



## INTRODUÇÃO

- Agradecemos ter comprado o jogo de dardos electrónico. Leia este manual com atenção e familiarize-se com o jogo de dardos antes de usá-lo.
- Este manual de utilização foi impresso para **88/100/120/120A**. **120/120A** tem 25 séries de jogos, **100** tem 20 séries de jogos, e **88** 16 séries de jogos.
- Jogos de **88**: 301 a 1001, Maior Score (Contagem para cima, Lançamento aleatório, Para baixo, Para cima, Clock 1, 9 Vidas, Os Dez Melhores, Cricket, Cricket Cut-Throat, Halve It, Seguir o Líder, Scram, Futebol e Livre).
- Jogos de **100**: **88** mais Contagem regressiva, Clock 2, Matador e Bilhares (bolas 9).
- Jogos de **120/120A**: **100** sem Matador com Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht), Cricket Inglês, Tudo 51 por 5, Shanghai I, II & III, Shove Ha Penny, 41 Duplo para Baixo e 21 pontos.

JOGOS	88	100	120	120A
1. JEGOS'01	.	.	.	.
2. High score (MAIOR SCORE)	.	.	.	.
3. CONTAGEM PARA CIMA	.	.	.	.
4. LANÇAMENTO ALEATÓRIO	.	.	.	.
5. Para Baixo	.	.	.	.
6. Para cima	.	.	.	.
7. CONTAGEM REGRESSIVA	.	.	.	.
8. Clock 1	.	.	.	.
9. Clock 2	.	.	.	.
10. Clock 3	.	.	.	.
11. 9 VIDAS	.	.	.	.
12. Os Dez Melhores	.	.	.	.
13. Cricket	.	.	.	.
14. CRICKET INGLÊS	.	.	.	.
15. Cricket Violento	.	.	.	.
16. Halve it	.	.	.	.
17. TUDO 51 POR 5	.	.	.	.
18. Seguir o Líder	.	.	.	.
19. Shanghai	.	.	.	.
20. Scram	.	.	.	.
21. Matador	.	.	.	.
22. Soccer	.	.	.	.
23. Bilhares (Bola 9)	.	.	.	.
24. SINUCA	.	.	.	.
25. Livre	.	.	.	.
Adapter	.	.	.	.
6 darts	.	.	.	.

## INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO RÁPIDA

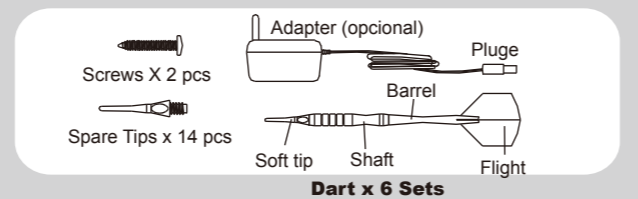
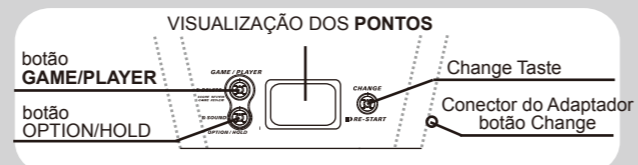
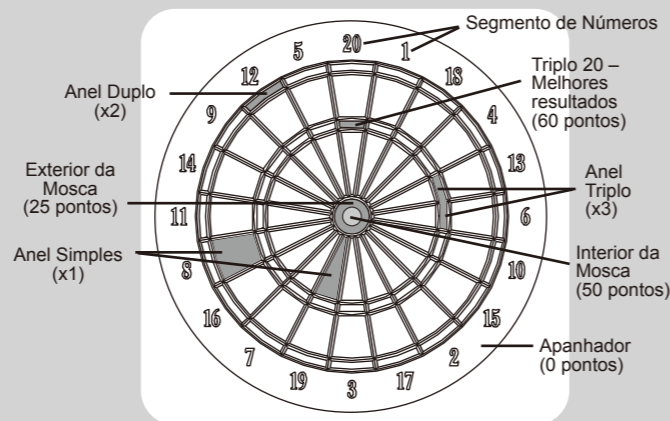
- Instalar 3 pilhas AA no compartimento de pilhas ou Inserir um adaptador numa tomada e em seguida inserir o plug no conector do lado esquerdo do alvo de dardos.
- Premir qualquer botão para parar a sequência de auto-teste LCD.
- Premir o botão Game para seleccionar a série de jogos desejada, e premir Option para seleccionar a opção de jogo desejada.

- Premir o botão Change para confirmar a escolha do jogo e da opção e para passar ao painel de configuração seguinte.
- Premir o botão Option para seleccionar a opção simples, duplo ou triplo IN, premir o botão Change para confirmar a opção IN. Premir o botão Option para seleccionar a opção simples, duplo ou triplo OUT e em seguida premir o botão Change para confirmar a opção OUT para os jogos '01 unicamente.
- Premir o botão Player para escolher o número de jogadores: de 1 a 8 jogadores, ou 2 equipas.
- Premir o botão Change para começar a partida.
- Premir o botão Change após cada turno para mudar de jogador.
- Premir durante 2 segundos o botão II >RE-START para começar uma nova partida.

## INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

- Este jogo foi concebido unicamente para dardos com pontas flexíveis, os dardos com ponta de aço causarão danos no alvo.
- O jogo de dardos é um jogo de adultos. Possui extremidades funcionais cortantes, as crianças só devem jogar com a supervisão de adultos.
- Sempre preste atenção ao jogo; nunca lance um dardo sem ter verificado que a área de jogo está livre.
- Este aparelho contém peças pequenas e não foi previsto para crianças de menos de 3 anos.
- Este aparelho pode ser usado com pilhas ou com um transformador, o transformador opcional deverá ter uma corrente de saída de 9V DC/500mA.
- Desconectar o aparelho do transformador antes de limpá-lo.
- Recomendamos conservar este manual de utilização na sua totalidade, porque além de conter informações detalhadas sobre o jogo de dardos, ele também serve de prova para a garantia do produto.

## Descrições Físicas e Configuração de um Jogo

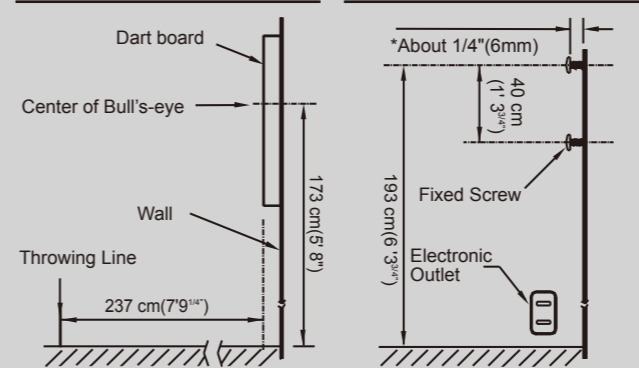


## INSTALAÇÃO

- Escolha um local conveniente que corresponda ao padrão internacional de altura e distância mostrado na figura, e certifique-se de que o cabo do adaptador é suficientemente longo para ser levado do alvo de dardos até uma tomada.
- Abra o furo do parafuso de cima à altura de 193cm (6' 3 7/8") a partir do chão, e o do parafuso de baixo a 40cm (1' 3 3/4") abaixo do parafuso de cima, verticalmente.
- Prenda firmemente o alvo de dardos com os 2 parafusos. Puxe o alvo de dardos para assegurar-se de que está bem preso antes de soltá-lo.

- Os 2 parafusos de fixação não devem medir mais de 8mm entre os buracos dos parafusos até a parede para evitar danificar o circuito interior, e para fixar firmemente o alvo de dardos.

## International Standard Screws Fixed Positions



## Operações com os Botões

O alvo de dardos tem 3 botões com as seguintes funções:

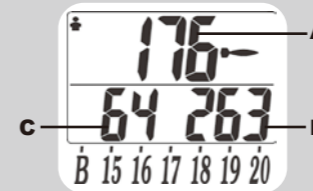
Botões	Configuração do Jogo	Durante a Partida
CHANGE	Confirmar a configuração.	Passar ao jogador seguinte.
II >RE-START	-	Começar uma nova partida.
GAME/PLAYER	Opções de Jogo/Jogador.	-
Score Review	-	Visualização dos resultados dos jogadores.
II >Game Review	-	Revisão do Jogo.
II >DELETE	-	Apaga o score corrente do jogo de dardos.
OPTION/HOLD	Duplo/Triplo In/Out	Para gelar/degelar o alvo
II >SOUND	Som On/Off.	Som Ligado/Desligado.

## OBSERVAÇÕES:

- Sem II >: Prima o Botão.
- II >Game REVIEW: Deixe o botão apertado após a visualização do score.
- Com II >: Prima e deixe apertado durante 3 segundos.

## LCD DISPLAY:

O display LCD está dividido em 3 partes, cada parte tendo um significado diferente para os diferentes jogos. O símbolo "###" pode significar um número de pontos, de vidas ou de marcas.



## A.

- ###: Número de pontos do jogador corrente.
- ###: Número-alvo para o jogador corrente.
- L ou H ##: Pontos do Líder num jogo de OVER & UNDER.
- Pit# ou bAt#: Vez do Arremessador (Pitcher) ou Batedor.
- P##F# or t#F#: P4F1 significa que o Jogador 4 ganhou a partida. "t" no caso de uma equipa.
- 2 a 7 (para sinuca): O número-alvo é qualquer um dos números 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (jogo Beisebol): O número-alvo é um número de 15 a 20 ou a mosca; Nice, número de Base, Home run.

## B.

- ###: número-alvo para o jogador corrente.
- ###H# (jogo Ludo): Se o jogador corrente acertar ## ele mata o jogador #.
- ###H (jogo 21 PONTOS): O maior número de pontos (abaixo de 21 pontos) da rodada.
- r-#: O número(#) da rodada (r).
- db ou bE(Futebol): Indica ao jogador que ele deve acertar oanel duplo ou a mosca no jogo Futebol.
- 1 to5 (Bingo): O número-alvo é qualquer um desses números: 1, 2, 3, 4 ou 5.
- ##: Os pontos da equipa nos jogos Beisebol e Penny.
- Ho # ou #H: Hole 1, 2...etc. 1, 2, 3...etc. Hole no Golfe.
- ###dt (para Jogo livre): Dardos restantes.

## C.

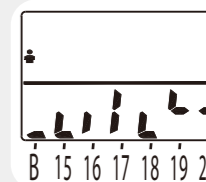
- ##: Número de pontos do jogador seguinte.
- ###: Número-alvo do jogador seguinte.
- #L: Número de vidas do jogador corrente (marcas).
- I, n e #P: Indicação dos corredores nas bases, "I" para 1a base, "n" para 2a base e "#P" para 3a base, e os jogadores restantes da equipa do batedor.

- bE-#: O número de moscas restantes a serem atingidas pelo arremessador (Cricket Inglês).

## B+C:

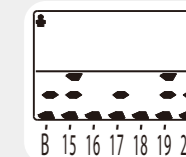
### 1. CRICKET COM SCORE & CRICKET CUT-THROAT:

- O estado "fechado" de cada número é indicado na linha de baixo do jogador corrente.
- A marca do meio acesa indica que o jogador corrente não acertou ainda nenhum dardo no número.
- As 3 marcas de baixo indicam o estado "fechado".
- A marca esquerda de cima acesa indica que pelo menos um jogador "fechou" o número.
- A marca de cima acesa indica que o número foi "fechado" por todos os outros jogadores, e que o jogador corrente não poderá marcar pontos com esse número após tê-lo "fechado".

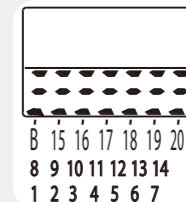


### 2. CRICKET SEM SCORE, SCRAM (7t), PENNY:

- : 1 marca
- = : 2 marcas.
- ≡ : 3 marcas.



### 3. SCRAM 21 Alvo:



## REGRAS DOS JOGOS

### ALGUMAS REGRAS GERAIS DOS JOGOS DE DARDOS

- Um turno ("vez") comporta 3 dardos. O dardo que cair fora do alvo não deve ser lançado de novo. O jogador corrente deve remover os dardos do alvo.
- Todos os jogadores devem lançar os dardos em seqüência. Para decidir da ordem de lançamento dos jogadores usando a mosca, o jogador que tiver lançado o dardo mais perto da mosca será o que lançará primeiro.
- Os simples valem o mesmo número de pontos que o número de face do segmento, os anéis duplos (ou triplos) valem o dobro (ou o triplo) do número do segmento, o exterior da mosca, 25 pontos e o interior da mosca 50 pontos (duplo 25).

### JOGOS '01: 301, 501... e 1001 (A01)

- Cada jogador começa com um número de pontos inicial de 301, 501...901 ou 1001. O objectivo do jogo é de descontar os pontos de cada turno do número de pontos inicial. O jogo acaba quando um jogador atinge exactamente zero.
- Um turno será NULO (BUST:display buSt) se um jogador lançar um dardo que resultar num score maior que os pontos restantes e que não permita atingir exactamente zero pontos. Isso interromperá o turno corrente e fará o número de pontos do jogador voltar ao número de pontos do turno precedente.
- Há várias opções In/Out em cada jogo '01:

#### a). DUPLO / TRIPLO IN

O jogador deve atingir um número dentro do anel duplo/triplo ou a mosca para começar a partida.

#### b). DUPLO / TRIPLO OUT

O jogador deve atingir um número dentro do anel duplo/triplo ou a mosca para obter os pontos que lhe permitirão de atingir exactamente zero e terminar a partida. O turno será nulo se o número de pontos do jogador descer a 1 ponto com a opção out.

### MAIOR SCORE: 6-15 turnos (rd)

- O objectivo deste jogo é de obter o maior número total de pontos.
- Primeiro, selecione um número de turnos. O alvo de dardos comparará automaticamente o resultado de cada jogador após o lançamento do terceiro dardo do último jogador no turno final.

### CONTAGEM PARA CIMA (C-U): 100, 200 ... to 900

- Cada jogador começa a partida com 0 pontos e são adicionados os pontos de cada dardo acertado.
- O primeiro jogador a atingir ou ultrapassar a número de pontos pré-seleccionado ganha a partida.

# JOGO ELECTRÓNICO DE DARDOS

## LANÇAMENTO ALEATÓRIO: 6-15 Turnos

- O objectivo do Lançamento aleatório (Random Shoot) é de acertar o segmento que o alvo de dardos indicar automaticamente. Os pontos são atribuídos do seguinte modo, quando o jogador atingir o alvo indicado:

SEGMENTO	SIMPLES	DUPLO	TRIPLO	E25	E50
PONTOS	1	2	3	3	5

- O jogador com o maior número de pontos ganha a partida.

### Para Baixo (Ldr): opção Líder

- O objectivo deste jogo é de obter a cada turno um score para 3 dardos que seja inferior ou igual ao "Score Líder". Cada jogador começa com 7 vidas, e o último jogador em vida ganha a partida.
- O seu score (resultado) torna-se o novo líder e não perde uma vida se o mesmo no fim do turno for inferior ou igual ao antigo score líder. Caso contrário, perderá uma vida.
- O antigo líder tem o direito de tentar estabelecer um novo score líder e ele não perderá nenhuma vida, mesmo que o score obtido seja superior ao antigo score líder.
- Cada dardo não acertado é contado o número máximo de pontos (60 pontos).

### Para baixo: Con (Continue)

Com a opção Continue do jogo Para baixo, o líder também perderá uma vida quando obtiver um score, num turno, que seja superior ao score líder (que foi marcado por ele), e o score líder continuará a ser o de mais baixo valor. Ele só poderá mudar para um valor menor.

### Para cima: Ldr (Líder)

- O objectivo deste jogo é de obter a cada turno um score para 3 dardos que seja superior ou igual ao "Score Líder".
- Cada jogador começa com 7 vidas, e o último jogador em vida ganha a partida.
- O seu score torna-se o novo score líder e não perde uma vida se o mesmo no fim do turno for superior ou igual ao antigo score líder. Caso contrário, perderá uma vida.
- O antigo líder tem o direito de tentar de estabelecer um novo score líder; não perderá nenhuma vida, mesmo que o score obtido seja menor que o antigo score líder.

### Para cima: Con (Continue)

Com a opção "Con" do jogo Para cima, o líder também perderá uma vida quando obtiver um score num turno que seja inferior ao score líder (que foi marcado por ele), e o score líder continuará a ser o de maior valor. Ele só poderá ser aumentado.

## CONTAGEM REGRESSIVA (C-dn): 100, 200 ... a 900

- Cada jogador começa a partida com o número de pontos pré-seleccionado (de 100 a 900) e os pontos de cada dardo acertado são deduzidos do seu score.
- O primeiro jogador a atingir zero ou menos de zero pontos ganha a partida.

## CLOCK 1 (AO REDOR DO RELÓGIO): ---, -2-, -3-

- O objectivo deste jogo é atingir uma vez cada número de 1 a 20 em seqüência, e em seguida a mosca. Após ter acertado o número em jogo, o jogador pode passar para o número seguinte. O primeiro jogador a atingir a mosca ganha a partida.
- Existem 3 opções para esse jogo:
  - "---": Todos os duplos e triplôs contam como simples.
  - "-2-": Cada jogador deve atingir cada número duplo uma vez.
  - "-3-": Cada jogador deve atingir cada número triplo uma vez.

## CLOCK 2: ---, -2-, -3-

O objectivo deste jogo é atingir uma vez cada número de 20 a 5 no sentido horário em seqüência, e em seguida a mosca. A seqüência dos números a serem atingidos é 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 e a mosca, e após ter atingido o número em jogo, o jogador pode passar ao número seguinte. O primeiro jogador a alcançar o número 5 e em seguida atingir a mosca ganha a partida.

## CLOCK 3: ---, -2-, -3-

O objectivo deste jogo é de acertar uma vez cada número de 20 a 1 em seqüência no sentido anti-horário, e em seguida a mosca. A seqüência de números é a seguinte: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 e a mosca. Após ter acertado o número em jogo, o jogador pode passar ao número seguinte. O primeiro jogador a atingir o número 1 e a acertar em seguida a mosca ganha a partida.

## 9 VIDAS: Opções 3-9LF (vidas)

- O jogo apresenta números entre 1 e 20 e a mosca numa seqüência.
- Cada jogador começa com o número de vidas pré-seleccionado (de 3 a 9).
- Em cada turno, cada jogador deve atingir o número-alvo pelo menos uma vez. O jogador perderá uma vida se errar os 3 dardos.
- O último jogador em vida é o vencedor.

## Os Dez Melhores: Opções ---, -2-, -3-, -E-

- O objectivo deste jogo é de conseguir lançar os 10 dardos no número indicado pelo alvo de dardos.

- Selecione ---, -2-, -3- ou -E- primeiro, o símbolo "---", "-2-" ou "-3-" indica o segmento inteiro, o anel duplo ou triplo do número que será o alvo de todos os jogadores durante o turno. Poderá praticar a mosca ao seleccionar "-E-".
- O alvo de dardos indica um número aleatório no começo da partida. Todos os jogadores devem lançar 10 dardos em um turno no segmento-alvo desse número.
- O jogador com o maior número de pontos ganha a partida quando todos os jogadores tiverem lançado 10 dardos.

## CRICKET COM SCORE (SUPER CRICKET)

- O objectivo de Cricket com Score é de "fechar" cada número de 15 a 20 e a mosca. Os números-alvo podem ser atingidos em qualquer ordem. O primeiro jogador/equipa a "FECHAR" todos os números e a mosca, e a ter o mesmo número de pontos ou mais pontos do que os outros ganha a partida.
- Um jogador fecha um número específico ou a mosca ao atingir 1 triplo, 1 duplo e 1 simples, ou 3 simples. O exterior da mosca é considerado como um simples e o interior da mosca como duplo.
- O jogador que "fecha" um número específico "toma posse" do número e pode marcar pontos nesse número até que todos os outros jogadores também o tenham fechado.

## CRICKET SEM SCORE:

O jogo Cricket Sem Score é mais simples que o Cricket com Score. O objectivo deste jogo é unicamente de "Fechar" os números de 15 a 20, e a mosca. O primeiro jogador a fechar todos os números-alvo ganha a partida. Não há necessidade de contar os pontos.

## Cricket Cut-Throat ("Cricket Violento")

- Este jogo funciona como o Cricket com Score, excepto que quando um jogador fecha um número, os pontos de todos os dardos que atingirem esse número são contados para os adversários para os quais esse número ainda está aberto. O primeiro jogador que fechar todos os números e que tiver o menor número de pontos ganha a partida.
- A visualização para Cut-Throat é a mesma que a do jogo Cricket com Score.

## CRICKET INGLÊS: (---, OPÇÃO 2 JOGADORES)

- Este jogo é somente para 2 jogadores, um jogador será o lançador e o outro o batedor. O objectivo do lançador é de acumular 9 metas o mais rápido possível para impedir o batedor de ganhar mais pontos e o objectivo do batedor é de marcar o maior número de pontos possível antes que o lançador acumule 9 metas.
- O alvo do lançador (Pit 1 ou 2) é a mosca. Cada dardo que atinge o exterior da mosca conta como 1 meta, o interior da mosca como 2 metas, e os outros números são sem efeito.
- O batedor (bAt 1 ou 2) pode acertar qualquer número (duplos e triplôs são contados). Só serão contados os pontos acima de 40 quando o total do turno for superior a 40 pontos; por exemplo 46-40=6 pontos, se o total do turno for inferior a 40, serão contados 0 pontos.
- A rodada termina quando o lançador acumula 9 metas. Prima o botão CHANGE para passar à rodada seguinte.
- O jogo acaba ao término da segunda rodada.

## Halve It (HALF= METADE): rAn (Random)

- O alvo de dardos indica automaticamente um número aleatório (random) no começo de cada turno.
- O número indicado não muda durante o turno inteiro. Todos os jogadores devem lançar seus 3 dardos nesse segmento para acumular pontos. Duplos e triplôs são contados.
- Os pontos de um jogadores serão automaticamente divididos por dois se ele não acertar o número indicado pelo menos uma vez por turno. Mas se um ou mais dardo(s) atingir o apanhador, o jogador deverá premir o botão CHANGE, o resultado será dividido pela metade.
- O alvo de dardos indicará um número aleatório para cada turno, e a partida continuará até que o último jogador lance o seu terceiro dardo no 7º turno.

## Halve It (HALF): 12 Turnos

Este jogo é jogado do mesmo modo que o Halve It aleatório, excepto que o alvo de dardos indica os números fixos seguintes: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, e -bE- em seqüência para cada turno, com um total de 12 turnos.

## TUDO 51 POR 5: 31, 41 ... a 91

- O objectivo deste jogo é de reduzir os pontos a cada turno, a partir do score pré-seleccionado de 31, 41, 51... ou 91.
- O total de pontos de cada turno deve ser divisível por 5 para que seja contado. Por exemplo, se um jogador obtém 25 pontos num turno, serão descontados 5 pontos (25 ÷ 5=5).
- Os pontos de um turno que não são divisíveis por 5 não serão contados. Se um dos 3 dardos não atingir o alvo nenhum ponto será contado.
- O turno será "buSt" (nulo) se um jogador obtiver um número de pontos maior que os pontos restantes e que não permite alcançar exactamente zero pontos.
- O primeiro jogador a alcançar exactamente zero pontos ganha a partida.

## Seguir o Líder (Ldr: opção Líder)

- O objectivo deste jogo é de acertar o "Número Alvo" que é designado pelo "líder". Os números simples, duplos e triplôs são outros números alvo.
- Cada jogador começa com 7 vidas, e o último jogador em vida ganha a partida.
- Determinação do líder e início do jogo:

- O alvo de dardos indicará um número aleatório como o primeiro número alvo.
  - Cada jogador lança um dardo em seqüência até que alguém atinja o número aleatório e se torne o primeiro líder.
- Os jogadores devem acertar pelo menos um dardo no número alvo em cada turno, senão eles perdem uma vida.
  - Tornar-se-á novo líder, sem perder nenhuma vida, se atingir o número alvo, e deverá então designar um novo número alvo ao acertar um dardo na área de score.
  - O antigo líder tem o direito de designar um novo número alvo e não perde nenhuma vida, mesmo que o número alvo do novo líder seja diferente do número atingido pelo antigo líder.
  - O alvo de dardos também apresenta automaticamente números alvo "1-3" após o aperto do botão Change, se um jogador acertar o número alvo e tornar-se líder, mas errar todos os dardos restantes durante o seu turno.

## Seguir o Líder: Con (Continue)

Este jogo é jogado do mesmo modo que com a opção Leader, excepto que o líder também deve acertar o número alvo se os outros jogadores não atingirem o número alvo durante o turno, senão ele também perde uma vida. O jogo "Continua" com o mesmo número alvo até que um jogador o atinja, e então poderá ser designado um novo número alvo.

## Shanghai I

- Neste jogo serão indicados números de 1 a 7 em seqüência.
- Os jogadores devem atingir o 1 no 1º turno, o 2 no 2º turno, e assim por diante até o 7 no 7º turno.
- O jogador com o maior número de pontos ganha a partida quando o último jogador tiver lançado o seu 3º dardo no 7º turno.

## Shanghai II

Este jogo é jogado do mesmo modo que Shanghai I, excepto que um jogador pode ganhar a partida instantaneamente em qualquer turno ao acertar um simples, um duplo e um triplo, em qualquer ordem, durante a partida.

## Shanghai III

- Os jogadores lançam os dardos para atingir os números de 1 a 20 em seqüência.
- Cada jogador começa com o número 1. Após ter acertado o número 1, ele tentará acertar o número 2, e assim em diante.
- Um jogador pode ganhar instantaneamente a partida se ele acertar um número simples, um duplo e um triplo, em qualquer ordem, durante um turno.
- O jogador com o maior número de pontos após o último jogador ter lançado o seu 3º dardo no 7º turno, ou o primeiro jogador a alcançar e acertar 20, ganha a partida.

## Scram: 21t (21 alvos)

- O jogo utiliza todos os números, de 1 a 20 e a mosca.
- O objectivo do Marcador é de marcar o maior número de pontos possível acertando qualquer um dos números. O objectivo do defensor é de atingir uma vez cada um dos números 1-20 e a mosca em qualquer ordem.
- O turno do marcador termina quando todos os números foram apagados.
- O jogador com o maior número de pontos ganha a partida.

## Scram Cricket: 7t (7 alvos)

- Este jogo é jogado do mesmo modo que Scram, excepto que nele são usados somente os números de cricket (números de 15 a 20 e a mosca). Cada número deve ser atingido três vezes para ser apagado.
- O Defensor apaga um número específico ao acertar 1 triplo, 1 duplo e 1 simples, ou 3 simples. O exterior da mosca é considerado como um simples e o interior da mosca um duplo.

## Matador: 3-7LF (Vidas)

- O objectivo deste jogo, como o seu nome indica, é "matar" os adversários antes de ser morto por eles. O último jogador em vida ganha a partida.
- No começo da partida, cada jogador deve lançar um dardo com a outra mão para escolher o seu próprio número. Cada jogador deve ter um número diferente que não seja a mosca.
- Cada jogador deve atingir o seu próprio número para ganhar 1 vida cada vez que acertar. Um jogador dará uma vida para um outro jogador se ele acertar o número do outro jogador.
- Para poder matar os outros jogadores, é preciso primeiro acumular o número pré-seleccionado de vidas (de 3 a 7) para tornar-se matador. A visualização do símbolo "≡ ## ≡" indica que esse jogador é um matador.
- Um matador pode perder o seu título de matador se outros matadores acertarem o seu número, mas ele voltará a ser um matador ao alcançar novamente o número pré-seleccionado de vidas.

## Matador: dbL (anel duplo)

- Um jogador deve atingir o anel duplo ("double ring") do seu próprio número uma vez, para tornar-se matador.
- O matador também precisa acertar o anel duplo do número dos adversários para matá-los. O matador pode matar-se por acidente e perder uma vida se ele acertar o seu próprio número.
- Um matador continua a ser matador até perder todas as suas vidas e sair da partida.

## FUTEBOL: 6-15rd (Turnos)

- O objectivo do jogo FUTEBOL é de primeiro tomar posse da bola acertando a mosca (bE), e em seguida tentar marcar gols acertando qualquer segmento duplo excepto o interior da mosca o maior número de vezes possível, para acumular o maior número de pontos.

- Um jogador pode continuar a atingir qualquer segmento duplo para marcar gols até que um outro jogador tome posse da bola por ter acertado a mosca. Cada dardo que atinge um segmento duplo marca um ponto.
- Vence o jogador com o maior número de pontos no fim da partida.

## Bilhares (Bola 9): Opção 4-13 pontos

- O objectivo deste jogo é de acertar o maior número possível de "bolas No. 9" para acumular um score até atingir o número de pontos pré-determinado.
- Todos os jogadores lançam dardos nos números de 1 a 9 em seqüência. Cada vez que um número for atingido deve-se passar ao número seguinte. Os Nos. 1, 2, ..., 8 valem 0 pontos, e só o No. 9 vale 1 ponto, e quando o No. 9 for atingido, deve-se voltar ao No. 1 novamente.
- Este jogo não tem limite de dardos por turno. O jogador corrente continua a lançar dardos enquanto não errar o número-alvo em jogo.
- O turno do jogador corrente termina e passa ao jogador seguinte sob as seguintes condições: O jogador erra o número em jogo após ter acertado o número precedente.

## SINUCA: (OPÇÃO ---, 2-3 JOGADORES)

- O objectivo deste jogo é atingir uma bola vermelha após a outra na ordem e depois qualquer uma das 6 bolas de outras cores, e assim por diante para marcar pontos. As bolas de cores de 2 a 7 deverão ser atingidas em seqüência depois do jogador ter atingido a última bola vermelha (a mosca) e uma bola de cor. O jogador com o maior número de pontos quando o jogo terminar ganha a partida.
- Bolas vermelhas: 8, 9, 10...20 e Mosca. Devem ser atingidas em ordem, cada acerto numa bola vermelha vale 1 ponto.
- Bolas de outras cores: 2, 3, 4, 5, 6 e 7. Cada acerto numa bola de cor vale o número de pontos correspondente ao valor de face da bola.
- Este jogo não está limitado a 3 dardos por vez, o jogador corrente pode continuar a lançar dardos enquanto continuar a atingir o número indicado.
- A vez do jogador corrente termina e passa-se ao jogador seguinte, nas seguintes condições:
  - O jogador erra todos os 3 dardos no início do seu turno.
  - O jogador falha ao atingir o número em jogo, depois do seu 1º acerto.

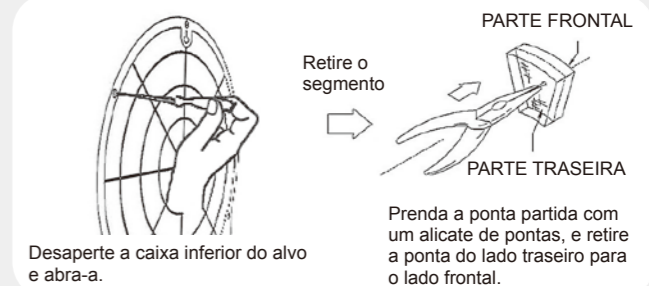
## Livre

- De um modo geral, cada jogador lança dardos por sua vez. Mas este jogo foi concebido para principiantes e para quem quiser treinar. Este jogo permite aos jogadores lançar 10, 20 ou 30 dardos por turno para alcançar o maior número de pontos.
- Neste jogo todos os números e a mosca valem pontos, e os duplos e triplôs são contados.
- O jogador com o maior número de pontos ganha a partida.

# TROUBLE SHOOTING

Check the following before taking the unit in for repairs:

PROBLEMS	CHECK ITEMS	REMEDY
No power or displays	Does the plug insert into the jack and the adapter insert into the electrical outlet securely?	Re-install it again.
Irregular		Pull the plug from the jack and wait for about 2 seconds, then insert the plug into the jack again.
Displays "Stuc" and sounds "Stuck"		Remove the darts from the dartboard.
Broken dart tips		Open the bottom cover of the dartboard with a screw driver, push out the broken tips from the back side of the target segment. Never attempt to open electronic circuits. (Illustration below)



Pode ajudar a proteger o ambiente! Não se esqueça de respeitar os regulamentos locais: entregue o equipamento eléctrico avariado num centro de eliminação de resíduos adequado.

Retire as pilhas antes de eliminar o produto.

