



EN

NL

DE

FR

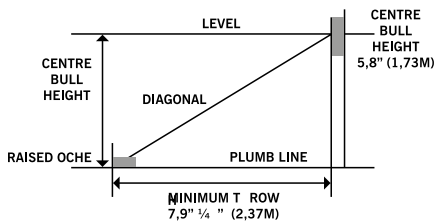


**ELECTRONIC DARTS COUNTER - DARTS COUNTER  
ELEKTRONISCH DARTS TELLER - DARTS COUNTER  
ELEKTRONISCHER DART ZÄHLER - DARTS COUNTER  
COMPTEUR DE POINTS ÉLECTRONIQUE POUR JEU DE  
FLÉCHETTES - DARTS COUNTER**

**INSTRUCTIONS FOR USE | GEBRUIKSAANWIJZING | GEBRAUCHSANWEISUNG | MODE D'EMPLOI**

# XQMAX

SPORTS



## (EN) ELECTRONIC DARTS COUNTER - DARTS COUNTER

### CONTENT

ELECTRONIC DARTS COUNTER	1x
--------------------------	----

### TECHNICAL DETAILS

ARTICLE	GAMES	VARIATIONS	PLAYERS
ELECTRONIC DARTS COUNTER - DARTS COUNTER	40	272	1-8

### INSTALLATION INSTRUCTIONS

- The assembly should be done by an adult only.
- Check before use if all parts are complete.
- Always check that the item is secured safely.

### MOUNTING

1. Choose a preferred location for the electronic darts counter. It is advice to choose a location nearby the dartboard for a convenient use. Please make sure to install the electronic darts counter in a safe distance from the dartboard to prevent damage.
2. Place the mounting plate on the wall. Use a spirit level if needed.
3. Mark the screw holes with the use of a pencil
4. Drill the hole and install the plug, afterwards install the screw.
5. Slide the electronic darts counter to the mounting plate.
6. The electronic darts counter is also equipped with two standing feet which allows it to be placed standing up. Pull the two standing feet from the slot at the back side of dart counter, place it on a flat surface.

### WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the article before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose batteries in fire, in water or the general rubbish.
- Do not throw away batteries; dispose of as small chemical waste.
- Install batteries as indicated by the (+/-) polarity signs.

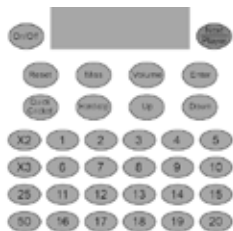
### IMPORTANT!

- Under the environment with electrical fast transient the dart counter may malfunction and require use to reset the dart counter.
- Dart is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
- Please peel off the protective film (if any) from the display area before use.

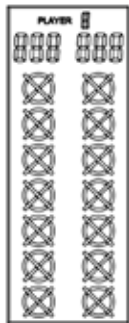
### QUICK START

1. Turn the Dart Scorer on by pressing the ON/OFF button. The default game is G01 301 with 2 players.
2. Press the ENTER button to get to option selection, L01 (option) is displayed. Use the UP or DOWN buttons if you would like to change option.
3. Press the ENTER button again, 2-P (player number) is displayed. Use the UP or DOWN buttons if you would like to change the number of players.
4. Once selection is done, press the ENTER button to start the game.
5. Press and Hold the RESET button to return to starting page.

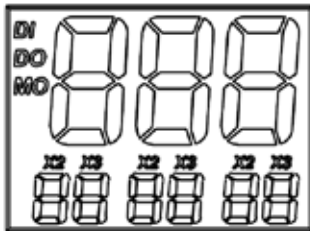
## OPERATION INSTRUCTIONS



- **ON/OFF Button** – Press ON/OFF to turn on the board. Press and hold ON/OFF to turn the board off.
- **NEXT PLAYER Button** – Press NEXT PLAYER to switch to next player after a turn is finished.
- **RESET Button** – Press RESET and hold for 2 seconds to return to the beginning of the game. Player can select another game by pressing Up and Down button.
- **MISS Button** – Press MISS during the game to register missed darts. Press and release to score 0 and record a dart thrown.
- **VOLUME Button** – Press repeatedly to scroll through 4 positions: Mute, low volume, middle volume, high volume. Default at middle volume when the power of the dartboard is turned on.
- **ENTER Button** - Press ENTER to confirm the selection and start game.
- **QUICK CRICKET Button** – Press QUICK CRICKET to select Game 13 Standard Cricket directly.
- **HANDICAP Button** – After selecting the number of players and before pressing ENTER, use this button to select the players that will be receiving a handicap. The UP and DOWN buttons are then used to select the level of the handicap.
- **UP button** - This button is used to move upward through selections.
- **DOWN button** - This button is used to move downward through selections.
- **Numbered buttons 1 thru 20, 25 and 50** - Use these buttons to enter the segment hit by the dart. 25 is for a single bull and 50 for a double bull hit.
- **X2 button** - Press before you press a numbered button to count the dart as a double segment.
- **X3 button** - Press before you press a numbered button to count the dart as a triple segment.



- **Player Number** - The number indicates the player that the cricket and score display apply to.
- **Player's Score** - Display the current score for players 1, 3, 5 and 7.
- **Player's Score** - Display the current score for players 2, 4, 6 and 8.
- **Cricket Scoring** - The Scorer utilizes a scoreboard display that keeps track of each player's segment status when playing cricket or any game that uses marks. The display uses traditional X and O style characters to track the marks. During the game segments will display as marks are scored.



- **Temporary Score** - When a dart score is entered, the temporary total score is displayed on the top score digits. The player's temporary game score will be updated as per the darts thrown entered. The temporary score is shown until the next player.

- **Dart Score** - When a dart score is entered, it is displayed on the bottom score digits for the 3 thrown. "X2" or "X3" is displayed for showing when the double or triple of the score is entered.
- **DI, DO, MO** - Shows the double option selected at the start of the game

<b>NO ICONS ARE LIT UP</b>	Single In/Single Out
<b>DI ICON LIT UP</b>	Double In/Single Out
<b>DO ICON LIT UP</b>	Single In/Double Out
<b>DI AND DO ICONS LIT UP</b>	Double In/Double Out
<b>MO ICON LIT UP</b>	Single In/Master Out (double or triple)
<b>DI AND MO ICONS LIT UP</b>	Double In/Master Out (double or triple)

- For playing 301-901 games, after the game is over, the point per dart (PPD) and the rank of the player 1 and player 2 will show up automatically. Press NEXT to view the PPD of the other players by pages, i.e. 3 and 4, 5 and 6, 7 and 8 in the subsequent pages accordingly.
  - Once a player finishes the game, there are 2 options available:
  - Start a new round with the same settings by pressing ENTER; or
  - Continue to play the same game to allow the remaining players to finish to get their rankings by pressing NEXT.
1. Press the ON/OFF button to activate the Dart Scorer.
  2. Press the UP or DOWN button until the desired game is displayed. Press ENTER to confirm your selection.
  3. Press the UP or DOWN button to select a game option. Press ENTER to confirm your selection.
  4. For the G01 to G12 games you can press the UP or DOWN button to select Double In/ Out or Master Out. DI, DO and MO icons are displayed. Press ENTER to confirm your selection.
  5. Press the UP or DOWN buttons to select number of players. There are 13 selections of players from 1 player mode to 8 players' mode, then scroll through the 5 levels of the computer player: Beginner, Intermediate, Advanced, Expert, Professional, and then scroll back to 1 player. Press ENTER to start the game. For more than 2 players, some players will share the player score display.
  6. For some games, handicap mode can be selected. Player handicaps must be set before pressing ENTER. When the number of players has been chosen but before ENTER has been pressed, press the HANDICAP button to cycle through the handicap options. Enter will save the settings and move to the next page. The games that use handicap mode are listed below.

- To enter a dart score, press the segment number that matches the segment you hit. For a double, press X2 before the segment number. For a triple, press X3 before the segment number.
- Press VOLUME button to select the desired sound level.
- When finishing a game, press ENTER to restart the game, or press and hold the RESET button by 2 second to return to the beginning selection.
- To switch off the game, press and hold the ON/OFF button for 2 seconds.
- The Dart Scorer will automatically go into the power OFF mode if no button is activated for 30 minutes.

#### GAME SELECTION

GAME	DESCRIPTION	OPTIONS	PLAYERS
01	301	6	1 - 8
02	501	6	1 - 8
03	601	6	1 - 8
04	701	6	1 - 8
05	801	6	1 - 8
06	901	6	1 - 8
07	301 League	6	4 - 8
08	501 League	6	4 - 8
09	601 League	6	4 - 8
10	701 League	6	4 - 8
11	801 League	6	4 - 8
12	901 League	6	4 - 8
13	Cricket	3	1 - 8
14	No Score Cricket	3	1 - 8
15	Cut Throat Cricket	3	1 - 8
16	Killer Cricket	3	2 - 8
17	Scram Cricket	1	2
18	Low Pitch Cricket	3	1 - 8
19	English Cricket	1	2
20	Single Only Cricket	3	1 - 8
21	Count Up	9	1 - 8
22	Round the Clock	12	1 - 8

23	Shanghai	4	1 - 8
24	High Score	12	1 - 8
25	Overs	19	2 - 8
26	Unders	19	2 - 8
27	Halve-It	1	1 - 8
28	Big-6	19	2 - 8
29	Double Down	1	1 - 8
30	21 Points	7	1 - 8
31	Nine Dart Century	3	1 - 8
32	Best of Nine	5	1 - 8
33	3 Point Contest	2	1 - 8
34	9 Lives	7	2 - 8
35	Forty-One	1	1 - 8
36	Shoot-Out	19	1 - 8
37	Bingo	4	1 - 8
38	Killer	30	2 - 8
39	Shooting	1	1 - 8
40	All Fives	5	1 - 8

#### G01 301 TO G901

##### OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

The score will be deducted for each dart from 301 points; the first player who reaches exactly 0 will be the winner.

For single in or single out options, the game can be started or ended by throwing at any segments, regardless of single, double or triple. For double in / double out options, the beginning / ending throw will only be accepted respectively by hitting the double zone or double the bull's eye. For master out, you must hit either double or triple zone to end the game. You cannot start or end the game by hitting the wrong score segments.

OPTION	MEANING	DISPLAY AS
L01	Single in / Single out	
L02	Double in / Single out	D IN
L03	Single in / Double out	D OUT

L04	Double in / Double out	D IN / D OUT
L05	Single in / Master out	M OUT
L06	Double in / Master out	D IN / M OUT

G02 501 starts with 501 points

G03 601 starts with 601 points

G04 701 starts with 701 points

G05 801 starts with 801 points

G06 901 starts with 901 points

#### G07 301 LEAGUE TO G12 901 LEAGUE

##### OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Similar to 301 to 901 but here the teams play against each other. If a member of the team reaches exactly 0, his/her team has won. However, there is one condition to be applied: the total score of his/her team must not be greater than the opposing team's total score. If it is greater, the team has not won, and it resumes its previous position.

Apart from the 301 standard variations, this game also allows selection of the different team combinations to play with.

G08 501 starts with 501 points

G09 601 starts with 601 points

G10 701 starts with 701 points

G11 801 starts with 801 points

G12 901 starts with 901 points

#### G13: CRICKET

##### OPTIONS:

- C00, C20, C25

- Following the standard rules, the Cricket will only use the number 15-20 & bull's eye. All valid hits will be confirmed & displayed by the cricket display.
- When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'open' (number closed and opens for scoring) to that player and any further hits will score points as thrown.
- Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player.
- A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
- A player wins the game when he first 'closes' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
- And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'open' numbers. If that player has not accumulated the highest point total by the time another player 'closes', the player with the most points will be the winner.

OPTION	DESCRIPTION
C00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
C20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
C25	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

CRICKET	ONCE	TWICE	OPEN	CLOSE
SIGN	\	X	⊗	○

Note:

- Single segment: Count one time  
Double segment: Count two times  
Triple segment: Count three times
- The segment will be 'opened' if already hit more than three times. It will be 'closed' if all players 'open' the same segment

#### G14: NO SCORE CRICKET

##### OPTIONS:

- 000, 020, 025

This game is similar to Cricket game EXCEPT no score is made. The winner is the player who first 'closed' all the points.

OPTION	DESCRIPTION
000	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
020	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
025	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

#### G15: CUT THROAT CRICKET

##### OPTIONS:

- 00C, 20C, 25C

Similar basic rules as Cricket game EXCEPT points are added to your opponents' total once scoring begins. The player who first 'closes' all segments with the fewest scores wins. This variation enables players to rack up scores for his/her opponents, digging them into a deeper hole.

OPTION	DESCRIPTION
00C	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
20C	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
25C	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

#### G16: KILLER CRICKET

##### OPTIONS:

- H00, H20, H25

The game is similar to the No Score Cricket game EXCEPT when you 'closed' a number, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who 'closed' all the numbers.

OPTION	DESCRIPTION
H00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
H20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
H25	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

#### G17: SCRAM CRICKET

This game is a variation of Cricket game. The game consists of 2 rounds. In the first round, player 1 must 'close' 15 through 20 and bull's eye while player 2 attempts to get as high score as he can by scoring the 'open' numbers. Round 1 will be finished when all numbers have been 'closed'. For round 2, the reverse is done. The player with the highest score after both rounds is the winner.

#### G18: LOW PITCH CRICKET

##### OPTIONS:

- E00, E20, E25

The game is similar to the Cricket game. EXCEPT the numbers to be shot are changed from "15 to 20 and bull's eye" to "1 to 6 and bull's eye".

OPTION	DESCRIPTION
E00	hit & 'open' the numbers 1-6 and bull's eye at any order.
E20	hit & 'open' the number 6 first, then in order 'open' numbers 5, 4, 3, 2, 1 & bull's eye.
E25	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6.

#### G19: ENGLISH CRICKET

This game is for 2 players only. The game consists of two rounds. In round one, the target of player one is the bull's eye, each hit of the outer bull counts as one mark, inner bull counts as two marks, and the other numbers are count as 0 mark. The object of Player 2 is to get the highest possible score before Player 1 accumulates 9 marks. Player 2 can throw any number. However, if player 2 scores 42 points, it counts as 2 points, if player 2 scores 59 points, it counts as 19 points. Therefore score is counted only when the total score of three darts is over 40 otherwise it counts as 0 points. The first round is finished when Player 1 accumulates 9 marks. In round two, the players change their roles. Player 2 hits the bull's eye and Player 1 goes for points. The game is over when Player 2 accumulates 9 marks. The player with the most points is the winner.

The cricket display will count how many marks you have scored.

#### G20: SINGLE ONLY CRICKET

##### OPTIONS:

- S00, S20, S25

Single Only Cricket is played the same as Cricket except that triple, double segments of the target cricket number are counted as one mark as well, the same as single segment. So, it is impossible to close a number with one dart.

OPTION	DESCRIPTION
S00	hit & 'open' the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
S20	hit & 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
S25	hit & 'open' the bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

#### G21: COUNT UP

##### OPTIONS:

- 100, 200, 300 ... 900

The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The score will be accumulated for each dart, the first player who reaches or goes over the set points will be the winner. The set point options are 100, 200, 300 ... 900.

OPTION	100	200	300	400	500	600	700	800	900
SET POINTS	100	200	300	400	500	600	700	800	900

#### G22: ROUND THE CLOCK

##### OPTIONS:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Hit in strict order of 1, 2, 3 ... until 5, 10, 15 or 20s are reached with straight, double or triple shots depending on the performance level. The first player to reach the final score is the winner. Players start their next turn with the next correct number in the sequence. The computer will display the number that the player has to hit.

OPTION	DESCRIPTION
105, 110, 115, 120	The last number is 5,10,15,20 respectively regardless of single, double or triple.
205, 210, 215, 220	The last number is 5,10,15,20 respectively and only double is valid.
305, 310, 315, 320	The last number is 5,10,15,20 respectively and only triple is valid.

### G23: SHANGHAI

#### OPTIONS:

- L01, L05, L10, L15

Each player has to proceed around the board to score from 1 through 20 and then the bull's eye. Throw a dart for each number and the player who gets the highest scores wins. Each player can score on any correct segments (single X 1, Double X 2, Triple X 3) and selections are varied as follows:

OPTION	DESCRIPTION
L01	the game starts from segment 1
L05	the game starts from segment 5
L10	the game starts from segment 10
L15	the game starts from segment 15

### G24: HIGH SCORE

#### OPTIONS:

- H03, H04 ... H14

The rules are simple. Each player must rack up the most points in 3, 4, 5... or 14 rounds (each round 3 darts) to win. Doubles and triples respectively count as X2 and X3 the segment's score.

OPTIONS	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12	H13	H14
NR. OF ROUNDS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

### G25: OVERS

#### OPTIONS:

- O03, O04, O05 ... O21

The players must take turns to throw 3 darts. If a player's score is less than the previous player's score, one cricket light will turn off which means he loses one life. Before each player shoots in each round, the screen displays the record score.

A player will be expelled from the game as soon as he has lost all his lives. The last surviving player is the winner. O03 – O21 represents 3 to 21 lives.

OPTIONS	O03	O04	O05	O06	O07	O08	O09	O10	O11	O12
NR. OF LIVES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20	O21	
NR. OF LIVES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G26: UNDERS

#### OPTIONS:

- U03, U04, U05 ... U21

The rules are similar to the ones detailed above, except for the following:

- The leader's score is the lowest score for each turn;
- A missed dart should be counted as 60 by pressing the MISS button.

U03-U21 represents 3 to 21 lives.

OPTIONS	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U10	U11	U12
NR. OF LIVES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	U20	U21	
NR. OF LIVES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G27: HALVE-IT

There are 12 rounds of three darts each in this game. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

NR OF ROUND	12	13	14	D (double)	15	16	17	T (triple)	18	19	20	B (bull)	TOTAL
PLAYER													

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, his/her total scores to those points is cut in half. The player with the highest scores at the end is the winner.

### G28: BIG-6

#### OPTIONS:

- B03, B04, B05 ... B21

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" his/her life. After the current target is hit, the next dart throw will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for a new target generated by computer randomly. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as "double bull's eye" or "triple 20". The last player with a life left is the winner.

B03 to B21 represents 3 to 21 lives respectively. The number of lives left is shown on the cricket display.

OPTIONS	B03	B04	B05	B06	B07	B08	B09	B10	B11	B12
NR. OF LIVES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	B21	
NR. OF LIVES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G29: DOUBLE DOWN

The game starts with a base score of 40 for each player. The player has to score by hitting the active segment of the current round. For instance the 1st round, the player must throw to hit segment 15. If no segment 15 is hit, the player's score will be cut by half. The next round is 16 and so on. For D and T, the player has to hit any double or triple and the same rule will be applied. The player who gets the highest score is the winner.

	15	16	D (double)	17	18	T (triple)	19	20	B (bull)	TOTAL
PLAYER 1										
PLAYER 2										

### G30: 21 POINTS

#### OPTIONS

- O05, O06, O07 ... O11

The purpose of this game is to get the most marks. A player can get one mark in two ways:

- Gets 21 points exactly with 1, 2 or 3 darts;
- Gets the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round). The player will "bust" when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the highest marks wins the game. Options O05, O06, O07... O11 represent 3 rounds, 4 rounds, 5 rounds... 11 rounds respectively.

OPTION	O05	O06	O07	O08	O09	O10	O11
NR. OF ROUNDS	5	6	7	8	9	10	11

### G31: NINE DART CENTURY

#### OPTIONS:

- 100, 150, 200

The options are the target score, see the chart below.

OPTION	100	150	200
TARGET SCORE	100 points	150 points	200 points

In this game each player has 9 darts (three turns) to score 100 (or 150, 200) points without going over, or get as close to 100 as possible. If you go over, you are out of the game. The dart board will announce 'Bust'. Darts that land outside the scoring area will reset your score back down to zero. Darts that bounce out are not penalized and do not count for any points. The number on the dartboard that you hit will be your score. A double segment is worth double points and a triple is worth triple. The player that gets closest to the Target Score without going over is the winner.

### G32: BEST OF NINE

#### OPTIONS:

- 009, 012, 015, 018, 021

The computer will display a random number for the player to hit in each round. A player receives 1 score when hitting the number, 2 scores when hitting a double and 3 scores for hitting a triple. Number is determined by computer randomly. The player with the highest score at the end of the game wins.

OPTION	009	012	015	018	021
NR. OF DARTS	9	12	15	18	21

### G33: THREE POINT CONTEST

#### OPTIONS:

- L01, L02

In a basketball game, the three-pointer contest consists of 5 positions (0, 45, 90, 135, 180 degrees) and each shoot 3 goals (darts).



We use the upper half of the dartboard to simulate the basketball half, with 11 points, 9 points, 20 points, 4 points, and 6 points into 5 positions.



The first 2 balls (darts) are normal balls, and one point is counted. The third ball is Money ball, and two points are counted. The dartboard will provide the hint of the target to hit.

During the game, the player's first 2 darts (balls) need to hit the target zone, and the SCORE display will show the hit points, and the CRICKET display will light up accordingly.

The 3rd dart (Money ball) must hit the bull's eye area (25/50), and the CRICKET display will light up two strokes accordingly.

The player who lights up the most strokes of CRICKET after the game is over wins the game.

#### Options:

You can choose the difficulty level of the game.

**L01 Easy** – The first 2 darts must hit the target zone at any position. For example, if you are hitting 11 points zones, both odd, double and triples are considered hit.

**L02 Difficult** – As mentioned above, the first 2 darts must hit the triple zone to be considered hit.

For these two difficulties, the Money ball must hit the bull's eye area (25/50).

There is no set number of rounds, and the game ends in one round.

### G34: 9 LIVES

#### OPTIONS:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

This game plays numbers 1 through 20 and bull's eye in a sequence loop. Players take turns throwing in 1 in the first round, 2 in the second round, and so on, until "25" in the 21st round, 1 in the 22nd round and so on. Each player must hit the target number with one dart in each round. The player will lose a life if all 3 darts miss. The last player remaining alive is the winner.

The cricket display will count down lives remain for each player.

003, 004, 005 ..... 009 represent 3, 4, 5 ..... 9 lives respectively.

OPTION	003	004	005	006	007	008	009
NR. OF LIVES	3	4	5	6	7	8	9

### G35: FORTY-ONE

The game starts with a base score of 40 for each player. The game starts when the players are hitting the number 20, and then 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye, and eventually score a total of 41 points. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counting as 2x and Triple as 3x the points. An additional round or 41 points is added after bull's eye, for all the players to conclude the game. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

### G36: SHOOT-OUT

#### OPTIONS:

- -03, -04, -05 ... -21

The first player who hits the number of correct targets, depending on the option selected, is the winner. The computer will randomly select a number (target) for the player to hit. One correct hit on a segment of the displayed number subtracts one from the score. Single, double and triple segments all count as one hit. If a player does not hit the selected number within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the computer will automatically select another random number for the player to hit with the next dart.

OPTION	-03	-04	-05	-06	-07	-08	-09	-10	-11	-12
NR. OF POINTS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
NR. OF POINTS	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G37: BINGO

#### OPTIONS:

- 132, 141, 168, 189

The board will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting the particular sequence wins the game.

OPTION	DESCRIPTION
132	Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.
141	Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.
168	Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.
189	Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

The player should hit a number segment three times to enter into the next number segment. Hitting the single segment counts as one time; the double segment counts as two times; the triple segment counts as three times.

**G38: KILLER****OPTIONS:**

- See overview

To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The display will indicate 'SEL' at this point. Each player keeps his/her assigned number throughout the game. The same number cannot be shared by different players. The game starts when all the players have been assigned an individual number. Each player tries to hit the double of his/her own number to be qualified as a 'killer'. Once a killer, the mission of the player is to 'kill' his /her opponents by hitting their segment number until they have lost 'all' their lives. If a killer hits his/her own segment number, he will lose his killer status as well as one life. The player will have to hit his/her own segment number again to regain his/her 'killer' status. The last player to remain alive is declared the winner. To increase the difficulty level of the game, the players can choose that the killer status can only be obtained by hitting the double (or triple) of the assigned number.

OPTIONS	NR. OF LIVES	SHOOT OUT AREA
003	3	Single double and triple
005	5	Single double and triple
0...	...	Single double and triple
021	21	Single double and triple
203	3	Double
205	5	Double
2...	...	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
3...	...	Triple
321	21	Triple

**G39: SHOOTING**

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3-dart total wins that round. Winner is the first one to win 7 rounds. The cricket display will show how many rounds you have won.

**G40: ALL FIVES****OPTIONS:**

- 551, 561, 571, 581, 591

Before starting the game, you must select the number of players and the options, that is, the total point you need to score in order to win – See the chart below.

OPTION	551	561	571	581	591
TOTAL NR. OF POINTS	51	61	71	81	91

For each round, the player's total score must be divisible by 5. Every score that is divisible by 5 counts as one point. For instance, 2, 8, 5 and the total is 15. The player will get 3 points as 15 divided by 5 is 3. There will be no points if the total scores of 3 darts are not divisible by 5 or if any darts miss, even though the sum of the other darts scores are divisible by 5. The display will show the best segment to hit and score points. The first player who scores or gets over 51, 61, 71, 81, or 91 will be the winner.



## (NL) ELEKTRONISCHE DARTSTELLER DARTS COUNTER

### INHOUD

ELEKTRONISCHE DARTSTELLER	1x
---------------------------	----

### TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPELLEN	VARIATIES	SPELERS
ELEKTRONISCHE DARTSTELLER – DARTS COUNTER	40	272	1-8

### INSTALLATIE-INSTRUCTIES

- De montage mag alleen door een volwassene worden uitgevoerd.
- Controleer voor gebruik of alle onderdelen in orde zijn.
- Controleer altijd of het item goed vastzit.

### MONTAGE

- Kies een voorkeurslocatie voor de elektronische dartsteller. Het is aan te raden om voor een handig gebruik een locatie in de buurt van het dartbord te kiezen. Zorg ervoor dat u de elektronische dartsteller op een veilige afstand van het dartbord installeert om schade te voorkomen.
- Plaats de montageplaat op de muur. Gebruik indien nodig een waterpas.
- Markeer de schroefgaten met behulp van een potlood.
- Boor het gat en installeer de plug, installeer daarna de schroef.
- Schuif de elektronische dartsteller op de montageplaat.
- De elektronische dartsteller is tevens voorzien van twee staande pootjes waardoor hij staand kan worden geplaatst. Trek de twee staande voeten uit de gleuf aan de achterkant van de dartteller en plaats deze op een vlakke ondergrond.

### WAARSCHUWING!

- Batterijen dienen door een volwassene te worden vervangen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het artikel worden verwijderd voordat ze worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Verscheidene soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet door elkaar worden gebruikt.
- Alleen batterijen van hetzelfde of gelijkwaardige type als aanbevolen mogen worden gebruikt.
- Batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst.
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gooi batterijen niet in vuur, in water of bij het gewone afval.

- Gooi batterijen niet weg; afvoeren als klein chemisch afval.
- Installeer de batterijen zoals aangegeven door de (+/-) polariteitstekens.

### IMPORTANT!

- In een omgeving met snelle, kortstondige elektriciteit kan de dartteller defect raken en moet de dartteller worden gerepareerd.
- Darten is een spel voor volwassenen met een functionele scherpe punt. Kinderen mogen alleen onder toezicht van een volwassene spelen.
- Verwijder voor gebruik de beschermfolie (indien aanwezig) van het weergavegebied.

### SNELLE START

- Zet de Dart Scorer aan door op de AAN/UIT-knop te drukken. Het standaardspel is G01 301 met 2 spelers.
- Druk op de ENTER-knop om naar de optieselectie te gaan, L01 (optie) wordt weergegeven. Gebruik de knoppen OMHOOG of OMLAAG als u de optie wilt wijzigen.
- Druk nogmaals op de ENTER-knop, 2-P (spelersnummer) wordt weergegeven. Gebruik de knoppen OMHOOG of OMLAAG als u het aantal spelers wilt wijzigen.
- Zodra de selectie is voltooid, drukt u op de ENTER-knop om het spel te starten.
- Houd de RESET-knop ingedrukt om terug te keren naar de startpagina.

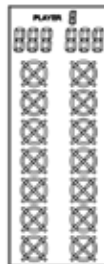
### BEDIENINGSINSTRUCTIES



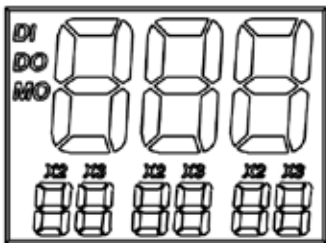
- AAN/UIT-knop – Druk op AAN/UIT om het bord in te schakelen. Houd ON/OFF ingedrukt om het bord uit te schakelen.
- NEXT PLAYER-knop – Druk op NEXT PLAYER om naar de volgende speler te gaan nadat een beurt is afgelopen.
- RESET-knop – Houd RESET 2 seconden ingedrukt om terug te keren naar het begin van het spel. Speler kan een ander spel selecteren door op de knop Omhoog en Omlaag te drukken.
- MISS-knop – Druk tijdens het spel op MISS om gemiste darts te registreren. Druk

en laat los om 0 te scoren en een gegooid darts op te nemen. P

- VOLUME-knop – Herhaaldelijk indrukken om door 4 standen te bladeren: Mute, laag volume, gemiddeld volume, hoog volume. Standaard op middenvolume wanneer de stroom van het dartbord is ingeschakeld.
- ENTER-knop – Druk op ENTER om de selectie te bevestigen en het spel te starten.
- QUICK CRICKET-knop – Druk op QUICK CRICKET om Game 13 Standard Cricket rechtstreeks te selecteren.
- HANDICAP-knop – Na het selecteren van het aantal spelers en voordat u op ENTER drukt, gebruikt u deze knop om de spelers te selecteren die een handicap krijgen. De UP- en DOWN-toetsen worden dan gebruikt om het niveau van de handicap te selecteren.
- OMHOOG-knop – Deze knop wordt gebruikt om omhoog door selecties te gaan.
- DOWN-knop – Deze knop wordt gebruikt om door selecties naar beneden te gaan.
- Genummerde knoppen 1 t/m 20, 25 en 50 – Gebruik deze knoppen om het door de dart geraakte segment in te voeren. 25 is voor een enkele stier en 50 voor een dubbele stierhit.
- X2-knop – Druk voordat u op een genummerde knop drukt om de dart als een dubbel segment te tellen.
- X3-knop – Druk hierop voordat u op een genummerde knop drukt om de dart als een drievoudig segment te tellen.



- Spelersnummer - Het nummer geeft de speler aan waarop de cricket- en scoreweergave van toepassing is.
- Spelersscore - Toon de huidige score voor spelers 1, 3, 5 en 7.
- Spelersscore - Toon de huidige score voor spelers 2, 4, 6 en 8.
- Cricket scores - De scorer gebruikt een scorebord dat de segmentstatus van elke speler bij het spelen van cricket of een spel dat markeringen gebruikt. Het display gebruikt traditionele tekens in X- en O-stijl om de markeringen te volgen. Tijdens het spel worden segmenten weergegeven terwijl er punten worden gescoord.



- Tijdelijke score - Wanneer een dartscore wordt ingevoerd, wordt de tijdelijke totale score weergegeven op de bovenste scorecijfers. De tijdelijke spelscore van de speler wordt bijgewerkt op basis van de ingevoerde darts. De tijdelijke score wordt getoond tot de volgende speler.
- Dartscore - Wanneer een dartscore wordt ingevoerd, wordt deze weergegeven op de onderste scorecijfers voor de 3 gegooiden punten. "X2" of "X3" wordt weergegeven om te laten zien wanneer het dubbele of driedubbele van de score wordt ingevoerd.
- DI, DO, MO - Toont de dubbele optie geselecteerd aan het begin van het spel

<b>ER ZIJN GEEN PICTOGRAMMEN VERLICHT</b>	Single In/Single Out
<b>DI-PICTOGRAM BRAND</b>	Double In/Single Out
<b>DO-PICTOGRAM BRAND</b>	Single In/Double Out
<b>DI- EN DO-PICTOGRAMMEN BRANDEN</b>	Double In/Double Out
<b>MO-PICTOGRAM BRAND</b>	Single In/Master Out (double or triple)
<b>DI- EN MO-PICTOGRAMMEN BRANDEN</b>	Double In/Master Out (double or triple)

- Bij het spelen van 301-901-spellen worden na afloop van het spel automatisch het punt per dart (PPD) en de rangorde van speler 1 en speler 2 weergegeven. Druk op VOLGENDE om de PPD van de andere spelers per pagina te bekijken, dwz 3 en 4, 5 en 6, 7 en 8 op de volgende pagina's.
- Zodra een speler het spel heeft beëindigd, zijn er 2 opties beschikbaar:
- Start een nieuwe ronde met dezelfde instellingen door op ENTER te drukken; of
- Ga door met het spelen van hetzelfde spel om de overige spelers de kans te geven hun ranglijst te halen door op VOLGENDE te drukken.

1. Druk op de AAN/UIT-knop om de Dart Scorer te activeren.
2. Druk op de OMHOOG of OMLAAG knop totdat het gewenste spel wordt weergegeven. Druk op ENTER om uw keuze te bevestigen.
3. Druk op de OMHOOG of OMLAAG knop om een speloptie te selecteren. Druk op ENTER om uw keuze te bevestigen.
4. Voor de G01 tot G12-spellen kunt u op de OMHOOG- of OMLAAG-knop drukken om Double In/Out of Master Out te selecteren. DI, DO en MO pictogrammen worden weergegeven. Druk op ENTER om uw keuze te bevestigen.
5. Druk op de knoppen OMHOOG of OMLAAG om het aantal spelers te selecteren. Er zijn 13 selecties van spelers van 1 speler modus tot 8 spelers modus, scroll dan door de 5 niveaus van de computer speler: Beginner, Intermediate, Advanced, Expert, Professional, en scroll dan terug naar 1 speler. Druk op ENTER om het spel te starten. Voor meer dan 2 spelers delen sommige spelers de spelersscoreweergave.
6. Voor sommige spellen kan de handicapmodus worden geselecteerd. Spelershandicap moet worden ingesteld voordat op ENTER wordt gedrukt. Wanneer het aantal spelers is gekozen maar voordat op ENTER is gedrukt, drukt u op de HANDICAP-knop om door de handicapopties te bladeren. Enter slaat de instellingen op en gaat naar de volgende pagina. De spellen die de handicapmodus gebruiken, staan hieronder vermeld.
7. Om een dartscore in te voeren, drukt u op het segmentnummer dat overeenkomt met het segment dat u raakt. Voor een dubbel, druk op X2 voor het segmentnummer. Voor een triple drukt u op X3 voor het segmentnummer.
8. Druk op de VOLUME-knop om het gewenste geluidsniveau te selecteren.
9. Druk na het beëindigen van een spel op ENTER om het spel te herstarten, of houd de RESET-knop 2 seconden ingedrukt om terug te keren naar de beginsselectie.
10. Om het spel uit te schakelen, houdt u de AAN/UIT-knop 2 seconden ingedrukt.
11. De Dart Scorer gaat automatisch in de uitgeschakelde modus als er gedurende 30 minuten geen knop wordt geactiveerd.

#### SPELSELECTIE

SPEL	Beschrijving	Aantal opties	Aantal spelers
01	301	6	1 - 8
02	501	6	1 - 8
03	601	6	1 - 8
04	701	6	1 - 8
05	801	6	1 - 8
06	901	6	1 - 8
07	301 League	6	4 - 8
08	501 League	6	4 - 8
09	601 League	6	4 - 8
10	701 League	6	4 - 8

11	801 League	6	4 - 8
12	901 League	6	4 - 8
13	Cricket	3	1 - 8
14	No Score Cricket	3	1 - 8
15	Cut Throat Cricket	3	1 - 8
16	Killer Cricket	3	2 - 8
17	Scram Cricket	1	2
18	Low Pitch Cricket	3	1 - 8
19	English Cricket	1	2
20	Single Only Cricket	3	1 - 8
21	Count Up	9	1 - 8
22	Round the Clock	12	1 - 8
23	Shanghai	4	1 - 8
24	High Score	12	1 - 8
25	Overs	19	2 - 8
26	Unders	19	2 - 8
27	Halve-It	1	1 - 8
28	Big-6	19	2 - 8
29	Double Down	1	1 - 8
30	21 Points	7	1 - 8
31	Nine Dart Century	3	1 - 8
32	Best of Nine	5	1 - 8
33	3 Point Contest	2	1 - 8
34	9 Lives	7	2 - 8
35	Forty-One	1	1 - 8
36	Shoot-Out	19	1 - 8
37	Bingo	4	1 - 8
38	Killer	30	2 - 8
39	Shooting	1	1 - 8
40	All Fives	5	1 - 8

#### G01 301 TOT G901

##### OPTIES:

L01, L02, L03, L04, L05, L06

De score wordt voor elke dart afgetrokken van 301 punten; de eerste speler die precies 0 bereikt, is de winnaar.

Voor single-in of single-out-opties kan het spel worden gestart of beëindigd door

naar elk segment te gooien, ongeacht of het enkel, dubbel of drievoudig is. Voor double-in/double-out-opties wordt de begin-/eindworp alleen geaccepteerd door respectievelijk de dubbele zone of het dubbele schot in de roos te slaan. Voor master out moet je de dubbele of drievoudige zone raken om de spellen te beëindigen. Je kunt het spel niet starten of beëindigen door de verkeerde scoresegmenten te raken.

OPTIE	BETEKENIS	WEERGAVE ALS
L01	Single in / Single out	
L02	Double in / Single out	D IN
L03	Single in / Double out	D OUT
L04	Double in / Double out	D IN / D OUT
L05	Single in / Master out	M OUT
L06	Double in / Master out	D IN / M OUT

G02 501 begint met 501 punten

G03 601 begint met 601 punten

G04 701 begint met 701 punten

G05 801 begint met 801 punten

G06 901 begint met 901 punten

### G07 301 LEAGUE TOT G12 901 LEAGUE

#### OPTIES:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Vergelijkbaar met 301 t/m 901, maar hier spelen de teams tegen elkaar. Als een lid van het team precies 0 bereikt, heeft zijn/haar team gewonnen. Er is echter één voorwaarde. De totaalscore van zijn/haar team mag niet groter zijn dan de totaalscore van het andere team. Als het groter is, heeft het team niet gewonnen en hervat het zijn vorige positie. Naast de 301 standaardvarianties biedt dit spel ook de keuze uit de verschillende teamcombinaties om mee te spelen.

G08 501 begint met 501 punten

G09 601 begint met 601 punten

G10 701 begint met 701 punten

G11 801 begint met 801 punten

G12 901 begint met 901 punten

### G13: CRICKET

#### OPTIES:

- C00, C20, C25

- Volgens de standaard regels zal de Cricket alleen het nummer 15-20 & bull's eye gebruiken. Alle geldige treffers worden bevestigd en weergegeven door het cricketdisplay.
- Wanneer een nummer 3 keer door een speler is geraakt, is het dan 'open' (getal

gesloten en geopend om te scoren) voor die speler en elke volgende trefser zal punten opleveren zoals gegooid.

- Zodra een nummer 3 keer door alle spelers is geraakt, wordt dat nummer 'gesloten' en kan er door geen enkele speler meer op worden gescoord.
- Een speler die een nummer heeft 'geopend', kan op dat nummer blijven scoren totdat het 'gesloten' wordt.
- Een speler wint het spel wanneer hij eerst alle getallen 'sluit' en gelijke of hogere scores heeft dan de andere spelers. Als spelers echter gelijk staan op punten, of geen punten hebben, wint de speler die als eerste alle nummers 'sluit'.
- En als een speler eerst alle nummers heeft 'gesloten', maar een achterstand heeft op punten, gaat het scoren door op 'open' nummers. Als die speler niet het hoogste puntentotaal heeft verzameld tegen de tijd dat een andere speler 'sluit', is de speler met de meeste punten de winnaar.

OPTIE	BESCHRIJVING
C00	Raak en 'open' nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
C20	Raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
C25	Raak & 'open' eerst de bull's eye, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

CRICKET	EEN KEER	TWEE KEER	OPEN	SLUITEN
TEKEN	\	X	O	O

Note:

- Enkel segment: tel één keer  
Dubbel segment: tel twee keer  
Triple segment: tel drie keer
- Het segment wordt 'geopend' als het al meer dan drie keer is geraakt. Het wordt 'gesloten' als alle spelers hetzelfde segment 'openen'

### G14: NO SCORE CRICKET

#### OPTIES:

- 000, 020, 025

Dit spel lijkt op het cricketspel BEHALVE dat er geen score wordt gemaakt. De winnaar is de speler die als eerste alle punten heeft 'gesloten'.

OPTIE	BESCHRIJVING
000	Raak en 'open' nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
020	Raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
025	Raak & 'open' eerst de bull's eye, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

### G15: CUT THROAT CRICKET

#### OPTIES:

- 00C, 20C, 25C

Vergelijkbare basisregels als cricketspel BEHALVE dat de punten worden toegevoegd aan het totaal van je tegenstanders zodra het scoren begint. De speler die als eerste alle segmenten 'sluit' met de minste scores, wint. Deze variatie stelt spelers in staat om scores voor zijn/haar tegenstanders te verzamelen en ze in een dieper gat te graven.

OPTIE	BESCHRIJVING
00C	Raak en 'open' nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
20C	Raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
25C	Raak & 'open' eerst de bull's eye, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

### G16: KILLER CRICKET

#### OPTIES:

- H00, H20, H25

Het spel is vergelijkbaar met het spel No Score Cricket, BEHALVE dat wanneer je een nummer 'gesloten' hebt, en je tegenstanders niet, kun je de markering van de tegenstander elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle nummers heeft 'gesloten'.

OPTIE	BESCHRIJVING
H00	Raak en 'open' nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
H20	Raak & 'open' eerst nummer 20, daarna in volgorde 'open' nummers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye.
H25	Raak & 'open' eerst de bull's eye, daarna in volgorde de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

### G17: SCRAM CRICKET

Dit spel is een variatie op het cricketspel. Het spel bestaat uit 2 ronden. In de eerste ronde moet speler 1 15 tot en met 20 'sluiten' en een schot in de roos, terwijl speler 2 probeert een zo hoog mogelijke score te behalen door de 'open' nummers te scoren. Ronde 1 is afgelopen als alle nummers 'gesloten' zijn. Voor ronde 2 wordt het omgekeerde gedaan. De speler met de hoogste score na beide ronden is de winnaar.

### G18: LOW PITCH CRICKET

#### OPTIES:

- E00, E20, E25

Het spel lijkt op het spel Cricket. BEHALVE dat de nummers die moeten worden geschoten zijn veranderd van "15 naar 20 en roos" naar "1 tot 6 en roos".



Er wordt gescoord wanneer de dart alleen het aangewezen gebied raakt. Alle hits worden gescoord tegen de nominale waarde. Als alle drie de darts van een speler het aangewezen doele gebied missen, wordt zijn/haar totale score op die punten gehalveerd. De speler met de hoogste score aan het einde is de winnaar.

## G28: BIG-6

### OPTIES:

- B03, B04, B05 ... B21

Single 6 is het eerste doelwit dat wordt geraakt wanneer het spel begint. Binnen de drie worpen moet speler 1 een 6 raken om zijn/haar leven te "redden". Nadat het huidige doel is geraakt, bepaalt de volgende pijl die wordt gegooid het doel van de tegenstander. Als speler 1 het huidige doel niet binnen 2 darts raakt, verliest hij/zij de kans om het volgende doel voor speler 2 te bepalen. Speler 2 zal willekeurig op een nieuw doel schieten dat willekeurig door de computer is gegenereerd. Singles, doubles en triples zijn allemaal aparte doelen voor dit spel.

Het doel van het spel is om je tegenstander te dwingen levens te verliezen door moeilijke doelen te selecteren die je tegenstander kan raken, zoals "double bull's eye" of "triple 20". De laatste speler met nog een leven is de winnaar.

B03-B21 vertegenwoordigt 3 levens tot 21 levens.

OPTIE	B03	B04	B05	B06	B07	B08	B09	B10	B11	B12
AANTAL LEVENS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTIE	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	B21	
AANTAL LEVENS	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G29: DOUBLE DUNN

Het spel begint met een basiscore van 40 voor elke speler. De speler moet scoren door het actieve segment van de huidige ronde te raken. Bijvoorbeeld de 1e ronde moet de speler gooien om segment 15 te raken. Als geen segment 15 wordt geraakt, wordt de score van de speler gehalveerd. De volgende ronde is 16 enzovoort. Voor D en T moet de speler een double of triple slaan en dezelfde regel wordt toegepast. De speler die de hoogste score haalt, is de winnaar.

	16	D (double)	17	18	T (triple)	19	20	B (bull)	TOTAL
SPELER 1									
SPELER 2									

## G30: 21 POINTS

### OPTIES

- 005, 006, 007 ... 011

Het doel van dit spel is om de meeste punten te behalen. Een speler kan op twee manieren één punt behalen:

1. Behaalt precies 21 punten met 1, 2 of 3 darts

2. Haalt de hoogste punten tot 21 punten (als niemand 21 punten haalt in deze ronde) De speler zal "bust" zijn als een score hoger is dan 21 punten en de speler geen punt kan krijgen. Nadat het spel is afgelopen, wint de speler met de hoogste punten het spel. Opties 005, 006, 007... 011 vertegenwoordigen het aantal rondes: 3 rondes, 4 rondes, 5 rondes... 11 rondes.

OPTIE:	005	006	007	008	009	010	011
AANTAL RONDES	5	6	7	8	9	10	11

## G31: NINE DART CENTURY

### OPTIES:

- 100, 150, 200

De opties zijn de doelscore, zie onderstaand schema.

OPTIE	100	150	200
TARGET SCORE	100 punten	150 punten	200 punten

In dit spel heeft elke speler 9 darts (drie beurten) om 100 (of 150, 200) punten te scoren zonder er overheen te gaan, of zo dicht mogelijk bij de 100 te komen. Als je er overheen gaat, ben je uit het spel. Het dartbord kondigt "Bust" aan. Darts die buiten het scoregebied terechtkomen, zetten je score terug naar nul. Darts die stuiten worden niet bestraft en tellen niet mee voor punten. Het nummer op het dartbord dat je raakt, is je score. Een dubbel segment is dubbele punten waard en een triple is triple waard. De speler die het dichtst bij de doelscore komt zonder er overheen te gaan, is de winnaar.

## G32: BEST OF NINE

### OPTIES:

- 009, 012, 015, 018, 021

De computer geeft een willekeurig getal weer dat de speler in elke ronde moet raken. Een speler krijgt 1 score als hij het nummer raakt, 2 scores als hij een double slaat en 3 scores als hij een triple slaat. Het aantal wordt willekeurig door de computer bepaald. De speler met de hoogste score aan het einde van het spel wint.

OPTIE	009	012	015	018	021
AANTAL DARTS	9	12	15	18	21

## G33: THREE POINT CONTEST

### OPTIES:

- L01, L02

Bij een basketbalspel bestaat de driepunterwedstrijd uit 5 posities (0, 45, 90, 135, 180 graden) en schieten elk 3 doelpunten (darts).



We gebruiken de bovenste helft van het dartbord om de basketbalhelft te simuleren, met 11 punten, 9 punten, 20 punten, 4 punten en 6 punten in 5 posities.



De eerste 2 ballen (darts) zijn normale ballen en er wordt één punt geteld. De derde bal is een money bal en worden er twee punten geteld. Het dartbord geeft een indicatie van het doelwit dat moet worden geraakt.

Tijdens het spel moeten de eerste 2 darts (ballen) van de speler de doelzone raken, en het SCORE-display zal de trefferpunten tonen, en het CRICKET-display zal dienovereenkomstig oplichten.

De 3e pijl (money bal) moet in de roos raken (25/50), en het CRICKET-display zal dienovereenkomstig twee slagen oplichten.

De speler die de meeste CRICKET-slagen laat oplichten nadat het spel is afgelopen, wint.

Opties:

Het spel kan de moeilijkheidsgraad kiezen

**L01 Gemakkelijk** – De eerste 2 darts hoeven alleen maar op een willekeurige positie de doelzone te raken. Als u bijvoorbeeld 11-puntzones raakt, worden zowel enkel, double als triples als hit beschouwd.

**L02 Moeilijk** – Zoals hierboven vermeld, moeten de eerste twee darts de drievoudige zone raken om als geraakt te worden beschouwd.

Voor deze twee moeilijkheden moet de money bal de roos raken (25/50) Er is geen vast aantal rondes en het spel eindigt in één ronde.

### G34: 9 LIVES

#### OPTIES:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dit spel speelt de nummers 1 tot en met 20 en is een schot in de roos in een sequens lus. Spelers gooien om de beurt 1 dart in de eerste ronde, 2 in de tweede ronde, enzovoort, tot "25" in de 21e ronde. Elke speler moet het doelnummer raken met één dart in elke ronde. De speler verliest een leven als alle 3 de darts missen. De laatste speler die nog in leven is, is de winnaar.

Het cricket-display telt de resterende levens voor elke speler af.

003, 004, 005 ..... 009 vertegenwoordigen respectievelijk 3, 4, 5, ..., 9 levens.

OPTIE	003	004	005	006	007	008	009
AANTAL LEVENS	3	4	5	6	7	8	9

### G35: FORTY-ONE

Het spel begint met een basisscore van 40 voor elke speler. Dan begint iedereen het spel door nummer 20 te raken, en dan op 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye en dan in totaal 41 punten. Elke speler gooit drie darts naar hetzelfde nummer en gaat dan door naar het volgende nummer in de volgende ronde. Alle punten worden bij elkaar opgeteld, dubbel telt als 2x en triple als 3x de punten. Na de roos is een extra ronde van 41 punten inbegrepen en een speler moet deze uitdaging overwinnen voordat hij het spel beëindigt. Aan het einde van het spel is de speler met de meeste punten de winnaar.

### G36: SHOOT-OUT

#### OPTIES:

- -03, -04, -05 ... -21

De computer geeft willekeurig een score weer die de speler moet slaan. Eén correcte treffer scoort een punt. De eerste speler die 03, 04, 05 ... 21 punten haalt, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, is de winnaar. Als een speler het bord niet binnen 10 seconden raakt, verandert het automatisch in een andere score voor de speler om te slaan en telt het als je het verkeerde nummer raakt.

-03, -04, -05 ... 21 staan voor respectievelijk 3, 4, 5 ... 21 punten.

OPTIE	-03	-04	-05	-06	-07	-08	-09	-10	-11	-12
AANTAL PUNTEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTIE	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
AANTAL PUNTEN	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G37: BINGO

#### OPTIES:

- 132, 141, 168, 189

Het bord zal automatisch het doelsegment weergeven. De speler die als eerste klaar is met het raken van de specifieke reeks, wint het spel.

OPTIE	BESCHRIJVING
132	Raak het segment aan met de volgorde van 15, 4, 8, 14, 3
141	Raak het segment aan met de volgorde van 17, 13, 9, 7, 1
168	Raak het segment aan met de volgorde van 20, 16, 12, 6, 2
189	Raak het segment aan met de volgorde van 19, 10, 18, 5, 11

De speler moet drie keer een nummersegment raken om naar het volgende nummersegment te gaan. Het raken van het enkele segment telt als één keer; het dubbele segment telt als twee keer; het drievoudige segment telt als drie keer.

### G38: KILLER

#### OPTIES:

- Zie overzicht

Om te beginnen moet elke speler zijn nummer selecteren door een pijltje naar het doelgebied te gooien. Het display geeft op dit punt "SEL" aan. Het nummer dat elke speler krijgt, is het nummer dat hij tijdens het spel toegewezen krijgt. Geen twee spelers kunnen hetzelfde nummer hebben. Zodra elke speler een nummer heeft, begint de actie. Elke speler probeert het dubbele van zijn/haar eigen nummer te raken om de kwalificatie voor een "killer" te behalen. Wanneer de speler een killer wordt, is het doel van de speler om zijn/haar tegenstanders te "doden" door hun segmentnummer te raken totdat al hun "levens" verloren zijn. Als een killer zijn/haar eigen segmentnummer raakt, verliest de killer de kwalificatie voor "killer en verliest hij ook één 'leven'. Hij/zij moet opnieuw zijn/haar eigen segmentnummer gebruiken voor de kwalificatie "killer". De laatste speler die nog in leven is, wordt tot winnaar uitgeroepen. Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen, kunnen de spelers ervoor kiezen dat de "killer" status alleen kan worden verkregen door het dubbele (of triple) van het toegewezen nummer te raken.

OPTIE	AANTAL LEVENS	SHOOT OUT AREA
003	3	Single double en triple
005	5	Single double en triple
0...	...	Single double en triple
021	21	Single double en triple
203	3	Double
205	5	Double
2...	...	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple

3...	...	Triple
321	21	Triple

### G39: SHOOTING

In dit spel gooit elke speler drie darts. De speler met het hoogste 3-darttotaal wint die ronde. Winnaar is de eerste die 7 ronden wint. Het cricket-display laat zien hoeveel rondes je hebt gewonnen.

### G40: ALL FIVES

#### OPTIES:

- 551, 561, 571, 581, 591

Voordat u het spel start, moet u het aantal spelers en de gewenste optie selecteren. De opties zijn het totaal aantal punten dat je nodig hebt om te winnen, zie het onderstaande schema.

OPTIE	551	561	571	581	591
TOTAAL AANTAL PUNTEN	51	61	71	81	91

Tijdens elke ronde moeten de totaalscores van de speler deelbaar zijn door 5. Elke deelbare 5 telt als één punt. Bijvoorbeeld 2, 8, 5 en het totaal is 15. Een speler krijgt 3 punten, aangezien 15 gedeeld door 5 is 3. Er zijn geen punten als de totale scores van 3 darts niet deelbaar zijn door 5 of als er darts ontbreken. Ook al is de som van de andere dartscores deelbaar door 5. Het display toont het beste segment om te raken en punten te scoren. De eerste speler die scoort of meer dan 51, 61, 71, 81 of 91 haalt, is de winnaar.

## (DE) ELEKTRONISCHER DARTZÄHLER - DARTS COUNTER

### CONTENT

ELEKTRONISCHER DARTZÄHLER	1x
---------------------------	----

### TECHNISCHE DETAILS

ARTIKEL	SPIEL	VARIANTEN	SPIELER
ELEKTRONISCHER DARTZÄHLER – DARTS COUNTER	40	272	1-8

### INSTALLATION INSTRUCTIONS

- Die Montage sollte nur von einem Erwachsenen durchgeführt werden.
- Prüfen Sie vor Gebrauch, ob alle Teile vollständig sind.
- Prüfen Sie immer, ob der Gegenstand sicher befestigt ist.

### MONTAGE

- Wählen Sie einen bevorzugten Standort für den elektronischen Dartzähler. Es wird empfohlen, einen Standort in der Nähe der Dartscheibe zu wählen, um sie bequem nutzen zu können. Bitte achten Sie darauf, den elektronischen Dartzähler in einem sicheren Abstand zur Dartscheibe zu installieren, um Schäden zu vermeiden.
- Platzieren Sie die Montageplatte an der Wand. Verwenden Sie bei Bedarf eine Wasserwaage.
- Markieren Sie die Schraubenlöcher mit einem Bleistift
- Bohren Sie das Loch und installieren Sie den Dübel, installieren Sie anschließend die Schraube.
- Schieben Sie den elektronischen Dartzähler auf die Montageplatte.
- Der elektronische Dartzähler ist außerdem mit zwei Standfüßen ausgestattet, wodurch er stehend aufgestellt werden kann. Ziehen Sie die beiden Standfüße aus dem Schlitz auf der Rückseite des Dartzählers und stellen Sie ihn auf eine ebene Fläche.

### WARNUNG!

- Batterien sollten von einem Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Akkus sind vor dem Laden aus dem Artikel zu entfernen.
- Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemischt werden.
- Es dürfen nur Batterien des gleichen oder gleichwertigen Typs wie empfohlen verwendet werden.
- Batterien sind polrichtig einzuladen.
- Erschöpfte Batterien sind aus dem Artikel zu entfernen.

- Die Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Werfen Sie Batterien nicht ins Feuer, ins Wasser oder in den Hausmüll.
- Batterien nicht wegwerfen; als chemischer Kleinabfall entsorgen.
- Legen Sie die Batterien gemäß den (+/-) Polaritätszeichen ein.

### WICHTIG!

- Un einer Umgebung mit schnellen elektrischen Transienten kann der Dartzähler versagen und der Dartzähler muss zurückgesetzt werden.
- Dart ist ein Spiel für Erwachsene, das scharfe Spitzen enthält. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- Bitte ziehen Sie vor der Verwendung die Schutzfolie (falls vorhanden) vom Anzeigebereich ab.

### SCHNELLSTART

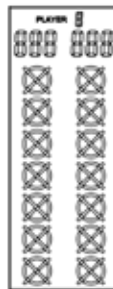
- Schalten Sie den Dart Scorer ein, indem Sie die EIN/AUS-Taste drücken. Das Standardspiel ist G01 301 mit 2 Spielern.
- Drücken Sie die ENTER-Taste, um zur Optionsauswahl zu gelangen, L01 (Option) wird angezeigt. Verwenden Sie die UP- oder DOWN-Tasten, wenn Sie die Option ändern möchten.
- Drücken Sie erneut die ENTER-Taste, 2-P (Spielernummer) wird angezeigt. Verwenden Sie die UP- oder DOWN-Tasten, wenn Sie die Anzahl der Spieler ändern möchten.
- Sobald die Auswahl abgeschlossen ist, drücken Sie die ENTER-Taste, um das Spiel zu starten.
- Halten Sie die RESET-Taste gedrückt, um zur Startseite zurückzukehren.

### BEDIENUNGSANLEITUNG

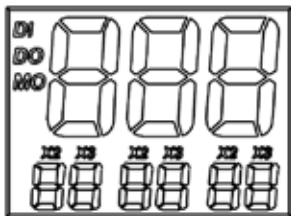


- EIN/AUS-Taste – Drücken Sie EIN/AUS, um das Board einzuschalten. Halten Sie ON/OFF gedrückt, um das Board auszuschalten.
- NÄCHSTER SPIELER-Button – Drücken Sie NÄCHSTER SPIELER, um zum nächsten Spieler zu wechseln, nachdem eine Runde beendet ist.

- RESET-Taste – Drücken Sie RESET und halten Sie sie 2 Sekunden lang gedrückt, um zum Anfang des Spiels zurückzukehren. Der Spieler kann ein anderes Spiel auswählen, indem er die Auf- und Ab-Tasten drückt.
- MISS-Taste – Drücken Sie MISS während des Spiels, um verpasste Pfeile zu registrieren. Drücken und loslassen, um 0 Punkte zu erzielen und einen geworfenen Pfeil aufzuzeichnen.
- LAUTSTÄRKE-Taste – Wiederholt drücken, um durch 4 Positionen zu blättern: Stumm, niedrige Lautstärke, mittlere Lautstärke, hohe Lautstärke. Standardmäßig auf mittlere Lautstärke eingestellt, wenn die Stromversorgung der Dartscheibe eingeschaltet wird.
- ENTER-Taste – Drücken Sie ENTER, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten.
- QUICK CRICKET-Taste – Drücken Sie QUICK CRICKET, um Spiel 13 Standard Cricket direkt auszuwählen.
- HANDICAP-Taste – Nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben und bevor Sie ENTER drücken, verwenden Sie diese Taste, um die Spieler auszuwählen, die ein Handicap erhalten. Die UP- und DOWN-Tasten werden dann verwendet, um die Stufe des Handicaps auszuwählen.
- AUF-Taste – Diese Taste wird verwendet, um sich nach oben durch die Auswahlen zu bewegen.
- DOWN-Taste – Diese Taste wird verwendet, um sich nach unten durch die Auswahlen zu bewegen.
- Numerierte Tasten 1 bis 20, 25 und 50 – Verwenden Sie diese Tasten, um das Segment einzugeben, das der Pfeil trifft. 25 steht für einen Single-Bull und 50 für einen Double-Bull-Hit.
- X2-Taste – Drücken Sie diese Taste, bevor Sie eine nummerierte Taste drücken, um den Pfeil als doppeltes Segment zu zählen.
- X3-Taste – Drücken Sie diese Taste, bevor Sie eine nummerierte Taste drücken, um den Pfeil als dreifaches Segment zu zählen.



- **Spielernummer** – Die Nummer gibt den Spieler an, für den die Cricket- und Punkteanzeige gilt.
- **Spielerpunktzahl** – Zeigt die aktuelle Punktzahl für die Spieler 1, 3, 5 und 7 an.
- **Spielerpunktzahl** – Zeigt die aktuelle Punktzahl für die Spieler 2, 4, 6 und 8 an.
- **Cricket-Scoring** – Der Scorer verwendet eine Anzeigetafel, die den Segmentstatus jedes Spielers verfolgt, wenn Cricket oder ein anderes Spiel gespielt wird, das Markierungen verwendet. Das Display verwendet traditionelle Zeichen im X- und O-Stil, um die Markierungen zu verfolgen. Während des Spiels werden Segmente angezeigt, wenn Punkte erzielt werden.



- **Temporäre Punktzahl** – Wenn eine Dartpunktzahl eingegeben wird, wird die temporäre Gesamtpunktzahl auf den Ziffern der höchsten Punktzahl angezeigt. Der temporäre Spielstand des Spielers wird gemäß den eingegebenen Wurfpfeilen aktualisiert. Der vorläufige Punktstand wird bis zum nächsten Spieler angezeigt.
- **Dart-Ergebnis** – Wenn ein Dart-Ergebnis eingegeben wird, wird es auf den unteren Punktezeilen für die geworfene 3 angezeigt. „X2“ oder „X3“ wird angezeigt, um anzuzeigen, wann das Doppelte oder Dreifache der Punktzahl eingegeben wird.
- **DI, DO, MO** – Zeigt die zu Beginn des Spiels gewählte Doppeloption an.

<b>KEINE SYMBOLE LEUCHTEN</b>	Single In/Single Out
<b>DI-SYMBOL LEUCHTET</b>	Double In/Single Out
<b>DO-SYMBOL LEUCHTET</b>	Single In/Double Out
<b>DI- UND DO-SYMBOL LEUCHTEN</b>	Double In/Double Out
<b>MO-SYMBOL LEUCHTET</b>	Single In/Master Out (double or triple)
<b>DI- UND MO-SYMBOL LEUCHTEN</b>	Double In/Master Out (double or triple)

- Beim Spielen von 301-901-Spielen werden nach Spielende automatisch der Punkt pro Dart (PPD) und der Rang von Spieler 1 und Spieler 2 angezeigt. Drücken Sie WEITER, um die PPD der anderen Player nach Seiten anzuzeigen, d. h. 3 und 4, 5 und 6, 7 und 8 auf den folgenden Seiten entsprechend.
- Sobald ein Spieler das Spiel beendet hat, stehen 2 Optionen zur Verfügung:
- Starten Sie eine neue Runde mit denselben Einstellungen, indem Sie ENTER drücken; oder
- Spielen Sie dasselbe Spiel weiter, damit die verbleibenden Spieler beenden können, um ihre Rangliste zu erhalten, indem Sie auf WEITER drücken.

1. Drücken Sie die ON/OFF-Taste, um den Dart Scorer zu aktivieren.
2. Drücken Sie die UP- oder DOWN-Taste, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird. Drücken Sie ENTER, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
3. Drücken Sie die AUF- oder AB-Taste, um eine Spieloption auszuwählen. Drücken Sie ENTER, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
4. Für die Spiele G01 bis G12 können Sie die UP- oder DOWN-Taste drücken, um Double In/Out oder Master Out auszuwählen. DI-, DO- und MO-Symbole werden angezeigt. Drücken Sie ENTER, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
5. Drücken Sie die UP- oder DOWN-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Es gibt 13 Auswahlmöglichkeiten von Spielern vom 1-Spieler-Modus bis zum 8-Spieler-Modus, scrollen Sie dann durch die 5 Stufen des Computerspielers: Anfänger, Fortgeschrittener, Fortgeschrittener, Experte, Profi, und scrollen Sie dann zurück zu 1 Spieler. Drücken Sie ENTER, um das Spiel zu starten. Bei mehr als 2 Spielern teilen sich einige Spieler die Anzeige der Spielerpunkte.
6. Für einige Spiele kann der Handicap-Modus ausgewählt werden. Spieler-Handicaps müssen eingestellt werden, bevor ENTER gedrückt wird. Wenn die Anzahl der Spieler ausgewählt wurde, aber bevor ENTER gedrückt wurde, drücken Sie die HANDICAP-Taste, um durch die Handicap-Optionen zu blättern. Enter speichert die Einstellungen und wechselt zur nächsten Seite. Die Spiele, die den Handicap-Modus verwenden, sind unten aufgeführt.
7. Um einen Dart-Score einzugeben, drücken Sie die Segmentnummer, die dem getroffenen Segment entspricht. Drücken Sie für ein Double X2 vor der Segmentnummer. Drücken Sie für ein Tripel X3 vor der Segmentnummer.
8. Drücken Sie die VOLUME-Taste, um die gewünschte Lautstärke auszuwählen.
9. Wenn Sie ein Spiel beendet haben, drücken Sie ENTER, um das Spiel neu zu starten, oder halten Sie die RESET-Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um zur Anfangsauswahl zurückzukehren.
10. Um das Spiel auszuschalten, halten Sie die EIN/AUS-Taste 2 Sekunden lang gedrückt.
11. Der Dart Scorer wechselt automatisch in den Ausschaltmodus, wenn 30 Minuten lang keine Taste betätigt wird.

## SPIELAUSWAHL

SPIEL	Beschreibung	Anzahl optionen	Spieleranzahl
01	301	6	1-8
02	501	6	1-8
03	601	6	1-8
04	701	6	1-8
05	801	6	1-8
06	901	6	1-8
07	301 League	6	4-8
08	501 League	6	4-8
09	601 League	6	4-8
10	701 League	6	4-8
11	801 League	6	4-8
12	901 League	6	4-8
13	Cricket	3	1-8
14	No Score Cricket	3	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	1-8
16	Killer Cricket	3	2-8
17	Scram Cricket	1	2
18	Low Pitch Cricket	3	1-8
19	English Cricket	1	2
20	Single Only Cricket	3	1-8
21	Count Up	9	1-8
22	Round the Clock	12	1-8
23	Shanghai	4	1-8
24	High Score	12	1-8
25	Overs	19	2-8
26	Unders	19	2-8
27	Halve-It	1	1-8
28	Big-6	19	2-8
29	Double Down	1	1-8
30	21 Points	7	1-8



31	Nine Dart Century	3	1 - 8
32	Best of Nine	5	1 - 8
33	3 Point Contest	2	1 - 8
34	9 Lives	7	2 - 8
35	Forty-One	1	1 - 8
36	Shoot-Out	19	1 - 8
37	Bingo	4	1 - 8
38	Killer	30	2 - 8
39	Shooting	1	1 - 8
40	All Fives	5	1 - 8

### G01 301 BIS G901

#### OPTIONEN:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Die Punktzahl wird für jeden Dart von 301 Punkten abgezogen; der erste Spieler, der genau 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

Bei der Single-In- oder Single-Out-Option kann das Spiel durch einen Wurf auf ein beliebiges Segment begonnen oder beendet werden, unabhängig davon, ob es sich um ein einfaches, doppeltes oder dreifaches Segment handelt. Bei den Optionen Double-In/Double-Out wird der Start-/Endwurf nur akzeptiert, wenn die Doppelzone bzw. das Doppel-Bull's-Eye getroffen wird. Beim Master-Out müssen Sie die doppelte oder dreifache Zone treffen, um das Spiel zu beenden. Sie können das Spiel nicht beginnen oder beenden, indem Sie die falschen Wertungssegmente treffen.

OPTION	BEDEUTUNG	ANZEIGEN ALS
L01	Single in / Single out	
L02	Double in / Single out	D IN
L03	Single in / Double out	D OUT
L04	Double in / Double out	D IN / D OUT
L05	Single in / Master out	M OUT
L06	Double in / Master out	D IN / M OUT

G02 501 beginnt mit 501 Punkten  
 G03 601 beginnt mit 601 Punkten  
 G04 701 beginnt mit 701 Punkten  
 G05 801 beginnt mit 801 Punkten  
 G06 901 beginnt mit 901 Punkten

### G07 301 LEAGUE BIS G12 901 LEAGUE

#### OPTIONEN:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Ähnlich wie 301 bis 901, aber hier spielen die Teams gegeneinander. Wenn ein Mitglied der Mannschaft genau 0 erreicht, hat seine Mannschaft gewonnen. Es gibt jedoch eine Bedingung. Die Gesamtpunktzahl seiner/ihrer Mannschaft darf nicht höher sein als die Gesamtpunktzahl der anderen Mannschaft. Ist sie höher, hat das Team nicht gewonnen und nimmt seine vorherige Position wieder ein. Neben den 301 Standardvarianten bietet dieses Spiel auch eine Auswahl an Teamkombinationen, mit denen gespielt werden kann.

G08 501 beginnt mit 501 Punkten

G09 601 beginnt mit 601 Punkten

G10 701 beginnt mit 701 Punkten

G11 801 beginnt mit 801 Punkten

G12 901 beginnt mit 901 Punkten

### G13: CRICKET

#### OPTIONEN:

- C00, C20, C25

- Gemäß den Standardregeln verwendet das Cricket nur die Zahlen 15-20 und Bull's Eye. Alle gültigen Treffer werden vom Cricket-Display bestätigt und angezeigt.
- Wenn eine Zahl dreimal von einem Spieler getroffen wurde, ist sie für diesen Spieler „offen“ (Zahl geschlossen und offen für die Wertung) und alle weiteren Treffer bringen Punkte wie gewohnt.
- Sobald eine Zahl dreimal von allen Spielern getroffen wurde, ist diese Zahl „geschlossen“ und kann von keinem Spieler mehr erzielt werden.
- Ein Spieler, der eine Zahl „eröffnet“ hat, kann weiterhin auf dieser Zahl punkten, bis sie „geschlossen“ wird.
- Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er zuerst alle Zahlen „schließt“ und gleiche oder höhere Punktzahlen als die anderen Spieler hat. Wenn die Spieler jedoch punktgleich sind oder keine Punkte haben, gewinnt der erste Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat.
- Und wenn ein Spieler zuerst alle Zahlen „geschlossen“ hat, aber nach Punkten zurückliegt, wird mit „offenen“ Zahlen weiter gewertet. Wenn dieser Spieler bis zum „Schließen“ eines anderen Spielers nicht die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

OPTION	BESCHREIBUNG
C00	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
C20	Zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
C25	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

CRICKET	Einmal	Zweimal	ÖFFNEN	SCHLIESSEN
ZEICHEN	\	X	⊗	○

- Einzelnes Segment: Einmal zählen  
Doppelsegment: Zweimal zählen  
Dreifachsegment: Zähle dreimal
- Das Segment wird „geöffnet“, wenn es bereits mehr als dreimal getroffen wurde. Es wird „geschlossen“, wenn alle Spieler dasselbe Segment „öffnen“.

### G14: NO SCORE CRICKET

#### OPTIONEN:

- 000, 020, 025

Dieses Spiel ist dem Cricket-Spiel ähnlich, ABER es wird keine Punktzahl gemacht. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Punkte „geschlossen“ hat.

OPTION	BESCHREIBUNG
000	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
020	Zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
025	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

### G15: CUT THROAT CRICKET

#### OPTIONEN:

- 00C, 20C, 25C

Ähnliche Grundregeln wie beim Cricket-Spiel, AUSSER dass Punkte zur Gesamtzahl Ihrer Gegner hinzugefügt werden, sobald die Wertung beginnt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente mit den wenigsten Punkten „schließt“, gewinnt. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, Punkte für ihre Gegner zu sammeln und sie in ein tieferes Loch zu graben.

OPTION	BESCHREIBUNG
00C	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
20C	Zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
25C	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

## G16: KILLER CRICKET

### OPTIONEN:

- H00, H20, H25

Das Spiel ähnelt dem No-Score Cricket Spiel, AUSSER wenn Sie eine Zahl "geschlossen" haben und Ihre Gegner dies nicht tun, können Sie die Markierung des Gegners eliminieren, indem Sie dieselbe Zahl erneut treffen. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Zahlen "geschlossen" hat.

OPTION	BESCHREIBUNG
H00	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
H20	Zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
H25	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

## G17: SCRAM CRICKET

Dieses Spiel ist eine Variation des Cricket-Spiels. Das Spiel besteht aus 2 Runden. In der ersten Runde, Spieler

1 muss 15 bis 20 „schließen“ und ins Schwarze treffen, während Spieler 2 versucht, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, indem er die „offenen“ Zahlen trifft. Runde 1 ist beendet, wenn alle Zahlen „geschlossen“ sind. Für Runde 2 wird umgekehrt vorgegangen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach beiden Runden ist der Gewinner.

## G18: LOW PITCH CRICKET

### OPTIONEN:

- E00, E20, E25

Das Spiel ähnelt dem Cricket-Spiel. AUSSER dass die zu schießenden Zahlen von „15 bis 20 und Volltreffer“ auf „1 bis 6 und Volltreffer“ geändert werden.

OPTION	BESCHREIBUNG
E00	Hit & 'open' die Zahlen 1-6 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
E20	Zuerst die Zahl 6 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 5, 4, 3, 2, 1 und das Bullauge öffnen.
E25	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 1, 2, 3, 4, 5, 6.

## G19: ENGLISH CRICKET

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In Runde eins ist das Ziel von Spieler eins das Bull's Eye, jeder Treffer des äußeren Bullen zählt als ein Punkt, der innere Bulle zählt als zwei Punkte und die anderen Zahlen zählen als 0 Punkte. Das Ziel von Spieler 2 ist es, die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen, bevor Spieler 1 9 Punkte sammelt. Spieler 2 kann eine beliebige Zahl würfeln. Wenn Spieler

2 jedoch 42 Punkte erzielt, zählt dies als 2 Punkte, wenn Spieler 2 59 Punkte erzielt, zählt dies als 19 Punkte. Daher wird nur gewertet, wenn die Gesamtpunktzahl von drei Darts über 40 liegt, ansonsten zählt es als 0 Punkte. Die erste Runde ist beendet, wenn Spieler 1 9 Punkte gesammelt hat. In Runde zwei wechseln die Spieler ihre Rollen. Spieler 2 trifft ins Schwarze und Spieler 1 geht auf Punktejagd. Das Spiel ist zu Ende, wenn Spieler 2 9 Punkte gesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Die Cricket-Anzeige zählt, wie viele Punkte Sie erzielt haben.

## G20: SINGLE ONLY CRICKET

### OPTIONEN:

- S00, S20, S25

Single Only Cricket wird genauso gespielt wie Cricket, außer dass dreifache, doppelte Segmente der Cricket-Zielnummern ebenfalls als eine Marke gezählt werden, genau wie ein einzelnes Segment. Es ist also unmöglich, eine Zahl mit einem Pfeil zu schließen.

OPTION	BESCHREIBUNG
S00	Hit & 'open' die Zahlen 15-20 und Bull's Eye bei jeder Bestellung.
S20	Zuerst die Zahl 20 drücken und öffnen, dann der Reihe nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge öffnen.
S25	zuerst das Bull's Eye treffen & "öffnen", dann der Reihe nach die Nummern 15, 16, 17, 18, 19 & 20 "öffnen".

## G21: COUNT UP

### OPTIONEN:

- 100, 200, 300 ... 900

Das Ziel ist es, die anderen Spieler zu schlagen, indem man als Erster eine vorgegebene Punktzahl erreicht. Die Punktzahl wird für jeden Dart kumuliert, der erste Spieler, der die festgelegten Punkte erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner. Die Sollwertoptionen sind 100, 200, 300 ... 900.

OPTION	100	200	300	400	500	600	700	800	900
SOLLWERTE	100	200	300	400	500	600	700	800	900

## G22: ROUND THE CLOCK

### OPTIONEN:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Schlagen Sie in strenger Reihenfolge von 1, 2, 3 ... bis 5, 10, 15 oder 20 Sekunden erreicht sind, je nach Leistungsniveau mit geraden, doppelten oder dreifachen Schlägen. Der erste Spieler, der das Endergebnis erreicht, ist der Gewinner. Die Spieler beginnen ihren nächsten Zug mit der nächsten richtigen Zahl in der Reihenfolge. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss.

OPTION	BESCHREIBUNG
105, 110, 115, 120	Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20, unabhängig von einfach, doppelt oder dreifach.
205, 210, 215, 220	Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur doppelt gültig.
305, 310, 315, 320	Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur das Dreifache ist gültig.

## G23: SHANGHAI

### OPTIONEN:

- L01, L05, L10, L15

Jeder Spieler muss um das Brett herumgehen, um von 1 bis 20 und dann das Bullauge zu punkten. Wurf für jede Zahl einen Pfeil und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Jeder Spieler kann auf jedem korrekten Segmentpunkten (Single X 1, Double X 2, Triple X 3) und die Auswahlen werden wie folgt variiert:

OPTION	BESCHREIBUNG
L01	Das Spiel beginnt mit Segment 1
L05	Das Spiel beginnt mit Segment 5
L10	Das Spiel beginnt mit Segment 10
L15	Das Spiel beginnt mit Segment 15

## G24: HIGH SCORE

### OPTIONEN:

- H03, H04 ... H14

Die Regeln sind einfach. Jeder Spieler muss in 3, 4, 5... oder 14 Runden (3 Darts pro Runde) die meisten Punkte sammeln, um zu gewinnen. Zweier- und Dreiergruppen zählen als X2 bzw. X3 für dieses Segment.

OPTION	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12	H13	H14
ANZAHL DER RUNDEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

## G25: OVERS

### OPTIONEN:

- O03, O04, O05 ... O21

Die Spieler müssen abwechselnd 3 Darts werfen. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, erlischt eine Cricket-Leuchte, d. h. der Spieler verliert ein Leben. Bevor jeder Spieler in jeder Runde wirft, zeigt der Textbildschirm die Rekordpunktzahl an.

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner. O03 - O21 steht für 3 Leben bis 21 Leben.

OPTION	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
ANZAHL DER LEBEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	013	014	015	016	017	018	019	020	021	
ANZAHL DER LEBEN	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G26: UNDERS

### OPTIONEN:

- U03, U04, U05 ... U21

Die Regeln folgen genau wie oben, mit Ausnahme von

- Das Ergebnis des Führenden ist das niedrigste Ergebnis jeder Runde.
- Ein verfehlter Dart muss als 60 gezählt werden, indem die MISS-Taste gedrückt wird.

U03-U21 steht für 3 Leben bis 21 Leben.

OPTION	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U10	U11	U12
ANZAHL DER LEBEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	U20	U21	
ANZAHL DER LEBEN	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G27: HALVE-IT

Es gibt 12 Runden mit jeweils drei Darts in diesem Spiel. Das Ziel ist es, so viele Punkte der angegebenen Zahlen wie möglich zu erzielen. Die festgelegten Nummern für jede Runde sind:

RUNDE	12	13	14	D (double)	15	16	17	T (triple)	18	19	20	B (bull)	TOTAL
SPIELER													

Gewertet wird nur, wenn der Dart den gekennzeichneten Bereich trifft. Alle Treffer werden zum Nennwert gewertet. Sollten alle drei Pfeile eines Spielers das festgelegte Zielgebiet verfehlen, wird seine/ihre Gesamtpunktzahl bis zu diesen Punkten halbiert. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende ist der Gewinner.

## G28: BIG-6

### OPTIONEN:

- B03, B04, B05 ... B21

Single 6 ist das erste Ziel, das zu Beginn des Spiels getroffen wird. Innerhalb der drei Würfe muss Spieler 1 eine 6 treffen, um sein Leben zu „retten“. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, bestimmt der nächste geworfene Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 das aktuelle Ziel nicht innerhalb von 2 Darts trifft, verliert er/sie die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Spieler 2 schießt auf ein neues zufällig

vom Computer generiertes Ziel. Singles, Doubles und Triples sind alle separate Ziele für dieses Spiel.

Das Ziel des Spiels ist es, Ihren Gegner dazu zu zwingen, Leben zu verlieren, indem Sie schwierige Ziele auswählen, die Ihr Gegner treffen kann, wie z. B. „Double Bull's Eye“ oder „Triple 20“. Der letzte Spieler, der noch ein Leben übrig hat, ist der Gewinner. B03 bis b21 repräsentieren jeweils 3 bis 21 Leben. Die Anzahl der verbleibenden Leben wird auf dem Cricket-Display angezeigt.

OPTION	B03	B04	B05	B06	B07	B08	B09	B10	B11	B12
ANZAHL DER LEBEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	B21	
ANZAHL DER LEBEN	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G29: DOUBLE DOWN

Das Spiel beginnt mit einer Basispunktzahl von 40 für jeden Spieler. Der Spieler muss punkten, indem er das aktive Segment der aktuellen Runde trifft. Zum Beispiel muss der Spieler in der 1. Runde werfen, um Segment 15 zu treffen. Wenn Segment 15 nicht getroffen wird, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. Die nächste Runde ist 16 und so weiter. Für D und T muss der Spieler jedes Double oder Triple treffen und es wird dieselbe Regel angewendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

	15	16	D (double)	17	18	T (triple)	19	20	B (bull)	TOTAL
SPIELER 1										
SPIELER 2										

## G30: 21 POINTS

### OPTIONEN

- 005, 006, 007 ... 011

Das Ziel dieses Spiels ist es, die meisten Punkte zu erzielen. Ein Spieler kann auf zwei Arten einen Punkt erhalten:

- Er erzielt genau 21 Punkte mit 1, 2 oder 3 Darts
- Erzielung der höchsten Punktzahl bis 21 Punkte (wenn niemand in dieser Runde 21 Punkte erreicht)

Der Spieler geht " Bust " , wenn er mehr als 21 Punkte erreicht und keinen Punkt mehr bekommen kann. Nach Spielende gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl das Spiel.

Die Optionen 005, 006, 007... 011 stehen jeweils für 3 Runden, 4 Runden, 5 Runden... 11 Runden.

OPTION	005	006	007	008	009	010	011
ANZAHL DER RUNDEN	5	6	7	8	9	10	11

## G31: NINE DART CENTURY

### OPTIONEN:

- 100, 150, 200

Die Optionen sind die Zielpunktzahl, siehe Diagramm unten.

OPTION	100	150	200
TARGET SCORE	100 Punkten	150 Punkten	200 Punkten

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Darts (drei Runden), um 100 (oder 150, 200) Punkte zu erreichen, ohne die 100 Punkte zu überschreiten, oder so nah wie möglich an die 100 Punkte heranzukommen. Wenn Sie die 100 Punkte überschreiten, sind Sie aus dem Spiel. Die Dartscheibe zeigt "Bust" an. Pfeile, die außerhalb des Trefferbereichs landen, setzen Ihren Punktestand auf Null zurück. Pfeile, die abprallen, werden nicht bestraft und zählen nicht für die Punkte. Die Zahl auf der Dartscheibe, die Sie treffen, ist Ihre Punktzahl. Für ein doppeltes Segment gibt es die doppelte Punktzahl, für ein dreifaches die dreifache. Der Spieler, der der Zielpunktzahl am nächsten kommt, ohne sie zu überschreiten, ist der Gewinner.

## G32: BEST OF NINE

### OPTIONEN:

- 009, 012, 015, 018, 021

Der Computer zeigt eine Zufallszahl an, die der Spieler in jeder Runde treffen muss. Ein Spieler erhält 1 Punkt, wenn er die Zahl trifft, 2 Punkte, wenn er einen Doppeltreffer erzielt und 3 Punkte, wenn er einen Dreifachtreffer erzielt. Die Zahl wird vom Computer nach dem Zufallsprinzip ermittelt.

Der Spieler, der am Ende des Spiels die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

OPTION	009	012	015	018	021
ANZAHL DER DARTS	9	12	15	18	21

## G33: THREE POINT CONTEST

### OPTIONEN:

- L01, L02

Bei einem Basketballspiel besteht der Drei-Punkte-Wettbewerb aus 5 Positionen (0, 45, 90, 135, 180 Grad), auf die jeweils 3 Treffer (Darts) geschossen werden.



Wir verwenden die obere Hälfte der Dartscheibe, um die Basketballhälfte zu simulieren, mit 11 Punkten, 9 Punkten, 20 Punkten, 4 Punkten und 6 Punkten in 5 Positionen.



Die ersten 2 Bälle (Darts) sind normale Bälle und es wird ein Punkt gezählt. Der dritte Ball ist ein Geldball und es werden zwei Punkte gezählt. Die Dartscheibe zeigt das zu treffende Ziel an.

Während des Spiels müssen die ersten beiden Darts ("Bälle") des Spielers die Zielzone treffen. Die SCORE-Anzeige zeigt die Trefferpunkte an, und das CRICKET-Display leuchtet entsprechend auf.

Der 3. Dartpfeil ("Geldball") muss das Bullseye (25/50) treffen, und das CRICKET-Display leuchtet entsprechend mit zwei Treffern auf.

Der Spieler, der nach Spielende die meisten CRICKET-Treffer aufleuchten lässt, gewinnt.

Optionen:

Das Spiel kann den Schwierigkeitsgrad wählen

**L01 Einfach** - Die ersten 2 Darts müssen nur die Zielzone an einer beliebigen Stelle treffen. Wenn du zum Beispiel die 11-Punkte-Zone triffst, gelten sowohl Einzel-, Doppel- und Dreifachtreffer als Treffer.

**L02 Schwierig** - Wie oben erwähnt, müssen die ersten beiden Darts die Dreierzone treffen, um als Treffer zu gelten.

Bei diesen beiden Schwierigkeitsgraden muss der Geldball das Bullseye treffen (25/50).

Es gibt keine feste Anzahl von Runden und das Spiel endet in einer Runde.

### G34: 9 LIVES

OPTIONEN:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dieses Spiel spielt die Zahlen 1 bis 20 und Bull's Eye in einer Sequenzschleife. Die Spieler werfen abwechselnd 1 in der ersten Runde, 2 in der zweiten Runde und so weiter, bis „25“ in der 21. Runde, 1 in der 22. Runde und so weiter. Jeder Spieler muss in jeder Runde mit einem Pfeil die Zielzahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile daneben gehen. Der letzte Spieler, der am Leben bleibt, ist der Gewinner. Die Cricket-Anzeige zählt die verbleibenden Leben für jeden Spieler herunter.

003, 004, 005 ... 009 repräsentieren jeweils 3, 4, 5 ... 9 Leben.

OPTION	003	004	005	006	007	008	009
ANZHAL DER LEBEN	3	4	5	6	7	8	9

### G35: FORTY-ONE

Das Spiel beginnt mit einer Grundpunktzahl von 40 für jeden Spieler. Dann beginnt jeder das Spiel, indem er die Nummer 20 trifft, dann 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye und dann insgesamt 41 Punkte. Jeder Spieler wirft drei Darts auf dieselbe Zahl und geht dann in der nächsten Runde zur nächsten Zahl weiter. Alle Punkte werden zusammengezählt, doppelt zählt 2x und dreifach 3x die Punkte. Nach dem Bullseye gibt es eine Extrarunde mit 41 Punkten, die ein Spieler bewältigen muss, bevor er das Spiel beendet. Am Ende des Spiels ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.

### G36: SHOOT-OUT

OPTIONEN:

- -03, -04, -05 ... -21

Der erste Spieler, der die von der gewählten Option abhängige Anzahl an richtigen Zielen trifft, ist der Gewinner. Der Computer wählt zufällig eine Zahl (Ziel) aus, die der Spieler treffen muss. Ein richtiger Treffer auf ein Segment der angezeigten Zahl zieht einen Punkt von der Punktzahl ab. Einzelne, doppelte und dreifache Segmente zählen alle als ein Treffer. Wenn ein Spieler die gewählte Zahl nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, gilt der Dart als Fehlwurf und der Computer wählt automatisch eine andere Zufallszahl für den nächsten Pfeil aus, die der Spieler verwenden kann.

OPTION	-03	-04	-05	-06	-07	-08	-09	-10	-11	-12
ANZHAL DER PUNKTEN	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
ANZHAL DER PUNKTEN	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G37: BINGO

OPTIONEN:

- 132, 141, 168, 189

Das Board zeigt das Zielsegment automatisch an. Der Spieler, der zuerst die bestimmte Sequenz getroffen hat, gewinnt das Spiel.

OPTION	BESCHREIBUNG
132	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 15, 4, 8, 14, 3.
141	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 17, 13, 9, 7, 1.
168	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 20, 16, 12, 6, 2.
189	Treffen Sie das Segment mit der Folge von 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler sollte dreimal ein Zahlensegment treffen, um in das nächste Zahlensegment einzutreten. Das Schlagen des einzelnen Segments zählt als einmal; das doppelte Segment zählt als zweimal; das Triple-Segment zählt als dreimal.

### G38: KILLER

OPTIONEN:

- siehe Übersicht

Zu Beginn muss jeder Spieler seine Nummer auswählen, indem er einen Dart in den Zielbereich wirft. Das Display zeigt jetzt "SEL" an. Die Nummer, die jeder Spieler erhält, ist die Nummer, die ihm während des Spiels zugewiesen wird. Kein Spieler kann die gleiche Nummer haben. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt das Spiel. Jeder Spieler versucht, das Doppelte seiner eigenen Zahl zu treffen, um sich für einen "Killer" zu qualifizieren. Wenn ein Spieler zum Killer wird, ist es sein Ziel, seine Gegner zu "töten", indem er ihre Segmentnummer trifft, bis alle ihre "Leben" verloren sind. Wenn ein Killer seine eigene Segmentnummer trifft, verliert er die Qualifikation als "Killer" und verliert auch ein "Leben". Er/sie muss seine/ihre eigene Segmentnummer erneut verwenden, um sich als "Killer" zu qualifizieren. Der letzte Spieler, der noch lebt, wird zum Sieger erklärt. Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, können die Spieler wählen, dass der "Killer"-Status nur dann erreicht werden kann, wenn die doppelte (oder dreifache) Zahl getroffen wird.

OPTION	ANZHAL DER LEBEN	SHOOT OUT AREA
003	3	Single double and triple
005	5	Single double and triple
0...	...	Single double and triple
021	21	Single double and triple
203	3	Double
205	5	Double

2...	...	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
3...	...	Triple
321	21	Triple

### G39: SHOOTING

Bei diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler mit der höchsten 3-Dart-Gesamtsumme gewinnt diese Runde. Sieger ist, wer zuerst 7 Runden gewonnen hat. Das Cricket-Display zeigt an, wie viele Runden Sie gewonnen haben.

### G40: ALL FIVES

#### OPTIONEN:

- 551, 561, 571, 581, 591

Bevor Sie das Spiel beginnen, müssen Sie die Anzahl der Spieler und die gewünschte Option auswählen.

Die Optionen entsprechen der Gesamtzahl der Punkte, die Sie für den Sieg benötigen (siehe Diagramm unten).

OPTION	551	561	571	581	591
GESAMTPUNKTZAHL	51	61	71	81	91

In jeder Runde muss die Gesamtpunktzahl der Spieler durch 5 teilbar sein. Jede teilbare 5 zählt als ein Punkt. Zum Beispiel 2, 8, 5 und die Gesamtsumme ist 15. Ein Spieler erhält 3 Punkte, da 15 geteilt durch 5 gleich 3 ist. Es gibt keine Punkte, wenn die Gesamtpunktzahl von 3 Darts nicht durch 5 teilbar ist oder wenn Darts fehlen. Auch wenn die Summe der anderen Darts durch 5 teilbar ist, gibt es keine Punkte. Das Display zeigt das beste Segment an, um zu treffen und Punkte zu erzielen. Der erste Spieler, der mehr als 51, 61, 71, 81 oder 91 Punkte erzielt, ist der Gewinner.

## (FR) COMPTEUR DE POINTS ÉLECTRONIQUE POUR JEU DE FLÉCHETTES - DARTS COUNTER

### CONTENU

COMPTEUR DE POINTS ÉLECTRONIQUE POUR JEU DE FLÉCHETTES	1x
--	----

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

ARTICLE	JEUX	VARIANTES	JOUEURS
ELECTRONIC DARTS COUNTER - DARTS COUNTER	40	272	1-8

### CONSIGNES DE MONTAGE

- L'assemblage doit exclusivement être effectué par un adulte.
- Contrôlez avant utilisation qu'aucune pièce ne manque.
- Assurez-vous avant chaque utilisation que l'article est solidement fixé.

### MONTAGE

1. Choisissez l'emplacement le plus approprié pour installer le compteur de points électronique. Pour plus de confort, Il est conseillé de le placer à proximité de la cible du jeu de fléchettes en prenant soin cependant de le maintenir à une distance de sécurité minimale afin d'éviter tout risque de dommage matériel.
2. Posez la plaque de montage sur le mur. Utilisez un niveau à bulle si nécessaire.
3. Marquez les trous réservés aux vis à l'aide d'un crayon.
4. Percez le trou et placez la cheville à l'intérieur avant d'insérer la vis.
5. Faites glisser le compteur de points électronique sur la plaque de montage.
6. Le compteur de points électronique est également équipé de deux pieds escamotables situés à l'arrière du compteur qui permettent de le positionner de manière indépendante. Si vous souhaitez installer le compteur de cette manière, veillez à le placer sur une surface plane.

### ATTENTION !

- Les piles doivent exclusivement être remplacées par un adulte.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'article avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- N'utilisez jamais différents types de piles ou des piles neuves et usagées simultanément.
- Seules des piles de types identiques ou équivalents à ceux recommandés doivent être utilisées.
- Les piles doivent être positionnées conformément à la polarité.
- Les piles déchargées doivent être retirées de l'article.

- Les bords d'alimentation ne doivent pas être court-circuités.
- Ne jetez pas les piles au feu, dans l'eau ou avec les ordures ménagères.
- Ne jetez pas les piles ; elles doivent être traitées comme des déchets chimiques.
- Installez les piles comme indiqué par les signes de polarité (+/-).

### IMPORTANT !

- En cas de problèmes d'alimentation électrique, le compteur de points peut mal fonctionner et devra alors être réinitialisé.
- Le jeu des fléchettes nécessite l'emploi d'objets pointus et s'adresse exclusivement aux adultes. Les enfants sont autorisés à jouer aux fléchettes uniquement s'ils sont supervisés par un adulte.
- Veuillez retirer le film protecteur (le cas échéant) de la zone d'affichage avant utilisation.

### DÉMARRAGE RAPIDE

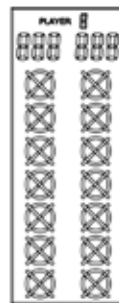
1. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer l'appareil. Le jeu est programmé de manière standard sur le jeu G01 301 qui se dispute à 2.
2. Appuyez sur le bouton Enter pour sélectionner les options ; L01 (option) apparaît à l'écran. Utilisez le bouton Up ou Down pour modifier l'option.
3. Appuyez une seconde fois sur le bouton Enter ; 2-P (nombre de joueurs) apparaît à l'écran. Utilisez le bouton Up ou Down pour modifier le nombre de joueurs.
4. Une fois la sélection faite, appuyez sur Enter pour démarrer la partie.
5. Appuyez plusieurs secondes sur le bouton Reset pour retourner à la page d'accueil.

### CONSIGNES D'UTILISATION

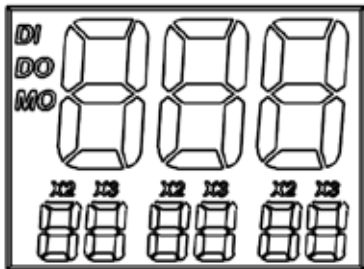


- MARCHE/ARRÊT : appuyez quelques secondes sur le bouton pour allumer et éteindre le jeu de fléchettes.
- Bouton NEXT PLAYER – Appuyez sur Next player pour passer au joueur suivant après avoir fini un tour.

- Bouton RESET – Appuyez sur Reset pendant 2 secondes pour revenir au début du jeu. Le joueur peut sélectionner un autre jeu en appuyant sur le bouton Up et Down.
- Bouton MISS – Appuyez sur Miss pendant la partie pour enregistrer les fléchettes qui ont manqué la cible. Appuyez rapidement sur le bouton pour marquer 0 et enregistrer un lancer.
- Bouton VOLUME – Appuyez plusieurs fois pour faire défiler les 4 niveaux sonores disponibles : son coupé, volume faible, moyen, élevé. Le volume standard est programmé sur le niveau moyen.
- Bouton ENTER – Appuyez sur Enter pour confirmer la sélection et démarrer la partie.
- Bouton QUICK CRICKET – Appuyez sur Quick cricket pour sélectionner directement Game 13 Standard Cricket.
- Bouton HANDICAP – Après avoir sélectionné le nombre de joueurs et avant d'appuyer sur Enter, utilisez ce bouton pour sélectionner les joueurs qui auront un handicap. Les boutons Up et Down sont ensuite utilisés pour sélectionner le niveau du handicap.
- Bouton UP - Ce bouton est utilisé pour se déplacer vers le haut dans les sélections.
- Bouton DOWN - Ce bouton est utilisé pour se déplacer vers le bas dans les sélections.
- Touches numérotées 1 à 20, 25 et 50 - Utilisez ces touches pour saisir le segment frappé par la fléchette. 25 est pour le segment (simple) extérieur de la bulle, 50 pour le segment (double) intérieur.
- Bouton X2 - Appuyez sur ce bouton avant d'appuyer sur un bouton numéroté afin de comptabiliser le lancer de fléchette comme double.
- Bouton X3 - Appuyez sur ce bouton avant d'appuyer sur un bouton numéroté afin de comptabiliser le lancer de fléchette comme triple.



- Numéro du joueur - Le nombre indique le joueur auquel sont attribués le cricket et l'affichage du score.
- Score du joueur – Affiche le score actuel des joueurs 1, 3, 5 et 7.
- Score du joueur - Affiche le score actuel des joueurs 2, 4, 6 et 8.
- Score Cricket – Le compteur est équipé d'un écran sur lequel apparaît le score des joueurs lorsqu'ils jouent au Cricket ou toute autre variante du jeu de fléchettes. L'affichage utilise les caractères standard X et O qui permettent de suivre la progression du jeu. Durant la partie, les segments s'allument au fur et à mesure qu'ils sont frappés.



- Score temporaire – Lorsque le score des fléchettes est saisi, les deux chiffres supérieurs indiquent le score total temporaire. Le score temporaire du joueur est mis à jour au fur et à mesure que les fléchettes lancées sont comptabilisées. Le score est affiché jusqu'à ce que le joueur suivant prenne la relève.
- Score fléchettes - Lorsque le score des fléchettes est saisi, les chiffres inférieurs indiquent le score des 3 lancers. « X2 » ou « X3 » s'affiche pour indiquer que le double ou le triple du score est comptabilisé.
- DI, DO, MO – Indique l'option double sélectionnée au début de la partie.

<b>AUCUNE ICÔNE NE S'ALLUME</b>	Single In/Single Out
<b>DI ALLUMÉE</b>	Double In/Single Out
<b>DO ALLUMÉE</b>	Single In/Double Out
<b>DI ET DO ALLUMÉES</b>	Double In/Double Out
<b>MO ALLUMÉE</b>	Single In/Master Out (double ou triple)
<b>DI ET MO ALLUMÉES</b>	Double In/Master Out (double ou triple)

- Pour jouer aux jeux 301-901, une fois le jeu terminé, le point par fléchette (PPD) et la position du joueur numéro 1 et du joueur numéro 2 s'affichent automatiquement. Appuyez sur Next pour afficher le PPD des autres joueurs par page, à savoir 3 et 4, 5 et 6, 7 et 8 dans les pages correspondantes.
- Une fois qu'un joueur a terminé la partie, 2 options s'offrent à vous :
  - démarrez une nouvelle partie en utilisant les mêmes paramètres en appuyant sur Enter, ou ;
  - appuyez sur Next pour continuer la partie et permettre aux joueurs restants de finir leur tour et confirmer leur position.

1. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour activer le compteur.
2. Appuyez sur le bouton Up ou Down jusqu'à ce que le jeu que vous souhaitez jouer s'affiche à l'écran. Appuyez sur Enter pour confirmer votre choix.
3. Appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner une option de jeu. Appuyez sur le bouton sur Enter pour confirmer votre choix.
4. Pour les jeux G01 à G12, vous pouvez appuyer sur le bouton Up ou Down pour sélectionner Double In/ Out ou Master Out. Les icônes DI, DO et MO s'allument. Appuyez sur le bouton Enter pour confirmer votre choix.
5. Appuyez sur le bouton Up ou Down pour sélectionner le nombre de joueurs. Une liste de 13 options s'affiche : du mode 1 joueur au mode 8 joueurs, plus 5 niveaux de jeu contre l'ordinateur (débutant, Intermédiaire, Avancé, Expert, Professionnel). Vous pouvez revenir au mode 1 joueur en remontant sur la liste des options. Appuyez sur Enter pour démarrer la partie. Lorsque le jeu rassemble plus de 2 joueurs, certains d'entre eux devront partager le même affichage du score.
6. L'option Handicap peut être sélectionnée pour certains jeux. Les handicaps joueur doivent être définis avant d'appuyer sur Enter. Une fois le nombre de joueurs sélectionné, appuyez sur le bouton Handicap pour faire défiler les options. Appuyez sur Enter pour enregistrer les paramètres et aller à la page suivante. Les jeux proposant des handicaps apparaissent en dessous.
7. Pour enregistrer le score de lancer, appuyez sur la valeur du segment que vous avez frappé. Si le segment compte double, appuyez sur X2 avant d'entrer la valeur du segment en question. Si le segment compte triple, appuyez sur le X3 avant d'entrer la valeur du segment en question.
8. Appuyez sur le bouton Volume pour sélectionner le niveau du son.
9. Une fois la partie terminée, appuyez sur Enter pour recommencer une partie, ou appuyez 2 secondes sur le bouton Reset pour revenir au début.
10. Pour éteindre le compteur, appuyez 2 secondes sur le bouton Marche/Arrêt.
11. Le compteur s'éteint automatiquement après 30 minutes d'inactivité.

## JEU

Jeux	Description	Nombre d'options	Nombre de joueurs
01	301	6	1 - 8
02	501	6	1 - 8
03	601	6	1 - 8
04	701	6	1 - 8
05	801	6	1 - 8
06	901	6	1 - 8
07	301 League	6	4 - 8
08	501 League	6	4 - 8
09	601 League	6	4 - 8
10	701 League	6	4 - 8
11	801 League	6	4 - 8
12	901 League	6	4 - 8
13	Cricket	3	1 - 8
14	No Score Cricket	3	1 - 8
15	Cut Throat Cricket	3	1 - 8
16	Killer Cricket	3	2 - 8
17	Scram Cricket	1	2
18	Low Pitch Cricket	3	1 - 8
19	English Cricket	1	2
20	Single Only Cricket	3	1 - 8
21	Count Up	9	1 - 8
22	Round the Clock	12	1 - 8
23	Shanghai	4	1 - 8
24	High Score	12	1 - 8
25	Overs	19	2 - 8

26	Unders	19	2 - 8
27	Halve-It	1	1 - 8
28	Big-6	19	2 - 8
29	Double Down	1	1 - 8
30	21 Points	7	1 - 8
31	Nine Dart Century	3	1 - 8
32	Best of Nine	5	1 - 8
33	3 Point Contest	2	1 - 8
34	9 Lives	7	2 - 8
35	Forty-One	1	1 - 8
36	Shoot-Out	19	1 - 8
37	Bingo	4	1 - 8
38	Killer	30	2 - 8
39	Shooting	1	1 - 8
40	All Fives	5	1 - 8

### G01 301 À G07 901

#### OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Les points rapportés par le lancer des fléchettes sont déduits du score initial fixé à 301 points ; le premier joueur dont le score est réduit à exactement 0 gagne la partie. Pour les options « single in » ou « single out », le jeu peut être démarré ou terminé en frappant n'importe quel segment, qu'il s'agisse d'un simple, d'un double ou d'un triple. Pour les options « double in »/« double out », le lancer initial/final est comptabilisé uniquement si le joueur frappe une zone comptant double ou le centre de la cible (Bull's eye). Si vous optez pour le « master out », vous devez frapper une zone double ou triple pour conclure la partie. La partie ne peut pas commencer ou finir si vous ne frappez pas les segments mentionnés ci-dessus.

OPTIONS	SIGNIFICATION	AFFICHAGE
L01	Single in / Single out	
L02	Double in / Single out	D IN

L03	Single in / Double out	D OUT
L04	Double in / Double out	D IN / D OUT
L05	Single in / Master out	M OUT
L06	Double in / Master out	D IN / M OUT

G02 501 commence avec un score initial de 501 points  
 G03 601 commence avec un score initial de 601 points  
 G04 701 commence avec un score initial de 701 points  
 G05 801 commence avec un score initial de 801 points  
 G06 901 commence avec un score initial de 901 points

### G07 301 LEAGUE À G12 901 LEAGUE

#### OPTIONS:

- L01, L02, L03, L04, L05, L06

Identique au jeu du 301 à 901, si ce n'est que les équipes jouent ici les unes contre les autres. Pour gagner, l'équipe concernée doit compter dans ses rangs un joueur dont le score est réduit à exactement 0, le score total de l'équipe ne devant pas être supérieur à celui de l'équipe adverse ; si c'est le cas, l'équipe ne gagne pas la partie et reprend sa position. Outre les 301 variantes standard, ce jeu permet également de sélectionner les différentes combinaisons d'équipes avec lesquelles vous souhaitez jouer.

G08 501 commence avec un score initial de 501 points  
 G09 601 commence avec un score initial de 601 points  
 G10 701 commence avec un score initial de 701 points  
 G11 801 commence avec un score initial de 801 points  
 G12 901 commence avec un score initial de 901 points

### G13: CRICKET

#### OPTIONS:

- C00, C20, C25

- Conformément aux règles standard, le jeu de cricket se concentre uniquement sur les valeurs 15-20 et la bulle. Tous les lancers valides sont confirmés et affichés sur l'affichage Cricket.
- Lorsqu'une valeur a été touchée 3 fois par un joueur, elle est alors considérée comme « ouverte » (valeur fermée et ouverte au score) pour ce joueur et tout autre lancer sera comptabilisé comme tel.
- Une fois qu'une valeur a été touchée 3 fois par l'ensemble des joueurs, elle est considérée comme « fermée » et ne peut plus être marquée par aucun autre joueur.
- Un joueur qui a « ouvert » une valeur peut continuer à marquer cette valeur jusqu'à ce qu'elle soit « fermée ».
- Un joueur gagne le jeu s'il est le premier à avoir « fermé » chacune des valeurs et que son score est égal ou supérieur à celui des autres joueurs. Cependant, si les joueurs sont à égalité de points ou n'en ont marqué aucun, c'est le joueur qui a « fermé » en premier toutes les valeurs qui gagne.

- Si un joueur a « fermé » en premier toutes les valeurs, mais qu'il est en retard sur les points, il doit marquer les valeurs « ouvertes ». Si ce joueur n'a pas accumulé le maximum de points au moment où un autre joueur « ferme » la valeur, c'est le joueur qui a obtenu le score le plus élevé qui sera le gagnant.

OPTION	DESCRIPTION
C00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
C20	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
C25	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

CRICKET	UNE FOIS	DEUX FOIS	OUVERT	FERMÉ
MARQUE	\	X	⊗	○

Note:

- Segment simple: compte une fois  
 Segment double: Compte double  
 Segment triple: Compte triple
- Le segment est « ouvert » s'il a été marqué plus de trois fois. Il sera « fermé » si tous les joueurs « ouvrent » le même segment

### G14: NO SCORE CRICKET

#### OPTIONS:

- 000, 020, 025

Ce jeu est similaire au cricket si ce n'est qu'ici les points ne sont pas comptabilisés ; le gagnant est le joueur qui « ferme » en premier toutes les valeurs.

OPTION	DESCRIPTION
000	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
020	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
025	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

### G15: CUT THROAT CRICKET

#### OPTIONS:

- 00C, 20C, 25C

Les règles de base s'apparentent à celles du jeu de cricket mais les points sont ici ajoutés aux scores de ses adversaire une fois la comptabilisation commencée. Le but



du jeu est de « fermer » en premier tous les secteurs en obtenant le score le plus bas possible. Cette variante permet aux joueurs d'handicaper leurs adversaires à mesure qu'ils « gonflent » leur score.

OPTION	DESCRIPTION
00C	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
20C	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
25C	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

### G16: KILLER CRICKET

#### OPTIONS:

- H00, H20, H25

Le Killer cricket est similaire au No score cricket si ce n'est qu'ici vous pouvez annuler le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau une valeur que vous aviez préalablement « fermée » et que vos adversaires n'ont pas marquée. Le gagnant est le joueur qui a réussi à « fermer » toutes les valeurs.

OPTION	DESCRIPTION
H00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
H20	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
H25	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

### G17: SCRAM CRICKET

Ce jeu est une variante du jeu de cricket et se joue sur 2 tours. Au premier tour, le joueur numéro 1 doit « fermer » les secteurs 15 à 20 et finir en plantant sa fléchette dans le mille, tandis que le joueur numéro 2 doit marquer les valeurs « ouvertes » en vue d'obtenir le meilleur score possible. Le premier tour est terminé une fois que toutes les valeurs ont été « fermées ». Les règles sont inversées pour le second tour. Le gagnant est le joueur qui aura comptabilisé le plus de points au bout des 2 tours.

### G18: LOW PITCH CRICKET

#### OPTIONS:

- E00, E20, E25

Le jeu s'apparente à celui du cricket mais l'ordre des valeurs à marquer est ici modifié : le joueur doit marquer consécutivement 1 à 6 + la bulle intérieure, au lieu de 15 à 20 + la bulle intérieure.

OPTION	DESCRIPTION
E00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 1-6 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
E20	Marquer et « ouvrir » la valeur 6, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 5, 4, 3, 2, 1 et le centre de la cible (bulle intérieure).
E25	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 1, 2, 3, 4, 5, 6

### G19: ENGLISH CRICKET

Cette variante du cricket n'implique que deux joueurs et se répartit sur deux tours. Au premier tour, le joueur numéro 1 doit planter sa fléchette dans la bulle, le segment extérieur rapportant 1 point, le segment intérieur 2 points et les autres secteurs aucun point. L'objectif du joueur numéro 2 est d'obtenir le score le plus élevé possible avant que le joueur numéro 1 ne comptabilise 9 points. Le joueur numéro 2 peut planter sa fléchette dans n'importe quelle valeur mais s'il marque 42 points, il gagne seulement 2 points et s'il marque 59 points, il obtient 19 points. En d'autres termes, le score total de trois fléchettes est comptabilisé à partir de 40 points : le score du joueur est nul s'il est inférieur à 40. Le premier tour se termine lorsque le joueur numéro 1 a obtenu 9 points. Au deuxième tour, les rôles sont inversés : le joueur numéro 2 doit marquer la bulle, le joueur numéro 1 les autres valeurs. La partie est terminée lorsque le joueur numéro 2 comptabilise 9 points. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

L'affichage du cricket indique le nombre de points que vous avez marqués.

### G20: SINGLE ONLY CRICKET

#### OPTIONS:

- S00, S20, S25

Le cricket unique se joue de la même manière que le cricket, mais les segments triples et doubles de la valeur cible sont comptabilisés au même titre que le segment simple. Ainsi, il est impossible de « fermer » une valeur avec une fléchette.

OPTION	DESCRIPTION
S00	Marquer et « ouvrir » les valeurs 15-20 et le centre de la cible (bulle intérieure) dans n'importe quel ordre.
S20	Marquer et « ouvrir » la valeur 20, puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bulle intérieure).
S25	Marquer et « ouvrir » la bulle puis « ouvrir » consécutivement les valeurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

### G21: COUNT UP

#### OPTIONS:

- 100, 200, 300 ... 900

L'objectif est de battre les autres joueurs en étant le premier à atteindre un score prédéfini. Chaque lancer de fléchette rapporte des points, le premier joueur qui atteint ou dépasse le score à atteindre étant déclaré vainqueur. Les options de points sont 100, 200, 300, ..., 900.

OPTION	100	200	300	400	500	600	700	800	900
POINTS PRÉFÉRIS	100	200	300	400	500	600	700	800	900

### G22: ROUND THE CLOCK

#### OPTIONS:

- 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Chaque joueur doit planter ses fléchettes dans les valeurs de la cible en suivant un ordre croissant (1, 2, 3, ..., 20) avec des lancers simples, doubles ou triples selon le niveau de performance. Le premier joueur à atteindre la dernière valeur est le gagnant. Les joueurs commencent chaque tour en marquant la valeur de la séquence suivante. L'ordinateur affiche la valeur que le joueur doit marquer.

OPTION	DESCRIPTION
105, 110, 115, 120	la dernière valeur est 5,10,15,20 quel que soit le lancer (simple, double ou triple).
205, 210, 215, 220	la dernière valeur est 5,10,15,20 et seul le lancer double compte.
305, 310, 315, 320	la dernière valeur est 5,10,15,20 et seul le lancer triple compte.

### G23: SHANGHAI

#### OPTIONS:

- L01, L05, L10, L15

Chaque joueur doit faire le tour de la cible en plantant les fléchettes dans les valeurs de 1 à 20 et doit finir dans le mille (segment intérieur de la bulle). Le but est de planter une fléchette dans chaque valeur, le joueur qui comptabilise le score le plus élevé étant le gagnant. L'ordinateur affiche la valeur que le joueur doit frapper. Chaque joueur peut frapper n'importe quel secteur consécutif (simple 1x, Double 2x, Triple 3x). Les options de jeu se présentent comme suit:

OPTION	DESCRIPTION
L01	la partie commence à partir du secteur 1
L05	la partie commence à partir du secteur 5
L10	la partie commence à partir du secteur 10
L15	la partie commence à partir du secteur 15

## G24: HIGH SCORE

### OPTIONS:

- H03, H04 ... H14

Les règles sont simples ; chacun des joueurs doit accumuler le plus de points possible en 3, 4, 5... ou 14 tours (en lançant à chaque tour 3 fléchettes) afin de gagner. Les lancers doubles et triples rapportent respectivement 2 fois ou 3 fois la valeur du segment frappé.

OPTION	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12	H13	H14
NOMBRE DE TOURS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

## G25: OVERS

### OPTIONS:

- O03, O04, O05 ... O21

Les joueurs doivent lancer 3 fléchettes à tour de rôle. Si le score d'un joueur est inférieur au score du joueur précédent, il « perd » une vie, ce qui se traduit par l'extinction d'un des témoins de l'affichage Cricket. Le meilleur score est affiché à chaque fois que les joueurs cèdent leur place.

Le joueur qui a perdu toutes ses vies est éliminé. Le joueur survivant gagne la partie. O03 – O21 représente 3 à 21 vies.

OPTION	O03	O04	O05	O06	O07	O08	O09	O10	O11	O12
NOMBRE DE VIES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20	O21	
NOMBRE DE VIES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G26: UNDERS

### OPTIONS:

- U03, U04, U05 ... U21

Les règles sont similaires à celles détaillées ci-dessus, à l'exception des points suivants : 1. Le joueur gagnant est celui dont le score est le plus bas à chaque tour.

2. Une fléchette manquée rapporte 60 points et doit être enregistrée en appuyant sur le bouton MISS.

U03-U21 représente 3 à 21 vies.

OPTION	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U10	U11	U12
NOMBRE DE VIES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	U20	U21	
NOMBRE DE VIES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G27: HALVE-IT

Le jeu se déroule sur 12 tours de lancers de trois fléchettes. L'objectif est de marquer autant de points pour les valeurs désignées que possible:

TOUR	12	13	14	D (double)	15	16	17	T (triple)	18	19	20	B (bull)	TOTAL
JOUEUR													

Le joueur marque des points uniquement si sa fléchette se plante dans la zone désignée. Tous les coups sont marqués à leur valeur nominale. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, les scores totaux de ces valeurs sont réduits de moitié. Le joueur avec les scores les plus élevés à la fin de la partie est le gagnant.

## G28: BIG-6

### OPTIONS:

- B03, B04, B05 ... B21

Le joueur doit frapper le segment du simple 6 pour démarrer la partie. Lors des 3 lancers, le joueur numéro 1 doit marquer un 6 pour « rester en vie ». Une fois l'objectif atteint, la fléchette suivante détermine la cible de l'adversaire. Si le joueur numéro 1 ne parvient pas à frapper le 6 au bout de 2 lancers, il perd la possibilité de déterminer la cible du second joueur et cette dernière est alors définie aléatoirement par l'ordinateur. Les simples, les doubles et les triples sont tous considérés comme des cibles distinctes.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à « perdre des vies » en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre comme « double cible » ou « triple 20 ». Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant.

b03 à b21 représentent respectivement 3 à 21 vies. Le nombre de vies restantes est affiché sur l'écran de cricket.

OPTION	B03	B04	B05	B06	B07	B08	B09	B10	B11	B12
NOMBRE DE VIES	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	B21	
NOMBRE DE VIES	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

## G29: DOUBLE DOWN

Chacun des joueurs commence la partie avec un score de base de 40 points. L'objectif est de marquer le segment actif du tour en cours. Lors du 1er tour, par exemple, le joueur doit frapper le secteur 15 et s'il n'y parvient pas, son score est réduit de moitié. Le segment 16 doit être visé au tour suivant, suivi du 17, 18 et ainsi de suite. Pour D et T, le joueur doit frapper n'importe quel double ou triple en suivant la même règle du jeu. Le joueur qui obtient le score le plus élevé est le gagnant.

	15	16	D (double)	17	18	T (triple)	19	20	B (bull)	TOTAL
JOUEUR 1										
JOUEUR 2										

## G30: 21 POINTS

### OPTIONS:

- O05, O06, O07 ... O11

Le but de ce jeu est d'obtenir le plus de points possible. Le joueur peut marquer un point de deux manières différentes :

1. Il obtient exactement 21 points avec 1, 2 ou 3 fléchettes ;  
2. Il obtient le maximum de points, la limite étant fixée à 21 (si personne d'autre ne marque 21 points lors de la manche).

Le joueur est « coincé » lorsque le score dépasse 21 points et qu'il ne peut plus comptabiliser de point supplémentaire. La partie est remportée par le joueur qui totalise le score le plus élevé.

Les options O05, O06, O07... O11 représentent respectivement 3 tours, 4 tours, 5 tours... 11 tours.

OPTION	O05	O06	O07	O08	O09	O10	O11
NOMBRE DE TOURS	5	6	7	8	9	10	11

## G31: NINE DART CENTURY

### OPTIONS:

- 100, 150, 200

Les options correspondent au score à atteindre ; voir tableau ci-dessous.

OPTION	100	150	200
TARGET SCORE	100 points	150 points	200 points

Dans ce jeu, chaque joueur dispose de 9 fléchettes (pour trois tours) pour marquer ou se rapprocher le plus possible des 100 points (ou 150, 200). Le joueur qui dépasse le score est mis hors-jeu (« Bust » s'affiche). Le score est remis à zéro si une fléchette atterrit en dehors de la zone à cibler. Les fléchettes qui rebondissent ne sont pas pénalisées mais ne rapportent aucun point. Le score est déterminé par le chiffre correspondant à la zone frappée ; un double segment rapporte le double de points, un triple segment le triple de points. Le joueur qui se rapproche le plus du score ciblé sans le dépasser est le gagnant.

## G32: BEST OF NINE

### OPTIONS:

- O09, O12, O15, O18, O21

L'ordinateur affiche une valeur aléatoire que le joueur devra frapper à chaque tour. Le joueur gagne 1 point lorsqu'il frappe la valeur, 2 points lorsqu'il frappe un segment double et 3 points lorsqu'il frappe un segment triple.

Le joueur qui totalise le score le plus élevé gagne la partie.

OPTION	009	012	015	018	021
NOMBRE DE FLÉCHETTES	9	12	15	18	21

### G33: THREE POINT CONTEST

#### OPTIONS:

- L01, L02

Dans un match de basket-ball, le concours de tirs à trois points se répartit sur 5 positions (0, 45, 90, 135, 180 degrés) et chacun tire 3 ballons (fléchettes).



On utilise la moitié supérieure du jeu de fléchettes pour simuler la moitié du terrain de basket-ball, avec 11 points, 9 points, 20 points, 4 points et 6 points dans 5 positions.



Les 2 premiers ballons (fléchettes) sont des ballons normaux et rapportent un point. Le troisième ballon, le « Money ball », rapporte deux points. Le jeu de fléchettes indique la zone à frapper.

Les 2 premières fléchettes (ballons) du joueur doivent atteindre la zone cible. L'écran SCORE affiche le nombre de points obtenus, les témoins correspondant s'allumant sur l'affichage CRICKET.

La 3ème fléchette (« Money ball ») doit toucher le centre de la cible (Bull's eye à 25/50 points), deux barres s'allument sur l'affichage CRICKET.

Le joueur qui a allumé le plus grand nombre de barres gagne la partie.

Options :

Vous pouvez choisir le niveau de difficulté du jeu.

**L01 Facile** – Les 2 premières fléchettes doivent atteindre le segment cible qu'elle que soit la position. Par exemple, si vous frappez un segment à 11 points, les secteurs simples, doubles et triples sont considérés comme marqués.

**L02 Difficile** – Comme mentionné ci-dessus, les 2 premières fléchettes doivent frapper la zone triple pour être considérées comme touchées.

Dans ces deux cas, le Money ball doit atteindre le centre de la cible (25/50).

La partie se déroule en une seule manche.

### G34: 9 LIVES

#### OPTIONS:

- 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ce jeu suit un ordre croissant ; le joueur doit lancer ses fléchettes dans des valeurs successives avant de finir dans le centre de la cible. Les joueurs visent à tour de rôle le secteur 1 au premier tour, le secteur 2 au second tour, et ainsi de suite, jusqu'à « 25 » au 21e tour, 1 au 22e tour etc. Chacun des joueurs doit frapper à chaque tour la valeur en question avec une fléchette. Le joueur « perd » une vie s'il a manqué ses 3 tirs. Le dernier joueur restant en vie est le vainqueur.

L'affichage Cricket indique les vies restantes pour chacun des joueurs.

003, 004, 005, ..., 009 représentent respectivement 3, 4, 5, ..., 9 vies.

OPTION	003	004	005	006	007	008	009
NOMBRE DE VIES	3	4	5	6	7	8	9

### G35: FORTY-ONE

Chacun des joueurs commence la partie avec un score initial de 40 points. Les joueurs doivent frapper le 20, suivi de 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye (centre de la cible), et obtenir un score total de 41 points. Chaque joueur lance trois fléchettes sur la même valeur, puis passe à la valeur supérieure au tour suivant. Tous les points sont additionnés, les segments doubles rapportant 2 fois leur valeur, les triples 3 fois leur valeur. Après avoir frappé le Bull's eye, on ajoute un tour supplémentaire, ou 41 points, afin de permettre à tous les joueurs de finir la partie. Le joueur totalisant le score le plus élevé remporte la partie.

### G36: SHOOT-OUT

#### OPTIONS:

- -03, -04, -05 ... -21

Le premier joueur qui atteint le nombre de cibles correctes, déterminé en fonction de l'option sélectionnée, remporte la partie. L'ordinateur choisit au hasard une valeur (cible) que le joueur doit frapper. Un point est soustrait du score si la fléchette atterrit sur la valeur prédéterminée. Les segments simples, doubles et triples rapportent un seul point. Si un joueur ne frappe pas la valeur sélectionnée dans les 10 secondes,

la fléchette n'est pas comptabilisée et l'ordinateur sélectionne automatiquement une autre valeur aléatoire que le joueur doit frapper avec la fléchette suivante.

OPTION	-03	-04	-05	-06	-07	-08	-09	-10	-11	-12
NOMBRE DE POINTS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
OPTION	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
NOMBRE DE POINTS	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

### G37: BINGO

#### OPTIONS:

- 132, 141, 168, 189

La cible affiche automatiquement la valeur à viser. Le joueur qui marque les différents secteurs indiqués remporte la partie.

OPTION	DESCRIPTION
132	Frapper consécutivement les secteurs 15, 4, 8, 14, 3.
141	Frapper consécutivement les secteurs 17, 13, 9, 7, 1.
168	Frapper consécutivement les secteurs 20, 16, 12, 6, 2.
189	Frapper consécutivement les secteurs 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit frapper un des segments de la valeur donnée trois fois avant de pouvoir passer à la valeur suivante. Frapper le segment simple compte pour 1 tir, le segment double pour 2, le triple pour 3.

### G38: KILLER

#### OPTIONS:

Pour commencer, chaque joueur doit lancer une fléchette pour déterminer la valeur cible. « SEL » s'affiche à l'écran. Les joueurs doivent tout au long de la partie frapper la valeur ainsi attribuée. Cette valeur ne peut pas être simultanément utilisée par un autre joueur. Une fois les valeurs attribuées, chacun des joueurs doit essayer de frapper le segment double de sa valeur pour obtenir la qualification de « killer » (« tueur »). Une fois tueur, la mission du joueur est de « tuer » ses adversaires en frappant leur valeur jusqu'à ce qu'ils aient perdu « toutes » leurs vies. Si un tueur frappe sa propre valeur, il perd son statut de tueur ainsi qu'une vie. Le joueur doit alors de nouveau frapper sa propre valeur pour redevenir un « tueur ». Le dernier joueur restant en vie est déclaré vainqueur. Pour augmenter le niveau de difficulté du jeu, les joueurs peuvent choisir d'obtenir le statut de tueur uniquement après avoir frappé le segment double (ou triple) de la valeur originellement attribuée.

OPTION	NOMBRE DE VIES	SHOOT OUT AREA
003	3	Single double et triple
005	5	Single double et triple
0...	...	Single double et triple
021	21	Single double et triple
203	3	Double
205	5	Double
2...	...	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
3...	...	Triple
321	21	Triple

#### G39: SHOOTING

Chacun des joueurs doit lancer 3 fléchettes. Le gagnant qui comptabilise le score total le plus élevé remporte le tour, le gagnant de la partie étant celui qui a gagné en premier 7 tours. L'affichage Cricket indique combien de tours vous avez gagnés.

#### G40: ALL FIVES

##### OPTIONS:

- 551, 561, 571, 581, 591

Avant de commencer le jeu, vous devez sélectionner le nombre de joueurs et les options, c'est-à-dire le total des points que vous devez marquer pour gagner – Voir le tableau ci-dessous.

OPTION	551	561	571	581	591
TOTAL DES POINTS	51	61	71	81	91

Pour chaque tour, le score total du joueur doit être divisible par 5. Chaque score divisible par 5 comptabilise un point. Par exemple :  $2 + 8 + 5 = 15$  points. 15 divisé par 5 égalant 3, le joueur remporte 3 points. Aucun point ne peut être marqué si les scores totaux de 3 fléchettes ne sont pas divisibles par 5, ou si les fléchettes manquent la cible, même si la somme des autres scores de fléchettes est divisible par 5. L'écran affiche le segment à frapper. Le premier joueur qui marque ou obtient plus de 51, 61, 71, 81 ou 91 est le gagnant.

**PWS**SPORTS

**P.O. BOX 683  
4870 AR ETTENLEUR  
THE NETHERLANDS**

**P.O. BOX 18400  
SUTTON COLDFIELD, B73  
9UW, UNITED KINGDOM**