taste

Drücken Sie diese Taste um durch das Spielmenü zu navigieren und ein Spiel auszuwählen.

SELECT Taste

Drücken Sie diese Taste um verschiedene Schwierigkeitsgrade für Spiele auszuwählen. Viele Spiele beinhalten verschiedene Schwierigkeitsstufen, die durch drücken dieser Taste ausgewählt werden können.

CYBERMATCH Taste

Drücken Sie diese Taste um die Cybermatch Funktion zu aktivieren, bei der Sie gegen den Computer spielen können. Halten Sie die Taste gedrückt um 5 verschiedene Schwierigkeitsstufen zu festzulegen. Es kann immer nur ein Spieler gegen die CYBERMATCH Funktion spielen. Diese Funktion fügt einen zusätzlichen Level des Wettkampfes zu den normalen Routineübungsrounden hinzu.

CYBERMATCH LEVELS:

Level 1 (C1) Professional

Level 2 (C2) Export

Level 3 (C3) Advanced

Level 4 (C4) Intermediate

Level 5 (C5) Beginner - Level C5 ist zurzeit nicht optimal spielbar

Der Spieler wirft zuerst. Gehen Sie nachdem Sie 3 Darts geworfen haben zur Scheibe, nehmen Sie die Darts heraus und Drücken Sie die START Taste, um zum nächsten Spieler (CyberMatch) zu wechseln. Auf der Anzeige erscheinen die Punkte des CyberMatch Gegners. Nachdem der CyberMatch Gegner seine Runde vervollständigt, wird die Scheibe automatisch für den Spieler eingestellt. Das Spiel dauert so lange bis der Spieler oder der Computer gewinnt. Viel Glück!

TEAM SPIEL

Zusätzlich zu den 8 Spielern kann diese Dartscheibe die Punkte für 4 Zweimann-Teams zählen (8

Einzelpersonen). Um das Team Spiel zu starten, drücken Sie die PLAYER Taste solange bis ein "t" im Display erscheint. Folgende Team Varianten gibt es:

t 2-2 2 Teams, 4 Spieler (1. Team-Spieler 1&3, 2. Team-Spieler 2&4)

t 3-3 3 Teams, 6 Spieler (1. Team-Spieler 1&4, 2. Team-Spieler 2&5, 3 Team-Spieler 3&6)

t 4-4 4 Teams, 8 Spieler (1. Team-Spieler 1&5, 2. Team-Spieler 2&6, 3. Team-Spieler 3&7,
4. Team-Spieler 4&8)

Während des Team Spiels addieren Team-Spieler Ihre Punkte zu einem Team-Punkttestand.

Inbetriebnahme der Elektronischen Dartscheibe

1. Drücken Sie die POWER Taste, um die Dartscheibe zu starten. Während des Testlaufs ertönt eine kurze Einleitungsmusik.
2. Drücken Sie die GAME Taste bis Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie die DOUBLE Taste (optional) um das Doppel zu starten oder zu beenden (nur bei 301 - 901 Spielen). Dies wird nochmals in den Kapiteln der Spielregeln erklärt.
4. Drücken Sie die PLAYER Taste um die Anzahl der Spieler fest zu legen (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Die Standarteinstellung sind 2 Spieler.
5. Drücken Sie die START/HOLD Taste (rot) um das Spiel zu aktivieren und zu beginnen.
6. Darts werfen

- Wenn alle Drei Darts geworfen wurden, wird eine Ansage „Remove Darts“ ansagen und die

Punktezahl

blinkt auf. Nun können die Darts entfernt werden, ohne dass das elektronische

Spielergebnis beeinflusst wird. Sobald die Darts von der Spielfläche entfernt wurden, drücken

Sie

die START Taste um zu dem nächsten Spieler zu wechseln.

Die Ansage benennt den nächsten Spieler. Ebenso werden die Spielerausgaben aufleuchten um anzuzeigen welcher Spieler an der Reihe ist.

Schutzhinweise für Ihre Dartscheibe

1. Niemals mit Metallspitzen auf diese Dartscheibe werfen. Metallspitzen beschädigen das Gehäuse und die Elektronik dieser Dartscheibe.
2. Die Darts nicht mit übertriebener Kraft werfen, sonst brechen die Spitzen häufig ab und verursachen eine übermäßige Abnutzung der Scheibe.
3. Beim Herausziehen der Darts die Darts im Uhrzeigersinn drehen. Das erleichtert das Entfernen der Darts und schont die Spitzen.
4. Nur den mitgelieferten Netz- Adapter benutzen. Der Gebrauch eines Falschen Adapters kann die Elektronik der Dartscheibe schädigen.
5. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie die Dartscheibe nicht benutzen oder wenn Sie den mitgelieferten Adapter nutzen. Das verlängert die Haltbarkeit der Batterien.
6. Verschütten Sie keine Flüssigkeiten über der Dartscheibe. Benutzen Sie keine Sprühreiniger oder Reiniger, die Ammoniak bzw. andere starke Chemikalien enthalten.

Spiele-Verzeichnis

G01	301	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Double Down 41
G03	Scram,	G17	All Fives
G04	Cut Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Bowling
G10	Unders	G24	Car Rally
G11	Count Up	G25	Shove Pen
G12	High Score	G26	Nine Darts
G13	Round The Clock	G27	Green & Red
G14	Killer	G28	Gold Hunt

G01 301

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuchs von der Startpunktzahl subtrahiert, bis die Zahl („0“) exakt erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als „0“, zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktzahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte, um „0“ zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 325 Punkte an – und der Spieler muss es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die „Double in/Double out“ –Funktion gewählt werden.

- Double in: Ein Double Feld muss getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu
- Double out: Ein Double Feld muss getroffen werden, um das Spiel zu gewinnen.
- Double in und Double out: Von jedem Spieler muss ein Double Feld getroffen werden, um das Spiel sowohl zu beginnen als auch zu beenden.
- Der DART OUT Knopf kann hier verwendet werden

G02 CRICKET

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

Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden. Hat ein Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Segment erreicht werden.

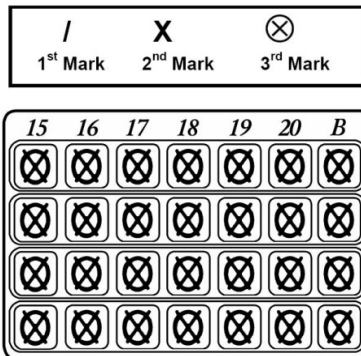
Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Hat ein Spieler die meisten Punkte geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, muss er weiter die noch

offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren.

Das Spiel dauert solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise: Jedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu öffnen bzw. zu schließen. Wird ein Segment getroffen, so erlöscht ein Licht. Bitte sehen Sie auch die unten angegebene Zeichnung des LCD Displays.



G02-1 NO-SCORE CRICKET

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, jedoch werden hier keine Punkte gezählt. Ziel des Spiels ist, als erster so viele Segmente wie möglich zu schließen (von 15 bis 20 und „Bullseye“). Drücken Sie den SELECT Knopf, wenn Cricket angezeigt wird um diese Option zu spielen.

Diese Dartscheibe besitzt eine spezielle Ergebnisanzeige, welche den Status der Felder für jeden Spieler vermerkt. Das Tournament Display verwendet die traditionellen X und O Stil um die Markierungen zu setzen. Wenn Cricket ausgewählt wird, ist die Ergebnisanzeige nicht beleuchtet. Sie gehen erst an, wenn in einem Feld gepunktet wird. Es gibt 3 Lampen in jedem Feld. Während des Spiels geht eine Statuslampe an wenn das Segment getroffen wird. Wird ein Doppel oder Tripel Feld getroffen, gehen die weiteren Lampen an.

G03 SCRAM

Das Spiel ist eine Abwandlung von Cricket und besteht aus 2 Runden. Jeder Spieler hat hierbei verschiedene Aufgaben pro Runde. In der ersten Runde muss der erste Spieler die Sektoren 15 bis 20 schließen, in dem er dreimal jeden Sektor trifft. Aufgabe des zweiten Spielers ist es, in der Zwischenzeit so viele Punkte wie möglich auf den Segmenten zu sammeln, die vom ersten Spieler noch nicht

geschlossen wurden. Sobald der erste Spieler die Segmente geschlossen hat, ist die erste Runde vollendet. In der zweiten Runde werden die Aufgaben vertauscht. Der zweite Spieler schließt die Segmente, der erste Spieler sammelt Punkte. Das Spiel endet mit dem Schließen des letzten Segments der zweiten Runde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Gewinner.

G04 CUT-THROAT CRICKET

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket. Jedoch werden in diesem Fall die Punkte auf dem Punktekonto Ihres Mitspielers gezählt, sobald das Punkte zählen beginnt. Ziel ist, am Ende des Spiels den niedrigsten Punktestand zu haben.

G05 ENGLISH CRICKET

Dieses Spiel ist eine andere Variante des Crickets, die einen präzisen Wurf der Dartpfeile erfordert. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben bei jeder Runde verschiedene Ziele. Während der ersten Runde, versucht Spieler 2 Bullseyes zu treffen – mit dem Ziel 9 in jeder Runde zu treffen. 1. Double bull (red center) zählt 2 Treffer. Bei jedem Wurf, der nicht das Bullseye trifft, werden die erzielten Punkte Spieler 1 gutgeschrieben. Erzielte Bullseye werden von den benötigten 9 von Spieler 2 abgezogen. Spieler 2 muss möglichst genau das Bullseye treffen!

Spieler 1 versucht so viele Punkte wie möglich in seiner ersten Runde zu erzielen. Doubles und Triples zählen das 2-fache oder 3-fache ihres eigentlichen Wertes. Um Punkte zu erreichen, muss Spieler 1 über 40 Punkte pro Runde zu erreichen (bei 3 Würfeln) um sich gegenüber Spieler 2 zu behaupten. Nur die Punkte die über 40 hinausgehen werden aufaddiert. Spieler 1 muss auch versuchen so genau wie möglich seine Darts zu werfen und so wenig wie möglich die Bullseyes zu treffen, da sonst jedes getroffene Bullseye von der benötigten 9 des Spielers 2 abgezogen wird. Sobald Spieler 2 das Ziel der 9 Bullseyes erreicht hat, tauschen die Spieler die Ziele für weitere 2 Runden.

G06 ADVANCED CRICKET

Diese schwierige Version des Crickets wurde für fortgeschrittene Spieler gemacht. Die Spieler müssen die Segmente (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye) beenden, indem sie nur Triples und Doubles erzielen! In diesem herausfordernden Spiel zählen Doubles einmal die getroffene Zahl und Triple-Segment zweimal die getroffene Zahl. Der Treffer der Bullseye zählt genauso viel wie Standardcricket. Der erste Spieler, der alle Nummern mit den meisten Punkten erzielt, gewinnt.

G07 SHOOTER

Dieses herausfordernde Spiel verlangt von ihren Spielern die Fähigkeit Darts innerhalb eines Segments während einer Runde zu „gruppieren“. Der Computer wird per Zufall das Segment, das beworfen werden soll vor der Runde auswählen – angezeigt durch eine Nummer im Display.

Treffer werden wie folgt erzielt:

Singlesegment = 1 Punkt

Single Bullseye = 4 Punkte

Doublesegment = 2 Punkte

Triplesegment = 3 Punkte

Wenn der Computer Spieler auswählt, die das Double Bullseye treffen sollen, zählen die äußere Bullseye 2 Punkte und die innere 4 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist am Ende der Runde der Gewinner. Beachten Sie bitte, dass sie die Nummern der Runden aufaddieren dürfen.

G08 BIG SIX

Dieses Spiel erlaubt den Spielern ihre Gegner vor eine neue Herausforderung zu stellen und die Ziele ihrer eigenen Wahl zu treffen. Ähnlich dem beliebten Basketballspiel „Horse“, müssen die Spieler sich die Chance erkämpfen, das nächste Ziel ihres Gegners auswählen zu dürfen, indem sie das aktuelle Ziel zuerst treffen.

Das Singlesegment 6 ist das erste Ziel, das abgeworfen werden muss, wenn das Spiel beginnt. Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler sich darauf einigen, wie viele Leben man erhält, indem die SELECT taste gedrückt wird. Innerhalb dieser 3 Runden, muss Spieler 1 eine 6 treffen um sein Leben zu retten. Sobald das aktuelle Ziel getroffen wurde, wird der nächste geworfene Dartpfeil das Ziel des Gegners festlegen. Wenn Spieler 1 daran scheitert das aktuelle Ziel mit 3 Dartpfeilen zu treffen, wird er ein Leben und seine Chance das Ziel des Spielers 2 festzulegen, verlieren. Spieler 2 wirft nun nach den Singlesegment 6, das Spieler 1 verfehlt hat – und wenn er es trifft, kann er nach einem neuen Segment für die nächste Runde werfen. Singles, Doubles und Triples sind alles separate Ziele in diesem Spiel.

Ziel dieses Spiels ist es, den Gegner dadurch zu bezwingen, dass dieser seine Leben verliert, indem man ihm schwierige Ziele aussucht. Bsp. hierfür sind „Double Bullseye“ oder „Triple 20“. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, gewinnt. Beachten Sie bitte, dass man Leben ausgleichen kann.

G09 OVERS

Ziel dieses Spiels ist es einen höheren Score als die vorangegangenen 3 Dartwürfe zu erzielen. Bevor das Spiel beginnt, entscheiden die Spieler wie viele Leben sie haben werden, indem die SELECT Taste gedrückt wird. Sollte ein Spieler dabei scheitern darüber hinauszukommen, verliert er ein Leben. Wenn ein Spieler das gleiche Ergebnis erzielt wie bei den 3 vorangegangenen Würfeln, verliert er auch ein Leben. Die LED Anzeige wird einmal für jedes verlorene Leben aufleuchten. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, gewinnt. Beachten Sie bitte, dass man Leben ausgleichen kann.

G10 UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil von „OVERS“. Die Spieler müssen einen niedrigeren Score erreichen als bei den vorangegangenen 3 Dartwürfen. Das Spiel beginnt mit 180 (höchstmöglicher Score). Sollte der Spieler höher als die 3 vorangegangenen Dartwürfe spielen, verliert er ein Leben. Jeder Dratpfeile, der außerhalb des Treffbereichs landet (inkl. Bounce outs), wird mit 60 Punkten zusätzlich bestraft. Diese Punkte werden am Ende des Spiels hinzugefügt, wenn die START/HOLD Taste betätigt wird. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, gewinnt. Beachten Sie bitte, dass man Leben ausgleichen kann.

G11 COUNT-UP

Ziel des Spiels ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Bei der Wahl dieses Spiels können Sie auch die zu erreichende Punktzahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Double oder Tripple Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors.

Zum Beispiel: ein Pfeil, der im Tripple Feld des Segments 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LED-Display gezeigt.

G12 HIGH SCORE

Die Regeln für diese Spiel sind leicht zu verstehen: Jeder Spieler muss in drei Runden (neun Dartwürfe) so viel Punkte wie möglich erreichen. Die Double Würfe zählen doppelt, die tripple Würfe dreifach.

G13 ROUND-THE-CLOCK

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

Das Display wird Ihnen zeigen, welches Segment als nächstes zu treffen ist. Dieser Sektor muss getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden weiter gespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf der Anzeige die nächste zu treffende Zahl erscheinen.

Zu diesem Spiel sind viele Einstellungen verfügbar. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, Unterschiede sind wie folgend beschrieben

ROUND-THE-CLOCK 5 – Spiel beginnt mit Segment 5

ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel beginnt mit Segment 10

ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel beginnt mit Segment 15

Da hier die getroffenen Punkte nicht aufaddiert werden, zählen die Double- und Triple- Würfe nur einfach.

Wir haben einige Schwierigkeitsgrade hinzugefügt:

ROUND-THE-CLOCK Double - Der Spieler darf nur den jeweiligen Double Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Der Spieler muss ein Triple in jedem Segment von 1 bis 20 erzielen.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt mit Triple Segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt mit Triple Segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt mit Triple Segment 15

G14 KILLER

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

Hat jeder Spieler seine Nummer ausgewählt, kann das Spiel beginnen.

Erstes Ziel ist, sich selbst als „Killer“ zeigen zu können, indem Sie das Double Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Sie dieses Teilsegment getroffen haben, sind Sie für den restlichen Spielverlauf der „Killer“. Sie müssen nun alle Mitspieler „töten“, indem Sie deren ausgewählte Segment-Nummer treffen. Der Spieler, der zuletzt „am Leben bleibt“ hat gewonnen. In diesem Spiel ist es nicht üblich, dass sich Spieler zusammentun, um einen Spieler aus dem Spiel zu werfen.

G15 DOUBLE DOWN

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

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

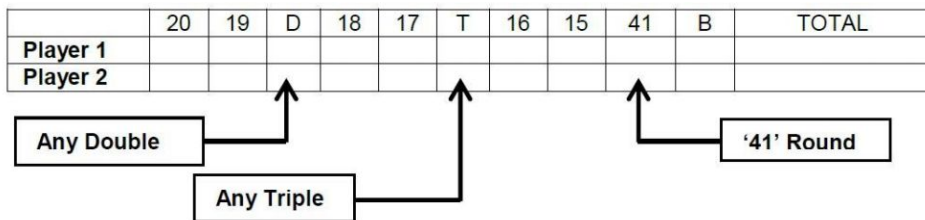
G16 DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel ist bei den Spielregeln ähnlich dem Spiel Double Down. Die einzigen Unterschiede sind

folgende:

Zum einen verläuft das Spiel von 15 zu 20 und dem Bullseye, diese Sequenz wird wiederholt wie auf dem LED Display gezeigt. Zum anderen kommt eine zusätzliche Runde am Ende des Spiels hinzu, bei welcher man versuchen muss drei Treffer von einem Gesamtwert von 41 Punkten zu erzielen (20, 20, 1, 19, 3, D10, D10, 1 etc.)

Diese „41“ Runde fügt dem Spiel eine weitere Schwierigkeitsstufe hinzu. Denken Sie daran, dass eine Spielrunde halbiert wird, diese nicht erfolgreich war. D.h. die „41“ Runde stellt eine ziemliche Herausforderung dar!



G17 ALL FIVES

Während dieses Spiels sind alle Segmente des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muss der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede „5“ zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B. $10 + 10 + 5 (= 25)$ Punkte getroffen, sind dies $25 : 5 = 5$ Punkte. Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, dass alle drei Pfeile in dem aktiven Segment landen. Hat der Spieler zum Beispiel mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit seinem dritten Pfeil den passiven Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Die LCD-Anzeige zeigt den jeweiligen Punktestand an.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen von All Fives bestehen aus 51, 61, 71, 81 und 91. Jede Spieloption wird genauso wie das oben beschriebenen Spiel gespielt, nur mit der Ausnahme der Punkteanzahl (oder Fünfen), die man benötigt um das Spiel zu gewinnen.

G18 SHANGHAI

Das Spiel fängt im Segment 1 an und endet im Segment 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu

erzielen. Die Doubles und Triples zählen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktzahl hat, ist der Gewinner.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für Shanghai beinhalten folgenden Spieloptionen:

- Shanghai 5 – Das Spiel beginnt mit Segment 5
- Shanghai 10 – Das Spiel beginnt mit Segment 10
- Shanghai 15 – Das Spiel beginnt mit Segment 15

Zusätzlich dazu haben wir noch Super Shanghai als Schwierigkeitsstufe hinzugefügt. Dieses Spiel spielt man genauso wie oben beschriebenes Spiel, nur mit Ausnahme von verschiedensten Doubles und Triples, die man erzielen muss wie angegeben im LED Display.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für Super Shanghai beinhalten folgenden Spieloptionen:

- Super Shanghai 5 – Das Spiel beginnt mit Segment 5
- Super Shanghai 10 – Das Spiel beginnt mit Segment 10
- Super Shanghai 15 – Das Spiel beginnt mit Segment 15

G19 GOLF

Dies ist eine Dartsimulation des Golfspiels. Die von den Golfern als Bahnen bezeichneten Grünflächen sind für Sie die Felder des Dartboards. In diesem Zusammenhang ist er Begriff „Par“ wichtig.

„Par“ bedeutet, die Löcher (die Segmente 1-18) mit den Schlägen (hier sind es Darts) zu treffen. Ziel des Spiels ist, mit möglichst wenig Schlägen eine Runde von 9-18 „Löchern“ zu treffen. In der „Meisterschaftsrunde“ z.B. sind nur drei Par notwendig. Sie müssen dreimal einen Sektor treffen, um zum nächsten Loch ziehen zu können.

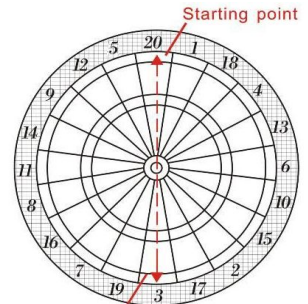
Selbstverständlich beeinflussen die Double und Triple Treffer die Punkte. Zum Beispiel wird ein Triple Treffer beim ersten Wurf als „Eagle“ gezählt, d.h. das der Spieler das Loch im ersten Wurf getroffen hat.

Der aktive Spieler wirft solange Pfeile, bis er das „Loch“ trifft (drei Pfeile in einem Segment). Der Lautsprecher wird den jeweiligen Spieler ansagen. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten „Schläge“ gemacht hat.

G20 FOOTBALL

Bei diesem Spiel muss jeder Spieler „sein“ Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

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



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

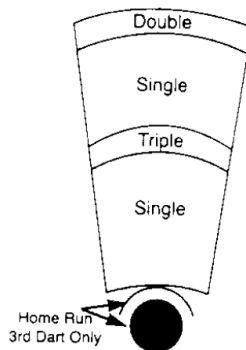
Hat ein Spieler z.B. das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das „Spielfeld“ ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müsse, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht:

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

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

G21 BASEBALL

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



Segment	Ergebnis
Singles Segmente	“Single” - one base
Doubles Segment	“Double” - two bases
Triples Segment	“Triple” - Three bases
Bullseye	“Home Run” (kann nur mit <i>dem dritten Pfeil jeder Runde versucht werden</i>)

Ziel dieses Spiels ist, so viele „runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten „runs“ in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.

Die LCD-Anzeige zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für Dartpfeile befindet, stehen stellvertretend für die 1., 2. und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamten „run“ pro Runde an.

G22 STEEPLECHASE

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

- 1. Hindernis: Triple 13
- 2. Hindernis: Triple 17
- 3. Hindernis: Triple 8
- 4. Hindernis: Triple 5

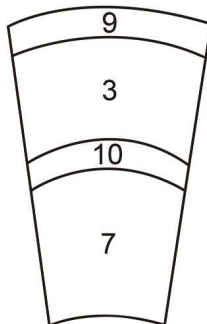
Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

G 23 BOWLING

Dieses Dartspiel ist eine echte Herausforderung! Ein schwieriges Spiel, bei dem man sehr genau zielen muss um Punkte zu sammeln. Spieler eins beginnt. Sie wählen Ihren „Weg“ entweder durch das Werfen eines Darts oder durch manuelles drücken eines Diagrammsegments Ihrer Wahl. Sobald Sie Ihren „Weg“ gewählt haben, verbleiben Ihnen zwei Darts zum Punkten. Jedes einzelne Segment auf Ihrem

„Weg“ hat seinen eigenen Wert.

<u>Segment</u>	<u>Punkte</u>
Double	9 pins
Äußerer Single	3 pins
Triple	10 pins
Innerer Single	7 pins



Es gibt folgende Regeln:

1. Der perfekte Treffer sind 200 Punkte bei dieser Version von Bowling.
2. Das selbe single Segment kann nur einmal pro Runde getroffen werden. Ein weiterer Treffer wird als Minuspunkte gezählt. Tipp: Versuchen Sie alle single Segmente zu treffen, damit Sie 10 Punkte pro Runde sammeln
3. Sie können 20 Punkte sammeln pro Runde, wenn Sie das triple Segment doppelt treffen
4. Mit Ihrem ersten Dart treffen Sie ein Double Segment, mit Ihrem zweiten Dart ein weiteres double Segment und Ihr dritter Dart trifft ein anderes Segment, dann bekommen Sie 10 pins (Punkte) für diese Runde.
5. Ihr erster Dart trifft ein double Segment, Ihr zweiter ein äußeres oder inneres single Segment und Ihr dritter Dart trifft einen Double, dann bekommen Sie für diese Runde nur 9 Punkte.
6. Wenn Ihr erster Dart ein Double Segment trifft, Ihr zweiter Dart ein triple und Ihr dritter Dart ein double Segment trifft, dann bekommen Sie 19 Punkte.

G24 CAR RALLYING

Dieses Spiel ist ähnlich wie Steeplechase, nur dass Sie Ihre eigene „Rennstrecke“ festlegen. Sie können so viele Hindernisse aufstellen wie Sie möchten. Die Strecke muss 20 Teilstrecken umfassen.

Bevor das Spiel beginnt, müssen Sie den Parcours wählen („SEL“). Die Spieler sollten abwechselnd Segmente aussuchen, indem sie auf das jeweilige Segment ihrer Wahl drücken.

Achtung: Sie müssen exakt Ihre gewählten Segmente treffen, um im „Rennen“ weiter zu kommen.

Das Display zeigt den inneren Singel durch eine Linie unterhalb neben der 1 an, ein äußerer Singel

wird mit einer Linie oberhalb neben der 1 angezeigt.

Hindernisse erschweren das Vorankommen auf der "Rennstrecke". Die Route kann schwer oder leicht gestaltet werden. Ganz wie Sie möchten. Sobald die Route ausgewählt wurde starten Sie das Rennen durch Drücken der Start Taste. Wer als erstes seine Rennstrecke beendet gewinnt.

G25 SHOVE A PENNY

Nur die Zahlen 15 bis 20 und das Bulleye werden gezählt. Singles zählen 1 Punkt, Doubles 2 und Triples 3 Punkte. Jeder Spieler muss in jedem Segment 3 Punkte sammeln bevor er zum nächsten Segment gehen kann. Erreicht ein Spieler mehr als 3 Punkte pro Segment, werden die Extrapunkte an den nächsten Spieler weiter gegeben. Der Spieler, der als erstes in allen Segmenten (15-20 und Bulleye) 3 Punkte erzielt, gewinnt.

G26 NINE-DART CENTURY

Ziel diese Spiels ist es innerhalb von 3 Runden (9 Darts) 100 Punkte zu erzielen, oder so nah wie möglich daran zu kommen. Doubles und Triples zählen 2mal und 3mal ihren entsprechenden Zahlenwert. Wer über 100 Punkte erzielt hat eine „Pleite“ und verliert, außer wenn alle Spieler über 100 Punkte erzielen. In diesem Fall gewinnt, wer am Nahesten an den 100 Punkten dran ist.

G27 GREEN VS. RED (2 players only)

Diese Spiel ist ein Rennen um die Dartscheibe, bei dem gewinnt, wer Doubles und Triples trifft. Spieler 1 ist „grün“ und Spieler 2 ist „rot“. Spieler 1 zielt nur auf grüne Doubles und Triples im Uhrzeigersinn. Spieler 2 beginnt bei 20 zielt gegen den Uhrzeigersinn auf rote Segmente (Der vorläufige Punktestand gibt an auf welches Segment gezielt werden soll).

Achtung: In einer Runde darf nur ein Double und ein Triple der gleichen Zahl getroffen werden. Wird die falsche Zahl getroffen, so wird der Betrag von Ihrem Punktestand abgezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten nach Ende des Spiels gewinnt.

Player 1: Green

Double and triple of	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Player 2: Red

Double and triple of	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Bitte benutzen Sie obige Tabelle um Spieler 1 und 2 fest zu legen, falls Ihre Dartscheibe keine roten und grünen Segmente hat.

G28 GOLD HUNT

Ziel des Spiels ist es "Gold" zu finden. Sie sammeln Gold für alle 50 Punkte. Der Punktestand muss immer genau 50 betragen oder ein Vielfaches von 50 sein (100, 150, usw.) Der Spieler der als erstes das ganze Gold gesammelt hat gewinnt.

Wichtige Hinweise

1. Ein Segment steckt fest

Manchmal kann es passieren, dass durch einen Dartpfeil ein Segment in der Aufteilung des Segmentnetzes feststecken bleibt. Wenn dies passiert, wird der aktuelle Spielstand angehalten und das LCD-Display zeigt die Nummer des feststeckenden Segments an.

Sie können das Segment befreien, indem Sie den Dartpfeil oder die abgebrochene Dartspitze aus dem Segment entfernen. Sollte das Problem auch dadurch nicht behoben sein, bewegen Sie das Segment bis es sich löst. Das Spiel wird dann wieder aufgenommen, da es gestoppt wurde.

2. Abgebrochene Dartspitzen

Ab und zu bricht die Spitze des Dartpfeils ab und bleibt im Segment stecken. Versuchen Sie diese mit einer kleinen Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das herausstehende Ende greifen und es aus dem Segment ziehen. Sollte Ihnen dies nicht möglich sein, versuchen Sie das Ende der Dartspitze zur Rückseite des Segments zu schieben. Benutzen Sie nun einen Nagel, der schmaler als die Segmentlöcher ist und drücken Sie vorsichtig damit dagegen bis die Spitze herausfällt. Achten Sie darauf, dass Sie die Dartspitze nicht zu weit schieben und somit einen Schaden an der Elektronik verursachen.

Erschrecken Sie nicht, wenn Dartspitzen brechen. Dies ist ein normaler Nebeneffekt, wenn Sie mit Softdarts spielen. Wir haben Ihnen eine Packung Ersatzspitzen beigelegt mit denen

Sie für eine längere Zeit versorgt sein sollten. Wenn Sie die Spitzen bei Ihren Dartpfeilen austauschen, achten Sie bitte darauf, dass diese demselben Typ entsprechen, der mit der Dartscheibe geliefert wurde.

3. Dartpfeile

Es wird empfohlen, die mitgelieferten Dartpfeile zu benutzen. Sollten Sie andere Dartpfeile benutzen, könnten Sie Schaden an den Segmenten oder der Elektronik verursachen. Ersatzspitzen sind bei den meisten Einzelhändlern, die Dartprodukte führen, erhältlich.

4. Reinigung Ihrer Dartscheibe

Ihre Dartscheibe wird bei sachgemäßer Nutzung viele Spielstunden ermöglichen. Für regelmäßiges Staubwischen empfehlen wir die Benutzung eines Staubtuchs. Ein mildes Reinigungsmittel können Sie bei Bedarf benutzen. Die Benutzung von Scheuermitteln und anderen aggressiven Reinigungsmittel, die Ammoniak beinhalten, können eventuell Schäden an der Dartscheibe verursachen und sollten deshalb vermieden werden. Vermeiden Sie den Kontakt mit Flüssigkeiten auf der Zielscheibe, da dies einen dauerhaften Schaden hervorrufen kann und nicht von der Garantie gedenkt wird.

EN

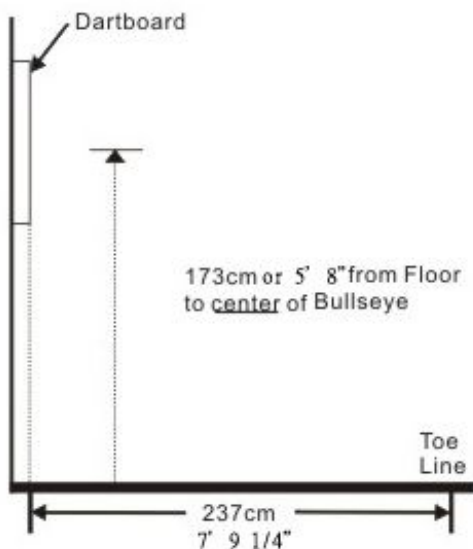
Unpacking the Game

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

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

Mounting with adapter

Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7'9 1/4" (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with an AC adapter, you could mount it close to an electronic outlet for convenience. No matter the dartboard has horizontal or vertical hang hole(s), the center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground. Mark the center location on the wall. Measure the distance between hang hole(s) and center. Then, make the mark(s) for hang hole(s). Make sure the second mark for hang hole is level with the first mark. Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten four screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments)



Dartboard Functions

POWER switch/button - Located on the lower right corner on the side of the dartboard. Be sure the AC Adapter is plugged into the jack on the side of the dartboard. Press the POWER switch to turn game on or off

START/HOLD button - This multi-function button is used to:

- START the game when all options have been selected.
- Put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME GUARD button –After the START button has been pressed and play has begun, the GAME GUARD feature can be activated. When the button is pressed, all of the keys will 'lock'. When GAME GUARD is active, a misguided dart hitting a button will not affecting your game. To deactivate the GAME GUARD, simply press the button again and the keys will unlock.

BOUNCE OUT button - Decide before play if you want to count darts that do not remain in board ("bounce-outs") or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers

DART-OUT/SCORE button - The DART-OUT feature is active only during the "01" games (301, 401, etc.). When a player's score falls below 160, he/she can press the DART OUT button to get a suggestion from the dartboard as to the 3 darts needed to finish the game. Note: doubles and triples are indicated with 2 and 3 dashes to the left of the number respectively. The SCORE feature allows player to access score not current on display.

SOUND button – Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels).

DOUBLE/MISS button – This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The MISS feature is active during play of any game. Press button to

register a “missed” dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

PLAYER/PAGE button – This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. LCD dartboard keeps track of scores for up to 8 players or up to 4 two-person teams.

GAME button – Press to page through the on-screen game menu and select game.

SELECT button – Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button

RESET button – Press to clear display and reset dartboard to opening sound.

CYBERMATCH button – This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the Cybermatch competitor at a time. The Cybermatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions.

Cybermatch Skill Levels	Level 1 (C1)	Professional
	Level 2 (C2)	Advanced
	Level 3 (C3)	Intermediate
	Level 4 (C4)	Novice
	Level 5 (C5)	Beginner - level C5 is currently not working optimal

Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer and then press START. When play begins: the ‘human’ player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press START to change the next player (Cybermatch). Watch as the Cybermatch opponent’s dart scores are registered on the display. The dartboard will indicate the segment the Cybermatch opponent is throwing for in the Active Score Display (the ATTEMPT LED will light). Then the Active Score Display will indicate the segment that the Cybermatch opponent actually scored (the RESULT LED will light).

After the Cybermatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the ‘human’

player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK!

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed
3. Press **DOUBLE button** (optional) to select starting and/or ending on Doubles or Master Out (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2 ... 16). The default setting is 2 players. Or select Cybermatch option by pressing CYBERMATCH button.
5. Press **START/HOLD** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "Remove Darts" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player's turn it is.

Caring for your Electronic Dartboard

7. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
8. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
9. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
10. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.
11. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
12. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Team Play

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

t 2-2 2 teams, 4 individual players (1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4)

t 3-3 3 teams, 6 individual players (1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6)

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

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

Game Menu

G01	301	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Double Down 41
G03	Scram,	G17	All Fives
G04	Cut Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Bowling
G10	Unders	G24	Car Rally
G11	Count Up	G25	Shove Pen
G12	High Score	G26	Nine Darts
G13	Round The Clock	G27	Green & Red
G14	Killer	G28	Gold Hunt

GAME 1: 301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “*Bust*” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the “DOUBLE” button to change this setting. LED indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- Master Out - A double or triple is required to finish the game.

Dart-Out Feature (“01” games only)

This electronic dartboard has a special “**Dart Out**” feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the **DART OUT** button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

GAME 2: CRICKET

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

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

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

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

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Press SELECT button when Cricket is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

GAME 3: SCRAM (For 2 players only)

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

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET

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

GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)

This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2

attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit outer single and double segment is credited to player 1's point total. For example, if player 2 throws a 20, a single bullseye, and a 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1's point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseyes. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.

GAME 6: ADVANCED CRICKET

This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18,17,16,15 and bullseye) **by using only triples and doubles!** In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.

GAME 7: SHOOTER

This challenging game tests the players ability to "group together" darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round – indicated by a number in the display.

Scoring is as follows:

- Single segment = 1 Point
- Double segment = 2 Points
- Triple segment = 3 Points

When the computer selects players to hit double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.

GAME 8: BIG SIX

This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game “HORSE”; however, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first.

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing SELECT button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent’s target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the single 6 that player 1 missed – and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “Double Bullseye” or “triple 20” The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 9: OVERS

The object of this game is to simply score higher (“over”) than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score “over” their previous three-dart total, they will lose one life. When a player “equals” the previous three dart total, a life will also be lost. The LED screen on the right will light up once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 10: UNDERS

This game is the opposite of “Overs”. Players must score less (“Under”) than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the “START/HOLD” button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 11: COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

GAME 12: HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds.

GAME 13: ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rule, the differences are detailed as follows:

- . *ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1*
- . *ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5*
- . *ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10*
- . *ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15*

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

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

- . *ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5*
- . *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10*
- . *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15*

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

. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5

. ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10

. ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15

GAME 14: KILLER

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

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only "Kill" opponents by scoring doubles in their number segment.

GAME 15: DOUBLE DOWN

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

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

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

Any Double

↑

Any Triple

↑

GAME 16: FORTY ONE

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

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

GAME 17: ALL FIVES

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

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

GAME 18: SHANGHAI

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

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5
- SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10
- SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15

In addition, we added Super Shanghai as a difficulty option. This game is played exactly as described above except various doubles and triples must be hit as specified by the LED display.

Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:

- *SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5*
- *SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10*
- *SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15*

GAME 19: GOLF

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

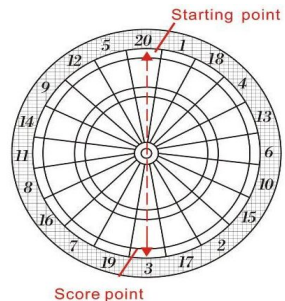
The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it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

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

GAME 20: FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field."

This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to "score" is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

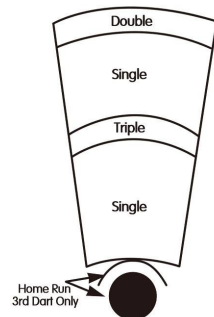


For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The “field” is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: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

GAME 21: BASEBALL

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

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



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

GAME 22: STEEPLECHASE

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

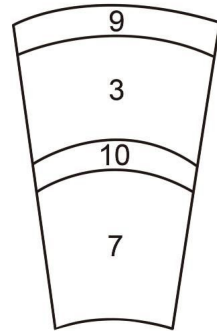
- . 1st fence Triple 13 2nd fence Triple 17
- . 3rd fence Triple 8 4th fence Triple 5

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

GAME 23: BOWLING

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

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round). The second hit will count as zero points. **Hint:** *Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.
4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round.
5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points.
6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.

GAME 24: CAR RALLYING

This game is similar to steeplechase except we let you set up your own “race track.” You can set up as many obstacles as you wish. The track must be 20 lengths long.

Before the game starts, the display will prompt you to select the course (“SEL”). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner

single area will need to be hit during the race. The display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1.

Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.

GAME 25: SHOVE A PENNY

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

GAME 26: NINE-DART CENTURY

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

GAME 27: GREEN VS. RED *(2 players only)*

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

Electronic Dartboard

38/40

Player 1: Green

Double and triple of	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Player 2: Red

Double and triple of	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

GAME 28: GOLD HUNTING

The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. The player who reaches to selected total gold required first is the winner.

Important Notes

Stuck Segment:

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

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

Broken Tips:

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment. Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We included a pack of replacement tips which should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts:

It is recommended that you use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products

Cleaning The Electronic Dartboard:

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.



*Dartboard shown above may differ slightly from your product