



IN240700690V01_UK_FR_DE_ES_IT

5550-4362

ELECTRONIC DARTBOARD



EN FR DE ES IT



IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

UESR'S MANUAL

CONTENTS

English 3-17

Français 18-37

Deutsch 38-60

Italian----- 61-80

Spanish----- 81-100

1. This is not a toy.

2. Darts can cause injury and should only be used under adult supervision.

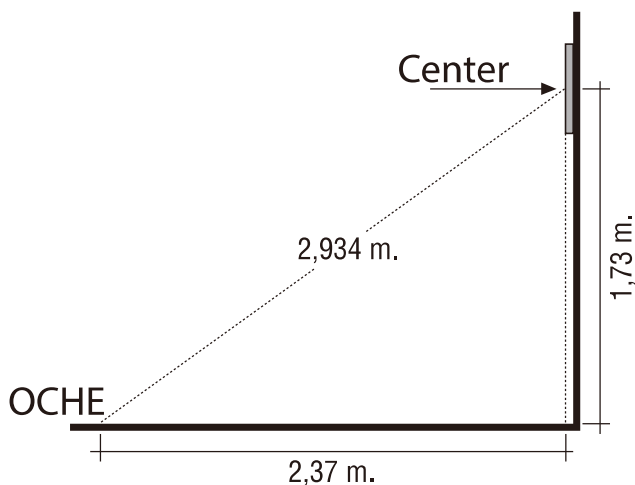
Introduction

The product is an advanced electronic dartboard, it has four LED windows with red back-light. It can display all kinds of information for the players. Up to 1-16 players can play this game together by using 27 games with 243 variations.

Powered by output DC6V 450mA Adaptor or 4 1.5V AA batteries.

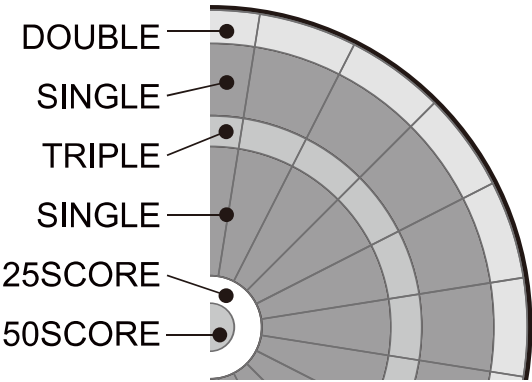
Standard Installation

Choose a place with about 3 meters in front to hang the dartboard with 1.73 meters between the floor and its center and screw it firmly on the wall. The players should stand 2.37 meters far away the dartboard to play games.



Scoring Rule

segment		result
Single	segments	“Single”-one base
Double	segments	“Double” -two bases
Triple	segments	“Tripe” -three bases
Bull’s-eye		25 Score
Double Bull’s-eye		50 score



Operation Instruction

- 1.Push the “**POWER**” switch after hearing music, the game enters normal working status.
- 2.Use “**GAME**” button to choose games (G01—G27). The “**GAME**” button can also exit a game and return back game beginning status.
- 3.The “**OPTION/SCORE**” button can be used to choose a sub-game inside the game. (G01—G27) before playing and used to check the current players’ scores during playing.
- 4.Use “**PLAYER&TEAM/ELLIMINATE**” button to choose the number of players or teams or syber match games(playing with computer) before playing and used to clear or resume the score of current dart when playing game.
- 5.The “**DOUBLE /MISS**” button is used for ‘double’ and ‘master’ function(for G02) and Miss function when playing game, please see game operating instruction for details.
- 6.The “**HANDICAP**” button is used to Adjust each player’s difficult level.Press the “**PLAYER&TEAM/ELLIMINATE**” button to select the

- player then press the “HANDICAP” to set appointed score of this player. You can set appointed scores of all players by this way.
7. The “**SOUND**” button is used to adjust the volume of the voice.
 8. The “**START/NEXT**” button is used to start a game and change to next player.

Sound Indication

- “**Laser**” -The voice is given out when score segments are hit.
- “**Double**” -The voice is given out when Double Scoring Segments are hit.
- “**Triple**”-The voice is given out when Triple Scoring Segments are hit.
- “**Score**”- The voice means the player gets the score.
- “**Close**”- The voice is heard when closing the scoring segments.
- “**Open**”- The voice is heard when opening the scoring segments.
- “**Too High**”- The voice is given out when the score is counted down to 0.
- “**Winner**”-The voice is given out when the first winner appears.
- “**Bull’s-Eye**”- The voice is given out when the Bull’s-Eye is hit.
- “**music**”-The voice is given out for indicating to shift to next player after the previous player threw three darts.

Game Instruction

G01 Count Up(100,200,300,400,500,600,700,800,900)

1. The score of each player will be accumulated up from 0 for each hit. The first player reaching the appointed score is the winner.
2. When choosed the First winner, other players can continue games until the last players appeared.

G02 Count Down(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. The score of each player will be decreased from a setting score for each hit. The first player reaches score of 0 is the winner.
2. The players can choose various game mode by using the “DOUBLE IN/OUT” button.

“Std” : STANDARD.

“Din” : Double in, when this point is shown, means “Double In” game can only start with hitting of the double scoring segments

“Dou” : Double out, when this point are shown, means “Double Out” game can only end with hitting of the double scoring segments, also

shows wrong hitting

“Dio” : Double in/out, when these two points are shown, means “ Double In/Out” game can only start and end with hitting of the double scoring.

“Ain” : Master in, the games start after hitting Double scoring segments or Triple scoring segments.

“AiD” : Master in / Double out, the games start of hitting the Double scoring segments or Triple scoring segments and end with Double scoring segments, when the player’s scoring decreased only rest one, it called “ over-loading scoring”, and this turns not account among.

“Aou” : Master out, the games end with hitting Double scoring segment or Triple scorings segments, when the player’s scoring decreased only rest one, it called “ burst dart”, and the player cannot get any score at this turn and can only keep the score of last turn”.

“DiA” : Double in / Master out, this games start with the hitting of Double scoring segment or Triple scoring segment and end the same; and this turns not account among.

“Aio” : Master in / Master out, the games start with hitting Double scoring segment or Triple scorings segments and end the same; when the player’s scoring decreased only rest one, it called “ burst dart”, and the player cannot get any score at this turn and can only keep the score of last turn.

G03 Round Clock(5,10,15 ,20)

1.(5,10,15,20) Any hitting of above can get scores

2.“5” single--5

“10” single--10

“15” single--15

“20” single--20

3.Players follow the computer direction,(“_01” lists single segement),right hitting sounds “Ye”,others “No”.

G04 Round Clock-Double(205,210,215,220)

1.(205,210,215,220) the game will be effective only hitting double scoring segements

2.“205” single——5

“210” single——10

“215” single——15

“220” single——20

3.Players follow the computer direction, right hitting sounds “Ye”,others “No”.

G05 Round Clock-Triple(305,310,315,320)

1. “305,310,315,320” the game will be effective only hitting triple scoring segements

2. “305” single——5

“310 ” single——10

“315” single——15

“320” single——20

3.Players follow the computer direction, right hitting sounds “Ye”,others “No”.

G06 Simple Cricket (000,020,025)

1.Only hitting 15,16,17,18,19,20 segments and “bull’s eye” to be active

2.Players who hitting well of three times will be winner.

Hit the Single scoring segment——conunt once

Hit the Double scoring segment——count twice

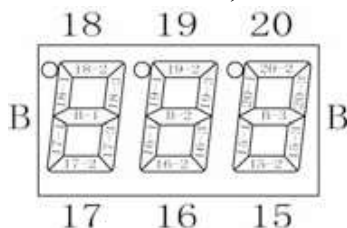
Hit the Triple scoring segment——count three times

3.000 – hitting any of (15 ,16,17,18,19,20 and “bull’s eye”)to be available,no turns.

020—three times of hitthng 20 segment starts the game,then hit 19,18,17,16,15, and “heart”.

025—three times of hitting “bull’s eyes” starts the game,then hit 15,16,17,18, 19,20.

4.Each segment lists with LED like picture showed, if hitting once, the LED concerned will be turned off, like below stated:



G07 Score Cricket (E00,E20,E25)

- 1.Only hitting 15,16,17,18,19,20 segments and “bull’s eyes” will be active.
- 2.Players who hitting well of three times will be winner.
 - Hit single scoring segment——count once
 - Hit double scoring segment——count twice
 - Hit triple scoring segment—— count three times
- 3.E00 – Hitting any segment of (15,16,17,18,19,20 and “bull’s eye”)to be active,there is no sequence of these segments
- E20—Three times of hitting 20 segment then start games,then follow to hit 19,18,17,16,15 and “bull’s eyes” in order.
- E25—You must hit the bull’s eye three times first, then follow with 15,16,17,18,19,20 in order.
- 4.Each scoring segment is “open” and can be scoring only after it is hit 3 times for each player,but it will be “close” and can not be scoring if all the players hit it for three times.
- 5.Players must hit 3 darts in order, then can enter the “Open”and Scoring”.
- 6.when other players can not hit 3 darts, they can continue and enter their own scoring segments.
- 7.All players individually hit 3 darts in the same segment, then enter “Close” and cannot be scoring if hitting another segments.
- 8.After all scoring segments “Close”, who with highest score will be winners.

G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

- 1.It is valid when any of 15,16,17,18,19,20 and bull’s eye is hitting.
- 2.The player who first hit all the above numbers three times is the winner.
 - Hit single scoring segment——count once
 - Hit double scoring segment——count twice
 - Hit triple scoring segment——count three times
- 3.C00 – you can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull’s eye.
 - There is no sequence of these segments.
- C20—You must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bull’s eye in order.
- C25—You must hit the bull’s eye three times first, then follow with 15,16,17,18,19,20 in order.

4. Every player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter “open” status and can be scoring.
5. All scorings the players gain will add up to another players except himself.
6. Every player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter “open” status and can be scoring.
7. Before opponents finish 3 hits to open the scoring segment, the player can continue to hit this “open” scoring segment for him /her to get higher scores.
8. After all players finish the 3 hits of the same scoring segment, this segment will be “close” and can not be scoring again, The players should choose another scoring segment to hit for scores.
9. After all scoring segment show “close”, the player with lowest scorings is the winner.

G09 Double Score Cricket (D00,D20,D25)

If players want to “Open” one segment, the first dart must hit double segments, then can start this game, other like the game of Score Cricket.

G10 Shove-A-Penny Cricket (P00,P20,P25)

Same as cricket, only 15 through 20 and the bull's-eye are used. All players have to hit the numbers in order with the objective to score 3 points in each segment before moving to another. Singles are 1 point, Doubles are 2 and Triples are 3. However, if a player scores more than 3 points in any one number, the excess points will be given to the next player. The first player to score 3 points in all numbers is the winner. (Attention: this game requires two plays and even more)

1. It is valid only hit 15,16,17,18,19,20 and bull's eye, over 3 darts, the scores will be taken with next players.
2. The players who first hit 3 darts will be the winners.
 - Hit single scoring segment——count once
 - Hit double scoring segment——count twice
 - Hit triple scoring segment——count three times
3. P00 – You can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's eye, no orders.
- P20—You must hit 20 three times then can start the game, then follow 19,18,17,16,15 and bull's eye in order.

P25—You must hit the bull's eyes three time then can start the game,then follow 15,16,17,18,19,20 in order.

4. Every segment has three “LED” indicators. When it is hit once, one LED will turn off. When all the LEDs turn off, the game is over.

5. The player who turn all the LEDs off first is the winner.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket is a variation of Cricket. The game consists of 2 rounds. In the first round, player 1 has to ‘close’ 15-20 and bull's-eye, while player 2 attempts to get as many scores as he can by hitting the numbers which are still open. Round 1 will be finished if all numbers have been closed. For round 2, the reverse is practiced. The one with the highest score is the winner.

1. Two players are available in this game, only with two turns.

2. The first turn divided two parts, one is that the players close all 15-20 and 25 segments, another part is that some 15-20 and 25 segments are not closed, the scores gain in which will be the player's scores, when the first player close all segments, then enter next turns. The second turn will change the player in order.

When the second turn closed, the player who gain the highest scores is the winner.

G12 Golf(10,20,30,40,50,60,70,80,90)

1. The 10,20,30,40,50,60,70,80,90 is the segment of this game.

2. The player should hit the number segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn and so on), if hit above segments very well, it will sound “YE”, if not, it will say “NO”.

3. The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a “bad dart” and 5 points are gotten.

And if hitting triple scoring segment, 1 point is gotten (Eagle dart),

And if hitting double scoring segment, 2 points are gotten (Bird dart), If hitting single scoring segment, 3 points are gotten.

You can use any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.

4. If you hit the single scoring segment with first dart and get 3 points, you can decide to enter next turn. But if you want to get a lower score, you can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, you

will get 5 points finally.

- 5.The player who reaches the selected score will be kicked out of the game. When all players are kicked out and the game will be over, or when all the 18 turns are finished,the player with lowest score is the winner.

G13 Bingo(132,141,168,189)

- 1.The number segments will be shown randomly, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If hitting very well, it will say “Ye”,otherwise it will say“NO”.
- 2.132——Hit with sequence of 15,4,8,14,3
- 3.141——Hit with sequence of 17,13,9,7,1
- 4.168——Hit with sequence of 20,16,12,6,2
- 5.189——Hit with sequence of 19,10,18,5,11
- 6.The player must hit a number segment three times and then can go to hit next number segment.
Hit single scoring segment, count once
Hit double scoring segment,count twice
Hit triple scoring segment, count three times

G14 Hi—Score(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

- 1.It is valid when any scoring segment is hit.
- 2.(03,05 ...21) means choosing total turns of each game. There are three darts every turn.)
- 3.Hit the Single Scoring Segments to get score X 1
Hit the Double Scoring Segments to get score X2
Hit the Triple Scoring Segments to get score X3
- 4.After all the turns are completed, the player with highest score is the winner.

G15 All Five(31,41,51,61,71,81,91)(Attention: out-of-dart press the key “MISS”)

Each round each player has to score a total divisible by 5. And every divisible '5' counts one point. For instance 2, 8, 5 with a total 15, player can get 3 points as 15 divided by 5 is three.

There will be no points if

- a. The round (3 darts) total scores is not divisible by 5
- b. A player throws the 3rd dart and missed even though the

previous 2 darts' score is divisible by 5. The first player who gets scores of 31/41/51/61/71/81/91 will be the winner.

The scores gain in each turn of the game must divided by 5, after divided by 5,the scores will be count among, the player who get 31/41/51/61/71/81/91scoring segments would be winner.

Below cases cannot get the scores:a. the scores cannot divided by 5 after hit 3 darts;b. the last dart is missing and even if the first two darts hit well,players must put “NEXT”to finish this turn.

G16 ShangHai(101,105,110,115)

1. 101——Hit the scoring segments from 1 to 20 and bull’s eye to get points.
2. 105——Hit the scoring segments from 5 to 20 and bull’s eye to get points.
3. 110——Hit the scoring segments from 1 to 20 and bull’s eye to get points.
4. 115——Hit the scoring segments from 15 to 20 and bull’s eye to get points.
- 5.Each number and each player only each dart,hit will get scores, and if not will not get scores.

The player with highest score after hitting will be winners.

G17 Forty one (040)

- 1.The first score is 40 points, each hit three darts following scoring segements 20,19,18,17,16,15,Bullseye,41.Hitting any segments will get score, count at normal,if three darts can not hit selected segments, it will be kicked out of the game or decrease the 40 to be half, and the last three darts must be 41, otherwise the scores will be decrease to be half(Hit 41 scoring segment can hit any segment).
- 2.When the game is over, the player who get the highest score will be winner.

G18 Double Down (D40)

- 1.The first score is 40 points, the game follow such turns to move step:15,16,if hit above any segments it will count once, 17,18,if hit any segments it will count twice, 19,20,Bull’s Eye, if hit above any segments it will count three times.
- 2.the scores will count up when hitting any segments, if three darts

are missing or be kicked out of the game, the scores will be decrease by half.

3. When the game is over, the player who have the highest scores is the winner.

G19 Gotcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten
2. Each player have zero point, after hitting, the scores will count together, if the scores reach the requested point, he /she will be the winner. And if the scores over the point, or take the “burst dart”, the scores will not count among.
3. If the second player has the same with the first player, she/he will be the winner, and the first player has zero point.

G20 Big Little—Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten
2. Every player has basic point, when the point decreases to be zero, the player will be kicked out of the game. The first player must hit the scoring segment that arranged by computer.
3. When the first hit the scoring segment with one or second dart, he/she will establish another new scoring segment with the last dart, and if he/she failed, this score segment will let the second player to hit. If he/she cannot hit the scoring segment with 3 darts, he/she will decrease 1 point, if hitting very well, it will say “yes”, otherwise it will say “NO”.
4. If hitting the scoring segment of single scoring, or double scoring, or triple scoring are available.
5. When only one player is still on the game, this player will be the winner.

G21 Big Little—Hard(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
2. Every player has basic point, when the point decreases to be zero, the player will be kicked out of the game. The first player must hit the scoring segment that arranged by computer.

3. When the first hit the scoring segment with one or second dart, he/she will establish another new scoring segment with the last dart, and if he/she failed, this scoring segment will let the second player to hit. If he/she cannot hit the scoring segment with 3 darts, he/she will decrease 1 point, if hitting very well, it will say "yes", otherwise it will say "NO".
4. It will be valid that the player must hit the scoring segment or the same scoring segment or multiplied.
5. When only one player is still on the game, this player will be the winner.

G22 Killer(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten
2. When entering the game, the score windows show "SLT"(Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the players is chosen to use as his segment, the press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the score segments, the game is beginning. All players cannot choose another scoring segments, otherwise it will be unavailable.
3. After all players choose their own scoring segments, then game can start. Only the player hit his/her own scoring segment, he/she can be killer, and if the player be killer, he /she can has the right to hit another player's scoring segment.
4. When another killer hit one play's scoring segment, he/she will decrease one point, the point may show on the windows.
5. When one killer hit his/her own scoring segment, he/she will not be killer any more, his/her point will reduce one point.
6. Killer try to hit other's scoring segment, then will reduce this player's point.
7. when hitting the scoring segment, it will say "Yes", otherwise say "NO".
8. It will be killer only hit scoring segment or any of them.
9. When only one player is still on the game, this player will be the winner.
10. Two more players will be available.

G23 Killer -Double (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)

- 1.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
- 2.When entering the game, the score windows show “SLT”(Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the players is chosen to use as his segment, the press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment.After all the players have chosen the score segments, the game is beginning.
- 3.Only the player hit his/her own scoring segment, he/she can be killer, and if the player be killer, he /she can has the right to hit another player’s scoring segment.
- 4.When another killer hit one play’s scoring segment, he/she will decrease one point,the point may show on the windows.
- 5.When one killer hit his/her own scoring segment, he/she will not be killer any more, his/her point will reduce one point.
- 6.Killer try to hit other’s scoring segment, then will reduce this player’s point.
- 7.when hitting the scoring segment, it will say “Yes”,otherwise say“NO”.
- 8.another choice is that you can select 207,209,211,213,215,217,219,221 double scoring segment to be killer.
- 9.When only one player is still on the game, this player will be the winner.
- 10.Two more players will be available.

G24 Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321)

- 1.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
- 2.When entering the game, the score windows show “SLT”(Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the players is chosen to use as his segment, the press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment.After all the players have chosen the score segments, the game is beginning.
- 3.Only the player hit his/her own scoring segment, he/she can be killer, and if the player be killer, he /she can has the right to hit another player’s scoring segment.

4. When another killer hit one play's scoring segment, he/she will decrease one point, the point may show on the windows.
5. When one killer hit his/her own scoring segment, he/she will not be killer any more, his/her point will reduce one point.
6. Killer try to hit other's scoring segment, then will reduce this player's point.
7. when hitting the scoring segment, it will say "Yes", otherwise say "NO".
8. another choice is that you can select 307,309,311,313,315,317,319,321 triple scoring segment would be killer.
9. When only one player is still on the game, this player will be the winner.
10. Two more players will be available.

G25 Shoot Out(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
2. The computer can produce the scoring segment randomly, the player must hit the scoring segments within 10 seconds, if not she/he will be cancel the hitting. If hit very well it will say "Yes", otherwise say "NO".
3. If hitting the scoring segment of single scoring, double scoring or triple scoring, he/she will reduce one point.
4. the player who first has the zero point will be the winner.

G26 Legs over(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
2. Every player try to get more scores than the front player, if his/her scores are equal or lower than the front player, he/she will reduce one point.
3. No permission to quit hitting, if the player doesn't hit, press "Start", he/she will reduce one point.
4. When the player's scores are reduced to zero, he/she will be kicked out of the game.
5. When only one player is still on the game, this player will be the winner.
6. Two more players will be available.

G27 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

- 1.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten.
- 2.Every player try to get less scores than the front player , if his/her scores are equal or higer than the front player, he/she will reduce one point.
- 3.No permission to quit hitting, if the player doesn't hit, press "Start", he/she will reduce one point.
- 4.When the player's scores are reduced to zero, he/she will be kicked out of the game.
- 5.When only one player is still on the game, this player will be the winner.
- 6.Two more players will be available.

FR

JEUX DE FLECHETTES ELECTRONIQUE



MANUEL D'INSTRUCTIONS

**IMPORTANT - CONSERVEZ CES INFORMATIONS POUR VOTRE
CONSULTATION ULTÉRIEURE: LISEZ ATTENTIVEMENT**

Merci d'avoir sé lectionné ce jeu de flé chettes é lectronique



1. Ce n'est pas un jouet.

2. Les fléchettes peuvent causer des blessures et doivent uniquement être utilisées sous la supervision d'un adulte.

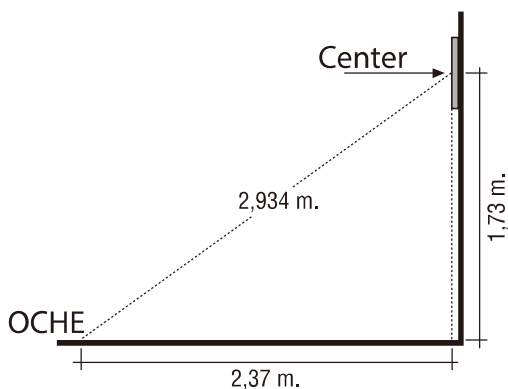
Présentation

Le produit est un jeu de fléchettes électronique avancé, il a quatre fenêtres LED avec rétro-éclairage rouge. Il peut afficher toutes sortes d'informations pour les joueurs. Jusqu'à 16 joueurs peuvent jouer à ce jeu ensemble en utilisant 27 jeux avec 243 variantes.

Alimenté par la sortie de l'adaptateur DC6V 450mA ou 4 piles AA 1,5.

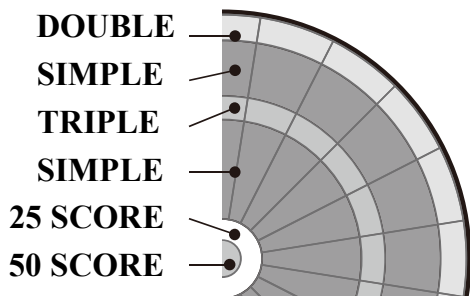
Installation standard

Choisissez un endroit avec environ 3 mètres de place devant la cible et accrochez la cible à 73 mètre du sol (en vous basant sur le centre de la cible) et vissez la fermement sur le mur. Les joueurs doivent se tenir à 2.37 mètres de la cible pour jouer aux jeux.



Règles de Notation

segment	resultat
Simple segments	“Simple” (SINGLE)-une base
Double segments	“Double” -deux bases
Triple segments	“Triple” -trois bases
Bull's eye (=Mille)	Score de 25
Double Bull's eye	Score de 50



Instructions d'utilisation

1. Appuyez sur le bouton “POWER” après avoir entendu la musique, le jeu entrera en état de fonctionnement normal.
2. Utilisez le bouton "GAME" pour choisir les jeux (G01-G027). Le bouton "GAME" peut également quitter une partie et revenir au statut de début de partie.
3. Le bouton "OPTION / SCORE" peut être utilisé pour choisir un sous-jeu dans le jeu (G01-G027) avant de jouer et peut être utilisé pour vérifier les scores des joueurs en cours de partie.
4. Utilisez le bouton "PLAYER & TEAM / ELIMINATE" (JOUEUR & EQUIPE / ELIMINER) pour choisir le nombre de joueurs ou d'équipes ou de parties assorties (jouant avec l'ordinateur) avant de jouer et ou pour effacer ou reprendre le score de la fléchette en cours de partie.
5. Le bouton "DOUBLE / MISS" (DOUBLE ET RATÉ) est utilisé pour la fonction double et master (G02) et la fonction MISS (RATER) lors de la partie. S'il vous plaît voir le jeu pour les instructions d'exploitation et les détails.
6. Le bouton "HANDICAP" est utilisé pour ajuster le niveau

difficile de chaque joueur. Appuyez sur le bouton "PLAYER & TEAM / ELIMINATE" (JOUEUR & EQUIPE / ELIMINER) pour sélectionner le lecteur, puis appuyez sur "HANDICAP" pour définir le score de ce joueur. Vous pouvez définir des scores de tous les joueurs de cette manière.

7. Le bouton "SOUND" (SON) est utilisé pour ajuster le volume de la voix.
8. Le bouton "START / NEXT" (COMMENCER/ SUCCESSIF) est utilisé pour démarrer une partie et passer au joueur suivant.

Signaux sonores (prononcés en Anglais?)

“Laser”- Le mot est prononcé lorsque les segments sont atteints.

“Double”- Le mot est prononcé lorsque les segments a double score sont atteints

“Triple”- Le mot est prononcé lorsque les segments de notation Triple sont touchés.

“Score”- Le mot est prononcé lorsque le joueur a atteint le score.

“Close”- Le mot est prononcé lors de la fermeture des segments de notation.

“Open”- Le mot est prononcé lors de l'ouverture des segments de score.

“Too High” - Le mot est prononcé lorsque le score descend à 0.

“Winner”- Le mot est prononcé lorsque le premier vainqueur apparaît.

“Bull’s-Eye”- Le mot est prononcé lorsque le centre de la cible est touché.

“Music”- Le mot est prononcé pour indiquer de passer au joueur suivant, après que le joueur précédent ait lancé trois fléchettes.

Instructions de jeu

Décompte G01 (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

1. Le score de chaque joueur sera accumulé à partir de 0 à chaque coup. Le premier joueur atteignant le score choisi est le vainqueur.
2. Lorsque le 1^{er} gagnant apparaît, les autres joueurs peuvent continuer jusqu'à ce que le dernier joueur apparaisse.

Décompte G02 (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. Le score de chaque joueur sera diminué à chaque coup à partir d'un score établi. Le premier joueur qui atteint score de 0 est le gagnant.
2. Les joueurs peuvent choisir divers modes de jeu en utilisant le bouton "DOUBLE IN / OUT".

“Std” : STANDARD.

“Din” : Double in, lorsque ce terme est affiché, il signifie que le jeu "Double in" ne peut commencer qu'après avoir frappé les segments à score double.

"Dou": lorsque ce terme est affiché, il signifie que le jeu "Double Out" ne peut que se terminer qu'en frappant les segments à score double, il montre aussi les mauvais coups.

“Dio”:Double in/out, lorsque ces deux mentions s'affichent, cela signifie que le jeu “ Double In/Out” peut seulement démarrer et s'arrêter lorsque le double score est frappé.

“Ain”: Master in, les jeux commencent après avoir atteint les segments à score double ou triple.

“AiD”: Master in / Double Out, le jeu commence en frappant un segment à score double ou Triple et finit avec un

segment à score double, lorsque le score du joueur diminue jusqu'à un à la fin du jeu, il est noté "over-loading scoring", les points ne comptent pas et le joueur reprend avec les points qu'il avait au début du jeu.

"Aou" : Master out, les jeux finissent lorsqu'on atteint un segment de score double ou triple segments, lorsque le score du joueur a diminué et qu'il n'en reste qu'un, cela s'appelle "burst dart" ; le joueur ne peut pas obtenir de score à ce tour et peut seulement conserver le score du dernier tour ".

"DiA": Double in / Master out, ce jeu commence lorsqu'on atteint un segment à score double ou triple et fini de la même manière, et cela ne prend pas en compte.

"Aio": Master in / Master out, le jeu commence lorsqu'on atteint un segment à score Double ou Triple et fini de la même manière ; lorsque le score du joueur diminue et qu'il n'en reste qu'un, cela s'appelle "burst dart" ; le joueur ne peut pas obtenir de score à ce tour et peut seulement conserver le score du dernier tour.

G03 Round Clock (5,10,15 ,20)

1. (5,10,15,20) Toute frappe supérieure peut obtenir les scores.

2. "5" simple--5

"10" simple --10

"15" simple --15

"20" simple --20

Les joueurs doivent suivre les instructions de l'ordinateur ("01" liste les segments simples), le mot "yes" est prononcé pour un tir correct, sinon le mot "No" est prononcé.

G04 Round Clock-Double(205,210,215,220)

1. (205,210,215,220) le jeu sera effectif seulement lorsqu'on atteint des segments à double score.
2. "205" simple——5
"210" simple——10
"215" simple——15
"220" simple——20
3. Les joueurs doivent suivre les directions de l'ordinateur, le mot "yes" est prononcé pour un tir correct, sinon le mot "No" est prononcé.

G05 Round Clock-Triple (305,310,315,320)

1. "305,310,315,320" le jeu sera effectif seulement lorsqu'on atteint des segments à score triple.
2. "305" simple——5
"310" simple 10
"315" simple——15
"320" simple ——20

Les joueurs suivent les directions de l'ordinateur, les sons. Le mot "yes" est prononcé pour un tir correct, sinon le mot "No" est prononcé.

G06 Simple Cricket (000,020,025)

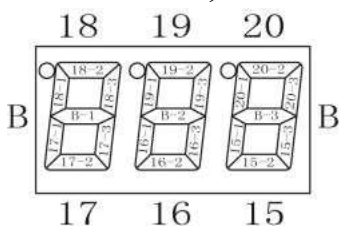
1. Ne visez que les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et "bull's eye" pour être active.
2. Les joueurs qui visent bien 3 fois seront gagnants
Atteignez le segment à score simple —— compte une fois
Atteignez le segment à score double compte double
Atteignez le segment à score triple compte triple

3 000 – frappez n'importe quelle cible (15; 16; 17; 18; 19; 20 et “bull’s eye”) pour être disponible ; pas de tours.

020- Atteignez trois fois le segment à score 20 segments, commencez le jeu, puis atteignez 19, 18, 17, 16, 15, et «cœur».

025—Atteignez 3 fois «bull’s eyes» pour commencer le jeu, puis atteignez 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Chaque segment liste avec des LED comme montré sur la photo ci-dessous, si atteinte une fois, la LED concernée sera désactivée, comme indiqué ci-dessous:



G07 Score Cricket (E00,E20,E25)

1. Visez seulement les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et “bull’s eye’s” sera activé.

2. Les joueurs qui visent bien “fois seront gagnants

Atteignez le segment à score simple — compte une fois

Atteignez le segment à score double — compte double

Atteignez le segment à score triple — compte triple

3. E00 – Visez n'importe quel segment parmi (15, 16, 17, 18, 19, 20 et “bull’s eye”) pour activer, il n’y a pas de séquence de ces segments.

E20- Atteignez 3 fois le segment 20 puis commencez le jeu, puis atteignez 19,18,17,16,15 et “bull’s eyes” dans l'ordre.

E25—Vous devez atteindre le mille trois fois d’abord, puis 15,16,17,18,19,20 dans l’ordre.

4. Chaque segment de score est "ouvert" et peut faire marquer des points seulement après qu'il soit touché 3 fois pour chaque joueur, mais il sera "fermé" et ne pourra plus faire marquer de points si tous les joueurs l'ont atteint à trois reprises.
5. Les joueurs doivent placer 3 fléchettes dans l'ordre, puis peuvent entrer dans l' "ouvert" et le "scoring".
6. Lorsque les autres joueurs ne peuvent pas placer trois fléchettes, ils peuvent continuer et entrer leurs propres segments de score.
7. Tous les joueurs placent trois fléchettes dans le même segment individuellement, puis entrent dans "Close" et ne peuvent marquer s'ils atteignent un autre segment.
8. Après tous les segments de score "Close", ceux qui ont le plus gros score seront gagnants.

G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

1. Il est valide lorsque n'importe lequel des 15,16,17,18,19,20 et le mille sont atteints.
2. Le premier joueur à atteindre tous les numéros ci-dessus à trois reprises est le gagnant.

Atteignez le segment à score simple — compte une fois

Atteignez le segment à score double — compte double

Atteignez le segment à score triple — compte triple

3. C00 - vous pouvez frapper n'importe quel segment parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le mille. Il n'y a pas de séquence de ces segments.

C20—Vous devez atteindre 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19,18,17,16,15 et le mille dans l'ordre.

C25-Vous devez d'abord atteindre le mille à trois reprises, puis suivre avec 15,16,17,18,19,20 dans l'ordre.

4. Chaque joueur doit essayer d'atteindre le segment à score 3 fois pour le laisser entrer le statut "open" et peut marquer.

5. Tous les scores obtenus par les joueurs s'ajoutent à un autre joueur, sauf lui-même.
6. Chaque joueur doit essayer d'atteindre le segment à score 3 fois pour entrer en statut «ouvert» et peut marquer.
7. Avant que les adversaires ne terminent leurs 3 coups pour ouvrir le segment à score, le joueur peut continuer à viser ce segment à score "ouvert" pour qu'il/elle obtienne des scores plus élevés.
8. Après que tous les joueurs aient fini les 3 coups sur le même segment à score, ce segment sera "closed" et ne pourra faire marquer à nouveau, les joueurs doivent choisir un autre segment à score pour viser et marquer.
9. Après que tous les segments à score affichent "close", le joueur avec le plus bas score est le gagnant.

G09 Double Score Cricket (D00,D20,D25)

Si les joueurs veulent "Ouvrir" un segment, la première fléchette doit d'abord atteindre les segments double, puis on peut commencer d'autres jeux comme le jeu de Cricket Score.

G10 Shove-A-Penny Cricket (P00,P20,P25)

Comme pour le cricket, seuls les segments 15 à 20 et le mille sont utilisés. Tous les joueurs doivent frapper les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points par segment avant de passer à un autre. Les simples marquent 1 point, Doubles 2 et triples 3. Toutefois, si un joueur marque plus de 3 points pour n'importe quel numéro, les points excédentaires seront remis au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les numéros est le gagnant. (Attention: ce jeu nécessite deux parties et même plus).

1. Il est valide uniquement en atteignant 15,16,17,18,19,20 et le mille, avec plus de 3 fléchettes, les scores seront marqués avec les joueurs suivant.

2. Les joueurs qui tirent 3 fléchettes en premier seront les gagnants.

Atteignez le segment à score simple — compte une fois

Atteignez le segment à score double — compte double

Atteignez le segment à score triple — compte triple

3. P00 – Vous pouvez viser n'importe quel segment parmi 15,16,17,18,19,20 et le mille, sans ordre.

P20—Vous devez frapper 20 trois fois, puis pouvez commencer le jeu, puis suivez 19,18,17,16,15 et le mille dans l'ordre.

P25—Vous devez atteindre le mille trois fois, puis pouvez commencer le jeu, puis suivez 15,16,17,18,19,20 dans l'ordre.

4. Chaque segment possède trois indicateurs à «LED». Quand il est frappé une fois, une LED s'éteindra. Quand tous les voyants s'éteignent, le jeu est terminé.

5. Le joueur qui éteint tous les voyants à LED en premier est le gagnant.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket est une variante du cricket. Le jeu se joue en 2 tours. Au premier tour, le joueur 1 doit «fermer» 15-20 et le mille, pendant que le joueur 2 tente d'obtenir autant de points qu'il peut en tapant les numéros qui sont encore ouverts. Le Round 1 se termine quand tous les numéros ont été fermés. Pour le 2ème tour, c'est l'inverse qui est pratiqué. Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.

1. Deux joueurs jouent dans ce jeu, avec seulement deux tours.

2. Le premier tour est divisé en deux parties. Dans la première,

les joueurs doivent fermer tous les segments à 15-20 et 25. Dans la seconde, certains segments 15-20 et 25 ne sont pas fermés, le gain des scores dans lequel la volonté du joueur scores, lorsque le premier joueur ferme tous les segments, il entre dans la prochaine manche. Le deuxième tour change l'ordre des joueurs. Lorsque le second tour ferme, le joueur qui a le plus haut score est le gagnant.

G12 Golf(10,20,30,40,50,60,70,80,90)

- 1.10,20,30,40,50,60,70,80,90 est le segment de ce jeu.
- 2.Le joueur doit frapper les numéros de segment de 1 à 18 dans l'ordre. (viser 1 au premier tour, deux au deuxième tour et ainsi de suite), si on vise au-dessus du segment très bien, on entend "YES", sinon, on entend «NON».
- 3.Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas possible. Si trois fléchettes sont manquées sur un tour, cela signifie que c'est une «bad dart - mauvaise fléchette» et 5 points sont obtenus. Et si on frappe un segment à score triple, 1 point est obtenu (Eagle DART), Et si on frappe un segment à score double, 2 points sont obtenus (Bird dart), si on frappe un segment à score simple, 3 points sont obtenus. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 fléchettes pour finir un tour, mais seulement la dernière fléchette sera utilisée pour calculer le score.
- 4.Si vous frappez le segment à score simple avec la première fléchette et obtenez 3 points, vous pouvez décider d'entrer dans la prochaine manche. Mais si vous voulez obtenir un score inférieur, vous pouvez continuer à frapper. Mais si les deux autres fléchettes sont manquées, vous obtiendrez 5 points au final.
- 5.Le joueur qui atteint le score sélectionné sera expulsé du match. Quand tous les joueurs sont expulsés et quand le jeu se termine, ou lorsque l'ensemble des 18 tours sont

terminés, le joueur avec le plus faible score est le vainqueur.
G13 Bingo(132,141,168,189)

1. Le nombre des segments sera affiché au hasard, le joueur qui frappe tous les segments à nombre 3 fois en premier est le gagnant. S'il frappe très bien, la machine dira "YES", sinon elle dira «NO».

2. 132——Visez avec la séquence 15,4,8,14,3

3. 141—— Visez avec la séquence 17,13,9,7,1

4. 168—— Visez avec la séquence 20,16,12,6,2

5. 189—— Visez avec la séquence 19,10,18,5,11

6. Le joueur doit frapper un segment à nombre trois fois, puis peut viser le prochain segment à numéro.

Atteignez le segment à score simple —— compte une fois

Atteignez le segment à score double —— compte double

Atteignez le segment à score triple —— compte triple

G14 Hi-Score(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,
H21)

1. Il est valide lorsque n'importe quel segment à score est touché.

2. (03,05 ... 21), c'est choisir le nombre de tours totaux de chaque match. Il y a trois fléchettes à chaque tour.)

3. Atteignez le segment à score simple pour obtenir le score X1
Atteignez le segment à score double pour obtenir le score X2

Atteignez le segment à score triple pour obtenir le score X3

4. Une fois que tous les tours sont terminés, le joueur possédant le meilleur score est le vainqueur.

G15 All Five(31,41,51,61,71,81,91)

(Attention: out-of-dart appuyez sur la touche «MISS»)

A chaque tour, chaque joueur doit marquer un nombre total divisible par 5. Chaque divisible de '5' compte un point. Par

exemple 2, 8, 5 fait un total de 15, le joueur obtient donc 3 points.

Il n'y aura pas de points si :

- a. Le score total du round (3 fléchettes) n'est pas divisible par 5
- b. Un joueur lance la 3ème fléchette et manque, même si le score des 2 fléchettes précédentes est divisible par 5. Le premier joueur qui obtient les scores de 31/41/51/61/71/81/91 sera le gagnant.

Les gains de points à chaque tour du jeu doivent être divisés par 5, après quoi ils seront comptés. Le joueur qui obtient les segments à score 31/41/51/61/71/81/91 sera gagnant. Ci-dessous, voici les cas qui ne peuvent pas obtenir de scores: a. les scores ne peuvent pas être divisés par 5 après avoir tiré 3 fléchettes; b. la dernière fléchette est manquante et même si les deux premières fléchettes sont bien tirées, les joueurs doivent placer «NEXT» pour terminer ce tour.

G16 ShangHai(101,105,110,115)

1. 101——Frappez les segments à score de 1 à 20 et le mille pour obtenir des points.
2. 105——Frappez les segments à score de 5 à 20 et le mille pour obtenir des points.
3. 110——Frappez les segments à score de 1 to 20 et le mille pour obtenir des points.
4. 115——Frappez les segments à score de 15 à 20 et le mille pour obtenir des points.
5. Chaque numéro et chaque joueur joue une seule fléchette, si la cible est touchée vous marquez des points, sinon vous ne marquez pas de points.

Le joueur avec le plus grand score est le gagnant.

G17 Forty one (040)

1. Chaque joueur commence avec 40 points, chacun tire 3 fléchettes en suivant les segments à score

suivants 20,19,18,17,16,15, Bullseye (=mille),41. Visez n'importe quel segment pour obtenir des points, comptez comme normal, si trois fléchettes ne peuvent pas atteindre les segments sélectionnés, il sera expulsé du match ou de diminuer le 40 pour être la moitié, et les trois dernières fléchettes doivent égaler 41, sinon les scores réduiront de moitié (Atteignez le segment 41 en frappant n'importe quel segment).

2. Lorsque le jeu est terminé, le joueur qui obtient le meilleur score sera gagnant.

G18 Double Down (D40)

1. Chaque joueur commence avec 40 points, puis joue dans l'ordre suivant: 15,16, si ces segments sont touchés, cela compte une fois.
17,18, si ces segments sont touchés cela compte double
19,20, Bull's Eye (=mille), si ces segments sont touchés cela compte triple.
2. Les scores compteront quand vous tapez sur n'importe quel segment, si trois fléchettes sont manquées ou expulsées du match, le score sera réduit de moitié.
3. Lorsque le jeu est terminé, le joueur qui a le plus haut score est le gagnant.

G19 Gotcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le joueur le frappe. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. Chaque joueur dispose de zéro point, après avoir tiré, les scores compteront ensemble, si les scores atteignent le montant demandé, il / elle sera le gagnant. Et si les scores dépassent le montant, ou prennent le "bust dart", les scores ne compteront pas.
3. Si le deuxième joueur a la même chose que premier, il / elle sera le vainqueur, et le premier joueur a zéro point.

G20 Big Little-Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Un numéro de segment est donné aléatoirement, à viser par le joueur. Le joueur doit frapper parmi 10
2. Chaque joueur a des points de base, lorsque les points diminuent à zéro, le joueur sera expulsé du match. Le premier joueur doit frapper le segment à score arrangé par ordinateur.
3. Lorsque le premier joueur atteint un segment à score avec la première ou la seconde fléchette, il / elle établira un autre nouveau segment à score avec la dernière fléchette, et si il / elle échoue, ce segment à score pourra être frappé par le deuxième joueur. Si il / elle ne peut pas frapper le segment à score avec 3 fléchettes, il / elle perdra 1 point, s'il frappe très bien, la machine dira «yes», sinon elle dira «NO».
4. Si on frappe un segment à score simple, double, ou triple sont disponibles.
5. Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur, ce joueur sera le gagnant.

G21 Big Little-Hard(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Un numéro de segment est donné aléatoirement pour être visé par le joueur. Le joueur doit le frapper parmi dix.
- Chaque joueur a des points de base, lorsque les points diminuent à zéro, le joueur sera expulsé du match. Le premier joueur doit frapper le segment à score arrangé par ordinateur.
3. Lorsque le premier joueur touche le segment à score avec la 1ère ou la deuxième fléchette, il / elle établira un nouveau segment à score avec la dernière fléchette, et si il / elle échoue, ce segment à score sera à frapper par le deuxième joueur. Si il / elle ne peut pas frapper le segment score avec trois fléchettes, il / elle perdra 1 point, s'il frappe très bien,

la machine dira «YES», sinon elle dira «NO».

4. Il sera valide lorsque le joueur doit toucher le segment à score ou multiplier.
5. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur sur le jeu, ce joueur sera le gagnant.

G22 Killer(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Un numéro de segment est distribué aléatoirement au joueur qui tire. Le joueur doit tirer parmi 10.
2. Lorsque vous entrez dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SLT" (Select) pour que le joueur choisisse un segment à score pour lui-même. Le premier segment à score atteint par les joueurs est choisi pour servir comme son segment, la pression du bouton "NEXT" permet au joueur de choisir son segment à score. Après que tous les joueurs aient choisi leur segment à score, le jeu commence. Tous les joueurs ne peuvent pas choisir un autre segment à score, sinon il sera indisponible.
3. Après que tous les joueurs aient choisi leur propre segment à score, le jeu peut commencer. Seul le joueur qui a frappé son propre segment à score peut être meurtrier, et si c'est le cas, il/elle a le droit de frapper le segment à score d'un autre joueur.
4. Lorsqu'un autre tueur atteint un segment à score simple, il / elle perdra un point, le point peut être affiché sur les fenêtres.
5. Lorsqu'un tueur atteint son propre segment à score, il/elle ne sera plus tueur, il/elle perdra un point.
6. Le tueur doit essayer d'atteindre les segments à score d'autres joueurs, cela réduira les points de ces joueurs.
7. Lorsqu'on atteint le segment à score, la machine dira «YES», autrement elle dira «NO».
8. Ce sera le tueur qui n'atteint que les segment à score ou n'importe lesquels.
9. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur en train de jouer, ce joueur est le gagnant.

10. Deux joueurs de plus seront disponibles.

G23 Killer-Double(203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le joueur le vise. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. Lorsque vous entrez dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SLT" (Select) pour que le joueur choisisse un segment à score pour lui-même. Le premier segment à score atteint par les joueurs est choisi pour servir comme son segment, la pression du bouton "NEXT" permet au joueur de choisir son segment à score. Après que tous les joueurs aient choisi leur segment à score, le jeu commence.
3. Seul le joueur qui a frappé son propre segment à score peut être meurtrier, et si le joueur est le tueur, il a le droit de viser le segment à score d'un autre joueur.
4. Quand un autre tueur touche un segment à score simple, il / elle perdra un point, le point peut être affiché sur les fenêtres.
5. Lorsque un tueur atteint son propre segment à score, il / elle ne sera plus tueur, il perdra un point.
6. Le tueur doit essayer d'atteindre les segments à score d'autres joueurs, cela réduira les points de ces joueurs.
7. Lorsqu'on atteint le segment à score, la machine dira «YES», autrement elle dira «NO».
8. Un autre choix est de sélectionner les segments à score double 207,209,211,213,215,217,219,221 pour être le tueur.
9. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur en train de jouer, ce joueur est le gagnant.
10. Deux joueurs de plus seront disponibles.

G24 Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le joueur le vise. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. Lorsque vous entrez dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SLT" (Select) pour que le joueur choisisse un

- segment à score pour lui-même. Le premier segment à score atteint par les joueurs est choisi pour servir comme son segment, la pression du bouton "NEXT" permet au joueur de choisir son segment à score. Après que tous les joueurs aient choisi leur segment à score, le jeu commence.
3. Seul le joueur qui a frappé son propre segment à score peut être meurtrier, et si le joueur est le tueur, il a le droit de viser le segment à score d'un autre joueur.
 4. Quand un autre tueur touche un segment à score simple, il / elle perdra un point, le point peut être affiché sur les fenêtres.
 5. Lorsque un tueur atteint son propre segment à score, il / elle ne sera plus tueur, il perdra un point.
 6. Le tueur doit essayer d'atteindre les segments à score d'autres joueurs, cela réduira les points de ces joueurs.
 7. Lorsqu'on atteint le segment à score, la machine dira «YES», autrement elle dira «NO».
 8. Un autre choix est de sélectionner les segments à score triple 207,209,211,213,215,217,219,221 pour être le tueur.
 9. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur en train de jouer, ce joueur est le gagnant.
 10. Deux joueurs de plus seront disponibles.

G25 Shoot Out(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le joueur le vise. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. L'ordinateur peut produire le segment à score aléatoirement, le joueur doit atteindre les segments à score dans les 10 secondes, sinon le tir sera annulé. S'il vise très bien la machine dira "Yes", sinon elle dira "NO".
3. Si on atteint un segment à score simple, double ou triple, il / elle perdra un point.
4. le joueur qui a zéro points en premier sera le gagnant.

G26 Legs over(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le

- joueur le vise. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. Chaque joueur essaye d'obtenir autant ou plus de points que le joueur principal, si son score est égal ou inférieur à celui du joueur principal, il/elle perdra un point.
 3. Aucune permission d'arrêter de tirer, si le joueur ne tire pas, appuyez sur "Start", il/ elle perdra un point.
 4. Lorsque les scores du joueur sont réduits à zéro, il/elle sera expulsé du match.
 5. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur en train de jouer, ce joueur est le gagnant.
 6. Deux joueurs de plus seront disponibles.
- G27 Legs Under(U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1. Un segment à numéro est donné aléatoirement pour que le joueur le vise. Le joueur doit le frapper parmi 10.
2. Chaque joueur essaye d'obtenir autant ou plus de points que le joueur principal, si son score est égal ou inférieur à celui du joueur principal, il/elle perdra un point.
3. Aucune permission d'arrêter de tirer, si le joueur ne tire pas, appuyez sur "Start", il/ elle perdra un point.
4. Lorsque les scores du joueur sont réduits à zéro, il/elle sera expulsé du match.
5. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur en train de jouer, ce joueur est le gagnant.
6. Deux joueurs de plus seront disponibles.

DE

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE



BEDIENUNGSANLEITUNG

WICHTIG - BITTE HEBEN SIE DIESE ANLEITUNG FÜR EINE SPÄTERE BEZUGNAHME AUF: SORGFÄLTIG DURCHLESEN



1. Dieses Produkt ist kein Spielzeug.

2. Kinder nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen lassen.

3. Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme gut durchlesen und aufbewahren.

Es dürfen bei diesem Spiel nur Pfeile mit Kunststoffspitzen (Keine Stahlspitzen) bis 16 Gramm verwendet werden.

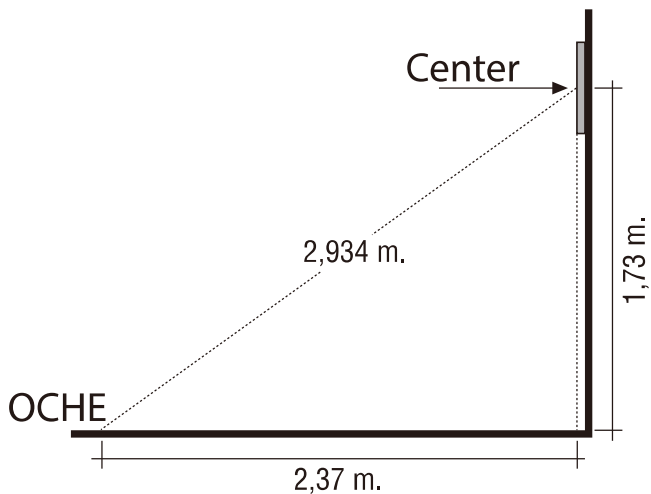
Den beiliegenden Adapter nur im Innenbereich verwenden.

Dartspiel und Adapter nicht im Hausmüll entsorgen.

Produktbeschreibung

Dies ist eine hochwertige elektronische Dartscheibe mit 5 roten LED-Panels, über die dem Spieler verschiedenste Informationen angezeigt werden. Ein bis sechzehn Spieler können sich zwischen 27 Spielen und 243 Spielvariationen entscheiden. Sie kann mit einem DC6V 450mA Adapter oder vier 1.5V AA Batterien betrieben werden.

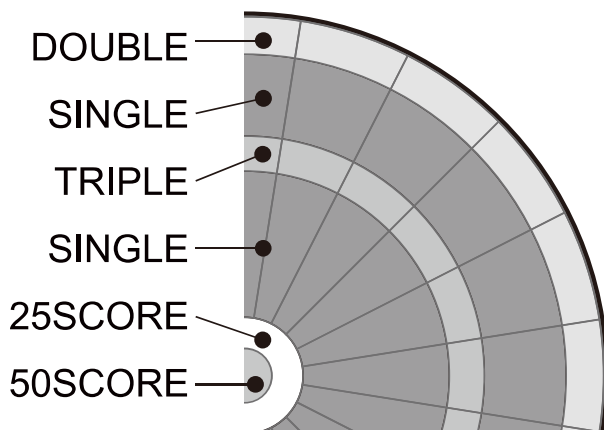
Wählen Sie einen Ort mit circa 3 Meter Platz davor aus, befestigen Sie die elektronische Dartscheibe fest mit Schrauben an der Wand, sodass das „Bullseye“ sich in einer Höhe von 1,73 Metern befindet. Der Spieler sollte sich während des Spiels in einer Entfernung von 2,37 Metern vor der Dartscheibe befinden.



FELD

PUNKTE

Single-Feld	Single-Feld*1
Double-Feld	Double-Feld*2
Triple-Feld	Triple-Feld*3
„Bullseye“	25 Punkte
„Double Bullseye“	50 Punkte



BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Nachdem der „POWER“-Knopf gedrückt wurde und die Musik endet, beginnt das Spiel im normalen Modus.
2. Mit dem „GAME“-Knopf wird die Spielkategorie ausgewählt (G01-G27). Sie können das laufende Spiel jederzeit beenden .
3. Mit dem „OPTION/SCORE“-Knopf können die Unterspiele der jeweiligen Spielkategorien ausgewählt werden.
Während des Spiels können die Punkte der einzelnen Spieler durch Drücken dieses Knopfes angezeigt werden.
4. Durch Drücken des „PLAYER&Team/ELIMINATE“-Knopfes gelangen Sie zu dem Menü, in dem die Gesamtzahl der Spieler und die Anzahl der jeweiligen Teammitglieder wie auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels am Computer ausgewählt werden können (C1: Fortgeschritten, C2: Mittel, C3: Anfänger). Durch Drücken dieses Knopfes während des Spiels werden übrige Darts gelöscht.
5. Durch Drücken des „DOUBLE&MASTER/MISS“-Knopfes gelangen Sie zu einem Menü, das nur für das „G02“ Spiel relevant ist; siehe konkrete Anweisungen unter Spielregeln. Dieser Knopf wird auch dazu verwendet, um abgeprallte Darts einzugeben.
6. Mit dem „HANDICAP“-Knopf werden Unterfunktionen eingestellt. In diesem Menü können Sie die einzelnen Unterspiel-Optionen für den jeweils angezeigten Spieler ändern.
7. Mit dem „SOUND“-Knopf kann die Lautstärke von 1-7 eingestellt werden. Insgesamt sind 8 Lautstärkeeinstellungen wählbar.
8. Mit dem „START/NEXT“-Knopf wird das Spiel gestartet bzw. zum nächsten Spieler gewechselt.

AUDIO-ANSAGEN

- „Laser“ – bedeutet, dass ein Bereich mit einfacher Punktzahl getroffen wurde.
- „Double“ – bedeutet, dass ein Bereich mit doppelter Punktzahl getroffen wurde.
- „triple“ – bedeutet, dass ein Bereich mit dreifacher Punktzahl getroffen wurde.
- „Score“ – bedeutet, dass ein Spieler Punkte gemacht hat.
- „close“ – bedeutet, dass ein Punktebereich geschlossen wurde.
- „open“ – bedeutet, dass ein Punktebereich geöffnet wurde.
- „too High“ – bedeutet bei bestimmten Spielen, dass der Spieler überworfen hat.
- „Winner“ – bedeutet, dass es einen Gewinner gibt.
- „Bullseye“ – bedeutet, dass das „Bullseye“ getroffen wurde.
- „next Player“ – bedeutet, dass der derzeitige Spieler 3 Darts geworfen hat und zum nächsten Spieler gewechselt werden muss.
- „Yes“ – ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde.
- „no“ – ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

SPIELREGELN

G01 count uP (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Die Punkte eines Spielers werden nach jedem Wurf zusammengezählt und der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.
2. Die übrigen Spieler können weiter gegeneinander

spielen, bis alle die festgelegte Punktzahl erreicht haben.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Die geworfenen Punkte eines Spielers werden von einer festgelegten Punktzahl abgezogen und der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.
2. „Überwerfen“ bedeutet, ein Spieler kommt unter 0 Punkte. Diese Runde wird nicht gezählt und die Punktzahl des Spielers wird auf die Punktzahl der vorherigen Runde zurückgesetzt.
3. Die folgenden Zusatzregeln können durch Drücken des „DOUBLE&MASTER/MISS“-Knopfes ausgewählt werden:
 - „**Std**“: Keine besonderen Anforderungen.
 - „**Din**“: Double in Es muss mit einem Double-Feld begonnen werden.
 - „**Dou**“: Double out Es muss mit einem Double-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.
 - „**Dio**“: Double in/out Es muss mit einem Double-Feld begonnen und beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.
 - „**Ain**“: Master in Es muss mit einem Double- oder Triple-Feld begonnen werden.
 - „**AiD**“: Master in / Double out Es muss mit einem Double- oder Triple-Feld begonnen werden. Es muss mit einem Double-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.
 - „**Aou**“: Master out Es muss mit einem Double- oder Triple-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.

„**DiA**“: Double in / Master out Es muss mit einem Double-Feld begonnen und mit einem Double- oder Triple-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.

„**Aio**“: Master in / Master out Es muss mit einem Double- oder Triple-Feld begonnen und beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) zeigt an, dass Treffer aller Punktfelder gezählt werden.
2. „5“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„10“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„15“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„20“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld („01“ zeigt an, dass jedes Simple, Double oder Triple von Punktfeld 1 getroffen werden kann). Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G04 ROUND THE CLOCK-DOUBLE (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) bedeutet, dass nur Double Punktfelder gezählt werden.
2. „205“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„210“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„215“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„220“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld, anschließend zeigt der

Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G05 ROUND THE CLOCK-TRIPLE (305, 310, 315, 320)

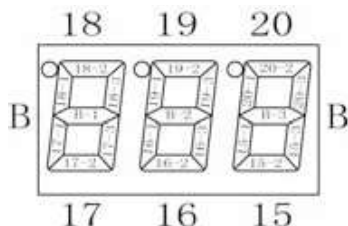
1. (305, 310, 315, 320) bedeutet, dass nur Triple-Punktfelder gezählt werden.
2. „305“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„310“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„315“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„320“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld; anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G06 SIMPLE CRICKET (000, 020, 025)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
Single-Punktfeld – 1 Punkt
Double-Punktfeld – 2 Punkte
Triple-Punktfeld – 3 Punkte
3. 000 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.
025 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen

die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Jedes Punktfeld wird durch eine horizontale oder vertikale Nixie-Röhre dargestellt. Nach jedem Treffer geht die entsprechende Nixie-Röhre aus, wie in folgender Darstellung beschrieben.
5. Der erste Spieler, der alle Nixie-Röhren ausgeschaltet hat, ist der Gewinner.



G07 SCORE CRICKET (E00, E20, E25)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
 Single-Punktfeld – 1 Punkt
 Double-Punktfeld – 2 Punkte
 Triple-Punktfeld – 3 Punkte
3. E00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
 E020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.
 E25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.
5. Jeder Spieler muss versuchen, als Erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese geöffnet („Open“) werden, um darauf punkten zu können.
6. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben kann, kann ein Spieler weiterhin auf diesem Feld Punkte machen, um seine Punktzahl zu erhöhen.
7. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“); es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.
8. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
 Single-Punktfeld – 1 Punkt
 Double-Punktfeld – 2 Punkte
 Triple-Punktfeld – 3 Punkte
3. C00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
 C020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

C25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.
5. Alle in diesem Spiel erzielten Punkte gehen an sämtliche Gegenspieler.
6. Die Spieler müssen versuchen, als erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese offen („Open“) werden, um darauf punkten zu können.
7. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben, kann der Spieler weiterhin auf dem offenen („Open“) Feld Punkte machen, um die Punktzahl der Gegner zu erhöhen.
8. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“); es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.
9. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

G09 DouBLE ScorE crlcKEt (D00, D20, D25)

Ein bestimmtes Punktfeld muss geöffnet werden und der erste Dart muss das Double-Punktfeld treffen. Die restlichen Spielregeln entsprechen dem Score Cricket.

G10 SHOVE HA'PENNY CRICKET (P00, P20, P25)

(Hinweis: Dieses Spiel muss mindestens zu zweit gespielt werden)

1. Es zählen nur die 15, 16, 17, 18, 19 und 20 Punktfelder und das „Bullseye“. Nachdem ein Spieler dreimal geworfen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
Single-Punktfeld – 1 Punkt
Double-Punktfeld – 2 Punkte
Triple-Punktfeld – 3 Punkte
3. P00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
P20 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.
P25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.
4. Jedes Punktfeld wird durch eine horizontale oder vertikale Nixie-Röhre dargestellt. Nach jedem Treffer erlischt die entsprechende Nixie-Röhre, wie in der Darstellung bei Simple Cricket beschrieben.
5. Der erste Spieler, der alle Nixie-Röhren ausgeschaltet hat, ist der Gewinner.

G11 SCRAM CRICKET (A00)

1. Dieses Spiel geht über zwei Runden und wird von zwei Spielern gespielt.
2. Ziel von Spieler 1 ist es, die Punktfeldern 15-20 und 25

zu schließen. Ziel von Spieler 2 ist es, auf den Punktfeldern 15-20 und 25 so viele Punkte wie möglich zu erzielen, solange diese noch nicht geschlossen sind. Diese Runde endet, wenn alle Punktfelder von Spieler 1 geschlossen sind. Nun beginnt die zweite Runde und die Aufgaben der Spieler werden ausgetauscht. Nach der zweiten Runde gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl.

G12 GOLF (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sind die festgelegten Punkte.
2. Die Darts werden in Reihenfolge der Punktfelder 1 bis 18 geworfen (Feld 1 in der ersten Runde, Feld 2 in der zweiten Runde und so weiter). Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Zielfeld getroffen wurde, und „No“ wenn es verfehlt wurde.
3. Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn nach drei Würfeln das Zielfeld nicht getroffen wurde, bekommt man eine „Strafe“ von 5 Punkten. Für einen Treffer des Triple-Punktfeldes erhält man 1 Punkt (eagle), für einen Treffer des Double-Punktfeldes erhält man ↑ Punkte (birdie), und 3 Punkte für einen Treffer eines Single-Punktfeldes.
4. Auf jedes Punktfeld kann dreimal geworfen werden, wobei nur der letzte Wurf gezählt wird. Wenn der erste Dart auf einem Single-Punktfeld landet und Sie sich dazu entscheiden, 3 Punkte anzunehmen, können Sie sofort auf das nächste Feld werfen. Wenn Sie eine geringere Punktzahl wollen, können Sie weiter auf dieses Punktfeld werfen. Treffen Sie es mit den nächsten beiden Würfeln jedoch nicht, werden 5 Punkte gezählt.
5. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die festgelegte

Punktzahl, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler ausgeschieden sind. Sollten nach 18 Runden Spieler übrig bleiben, ist das Spiel automatisch beendet. Je geringer die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

G13 BINGO (132, 141, 168, 189)

1. Der Computer zeigt automatisch das zu treffende Punktfeld an und der erste Spieler, der alle festgelegten Punktfelder dreimal trifft, gewinnt. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Zielfeld getroffen wurde, und „No“, wenn es verfehlt wurde.
2. 132 — 15, 4, 8, 14, 3 aufeinander folgend angezeigt
3. 141 — 17, 13, 9, 7, 1 aufeinander folgend angezeigt
4. 168 — 20, 16, 12, 6, 2 aufeinander folgend angezeigt
5. 189 — 19, 10, 18, 5, 11 aufeinander folgend angezeigt
6. Jedes Zielfeld muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten Punktfeld fortgeschritten wird.
Single-Punktfeld zählt einfach
Double-Punktfeld zählt doppelt
Triple-Punktfeld zählt dreifach

G14 HI-SCORE (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Treffer auf allen Feldern werden gezählt;
2. (03, 05 ...21) ist die Gesamtzahl der pro Spiel ausgewählten Runden, bei 3 Würfeln pro Runde;
3. Freie Würfe werden nach der regulären Methode gezählt und das Spiel endet, nachdem eine festgesetzte Rundenzahl gespielt wurde. Je höher die

Punktzahl, desto besser die Platzierung.

G15 ALL FIVE (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

In jeder Runde wird die Gesamtpunktzahl der drei geworfenen Darts durch fünf geteilt, wodurch die Punktzahl der Runde ermittelt wird. Der erste Spieler, der 31/41/51/61/71/81/91 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Prallt ein Dart ab oder wird der Draht getroffen, verfällt die Runde und es werden keine Punkte erzielt. Wird der Draht ein- oder zweimal getroffen, muss der „MISS“-Knopf nicht gedrückt werden. Stattdessen direkt den „START/NEXT“-Knopf betätigen.

G16 SHANGHAI (101, 105, 110, 115)

1. 101 – Punktfeld 1 bis 20 und das „Bullseye“ nacheinander
105 – Punktfeld 5 bis 20 und das „Bullseye“ nacheinander
110 – Punktfeld 10 bis 20 und das „Bullseye“ nacheinander
115 – Punktfeld 15 bis 20 und das „Bullseye“ nacheinander
2. Nach nur 1 Wurf pro Punktfeld wechselt das Spiel zum nächsten Punktfeld und die Punkte werden, falls ein Treffer erzielt wurde, hinzugezählt.
3. Nachdem alle Spieler das Spiel beendet haben, werden die Ränge absteigend nach Höhe der Punktzahl vergeben.

G17 FORTY ONE (040)

1. Jeder Spieler beginnt mit 40 Punkten. Jede Runde hat den folgenden Ablauf: 20, 19, 18, 17, 16, 15, „Bullseye“, 41. Ein Treffer in dem festgelegten Punktfeld wird normal gezählt. Wird das festgelegte Punktfeld nach

drei Würfeln nicht getroffen oder wird nicht geworfen, werden die Punkte halbiert. Die Endpunktzahl 41 zeigt an, dass jedes Punktfeld getroffen werden kann, wobei die Punktzahl der drei Würfe exakt 41 betragen muss, andernfalls wird die Punktzahl halbiert. Prallt ein Dart ab oder wird der Draht getroffen, ist die Runde für diesen Spieler vorüber und seine Punkte werden halbiert.

2. Wenn alle Runden beendet sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G18 DOUBLE DOWN (D40)

1. Jeder Spieler beginnt mit 40 Punkten. Gespielt wird in der folgenden Reihenfolge: 15, 16, beliebiges Double Punktfeld, 17, 18, beliebiges Triple-Punktfeld, 19, 20, „Bullseye“. Alle Spieler zielen in jeder Runde auf dasselbe Punktfeld.
2. Nach jedem Treffer werden die Punkte wie folgt zusammengezählt: Trifft ein Spieler ein Single-Punktfeld x 1, ein Double-Punktfeld x 2, ein Triple-Punktfeld x 3. Wenn keiner der drei Würfe in einer Runde trifft (oder sie übersprungen wird), wird die Gesamtpunktzahl halbiert.
3. Wenn alle Runden beendet sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G19 GOTCHA (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) zeigt die zu erreichende Punktzahl an.
2. Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten und nach jedem Treffer werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler, der die vorgegebene Punktzahl zuerst erreicht, gewinnt das Spiel. Überschreitet ein Spieler die

vorgegebene Punktzahl, ist er „bust“ und die in dieser Runde erzielten Punkte verfallen.

3. Wenn die Punktzahl eines Spielers exakt der eines Gegenspielers entspricht, ist die Jagd erfolgreich (Gotcha) und die Punktzahl des Gejagten wird auf 0 zurückgesetzt.

G20 BIG LITTLE-SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler wählt die Anzahl seiner Leben aus. Hat er kein Leben mehr übrig, scheidet er aus dem Spiel aus.
Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
4. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er kein neues Ziel bestimmt, wird ein zufälliges neues Ziel von dem Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe, verliert er einen Punkt; der nächste Spieler ist an der Reihe und muss dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No“, wenn es verfehlt wird. 4. Es zählen die Treffer in das Single-, Double- oder Triple-Punktfeld des Ziels. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.

G21 BIG LITTLE-HARD (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (x3, x5, x7, x9, x11, x13, x15, x17, x19, x21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
3. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe, verliert er einen Punkt; der nächste Spieler ist an der Reihe und muss dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No“, wenn es verfehlt wird.
4. Um gezählt zu werden, muss dasselbe Ziel-Punktfeld mit demselben Multiplikator getroffen werden.
5. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.

G22 KILLER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle

Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.

3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben; die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.
7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. Ein Spieler wird zum „Killer“, wenn er eines der von ihm ausgewählten Zielfelder trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G23 KILLER-DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt.

Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über.

3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben; die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.
7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Double-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G24 KILLER-TRIPLE (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Zielpunktfeld auszuwählen.

Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt.

Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über.

3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben; die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.
7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Triple-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G25 SHOOT OUT (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Startpunkte eines Spielers an.
2. Der Computer bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden

Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden, nachdem es angezeigt wurde, werfen muss.

Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No“, wenn es verfehlt wird.

3. Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt abgezogen.
4. Der erste Spieler, der keine Punkte mehr hat, ist der Gewinner.

G26 LEGS oVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.
3. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 0 Punkten bewertet.
4. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
5. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
6. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G27 LEGS UNDER (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu unterbieten. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.
3. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 60 Punkten bewertet.
4. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
5. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
6. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

IT

BERSAGLIO ELETTRONICO PER FRECCETTE



MANUALE DI ISTRUZIONI

**IMPORTANTE! CONSERVARE IL PRESENTE MANUALE PER FUTURO
RIFERIMENTO E LEGGERLO ATTENTAMENTE.**

Grazie per aver selezionato questo gioco di freccette elettronico



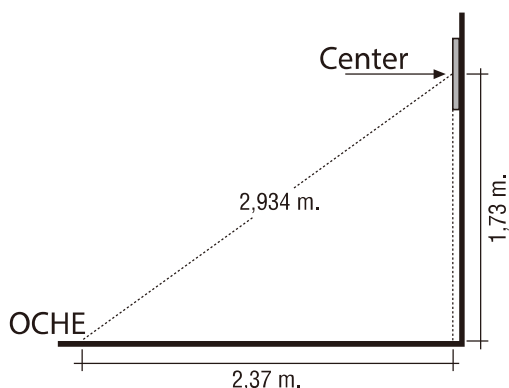
1. Non è un giocattolo
2. I dardi possono causare lesioni e dovrebbero essere utilizzati solo sotto la supervisione di un adulto.

Introduzione

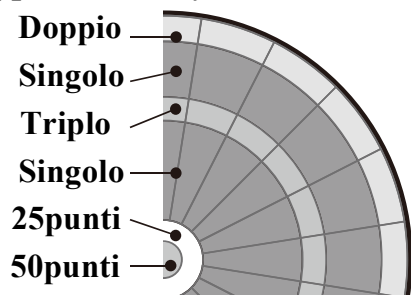
Il prodotto è una dartboard elettronica avanzata, dotata di quattro finestre LED con retroilluminazione rossa. Può visualizzare tutti i tipi di informazioni per i giocatori. Fino a 1-16 giocatori possono giocare insieme utilizzando 27 giochi con 243 varianti. Alimentato da adattatore DC6V 450mA o 4 batterie AA da 1,5V.

Installazione standard

Scegliere un posto con circa 3 metri di spazio davanti per appendere la dartboard, posizionandola a 1,73 metri dal pavimento al centro e fissarla saldamente al muro. I giocatori devono stare a 2,37 metri di distanza dalla dartboard per giocare.



Regola di		risultato
punteggio	segmento	
Singolo	segmenti	"Singolo"-base uno
Doppio	segmenti	"Doppio" - due basi
Triplo	segmenti	"Trippa" - tre basi
Occhio di bue		25 Punti
Doppio Bull's-eye		50 punti



Istruzioni operative

1. Premere l'interruttore **"POWER"** dopo aver sentito la musica, il gioco entra nello stato di funzionamento normale.
2. Utilizzare il pulsante **"GAME"** per selezionare i giochi (G01—G27). Il pulsante "GAME" può anche uscire da un gioco e tornare allo stato iniziale.
3. Il pulsante **"OPTION/SCORE"** può essere utilizzato per scegliere un sotto-gioco all'interno del gioco (G01-G27) prima di giocare e per controllare i punteggi dei giocatori durante il gioco.
4. Utilizzare il pulsante **"PLAYER&TEAM/ELIMINATE"** per scegliere il numero di giocatori o squadre o partite in modalità syber (giocando contro il computer) prima di iniziare e per cancellare o ripristinare il punteggio della freccetta corrente durante il gioco.
5. Il pulsante **"DOUBLE/MISS"** viene utilizzato per le modalità 'doppio' e 'master'.funzione(per GO2) e funzione Miss durante il gioco, si prega di consultare le istruzioni operative del gioco per i dettagli.

6. Il pulsante **"HANDICAP"** viene utilizzato per regolare il livello di difficoltà di ciascun giocatore. Premere il pulsante **"PLAYER&TEAM/ELIMINATE"** per selezionare il giocatore, quindi premere **"HANDICAP"** per impostare il punteggio assegnato a questo giocatore. È possibile impostare i punteggi assegnati di tutti i giocatori in questo modo.
7. Il pulsante **"SoUND"** viene utilizzato per regolare il volume della voce.
8. Il pulsante **"START/NEXT"** viene utilizzato per avviare un gioco e passare al giocatore successivo.

Indicazione Sonora

- "Laser"** - La voce viene emessa quando vengono colpiti i segmenti del punteggio.
- "Doppio"** - La voce viene emessa quando vengono colpiti i segmenti di punteggio doppio.
- "Triplo"** - La voce viene emessa quando vengono colpiti i segmenti di punteggio triplo.
- "Punteggio"** - La voce indica che il giocatore ha ottenuto il punteggio.
- "Chiudi"** - La voce si sente quando si chiudono i segmenti di punteggio.
- "Aperto"** - La voce si sente quando si aprono i segmenti di punteggio.
- "Tropo alto"** - La voce viene emessa quando il punteggio viene ridotto a 0.
- "Vincitore"** - La voce viene emessa quando appare il primo vincitore.
- "Bull's-Eye"** - La voce viene emessa quando viene colpito il Bull's-Eye.
- "musica"** - La voce viene emessa per indicare il passaggio al giocatore successivo dopo che il precedente ha lanciato tre frecce.

Istruzioni di Gioco

G01 Conta in Su (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

1. Il punteggio di ogni giocatore verrà accumulato a partire da 0 per ogni colpo. Il primo giocatore che raggiunge il punteggio stabilito è il vincitore.
2. Quando viene scelto il primo vincitore, gli altri giocatori possono continuare i giochi fino a quando non rimane l'ultimo giocatore.

G02 Count Down(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. Il punteggio di ogni giocatore verrà diminuito da un punteggio impostato per ogni colpo. Il primo giocatore che raggiunge il punteggio di 0 è il vincitore.
2. I giocatori possono scegliere varie modalità di gioco utilizzando il pulsante "DOUBLE IN/OUT".

"Std": STANDARD.

"Din": Double in, quando questo punto è mostrato, significa che il gioco. "Double In" può iniziare solo colpendo i segmenti del doppio punteggio.

"Dou": Double out, quando questo punto è mostrato, significa che il gioco "Double Out" può terminare solo colpendo i segmenti del doppio punteggio, inoltre mostra un colpo errato.

“Dio” : Doppio entrata/uscita, quando questi due punti sono mostrati, significa che il gioco "Doppio Entrata/Uscita" può iniziare e terminare solo colpendo il punteggio doppio.

“Ain” : Maestro in, i giochi iniziano dopo aver colpito i segmenti di punteggio doppio o triplo

“AiD” : Maestro in/Uscita doppia, i giochi iniziano colpendo i segmenti di punteggio doppio o triplo e terminano con i segmenti di punteggio doppio, quando il punteggio del giocatore diminuisce e ne resta solo uno, si chiama "punteggio sovraccarico", e questo turno non viene conteggiato.

“Aou” : Master out, il gioco termina colpendo il segmento del doppio punteggio o il triplo punteggio segmenti, quando il punteggio del giocatore si riduce a uno solo, si chiama "burst dart", e il giocatore non può ottenere alcun punteggio in questo turno e può solo mantenere il punteggio del turno precedente".

“DiA” : Double in / Master out, questo gioco inizia colpendo il segmento del doppio punteggio o il triplo punteggio e termina allo stesso modo; e questo turno non viene conteggiato.

“Aio” : Master in / Master out, il gioco inizia colpendo il segmento del doppio punteggio o il triplo punteggio e termina allo stesso modo; quando il punteggio del giocatore si riduce a uno solo, si chiama "burst dart", e il giocatore non può ottenere alcun punteggio in questo turno e può solo mantenere il punteggio del turno precedente.

G03 Round Clock(5,10,15 ,20)

- 1.(5,10,15,20)Qualsiasi colpo sopra indicato può ottenere punti
2. "5" singolo–5
"10" singolo–10
"15" singolo–15
“20” singolo–20
- 3.I giocatori seguono le indicazioni del computer, (“_O1” elenca i segmenti singoli), i colpi corretti producono il suono “Sì”, gli altri “No”.

G04 Round Clock-Doppio(205,210,215,220)

- 1.(205,210,215,220) il gioco sarà valido solo colpendo i segmenti che assegnano punti doppi
2. "205" singolo-5
"210" singolo-10
"215" singolo-15
"220" singolo-20
3. I giocatori seguono le indicazioni del computer, i colpi corretti emettono il suono "Sì", gli altri "No".

G05 Round Clock-Triple(305,310,315,320)

- 1."305,310,315,320" il gioco sarà valido solo colpendo i segmenti del triplo punteggio
2. "305" singolo -5
"310" singolo -10
"315" singolo -15
"320" singolo -20
3. I giocatori seguono le indicazioni del computer: colpire a destra emette il suono "Sì", gli altri "No".

G06 Cricket Semplice (000,020,025)

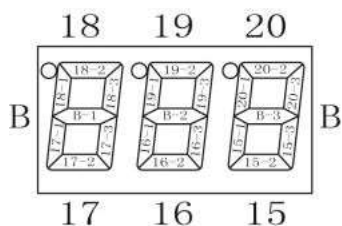
1. Solo i segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il "bull's eye" sono attivi
2. Vince il giocatore che colpisce bene per tre volte.
Colpire il segmento di punteggio Singolo conteggio una volta
Colpire il segmento di punteggio Doppio - conteggio due volte
Colpire il segmento di punteggio Triplo conteggio tre volte

3.000 - colpire uno qualsiasi tra (15,16,17,18,19,20 e "bull's eye") per essere disponibile, nessun turno.

020—tre volte colpendo il segmento 20 inizia il gioco, poi colpire 19,18,17,16,15 e "cuore".

025—tre volte colpendo il "bull's eye" inizia il gioco, poi colpire 15,16,17,18,19,20.

4. Ogni segmento è dotato di LED come mostrato nell'immagine; se colpito una volta, il LED corrispondente si spegnerà, come indicato di seguito:



G07 Score Cricket (E00,E20,E25)

1. Saranno attivi solo i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il "bull's eye".

2. I giocatori che colpiranno bene tre volte saranno i vincitori.

Colpisci un segmento singolo - conta una volta

Colpisci un segmento doppio - conta due volte

Colpisci un segmento triplo - conta tre volte

3. E00 - Colpire qualsiasi segmento di (15,16,17,18,19,20 e "bull's eye") per essere attivo, non c'è una sequenza di questi segmenti

E20—Colpire tre volte il segmento 20 per iniziare, poi procedere a colpire in ordine 19, 18, 17, 16, 15 e il "bull's eye".

E25—Devi colpire il bull's eye tre volte per primo, poi procedere in ordine con 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Ogni segmento di punteggio è "aperto" e può essere conteggiato solo dopo essere stato colpito 3 volte da ciascun giocatore, ma verrà "chiuso" e non potrà più essere conteggiato se tutti i giocatori lo colpiscono tre volte.
5. I giocatori devono colpire 3 freccette in ordine, poi possono entrare nella fase "Aperto e Conteggio".
6. quando gli altri giocatori non riescono a colpire 3 freccette, possono continuare e inserire i propri segmenti di punteggio.
7. Tutti i giocatori colpiscono individualmente 3 freccette nello stesso segmento, quindi entrano in "Close" e non possono segnare se colpiscono altri segmenti.
8. Dopo che tutti i segmenti di punteggio sono "Close", chi ha il punteggio più alto sarà il vincitore.

G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

1. È valido quando viene colpito uno qualsiasi tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il bull's eye.
2. Il giocatore che per primo colpisce tutti i numeri sopra indicati tre volte è il vincitore.
 - Colpire un segmento singolo - conta una volta.
 - Colpire un segmento doppio - conta due volte.
 - Colpire un segmento triplo - conta tre volte.
3. C00 - puoi colpire qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il bull's eye.
 - Non c'è una sequenza specifica per questi segmenti.
 - C20—Devi colpire il 20 tre volte per primo, poi seguire con 19,18,17,16,15 e il bull's eye in ordine.
 - C25—Devi colpire il bull's eye tre volte per primo, poi seguire con 15,16,17,18,19,20 in ordine.
4. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio 3 volte per farlo entrare in stato "aperto" e poter segnare punti.

5. Tutti i punteggi ottenuti dai giocatori si sommeranno agli altri giocatori tranne che a se stessi.
6. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio 3 volte per farlo entrare in stato "aperto" e poter segnare punti.
7. Prima che gli avversari completino i 3 colpi per aprire il segmento di punteggio, il giocatore può continuare a colpire questo segmento di punteggio "aperto" per ottenere punteggi più alti.
8. Dopo che tutti i giocatori hanno completato i 3 colpi sullo stesso segmento di punteggio, questo segmento si "chiuderà" e non potrà più essere utilizzato per segnare punti. I giocatori dovranno scegliere un altro segmento di punteggio da colpire.
9. Quando tutti i segmenti di punteggio risulteranno "chiusi", il giocatore con il punteggio più basso sarà il vincitore.

G09 Cricket Doppio Punteggio (Do0,D20,D25)

Se i giocatori vogliono "Aprire" un segmento, il primo dardo deve colpire i segmenti doppi, poi può iniziare questo gioco, il resto è come il gioco del Cricket Punteggio.

G10 Cricket Spingi-Un-Penny (P00,P20,P25)

Come il cricket, vengono utilizzati solo i numeri dal 15 al 20 e il bull's-eye. Tutti i giocatori devono colpire i numeri in ordine con l'obiettivo di segnare 3 punti in ogni segmento prima di passare a un altro. I singoli valgono 1 punto, i doppi 2 e i tripli 3. Tuttavia, se un giocatore segna più di 3 punti in un numero, i punti in eccesso verranno assegnati al giocatore successivo. Vince il primo giocatore che segna 3 punti in tutti i numeri.

(Attenzione: questo gioco richiede due giocatori o più)

1. Sono validi solo i colpi sul 15, 16, 17, 18, 19, 20 e sul bullseye.
Con 3 freccette, i punteggi verranno presi in considerazione con i giocatori successivi.
2. I giocatori che colpiscono per primi 3 freccette saranno i vincitori.
Colpire un segmento di punteggio singolo - conta una volta
Colpire un segmento di punteggio doppio - conta due volte
Colpisci il segmento del triplo punteggio tre volte
3. P00 - Puoi colpire qualsiasi segmento tra 15,16,17,18,19,20 e bull's eye, senza un ordine specifico.
P20—Devi colpire il 20 tre volte prima di iniziare la partita, poi seguire in ordine 19,18,17,16,15 e bull's eye.
P25—Devi colpire il bull's eye tre volte prima di iniziare la partita, poi seguire in ordine 15,16,17,18,19,20.
4. Ogni segmento ha tre indicatori a "LED". Quando viene colpito una volta, un LED si spegne. Quando tutti i LED si spengono, il gioco è finito.
5. Il giocatore che spegne per primo tutti i LED è il vincitore

G11 Scram Cricket (A00)

- Scram Cricket è una variante del Cricket. Il gioco consiste in 2 round. Nel primo round, il giocatore 1 deve "chiudere" i numeri 15-20 e il bull's-eye, mentre il giocatore 2 cerca di ottenere il maggior punteggio possibile colpendo i numeri ancora aperti. Il round 1 termina quando tutti i numeri sono stati chiusi. Nel round 2, si procede al contrario. Vince chi ottiene il punteggio più alto.
1. In questo gioco sono disponibili due giocatori, con solo due turni.

2. Il primo turno è diviso in due parti: una in cui i giocatori chiudono tutti i segmenti 15-20 e 25, l'altra in cui alcuni segmenti 15-20 e 25 non sono chiusi. I punti guadagnati in questa fase andranno a costituire il punteggio del giocatore. Quando il primo giocatore chiude tutti i segmenti, si passa al turno successivo. Il secondo turno cambierà l'ordine dei giocatori. Quando il secondo turno è concluso, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G12 Golf(10,20,30,40,50,60,70,80,90)

1. I numeri 10,20,30,40,50,60,70,80,90 rappresentano i segmenti di questo gioco.
2. Il giocatore deve colpire i segmenti numerati da 1 a 18 in ordine (colpire 1 al primo turno, 2 al secondo turno e così via). Se i segmenti vengono colpiti molto bene, emetterà un suono "YE", altrimenti dirà "NO".
3. Il giocatore dovrebbe cercare di ottenere il punteggio più basso. Se tutti e tre i dardi di un turno mancano il bersaglio, significa un "dardo cattivo" e vengono assegnati 5 punti. Se si colpisce il segmento di punteggio triplo, si ottiene 1 punto (dardo Aquila). Se si colpisce il segmento di punteggio doppio, si ottengono 2 punti (dardo Uccello). Se si colpisce il segmento di punteggio singolo, si ottengono 3 punti. È possibile utilizzare uno qualsiasi dei 3 dardi per terminare un turno, ma solo l'ultimo dardo verrà utilizzato per calcolare il punteggio.
4. Se colpisci il segmento di punteggio singolo con il primo dardo e ottieni 3 punti, puoi decidere di passare al turno successivo. Ma se vuoi ottenere un punteggio più basso, puoi continuare a lanciare. Tuttavia, se entrambi gli altri 2 dardi mancano il bersaglio, otterrai infine 5 punti.
5. Il giocatore che raggiunge il punteggio selezionato verrà eliminato dal gioco. Quando tutti i giocatori sono stati eliminati e il gioco sarà terminato, o quando tutti i 18 turni sono stati completati, il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

G13 Bingo(132,141,168,189)

1. I segmenti numerici verranno mostrati casualmente, il giocatore che colpisce per primo tutti i segmenti numerici per 3 volte è il vincitore. Se si colpisce molto bene, dirà "Sì", altrimenti dirà "NO".
2. 132 Colpito con la sequenza 15,4,8,14,3
3. 141 Colpito con la sequenza 17,13,9,7,1
4. 168 Colpito con sequenza 20,16,12,6,2
5. 189 Colpito con sequenza 19,10,18,5,11
6. Il giocatore deve colpire un segmento numerico tre volte e poi può passare a colpire il segmento numerico successivo.
Colpire un segmento singolo, conta una volta.
Colpire un segmento doppio, conta due volte.
Colpire un segmento triplo, conta tre volte

G14 Hi—Score(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. È valido quando viene colpito qualsiasi segmento di punteggio.
2. (03,05 ...21) significa scegliere il numero totale di turni per ogni partita. Ci sono tre freccette ogni turno.)
3. Colpire i Segmenti di Punteggio Singolo per ottenere il punteggio X1. Colpire i Segmenti di Punteggio Doppio per ottenere il punteggio X2. Colpire i Segmenti di Punteggio Triplo per ottenere il punteggio X3.
4. Dopo che tutti i turni sono completati, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G15 Tutti e Cinque(31,41,51,61,71,81,91)(Attenzione: per tiri fuori bersaglio premere il tasto "MISS")

Ogni round ogni giocatore deve totalizzare un punteggio divisibile per 5. Ogni divisore "\$" 5 "\$ conta un punto. Ad esempio 2, 8, 5 con un totale di 15, il giocatore ottiene 3 punti poiché 15 diviso 5 fa tre.

Non verranno assegnati punti se

- a. Il punteggio totale del round (3 freccette) non è divisibile per 5
- b. A un giocatore lancia il 3° dardo e manca il bersaglio nonostante i precedenti 2 dardi abbiano un punteggio divisibile per

5. Il primo giocatore che raggiunge i punteggi di

31/41/51/61/71/81/91 sarà il vincitore.

I punteggi ottenuti in ogni turno di gioco devono essere divisibili per 5, dopo la divisione per 5, i punteggi verranno conteggiati e il giocatore che raggiunge i segmenti di punteggio

31/41/51/61/71/81/91 sarà il vincitore.

I seguenti casi non possono ottenere punteggi: a. i punteggi non possono essere divisi per 5 dopo aver colpito 3 freccette; b. l'ultima freccetta manca e anche se le prime due freccette colpiscono bene, i giocatori devono inserire "NEXT" per terminare questo turno.

G16 ShangHai(101,105,110,115)

1.101- -Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20 e il bull's eye per ottenere punti.

2.105- -Colpire i segmenti di punteggio da 5 a 20 e il bull's eye per ottenere punti.

3.110 - Colpisci i segmenti di punteggio da 1 a 20 e il bull's eye per ottenere punti.

4.115- -Colpisci i segmenti di punteggio da 15 a 20 e il bull's eye per ottenere punti.

5. Ogni numero e ogni giocatore ha solo un dardo, se colpisce otterrà punti, altrimenti no. Il giocatore con il punteggio più alto dopo aver colpito sarà il vincitore.

1. Il primo punteggio è di 40 punti, ogni lancio di tre freccette deve

- seguire i segmenti di punteggio 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bullseye, 41. Colpire qualsiasi segmento farà ottenere punti, contati normalmente. Se le tre freccette non riescono a colpire i segmenti selezionati, il giocatore verrà eliminato dal gioco o il punteggio di 40 verrà ridotto alla metà. Le ultime tre freccette devono essere 41, altrimenti il punteggio verrà ridotto alla metà (colpire il segmento 41 può essere qualsiasi segmento).
2. Quando il gioco termina, il giocatore con il punteggio più alto sarà il vincitore.

G18 Double Down (D40)

1. Il primo punteggio è di 40 punti, il gioco segue questi turni per avanzare: 15,16, se colpisci uno qualsiasi dei segmenti sopra indicati, conterà una volta, 17,18, se colpisci qualsiasi segmento, conterà due volte, 19,20, Bull's Eye, se colpisci uno qualsiasi dei segmenti sopra indicati, conterà tre volte.
2. i punteggi aumenteranno quando si colpiscono i segmenti, se tre freccette mancano o vengono espulse dal gioco, i punteggi diminuiranno della metà.
3. Quando il gioco è finito, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G19 Gotcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci
2. Ogni giocatore parte da zero punti. Dopo il lancio, i punteggi verranno sommati. Se i punteggi raggiungono il punto richiesto, il giocatore sarà il vincitore. Se i punteggi superano il punto richiesto o si prende la "freccetta scoppiata", i punteggi non verranno conteggiati.
3. Se il secondo giocatore ottiene lo stesso punteggio del primo giocatore, sarà il vincitore, mentre il primo giocatore avrà zero punti.

G20BigLittle—Semplice (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci
2. Ogni giocatore ha un punteggio base; quando il punteggio scende a zero, il giocatore viene espulso dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento di punteggio stabilito dal computer.
3. Quando il primo giocatore colpisce il segmento di punteggio con il primo o il secondo dardo, stabilirà un nuovo segmento di punteggio con l'ultimo dardo. Se fallisce, questo segmento di punteggio passerà al secondo giocatore. Se non riesce a colpire il segmento di punteggio con 3 dardi, perderà 1 punto. Se colpisce bene, dirà "sì", altrimenti dirà "NO".
4. È possibile colpire segmenti di punteggio singolo, doppio o triplo.
5. Quando rimane solo un giocatore in gioco, quest'ultimo sarà il vincitore.

G21GrandePiccolo—Difficile(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Viene estratto casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci tentativi.
2. Ogni giocatore ha un punteggio base; quando il punteggio si riduce a zero, il giocatore viene eliminato dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento di punteggio assegnato dal computer.
3. Quando il primo giocatore colpisce il segmento di punteggio con il primo o il secondo dardo, stabilirà un nuovo segmento di punteggio con l'ultimo dardo. Se fallisce, questo segmento di punteggio passerà al secondo giocatore. Se non riesce a colpire il segmento di punteggio con 3 dardi, perderà 1 punto. Se colpisce bene, dirà "sì", altrimenti dirà "NO".
4. Sarà valido che il giocatore deve colpire il segmento di punteggio o lo stesso segmento di punteggio o multipli.

5. Quando rimane solo un giocatore in gioco, questo giocatore sarà il vincitore.

G22Killer(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci
2. Quando si entra nel gioco, le finestre dei punteggi mostrano "SLT" (Seleziona) per suggerire al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per sé. Il primo segmento di punteggio colpito dai giocatori viene scelto come suo segmento, quindi si preme il pulsante "NEXT" per far scegliere al giocatore successivo il suo segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i segmenti di punteggio, il gioco inizia. Tutti i giocatori non possono scegliere altri segmenti di punteggio, altrimenti non saranno disponibili.
3. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i propri segmenti di punteggio, il gioco può iniziare. Solo il giocatore che colpisce il proprio segmento di punteggio può diventare un killer, e se il giocatore diventa un killer, ha il diritto di colpire il segmento di punteggio di un altro giocatore.
4. Quando un altro killer colpisce il segmento di punteggio di un giocatore, quest'ultimo perderà un punto, e il punto può essere visualizzato sulle finestre.
5. Quando un killer colpisce il proprio segmento di punteggio, non sarà più un killer, il suo punto verrà ridotto di uno.
6. Se il Killer cerca di colpire il segmento di punteggio di un altro giocatore, il punteggio di questo giocatore verrà ridotto.
7. Quando si colpisce il segmento di punteggio, dirà "Sì", altrimenti dirà "NO".
8. Sarà Killer solo se colpisce il segmento di punteggio o uno qualsiasi di essi.
9. Quando rimane solo un giocatore in gioco, questo giocatore sarà il vincitore.

10. Saranno disponibili altri due giocatori.

G23Killer -Double (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci.
2. Quando si entra nel gioco, le finestre dei punteggi mostrano "SLT" (Seleziona) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per sé stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dai giocatori viene scelto come suo segmento, quindi si preme il pulsante "AVANTI" per far scegliere al giocatore successivo il suo segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i segmenti di punteggio, il gioco inizia.
3. Solo il giocatore che colpisce il proprio segmento di punteggio può diventare un killer, e se il giocatore diventa un killer, ha il diritto di colpire il segmento di punteggio di un altro giocatore.
4. Quando un altro killer colpisce il segmento di punteggio di un giocatore segmento, perderà un punto, il punto potrebbe apparire sulle finestre.
5. Quando un killer colpisce il proprio segmento di punteggio, non sarà più un killer e il suo punto diminuirà di uno.
6. Il killer cerca di colpire il segmento di punteggio di un altro, quindi ridurrà il punto di questo giocatore.
7. Quando si colpisce il segmento di punteggio, dirà "Sì", altrimenti dirà "NO".
8. Un'altra opzione è che puoi selezionare i segmenti a doppio punteggio 207,209,211,213,215,217,219,221 come killer.
9. Quando solo un giocatore è ancora in gioco, questo il giocatore sarà il vincitore.
10. Saranno disponibili altri due giocatori

G24Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321)

1. Viene assegnato casualmente un segmento di numeri che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci.

2. All'inizio del gioco, le finestre dei punteggi mostrano "SLT" (Seleziona) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per sé stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento, quindi si preme il pulsante "NEXT" per permettere al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i segmenti di punteggio, il gioco inizia.
3. Solo il giocatore che colpisce il proprio segmento di punteggio può diventare un killer, e se il giocatore diventa un killer, ha il diritto di colpire il segmento di punteggio di un altro giocatore.
4. Quando un altro killer colpisce il segmento di punteggio di un giocatore, quest'ultimo perderà un punto, e il punteggio può essere visualizzato sulle finestre.
5. Quando un killer colpisce il proprio segmento di punteggio, cessa di essere un killer e il suo punteggio diminuisce di un punto.
6. Il killer cerca di colpire il segmento di punteggio dell'avversario, riducendo così i punti di quel giocatore.
7. Quando si colpisce il segmento di punteggio, dirà "Sì", altrimenti dirà "NO".
8. Un'altra opzione è che puoi selezionare i segmenti di punteggio triplo 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 come killer.
9. Quando rimane solo un giocatore in gioco, quel giocatore sarà il vincitore.
10. Altri due giocatori saranno disponibili.

G25Sh00t Out(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci tentativi.
2. Il computer può generare casualmente il segmento di punteggio, il giocatore deve colpire i segmenti di punteggio entro 10 secondi, altrimenti verrà annullato il colpo. Se colpisce bene dirà "Sì", altrimenti dirà "NO".
3. Se colpisce il segmento di punteggio singolo, doppio o triplo, perderà un punto.
4. Il giocatore che per primo raggiunge lo zero punti sarà il vincitore

G26Legs Over(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci tentativi.
2. Ogni giocatore cerca di ottenere più punti del giocatore precedente , se i suoi punti sono uguali o inferiori a quelli del giocatore precedente, perderà un punto.
3. Non è permesso smettere di colpire, se il giocatore non colpisce e preme "Start", perderà un punto.
4. Quando i punti di un giocatore si riducono a zero, verrà espulso dal gioco.
5. Quando rimane solo un giocatore in gioco, quest'ultimo sarà il vincitore.
6. Saranno disponibili altri due giocatori.

G27 Gambe Sotto (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15, U17,U19,U21)

1. Viene assegnato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci tentativi.
2. Ogni giocatore cerca di ottenere un punteggio inferiore rispetto al giocatore precedente. Se il suo punteggio è uguale o superiore a quello del giocatore precedente, perderà un punto.
3. Non è permesso smettere di colpire; se il giocatore non colpisce, premendo "Start", perderà un punto.
4. Quando i punteggi del giocatore si riducono a zero, verrà espulso dal gioco.
5. Quando rimane solo un giocatore in gioco, questo sarà il vincitore.
6. Saranno disponibili altri due giocatori.

ES

DARDOS ELECTRÓNICO



MANUAL DE INSTRUCCIONES

IMPORTANTE, LEA Y GUARDE PARA FUTURAS REFERENCIAS.

Gracias por haber seleccionado este juego de dardos electrónico



1. Esto no es un juguete
2. Los dardos pueden causar lesiones y solo deben usarse bajo supervisión de un adulto.

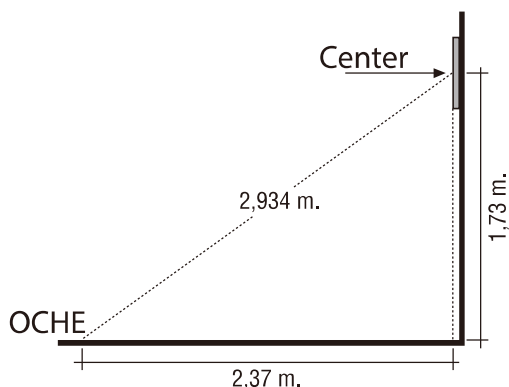
Introducción

El producto es un tablero de dardos electrónico avanzado, que cuenta con cuatro ventanas LED con retroiluminación roja. Puede mostrar todo tipo de información para los jugadores. Hasta 1-16 jugadores pueden jugar juntos utilizando 27 juegos con 243 variaciones.

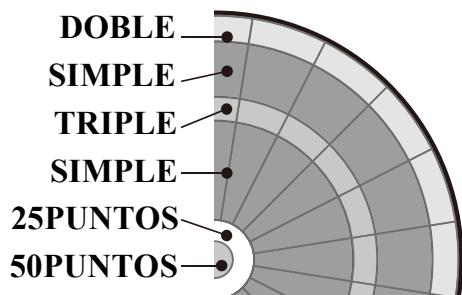
Alimentado mediante adaptador de salida DC6V 450mA o 4 pilas AA de 1.5V.

Instalación estándar

Elija un lugar con aproximadamente 3 metros de espacio frontal para colgar el tablero de dardos, dejando 1.73 metros entre el suelo y su centro, y atorníllelo firmemente a la pared. Los jugadores deben situarse a 2.37 metros de distancia del tablero para jugar.



Segmento de regla de puntuación		resultado
Único	segmentos	"Único": una base
Doble	segmentos	"Doble" - dos bases
Triple	segmentos	"Tripa" - tres bases
Diana		Puntuación de 25
Doble diana		Puntuación de 50



Instrucciones de operación

1. Presione el interruptor **"POWER"** después de escuchar la música, el juego entrará en estado de funcionamiento normal.
2. Utilice el botón **"GAME"** para seleccionar juegos (G01-G27). El botón "GAME" también puede salir de un juego y volver al estado inicial del juego.
3. El botón **"OPTION/SCORE"** se puede usar para elegir un subjuego dentro del juego (G01-G27) antes de jugar y para verificar los puntajes de los jugadores actuales durante el juego.
4. Use el botón **"PLAYER&TEAM/ELIMINATE"** para seleccionar el número de jugadores o equipos o juegos de partida cibernética (jugar con la computadora) antes de jugar y para borrar o reanudar el puntaje del dardo actual durante el juego.
5. El botón **"DOUBLE/MISS"** se utiliza para 'doble' y 'maestro'. función(para GO2) y función Miss durante el juego, consulta las instrucciones de operación del juego para más detalles.

- 6.El botón **"HANDICAP"** se utiliza para ajustar el nivel de dificultad de cada jugador. Presiona el botón "PLAYER&TEAM/ELIMINATE" para seleccionar al jugador y luego presiona "HANDICAP" para establecer la puntuación asignada a este jugador. Puedes establecer las puntuaciones asignadas de todos los jugadores de esta manera.
- 7.El botón **"SOUND"** se utiliza para ajustar el volumen de la voz.
- 8.El botón **"START/NEXT"** se usa para iniciar un juego y cambiar al siguiente jugador.

Indicación de sonido

- "Láser"** - La voz se emite cuando se golpean segmentos de puntuación.
- "Doble"** - La voz se emite cuando se golpean los segmentos de puntuación doble.
- "Triple"** - La voz se emite cuando se golpean los segmentos de puntuación triple.
- "Puntuación"** - La voz indica que el jugador ha obtenido la puntuación.
- "Cerrar"** - La voz se escucha al cerrar los segmentos de puntuación.
- "Abierto"** - La voz se escucha al abrir los segmentos de puntuación.
- "Demasiado alto"** - La voz se emite cuando la puntuación llega a 0.
- "Ganador"** - La voz se emite cuando aparece el primer ganador.
- "Diana"** - La voz se emite cuando se acierta en la diana.
- "música"** - La voz se emite para indicar que se debe pasar al siguiente jugador después de que el jugador anterior haya lanzado tres dardos.

Instrucciones del juego

G01 Cuenta Ascendente (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

1. La puntuación de cada jugador se irá acumulando desde 0 por cada acierto. El primer jugador que alcance la puntuación designada será el ganador.
2. Cuando se elige al primer ganador, los demás jugadores pueden continuar los juegos hasta que aparezcan los últimos jugadores.

G02 Cuenta Regresiva(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. La puntuación de cada jugador se reducirá desde una puntuación establecida por cada impacto. El primer jugador que alcance una puntuación de 0 es el ganador.
2. Los jugadores pueden elegir varios modos de juego usando el botón "DOUBLE IN/OUT".

"Std": ESTÁNDAR.

"Din": Doble entrada, cuando este punto se muestra, significa que el juego "Doble Entrada" solo puede comenzar al golpear los segmentos de puntuación doble.

"Dou": Doble salida, cuando este punto se muestra, significa que el juego "Doble Salida" solo puede terminar al golpear los segmentos de puntuación doble, también muestra golpe incorrecto

"Dio": Doble entrada/salida, cuando se muestran estos dos puntos, significa que el juego "Doble Entrada/Salida" solo puede comenzar y terminar con el golpe en la zona de doble puntuación.

"Ain": Maestro en, los juegos comienzan después de golpear segmentos de doble puntuación o segmentos de triple puntuación.

"AiD": Maestro en/Doble salida, los juegos comienzan golpeando segmentos de doble puntuación o segmentos de triple puntuación y terminan con segmentos de doble puntuación. Cuando la puntuación del jugador disminuye y solo resta uno, se llama "sobrecarga de puntuación", y este turno no cuenta.

“Aou”: Maestro fuera, los juegos terminan al golpear el segmento de doble puntuación o el segmento de triple puntuación, cuando la puntuación del jugador disminuye y solo queda uno, se llama "dardo reventado", y el jugador no puede obtener ninguna puntuación en este turno y solo puede mantener la puntuación del turno anterior".

“DiA”: Doble entrada / Maestro fuera, estos juegos comienzan al golpear el segmento de doble puntuación o el segmento de triple puntuación y terminan igual; y este turno no cuenta.

“Aio”: Maestro dentro / Maestro fuera, los juegos comienzan al golpear el segmento de doble puntuación o el segmento de triple puntuación y terminan igual; cuando la puntuación del jugador disminuye y solo queda uno, se llama "dardo reventado", y el jugador no puede obtener ninguna puntuación en este turno y solo puede mantener la puntuación del turno anterior.

G03 Reloj de Rondas (5,10,15,20)

- 1.(5,10,15,20)Cualquier golpe a los anteriores puede obtener puntuación
2. "5" individual–5
"10" individual–10
"15" individual–15
"20" simple–20
3. Los jugadores siguen las instrucciones de la computadora (la lista "_O1" muestra segmentos simples), el golpe correcto suena "Sí", los otros "No".

G04 Reloj de Ronda-Doble (205,210,215,220)

- 1.(205,210,215,220) el juego será efectivo solo al golpear segmentos de puntuación doble
2. "205" individual-5
"210" individual-10
"215" individual-15
"220" individual-20
3. Los jugadores siguen las instrucciones de la computadora, los golpes correctos suenan "Sí", los demás "No".

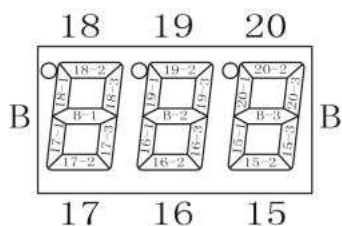
G05 Reloj Redondo-Triple(305,310,315,320)

- 1."305,310,315,320" el juego solo será efectivo al golpear segmentos de puntuación triple
2. "305" individual -5
"310" individual -10
"315" individual -15
"320" individual -20
3. Los jugadores siguen la dirección de la computadora, los que aciertan dicen "Sí", los demás "No".

G06 Cricket Simple (000,020,025)

1. Solo están activos los segmentos 15,16,17,18,19,20 y la "diana"
2. Los jugadores que acierten bien tres veces serán los ganadores.
Golpea el segmento de puntuación Simple cuenta una vez
Golpea el segmento de puntuación Doble - cuenta dos veces
Golpea el segmento de puntuación Triple cuenta tres veces

- 3.000 - golpear cualquiera de (15,16,17,18,19,20 y "bull's eye") para estar disponible, sin turnos.
- 020—tres veces de golpear el segmento 20 inicia el juego, luego golpea 19,18,17,16,15 y "corazón".
- 025—tres veces de golpear "bull's eyes" inicia el juego, luego golpea 15,16,17,18,19,20.
- 4.Cada segmento se ilumina con LED como muestra la imagen. Si se golpea una vez, el LED correspondiente se apagará, como se indica a continuación:



G07 Puntuación Cricket (E00,E20,E25)

- Solo estarán activos los segmentos 15,16,17,18,19,20 y la "diana".
- Los jugadores que acierten bien tres veces serán los ganadores.
 Golpea un segmento de puntuación simple - cuenta una vez
 Golpea un segmento de puntuación doble - cuenta dos veces
 Golpea un segmento de puntuación triple - cuenta tres veces
- E00 - Golpear cualquier segmento de(15,16,17,18,19,20 y "bull's eye") para estar activo, no hay secuencia de estos segmentos
 E20—Golpear tres veces el segmento 20 para comenzar los juegos, luego seguir golpeando en orden el 19, 18, 17, 16, 15 y la "diana".
 E25—Debes golpear la diana tres veces primero, luego seguir con 15,16,17,18,19,20 en orden.

4. Cada segmento de puntuación está "abierto" y solo puede puntuar después de ser golpeado 3 veces por cada jugador, pero se "cerrará" y no podrá puntuar si todos los jugadores lo golpean tres veces.
5. Los jugadores deben golpear 3 dardos en orden, luego pueden entrar en el "Abrir y Puntuar".
6. Cuando otros jugadores no pueden acertar 3 dardos, pueden continuar y entrar en sus propios segmentos de puntuación.
7. Todos los jugadores individualmente aciertan 3 dardos en el mismo segmento, luego entran en "Cierre" y no pueden sumar puntos si aciertan en otros segmentos.
8. Después de que todos los segmentos de puntuación estén "Cerrados", el que tenga la puntuación más alta será el ganador.

G08 Cricket a Degüello (C00,C20,C25)

1. Es válido cuando se acierta en cualquiera de los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 o en la diana.
2. El jugador que primero acierte todos los números anteriores tres veces es el ganador.
 - Acierto en segmento simple - cuenta una vez.
 - Acierto en segmento doble - cuenta dos veces.
 - Acierto en segmento triple - cuenta tres veces.
3. C00 - puedes acertar en cualquier segmento de 15, 16, 17, 18, 19, 20 o en la diana.
 - No hay una secuencia establecida para estos segmentos.
 - C20—Debes golpear el 20 tres veces primero, luego seguir con 19, 18, 17, 16, 15 y la diana en orden.
 - C25—Debes golpear la diana tres veces primero, luego seguir con 15, 16, 17, 18, 19, 20 en orden.
4. Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación 3 veces para que entre en estado "abierto" y pueda puntuar.

5. Todos los puntos que los jugadores obtengan se sumarán a los de los otros jugadores, excepto a los suyos propios.
6. Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación 3 veces para que entre en estado "abierto" y pueda sumar puntos.
7. Antes de que los oponentes completen los 3 golpes para abrir el segmento de puntuación, el jugador puede continuar golpeando este segmento "abierto" para obtener una puntuación más alta.
8. Después de que todos los jugadores completen los 3 golpes en el mismo segmento de puntuación, este segmento se "cerrará" y no podrá sumar puntos nuevamente. Los jugadores deberán elegir otro segmento de puntuación para golpear y sumar puntos.
9. Cuando todos los segmentos de puntuación muestren "cerrado", el jugador con la puntuación más baja será el ganador.

G09 Cricket de Doble Puntuación (Do0,D20,D25)

Si los jugadores quieren "Abrir" un segmento, el primer dardo debe impactar en segmentos dobles, luego pueden comenzar este juego, similar al juego de Cricket de Puntuación.

G10 Cricket Empuja-Un-Penique (P00,P20,P25)

Igual que el cricket, solo se usan los números del 15 al 20 y la diana. Todos los jugadores deben impactar los números en orden con el objetivo de anotar 3 puntos en cada segmento antes de pasar a otro. Los sencillos valen 1 punto, los dobles 2 y los triples 3. Sin embargo, si un jugador anota más de 3 puntos en cualquier número, los puntos excedentes se otorgarán al siguiente jugador. El primer jugador en anotar 3 puntos en todos los números es el ganador.

(Atención: este juego requiere dos jugadores o más)

1. Solo son válidos los impactos en los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en la diana (bull's eye). Con 3 dardos, las puntuaciones se contabilizarán junto con las del siguiente jugador.
2. Los jugadores que primero impacten 3 dardos serán los ganadores.
 - Impactar en un segmento de puntuación simple - cuenta una vez
 - Impactar en un segmento de puntuación doble - cuenta dos veces
 - Golpea el segmento de triple puntuación tres veces
3. P00 - Puedes golpear cualquier segmento de 15,16,17,18,19,20 y la diana, sin orden específico.
 - P20—Debes golpear el 20 tres veces para comenzar el juego, luego seguir en orden con 19,18,17,16,15 y la diana.
 - P25—Debes golpear la diana tres veces para comenzar el juego, luego seguir en orden con 15,16,17,18,19,20.
4. Cada segmento tiene tres indicadores "LED". Cuando se golpea una vez, un LED se apagará. Cuando todos los LED se apaguen, el juego termina.
5. El jugador que apague todos los LED primero es el ganador.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket es una variación del Cricket. El juego consta de 2 rondas. En la primera ronda, el jugador 1 debe "cerrar" los números 15-20 y la diana, mientras que el jugador 2 intenta obtener la mayor puntuación posible golpeando los números que aún están abiertos. La ronda 1 termina cuando todos los números han sido cerrados. En la ronda 2, se practica lo contrario. El que tenga la puntuación más alta es el ganador.

1. En este juego hay dos jugadores disponibles, solo con dos turnos.

2. El primer turno se divide en dos partes: una es que los jugadores cierran todos los segmentos 15-20 y 25, otra parte es que algunos segmentos 15-20 y 25 no se cierran, las puntuaciones obtenidas en estos serán las puntuaciones del jugador. Cuando el primer jugador cierra todos los segmentos, pasa al siguiente turno. El segundo turno cambiará el orden de los jugadores. Cuando se cierra el segundo turno, el jugador que obtenga la puntuación más alta es el ganador.

G12 Golf(10,20,30,40,50,60,70,80,90)

1. Los 10,20,30,40,50,60,70,80,90 son los segmentos de este juego
2. El jugador debe golpear los segmentos numerados del 1 al 18 en orden (golpear el 1 en el primer turno, el 2 en el segundo turno, y así sucesivamente). Si acierta los segmentos correctamente, sonará "SÍ", de lo contrario dirá "NO".
3. El jugador debe intentar obtener la puntuación más baja. Si los tres dardos de un turno fallan, se considera un "mal lanzamiento" y se obtienen 5 puntos. Si se acierta en un segmento de triple puntuación, se obtiene 1 punto (dardos Águila). Si se acierta en un segmento de doble puntuación, se obtienen 2 puntos (dardos Pájaro). Si se acierta en un segmento de puntuación simple, se obtienen 3 puntos. Puedes usar cualquiera de los 3 dardos para terminar un turno, pero solo el último dardo se usará para calcular la puntuación.
4. Si aciertas en el segmento de puntuación simple con el primer dardo y obtienes 3 puntos, puedes decidir pasar al siguiente turno. Pero si deseas obtener una puntuación más baja, puedes continuar lanzando. Sin embargo, si los otros 2 dardos fallan, obtendrás finalmente 5 puntos.
5. El jugador que alcance la puntuación seleccionada será eliminado del juego. Cuando todos los jugadores hayan sido eliminados y el juego termine, o cuando se completen los 18 turnos, el jugador con la puntuación más baja será el ganador.

G13 Bingo(132,141,168,189)

1. Los segmentos de números se mostrarán aleatoriamente, el jugador que acierte todos los segmentos numéricos 3 veces primero será el ganador. Si acierta muy bien, dirá "Sí", de lo contrario dirá "NO".
2. 132 Acierto con secuencia de 15,4,8,14,3
3. 141 Acierto con secuencia de 17,13,9,7,1
- 4.168 Golpea con la secuencia 20,16,12,6,2
- 5.189 Golpea con la secuencia 19,10,18,5,11
- 6.El jugador debe golpear un segmento numérico tres veces y luego puede pasar a golpear el siguiente segmento numérico.
Golpear un segmento de puntuación simple cuenta una vez.
Golpear un segmento de puntuación doble cuenta dos veces.
Golpear un segmento de puntuación triple cuenta tres veces.

G14 Hi—Score(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Es válido cuando se acierta en cualquier segmento de puntuación.
- 2.(03,05...21) significa elegir el total de turnos por partida. Hay tres dardos por turno.
- 3.Acierta en los Segmentos de Puntuación Simple para obtener puntuación x1. Acierta en los Segmentos de Puntuación Doble para obtener puntuación x2. Acierta en los Segmentos de Puntuación Triple para obtener puntuación x3.
- 4.Una vez completados todos los turnos, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

G15 Todos los Cinco(31,41,51,61,71,81,91)(Atención: si el dardo no impacta, presiona la tecla "FALLO")

Cada ronda, cada jugador debe anotar un total divisible entre 5. Y cada división entre 5 cuenta como un punto. Por ejemplo: 2, 8, 5 con un total de 15, el jugador obtiene 3 puntos ya que 15 dividido entre 5 es tres.

No habrá puntos si

a.El total de puntos de la ronda (3 dardos) no es divisible entre 5

b.A jugador lanza el tercer dardo y falla a pesar de que los 2 dardos anteriores suman un puntaje divisible por

5. El primer jugador que obtenga puntajes de 31/41/51/61/71/81/91 será el ganador.

Los puntajes obtenidos en cada turno del juego deben ser divisibles por 5. Después de dividirlos por 5, los puntajes se contarán.

El jugador que alcance los segmentos de puntuación

31/41/51/61/71/81/91 será el ganador.

Los siguientes casos no pueden obtener puntuación: a. cuando los puntos no son divisibles por 5 después de lanzar 3 dardos; b. si el último dardo falla, incluso si los dos primeros aciertan, los jugadores deben poner "NEXT" para terminar su turno.

G16 ShangHai(101,105,110,115)

1.101- -Acierta en los segmentos de puntuación del 1 al 20 y en la diana para obtener puntos.

2.105- -Acierta en los segmentos de puntuación del 5 al 20 y en la diana para obtener puntos.

3.110 - Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 20 y la diana para obtener puntos.

4.115- - Golpea los segmentos de puntuación del 15 al 20 y la diana para obtener puntos.

5.Cada número y cada jugador solo con cada dardo, si acierta obtendrá puntos, y si no, no obtendrá puntos. El jugador con la puntuación más alta después de lanzar será el ganador.

G17 Cuarenta y uno (040)

1. El primer puntaje es de 40 puntos, cada jugador lanza tres dardos

- siguiendo los segmentos de puntuación 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bullseye, 41. Impactar cualquier segmento otorgará puntos, contando como normal. Si los tres dardos no logran impactar los segmentos seleccionados, el jugador será eliminado del juego o su puntaje de 40 se reducirá a la mitad. Los últimos tres dardos deben ser 41, de lo contrario los puntos se reducirán a la mitad (el segmento de puntuación 41 puede impactar cualquier segmento).
2. Cuando el juego termina, el jugador con el puntaje más alto será el ganador.

G18 Doble Reducción (D40)

1. El primer puntaje es de 40 puntos, el juego sigue estos turnos para avanzar: 15,16, si impacta cualquiera de los segmentos anteriores contará una vez, 17,18, si impacta cualquier segmento contará dos veces, 19,20, Bull's Eye, si impacta cualquiera de los segmentos anteriores contará tres veces.
2. Los puntajes aumentarán al golpear cualquier segmento, si tres dardos faltan o son expulsados del juego, los puntajes se reducirán a la mitad.
3. Cuando el juego termine, el jugador con los puntajes más altos será el ganador.

G19 G0tcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo golpee. El jugador debe acertarlo dentro de diez
2. Cada jugador comienza con cero puntos. Después de lanzar, los puntajes se sumarán. Si los puntajes alcanzan el punto requerido, él/ella será el ganador. Y si los puntajes superan el punto, o se toma el "dardos burst", los puntajes no contarán.
3. Si el segundo jugador tiene el mismo puntaje que el primer jugador, él/ella será el ganador, y el primer jugador tendrá cero puntos.

G20GrandePequeño—Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo golpee. El jugador debe golpearlo dentro de diez
2. Cada jugador tiene puntos básicos; cuando los puntos disminuyen a cero, el jugador será expulsado del juego. El primer jugador debe golpear el segmento de puntuación asignado por la computadora.
3. Cuando el primer jugador golpea el segmento de puntuación con el primer o segundo dardo, establecerá otro nuevo segmento de puntuación con el último dardo. Si falla, este segmento de puntuación pasará al segundo jugador. Si no logra golpear el segmento de puntuación con los 3 dardos, perderá 1 punto. Si acierta correctamente, dirá "sí", de lo contrario dirá "NO".
4. Es posible golpear segmentos de puntuación simple, doble o triple.
5. Cuando solo quede un jugador en el juego, este será el ganador.

G21GrandePequeño—Duro(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo acierte. El jugador debe acertarlo en diez intentos.
2. Cada jugador tiene puntos básicos; cuando los puntos disminuyen a cero, el jugador será expulsado del juego. El primer jugador debe acertar el segmento de puntuación asignado por la computadora.
3. Cuando el primer jugador acierta el segmento de puntuación con el primer o segundo dardo, establecerá otro nuevo segmento de puntuación con el último dardo. Si falla, este segmento de puntuación pasará al segundo jugador. Si no acierta el segmento de puntuación con 3 dardos, perderá 1 punto. Si acierta muy bien, dirá "sí", de lo contrario dirá "NO".
4. Será válido que el jugador debe golpear el segmento de puntuación o el mismo segmento de puntuación o múltiplo.

5. Cuando solo un jugador siga en el juego, este jugador será el ganador.

G22Killer(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo golpee. El jugador debe acertarlo dentro de diez
2. Al entrar al juego, las ventanas de puntuación muestran "SLT" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación golpeado por los jugadores se selecciona para usarse como su segmento, luego se presiona el botón "SIGUIENTE" para que el siguiente jugador elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido los segmentos de puntuación, el juego comienza. Todos los jugadores no pueden elegir otros segmentos de puntuación, de lo contrario no estarán disponibles.
3. Después de que todos los jugadores elijan sus propios segmentos de puntuación, el juego puede comenzar. Solo el jugador que golpee su propio segmento de puntuación puede convertirse en asesino, y si el jugador se convierte en asesino, tiene el derecho de golpear el segmento de puntuación de otro jugador.
4. Cuando otro asesino golpea el segmento de puntuación de un jugador, este perderá un punto, el cual puede mostrarse en las ventanas.
5. Cuando un asesino golpea su propio segmento de puntuación, dejará de ser asesino, su punto se reducirá en uno.
6. El asesino intenta golpear el segmento de puntuación de otro jugador, lo que reducirá los puntos de este jugador.
7. Al golpear el segmento de puntuación, dirá "Sí"; de lo contrario, dirá "NO".
8. Solo será asesino si golpea el segmento de puntuación o cualquiera de ellos.
9. Cuando solo quede un jugador en el juego, este jugador será el ganador.

10. Dos jugadores más estarán disponibles.

G23Killer - Doble (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo golpee. El jugador debe golpearlo dentro de diez intentos.
2. Al iniciar el juego, las ventanas de puntuación muestran "SLT" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación golpeado por el jugador se selecciona como su segmento, luego se presiona el botón "SIGUIENTE" para que el siguiente jugador elija su segmento de puntuación. Una vez que todos los jugadores han elegido sus segmentos de puntuación, el juego comienza.
3. Solo si el jugador golpea su propio segmento de puntuación, puede convertirse en asesino, y si el jugador se convierte en asesino, tiene el derecho de golpear el segmento de puntuación de otro jugador.
4. Cuando otro asesino golpea el segmento de puntuación de un jugador segmento, perderá un punto, el punto puede mostrarse en las ventanas.
5. Cuando un asesino golpee su propio segmento de puntuación, dejará de ser asesino y su puntuación se reducirá en un punto.
6. Si el asesino intenta golpear el segmento de puntuación de otro jugador, reducirá el punto de ese jugador.
7. Al golpear el segmento de puntuación, dirá "Sí", de lo contrario dirá "NO".
8. Otra opción es que puedas seleccionar los segmentos de doble puntuación 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 para ser el asesino.
9. Cuando solo un jugador sigue en el juego, este jugador será el ganador.
10. Habrá dos jugadores más disponibles

G24Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico que el jugador debe acertar. El jugador debe acertarlo en diez intentos.

2. Al iniciar el juego, las ventanas de puntuación muestran "SLT" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación. El primer segmento de puntuación golpeado por el jugador será el seleccionado como su segmento, luego se presiona el botón "SIGUIENTE" para que el próximo jugador elija su segmento de puntuación. Una vez que todos los jugadores han elegido sus segmentos de puntuación, el juego comienza.
3. Solo el jugador que golpee su propio segmento de puntuación puede convertirse en asesino, y si el jugador se convierte en asesino, tendrá derecho a golpear el segmento de puntuación de otro jugador.
4. Cuando otro asesino golpea el segmento de puntuación de un jugador, este perderá un punto, el cual puede mostrarse en las ventanas.
5. Cuando un asesino golpea su propio segmento de puntuación, dejará de ser asesino y su puntuación se reducirá en un punto.
6. El asesino intenta golpear el segmento de puntuación de otro jugador, lo que reducirá los puntos de este jugador.
7. Al golpear el segmento de puntuación, dirá "Sí", de lo contrario dirá "NO".
8. Otra opción es que puedas seleccionar los segmentos de puntuación triple 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 como asesinos.
9. Cuando solo quede un jugador en el juego, este jugador será el ganador.
10. Dos jugadores más estarán disponibles.

G25Shoot Out(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico para que el jugador lo golpee. El jugador debe golpearlo dentro de diez.
2. La computadora puede generar el segmento de puntuación aleatoriamente, el jugador debe golpear los segmentos de puntuación dentro de 10 segundos, de lo contrario se cancelará el golpe. Si golpea muy bien dirá "Sí", de lo contrario dirá "NO".
3. Si acierta en el segmento de puntuación simple, doble o triple, reducirá un punto.
4. El jugador que primero llegue a cero puntos será el ganador.

G26Legs Over(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico que el jugador debe acertar. El jugador debe golpearlo dentro de diez intentos.
2. Cada jugador intenta obtener más puntos que el jugador anterior, si sus puntos son iguales o menores que los del jugador anterior, perderá un punto.
3. No está permitido abandonar el juego. Si el jugador no golpea y presiona "Inicio", perderá un punto.
4. Cuando los puntos de un jugador se reduzcan a cero, será expulsado del juego.
5. Cuando solo quede un jugador en el juego, este será el ganador.
6. Dos jugadores más estarán disponibles.

G27 Piernas Abajo (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15, U17,U19,U21)

1. Se asigna aleatoriamente un segmento numérico que el jugador debe golpear. El jugador debe acertarlo en diez intentos.
2. Cada jugador intenta obtener menos puntos que el jugador anterior. Si sus puntos son iguales o superiores a los del jugador anterior, perderá un punto.
3. No se permite dejar de golpear; si el jugador no golpea, al presionar "Start", perderá un punto.
4. Cuando los puntos del jugador se reduzcan a cero, será expulsado del juego.
5. Cuando solo quede un jugador en el juego, este será el ganador.
6. Habrá dos jugadores adicionales disponibles.

Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	6	V
Output current	0.45	A
Output power	2.7	W
Average active efficiency	/	%
Efficiency at low load (10 %)	/	%
No-load power consumption	/	W

IMPORTER ADDRESS:

MH STAR UK LTD
Unit 27, Perivale Park,
Horsenden lane South
Perivale, UB6 7RH

MADE IN CHINA

ADRESSE D'IMPORTATION:

MH FRANCE
2 Rue Maurice Hartmann
92130 Issy Les Moulineaux
France

FABRIQUÉ EN CHINE

Importador/Fabricante/REP:

Spanish Aosom, S.L.
C/ Roc Gros, nº 15. 08550, Els Hostalets de
Balenyà, Spain.
B66295775
atencioncliente@aosom.es
TEL: 931294512

HECHO EN CHINA

ADRESSE DES IMPORTEURS:

MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany

IN CHINA HERGESTELLT

IMPORTATO DA/Produttore/REP:

AOSOM Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 1 Palazzo F1
20057 Assago (MI)
P.I.: 08567220960
FATTO IN CINA