

ELEKTRONISCH DARTSPEL



INTRODUCTIE

Deze gebruiksaanwijzing is voor de **88/100/100/120/120A** heeft 25 spelseries, de **100** heeft 20 spelseries en de **88** heeft 16 spelseries.

Spellen op de **88**: 301 To 1001, High Score, Count Up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer en Free.

Spellen op de **100**: **88** plus Count Down, Clock 2, Killer en Billiards (9 ballen).

Spellen op de **120/120A**: **100** plus Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai en Snooker.

	SPELLEN	88	100	120	120A
1.	'01
2.	High score
3.	Count Up
4.	Random shoot
5.	Under
6.	Over
7.	Count Down
8.	Clock 1
9.	Clock 2
10.	Clock 3
11.	lives
12.	Best ten
13.	Cricket
14.	English Cricket
15.	Cut-Throat
16.	Halve it
17.	All 51 by 5
18.	Follow the Leader
19.	Shanghai
20.	Scram
21.	Killer
22.	Soccer
23.	Billiard 9 ball
24.	Snooker
25.	Free
	Adapter
	6 darts

SNELLE INSTALLATIE-INSTRUCTIES

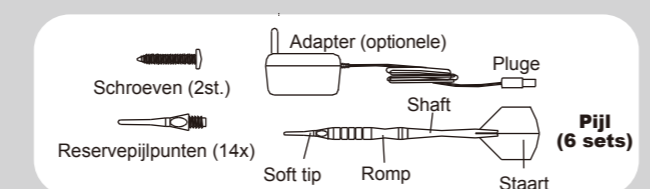
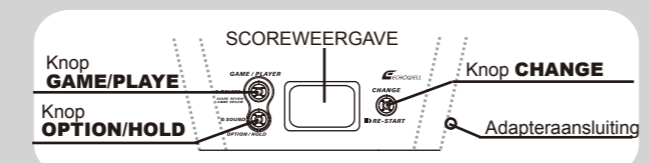
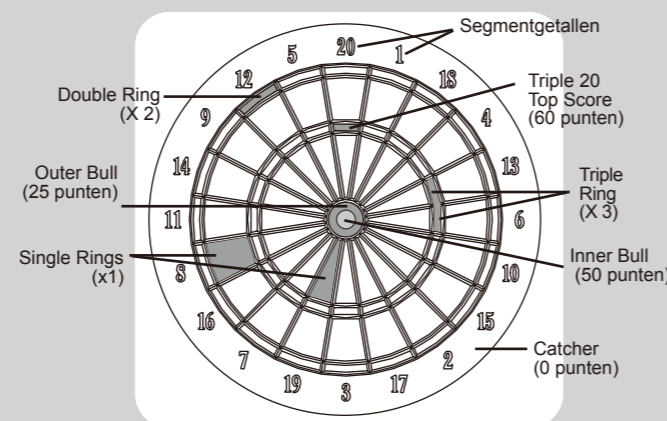
- Stop 3 AA-batterijen in de batterijhouder of stop een adapter in het stopcontact en sluit de plug aan op de aansluiting aan de rechterkant van het dartbord.
- Druk op een knop om de automatische testscan van het LCD te stoppen.
- Druk op de knop Game om de gewenste spelserie te kiezen. Druk op Option om de gewenste speloptie te kiezen.
- Druk op de knop Change om de spel- en optie-instelling te

- bevestigen en naar het volgende instellingspaneel te gaan.
- Druk op de knop Player om de In-optie Single, Double of Triple te kiezen en druk op de knop Change om de In-optie te bevestigen. Druk op de knop Player om de Out-optie Single, Double of Triple te selecteren en druk op de knop Change om de Out-optie te bevestigen (alleen voor '01-spellen).
- Druk op de knop Player om 1 tot 8 spelers of 2 teams te kiezen.
- Druk op de knop Change om het spel te starten.
- Druk na elke ronde op de knop Change om van speler te wisselen.
- Houd de knop II > RE-START 2 seconden ingedrukt om een nieuw spel te starten.

VEILIGHEIDSTIP

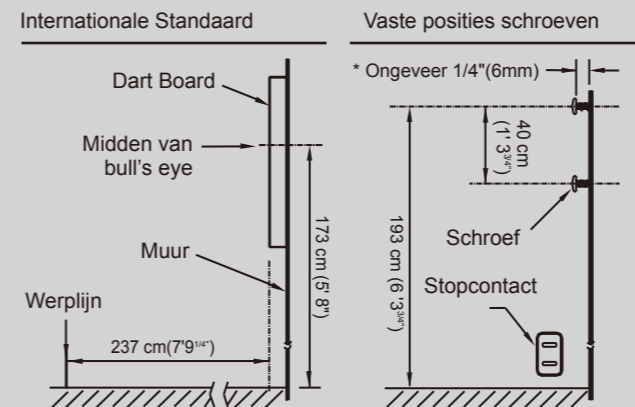
- Dit elektronische dartspeel is alleen ontworpen voor zacht getopte pijlen. Pijlen met stalen toppen zullen het dartbord beschadigen.
- Darts is een spel voor volwassenen. Bij het spel wordt gebruik gemaakt van scherpe voorwerpen, en kinderen mogen het spel alleen spelen onder toezicht van volwassenen.
- Let tijdens het spel voortdurend op enwerp nooit een pijl zonder eerst te kijken of het speelgebied vrij is.
- Bij dit apparaat wordt gebruik gemaakt van kleine onderdelen en het is daarom niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
- Dit apparaat kan gebruikt worden met zowel batterijen als een transformator. De optionele transformator moet een uitgang hebben van 9V DC/ 500mA.
- De bijgevoegde transformator is geen speelgoed.
- Maak het apparaat los van de transformator voordat u het gaat schoonmaken.

FYSIEKE BESCHRIJVING EN BEDIENING KNOPPEN



INSTALLATIE

- Kies een geschikte locatie die voldoet aan de internationale standaard voor hoogte en afstand (zie figuur) en zorg ervoor dat de adapterkabel lang genoeg is om de afstand van het dartbord tot het stopcontact te overbruggen.
- Boor het bovenste schroefgat op een hoogte van 6 3/8" (193cm), gemeten vanaf de vloer. De onderste schroef bevindt zich 1' 3 3/4" (40cm) onder de bovenste schroef.
- Hang het dartbord aan de 2 schroeven. Trek voordat u uw handen van het dartbord afhaalt aan het dartbord om er zeker van te zijn dat het dartbord stevig vastzit.
- De 2 schroeven mogen niet meer dan 8mm uit de schroefgaten in de muur steken. Op deze manier voorkomt u dat het interne circuit wordt beschadigd. Tevens blijft het dartbord steviger vastzitten.



BEDIENING KNOPPEN

Het dartbord bevat 3 knoppen met verschillende functies:

Knoppen	Een spel instellen	Een spel spelen
CHANGE	Instellingen bevestigen	Naar volgende speler.
II > RE-START	-	Een nieuw spel starten.
GAME/PLAYER	Spel/speleropties	-
Score Review	-	Score spelers automatisch laten scrollen. Spelweergave, Score huidige dart verwijderen.
II > Game Review	-	-
II > DELETE	-	-
OPTION/HOLD	Double/Triple	Het dartbord bevroren/Geluid aan/uit
II > SOUND	In/Out/Geluid aan/uit	-

OPMERKING:

- Zonder II >: Druk op de knop.
- II > Game REVIEW: De knop na scoreweergave ingedrukt houden.
- Met II >: 3 Seconden ingedrukt houden.

LCD-SCHERM:

Het LCD-scherm bestaat uit 3 delen, die in elk spel verschillende functies hebben. Het teken "##" staat voor score, levens of markeringen.



A.

- ##: Score huidige speler.
- ## -: Doelsegment huidige speler.
- L of H ##: Leader's score voor Over & Under.
- Pit # of bAt #: Beurt pitcher of batter.
- P##F# of T##F#: P4F1 betekent dat speler 4 het spel wint. "t" Staat voor het team.
- 2 T/m 7 (in Snooker): Het doelsegment is één van de getallen 2, 3, 4, 5, 6 of 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (in Baseball): Het doelsegment is één van de getallen 15 t/m 20 of de roos. Nice, Honnummer, Home Run.

B.

- ##: Doelsegment huidige speler.
- ###H# (Ludo): De huidige speler kan speler # doden door ## te raken.
- ###H (21 Points): De hoogste rondescore (onder 21 punten).
- r:#: Het aantal (#) ronden (r).
- b of bE (Soccer): Geeft aan dat de speler de double ring of de roos moet raken.
- 1 T/m 5 (Bingo): Het doelsegment is één van de getallen 1, 2, 3, 4 of 5.
- ##: De teamscore in Baseball en Shove Ha Penny.
- Ho # of #H: Hole 1, 2, etcetera. Hole tijdens Golf.
- ##dt (in Free): Aantal overgebleven darts.

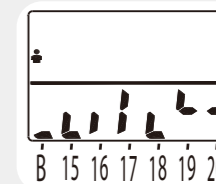
C.

- ##: Score volgende speler.
- ##: Doelsegment volgende speler.
- ##: Aantal levens huidige speler.
- 1, n en #P: Indicatie van renners op honken: "1" voor 1e honk, "n" voor 2e honk en "#P" voor 3e honk en het aantal overgebleven spelers van het team van de batter.
- bE-#: Het aantal keren dat de pitcher de roos nog moet raken (English Cricket).

B+C:

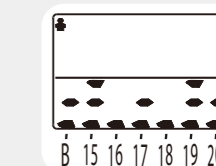
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- De gesloten status van elk segment wordt voor elke speler op de onderste rij weergegeven.
- De middelste markering geeft aan dat de huidige speler nog geen dart op het segment heeft.
- De onderste 3 markeringen geven de huidige sluitstatus aan.
- De markering linksboven geeft aan dat een speler het segment heeft gesloten.
- De bovenste markering geeft aan dat het segment door alle andere spelers is gesloten. De huidige speler kan geen punten op dit segment scoren als hij/zij het segment sluit.

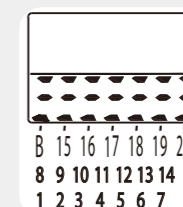


2. No Score Cricket, Scram (7t), Shove Ha Penny:

- : Eén markering
- = : 2 Markeringen.
- ≡ : 3 Markeringen.



3. Scram 21 Doel:



SPELREGELS

EEN AANTAL ALGEMENE DARTREGELS

- In één ronde (beurt) worden 3 darts gegooid. Een dart die afketst of van het dartbord valt mag niet opnieuw worden gegooid. De huidige speler moet de darts van het dartbord verwijderen.
- Alle spelers gooien om de beurt. Om de gooi volgorde te bepalen moet er in de roos worden gegooid. De speler die het dichtst bij de roos komt mag eerst gooien.
- Singles scoren net zoveel als het getal op het segment, double (of triple) ringen scoren twee (of drie) keer het getal op het segment, de outer bull scoort 25 punten en de inner bull scoort 50 punten (twee keer 25).

'01-SPELLEN: 301, 501... tot 1001 (A01)

- Elke speler begint met een score van 301, 501...901 of 1001. Het doel van het spel is om de beginscore in elke ronde te verminderen. Als de speler precies nul bereikt, dan is het spel afgelopen.
- De ronde is een BUST (scherm buSt) als een speler een dart gooit met een score die hoger ligt dan de overgebleven score, zodat de speler niet precies op nul uitkomt. De huidige ronde zal worden beëindigd en de score van de speler zal worden teruggezet op die van de vorige ronde.
- Elk '01-spel kent verschillende In/Out-opties:
 - DOUBLE/TRIPLE IN**
Om het spel te beginnen moet de speler een getal in de double/triple ring gooien of de inner bull raken.
 - DOUBLE/TRIPLE OUT**
Om het spel te beëindigen en de score precies op nul te laten uitkomen moet de speler een getal in de double/triple ring gooien of de inner bull raken. De ronde is een bust als de score van de speler 1 punt onder de double/triple out-optie uitkomt.

HIGH SCORE: 6-15 Ronden

- Het doel van dit spel is om de hoogste totaalscore te krijgen.
- Stel eerst het aantal rondes in. Het dartbord zal automatisch de resultaten van de spelers vergelijken nadat de laatste speler de 3e dart heeft gegooid in de laatste (vooraf ingestelde) ronde.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ...to 900

- Elke speler begint het spel met 0 punten en telt elke rake dart bij de score op.
- De eerste speler die de vooraf ingestelde doelscore bereikt wint het spel.

ELEKTRONISCH DARTSPEL



88/
100/
120/
120A/

INTRODUCTIE

Deze gebruiksaanwijzing is voor de **88/100/100/120/120A** heeft 25 spelseries, de **100** heeft 20 spelseries en de **88** heeft 16 spelseries.

Spellen op de **88**: 301 To 1001, High Score, Count Up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer en Free.

Spellen op de **100**: **88** plus Count Down, Clock 2, Killer en Billiards (9 ballen).

Spellen op de **120/120A**: **100** plus Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai en Snooker.

	SPELLEN	88	100	120	120A
1.	'01
2.	High score
3.	Count Up
4.	Random shoot
5.	Under
6.	Over
7.	Count Down
8.	Clock 1
9.	Clock 2
10.	Clock 3
11.	lives
12.	Best ten
13.	Cricket
14.	English Cricket
15.	Cut-Throat
16.	Halve it
17.	All 51 by 5
18.	Follow the Leader
19.	Shanghai
20.	Scram
21.	Killer
22.	Soccer
23.	Billiard 9 ball
24.	Snooker
25.	Free
	Adapter
	6 darts

SNELLE INSTALLATIE-INSTRUCTIES

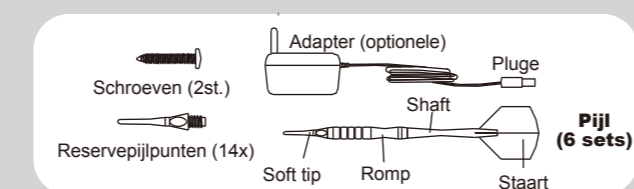
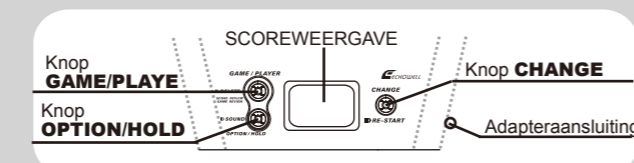
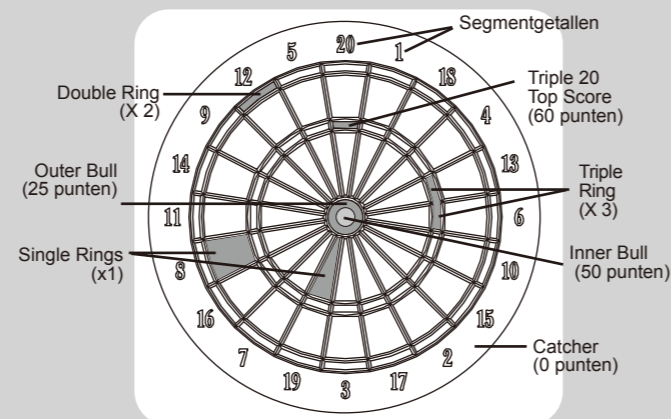
- Stop 3 AA-batterijen in de batterijhouder of stop een adapter in het stopcontact en sluit de plug aan op de aansluiting aan de rechterkant van het dartbord.
- Druk op een knop om de automatische testscan van het LCD te stoppen.
- Druk op de knop Game om de gewenste spelserie te kiezen. Druk op Option om de gewenste speloptie te kiezen.
- Druk op de knop Change om de spel- en optie-instelling te

- bevestigen en naar het volgende instellingspaneel te gaan.
- Druk op de knop Player om de In-optie Single, Double of Triple te kiezen en druk op de knop Change om de In-optie te bevestigen. Druk op de knop Player om de Out-optie Single, Double of Triple te selecteren en druk op de knop Change om de Out-optie te bevestigen (alleen voor '01-spellen).
- Druk op de knop Player om 1 tot 8 spelers of 2 teams te kiezen.
- Druk op de knop Change om het spel te starten.
- Druk na elke ronde op de knop Change om van speler te wisselen.
- Houd de knop II > RE-START 2 seconden ingedrukt om een nieuw spel te starten.

VEILIGHEIDSTIP

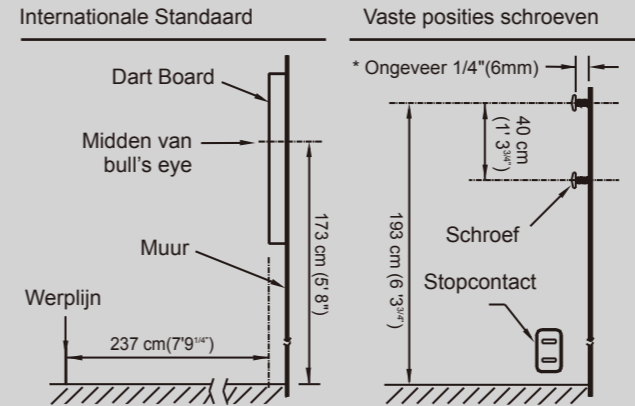
- Dit elektronische dartspeel is alleen ontworpen voor zacht getopte pijlen. Pijlen met stalen toppen zullen het dartbord beschadigen.
- Darts is een spel voor volwassenen. Bij het spel wordt gebruik gemaakt van scherpe voorwerpen, en kinderen mogen het spel alleen spelen onder toezicht van volwassenen.
- Let tijdens het spel voortdurend op enwerp nooit een pijl zonder eerst te kijken of het speelgebied vrij is.
- Bij dit apparaat wordt gebruik gemaakt van kleine onderdelen en het is daarom niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
- Dit apparaat kan gebruikt worden met zowel batterijen als een transformator. De optionele transformator moet een uitgang hebben van 9V DC/ 500mA.
- De bijgevoegde transformator is geen speelgoed.
- Maak het apparaat los van de transformator voordat u het gaat schoonmaken.

FYSIEKE BESCHRIJVING EN BEDIENING KNOPPEN



INSTALLATIE

- Kies een geschikte locatie die voldoet aan de internationale standaard voor hoogte en afstand (zie figuur) en zorg ervoor dat de adapterkabel lang genoeg is om de afstand van het dartbord tot het stopcontact te overbruggen.
- Boor het bovenste schroefgat op een hoogte van 6 3/8" (193cm), gemeten vanaf de vloer. De onderste schroef bevindt zich 1' 3 3/4" (40cm) onder de bovenste schroef.
- Hang het dartbord aan de 2 schroeven. Trek voordat u uw handen van het dartbord afhaalt aan het dartbord om er zeker van te zijn dat het dartbord stevig vastzit.
- De 2 schroeven mogen niet meer dan 8mm uit de schroefgaten in de muur steken. Op deze manier voorkomt u dat het interne circuit wordt beschadigd. Tevens blijft het dartbord steviger vastzitten.



BEDIENING KNOPPEN

Het dartbord bevat 3 knoppen met verschillende functies:

Knoppen	Een spel instellen	Een spel spelen
CHANGE	Instellingen bevestigen	Naar volgende speler.
II > RE-START	-	Een nieuw spel starten.
GAME/PLAYER	Spel/speleropties	-
Score Review	-	Score spelers automatisch laten scrollen. Spelweergave, Score huidige dart verwijderen.
II > Game Review	-	-
II > DELETE	-	-
OPTION/HOLD	Double/Triple	Het dartbord bevroren/Geluid aan/uit
II > SOUND	In/Out/Geluid aan/uit	-

OPMERKING:

- Zonder II >: Druk op de knop.
- II > Game REVIEW: De knop na scoreweergave ingedrukt houden.
- Met II >: 3 Seconden ingedrukt houden.

LCD-SCHERM:

Het LCD-scherm bestaat uit 3 delen, die in elk spel verschillende functies hebben. Het teken "##" staat voor score, levens of markeringen.



A.

- ##: Score huidige speler.
- ## -: Doelsegment huidige speler.
- L of H ##: Leader's score voor Over & Under.
- Pit # of bAt #: Beurt pitcher of batter.
- P##F# of T##F#: P4F1 betekent dat speler 4 het spel wint. "t" Staat voor het team.
- 2 T/m 7 (in Snooker): Het doelsegment is één van de getallen 2, 3, 4, 5, 6 of 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (in Baseball): Het doelsegment is één van de getallen 15 t/m 20 of de roos. Nice, Honnummer, Home Run.

B.

- ## -: Doelsegment huidige speler.
- ##H# (Ludo): De huidige speler kan speler # doden door ## te raken.
- ##H (21 Points): De hoogste rondescore (onder 21 punten).
- r #: Het aantal (#) ronden (r).
- b of bE (Soccer): Geeft aan dat de speler de double ring of de roos moet raken.
- 1 T/m 5 (Bingo): Het doelsegment is één van de getallen 1, 2, 3, 4 of 5.
- ##: De teamscore in Baseball en Shove Ha Penny.
- Ho # of #H: Hole 1, 2, etcetera. Hole tijdens Golf.
- ##dt (in Free): Aantal overgebleven darts.

C.

- ##: Score volgende speler.
- ## -: Doelsegment volgende speler.
- #: Aantal levens huidige speler.
- I, n en #P: Indicatie van renners op honken: "I" voor 1e honk, "n" voor 2e honk en "#P" voor 3e honk en het aantal overgebleven spelers van het team van de batter.
- bE #: Het aantal keren dat de pitcher de roos nog moet raken (English Cricket).

B+C:

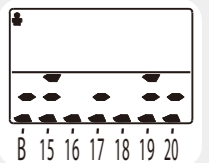
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- De gesloten status van elk segment wordt voor elke speler op de onderste rij weergegeven.
- De middelste markering geeft aan dat de huidige speler nog geen dart op het segment heeft.
- De onderste 3 markeringen geven de huidige sluitstatus aan.
- De markering linksboven geeft aan dat een speler het segment heeft gesloten.
- De bovenste markering geeft aan dat het segment door alle andere spelers is gesloten. De huidige speler kan geen punten op dit segment scoren als hij/zij het segment sluit.

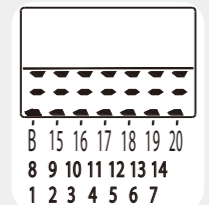


2. No Score Cricket, Scram (7t), Shove Ha Penny:

- : Eén markering
- = : 2 Markeringen.
- ≡ : 3 Markeringen.



3. Scram 21 Doel:



SPELREGELS

EEN AANTAL ALGEMENE DARTREGELS

- In één ronde (beurt) worden 3 darts gegooid. Een dart die afketst of van het dartbord valt mag niet opnieuw worden gegooid. De huidige speler moet de darts van het dartbord verwijderen.
- Alle spelers gooien om de beurt. Om de gooi volgorde te bepalen moet er in de roos worden gegooid. De speler die het dichtst bij de roos komt mag eerst gooien.
- Singles scoren net zoveel als het getal op het segment, double (of triple) ringen scoren twee (of drie) keer het getal op het segment, de outer bull scoort 25 punten en de inner bull scoort 50 punten (twee keer 25).

'01-SPELLEN: 301, 501... tot 1001 (A01)

- Elke speler begint met een score van 301, 501...901 of 1001. Het doel van het spel is om de beginscore in elke ronde te verminderen. Als de speler precies nul bereikt, dan is het spel afgelopen.
- De ronde is een BUST (scherm buSt) als een speler een dart gooit met een score die hoger ligt dan de overgebleven score, zodat de speler niet precies op nul uitkomt. De huidige ronde zal worden beëindigd en de score van de speler zal worden teruggezet op die van de vorige ronde.
- Elk '01-spel kent verschillende In/Out-opties:
 - DOUBLE/TRIPLE IN**
Om het spel te beginnen moet de speler een getal in de double/triple ring gooien of de inner bull raken.
 - DOUBLE/TRIPLE OUT**
Om het spel te beëindigen en de score precies op nul te laten uitkomen moet de speler een getal in de double/triple ring gooien of de inner bull raken. De ronde is een bust als de score van de speler 1 punt onder de double/triple out-optie uitkomt.

HIGH SCORE: 6-15 Ronden

- Het doel van dit spel is om de hoogste totaalscore te krijgen.
- Stel eerst het aantal rondes in. Het dartbord zal automatisch de resultaten van de spelers vergelijken nadat de laatste speler de 3e dart heeft gegooid in de laatste (vooraf ingestelde) ronde.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ...to 900

- Elke speler begint het spel met 0 punten en telt elke rake dart bij de score op.
- De eerste speler die de vooraf ingestelde doelscore bereikt wint het spel.

ELEKTRONISCH DARTSPEL

RANDOM SHOOT: 6-15 Round

1. Het doel van Random Shoot is het raken van het segment dat het dartbord aangeeft. Als de speler het aangegeven getal raakt, dan wordt de score als volgt toegekend:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

2. De speler met de hoogste score wint het spel.

Under (Ldr): Leader option

- In dit spel moeten de spelers om de beurt 3 darts gooien voor een score die gelijk is aan of lager is dan de "Leader's Score". Elke speler begint met 7 levens en de laatst overgebleven speler wint het spel.
- Als uw score gelijk is aan of lager ligt dan de vorige leader's score, dan wordt uw score de nieuwe leader's score. U verliest dan geen leven. In alle andere gevallen verliest u een leven.
- De vorige leider heeft het recht om een nieuwe leader's score te bepalen. De leider verliest geen levens, ook niet als de nieuwe leader's score hoger ligt dan de vorige leader's score.
- Elke gemiste dart telt als topscore van 60 punten.

Under: Con (Continue)

Als voor het spel Under de optie Continue gekozen is, dan zal ook de leider een leven verliezen als hij/zij een score haalt die boven de leader's score ligt (die de leider zelf heeft gescoord). De leader's score wordt dan niet hoger. De score kan alleen maar in een lagere score worden gewijzigd.

Over: Ldr (Leader)

- In dit spel moeten de spelers om de beurt 3 darts gooien voor een score die gelijk is aan of hoger is dan de "Leader's Score".
- Elke speler begint met 7 levens en de laatst overgebleven speler wint het spel.
- Als uw score gelijk is aan of hoger ligt dan de vorige leader's score, dan wordt uw score de nieuwe leader's score. U verliest dan geen leven. In alle andere gevallen verliest u een leven.
- De vorige leider heeft het recht om een nieuwe leader's score te bepalen. De leider verliest geen levens, ook niet als de nieuwe leader's score lager ligt dan de vorige leader's score.

Over: Con (Continue)

Als voor het spel Over de optie Con gekozen is, dan zal ook de leider een leven verliezen als hij/zij een score haalt die onder de leader's score ligt (die de leider zelf heeft gescoord). De leader's score wordt dan niet lager. De score kan alleen maar in een hogere score worden gewijzigd.

COUNT DOWN (C-dn): 100, 200 ... to 900

- Elke speler begint het spel met het ingestelde aantal doelpunten (100 tot 900) en trekt elke gescoorde dart van de score af.
- De eerste speler die op of onder nul punten uitkomt wint het spel.

CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK): ---, -2, -3-

- In dit spel moeten de nummers 1 t/m 20 elk één maal geraakt worden. Als laatste moet de roos worden geraakt. Nadat het getal geraakt is kan de speler naar het volgende getal gaan. De eerste speler die de roos bereikt wint het spel.
- Dit spel heeft 3 opties:
 - "---": alle doubles en triples tellen als singles.
 - "-2-": elke speler moet elk double getal één keer raken.
 - "-3-": elke speler moet elk triple getal één keer raken.

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

In dit spel moeten de nummers 20 t/m 5 elk één maal geraakt worden, met de klok mee. Als laatste moet de roos worden geraakt. De volgorde van de getallen is 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5, roos. Nadat het segment geraakt is kan de speler verdergaan met het volgende segment. De eerste speler die het getal 5 en de roos raakt wint het spel.

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

In dit spel moeten de nummers 20 t/m 1 elk eenmaal geraakt worden, tegen de klok in. Als laatste moet de roos worden geraakt. De volgorde van de getallen is 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1, roos. Nadat het segment geraakt is kan de speler verdergaan met het volgende segment. De eerste speler die het getal 1 en de roos raakt wint het spel.

9 LIVES: Opties 3-9LF (levens)

- In dit spel moeten de spelers achtereenvolgens de getallen 1 t/m 20 en de roos raken.
- Elke speler begint met het vooraf ingestelde aantal levens (3 tot 9).
- In elke ronde moeten alle spelers het doelsegment met één dart raken. De speler verliest een leven als alle 3 darts het segment niet hebben geraakt.
- De laatst overgebleven speler is de winnaar.

Best Ten: Opties ---, -2-, -3-, -E-

- Bij dit spel gaat het om de 10 beste darts die zijn gegooid op een door het dartbord aangegeven segment.
- Selecteer eerst ---, -2-, -3- of -E-. De symbolen "---", "-2-" en "-3-" geven de nummersegmenten, de double ring of de triple ring aan van het aangegeven segment waarop alle spelers in een ronde moeten gooien. U kunt op de roos oefenen als u "-E-" selecteert.
- Aan het begin van het spel geeft het dartbord een willekeurig segment aan. In één ronde moeten alle spelers 10 darts op het doelsegment gooien.
- Nadat alle 10 spelers hebben gegooid wint de speler met de meeste punten.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

- Bij Score Cricket moeten alle spelers/teams alle nummers van 15 t/m 20 plus de roos "sluiten". De doelsegmenten mogen in willekeurige volgorde worden geraakt. De eerste speler of het eerste team dat alle segmenten en de roos "SLUIT" en evenveel of meer punten heeft dan de andere spelers/teams wint.
- Een speler kan een segment of de roos sluiten door 1 triple, 1 double plus 1 single of 3 singles te raken. De outer bull wordt als single en de inner bull wordt als double beschouwd.
- De speler die een segment sluit "bezit" het segment en kan er punten op scoren, totdat alle andere spelers het segment gesloten hebben.

NO SCORE CRICKET

Het spel No Score Cricket is eenvoudiger dan Score Cricket. In dit spel hoeven de spelers alle nummers van 15 t/m 20 plus de roos alleen maar te "sluiten". De eerste speler die alle doelsegmenten sluit wint. De scores hoeven niet vergeleken te worden.

Cut-Throat Cricket

- Dit spel werkt hetzelfde als Score Cricket, met het verschil dat als een speler een segment sluit, de score voor alle darts die daarna op dit segment worden gegooid direct naar de tegenstanders gaat die het segment nog open hebben. De eerste speler die al zijn/haar segmenten heeft gesloten en de laagste score heeft wint.
- De weergave in Cut-Throat werkt hetzelfde als in het spel Score Cricket.

ENGLISH CRICKET: (OPTIE ---, 2 SPELERS)

- Dit spel kan alleen met 2 spelers worden gespeeld. Eén speler gooit de bal (pitcher) en de andere speler slaat de bal weg (batter). De pitcher moet zo snel mogelijk 9 wickets (poortjes) krijgen om te voorkomen dat de batter meer kan scoren. De batter moet zoveel mogelijk zien te scoren voordat de pitcher 9 wickets krijgt.
- Het doelsegment van de pitcher (Pit 1 of 2) is de roos. De outer bull telt als 1 wicket en de inner bull telt als 2 wickets. De andere segmenten zijn niet van toepassing.
- De batter (bAt 1 of 2) kan op alle segmenten gooien (doubles en triples tellen mee). De score telt alleen als de totale score in een ronde meer dan 40 punten bedraagt. Bedraagt de score bijvoorbeeld 46-40=6 punten (totaalscore minder dan 40 punten), dan telt deze score als 0 punten.
- De scoreronde is afgelopen als de pitcher 9 wickets heeft verzameld. Druk op de knop Change om naar de volgende scoreronde te gaan.
- Het spel eindigt als de 2e scoreronde is geëindigd.

Halve It (HALF): rAn (Random)

- Aan het begin van elke ronde geeft het dartbord een willekeurig segment aan.
- Tijdens de ronde verandert het aangegeven segment niet. Alle spelers kunnen met 3 darts op het segment gooien om te scoren. Doubles en triples tellen mee.
- De score van een speler wordt automatisch door tweeën gedeeld als hij/zij het aangegeven segment in een ronde niet met tenminste 1 van de 3 darts raakt. Als één of meer darts de catcher raken, dan moet de speler op de knop Change drukken. De score zal dan worden gehalveerd.
- Het dartbord zal in elke ronde een willekeurig segment aangeven. Het spel is afgelopen als de laatste speler de 3e dart heeft gegooid in de 7e ronde.

Halve It (HALF): 12 Roden

Dit spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als het (willekeurige) Halve It, met het verschil dat het dartbord in elke ronde een ander vast segment aangeeft: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 en -bE-. In totaal zijn er 12 ronden.

ALL 51 BY 5: 31, 41 ... to 91

- Het doel van het spel is om de vooraf ingestelde beginscore van 31, 41, 51... of 91 in elke ronde te verminderen.
- Om te kunnen scoren moet het totaal aantal punten in een ronde deelbaar zijn door 5. Als een speler bijvoorbeeld 25 punten in een ronde krijgt, dan is de score 5 (25÷5=5).
- Elke rondescore die niet deelbaar is door 5 telt niet mee. Als één van de 3 darts mist, dan telt dat als 0 punten.
- De ronde is een "buSt" als een speler een dart gooit met een score die hoger ligt dan de overgebleven score, zodat de speler niet precies op nul uitkomt.
- De eerste speler die precies op nul uitkomt is de winnaar.

Follow the Leader (Ldr: optie Leader)

- In dit spel moeten de spelers een "doelsegment" raken dat wordt aangegeven door de "leider". Single, double en triple tellen als verschillende doelsegmenten.
- Elke speler begint met 7 levens en de laatst overgebleven speler wint het spel.
- De leider vaststellen en het spel starten:
 - Het dartbord geeft een willekeurig segment aan. Dit is het eerste doelsegment.
 - Alle spelers gooien om de beurt totdat een speler het segment raakt. Deze speler wordt de leider.
- In elke ronde moet de speler het doelsegment tenminste met één van de 3 darts raken, anders verliest de speler een leven.
- U wordt de nieuwe leider en verliest geen leven als u het doelsegment raakt. Vervolgens moet u een nieuw doelsegment aangeven door nogmaals een dart op het scoregebied te gooien.
- De vorige leider heeft het recht om een nieuw doelsegment te bepalen en verliest geen levens, ook niet als het nieuwe doelsegment verschilt van de score van de vorige leider.
- Als een speler het doelsegment raakt, de leider wordt en alle andere darts in de ronde missen, dan geeft het dartbord na het indrukken van de knop Change automatisch het doelsegment "1-3" aan.

Follow the Leader: Con (Continue)

Dit spel werkt hetzelfde als de optie Leader, met het verschil dat ook de leider het doelsegment moet raken als alle andere spelers het doelsegment niet raken. Raakt de leider het doelsegment niet, dan zal zij/hij ook een leven verliezen. Het spel gaat altijd door (continue) met hetzelfde doelsegment totdat een speler het doelsegment raakt. Pas dan kan er een nieuw doelsegment worden aangegeven.

Shanghai I

- In dit spel moeten de spelers achtereenvolgens de getallen 1 t/m 7 raken.
- Spelers gooien om de beurt op de 1 in de 1e ronde, de 2 in de 2e ronde, enzovoort, tot de 7 in de 7e ronde.
- Nadat de laatste speler in de 7e ronde de 3e dart heeft gegooid wint de speler met de hoogste score.

Shanghai II

Dit spel werkt hetzelfde als Shanghai I, met het verschil dat een speler in elke ronde direct kan winnen door tijdens het spel in willekeurige volgorde een single, een double en een triple te raken.

Shanghai III

- De spelers gooien achtereenvolgens op de segmenten 1 t/m 20.
- Elke speler begint met segment 1. Na segment 1 wordt er gegooid op segment 2, enzovoort.
- Een speler kan direct winnen door tijdens een ronde in willekeurige volgorde een single, double en triple te raken.
- Nadat de laatste speler in de 7e ronde de 3^e dart heeft gegooid wint de speler met de hoogste score. Als een speler het eerste de 20 bereikt en raakt, dan wint deze speler.

Scram: 21t (21 Doelen)

- In dit spel moeten de spelers achtereenvolgens de getallen 1 t/m 20 en de roos raken. De Scorer moet zoveel mogelijk punten scoren door de segmenten te raken.
- De Stopper moet de getallen 1-20 en de roos raken, in willekeurige volgorde. De ronde van de Scorer is afgelopen als alle segmenten zijn geraakt.
- De speler met de hoogste score wint het spel.

Scram Cricket: 7t (7 doelen)

- Dit spel werkt hetzelfde als Scram, met het verschil dat het spel de cricketsegmenten 15 t/m 20 en de roos gebruikt. Om een segment te wissen moet de speler het segment drie keer raken.
- Stoppers kunnen een segment wissen door 1 triple, 1 double plus 1 single of 3 singles te raken. De outer bull wordt als single en de inner bull wordt als double beschouwd.

Killer: 3-7LF (Levens)

- Zoals de naam al aangeeft moet u in dit spel de tegenstander "doden" voordat u zelf wordt gedood. De laatste "overlevende" speler is de winnaar.
- Aan het begin van het spel moet elke speler met de andere hand één dart gooien om zijn/haar eigen segment te kiezen. Elke speler moet een ander segment hebben, met uitzondering van de roos.
- Elke speler moet zijn/haar eigen segment raken om 1 extra leven te krijgen. Een speler kan andere spelers een extra leven geven door op het segment van een andere speler te gooien.
- Elke speler kan een killer worden door het vooraf ingestelde aantal levens te bereiken (3 tot 7). Vervolgens kan hij/zij de tegenstanders gaan doden. Het symbool "≡ ## ≡" geeft aan dat de speler een killer is.
- Een killer kan de killerstatus verliezen als andere killers zijn/haar segment raken. Hij/zij kan opnieuw killer worden als hij/zij het vooraf ingestelde aantal levens weer bereikt.

Killer: dbL (double ring)

- Om killer te worden moet een speler eerst de "double ring" van zijn/haar eigen segment raken.
- Om anderen te doden moet de killer ook de "double ring" van het segment van de tegenstander raken. De killer kan zichzelf/haarzelf per ongeluk doden en één leven verliezen als een speler

- zijn/haar eigen segment raakt.
- Een killer blijft killer totdat hij/zij alle levens verliest.

SOCCER: 6-15rd (Ronden)

- Bij Soccer moet de speler de bal in bezit krijgen door de roos (bE) te raken. Vervolgens kan er een goal worden gescoord door een double segment te raken, met uitzondering van de inner bull. De speler moet zoveel mogelijk punten zien te scoren.
- speler kan op de double segmenten door blijven scoren totdat een andere speler de roos raakt en de bal in bezit krijgt. Elk raak double segment scoort 1 punt.
- Als het spel is afgelopen wint de speler met de hoogste score.

Billiards (9 ballen): Optie 4-13 Punten

- In dit spel moeten er zoveel mogelijk "No. 9 ballen" geraakt worden om het vooraf ingestelde aantal punten te halen.
- Alle spelers gooien achtereenvolgens op de getallen 1 t/m 9 (en beginnen daarna weer bij 1). Als een getal wordt geraakt, dan wordt er op het volgende getal gespeeld. De nummers 1, 2 ... 8 scoren 0 punten. Alleen No. 9 resulteert in 1 punt. Vanaf dat nummer moet er weer bij nummer 1 begonnen worden.
- Het spel is niet beperkt tot 3 darts per ronde. Zolang de huidige speler het doelsegment raakt mag hij/zij blijven gooien.
- De ronde van de huidige speler is afgelopen als aan één van de volgende voorwaarden wordt voldaan: De speler mist na de 1^e rake dart het gespeelde segment.

SNOOKER: (Optie ---, 2-8 PLAYER)

- In dit spel kan worden gescoord door via een rode bal één van de andere 5 gekleurde ballen te raken. Nadat de speler de rode bal (roos) en een gekleurde bal geraakt heeft, moet de speler de gekleurde ballen 2 t/m 7 raken (in de juiste volgorde). De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft wint.
- Rode ballen: 8, 9, 10...20 & roos. Deze moeten in de juiste volgorde worden geraakt. Elke geraakte rode bal telt als 1 punt.
- Gekleurde ballen: 2, 3, 4, 5, 6 en 7. Elke geraakte gekleurde bal telt voor het aantal punten op de bal.
- Het spel is niet beperkt tot 3 darts per ronde. De huidige speler mag net zoveel darts gooien als hij/zij wil, zolang het gespeelde getal maar wordt geraakt.
- De ronde van de huidige speler gaat over naar de volgende speler als aan één van de volgende voorwaarden wordt voldaan:
 - De speler mist aan het begin van de ronde 3 darts achter elkaar.
 - De speler mist na de 1^e rake dart het gespeelde segment.

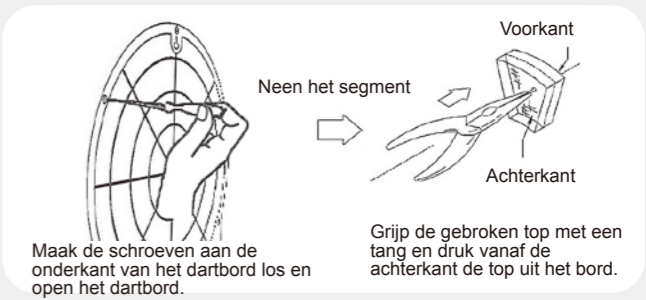
Free

- In principe gooit elke speler 3 darts per ronde. Dit spel is bedoeld voor beginners en mensen die gewoon willen oefenen. In dit spel mogen spelers 10, 20 of 30 darts per ronde gooien om de hoogste score te krijgen.
- In dit spel wordt gespeeld op alle getallen en de roos. Ook doubles en triples tellen mee.
- De speler met de hoogste score wint het spel.

OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

Kijk naar het volgende voordat u het apparaat laat repareren:

PROBLEMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	OPLOSSING
Geen voeding of display	Zit de plug goed in de jack en de adapter goed in het stopcontact?	Sluit alles opnieuw aan.
Apparaat doet vreemd		Trek de plug uit de jack en wacht 2 seconden. Stop daarna de plug weer in de jack.
"Stuc"-melding en signaaltoon		Haal de pijlen uit het dartbord.
Gebroken pijltoppen		Open het deksel aan de onderkant van het dartbord met een schroevendraaier en druk de gebroken toppen uit het betreffende segment vanaf de achterkant. Maak nooit elektronische circuits open (zie illustratie hieronder).



U kunt helpen het milieu te beschermen! Houd u alstublieft aan de plaatselijke voorschriften: lever niet meer werkende elektrische apparaten in bij een geschikt afval verwerkingsbedrijf.

Verwijder de batterijen voordat u het product afdankt.

