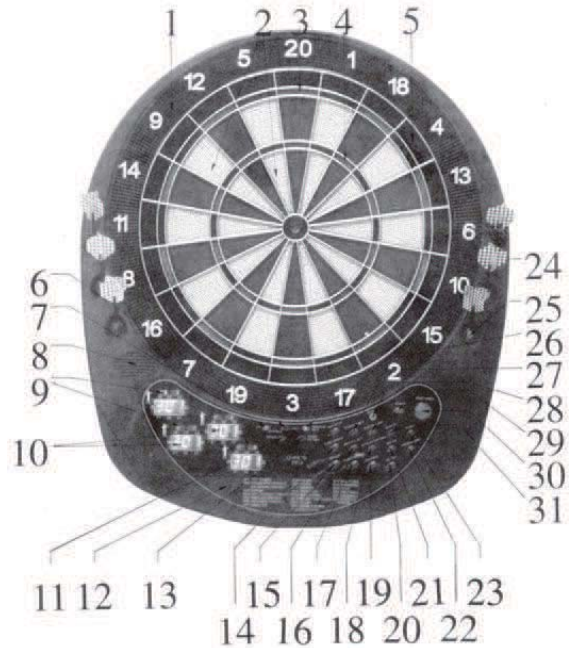




Electronic Dartboard

Owner's Manual

And Game Instructions



- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Catching Ring | 17. Cut-Cricket Button |
| 2. Single Ring | 18. Dart Out/Score Button |
| 3. Doubles Ring | 19. Cricket Button |
| 4. Triples Ring | 20. 301/501 Button |
| 5. Live Catch Ring | 21. Sound Button |
| 6. Double Out LED | 22. Double/Miss Button |
| 7. Double In LED | 23. Game Button |
| 8. Speaker | 24. Master Out LED |
| 9. Player Indicators | 25. Dart Holders |
| 10. LED Scoring Displays | 26. Cybermach Button |
| 11. Hold LED | 27. Reset Button |
| 12. Game Menu | 28. Player/Page Button |
| 13. Game Guard LED | 29. Power Button |
| 14. Game Guard Button | 30. Start/Hold Button |
| 15. Big Six Button | 31. Select Button |
| 16. Bounce Out Button | |

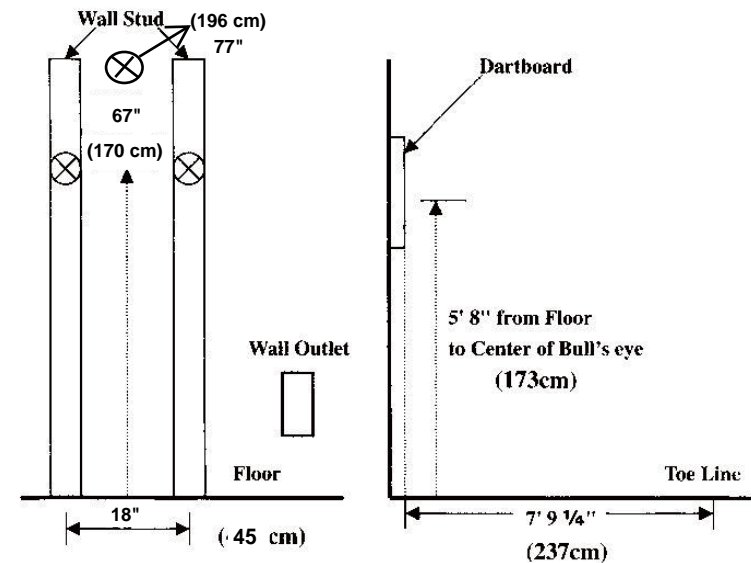
Setup/ Mounting Instruction (Left/Right Holes)

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 may want to mount it close to an electronic outlet for convenience.

The mounting holes on this dartboard set are about 18" (45 cm) apart so it can be mounted securely on wall studs in your home. Locate a wall stud and place a mark 67" (170 cm) from the floor. Measure 18" from your first mark (staying level with the first mark) and place the second mark on the wall, which should be over another wall stud (see diagram below). The center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground.

Insert 2 mounting screws in the center of the studs using the marks you made as guides. Be sure the screws are level to ensure an accurate playing surface. If not mounting into studs, be sure to use drywall anchors or other securing hardware appropriate to the wall you are using.

Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws (see diagram below). 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 4 screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments).



Dartboard Functions (see page 1 for diagram)

POWER button - 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 board.

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. LED dartboard keeps track of scores for up to 16 players or up to 8 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.

QUICK PICK buttons – Press to launch directly into indicated game (301/501/CRICKET, CUT THROATE CRICKET, BIG SIX). With the large selection of available games included in this dartboard, these buttons are a convenient way to jump directly into a game. The default is for 2 players.

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.

To activate the CyberMatch opponent:

1. Select the game you wish to play
2. Press **CYBERMATCH** Button: Select CyberMatch opponent skill level by pressing the **CYBERMATCH** button continually

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

3. Press START to begin play: 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. After the Cybermatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the ‘human’ player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK!

Sound Demo

To hear a demo of all the sound effects and voice commands press the GAME button then press the BOUNCE OUT button 4 times quickly after the dartboard is turned on. This may take a few tries initially until you determine the proper cadence. Demo will end after all sounds are played. To end before all sounds are played, press any button.

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.

Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. 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.
5. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. 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.

Electronic Dartboard Operation

1. Press the POWER or switch to ON position (I) 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 – or press any of the QuickPick buttons.
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.

Game Menu

Game #	-----Game-----	Game Description
G01	Std	301
	Press SELECT for 401,501,601,701,801,901	
G02	Cri	Std
	Press SELECT for NO SCORE CRICKET	
G03	Scr	Scram
G04	Cut	Cri
G05	ENG	Eng Cri
G06	Acr	Cri
G07	Sho	6
	Press SELECT for 6,7,8,9,10,11,12	
G08	bSi	3
	Press SELECT for 4,5,6,7	
G09	Our	3
	Press SELECT for 4,5,6,7	
G10	Und	3
	Press SELECT for 4,5,6,7	
G11	CUP	300
	Press SELECT for 400,500,600,700,800,900,999	
G12	HSC	3r
	Press SELECT for 4r,5r,6r,7r,8r,9r,10r,11r,12r,13r,14r	
G13	Ron	R1
	Press SELECT for r5,r10,r15,d1,d5,d10,d15,t1,t5,t10,t15	
G14	HiL	=3
	Press SELECT for =4,=5,=6	
G15	Don	Doub DN
G16	F41	41
G17	ALL	51
	Press SELECT for 61,71,81,91	
G18	Shi	1
	Press SELECT for 5,10,15,s1,s5,s10,s15	
G19	GoL	9H
	Press SELECT for 10H,11H,12H,13H,14H,15H,16H,17H,18H	
G20	Fot	Football
G21	bAS	6
	Press SELECT for 7,8,9	
G22	Hor	Steeple chase

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. The 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.

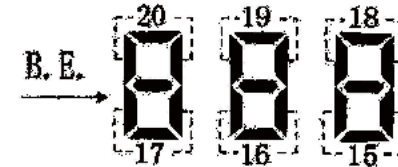
GAME 2: CRICKET

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.

Cricket Scoring Display: This dartboard utilizes a dedicated scoreboard that keeps track of each player’s segment status when playing Cricket. The exclusive Tournament Cricket Scoring display on this dartboard utilizes traditional X and O style or bar style characters to track ‘marks’. When Cricket is selected, the lights on the Cricket scoreboard are not lit – they will illuminate as ‘marks’ are scored. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.

**NO-SCORE CRICKET**

(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 an outer 20, a single bullseye, and an outer 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 flashing 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.

GAME8: 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 screen on the right will light off 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 rules, 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 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: DOUBLE DOWN 41

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 display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

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

Any Double
Any Triple
Any "41" Round

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 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 1 - Game starts at segment 1
- SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5
- SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10
- SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15

In addition, Super Shanghai is more difficult. The game is only 7 rounds. This rule is similar as described above except that specific targets needs to be hit in 3 darts, or the score will become zero.

- SUPER SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1, ends at segment 7. Specific targets are 3 and 5.
- SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5, ends at segment 11. Specific targets are 7 and 9.

- SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10, ends at segment 16. Specific targets are 12 and 14.
- SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15, ends at segment 25. Specific targets are 17 and 19.

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 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 you 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.



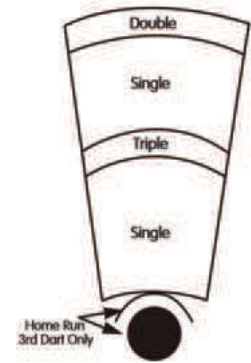
GAME 21: BASEBALL

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." Inning 1 will use segment 1 and so on. Player needs to hit the specific segment to run. The field is laid out as shown in the diagram. Once player runs to home base, he/she scores 1 point.

Segment	Result
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 points as possible each inning. The player with the highest point at the end of the game is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for BASEBALL include 6 rounds and 9 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of round it takes to win the game.



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: (Hit the appointed segment to pass the hurdles)

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.

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:

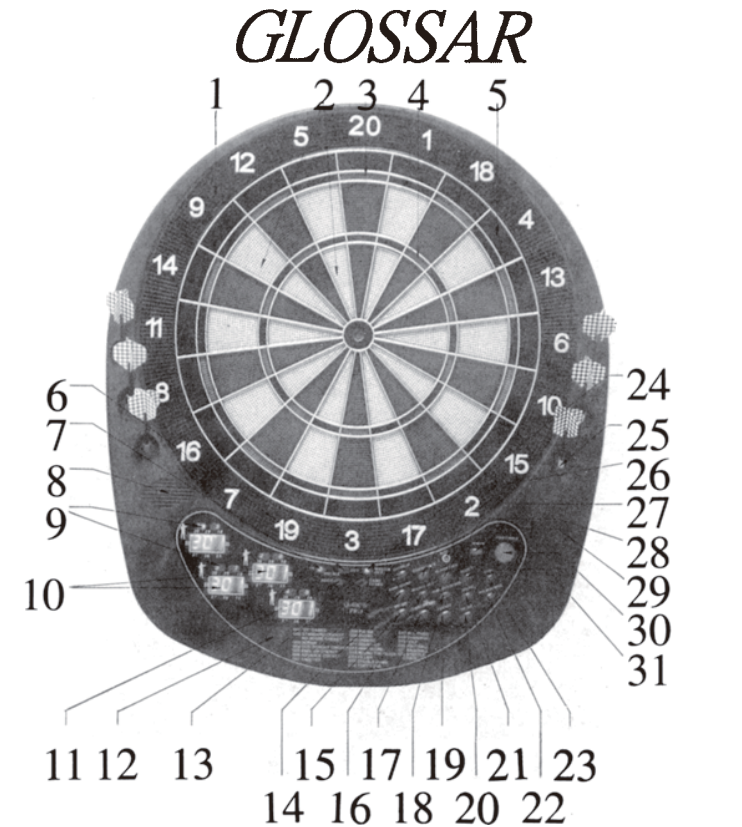
From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller 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.



- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Auffangring | 18. Cut-Cricket-Taste |
| 2. Singles-Ring | 19. Dart Out/Score-Taste |
| 3. Doubles-Ring | 20. Cricket-Taste |
| 4. Triples-Ring | 21. 301/501-Taste |
| 5. Live Catch Auffangring | 22. Sound-Taste |
| 6. Double Out-Anzeige | 23. Double/Miss-Taste |
| 7. Double In-Anzeige | 24. Game-Taste |
| 8. Lautsprecher | 25. Master Out-Anzeige |
| 9. Spielanzeige | 26. Dart-Halter |
| 10. Punkteanzeigen | 27. Cybermatch-Taste |
| 11. Hold-Anzeige | 28. Reset-Taste |
| 12. Spiele-Liste | 29. Player/Page-Taste |
| 13. Game Guard-Anzeige | 30. Power-Taste |
| 14. Select-Taste | 31. Start/Hold-Taste |
| 15. Game Guard-Taste | |
| 16. Big Six-Taste | |

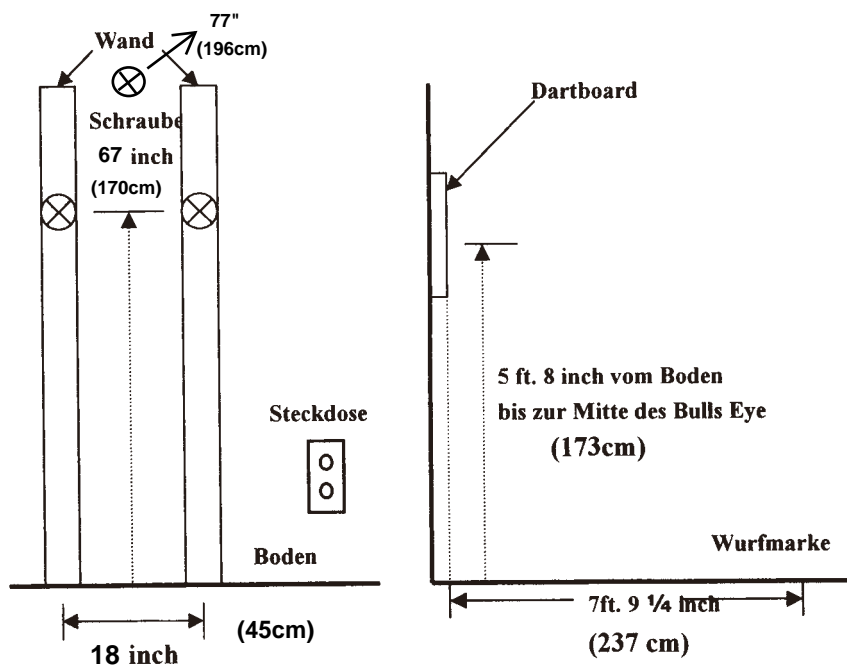
Aufhängung der Dartscheibe

Um die Dartscheibe aufzuhängen, wählen Sie einen Ort, an dem Sie vor der Scheibe über ca. 3m Platz verfügen. Die Wurfmarkierung sollte bei 7ft. 9 1/4 inch (237cm) von der Vorderkante der Dartscheibe angebracht werden. Da diese Dartscheibe mit einem Netzadapter betrieben wird, sollten Sie einen Ort in der Nähe einer Steckdose wählen.

Die Aussparungen für die Aufhängung auf der Rückseite der Scheibe befinden sich 18 inch (45 cm) auseinander. Damit können Sie die Scheibe sicher an der Wand befestigen. Markieren Sie einen Punkt auf 67 inch (170cm) vom Boden. Markieren Sie dann 18 inch (45 cm) genau daneben einen zweiten Punkt. Das Bulls Eye soll sich bei 5ft. 8 inch (173 cm) befinden.

Befestigen Sie zwei Schrauben in der Mitte der Markierungen. Achten Sie darauf, daß die Schrauben gleich weit hinausragen, damit die Scheibe gerade hängt. Benutzen Sie eventuell auch Dübel, um die Scheibe sicher aufzuhängen.

Hängen Sie die Scheibe auf, indem Sie die Aussparungen auf der Rückseite der Scheibe in die Schrauben hängen (s. Abbildung unten). Möglicherweise müssen Sie die Schrauben korrigieren, damit die Scheibe genau an der Wand hängt. Wenn Sie die Scheibe zusätzlich fixieren wollen, können Sie sie mit vier Schrauben durch die dafür vorgesehenen Öffnungen festschrauben.



Funktionen (vgl. Glossar)

POWER-Taste - Zum Ein- und Ausschalten der Dartscheibe

GAME GUARD-Taste – Zum Aktivieren der GAME GUARD-Funktion

BOUNCE OUT-Taste – Wenn ein Pfeil nicht in die Dartscheibe steckenbleibt, können Sie hiermit den Wurf ungültig machen und eventuell erzielte Punkte wieder abziehen.

DART OUT/SCORE-Taste – Die DART OUT-Funktion ist nur bei 01-Spielen verfügbar. Sobald ein Spieler weniger als 160 Punkte erreicht hat, kann er sich mit dieser Taste anzeigen lassen, welche Punktzahlen er treffen muß, um das Spiel zu beenden. Doubles und Triples werden hierbei mit zwei bzw. drei Strichen neben den Zahlen angezeigt. Die SCORE-Funktion erlaubt es, die nicht angezeigten Punktzahlen der anderen Spieler anzuzeigen.

SOUND-Taste – Hiermit können Sie die Lautstärke von 1-7 oder AUS einstellen. Die Grundeinstellung ist 5.

DOUBLE/MISS-Taste – Mit dieser Taste können Sie vor Beginn eines 01-Spieles die Funktionen Double In, Double Out sowie Master Out aktivieren. Die MISS-Funktion ist bei allen Spielen aktiv. Wenn Sie die Taste drücken, wird ein Pfeil registriert, der an der Scheibe vorbeigeworfen wurde.

CYBERMATCH-Taste – Zum Aktivieren der CYBERMATCH-Funktion, um gegen den Computer zu spielen.

PLAYER/PAGE-Taste – Mit dieser Taste können Sie vor den Spielen die Anzahl der Spieler einstellen. Außerdem können Sie sich mit dieser Taste die Punktzahlen der nicht angezeigten Spieler zeigen lassen. Die Dartscheibe kann bis zu acht Spieler verwalten.

GAME-Taste – Zum Einstellen des nächsten Spiels.

SELECT-Taste – Zum Einstellen der verschiedenen Schwierigkeitsstufen der Spiele.

START/HOLD button – Mit dieser Taste wird wie folgt benötigt:

- **START** Um das gewählte Spiel mit den eingestellten Optionen zu starten
- **HOLD** Um die Scheibe in den HOLD-Zustand zu versetzen, z. B. um die Dartpfeile zu entfernen, bzw. um das Spiel danach fortzusetzen.

RESET-Taste – Um das Spiel abzubrechen und wieder zur Auswahl zurückzukehren.

QUICK PICK-Tasten - Hiermit können Sie verschiedene Spiele direkt starten (301/501, Cricket, Cut Throat Cricket, Big Six)

Bedienung der Dartscheibe

1. Drücken Sie die **POWER-Taste**, um die Scheibe einzuschalten. Eine kurze musikalische Einführung erklingt und das Display durchläuft seine Testphase.
2. Drücken Sie die **GAME-Taste**, um das gewünschte Spiel auszuwählen. (vgl. Spieliste) - oder drücken Sie eine **QUICK PICK-Taste**.
3. Bei 01-Spielen drücken Sie nun die **DOUBLE-Taste**, um die Double In/Out- bzw. Master Out-Funktion zu aktivieren (vgl. Regeln 01-Spiele)
4. Drücken Sie die **PLAYER-Taste**, um die Anzahl der Spieler (bis zu acht) auszuwählen. Die Standardeinstellung ist zwei Spieler.
5. Drücken Sie **START/HOLD-Taste**, um das Spiel zu starten.
6. Werfen Sie die Pfeile
 - Die Wurfanzeige ist in die Punkteanzeige über den Zahlen integriert. Die Anzahl der angezeigten Punkte zeigt die Zahl der geworfenen Pfeile.
 - Wenn alle drei Pfeile geworfen wurden, sagt eine Stimme "Remove Darts" (Pfeile entfernen) und die Anzeige blinkt. Die Darts können nun entfernt werden, ohne daß es zu Beeinträchtigungen bei der Punktezahl kommt. Wenn alle Pfeile entfernt wurden, drücken Sie die **START-Taste**, damit der nächste Spieler aktiviert wird. Es erfolgt eine Stimmsage und die Anzeigen des entsprechenden Spielers leuchten.

CyberMatch-Funktion

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, alleine gegen einen von fünf verschiedenen Computergegnern anzutreten. Nur ein Spieler kann hierbei antreten. Mit dieser Funktion können Sie "Wettkampfgefühl" zu "normalen" Trainingseinheiten hinzufügen.

So aktivieren Sie die CyberMatch-Funktion

1. Wählen Sie das gewünschte Spiel wie oben beschrieben aus.
2. Drücken Sie die **CYBERMATCH-Taste**, bis die gewünschte Schwierigkeitsstufe gewählt ist.

CyberMatch Levels

Level 1 (C1)	Profi
Level 2 (C2)	Semi-Pro
Level 3 (C3)	Fortgeschrittener
Level 4 (C4)	Neuling
Level 5 (C5)	"blutiger Anfänger"

Level C5 ist zurzeit nicht optimal spielbar

3. Drücken Sie **START**, um das Spiel zu beginnen

Das Spiel beginnt:

Der "menschliche Spieler" beginnt. Nachdem Sie Ihre drei Pfeile geworfen haben, gehen Sie zur Scheibe und entfernen die Pfeile. Drücken Sie nun **START**, um zum nächsten Spieler (dem CyberMatch-Gegner) zu schalten. Sie können nun verfolgen, wie der Computer seine "Treffer" registriert. Anschließend schaltet die Scheibe **automatisch** wieder um und Sie sind wieder an der Reihe.

Sound-Demonstration

Um eine Demonstration der verschiedenen Sound-Effekte zu erhalten, drücken Sie die **GAME-Taste** und dann viermal schnell hintereinander die **BOUNCE OUT-Taste**, kurz nachdem Sie die Scheibe eingeschaltet haben.

Die Demonstration wird automatisch beendet, sobald alle Töne abgespielt wurden. Wenn Sie die Demonstration abbrechen möchten, drücken Sie einfach irgend eine Taste.

Team-Spiel

Es ist möglich, die Spieler in bis zu vier Teams à 2 Spieler (=8 Spieler) aufzuteilen. Um den Team-Modus einzuschalten, drücken Sie die **PLAYER-Taste**, bis ein "t" in der Anzeige erscheint. Die Einteilung der Teams können Sie unten ablesen.

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

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

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

Während eines Teamspiels werden die Punkte der Spieler eines Teams zusammengerechnet.

Game Guard-Funktion

Nachdem Sie die **START-Taste** gedrückt haben, können Sie zusätzlich die **GAME GUARD-Funktion** aktivieren. Diese Funktion verhindert, daß verfehlt Pfeile, die die Tasten treffen, dadurch das Spiel beeinflussen können, da dann alle Tasten blockiert sind. Drücken Sie die **GAME GUARD-Taste**, um diese Funktion ein- und auszuschalten.

Quick Pick-Spiel-Tasten

Diese Tasten starten direkt das unter den Tasten angegebene Spiel. Aufgrund der hohen Anzahl der verschiedenen Spiele der Scheibe sind diese Tasten sehr nützlich, um direkt in ein anderes Spiel zu springen. Die Spiele sind standardmäßig für zwei Spieler eingerichtet.

Pflege der Dartscheibe

1. **Benutzen Sie niemals Pfeile mit Metallspitzen für dieses Dartboard.** Die Metallspitzen würden die Elektronik und die empfindlichen Bauteile beschädigen.
2. **Benutzen Sie keine übermäßige Kraft, wenn Sie die Pfeile werfen.** Dies kann die Scheibe ebenso beschädigen wie die Metallspitzen.
3. **Drehen Sie die Pfeile, um sie aus den Segmenten zu entfernen.** Dies macht das Entfernen einfacher und verlängert das Leben der Spitzen.
4. **Benutzen Sie nur den belegten Netzadapter.** Wenn Sie einen falschen Adapter verwenden, kann es zu Kurzschlüssen oder Schäden an den elektronischen Bauteilen kommen.
5. **Schütten Sie keine Flüssigkeiten über die Dartscheibe.** Benutzen Sie kein Reinigungsspray oder sonstige Mittel, die die Scheibe beschädigen könnten. Benutzen Sie nur einen leicht angefeuchteten Lappen, um das Gehäuse zu reinigen.

Spieliste

Spielnr.	-----Anzeige-----	Spiel
G01	Std 301	301
	Drücken Sie SELECT für 401,501,601,701,801,901	
G02	Cri Std	CRICKET
	Drücken Sie SELECT für NO SCORE CRICKET	
G03	Scr	SCRAM
G04	Cut CRI	CUT THROAT CRICKET
G05	ENG	ENGLISH CRICKET
G06	Acr Cri	ADVANCED CRICKET
G07	Sho 6	SHOOTER
	Drücken Sie SELECT für 6,7,8,9,10,11,12	
G08	bSi 3	BIG SIX
	Drücken Sie SELECT für 4,5,6,7	
G09	Our 3	OVERS
	Drücken Sie SELECT für 4,5,6,7	
G10	Und 3	UNDERS
	Drücken Sie SELECT für 4,5,6,7	
G11	CUP 300	COUNT UP
	Drücken Sie SELECT für 400,500,600,700,800,900,999	
G12	HSC 3r	HIGH SCORE
	Drücken Sie SELECT für 4r,5r,6r,7r,8r,9r,10r,11r,12r,13r,14r	
G13	ron r1	ROUND THE CLOCK
	Drücken Sie SELECT für r5,r10,r15,d1,d5,d10,d15,t1,t5,t10,t15	
G14	HiL =3	KILLER
	Drücken Sie SELECT für =4,=5,=6	
G15	don	DOUBLE DOWN
G16	F41	DOUBLE DOWN41
G17	ALL 51	ALL FIVES
	Drücken Sie SELECT für 61,71,81,91	
G18	Shi 1	SHANGHAI
	Drücken Sie SELECT für 5,10,15,s1,s5,s10,s15	
G19	GoL 9H	GOLF
	Drücken Sie SELECT für 10H,11H,12H,13H,14H,15H,16H,17H,18H	
G20	Fot	FOOTBALL
G21	bAS 6	BASEBALL
	Drücken Sie SELECT für 7,8,9	
G22	Hor	STEEPLECHASE

Spielregeln

Die Dartscheibe ist mit vielen Spielen ausgestattet. Diese werden im folgenden in der Reihenfolge erklärt, in der sie auf der Anzeige erscheinen.

301

Bei diesem beliebten Spiel zieht man die erzielten Punkte vom am Anfang eingestellten Startwert ab, bis ein Spieler genau null Punkte erzielt hat. Erzielt ein Spieler zu viele Punkte und überschreitet die null Punkte, so nennt man dies "BUST" und der Punktestand des Spielers wird wieder auf den Wert zurückgesetzt, den er vor der aktuellen Runde hat. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

Beispiel: Ein Spieler benötigt noch 32 Punkte, er trifft die 20, 8 und 10 (also 38 Punkte), so geht die Punktezahl auf 32 zurück.

Bei diesem Spiel kann die DOUBLE IN/OUT-Funktion benutzt werden. Double Out ist die am meisten verbreitete Variante:

- **Double In** – Bevor die ersten getroffenen Punkte abgezogen werden, muß der Spieler ein Double-Segment treffen
- **Double Out** – Der Spieler muß mit dem letzten Pfeil ein Double-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.
- **Double In and Double Out** – Der Spieler muß ein Double_Segment treffen, um das Spiel zu beginnen und zu beenden.
- **Double In and Master Out** – Der Spieler muß ein Double-Segment treffen, um das Spiel zu beginnen. Zum Beenden muß der Spieler ein Double- oder

Triple-Segment treffen.

- **Master Out** – Der Spieler muß ein Double- oder Triple-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.

Dart Out-Funktion (Nur bei 01-Spielen)

Die Dartscheibe verfügt über eine Dart Out-Funktion, dies bedeutet, daß ein Spieler sich anzeigen lassen kann, mit welchen Treffern er das Spiel beenden kann, sobald er weniger als 160 Punkte auf seinem Konto hat. Hierzu drückt er auf die **DART OUT-Taste**. In den Anzeigen erscheinen dann die noch benötigten Punkte. Doubles bzw. Triples werden mit zwei bzw. drei Strichen vor der Zahl angezeigt.

Einstellung des Punkterahmens

Sie können den Punkterahmen auf 401, 501, 601, 701, 801 oder 901 Punkte einstellen. Drücken Sie einfach die **SELECT-Taste**.

CRICKET

Cricket ist ein strategisches Spiel für Spieler mit viel und wenig Erfahrung. Die Spieler werfen auf die Zahlen, die ihnen am besten "liegen" und können die Gegner zwingen, auf Zahlen zu werfen, die für sie ungünstig sind. Ziel des Spiels ist es, alle wichtigen Zahlen zu "schließen" und gleichzeitig eine hohe Punktzahl aufzubauen.

Es werden nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das innere und äußere Bulls Eye benötigt. Jeder Spieler muß diese Segmente dreimal treffen, um sie zu "öffnen". Jedesmal, wenn dann ein Pfeil in diesem Segment landet, erhält er die entsprechende Punktzahl, bis alle anderen Spieler dieses Segment "geschlossen" haben, d.h. dreimal getroffen haben. Der Double-Ring zählt als zwei Treffer, der Triple-Ring als drei Treffer.

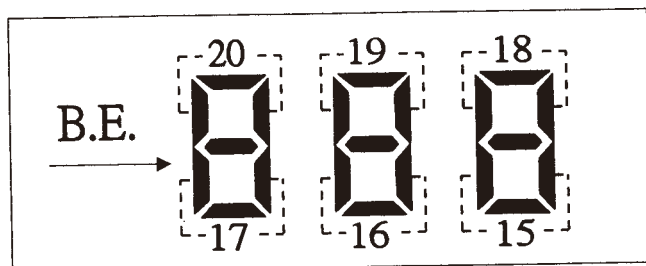
Die Zahlen können in einer beliebigen Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden. Ein Segment ist geschlossen, wenn alle Spieler dieses Segment mindestens dreimal getroffen haben. Wenn ein Segment geschlossen ist, können dort keine Punkte mehr erzielt werden, solange das Spiel dauert.

Der Spieler, der zuerst alle Segmente geöffnet hat und dabei die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt das Spiel. Hat er noch nicht die höchste Punktzahl, so muß er weiter auf die geöffneten Segmente werfen.

Cricket Punkteanzeige

Auf den Anzeigen der Dartscheibe können Sie jederzeit die getroffenen Segmente des Cricket ablesen. Wenn Sie Cricket ausgewählt haben, leuchten auf den Anzeigen alle Leuchtdioden auf. Es gibt drei Leuchtdioden je Nummer (15-20 und Bulls Eye). Im Display erscheint 888. Wenn ein Segment der Zahl getroffen wurde, geht jeweils ein Licht aus. Wenn ein Double oder Triple getroffen wurde, gehen entsprechend 2 oder 3 Lichter aus. Bitte beachten Sie die Abbildung unten.

Während des Spiels wird immer der Status der Segmente angezeigt. Möchten Sie den aktuellen Punktestand sehen, drücken Sie einfach auf die **PLAYER/PAGE-Taste**.



NO SCORE CRICKET

Dieses Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, außer das der Spieler gewinnt, dem es gelingt, zuerst alle Segmente zu öffnen.

SCRAM

(Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, alle Segmente (15-20 und Bulls Eye) zu schließen, während Spieler 2 versucht, möglichst viele Punkte in diesen Segmenten zu erzielen. Hat Spieler 1 alle Segmente geschlossen, ist Runde 1 beendet. Nun versucht Spieler 2, die Segmente zu schließen, und Spieler 1 muß versuchen, möglichst viele Punkte zu erzielen.

Das Spiel ist vorbei, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

CUT THROAT CRICKET

Dieses Spiel hat die gleichen Grundregeln wie Cricket. Einzige Ausnahme: Die erzielten Punkte werden dem Konto der Gegner gutgeschrieben. Ziel des Spiels ist es, möglichst wenig Punkte zu erzielen. Man versucht also, möglichst viel zu treffen, um den Gegnern das Spiel schwerer zu gestalten. Dies ist ein hervorragendes Spiel für alle, die schwere Herausforderungen suchen.

ENGLISH CRICKET

(Nur für 2 Spieler)

Auch dieses Spiel ist eine Variante von Cricket und benötigt viel Wurfpräzision. Das Spiel besteht aus 2 Runden. Während Runde 1 versucht der Spieler 2, das Bulls Eye zu treffen. Er benötigt 9 Treffer, um die Runde zu beenden. Double Bull (die rote Mitte) zählt zwei Treffer. Die Punktzahl, die die Pfeile erzielen, die nicht ins Bulls Eye gehen, werden dem anderen Spieler gutgeschrieben. Beispiel: Spieler 2 trifft 20, Single Bulls Eye und 7. Nun muß er noch 8 mal das Bulls Eye treffen. Spieler 1 werden jedoch 27 Punkte (20+7) gutgeschrieben.

In der Zwischenzeit versucht Spieler 1, möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Punktzahlen zählen entsprechend der getroffenen Zahl, Doubles und Triples ebenfalls entsprechend. Allerdings muß der Spieler mindestens 40 Punkte in seinem Durchgang erzielen, damit die

Punkte gezählt werden. Trifft Spieler 1 das Bulls Eye, so werden diese Treffer Spieler 2 angerechnet und dessen noch fehlenden Treffern abgezogen. Sobald Spieler 2 das Bulls Eye neun Mal getroffen hat, ist die erste Runde beendet. In der zweiten Runde tauschen die Spieler die Rollen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

ADVANCED CRICKET

Diese erweiterte Version von Cricket wurde vor allem für Fortgeschrittene entwickelt. Die Spieler müssen die Segmente (15-20 und Bulls Eye) schließen, indem sie nur die Double- und Triple-Segmente benutzen. Das Double-Segment zählt 1 Treffer, das Triple-Segment zählt zwei Treffer. Das Erzielen der Punkte folgt entsprechend der Cricket-Regeln. Der Spieler, der zuerst alle Segmente geöffnet hat und die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

SHOOTER

In diesem Spiel kommt es darauf an, seine Pfeile eng zusammen zu werfen. Der Computer zeigt eine Zahl an, die die Spieler nun treffen müssen. Die Punkteverteilung: Single-Segment 1 Punkt, Double-Segment 2 Punkte, Triple Segment 3 Punkte, Single Bulls Eye 4 Punkte. Wenn der Computer vorgibt, das Bulls Eye zu treffen, zählt das äußere Bulls Eye 2 Punkte und das innere Bulls Eye 4 Punkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

BIG SIX

In diesem Spiel können die Spieler mit ihrem Wurf entscheiden, welches Ziel der Gegner als nächstes treffen muß. Allerdings müssen sie sich dies erst verdienen, indem sie das vorgegebene Ziel treffen.

Single 6 ist das erste Ziel. Bevor das Spiel startet, müssen sich die Spieler einigen, wie viele "Leben" jeder Spieler besitzen soll und dies durch drücken der **SELECT-Taste** einstellen. Mit seinen ersten drei Würfen muß der Spieler die 6 treffen, um sein Leben zu retten. Wenn er dieses Ziel getroffen hat, entscheidet der nächste Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn er die 6 nicht trifft, verliert er ein Leben und Spieler 2 versucht, die 6 zu treffen. Singles, Doubles und Triples sind separate Ziele in diesem Spiel.

Das Ziel dieses Spiels ist es, möglichst "schwere" Ziele für den Gegner auszuwählen, so daß dieser seine Leben verliert. Der Spieler, der zuletzt noch ein Leben besitzt, gewinnt.

OVERS

Das Ziel dieses Spiels ist es, in jedem Durchgang mehr Punkte zu erzielen als in seinem vorherigen. Sie wählen wieder die Anzahl der Leben mit Hilfe der **SELECT-Taste** vor dem Spiel. Wenn ein Spieler nicht mehr Punkte erzielt als in seinem vorherigen Durchgang, verliert er ein Leben. Das gilt auch, wenn er die gleiche Punktzahl erzielt. Der Spieler, der zuletzt über ein Leben verfügt, gewinnt.

UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil von Overs. Der Spieler muß versuchen, weniger Punkte als Schmidt im vorherigen Durchgang zu erzielen. Das Spiel beginnt mit 180 Punkten (der höchsten Punktzahl). Jeder verfehlt Pfeil wird mit 60 Punkten angerechnet. Der Spieler, der zuletzt über ein Leben verfügt, gewinnt.

COUNT UP

Ziel dieses Spiels ist es, als erster die vor dem Spiel eingestellte Punktzahl zu erreichen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Punkte in jedem Durchgang zu erzielen. Durch Drücken der **SELECT-Taste** kann vor dem Spiel festgelegt werden, wie viele Punkte (300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 oder 999) die Grenze darstellt.

HIGH SCORE

Die Regeln dieses Spiels sind sehr einfach. Jeder Spieler versucht, in drei Runden möglichst viele Punkte zu erzielen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Mit Hilfe der **SELECT-Taste** können Sie vor dem Spielstart die Rundenzahl von 3-14 Runden einstellen.

ROUND THE CLOCK

Jeder Spieler versucht, die Zahlen von 1 bis 20 und das Bulls Eye in der entsprechenden Reihenfolge zu treffen. Jeder Spieler wirft drei Pfeile je Durchgang. Trifft er die entsprechende Zahl, so versucht er, die nächste zu treffen. Der erste Spieler, der die 20 erreicht, gewinnt. In der Anzeige können Sie ablesen, welches Ziel Sie treffen müssen.

Auch in diesem Spiel können Sie mit der **SELECT-Taste** verschiedene Optionen einstellen:

- **ROUND THE CLOCK 5** – Das Spiel startet bei der Nummer 5
- **ROUND THE CLOCK 10** – Das Spiel startet bei der Nummer 10

- **ROUND THE CLOCK 15** – Das Spiel startet bei der Nummer 15

In diesem Spiel zählen Double- und Triple-Segmente zu der entsprechenden Zahl.

ROUND THE CLOCK Double – In diesem Spiel müssen die Spieler das Double-Segment der entsprechenden Zahlen treffen.

- **ROUND THE CLOCK Double 5** – Das Spiel startet bei Double 5
- **ROUND THE CLOCK Double 10** – Das Spiel startet bei Double 10
- **ROUND THE CLOCK Double 15** – Das Spiel startet bei Double 15

ROUND THE CLOCK Triple – In diesem Spiel müssen die Spieler das Double-Segment der entsprechenden Zahlen treffen.

- **ROUND THE CLOCK Triple 5** – Das Spiel startet bei Triple 5
- **ROUND THE CLOCK Triple 10** – Das Spiel startet bei Triple 10
- **ROUND THE CLOCK Triple 15** – Das Spiel startet bei Triple 15

KILLER

In diesem Spiel zeigt sich, wer Ihre Freunde sind. Das Spiel kann mit zwei Spielern gespielt werden, doch je mehr Spieler daran teilnehmen, desto aufregender wird das Spiel. Als erstes muß jeder Spieler "seine" Zahl auswählen, indem er einen Pfeil auf die Scheibe wirft. Die Anzeige zeigt zu diesem Zeitpunkt "SEL" an. Jeder Spieler muß eine unterschiedliche Nummer haben. Hat jeder Spieler eine eigene Nummer, beginnt das eigentliche Spiel.

Zuerst versucht jeder Spieler, ein "Killer" zu werden, indem er das Double-Segment seiner Zahl trifft. Wenn er dies geschafft hat, ist er für den Rest des Spiels ein "Killer" und kann versuchen, die anderen Spieler zu "killen", indem er Pfeile in deren Segmenten trifft. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, gewinnt. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Leben. Vor Beginn des Spiels kann durch Drücken der **SELECT-Taste** auch eingestellt werden: Doubles 3 Leben bis Doubles 6 Leben, d.h. die Spieler können nur "gekillt" werden, wenn das Double-Segment ihrer Zahl getroffen wird.

DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet das Spiel mit 40 Punkten. Ziel ist es, möglichst viele Treffer im aktiven Segment zu erzielen. In der ersten Runde müssen die Spieler die 15 treffen. Wird keine 15 getroffen, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. Wenn die 15 getroffen wird (oder Double oder Triple 15), wird die entsprechende Punktzahl zum aktuellen Punktestand hinzugerechnet.

In der nächsten Runde müssen die Spieler die 16 treffen.

Die Reihenfolge der zu treffenden Segmente können Sie unten ablesen. Das Ziel ist auch in der Anzeige zu sehen. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

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

Beliebiges
Double

Beliebiges
Triple

DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel beinhaltet die Regeln von Double Down mit zwei Ausnahmen: Zum einen wurde die Reihenfolge umgekehrt, in der die Segmente getroffen werden müssen. Außerdem wurde ein Durchgang hinzugefügt, in dem die Spieler genau 41 Punkte erzielen müssen (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Diese 41er Runde erschwert das Spiel zusätzlich. Wenn die 41 nicht erzielt wurden, wird ebenfalls die Punktzahl halbiert.

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

Bel. Double

Bel. Triple

41er Runde

ALL FIVES

Das gesamte Board ist die Spielfläche in diesem Spiel. In jeder Runde (mit je drei Pfeilen) müssen die Spieler eine Punktzahl erzielen, die durch fünf teilbar ist (5, 10, 15, 20 etc.) Jede "5" zählt einen Punkt. Beispiel 10, 10, 5 = 25. Da die 25 durch 5 teilbar ist, erhält der Spieler 5 Punkte (25 : 5 = 5)

Wenn ein Spieler mit seinen 3 Pfeilen keine durch 5 teilbare Gesamtsumme erzielt, erhält er auch keine Punkte. Außerdem muß der letzte Pfeil in einem Segment landen. Dies verhindert, daß Spieler, die nach den beiden ersten Würfeln eine hohe Punktzahl erzielt haben, den letzten Pfeil in den Auffangrahmen werfen. Der erste Spieler, der 51 Punkte erzielt gewinnt. Dies kann

durch Drücken der **SELECT-Taste** vor Spielbeginn auf bis zu 91 Punkte erhöht werden.

SHANGHAI

Jeder Spieler muß alle Zahlen von 1 bis 20 in der Reihenfolge treffen. Ziel dabei ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Das Spiel beginnt bei Nummer 1 mit drei Würfeln. Doubles und Triples zählen entsprechend. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl, der die 20 erreicht, gewinnt.

Auch in diesem Spiel können Sie mit der **SELECT-Taste** diverse Optionen einstellen:

- **SHANGHAI 5** – Das Spiel beginnt bei Nummer 5
- **SHANGHAI 10** – Das Spiel beginnt bei Nummer 10
- **SHANGHAI 15** – Das Spiel beginnt bei Nummer 15

Außerdem gibt es noch die Variante **SUPER SHANGHAI**. In dieser Variante müssen diverse Double- und Triple-Segmente getroffen werden. Diese werden in der Anzeige angegeben.

- **SUPER SHANGHAI 5** – Das Spiel beginnt bei Nummer 5
- **SUPER SHANGHAI 10** – Das Spiel beginnt bei Nummer 10
- **SUPER SHANGHAI 15** – Das Spiel beginnt bei Nummer 15

GOLF

Dies ist die Dartsimulation des Golfspiels. Ziel ist es, 9 Runden mit den wenigsten "Schlägen" zu spielen. Die Segmente 1 bis 9 symbolisieren die Löcher. Jeder Spieler benötigt drei Treffer in jedes Segment, um zum nächsten "Loch" fortzuschreiten. Durch das Treffen von Doubles und Triples können Sie weniger als drei Treffer benötigen, da diese entsprechend 2 oder 3 Treffer zählen.

Durch Drücken auf die **SELECT-Taste** können Sie die Anzahl der Löcher auf bis zu 18 einstellen.

Jeder Spieler wirft solange, bis er seine Löcher gespielt hat, auch wenn ein anderer Spieler mittlerweile das Spiel beendet hat.

FOOTBALL

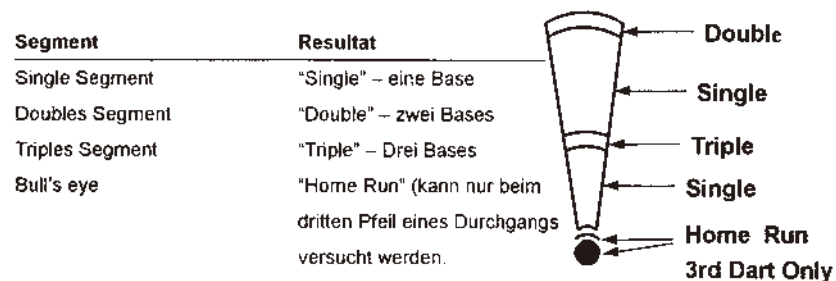
Bei diesem Spiel muß zunächst das "Spielfeld" für jeden Spieler ausgewählt werden. Dies kann

geschehen durch Werfen eines Pfeiles oder durch manuelles Drücken eines der Segmente. Wenn zum Beispiel die 20 ausgewählt wird, so beginnt das Spiel bei der Double 20, dann folgt das äußere Single 20, Triple 20, das innere Single 20, äußeres Bulls Eye, inneres Bulls Eye, äußeres Bulls Eye, innere Single 3, Triple 3, äußere Single 3, Double 3.

Der erste Spieler der einen Touchdown schafft, d.h. alle Segmente in der Reihenfolge einmal getroffen hat, gewinnt. In der Anzeige können Sie das entsprechende Ziel ablesen.

BASEBALL

Die Dartversion von Baseball verlangt viel Präzision. Wie im richtigen Spiel besteht ein Spiel aus 9 Durchgängen. Jeder Spieler wirft drei Pfeile je Durchgang. Das Feld ist wie in der Abbildung aufgebaut.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Runs zu schaffen. Ein Run besteht aus 4 Bases, die aus den drei Pfeilen addiert werden.

Mit der **SELECT-Taste** kann die Anzahl der Durchgänge auf 6-9 eingestellt werden.

STEEPLECHASE

Ziel dieses Spiels ist es, das Rennen als erster zu beenden. Das Rennen startet bei der 20 und geht im Uhrzeigersinn um die Scheibe zum Segment 5 und endet mit dem Bulls Eye. Es muß jedoch immer das innere Single-Segment getroffen werden. Außerdem gibt es Hindernisse. Diese sind: Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5. Auch diese müssen getroffen werden. Der erste Spieler der die Segmente alle getroffen hat und anschließend das Bulls Eye trifft, gewinnt.

Wichtige Hinweise

Festsitzendes Segment

Es kommt manchmal vor, daß ein Segment durch einen Pfeil blockiert wird, und festsitzt. Dies wird durch die Anzeige symbolisiert, das Spiel wird dabei angehalten.

Um das Segment zu lösen, entfernen Sie den Pfeil oder eine eventuell abgebrochene Spitze aus dem Segment. Wenn das Problem dadurch nicht gelöst wird, versuchen Sie vorsichtig, an dem Segment zu wackeln, bis es sich löst. Das Spiel wird automatisch wieder aufgenommen.

Abgebrochene Spitzen

Von Zeit zu Zeit brechen die Kunststoffspitzen von den Pfeilen ab. Versuchen Sie in so einem Fall, die Spitze mit einer Pinzette zu entfernen. Wenn dies nicht funktioniert, versuchen Sie vorsichtig, die Spitze mit einer Nadel durch das Segment zu schieben. Drücken Sie nicht zu weit, um die Elektronik nicht zu beschädigen.

Seien Sie nicht besorgt, wenn die Spitzen abbrechen. Dies ist normal und passiert nun mal bei Softdartspitzen. Mit dieser Dartscheibe erhalten Sie einige Ersatzspitzen. Diese sollten fürs erste genügen. Sollten Ihnen die Spitzen ausgehen, achten Sie beim Nachkauf darauf, daß Sie nur die gleiche Art Spitzen erwerben.

Darts

Es wird empfohlen, daß Sie keine Pfeile benutzen, die schwerer als 18g sind. Die Pfeile bei dieser Dartscheibe wiegen 12g. Ersatzspitzen können Sie bei Ihrem Händler erwerben.

Reinigung der Scheibe

Sie können viel Freude an Ihrer Dartscheibe haben, wenn sie ordnungsgemäß gepflegt und bedient wird. Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem leicht feuchten Tuch. Lassen Sie keine Flüssigkeiten über oder in die Dartscheibe laufen. Dies wird auch nicht von der Garantie beinhaltet.