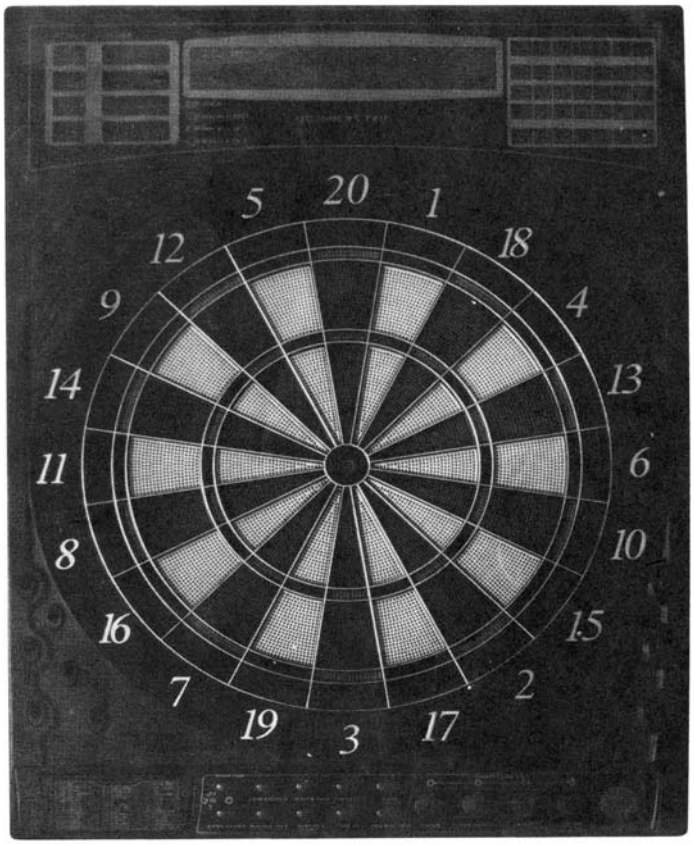
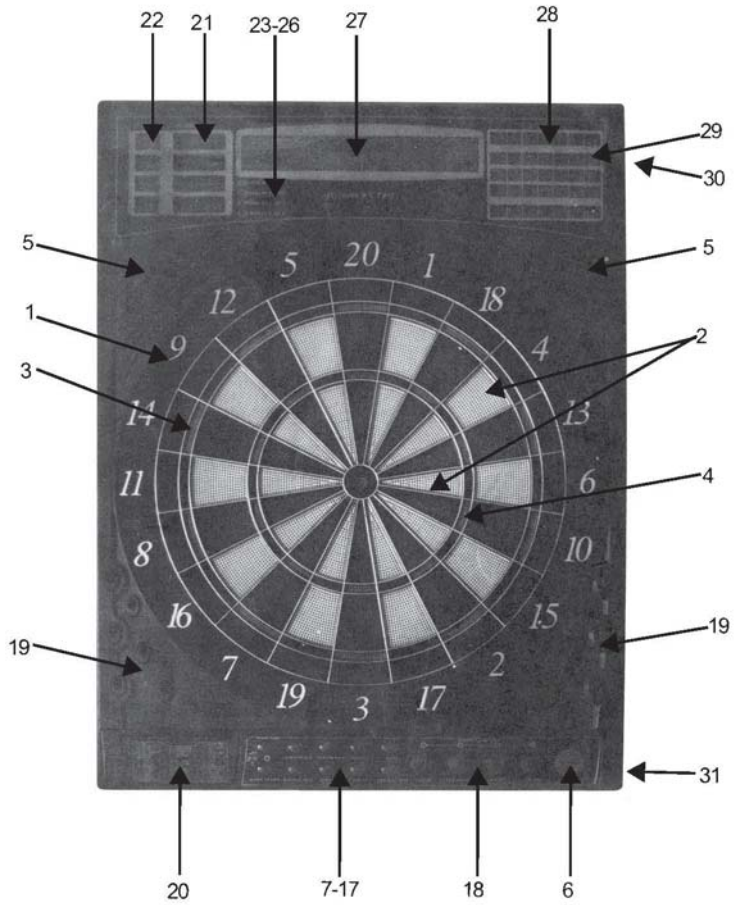
Automaten Hoffmann
AUT-6005



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE UND PUNKTEZÄHLER



1. Catch Ring
2. Singles Ring
3. Doubles Ring
4. Triples Ring
5. Speaker
6. Start/Hold button
7. Reset button
8. Player/Page button
9. Bounce Out button
10. Sound button
11. Select button
12. Dart Out/Score button
13. Game Guard button
14. Power button
15. Double/Miss button
16. Cybermatch button
17. Game button
18. Quick Pick Buttons
19. Built-in Dart Holders
20. Storage Drawer/ Game Menü
21. Score Display Indicators
22. Players Indicators
23. Hold Indicators
24. Double In Indicators
25. Double Out Indicators
26. Master Out Indicators
27. Temporary Score Display
28. Cricket Scoring Display
29. Cricket Segment Display
30. External Speaker Jack (on side)
31. Power Switch and Adapter Jack (on side)

Montage Anleitung

Suchen Sie sich eine Stelle mit mindestens 305 cm Platz vor der Dartscheibe. Die Abwurflinie sollte 237 cm vor der Dartscheibe sein. Tip: Wenn Sie einen AC-Adapter benutzen wollen sollten Sie auf einen nahen Stromanschluß achten.

Die Montagelöcher auf der Rückseite dieser Dartscheibe sind 41 cm auseinander so das sie die Dartscheibe bequem befestigen können. Markieren Sie den ersten Punkt 203 cm über dem Boden. In 41 cm Entfernung setzten Sie in der gleichen Höhe den zweiten Punkt.

Achten Sie bitte darauf das die Punkte sich in gleicher Höhe befinden.

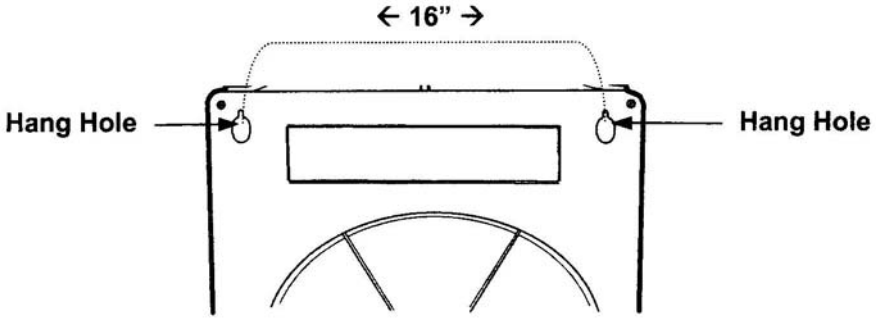
Drehen Sie nun zwei Schrauben direkt in die markierten Punkte oder Platzieren Sie dort zwei Bohrlöcher mit Dübeln.

Hängen Sie nun die Dartscheibe ein. Es kann sein das Sie die Schrauben wieder etwas herausdrehen müssen damit die Scheibe einrastet.

Das Zentrum des Bullseyes sollte 173cm über dem Boden liegen.

Stecken Sie den Adapter in die Steckdose und in den sich rechts befindenden Anschluß bei der Dartscheibe. Fertig.

Hang Hole= Einhängeloch
Wall Studs= Montagepunkte
Toe Line= Abwurflinie



DARTBOARD - FUNKTIONEN

"POWER"-Taste:

"POWER"- Taste: Einschalt-bzw. Ausschalttaste.

"GAME"-Taste:

Mit dieser Taste wird das gewünschte Spiel ausgewählt.

"SELECT"- Taste:

Mit Hilfe dieser Taste werden die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der einzelnen Spiele eingestellt.

"PLAYER/PAGE"- Taste:

Mit dieser Taste wird zu Beginn die Anzahl der Mitspieler bestimmt. Zusäzlich kann ein Spieler bei Betätigung dieser Taste auch die Punkte seiner Mitspieler erfahren. Dieses Dartboard ermöglicht die Übersicht über acht Spieler und deren geworfenen Punktezahl.

"DOUBLE/MASTER OUT" - Taste:

Hier wird die "Double in/ Double Out" - Funktion bei den "01" - Speilen (301/401 etc.) aktiviert. Diese Taste wird auch gebraucht, um den Spielern zu melden, wenn ein Pfeil das Spielfeld nicht trifft. In diesem Fall kann ein Spieler diese Taste betätigen, damit der Computer einen falsch geworfenen Pfeil registriert.

MASTER OUT

Diese Funktion für die "01 "-Spiele gibt den Spielern die Möglichkeit, ein "01 "-Spiel durch einen Treffer auf ein Double-oder Triple-Segment und damit das Erreichen von null Punkten zu beenden. Man nennt dies "Master Out" ,weil es zusätzliche Fähigkeiten benötigt, um einen Triple-Treffer am Ende eines Spiels zu erzielen.
"Master Out" kann ausgewählt werden, indem man die DOUBLE/MISS-Taste mehrfach drücken, bis die Master Out-Anzeige aufleuchtet. Die Dartscheibe wird diese Funktion ebenfalls durch ein akustisches Signal bestätigen.

"SOUND SWITCH"-Taste:

Lautstärke der akkustischen Signale auf 8 Stufen regulierbar.

"START/HOLD" - Multifunktionstaste : Mit dieser Taste wird

a) das Spiel gestartet, nachdem alle Optionen ausgewählt werden.
b) zum nächsten Spieler gewechselt, nachdem ein Spieler seine drei Pfeile geworfen hat. Das Spiel steht solange in "HOLD" (Pause)- Funktion, bis die drei geworfenen Pfeile entfernt wurden und die "START" - Taste erneut gedrückt wird.

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wieviele "Leben" jeder Spieler besitzt. Innerhalb der drei Würfe muß Spieler I eine "6" treffen, um sein Leben zu retten. Nachdem er diese Ziel erreicht hat, bestimmt der nächste Pfeil das Ziel der Gegner. Wenn es Spieler I nicht gelingt, dieses Ziel zu treffen, verliert er ein Leben und auch die Chance, das nächste Ziel auszuwählen. Spieler 2 muß dann versuchen, die "6" zu treffen und so weiter. Singles, Doubles und Triples sind einzelne Ziele in diesem Spiel. Ziel dieses Spiels ist es, die Gegner dazu zu zwingen, ein Leben zu verlieren, indem man schwierige Ziele auswählt, z. B. "Double Bullseye" oder "Tripie 20". Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

OVERS (G12)

Ziel dieses Spiels ist es, mehr Punkte mit drei Darts zu erzielen als die vorherigen drei Darts des Spielers. Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wieviele "Leben" jeder Spieler besitzt. Schafft es ein Spieler nicht, mehr Punkte zu erzielen, verliert er ein Leben. Wirft er genausoviele Punkte wie vorher, so verliert er ebenfalls ein Leben. Die rechte LED-Anzeige jedesmal auf, wenn ein Spieler ein Leben verliert. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

UNDERS (G13)

Dieses Spiel ist das Gegenteil von Overs. Die Spieler müssen versuchen, in jedem Durchgang weniger Punkte zu erzielen als im Durchgang zuvor. Das Spiel beginnt mit 180 Punkten (höchstmögliche Punktzahl). Wenn ein Spieler mehr Punkte erzielt als vorher, verliert er ein Leben. Jeder Pfeil außerhalb der Segmente sowie herunterfallende Pfeile werden mit 60 Punkten bestraft. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

COUNT-UP (G14)

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.
DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLEFELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LED-Display gezeigt.

Es gibt die Möglichkeit, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade festzusetzen.
COUNT-UP 400,.500,.600,700,800,900 und 999. Um die schwierigeren Spielvarianten auswählen zu können, müssen Sie die SELECT-Taste betätigen. Jede der einzelnen Varianten wird genauso gespielt wie oben beschrieben. So gewinnt z.B. bei COUNT-UP 500 der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht.

HIGH SCORE (G15)

Die Regeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen: Jeder Spieler muß in drei runden

HANDHABUNG DER DARTSCHEIBE

1. Drücken Sie die "POWER SWITCH"- Taste, um Ihr Dartspiel einzuschalten. Nachdem eine kurze Melodie ertönt ist, können Sie Ihre gewünschten Optionen auswählen.
2. Drücken Sie zuerst die "GAME"-Taste solange, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint.
3. Danach drücken Sie die "DOUBLE/MASTER OUT"- Taste, um die "DOUBLE/MASTER OUT" -Funktion zu starten oder zu beenden (diese Taste kann nur bei Spielen 301-901 betätigt werden). Diese Taste ist optional und deren Funktion wird später bei den Spielregeln erklärt.
4. Betätigen Sie die "PLAYER"-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (1,2.....16) Ihr Dartspiel ist auf zwei Spieler vorprogrammiert.
5. Drücken Sie die Player (Spieler) Taste um die Anzahl der Spieler (1,2,....16) zu wählen oder drücken Sie die Cybermatch Taste um das Cybermatch-Spielniveau zu wählen.(Level 1-5)
6. Werfen Sie die Pfeile. Das Display über der Trefferanzeige zeigt an, wie viele Pfeile noch zu wefen sind.
7. Hat ein Spieler alle drei Pfeile geworfen, ertönt ein kurzes signal, Dartpfeile von der Scheibe zu entfernen (der nächste Spieler) "und das Display blinkt auf. Danach können Sie die Pfeile von der Dartscheibe entfernen. Durch Drücken der "START" - Taste läßt sich das Spiel dann wiederum für den nächsten Spieler aktivieren. Die elektronische Stimme kündigt dann den nächsten Spieler an. Auch zeigt die Spieleranzeige den nächsten Spieler an.

AKTUELLE TREFFERANZEIGE

Dieses Dartboard ist mit einer aktuellen Trefferanzeige ausgestattet. Diese Anzeige befindet sich ganz links von der Anzeigentafel und wird bei mehreren eingesetzt Die Anzeige zeigt jeden Treffer unmittelbar danach an, solange bis der nächste Pfeil getroffen wird.

PFLEGE DER DARTSCHEIBE

Damit Sie mit Ihrer Dartscheibe möglichst lange Spaß haben, sollten Sie die folgenden.

Ratschläge beachten:

1. Benutzen Sie niemals Metallspitzen für das Dartboard, da diese die elektronischen Funktionen der Dartscheibe beschädigen würden.
2. Werfen Sie die Pfeile mit sinnvollem Kraftaufwand. Wenn die Pfeile mit zu viel Kraft geworfen werden, besteht die Gefahr, daß die Dartspitzen abbrechen und die Oberfläche der Dartscheibe beschädigt wird.
3. Es ist leichter für Sie, wenn Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus der Scheibe drehen.

In diesem Fall werden auch die Dartspitzen geschont.

4. Benutzen Sie nur den A/C-Adapter, der diesem Dartspiel beiliegt. Der Gebrauch eines anderen Adapters könnte die Elektronik der Dartscheibe beschädigen.

5. Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Dartscheibe, da ansonsten die Elektronik beschädigt wird. Auch dürfen keine scharfen Reinigungsmittel, Sprays oder andere Chemikalien verwendet weden, um die Dartscheibe zu reinigen.

Zubehörbehälter

Auf der Vorderseite der Dartscheibe sind 12 eingebaute Darthalter und ein ausziehbares Fach für Ersatzspitzen.

Anschluß für Externe Lautsprecher

An diese Dartscheibe können für besseren Klang externe Lautsprecher angeschlossen werden. Der Anschluß hierfür ist auf der rechten Seite rechts vom LED-Display positioniert. Es können aber nur Boxen mit Stromverstärkern oder eigener Stromversorgung benutzt werden.

Durchlaufende Anzeige

Diese Dartscheibe enthält eine Durchlauf-Anzeige im Anzeigenbereich. Diese einzigartige Anzeige bringt ein interaktives Element in Ihre Dartspiele. Wenn Sie die Dartscheibe einschalten, sehen Sie die visuellen Effekte und hören die aufregenden Soundeffekte. Eine "Eröffnungsmelodie" wird gespielt, während die Anzeige eine Liste aller Funktionen der Dartscheibe anzeigt-mit einigen Spezialeffekten.

Die Durchlauf- Anzeige wird Ihre Hauptinformationsquelle während des Spiels sein. Hier sind ein paar Beispiele, Welche Informationen angezeigt werden:

- Der Name des Spiels während der Spielauswahl
- Die punktzahl jedes Pfeils während des Spiels
- Ein besonderer visueller Effekt, wenn das Bulls Eye getroffen wurde
- Der Name des aktuellen Spielers (s. Texteingabe-Funktion)

Texteingabe-Funktion

Hiermit wird die Anzeige so eingestellt, daß der Name des Spielers angezeigt wird, der als nächster an der Reihe ist. Die Eingabe der Namen erfolgt folgendermaßen:

1. Wählen Sle das Spiel aus, daß Sie spielen möchten, indem sie die GAME-Taste drücken oder die QuickTip-Funktion benutze.

2. Wählen Sie die Anzahl der Mitspieler durch Drücken derPLAYER/PAGE-Taste

3. Legen Sie die Texteingabe-Schablone über die Tasten, so daß alle Löcher der Schablone über den Tasten Liegen. Die Schablone zeigt die verschiedenen Funktionen der entsprechenden Tasten, Während Sie sich im Texteingabe-Modus befinden.

4. Drücken Sie nun die SET/ESC-Taste. Dies aktiviert den Texteingabe-Modus. Die Anzeige des Displays zeigt an: *1:*_

5. Geben Sie den Namen des 1. Spielers ein.
   Jede Taste bedeutet mehrere Buchstaben des Alphabets. Durch das erste Drücken der Taste erhalten Sie den ersten darunter angegebenen Buchstaben, durch nochmaliges Drücken den zweiten und durch nochmaliges Drücken den dritten Buchstaben.
   Benutzen Sie den Pfeil nach rechts (→), um zum nächsten Buchstaben zu gelangen. Mit Hilfe des Pfeils nach links können Sie den vorherigen Buchstaben korrigieren.

   Wenn Sie den Namen des 1. Spielers eingegeben haben, drücken Sie den Pfeil nach unten, um den Namen des 2. Spielers einzugeben, Die Anzeige zeigt: 2:_

   Nachdem alle Namen eingegeben wurden, drücken Sie SET/ESC einmal und entfernen Sie die Schablone. Dann drücken Sie die Starttaste, um mit dem Spiel zu beginnen, Der Name des Spielers erscheint nun vor seiner jeweiligen Runde.

SPIELREGELN

Auf Ihrer JX-2000CWX -Dartscheibe sind die Spiele und Optionen vorprogrammiert. Anbei eine detaillierte Beschreibung der Spiele (in der Reihenfolge, wie Sie auf dem LED-Display erscheinen). Die Nummer des jeweiligen Spieles ist mit angegeben. Bitte beachten Sie jedoch, daß die Buchstaben etwas anders auf dem Display wirken.

SPIEL 301 (G01)

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuches von der Startpunktezahl subtrahiert, bis die Zahl ("0") erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als "0", zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktezahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte, um "0" zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 32 Punkte an - und der Spieler muß es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die DOUBLE IN /DOUBLE OUT - Funktion gewählt weden. Drücken Sie einfach die "DOUBLE" - Taste, um die Anzeige zu ändern. Auf dem Display werden dann folgende Daten angegeben:

-DOUBLE- IN: Ein DOUBLE-Feld muß getroffen werden, damit begonnen weden kann, die Punkte zu subtrahieren.
-DOUBLE OUT: Ein DOUBLE-Feld muß getrofen weden, um das Spiel zu gewinnen.
-DOUBLE IN UND DOUBLE OUT: Von jedem Spieler muß das DOUBLE -Feld getroffen werden, um das Spiel sowohl zu beginnen als auch zu beenden.
-DOUBLE IN UND MASTER OUT: Der erste Treffer muß ein Doppelfeld sein.
MASTER OUT- Doppel oder trippel muß getroffen werden um das spiel zu beenden.
"DART OUT'- FUNKTION (nru bei den "01 "-spielen)
Die JX-2000CWX - Dartscheibe hat eine spezielle DART OUT Funktion. Hat ein Spieler weniger als 160 Punkte, kann er sich mittels der DART OUT-Taste Vorschläge einholen, auf welche Sektoren er seine drei Pfeile zielen muß, um das Spiel zu gewinnen (er muß genau auf die 0 kommen). Die DOUBLES und die TRIPLES werden mit entsprechend 2 oder 3 Linien zur linken Seite einer jeden Zahl angezeigt.

Es gibt weitere Schwierigkeitsgrade des Spieles 301, diese wären:

401 (die Spieler starten mit 401 Punkten), 501 (die Spieler starten mit 501 Punkten), 601,701,801,901.

CRICKET (G02)

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Spieler ersuchen, die für sie am günstigsten Zahlen zu treffen, um die anderen Spieler zu zwingen, die ungünstigeren Felder zu treffen. Ziel des Spieles ist, die entsrechenden Zahlen für den Gegner zu schließen und somit die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt wird nur mit den Nummern von 15 bis 20 und mit dem "Bulleye". Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden. Hat ein Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Zahlensegment erreicht werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktezahl erzielt, gewinnt. Hat ein Spieler die meisten Punkte geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, muß er weiter die noch offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren.
Das Spiel dauer solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

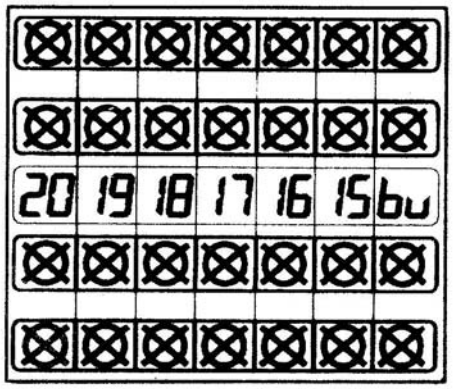
JX-2000CWX

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende WeiseJedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu öffnen bzw:zu schließen. Wird ein Segment getroffen, so erlöscht ein Licht. Bitte sehen Sie auch die unten angegebene Zeichnung des LED-Displays.

JX-2000CWX

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise: Die geschlossenen und geöffneten Sektoren für jeden Spieler werden auf dem LED-Display gezeigt. Wenn eine Ziffer getroffen wird, erscheint ein Schrägstrich (/). Beim zweiten Treffer erscheint ein Kreuz (X), während beim dritten Treffer dann schließlich ein Kreuz in einem Kreis ((X)) im Display zu sehen ist. Somit ist beim dritten Treffer dann das Segment „geöffnet", d.h. die Treffer können gepunktet werden, bis der Sektor wieder geschlossen wird. Der Lautsprecher wird Ihnen immer ansagen, wenn ein Sektor geöffnet und wenn ein Sektor geschlossen wird. Auch wenn ein Spieler einen Treffer erzielt, der gepunktet wird, wird dies durch den Lautsprecher angesagt.

Erster Treffer	/
Zweiter Treffer	X
Dritter Treffer	⊗



NO-SCORE-CRICKET (G02)

(Drücken Sie die SELECT-Taste, wenn Cricket auf dem Display erscheint)

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, jedoch werden hier keine Punkte gezählt. Ziel des Spieles ist, als erster so viele Sektoren wie möglich zu schließen (von 15 bis 20 und "Bullseye")

SCRAM- nur für 2 Spieler (G03)

Das Spiel ist eine Abwandlung von Cricket und besteht aus 2 Runden. Jeder Spieler hat hierbei verschiedene Aufgaben, in der ersten Runde muß der erste Spieler die Sektoren 15 bis 20 schießen, in dem er dreimal jeden Sektor trifft. Aufgabe des zweiten Spielers ist es, in der Zwischenzeit so viele Punkte wie möglich auf den Sektoren zu sammeln.die erste Runde vollendet. In der zweiten Runde vollendet. In der zweiten Runde werden die Aufgaben vertauscht:Der zweite Spieler schließt die Sektoren, der erste Spieler sammelt Punkte. Das Spiel endet mit dem schließen des letzten Sektors der zweiten Runde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

CUT- THROAT CRICKET (G04)

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket. Jedoch werden in diesem Fall die Punkte auf dem Punktekonto Ihres Mitspielers gezählt, sobald das Punktezählen beginnt. Ziel dieses Spieles ist, am Ende des Spieles den niedrigsten Punktestand zu haben.

Bei dieser Spielvariante ist es wichtig, daß Sie druch Ihre Treffer Ihren Gegner daran hindern, zu gewinnen. Gerade wettbewerbsfreudige Dartspieler werden dieses Spiel mögen.

ENGLISH CRICKET (G05)

(Nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel wiederum ist eine weitere Variante von Cricket. Dieses Spiel besteht aus zwei Runden. In den zwei Runden haben die Spieler unterschiedliche Ziele, die es zu verfolgen gilt. In der ersten Runde versucht der Spieler Nr. 2, die Bullseyes zu treffen - er muß insgesamt neun davon treffen, um die Runde 1 zu beenden. Bitte beachten Sie, daß "DOUBLE BULL" (Center) wie zwei geworfene Bullseyes gezählt wird. In der Zwischenzeit versucht der Spieler Nr.1, so viele Punkte wie möglich in der Runde zu erzielen. "DOUBLES" und "TRIPLES" werden zweifach bzw. dreifach gezählt. Um Punkte zu erzielen, muß der Spieler Nr. 1 über 40 Punkte in jeder Runde erreichen. Nur die Punkte über 40 zählen.
Beispiel:Wenn der Spieler Nr. 1 20,20 und 10 in einer Runde erzielt, werden ihm für diese Runde 10 Punkte angerechnet. Wenn ein Spieler in einer. Runde weniger als 40 Punkte erzielt, werden ihm für diese Runde keine Punkte angerechnet.

Sobald der Spieler Nr. 2 neun der Bullseyes trifft, werden die Rollen gewechselt und der Spieler Nr. 1 muß die Bullseyes treffen, während der Spieler Nr.2 so viele Punkte wie möglich erzielen muß. Das Spiel ist beendet, wenn die Runde 2 vorbei ist, d.h. wenn der Spieler Nr. 1 neun Bullseyes trifft. .DerSpieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.

PICK IT CRICKET (G06)

Dieses Spiel ist dem normalen Cricket sehr ähnlich. Anstelle der traditionellen Segmente die beim normalen Cricket genutzt werden (15,16,17,18,19,20 & Bullseye) benutzen die

Spieler nun Segmente die zufällig vom Computer ausgewählt werden. Das Spiel bleibt dann bei 6 ausgewählten Segmenten und dem Bullseye. Ansonsten gelten die selben Regeln wie beim normalen Cricket.

LOW PITCH CRICKET (G07)

Diese Version von Cricket benutzt die Segmente mit den unteren Werten. Die Spieler müssen also die 1,2,3,4,5,6 und das Bullseye "schließen". Ansonsten gelten die Regeln des normalen Crickets.

ADVANCED CRICKET (G08)

In dieser schwierigen Variante des Cricket-Spiels müssen die Spieler die Segmente 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye "schließen", indem sie nur Triples und Doubles erzielen, In diesem Spiel zählen Doubles einfach und Triples zweifach. Das Bullseye zählt wie beim Standard Cricket. Der Spieler, der zuerst alle Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

SHOOTER (G09)

Dieses Spiel testet die. Fähigkeit der Spieler, mehrere Dartpfeile in einem Durchgang im gleichen Segment zu plazieren. Der Computer wählt zufällig das Segment aus, auf das der Spieler werfen muß. Die Punkte zählen:
Single Segment = 1 Punkt
Double Segment = 2 Punkte
Triple Segment = 3 Punkte
Wenn der Computer das Bullseye als Ziel auswählt, so zählt das äußere Bullseye 2 Punkte und das innere 4 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Sieger.

TRAP SHOOT (G10)

Diese Version des Zielschießens hält den Spieler auf Zack. In jeder Runde ermittelt der Computer drei Ziele die der Spieler treffen muß. Die Ziele werden auf der rechten Seite der Dartscheibe angezeigt. Der Spieler muß versuchen mit seinen drei Pfeilen alle drei Ziele innerhalb von 15 Sekunden zu treffen. Jeder Treffer zählt einen Punkt (maximal also 3 punkte pro Runde). Der erste Spieler der 15 Punkte erreicht ist der Gewinner. Double und Triple Segmente sind in diesem Spiel einzelne Ziele. Wenn ein Spieler zum Beispiel eine einzelne Nummer treffen muß und das Double Segment trifft, zählt dieser Treffer nicht.

BIG SIX (G11)

Dieses Spiel erlaubt es den Mitspielern, das Ziel ihrer Gegner vorzugeben. Die Spieler müssen sich jedoch die Chance verdienen, das Ziel zu wählen, in dem sie das aktuelle Ziel treffen. Single 6 ist das erste zu treffende Ziel.

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wieviele "Leben" jeder Spieler besitzt. Innerhalb der drei Würfe muß Spieler I eine "6" treffen, um sein Leben zu retten. Nachdem er diese Ziel erreicht hat, bestimmt der nächste Pfeil das Ziel der Gegner. Wenn es Spieler I nicht gelingt, dieses Ziel zu treffen, verliert er ein Leben und auch die Chance, das nächste Ziel auszuwählen. Spieler 2 muß dann versuchen, die "6" zu treffen und so weiter. Singles, Doubles und Triples sind einzelne Ziele in diesem Spiel. Ziel dieses Spiels ist es, die Gegner dazu zu zwingen, ein Leben zu verlieren, indem man schwierige Ziele auswählt, z. B. "Double Bullseye" oder "Tripie 20". Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

OVERS (G12)

Ziel dieses Spiels ist es, mehr Punkte mit drei Darts zu erzielen als die vorherigen drei Darts des Spielers. Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wieviele "Leben" jeder Spieler besitzt. Schafft es ein Spieler nicht, mehr Punkte zu erzielen, verliert er ein Leben. Wirft er genausoviele Punkte wie vorher, so verliert er ebenfalls ein Leben. Die rechte LED-Anzeige jedesmal auf, wenn ein Spieler ein Leben verliert. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

UNDERS (G13)

Dieses Spiel ist das Gegenteil von Overs. Die Spieler müssen versuchen, in jedem Durchgang weniger Punkte zu erzielen als im Durchgang zuvor. Das Spiel beginnt mit 180 Punkten (höchstmögliche Punktzahl). Wenn ein Spieler mehr Punkte erzielt als vorher, verliert er ein Leben. Jeder Pfeil außerhalb der Segmente sowie herunterfallende Pfeile werden mit 60 Punkten bestraft. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

COUNT-UP (G14)

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.
DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLEFELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LED-Display gezeigt.

Es gibt die Möglichkeit, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade festzusetzen.
COUNT-UP 400,.500,.600,700,800,900 und 999. Um die schwierigeren Spielvarianten auswählen zu können, müssen Sie die SELECT-Taste betätigen. Jede der einzelnen Varianten wird genauso gespielt wie oben beschrieben. So gewinnt z.B. bei COUNT-UP 500 der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht.

HIGH SCORE (G15)

Die Regeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen: Jeder Spieler muß in drei runden

(neun Dartwürfe) so viele Punkte wie möglich erreichen. Die "DOUBLE"- Würfe zählen doppelt, die "TRIPLE"- Würfe zählen dreifach.
Auch für dieses Spiel gibt es unerschiedliche Schwierigkeitsgrade, in dem auch in 4,5,...14 Runde gespielt werden kann. Jede Variante wird gespielt wie oben beschrieben, nur eben in mehr Runden. Zum Beispiel gewinnt in "High Score 7 Runden" derjenige, der mach 7 Runden die höchste Punktzahl erzielt hat.

ROUND-THE-CLOCK (G16)

Jeder Spieler muß nacheinander die Sektoren 1 bis 20 treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster 20 trifft, hat gewonnen Das Display wird Ihnen zeigen, welcher Sektor als nächster zu treffen ist. Dieser Sektor muß getroffen werde, bevor mit dem nachfolgenden Sektor weitergespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf dem Display die nächste zu treffende Zahl erscheinen.
Es gibt auch hier weitere Optionen des Spieles, alle werden mit den gleichen Spielregeln gespielt. In diesem Fall fangen Sie mit einer höheren Zahl an, was dementsprechend auf eine kürzere Spieldauer hinausläuft.

ROUND-THE-CLOCK 5 -das Spiel beginnt im Sektor 5
ROUND-THE-CLOCK 10 -das Spiel beginnt im Sektor 10
ROUND-THE-CLOCK 15 -das Spiel beginnt im Sektor 15

Da in diesem Spiel die getroffenen Punkte ja nicht aufaddiert werden, zählen die DOULBE-und TRIPLE-Würfe nur einfach.

FÜR DIEJENIGEN, DIE EINE WEITERE HERAUSFORDERUNG SUCHEN, HABEN WIR EIN ZUSÄTZLICHES SCHWIERIGKEITSNIVEAU IN DIE SPIELE PROGRAMMIERT:

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE -Der Spieler darf nur den jeweiligen DOUBLE Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 5 -Das Spieler startet im DOUBLE Sektor 5
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 10 -Das Spieler startet im DOUBLE Sektor 10
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 15 -Das Spieler startet im DOUBLE Sektor 15
ROUDN-THE-CLOCK TRIPLE -Der Spieler darf nur den jeweiligen TRIPLE Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 5 -Das Spieler startet im TRIPLE Sektor 5
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 10 -Das Spieler startet im TRIPLE Sektor 10
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 15 -Das Spieler startet im TRIPLE Sektor 15

KILLER (G17)

In diesem Spiel erkennen Sie Ihre Freunde nicht wieder. Das Spiel kann mit mindestens 2 Spielern gespielt werden, jedoch wird es umso spannender, je mehr Spieler sich an diesem Spiel beteiligen. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler eine Zahl aus, indem er einen Dartpfeil auf das Zielsegment wirft (und dieses auch trifft). Das LED-Display wird

Die obere Reihe zeigt die Soldaten von Spieler 2. Jeder von Spieler 1 eliminierte Soldat wird von der Punkteanzeige entfernt. Das gleiche gilt für die untere Reihe
Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten

- Variation 1: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten
- Variation 2: Es zählen nur Trippel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten
- Variation 3: Nach Eliminierung aller gegnerischen Soldaten muß der gegnerische General eliminiert werden. Das Bullseye representiert hierbei den General.

ADVANCED BATTLEGROUND (G38)

(1 Variante)

Dieses Spiel ist vergleichbar mit "Schlachtfeld", allerdings sind hier mehr Hindernisse vorhanden. Die Spieler müssen zusätzlich Landminen und gegnerisches Spielfeld meiden. Die Doppel- und Tripple-Segmente representieren Landminen. Wenn Spieler fälschlicherweise Landminen treffen, verlieren Sie dementsprechend einen Spieler.

PAINTBALL (G39)

(3 Varianten)

Dieses Spiel ist vergleichbar mit "Schlachtfeld", allerdings existiert hier ein zusätzlicher Weg, neben dem die gegnerischen Soldaten zu eliminieren, zu gewinnen. Die Spieler können die gegnerische Fahne einnehmen um das Spiel zu gewinnen. Doppel-Bullseye muss 3x getroffen werden, um die gegnerische Fahne einzunehmen. Single-Bullseye zählt hierbei nicht. Wenn Sie nicht innerhalb einer Runde schaffen, 3x das Doppel-Bullseye zu treffen, werden die erfolgreichen Treffer gesammelt und Sie können in der nächsten Runde die restlichen Treffer sammeln. Sieger ist der Spieler welcher zuerst 3x das Doppel-Bullseye getroffen hat oder aber alle gegnerischen Soldaten eliminiert hat.
Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten.

- Variante 1: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten und 3x Doppel-Bullseye zur Einnahme der Fahne.
- Variante 2: Es zählen nur Trippel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten und 3x Doppel-Bullseye zur Einnahme der Fahne.

CAT & MOUSE (G40)

(1 Variante)

Dies ist ein Spiel für 2 Spieler. Es ist ein Spiel für Spieler mit mittlerem bis fortgeschrittenem Können. Es gibt 2 Rollen bei diesem Spiel (Beispiel: Katze & Maus). Das Ziel der Maus ist es, zu Ihrem Unterschlupf zurück zu kommen bevor die Katze die Maus gefangen hat. Gleichzeitig muss die Maus die Katze fangen, bevor diese zu Ihrem Unterschlupf zurück gekommen ist. Die Katze beginnt mit dem 20er Segment und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Es muss zuerst das Doppel-Segment und dann das Einfach-Segment getroffen werden. Die Maus beginnt mit dem 18er Segment und geht dann entgegen dem Uhrzeigersinn weiter. Auch hier muss zuerst das Doppel-Segment und dann das Einfach-Segment getroffen werden. Wenn die Katze zuerst wieder am 20er Segment angekommen ist (hier reicht das 20er Doppel-Segment aus), hat die

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

D=DOUBLE T=TRIPLE B= BULLSEYE

ALL FIVES (G20)

Während dieses Spiels sind alle Sektoren des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muß der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede "5" zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B. 10+10+5(=25) Punkte getroffen, sind dies 25:5=5 Punkte. Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, daß alle drei Pfeile in dem aktiven Sektor landen. Hat der Spieler zum Beispeil mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit dem dritten Pfeil den passiven Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Der LED-Display zeigt den jeweiligen Punktestand an.

Spielvarianten für dieses Spiel beinhalten 51,61,71,81 und 91. Diese werden nach den oben angegebenen Spielregeln gespielt.

SHANGHAI (G21)

Das Spiel fängt im Sektor 1 an und endet im Sektor 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muß versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die DOUBLES und TRIPLES zählen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktezahl hat, ist der Gewinner.

Für dieses Spiel gibt es folgende Spielvarianten:

SHANGHAI 5 -Das Spiel startet im Sektor 5
SHANGHAI 10 -Das Spiel startet im Sektor 10
SHANGHAI 15 -Das Spiel startet im Sektor 15

Zusätzlich bietet dieses Spiel noch eine schwierigere Variante:SUPER SHANGHAI. Auch bei diesen Spielvarianten gelten die gleichen Spielregeln wie oben beschrieben. Ausnahme bildet hier die Regel, daß jeweils verschiedene Doubles und Triples (werden auf dem LED-Display angezeigt) zu treffen sind.

Bei SUPER SHANGHAI kann mit folgenden Optionen gespielt werden:

SUPER SHANGHAI 5 -Das spiel startet im Sektor 5
SUPER SHANGHAI 10 -Das spiel startet im Sektor 10
SUPER SHANGHAI 15 -Das spiel startet im Sektor 15

GOLF (G22)

Dies ist eine Dartsimulation des Golfspieles. Die von den Golfern als Bahnen bezeichneten Grünflächen sind für Sie die Felder des Dartboards. In diesem Zusammenhang ist der Begriff "par" wichtig. "Par" bedeutet, die Löcher (die Sektoren 1-18) mit den Schlägen (hier sind es Darts) zu treffen. Ziel des Spieles ist, mit möglichst wenig Schlägen eine Runde von 9-18: "Löchern" zu treffen. In der "Meisterschaftsrunde" z.B. sind nur drei Par notwendig. Sie müssen dreimal einen Sektor treffen, um zum nächsten Loch ziehen zu können. Selbstverständlich beeinflussen die "Double" und "Triple"-Treffer die Punkte. Z.B. wird ein "Triple"-Treffer beim ersten Wurf als "Eagle" gezählt., d.h. daß der Spieler das Loch im ersten Wurf getroffen hat.

Der aktive Spieler wirft solange Pfeile, bis er das "Loch" trifft (drei Pfeile in einem Sektor). Der Lautsprecher wird den jeweiligen Spieler ansagen. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten "Schläge" gemacht hat.

FOOTBALL (G23)

Bei diesem Spiel muß jeder Spieler "sein" Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei verschiedene Wege geschehen:

a) Sie wählen Ihr Spielfeld aus, in dem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Spielfeld trifft.
b) Jeder Spieler wählt sein gewünschtes Spielfeld aus, in dem er die jewilige Taste manuell betätigt.

Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende "Linie" festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt - das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel.

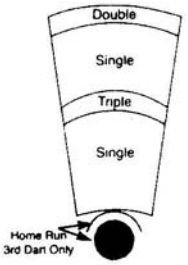
Hat ein Spieler zum Beispiel das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das "Spielfeld" ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, daß der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht:

Double-Segment 20... Äußeres Single-Segment...Triple20... Inneres Single-Segment 20.. Äußeres Bullseye...Inneres Bullseye...Äußeres Bullseye...Inneres Single-Segment 3...Triple 3...Äußeres Single-Segment 3...und schließlich das Double-Segment 3.
Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt. Dasf LED-Display zeigt das jeweils zu treffende Segment für ieden Spieler an.

BASEBALL (G24)

Wie auch in der Realität, besteht ein Spiel aus insgesamt 9 "Innings". Jeder Spieler hat drei Würfe pro "Inning" Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:

Teilsegment	Punktezahl
Single Segment	eine Station
Double Segment	zwei Station
Triples Segment	drei Station
Bullseye Segment	in "Home Run" (letzteres kann erst bei dem dritten Pfei jeder Runde versucht werden)



Ziel in diesem Spiel ist, so viele "runs" wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten "runs" in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.

Das LED-Display zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für die Dartpfeile befinden, stehen stellvertretend für die 1 .,2. Und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamte „run" pro Runde an.

STEEPLECHASE (G25)

Bei diesem Spiel geht es darum.als Erster das Rennen zu beenden bzw.als Erster den Lauf zu vollenden. Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bullseye. Um durch das Rennen zu kommen; müssen Sie jeweils den inneren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Triple Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des weiteren sind wie auch bei einem realen Hindernisrennen- Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt. Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

1.Hindernis:	Triple 13
2.Hindernis:	Triple 17
S.Hindernis:	Triple 8
4.Hindernis:	Triple 5

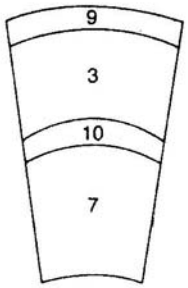
Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

BOWLING (G26)

Dieses Dartsimulation des Bowling-Spieles ist eine Herausforderung für jeden Dartspieler. Bei diesem Spiel zählt Genauigkeit!

Der Spieler Nr. 1 beginnt das Speil. Auch hier wird das Segment („Alley") durch Betätigen der Auswahltaste oder durch einen Dartwurf ausgewählt. Wenn dieses Segment bzw.,,Alley" ausgewählt ist, hat der Spieler noch zwei verbleibende Dartpfeile, mit denen er durch gezielte Treffer Punkte („Pins") erzielen kann. Jedes der einzelnen Teilsegmente steht für eine andere Punktzahl:

Teilsegment	Punktezahl
Double	9 pins
Äußeres Single-Segment	3 pins
Triple	10 pins
Innneres Single-Segment	7 pins



Folgende Spielregeln müssen bei diesem Spiel weiterhin beachtet werden:

1.Der maximal zu erreichende Punktestand liegt bei diesem Bowling-Spiel bei 200 Punkten.
2. Sie können die gleichen Single-Segmente nicht in derselben Runde („frame") treffen bzw. mit diesem Wurf Punkte erzielen (der zweite Treffer wird mit 0 Punkten bewertet). Tip: Versuchen Sie 10 Punkte in der Runde erreichen können.
3.Sie können 20 Punkte in einer Runde erzielen, wenn Sie das Triple-Segment zweimal treffen.
4. Wenn Sie das Double-Segment in einer Runde zum zweiten Mal treffen, bekommen Sie dafür nur 10 Punkte.

CAR RALLYING (G27)

Dieses Spiel ähnelt dem oben beschriebenen Hindemislauf. Ausnahme stellt hier die Möglichkeit dar. daß Sie Ihre Rennstrecke selbst bestimmen. Sie können auch so viele Hindernisse einbauen, wie Sie wollen. Wichtig ist nur.daß die Rennstrecke 20 Längen zählt.

Bevor das Spiel beginnt, wird das LED-Display Sie auffordern, die Rennstrecke auszuwählen („SEL") Die Spieler wechseln sich dann ab und wählen Ihre Rennstrecke aus, indem Sie auf die Taste der gewünschten Segmente drücken. Beachten Sie bitte, daß genau das ausgewählte Teilsegment nachher getroffen werden muß. Beispielsweise müssen Sie, wenn Sie das innere Single-Segment 20 ausgewählt haben, nachher auch dieses treffen, um weiter kommen zu können. Auf dem LED-Display erscheint das innere Single-Segment mit einer Linie negen dem unteren Ende der 1, das äußere Single-Segment wird mit einer Linie neben dem oberen Ende der 1 angezeigt.

Ist ein Hindernis vorhanden, bedeutet dies in diesem Zusammenhang immer, daß eine schwierige Ziffer getroffen werden muß, bevor das Spiel fortgeführt werden kann. Auch hier kann die Rennstrecke so einfach oder so kompliziert gemacht werden, wie Sie möchten. Als Hindernisse können. Sie jedes Feld auf der Dartfläche auswählen.

Nachdem die Route bzw. die Rennstrecke ausgewählt wurde,drücken Sie auf die „START"-Taste, um das Spiel zu beginnen. Der erste Spieler, der die Route beendet, hat das Spiel gewonnen.

SHOVE A PENNY (G28)

Auch bei diesem Spiel werden nur auf die Nummern 15-20 und auf das Bullseye gezielt. Die Spieler können auf jede der sieben Ziffern zielen - Single-Segmente zählen einen Punkt, Double - Segemente zählen zwei Punkte, Triple-Segmente stehen für drei Punkte. Falls ein Spieler bei einer Ziffer mehr als drei Punkte trifft, werden die überzähligen Punkte dem nächsten Spieler übertragen. Das Ziel des Spieles ist, so schnell wie möglich die 3-Punkte-Box auszufüllen. Der erste Spieler, der in allen Segmenten drei Punkte erzielt, hat gewonnen.

NINE DART CENTURY (G29)

Die Spielregeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen. Jeder Spieler hat drei Runden (neun Dartpf eile), in denen er entweder 100 Punkte erreichen bzw. so nah wie möglich an die 100 herankommen muß.

Wenn zum Schluß alle Spieler unter 100 Punkten liegen, ist der Spieler, der am nähesten bei 100 Punkten liegt, der Gewinner. Ein Spieler, der über 100 Punkte erzielt hat, kann das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, seine Gegenspieler haben noch mehr Punkte zu verzeichnen. Wenn beide Spieler über 100 Punkten liegen, gewinnt derjenige, der am nähesten bei 100 Punkten liegt.

GREEN VS. RED (G30)

(nur für 2 Spieler)

In diesem Spiel geht es darum, eine höhere Punktzahl zu erzielen als der Gegenspieler. Ein Spieler zielt auf die grünen DOUBLE-und TRIPLE-Segmente sowie auch auf das äußere Bullseye, während der andere Spieler die roten entsprechenden Felder treffen muß (das innere Bullseye gehört nicht dazu).

Die Punkte werden erzielt, wenn ein Spieler ein grünes oder ein rotes Segment erfolgreich trifft. Ein Double-Segment zählt zweimal, ein TRIPLE-Segment zählt dreimal. Wird die falsche Nummer getroffen. (In Ihrer Farbe), wird dieser Treffer nur als 0 Punkte gezählt. Falls Sie die Farbe Ihres Gegners treffen, wird der getroffene Betrag von Ihren Gesamtpunkten abgezogen.

Wenn das Spiel begonnen wird, fängt der Spieler mit grün an. Dieser versucht dann, die Felder der Dartscheibe im Uhrzeigersinn zu treffen. Das LED-Display zeigt zu Beginn jeder Runde die jeweils zu treffende Ziffer an.

13

Das Spiel dauert 10 Runden -der Spieler, der nach 10 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Bitte beachten Sie, daß in einer Runde nur ein DOUBLE-und ein TRIPLE-Segment gepunktet werden kann.

GOLD HUNTING (G31)

In diesem Spiel muß „Gold" gefunden werden. Jedesmal, wenn Sie 50 Punkte erzielt haben, bekommen Sie einmal Gold, wenn Sie genau die Zahil 50 in einer Runde erreichen (bzw. ein Vielfaches der Zahl 50 wie beispiels-weise 100,150 etc.). Jedoch macht die Jagd nach Gold die Menschen natürlich auch gierig und deshalb können Sie auch Gold von Ihren Mitspielern stehlen, wann immer Sie 50 Punkte erzielt haben.

Der Spieler, der als Erster das gesamte Gold (dessen Menge wird vorher ausgewählt) bekommet, hat gewonnen.

CASINO A-FLUSH (G32)

Dieses Spiel wurde einem Casino-Spiel nachgeahmt. Hier werden Ihre Nerven und Ihre Fähigkeit geprüft, da Sie um Punkte spielen, um Ihren Gegenspieler zu besiegen.

Die Gesamtpunktzahl, die am Ende des Spieles erreicht werden muß, kann individuell von Ihnen bestimmt werden, indem Sie die ,, SELECT'-Taste wählen. Folgende Optionen können gewählt werden:260,310,360,410,460,510 und 560. Drücken Sie die START-Taste und Sie können mit dem Spiel beginnen.

Das Dartboard zeigt die jeweils zu treffende Nummer an. Die Wette geht immer um 10 Punkte. Jedoch kann jeder Spieler zu Beginn der einzelnen Runde seine Wettsumme hochsetzen (20,30,40...90 Punkte). Generell wetten die Spieler immer höher, wenn sie sich sicher sind, daß sie die zu erzielende Nummer treffen. Um Ihren Wetteinsatz zu ändern, müssen Sie die „ BOUNCE OUT" Taste drücken. Daraufhin wird Ihr neuer Wetteinsatz im Display angezeigt. Zu Beginn jeder Runde wird der Wetteinsatz automatisch auf 10 Punkte zurückgestuft.

CASINO-B STRAIGHT (G33)

Dieses Spiel ist ähnlich wie das Spiel CASINO A, besitzt jedoch ein zusätzliches Spielelement. Auch hier müssen die Spieler versuchen, als Erste die zu erreichende Gesamtpunktzahl zu erzielen.

Die zu erreichende Gesamtpunktzahl kann geändert werden, indem die „SELECT'-Taste gedrückt wird. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:260,310,360,410,460,510 und 560. Drücken Sie daraufhin die START-Taste und beginnen Sie das Spiel.

Auch hier zeight das Dartboard die Ziffer an, die zu treffen ist. Der Wetteinsatz beginnt auch hier bei 10 Punkten. Jedoch kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz zu Beginn jeder Runde auf 20,30,40...90 Punkte erhöhen. Generell wetten die Spieler immer höher, wenn sie sich sicher sind, daß sie die zu erzielende Nummer treffen. Um Ihren Wetteinsatz zu ändern, müssen Sie die „BOUNCE OUT" Taste drücken. Daraufhin wird Ihr neuer Wetteinsatz im Display angezeigt. Zu Beginn jeder Runde wird der Wetteinsatz automatisch auf 10 Punkte zurückgestuft. Um Ihre Wette zu gewinnen, müssen Sie die jeweils angezeigte Ziffer treffen. Falls Sie beim ersten Wurf ein ,,SINGLE"-Segment treffen.gilt dies als „PUSH" und wird nicht gezählt. Wird beim ersten Wurf ein DOUBLE

"oder einem,,TRIPLE"-Treffer im richtigen Segment gelandet, wird Ihr Wetteinsatz 1x oder 2x gezählt.

An diesem Punkt kommt nun das zusätzliche Spielelment ins Spiel. Anstatt während jeder Runde auf das gleiche Segment zu zielen, müssen Sie nun andere Segmente treffen. Zum Beispiel müssen Sie ,falls die Anzeige zuerst das Segment 1 angibt, müssen Sie zuerst das Segment 1, dann das Bullseye und später darauf Segment 19 treffen. Auf dem Display wird das jeweils zu treffende Segment erscheinen.

Die nächsten zwei Würfe in der Runde zählen das Ein-,Zwei-, Dreifache Ihres Wetteinsatzes (Das Bullseye-Segment besitzt kein Triple-Segment). Auf dem Display wird die Anzahl erfolgreichen Treffer angezeigt.

+

Falls Sie es nicht schaffen , das jeweils aktive Segment in der Runde zu treffen, wird Ihnen dor jeweilige Wetteinsatz von Ihrer Gesamtpunktzahl abgezogen.

Der erste Spieler, der die ausgewählte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen. Diese Version des Casino-Spiels ist sehr schwierig, da Sie in jeder Runde mindestens drei.

CASINO C -3-STAR (G34)

Treffer im aktiven Segment erzielen münnen, um Punkte sammeln zu können. Auch hier geht es wieder darum, als Erster die vorher ausgewählte Gesamtpunktzahl zu erreichen.

Die Gesamtpunktzahl, die am Ende des Spiels zu erreichen ist, kann wie auch bei den anderen Versionen durch das Drücken der SELECT -Taste festgesetzt werden. Folgende Optionen sind möglich :260,310,360,410,460,510 und 560. Danach drücken Sie wiederum die "START'-Taste und das Spiel kann beginnen.

In diesem Spiel sind nur die Segmente 15 bis 20 und die Bullseyes aktiv. In jeder neuen Runde leuchtet auf dem Display die jeweils hier seinen Wetteinsatz zu Beginn jeder Runde auf 20,30,40,...90,Punkte erhöhen. Generell wetten die Spieler immer höher, wenn sie sich sicher sind , daß Sie die zu erzielende Nummer treffen. Um Ihren Wetteinsatz zu ändern, müssen Sie die "BOUNCE OUT" Taste drücken. Darauf-hin wird Ihr neuer Wetteinsatz im Display angezeigt. Zu Beginn jeder Runde wird der Wetteinsatz automatisch auf 10 Punkte zurückgestuft.

Wenn Sie Ihren Wetteinsatz gewinnen wollen, müssen Sie das jeweils aktive Segment (15 bis 20 nud Bullseye) dreimal treffen oder ein Triple-Segment treffen, um Punkte erzielen zu können und den dreifachen Wert des Wetteinsatzes zu erhalten. "DOUBLES" und "TRIPLES" zählen zwei-beziehungsweise dreifach. Falls ein Spieler es nicht schaffen sollte, dreimal das gleiche Segment zu treffen, wird ihm sein Wetteinsatz von der Gesamtpunktzahl abgezogen. Die Treffer innerhalb der Segmente können darüber hinaus nicht in die nächste Runde übernommen werden.

Der erste Spieler, der die ausgewählte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

ELIMINATION (G35)

(3 Varianten)

Das Ziel des Spiels ist es eine höhere Punktzahl mit 3 Darts zu erzielen als der vorherige Gegner. Jeder Spieler hat 3 "Leben" (3-5 Leben möglich, Einstellung durch den "Select" Knopf). Wenn der Spieler nicht eine höhere Punktzahl erreicht als sein vorherigerer Gegner, verliert er 1 "Leben". Sieger ist der Spieler bei dem "Leben" überbleiben.

HORSESHOES (G36)

(11 Varianten)

Dies ist ein Spiel für 2 Spieler. Es zählen dabei nur das 20er und 3er Segmente. Der erste Spieler zielt auf das 20er Segment während der zweite Spieler auf das 3er Segment zielt. Die Punktezählung ist wie folgt:

- Tripple Ring: 3 Punkte
- Double Ring: 2 Punkte
- Innere einzelne Segmente: 1 Punkt

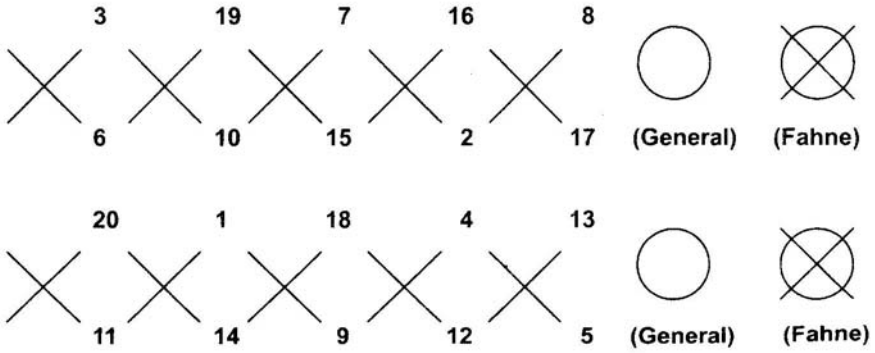
Punkte gezählt werden nur für den Spieler mit der höheren Punktzahl in der Spielrunde. (Bsp.: Wenn Spieler 1 3 Punkte erzielt und Spieler 2 1 Punkt erzielt, bekommt nur Spieler 1 3 Punkte aus dieser Runde. Wenn beide Spieler die gleiche Punktzahl erreichen, bekommt keiner der beiden Punkte). Der Spieler der zuerst 15 Gesamtpunkte erreicht ist Sieger (15 – 25 Gesamtpunkte möglich, Einstellung durch den "Select" Knopf).

BATTLEGROUND (G37)

(4 Varianten)

Dies ist ein Spiel für 2 Spieler. Ziel des Spiels ist es die Soldaten des Gegners zu eliminieren. Die Dartscheibe ist in 2 Hälften aufgeteilt. Der obere Teil (Segmente 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13) representieren Spieler 1 (jedes Segment ist ein Soldat), während der untere Teil (Segmente 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8) Spieler 2 representieren. Jeder Spieler versucht die gegnerischen Soldaten zu eliminieren. Ein Soldat ist eliminiert durch Treffer des entsprechenden Segments.

Die Punkteanzeige sieht wie folgt aus:



Die obere Reihe zeigt die Soldaten von Spieler 2. Jeder von Spieler 1 eliminierte Soldat wird von der Punkteanzeige entfernt. Das gleiche gilt für die untere Reihe
Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten

- Variation 1: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten
- Variation 2: Es zählen nur Trippel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten
- Variation 3: Nach Eliminierung aller gegnerischen Soldaten muß der gegnerische General eliminiert werden. Das Bullseye representiert hierbei den General.

ADVANCED BATTLEGROUND (G38)

(1 Variante)

Dieses Spiel ist vergleichbar mit "Schlachtfeld", allerdings sind hier mehr Hindernisse vorhanden. Die Spieler müssen zusätzlich Landminen und gegnerisches Spielfeld meiden. Die Doppel- und Tripple-Segmente representieren Landminen. Wenn Spieler fälschlicherweise Landminen treffen, verlieren Sie dementsprechend einen Spieler.

PAINTBALL (G39)

(3 Varianten)

Dieses Spiel ist vergleichbar mit "Schlachtfeld", allerdings existiert hier ein zusätzlicher Weg, neben dem die gegnerischen Soldaten zu eliminieren, zu gewinnen. Die Spieler können die gegnerische Fahne einnehmen um das Spiel zu gewinnen. Doppel-Bullseye muss 3x getroffen werden, um die gegnerische Fahne einzunehmen. Single-Bullseye zählt hierbei nicht. Wenn Sie nicht innerhalb einer Runde schaffen, 3x das Doppel-Bullseye zu treffen, werden die erfolgreichen Treffer gesammelt und Sie können in der nächsten Runde die restlichen Treffer sammeln. Sieger ist der Spieler welcher zuerst 3x das Doppel-Bullseye getroffen hat oder aber alle gegnerischen Soldaten eliminiert hat.
Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten.

- Variante 1: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten und 3x Doppel-Bullseye zur Einnahme der Fahne.
- Variante 2: Es zählen nur Trippel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten und 3x Doppel-Bullseye zur Einnahme der Fahne.

CAT & MOUSE (G40)

(1 Variante)

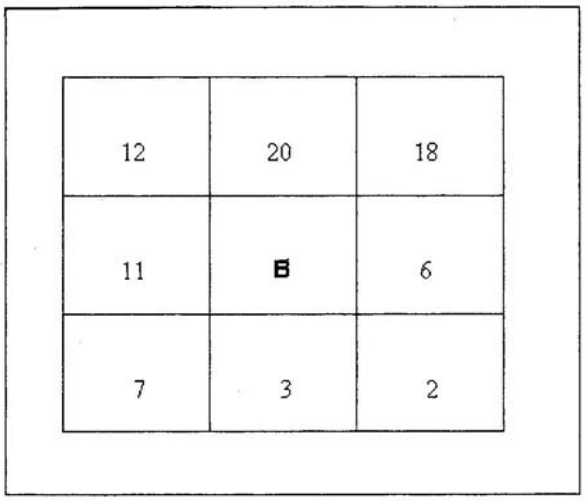
Dies ist ein Spiel für 2 Spieler. Es ist ein Spiel für Spieler mit mittlerem bis fortgeschrittenem Können. Es gibt 2 Rollen bei diesem Spiel (Beispiel: Katze & Maus). Das Ziel der Maus ist es, zu Ihrem Unterschlupf zurück zu kommen bevor die Katze die Maus gefangen hat. Gleichzeitig muss die Maus die Katze fangen, bevor diese zu Ihrem Unterschlupf zurück gekommen ist. Die Katze beginnt mit dem 20er Segment und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Es muss zuerst das Doppel-Segment und dann das Einfach-Segment getroffen werden. Die Maus beginnt mit dem 18er Segment und geht dann entgegen dem Uhrzeigersinn weiter. Auch hier muss zuerst das Doppel-Segment und dann das Einfach-Segment getroffen werden. Wenn die Katze zuerst wieder am 20er Segment angekommen ist (hier reicht das 20er Doppel-Segment aus), hat die

Katze das Spiel gewonnen Wenn die Maus das Doppel-Segment des Feldes trifft, auf dem die Katze gerade steht, hat die Maus das Spiel gewonnen.

TIC-TAC-TOE (G41)

(1 Variante)

Dies ist ein witziges und einfaches Spiel für 2 Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, drei X oder O in einer Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) zu haben. Die Segmente die für dieses Spiel benötigt werden, entnehmen Sie bitte aus der nachfolgenden Zuordnung (B = Bullseye).



Um ein X oder ein O in ein Segment zu bekommen, muss ein Spieler zuerst eines der o.g. Segmente 3x treffen (und damit „schließen"). Doppel-Segmente zählen als doppelte und Trippel-Segmente zählen als dreifache Treffer. Beispiel: Spieler 1 triff 1x Einfach-18, Doppel-18 und Einfach-7. Der Punktezähler zeigt bei der 18 ein X (oder O – je nachdem welcher Spieler welche Anzeige hat) und eine Markierung in 7 (um zu zeigen, dass hier bereits ein Treffer erreicht wurde). Das 18er Segment ist anschließend „geschlossen" und zählt im weiteren Spielverlauf nicht mehr.

Game Menu

G01	301 – 901
G02	Cricket
G03	Scram
G04	Cut-Throat Cricket
G05	English Cricket
G06	Pick-It Cricket
G07	Low Pitch Cricket
G08	Advanced Cricket
G09	Shooter
G10	Trap Shoot
G11	Big Six
G12	Overs
G13	Unders
G14	Count-Up
G15	High Score
G16	Round-the-Clock
G17	Killer
G18	Double Down
G19	Forty One
G20	All Fives
G21	Shanghai

G22	Golf
G23	Football
G24	Baseball
G25	Steeplechase
G26	Bowling
G27	Car Rallying
G28	Shove a Penny
G29	Nine Dart Century
G30	Green vs Red
G31	Gold Hunting
G32	Casino A
G33	Casino B
G34	Casino C
G35	Elimination
G36	Horseshoes
G37	Battleground
G38	Adv. Battleground
G39	Paintball
G40	Cat & Mouse
G41	Tic-Tac-Toe

SCHLUSSBEMERKUNGEN

STECKENGEBLIEBENE SEKTOREN

Es kann passieren, daß ein Sektor im Plastiktrennnetz stecken bleibt. In diesem Fall wird das Spiel automatisch gestoppt und das LED-Display zeigt den steckengebliebenen Sektor an. Um den Sektor wieder zu aktivieren, entfernen Sie alle Pfeile bzw. Pfeilspitzen Reicht dies nicht aus, versuchen Sie , den Sektor leicht zu schütteln, bis er wieder frei ist. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

ABGEBROCHENE SPITZEN

Manchmal können Spitzen abbrechen und in den jeweiligen Sektoren steckenbleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, diese mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen . Wenn dies nicht möglich ist, versuchen Sie , die abgebrochenen Spitzen durchzuschieben:Nehmen Sie in diesem Falle eine dünne Nadel, die in das Segmentloch paßt und schieben Sie die abgebrochene Spitze sorgfältig durch, damit das elektronische Schaltfeld nicht beschädigt wird .

PFEILE

Wir empfehlen, nur solche Pfeile zu nutzen , die nicht mehr als 20 Gramm wiegen. Die Pfeile, die mit dieser Dartscheibe mitgeliefert wurden, wiegen 16 Gramm und haben standardmäßig weiche Spitzen. Ersatzpfeile und -spitzen können Sie bei Ihrem Händler bestellen.

REINIGUNG DER DARTSCHEIBE

Die elektronische Dartscheibe wird Ihnen sehr lange Freude machen, falls sie richtig und sorgfältig behandelt wird. Wischen Sie bitte regelmäßig den Staub von der Dartscheibe ab. Verwenden Sie nur leichte Reinigungsmittel, auf jeden Fall keine starken Poliermittel. Achten Sie darauf, daß keine Flüssigkeit in die Dartscheibe läuft, denn dies kann zu Störungen führen, die die Garantie nicht deckt.

3.06.012.001149