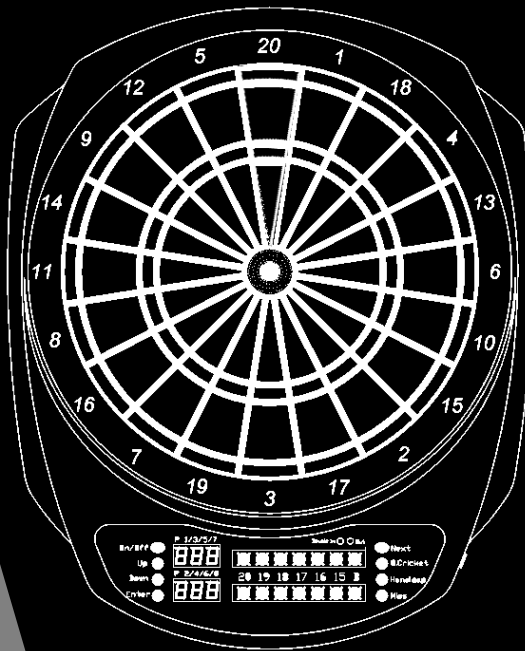


# Electronic Dartboard 92446SPA

## STRIKER-401



**carromco**  


EN Manual Instruction  
DE Bedienungsanleitung  
CZ Návod k obsluze  
PL Instrukcja użytkowania  
RO Manual de instructiuni  
HU Használati utasítás

[www.spartan-sport.at](http://www.spartan-sport.at)  
[info@spartan-sport.at](mailto:info@spartan-sport.at)



# INDEX

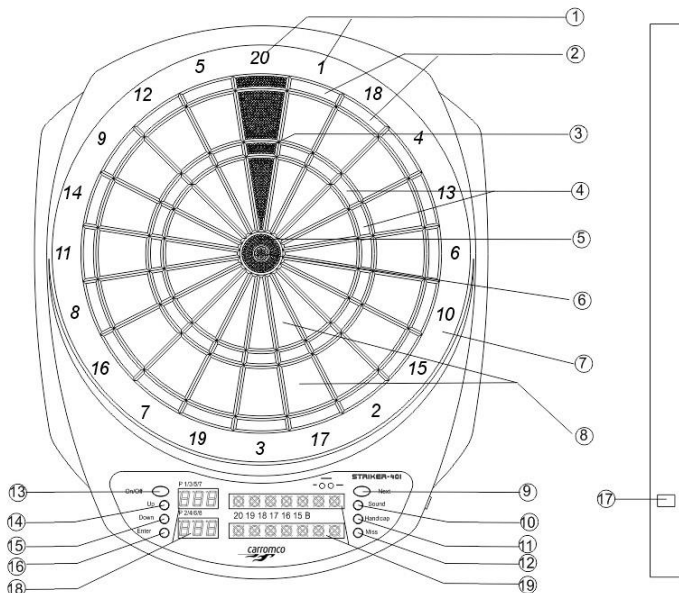
|                |                                  |    |
|----------------|----------------------------------|----|
| <u>ENGLISH</u> | DESCRIPTION .....                | 2  |
|                | MOUNTING INSTRUCTIONS .....      | 3  |
|                | TIPS AND GUIDANCE .....          | 3  |
|                | SET UP & FUNCTIONS .....         | 4  |
|                | GAME SELECTION .....             | 6  |
|                | GAME RULES .....                 | 8  |
|                | TROUBLE SHOOTING .....           | 17 |
|                | SAFETY-NOTICE .....              | 17 |
| <br>           |                                  |    |
| <u>DEUTSCH</u> | BESCHREIBUNG .....               | 19 |
|                | ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN.....     | 20 |
|                | TIPPS UND ANLEITUNGEN .....      | 21 |
|                | EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN ..... | 21 |
|                | SPIELEAUSWAHL .....              | 24 |
|                | SPIELREGELN .....                | 25 |
|                | FEHLERBEHEBUNG .....             | 36 |
|                | SICHERHEITSHINWEISE .....        | 36 |
| <br>           |                                  |    |
| <u>CESKY</u>   | POPIS .....                      | 38 |
|                | NÁVOD K MONTÁŽI .....            | 39 |
|                | TIPY A RADY .....                | 40 |
|                | NASTAVENÍ A FUNKCE .....         | 40 |
|                | VÝBĚR HRY .....                  | 42 |
|                | PRAVIDLA HRY .....               | 44 |
|                | ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD .....         | 53 |

|               |                                     |    |
|---------------|-------------------------------------|----|
|               | BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ .....       | 54 |
| <u>POLSKI</u> | OPIS .....                          | 55 |
|               | INSTRUKCJA MONTAŻU .....            | 56 |
|               | WSKAZÓWKI I PORADY .....            | 57 |
|               | URUCHOMIENIE I FUNKCJE .....        | 57 |
|               | WYBÓR GRY .....                     | 59 |
|               | ZASADY GRY .....                    | 61 |
|               | WYKRYWANIE I USUWANIE USTEREK ..... | 72 |
|               | UWAGI BEZPIECZEŃSTWA .....          | 72 |
| <u>ROMÂNĂ</u> | DESCRIERE .....                     | 74 |
|               | INSTRUCȚIUNI DE MONTARE .....       | 75 |
|               | SFATURI ȘI INSTRUCȚIUNI .....       | 76 |
|               | INSTALARE ȘI FUNCȚII .....          | 76 |
|               | ALEGEREA JOCULUI .....              | 78 |
|               | REGULI DE JOC .....                 | 80 |
|               | DEPANARE .....                      | 90 |
|               | INSTRUCȚIUNI PRIVIND SIGURANȚA..... | 91 |
| <u>MAGYAR</u> | LEÍRÁS .....                        | 92 |
|               | BELSZERELÉSI UTASÍTÁSOK .....       | 93 |
|               | ÖTLETEK ÉS ÚTMUTATÓ .....           | 94 |
|               | BEÁLLÍTÁS ÉS FUNKCIÓK .....         | 94 |
|               | JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA .....            | 96 |
|               | JÁTÉKSZABÁLYOK.....                 | 98 |



ENGLISH

## DESCRIPTION SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME STRIKER-401

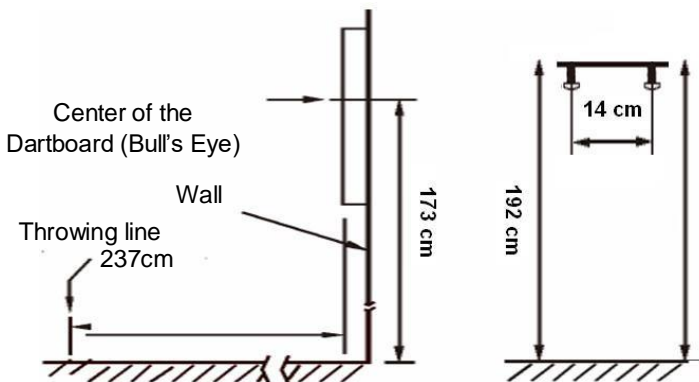


- |                                       |                     |
|---------------------------------------|---------------------|
| 1. Segment Numbers                    | 14. UP Button       |
| 2. Double Rings (x2)<br>Button        | 15. BOWN            |
| 3. Triple 20 Top' n Score (60 points) | 16. Enter Button    |
| 4. Triple Rings (x3)<br>Jack          | 17. Adapter         |
| 5. Outer Bull's Eye (25 points)       | 18. Score review    |
| 6. Inner Bull's Eye (50 points)       | 19. Cricket Display |
| 7. Catcher (0 points)<br>20           | 20. Spare Tip x     |

8. Single Rings (x 1)
9. NEXT Button
10. Sound on/off
11. Handicap Button
12. Miss Button  
4,5V, 500mA
13. ON/OFF Button

21. Soft Tip
22. Barrel
23. Flight & Shaft
24. Screw 2x
25. Adapter
26. Plug

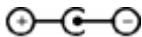
## MOUNTING INSTRUCTIONS



### TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

Screwdriver and drill - (not included)

1. Preparing the darts: Screw the point (tip) and shaft into the grip (barrel). If extra flights, bend the flight into shape and put it into the shaft.
2. Suspend the dartboard by means of the two mounting holes in the back. 2 screws are provided for mounting on the wall. Should the screws not be suitable for your wall, change them for suitable screws. There needs to be a power socket nearby. According to international dart match rules, the dartboard should be suspended in such a way that the height from the floor to the center of the dart circle is 1.73 m (68") and the distance from the throwing line to the board is 2.37 (7 feet 9 1/4 inches).
3. Place two marks side-by-side of the selected wall studs 192cm (75 5/8") above the floor, with 14 cm between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 13mm (1/2") from the wall.
4. Line up the mounting holes on the back of the game with the screw heads, then mount the game. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. The adapter must have 230V, AC – 4,5V DC, 500mA.



5. Familiarize yourself with the function of your dartboard before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

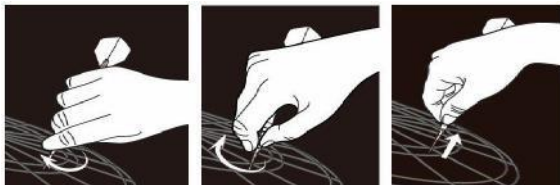
### TIPS AND GUIDANCE

This game is designed for use with SOFT-TIP DARTS ONLY. Use of Steel-Tip Darts will cause damage to the dartboard.

Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip darts is no more than 16 grams.

To reduce bounce-outs, you shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Long tips are not recommended for this game. They break or crook more easily.

When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.

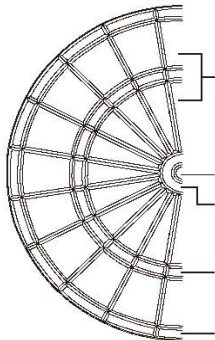


### CALCULATING POINTS

**A throw** Single segment =  
A throw consists of 3 darts.

#### Ricochet and missed darts

Each ricocheted dart or points landing outside the area does not count and (single bull not be thrown option)



Single points

dart Bull's Eye = 50  
playing  
may Bull = 25 points  
again. option/double bull

Triple segment =

Triple points

Double segment =

Double points

## SET UP & FUNCTIONS

START  
ON/OFF

Push ON/OFF button to start the setup. With the power turned on, some displays will light up with a welcoming melody. When the sound goes off, the player display and score display will show "G0 1" and "301" respectively.

---

GAME &  
OPTION  
UP/DOWN  
ENTER

Press the UP and DOWN buttons to cycle through the games (see GAME SELECTION). Once your game is displayed, press the ENTER button to confirm.

Press the UP and DOWN buttons to scroll through the game options. Once your game option is displayed, press the ENTER button to confirm.

Some games have the possibility to select Double In and/or Double out. Press the UP and DOWN buttons to scroll through these special functions (see Game G01) Once your special function is displayed, press the ENTER



button to confirm.

---

PLAYER  
UP/DOWN  
ENTER

Press UP or DOWN buttons to select number of players. There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a solo (cyber) player mode. Press ENTER to confirm the player selection.

---

SOLO (CYBER)  
UP/DOWN  
ENTER

If the option you selected and confirmed is at solo (cyber) player mode, you will play against the computer. Press UP or DOWN to select the levels of the solo (cyber) player and press ENTER to start the game. The five levels of solo (cyber) player are as follow:

- C1: Beginner
- C2: Intermediate
- C3: Advanced
- C4: Expert
- C5: Professional

Press enter to confirm the Solo (Cyber) game selection.

---

HANDICAP  
UP/DOWN  
ENTER

For some games, handicap mode can be selected after the number of players has been selected (before you push the Enter button). Press Handicap to enter handicap selection mode. Then press Up / Down to select the handicap option for each player. Press Handicap to jump to the next player.

---

SINGLE/  
DOUBLE BULL  
UP/DOWN  
ENTER

In case the game has Double and Single bull options, press UP or DOWN to select. Press ENTER to confirm the Single/ Double Bull selection.

---

PLAYER  
CHANGE  
NEXT

During the game, when the computer announce "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press Next for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.

---

**REVIEW**  
**SCORE**  
**NEXT**

The game ends when the winner is determined or all players have completed their final score (see each game for details). Use the NEXT button to view each player's finishing placement and final score.

---

**MISS**

Press MISS to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether.

---

MISS

**RESET**  
**MISS**

If you want to reset the game, push MISS button and hold for 2 seconds.

---

**SCORES**  
**ENTER**

During the course of playing, you can press Enter to check the scores of other players.

---

**END**  
**N/OFF**

Press ON/OFF button to turn off game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

---

**SOUND**  
**SOUND**

This board is equipped with a sound button. You can switch on or off the sound during play.

---

## GAME SELECTION

| Game | Description     | Display | No. of Options/ | No. of Players |
|------|-----------------|---------|-----------------|----------------|
| G01  | 301             | 301     | 7/56            | 1-8            |
| G02  | 301 League      | CO1     | 7/224           | 1-8            |
| G03  | CountUp         | CUP     | 9/18            | 1-8            |
| G04  | Round the Clock | rCL     | 12              | 1-8            |
| G05  | Shanghai        | Shi     | 4               | 1-8            |
| G06  | High Score      | HiS     | 12/24           | 1-8            |
| G07  | Killer          | LLr     | 30              | 2-8            |
| G08  | Shoot-out       | S-0     | 19              | 1-8            |
| G09  | 9 lives         | 9Li     | 7               | 2-8            |

|     |                     |     |       |     |
|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| G10 | Cricket             | Cri | 3/6   | 1-8 |
| G11 | No Score Cricket    | NSc | 3/6   | 1-8 |
| G12 | Cut Throat Cricket  | CUc | 3/6   | 1-8 |
| G13 | Killer Cricket      | LLc | 3/6   | 2-8 |
| G14 | Scram Cricket       | SCc | 1/2   | 2   |
| G15 | Low Pitch Cricket   | LPc | 3/6   | 1-8 |
| G16 | English Cricket     | Enc | 1/2   | 2   |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6   | 1-8 |
| G18 | Color               | CL2 | 5     | 1-8 |
| G19 | Bonus Color         | bC2 | 5     | 1-8 |
| G20 | Correctional Color  | CC2 | 5     | 1-8 |
| G21 | No score Color      | NC2 | 5     | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color     | FdC | 4     | 1-8 |
| G23 | Overs               | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders              | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it            | HAL | 1/2   | 1-8 |
| G26 | Big-6               | biG | 19    | 2-8 |
| G27 | Forty-One           | For | 1/2   | 1-8 |
| G28 | Bingo               | bin | 4     | 1-8 |
| G29 | Double Down         | ddn | 1/2   | 1-8 |
| G30 | 21 points           | 21P | 7     | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century   | Ndc | 3/6   | 1-8 |
| G32 | Shooting I          | S-1 | 1/2   | 1-8 |
| G33 | Shooting II         | S-2 | 1/2   | 1-8 |
| G34 | Shooting III        | S-3 | 1/2   | 1-8 |
| G35 | Shooting IV         | S-4 | 1/2   | 1-8 |

### HANDICAP OPTIONS

| Game no. | Game       | Handicap options          |
|----------|------------|---------------------------|
| G01      | 301        | -20, -40, -60, -80 scores |
| G02      | 301 League | -20, -40, -60, -80 scores |
| G03      | Count Up   | +20, +40, +60, +80 scores |
| G05      | Shanghai   | +20, +40, +60, +80 scores |
| G06      | High Score | +20, +40, +60, +80 scores |
| G07      | Killer     | -1, -2, -3, -4 lives      |

|     |                    |                           |
|-----|--------------------|---------------------------|
| G08 | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 scores     |
| G09 | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G18 | Color              | +20, +40, +60, +80 scores |
| G19 | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G20 | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 scores |
| G21 | No score Color     | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G22 | Free-Dart Color    | +20, +40, +60, +80 scores |
| G23 | Overs              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G24 | Unders             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G25 | Halve-it           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G26 | Big-6              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G27 | Forty-One          | +20, +40, +60, +80 scores |
| G29 | Double Down        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G30 | 21 points          | 1, +2, +3, +4 scores      |

### PLAYING THE GAME

- Each Player's turn is indicated by P-1, P-2 ....P-8.
- Each player is entitled to throw 3 darts per turn.
- This electronic dart game can show total scores and reveal the targets automatically.
- Always wait for the board to finish sounding the signal before throwing darts.

### GAME RULES

**G01**

**301-999 GAMES**

#### **OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd and 4th places are determined.

To make the game more challenging, you may select DOUBLE IN and/or DOUBLE OUT to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are as follows:

**SiO (Standard):** The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a

“bust” and the score reverts back to what it was before the turn. **diO - Double**

**In:** The scoring begins when a number in the double’s ring or the

Double Bull’s Eye is hit. No score will be counted until this condition is met. **SdO**

**- Double Out:** The player can finish the game with a hit on a number in the double’s ring or the Double Bull’s Eye that reduces the score to exactly zero.

When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or “1”, the turn is a “bust” and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining “1” score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit)

**diS – Double In + Double Out:** The scoring begins when a number in the double’s ring or the Double Bull’s Eye is hit and it ends when a double’s ring or the Double Bull’s Eye is hit that reduces the score to exactly zero.

#### **G02**

#### **301-999 LEAGUE**

**OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a team play of the 301-999 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and up to 4 players per team. For example: player 1 and player 3 play against player 2 and player 4. The game is played the same way as the individual 301-999 game. Options: 2C, 3C, 4C, Cyb:

2C: 2 players in each team

3C: 3 players in each team

4C: 4 players in each team

Cyb: 1 player in each team

#### **G03**

#### **COUNT UP**

**OPTION: 100, 200, 300, ..... 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simple game that anyone can play. The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The available settings are: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900. Each player should try to score as high as possible in his/her turns. The final total score is allowed to be more than the preset score.

#### **G04**

#### **ROUND THE CLOCK**

**OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

The player tries to hit the numbers from (depending on the choosed option) 1 to 5, 1 to 10, 1 to 15, or 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player who reaches and hits the end number for their game first is the winner. Choose options: 105,110,115,120: The last number is 5,10,15,20 respectively regardless of single, double or triple  
205,210,215,220: The last number is 5,10,15,20 respectively only double is valid.

305,310,315,320: The last number is 5,10,15,20 respectively only triple is valid.

#### **G05**

#### **SHANGHAI**

**OPTION: L01, L05, L10, L15**

This game is similar to Round-The-Clock. Players start shooting with the number 1 (or 5 or 10 or 15) and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. The player who accumulates the highest total score wins.

Choose options:

Option L01: the game starts from segment 1

Option L05: the game starts from segment 5

Option L10: the game starts from segment 10

Option L15: the game starts from segment 15

**G06****HIGH SCORE****OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is similar to Count-Up, except that the game ends with the selected number of rounds. The player who accumulates the highest total score wins.

Please select the number of rounds with the options H03 to H14 which represent 3 to 14 rounds.

**G07****KILLER**

The goal of this game is to "kill" the opponents and to stay alive oneself. The winner is the one still "alive" at the end. In option 303 - 321 Bulls and Bullseye are not taken into account. These fields are switched off. Each player must throw his own numbersegment. The display will indicate "SEL" at this point. If a player misses the board or hits the Bullseye or a number segment already hit by another player, he must throw again. Once each player has a number, the action starts. Each player tries to hit his/her own number to attain the qualification for a "killer". When becoming a killer, the objective of the player is to "kill" his /her opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. If a killer hits his/her own segment number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". He regains the "killer" status by hitting his own number segment and again. The last survivor wins the game. For more difficult play, hit the double (or triple) for his /her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

Please select the number of lives and the Segment difficulty (all segments, Double segment or triple segment) with the options 003 to 321 which represent 3 to 21 lives and the segment difficulty.

| Option | Lives | Shoot area (killer)    |
|--------|-------|------------------------|
| 003    | 3     | single, double, triple |
| 005    | 5     | single, double, triple |
| ....   | ...   | single, double, triple |
| 021    | 21    | single, double, triple |
| 203    | 3     | double                 |

|      |       |        |
|------|-------|--------|
| 205  | 5     | double |
| ...  | ..... | double |
| 221  | 21    | double |
| 303  | 3     | triple |
| 305  | 5     | triple |
| .... | ....  | triple |
| 321  | 21    | triple |

**G08**
**SHOOT-OUT**

**OPTION: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21**

The computer will randomly display a score for the player to hit. One correct hit scores a point. The first player who hits 3, 4 21 marks depending on the level of difficulty is the winner. If a player does not hit the board within 10 seconds, it will automatically change to another score for the player to hit and it counts as if you hit the wrong number. In this game double and triple are treated as single.

**G09**
**9 LIVES**

**OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009** This game plays numbers 1 through 20 and bull's eye in a sequence loop. Players take turns throwing in 1 in the first round, 2 in the second round, and so on, until "25" in the 21st round, 1 in the 22nd round and so on. Each player must hit the target number with one dart in each round. The player will lose a life if all 3 darts miss. The last player remaining alive is the winner. 003, 004, 005 .....009 represent 3, 4, 5 ..... 9 lives respectively.

**G10**
**SIMPLE CRICKET**

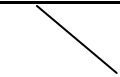
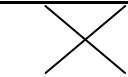
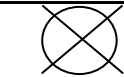
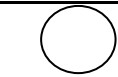
**OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket is a very popular game. You only play with the number segments from 15 to 20 and the B(Bull/Bullseye). Each participant throws 3 darts. A number segment must be hit three times by the player and then the segment is open to him. Now he can score on the opened number segment. If the opponent(s) also hit(s) this number segment three times, then it is closed. There is no more scoring on a closed number segment. Double or triple segments count as 2 or 3 hits. The segments can be opened and closed in order according to option selected. The player who closes most segments and obtains the highest score, wins. The strategy is thus to decide whether it is more meaningful to close a segment or first to accumulate points. Because if a player has closed most of the segments but is behind in points, he cannot win the game. The end of the game is when all the number segments are closed. The person who obtains the most points, wins. Choose options:

C00: open the numbers at any order

C20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

| Cricket | one time                                                                          | two times                                                                         | open                                                                              | close                                                                             |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Sign    |  |  |  |  |

### G11

### NO SCORE CRICKET

#### OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This is a simplified version of Cricket. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for a hit on a closed number at any time.

Therefore, once a number is hit three times, you should move on to hit other targets. The winner is the one who registers all three hits on all numbers first.

Choose options:

000: open the numbers at any order

020: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

### G12

### CUT THROAT CRICKET

#### OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This is a reversed version of Cricket. After a number is opened, a hit for scoring is added to the opponents' scores. The highest accumulative score is the losing score. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is the one who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player has closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on throwing to bring the opponents' scores over or equal to his/her score. Therefore, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block the other players from giving you points while adding the chance to penalize the others. Choose options:

00C: open the numbers at any order

20C: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

### G13

### KILLER CRICKET

#### OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is much like the No Score Cricket with an added twist. When a number is opened, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. The player who closes all the numbers first is the winner. Choose options:

H00: open the numbers at any order



H20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye  
H25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

#### **G14**

#### **SCRAM CRICKET**

##### **OPTION: Double Bull, Single Bull**

Each player throws the 15 - 20 number segments plus Bull/Bullseye. One player is the shooter and can obtain points while the remaining player is the stopper and must hit each number segment plus the Bull/Bullseye once in order to close it. The shooter can no longer score on a closed number segment. The shooter changes when all the number segments are closed. Now player 2 becomes the shooter. The aim of each shooter is to obtain as many points as possible. The player with the highest score after both rounds is the winner.

#### **G15**

#### **LOW PITCH CRICKET**

##### **OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This version of Cricket utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the standard Cricket segments. Players will need to "close" segments 1, 2, 3, 4, 5, 6, and Bull's Eye. All other rules apply as detailed in standard Cricket. Choose options: E00: open the numbers at any order  
E20: open the number 6 first, then open in order: 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye  
E25: open the Bulls Eye first, then open in order 1, 2, 3, 4, 5 & 6

#### **G16**

#### **ENGLISH CRICKET**

##### **OPTION: Double Bull, Single Bull**

This game is for 2 players and consists of two rounds. Player 1 "must hit the Bull or Bullseye until it's closed with 9 hits. (9X) The Bullseye counts double. Player 2 must obtain as many points as possible. 40 points are deducted from the points obtained after each throw (3 darts). If player 1 has hit the Bull /Bullseye and closed it with 9 hits (9X), the roles change. At end of the second round, the player with the most points wins.

#### **G17**

#### **DOUBLE ONLY CRICKET**

##### **OPTION: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Double Only Cricket is played the same as Cricket except that a double of each designated cricket number must be hit before a player can go further with that number. Once double is hit, that number is allowed to open. Then that double, and all other doubles, triples and singles of that number count. For example, to tart the 20's each player must hit double 20. After getting double 20 then a single 20 would close the number, a double would open and score 20 points, and a triple would open and score 40 points. So, it is impossible to open/close a number with one dart.

#### **G18**

#### **COLOR**

##### **OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

To begin this game, each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) who will be shooting. (If the player hits a bullseye with this dart, they must throw again to decide the color). Each player then tries to hit their color target in order to add up to the total score (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins.

**G19****BONUS COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, that opponent gets the points added towards his total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

**G20****CORRECTIONAL COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, those points are deducted from the player's total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

**G21****NO SCORE COLOR****OPTION: 003, 004, 005, 006, 007**

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to mark one point. If a player throws a dart in an opponent's color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. (The bullseye does count towards your total score.) The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero). The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 3, 4, 5, 6, or 7 total marks.

**G22****FREE-DART COLOR****OPTION: 005, 010, 015, 020**

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to gain the highest possible score. If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total score. (The bullseye does count towards your total score.) The player with the highest total of points after all the darts are thrown is the winner. The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 5, 10, 15, or 20 total darts.

**G23****OVERS**

**OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simple and quick game. Each player should try to score equal or higher than the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from that player. The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options O03 to O21 which represent 3 to 21 lives.

**G24****UNDERS****OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is similar to Overs, except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three-dart total is higher than the record, then one "Life" is taken away from the player. Any pass of a throw or any hit outside the scoring area is penalized with 60 points (3 x 20, the highest possible one-dart score). The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options U03 to U21 which represent 3 to 21 lives.

**G25****HALVE-IT****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Double, 15, 16, 17, any Triple, 18, 19, 20 and then Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

| Round  | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | Total |
|--------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| Player |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |       |

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**G26****BIG-6****OPTION: b03, b04, b05...b19, b20, b21**

Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the opponents target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. Strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple- 20" or "double-Bull's Eye". The last player who has a "Life" left is the winner. Please select the number of lives with the options b03 to b21 which represent 3 to 21 lives.

**G27****FORTY-ONE**

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Everybody starts the game by shooting for the number 20, and then 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye and then total 41 points. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. An additional round of 41 points is included after bull's eye and a player has to get through this challenge to end his last round (41 is the sum to be thrown by 3 darts in order). At the end of the game, the player with the most points is the winner.

|                 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | '41' | Total |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|---|------|-------|
| <b>Player 1</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |
| <b>Player 2</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |

B: Bull's eye

**G28****BINGO****OPTION: 132, 141, 168, 189**

The board will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game.

132- Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.

141- Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.

168- Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.

189- Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

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

**G29****DOUBLE DOWN****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

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

|                 | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Total |
|-----------------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| <b>Player 1</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |
| <b>Player 2</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

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

1. Gets 21 points exactly with 1, 2 or 3 darts, or
2. Has the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

The player will 'bust' when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the most marks wins the game.

Please select the number of rounds with the options 005 to 011 which represent 5 to 11 rounds.

**G31****NINE DART CENTURY****OPTION: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL** The

options are the target score, see the chart below.

| Option       | 100        | 150        | 200        |
|--------------|------------|------------|------------|
| Target Score | 100 Points | 150 Points | 200 Points |

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

**G32****SHOOTING I****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3 dart total wins that round. Game is played until one player reaches a total of 7 rounds won.

**G33****SHOOTING II****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Winner is the first one to win 7 rounds.

**G34****SHOOTING III****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is played just like Shooting I. The game lasts seven rounds and the winner is the first to reach four rounds won.

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double, or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the scorer: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's-eye. The game last seven rounds and the winner is the first one to win four rounds.

**TROUBLE SHOOTING**

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No power                               | Please check and make sure the adapter is properly plugged in to the electrical outlet, and the plug is properly connected to the board.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Game will not score                    | Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold or in the middle of score checking. Push the MISS (RESET) button for 2 seconds to see if the game will reset and re-start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are being stuck.                                                                                                                           |
| Stuck segment or button                | During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such a situation happens, all automated scoring functions will cease. By gently removing the dart or by wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.                                    |
| Removing broken tips                   | Soft-Tips may break and remain in the board. In this case, try to pull them out gently with a pair of pliers. Note: the heavier the dart, the higher the chance of bending or breaking tip. You shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Never use longer tips for this game. They break or crook more easily.                                                                                     |
| Power or electro-magnetic interference | Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, take out the power adaptor from the electrical outlet and the dartboard for 2 seconds. |

**Warranty void if dartboard has been opened/ dismantled.**

**SAFETY-NOTICE****WARNING!**

The supply-terminals are not to be short circuited.

Only use recommended adapter (see mounting instructions). Adapter is not a toy!  
Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature. Avoid  
dartboard being subjected to liquid or excessive moisture. Clean dartboard with  
damp cloth and/or mild detergent only.

Please disconnect the dartboard from the power supply before cleaning  
Examine regularly adapter for any damage to their cord, plug, enclosure and other  
parts. In the event of such damage, don't use the dartboard until the damage has  
been repaired.

### **WARNING!**

Darts is an adult sport not a toy. Not for use by children except under adult  
supervision. Please read instructions carefully. Do not aim darts at any human or  
person. Proper use of this game can avoid damage or injury.



### **RECYCLING**

The 'crossed out dustbin' sign means that this product and its adapter  
cannot be thrown out with domestic waste. They should be treated  
apart. When you have finished with them, drop them at an authorised  
collection point so they can be recycled. This gesture will protect the  
environment and your health!

**Spartan GmbH**

**Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vienna**  
**info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at**

**Please keep for future reference**  
**MADE IN CHINA**

**CE 14+**





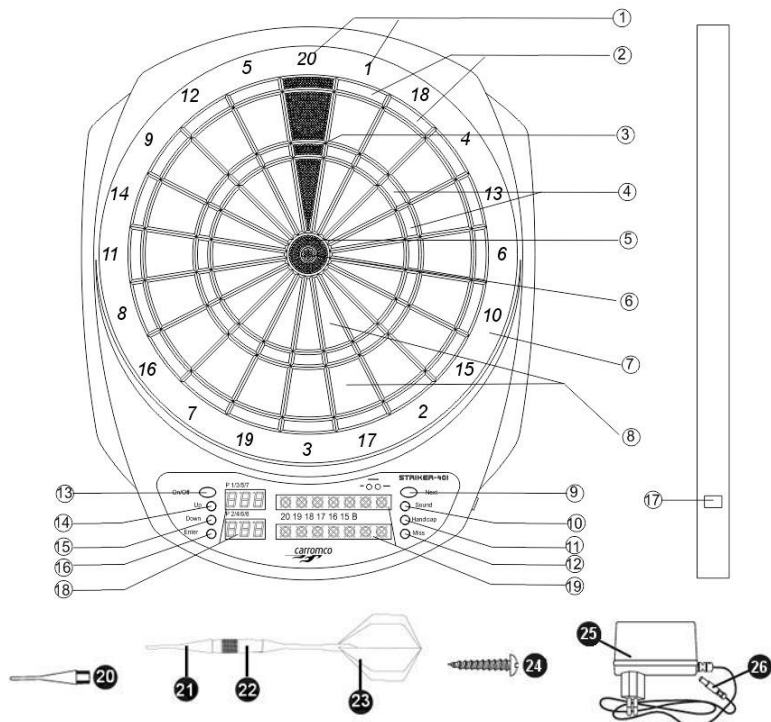




DEUTSCH

## BESCHREIBUNG ELEKTRONISCHES SOFT-TIP-DARTSPIEL

### STRIKER-401

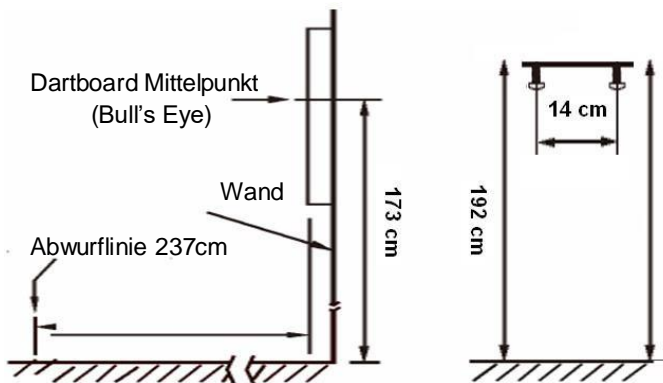


1. Segment-Punkteanzeige
2. Doppelringe (x2)
3. Dreifach-20 (60 Punkte)

4. Dreifachringe (x3)
5. Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte)
6. Inners Bull' s-Eye (50 Punkte)

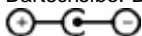
- |                                |                               |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 7. Fangring (0 Punkte)         | 16. ENTER Taste (Bestätigung) |
| 8. Einfachringe (x1)           | 17. Adapter Buchse            |
| 9. NEXT Taste (weiter)         | 18. Punktestandanzei ge       |
| 10. SOUND Taste (Sound an/aus) | 19. 19.Cricket Display        |
| 11. HANDICAP Taste             | 20. Ersatzspitzen x 20        |
| 12. MISS Taste (Fehltreffer)   | 21. Soft Tips                 |
| 13. On/Off Taste (an/aus)      | 22. Barrel                    |
| 14. UP Taste (rauf)            | 23. Schaft und Flight         |
| 15. DOWN Taste (runter)        | 24. Schrauben x 2             |
25. Adapter 4,5V, 500mA    26. Stecker

### ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN



FÜR DIE MONTAGE BENÖTIGTE WERKZEUGE:  
Schraubendreher und Bohrer - (nicht mitgeliefert)

1. Darts vorbereiten: Schrauben Sie Spitze (Tip) und Schaft in den Griff (Barrel). Bei separaten Flights biegen Sie den Flight zurecht und stecken Sie ihn in den Schaft.
2. Hängen Sie das Dartboard an den zwei Haltelöchern auf seiner Rückseite auf. Für die Wandmontage liegen 2 Schrauben bei. Sollten die Schrauben nicht zu Ihrer Wand passen, tauschen Sie sie durch passende aus. Es muss eine 230 V-Steckdose in der Nähe sein. Nach den internationalen Wettkampffregeln wird repredas Dartboard so aufgehängt, dass die Höhe vom Boden bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 m (68") beträgt und der Abstand der Wurflinie vom Spiel 2,37m (7 feet 9 ¼ inches).
3. Markieren Sie in einer Höhe von 192cm (75 5/8") 2 Punkte mit einem Abstand von 14 cm zueinander an der ausgewählten Wand. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Markierungen bis die Köpfe noch ca. 13mm (1/2') von der Wand abstehen.
4. Hängen Sie die Dartscheibe über die Schraubenköpfe. Es kann sein, daß Sie die Schrauben in der Länge noch anpassen müssen, bis das Board perfekt an der Wand anliegt.
5. Verbinden Sie den Adapter mit einer Wandsteckdose und den Stecker mit der Dartscheibe. Der Adapter muss 230V, AC – 4,5V DC, 500mA haben.



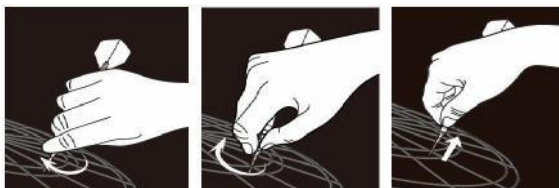
6. Machen Sie sich vor der Benutzung mit den Funktionen Ihrer Dartscheibe vertraut. Falls Sie das Gefühl haben, dass die Dartscheibe nicht ordnungsgemäß funktioniert, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt FEHLERBEHEBUNG in dieser Bedienungsanleitung.

## **TIPPS UND ANLEITUNGEN**

Dieses Spiel ist nur für die Benutzung mit SOFTTIP-DARTS mit Plastikspitzen geeignet. Darts mit Stahlspitzen können die Dartscheibe beschädigen.

Nehmen Sie die korrekte Haltung ein und werfen Sie die Darts mit angemessener Kraft. Es ist nicht nötig, die Darts mit großem Kraftaufwand zu werfen, damit sie in der Scheibe stecken bleiben. Das empfohlene Gewicht für Softtip-Darts beträgt nicht mehr als 16 Gramm. Um das Herausfallen von Darts zu reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter.

Drehen Sie den Dart beim Entfernen aus der Scheibe ein wenig nach rechts, um das Herausziehen des Darts zu erleichtern..

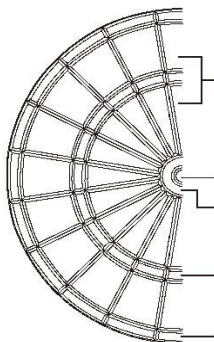


## PUNKTEBEWERTUNG

**Ein Wurf** Einzelsegment  
aus Punktzahl  
3 Darts.

**Abpraller und Bullseye =  
verfehlt Darts** Bull = 25  
abgeprallte oder Option  
außerhalb des Spielfelds  
Dart zählt nicht

Und darf nicht nochmal Dreifachsegment = geworfen werden. dreifache Punktzahl



=einfache Ein Wurf besteht

50 Punkte  
oder 50 Punkte Jeder  
Single Bull/ Option  
Double Bull gelandete

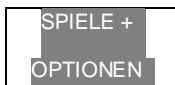
Doppelsegment =doppelte  
Punktzahl

## EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN



Drücken Sie die ON/OFF Taste, um mit dem Einstellen zu  
beginnen. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, werden  
Anzeigen aufleuchten und eine Startmelodie ertönt. Ist dieser  
Sound zu Ende, erscheint im Spieler Display die Anzeige

„G01“ bzw. „301“.



( UP/DOWN  
(RAUF/RUNTER)  
( ENTER  
(BESTÄTIGUNG)  
)

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Spiele (siehe Tabelle SPIELEAusWAHL) zu wandern. Sobald Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Optionen zu wandern.

Sobald Ihre gewünschte Option angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Einige Spiele bieten die Möglichkeit Double In und/oder Double Out auszuwählen. Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch diese speziellen Funktionen zu wandern. Sobald Ihre spezielle Funktion angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

---

SPIELER  
UP/DOWN  
(RAUF/RUNTER)  
( ENTER  
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die Tasten UP und DOWN, um Ihre Spieleranzahl auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten, von einem bis zu 8 Spielern sowie die Solo (Cyber) Auswahlmöglichkeit. Drücken Sie die ENTER Taste, um die Spieler-Auswahl zu bestätigen.

---

SOLO (CYBER)  
UP/DOWN  
(RAUF/RUNTER)  
( ENTER  
(BESTÄTIGUNG)

Handelt es sich bei der von Ihnen bestätigten Spieler Auswahl um Solo (Cyber), dann spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie UP/DOWN um den Schwierigkeitsgrad einzustellen und drücken Sie ENTER um das Spiel zu beginnen. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind:

- C1: Anfänger-Stufe
- C2: Mittlere-Stufe
- C3: Fortgeschrittenen-Stufe
- C4: Experten-Stufe
- C5: Profi-Stufe

Drücken Sie die ENTER Taste, um die Solo (Cyber)Auswahl zu bestätigen.

---

HANDICAP

( HANDICAP  
UP/DOWN  
( RAUF/RUNTER )  
ENTER  
(BESTÄTIGUNG) )

Bei einigen Spielen kann ein Handicap ausgewählt werden, nachdem die Anzahl der Spieler festgelegt wurde (bevor Sie die Enter-Taste drücken bestätigen). Drücken Sie auf die Handicap Taste um in die Handicap Auswahl zu gelangen. Dann drücken Sie Up oder Down um die Handicap Option für jeden Spieler festzulegen. Drücken Sie Handicap um zum nächsten Spieler zu gelangen.

---

SINGLE/  
DOUBLE BULL  
UP/DOWN  
(RAUF/RUNTER)  
ENTER  
(BESTÄTIGUNG)

Sollte das gewählte Spiel die Option Double/ Single Bull anbieten, wählen Sie diese bitte mit den Tasten UP oder Down aus. Drücken Sie dann ENTER um die Auswahl zu bestätigen.

---

SPIELER-  
WECHSEL  
NEXT  
(WEITER)

Wenn der Computer während des Spieles NEXT bekannt gibt, kann das Dartspiel nicht durch den Druck auf Segmente aktiviert werden. Der Spieler ist verpflichtet, alle Pfeile zu entfernen und dann auf die Taste NEXT zu drücken damit der nächste Spieler weiterspielen kann. Sollte die Dartscheibe

länger als 10 Sekunden nach der NEXT Ansage nicht bespielt worden sein, wechselt das Gerät automatisch zum nächsten Spieler.

---

ERGEBNIS-  
ANZEIGE  
NEXT  
(WEITER)

Das Spiel endet, sobald der Gewinner ermittelt wurde oder alle Spieler Ihren letzten Wurf getätigt haben (siehe Spielebeschreibung für Details). Verwenden Sie die Taste NEXT, um die Platzierung eines jeden Spielers und das Endergebnis anzusehen.

---

FEHLWURF  
MISS  
(ENTFERNEN)

Drücken Sie die MISS Taste falls Ihr Pfeil den Catchring getroffen hat oder das Dartboard ganz verfehlte, um damit 0 Punkte zu verzeichnen und den Wurf zu registrieren.

---

**NEUSTART**

**MISS**  
(?URÜCKSETZEN)

Wenn Sie das Spiel neu starten möchten, halten Sie die MISS Taste für 2 Sekunden gedrückt.

---

**PUNKTE**

**ENTER**  
( :STÄTIGUNG )

Im Verlauf des Spieles können Sie die ENTER Taste drücken um sich die Punkte der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

---

**BEENDEN**

**ON/OFF**  
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste um das Spiel auszuschalten. Aus Energiespargründen wurde das Gerät mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten nicht bedient wurde, schaltet es automatisch ab.

---

**SOUND**

**SOUND**

Dieses Dartboard wurde mit einem Sound an/aus Schalter ausgestattet. Sie können den Sound während des Spieles jederzeit ausstellen.

---

### SPIELEAUSWAHL

| SPIEL | BESCHREIBUNG       | ANZEIGE | OPTIONEN/<br>VARIANTEN | ANZAHL<br>SPIELER |
|-------|--------------------|---------|------------------------|-------------------|
| G01   | 301                | 301     | 7/56                   | 1-8               |
| G02   | 301 League         | CO1     | 7/224                  | 1-8               |
| G03   | CountUp            | CUP     | 9/18                   | 1-8               |
| G04   | Round the Clock    | rCL     | 12                     | 1-8               |
| G05   | Shanghai           | Shi     | 4                      | 1-8               |
| G06   | High Score         | HiS     | 12/24                  | 1-8               |
| G07   | Killer             | LLr     | 30                     | 2-8               |
| G08   | Shoot-out          | S-0     | 19                     | 1-8               |
| G09   | 9 lives            | 9Li     | 7                      | 2-8               |
| G10   | Cricket            | Cri     | 3/6                    | 1-8               |
| G11   | No Score Cricket   | NSc     | 3/6                    | 1-8               |
| G12   | Cut Throat Cricket | CUc     | 3/6                    | 1-8               |
| G13   | Killer Cricket     | LLc     | 3/6                    | 2-8               |
| G14   | Scram Cricket      | SCc     | 1/2                    | 2                 |
| G1 5  | Low Pitch Cricket  | LPc     | 3/6                    | 1-8               |

|     |                     |     |       |     |
|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| G16 | English Cricket     | Enc | 1/2   | 2   |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6   | 1-8 |
| G18 | Color               | CL2 | 5     | 1-8 |
| G19 | Bonus Color         | bC2 | 5     | 1-8 |
| G20 | Correctional Color  | CC2 | 5     | 1-8 |
| G21 | No score Color      | NC2 | 5     | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color     | FdC | 4     | 1-8 |
| G23 | Overs               | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders              | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it            | HAL | 1/2   | 1-8 |
| G26 | Big-6               | biG | 19    | 2-8 |
| G27 | Forty-One           | For | 1/2   | 1-8 |
| G28 | Bingo               | bin | 4     | 1-8 |
| G29 | Double Down         | ddn | 1/2   | 1-8 |
| G30 | 21 points           | 21P | 7     | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century   | Ndc | 3/6   | 1-8 |
| G32 | Shooting I          | S-1 | 1/2   | 1-8 |
| G33 | Shooting II         | S-2 | 1/2   | 1-8 |
| G34 | Shooting III        | S-3 | 1/2   | 1-8 |
| G35 | Shooting IV         | S-4 | 1/2   | 1-8 |

### HANDICAP OPTIONEN

| SPIEL | BESCHREIBUNG       | HANDICAP OPTIONEN         |
|-------|--------------------|---------------------------|
| G01   | 301                | -20, -40, -60, -80 Punkte |
| G02   | 301 League         | -20, -40, -60, -80 Punkte |
| G03   | Count Up           | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G05   | Shanghai           | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G06   | High Score         | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G07   | Killer             | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G08   | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 Punkte     |
| G09   | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G18   | Color              | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G19   | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G20   | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 Punkte |



|     |                 |                           |
|-----|-----------------|---------------------------|
| G21 | No score Color  | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G22 | Free-Dart Color | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G23 | Overs           | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G24 | Unders          | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G25 | Halve-it        | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G26 | Big-6           | -1, -2, -3, -4 Leben      |
| G27 | Forty-One       | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G29 | Double Down     | +20, +40, +60, +80 Punkte |
| G30 | 21 points       | 1, +2, +3, +4 Punkte      |

## SPIELEN

- P-1, P-2 ....P-8 zeigen an, welcher Spieler an der Reihe ist.
- Jeder Spieler darf 3 Pfeile werfen, wenn er am Zug ist.
- Das Dartboard zeigt automatisch die Gesamtpunktzahl an und weist Zielfelder aus.
- Warten Sie immer, bis die Scheibe das akustische Signal beendet hat, bevor Sie Pfeile werfen.

## SPIELREGELN

**G01**

**301-  
999**

**OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist das populärste Dartspiel in den meisten Ligen und Meisterschaften. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601 usw.). Am Ende der Spielrunde eines jeden Spielers wird die Summe der drei geworfenen Pfeile vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewonnen hat, wer als Erster genau Null erreicht. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis der 2., 3. und 4. Platz ermittelt sind. Wenn Sie das Spiel herausfordernder gestalten möchten, können Sie die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT Funktionen wählen, um zusätzliche Einschränkungen bzgl. des Beginns und des Spielendes einzustellen. Die Wahlmöglichkeiten sind wie folgt:

**SiO (Standard):** Das Spiel beginnt und endet mit einem beliebigen Punktetreffer. Der Spieler kann das Spiel mit jedem Treffer beenden, der seinen Punktestand auf genau Null reduziert. Wenn die Trefferpunkte des Spielers die Punktzahl übertreffen, die benötigt wird, um genau Null zu erreichen, gibt es eine „Bust“ - Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. **diO - Double In:** Die Punkteählung beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Bevor diese Bedingung nicht erfüllt wurde, beginnt die Punkteählung nicht.

**SdO - Double Out:** Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null

reduziert, beenden. Wenn ein Spieler die Punktezahl übertrifft, die benötigt wird, um genau Null oder „1“ zu erreichen, gibt es eine „Bust“ -Runde und der Punktstand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. (Wenn „1“ Punkt übrigbleibt, gibt es auch eine „Bust“ -Runde, da es keine Möglichkeit gibt, den Punktstand mit einem Doppeltreffer auf Null zu bringen.) **diS – Double In + Double Out:** Die Punktezahlung beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktstand auf genau Null reduziert.

## **G02**

## **301-999 LEAGUE**

### **OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist die Teamspielversion des 301-999 Spiels und sehr beliebt in den Dart-Ligen. Es gibt immer zwei Teams und bis zu 4 Spieler pro Team. Zum Beispiel: Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spiel wird genauso wie das 301-999 Einzelspiel gespielt.

Optionen: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 Spieler pro Team

3C: 3 Spieler pro Team

4C: 4 Spieler pro Team

Cyb: 1 Spieler pro Team

## **G03**

## **COUNT UP**

### **OPTION: 100, 200, 300, ..... 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist ein einfaches Spiel, das jeder spielen kann. Ziel ist es, die anderen Spieler zu besiegen, indem man als Erster eine vorher eingestellte Punktezahl erreicht. Die zur Verfügung stehenden Einstellungen sind: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 und 900. Jeder Spieler sollte versuchen in seiner Runde, so hoch wie möglich zu punkten. Der endgültige Gesamtpunktstand darf höher als die voreingestellte Punktezahl sein.

## **G04**

## **ROUND THE CLOCK**

### **OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320** 1 bis

10, 1 bis 15 oder 1 bis 20 in Reihenfolge zu treffen. Wenn eine Zahl getroffen ist, wird das Spiel fortgesetzt mit dem Zielen auf die nächste Zahl.

Gewonnen hat, wer die Endzahl seines Spiels als Erster trifft. Optionen:

105,110,115,120: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) unabhängig davon ob ein Single oder Double oder Triple

Feld getroffen wurde.

205,210,215,220: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Double Felder gezählt.

305,310,315,320: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Triple Felder gezählt.

## G05

## SHANGHAI

### OPTION: L01, L05, L10, L15

Dieses Spiel ähnelt Round-The-Clock. Die Spieler beginnen auf die Nummer 1 (bzw. 5 oder 10 oder 15) zu werfen und zielen dann auf die nachfolgenden Zahlen in Richtung der 20 und dann auf das Bull's Eye. Die Würfe außerhalb der Nummernfolge werden nicht gewertet. Ein Treffer im Doppel- oder Dreifachring wird als 2- oder 3-faches der Segmentzahl gewertet. Die Punkte werden addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Optionen:

Option L01: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 1

Option L05: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 5

Option L10: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 10

Option L15: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 15

## G06

## HIGH SCORE

### OPTION: H03, H04,... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ähnelt Count-Up, nur dass das Spiel am Ende der ausgewählten letzten Runde endet. Gewonnen hat, wer den höchsten kumulierten Gesamtpunktestand hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen H03 bis H14 aus, welche 3 bis 14 Runden symbolisieren.

## G07

## KILLER

Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Leben zu „killen“ und die eigenen am Leben zu halten. Gewonnen hat, wer am Schluss übrig bleibt. In den Optionen 303 - 321 werden Bull und Bull's Eye nicht berücksichtigt. Diese Felder sind ausgeschaltet. Zu Beginn muss jede Spieler seine Nummer bestimmen indem er auf sein Zielfeld wirft. Das Display wird dann "SEL" anzeigen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, Bull, Bull's Eye oder ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Zahlensegment trifft, muss er noch einmal werfen. Sobald jeder Spieler seine Nummer bestimmt hat, beginnt das Spiel. Jeder Spieler versucht sein eigenes Feld zu treffen, um sich die Qualifikation des Killers zu erwerben. Als KILLER versucht man auf die Zielsegmente der Gegner zu werfen und ihnen mit jedem Treffer ein Leben zu nehmen, bis Sie all Ihre Leben verloren haben. Wirft der KILLER versehentlich auf sein eigenes Zielsegment, verliert er die Legitimation zum KILLER und auch ein Leben. Er gewinnt seine Killer Qualifikation zurück indem er nochmals sein Zielsegment trifft. Der Letzte Überlebende gewinnt das Spiel. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man die Option wählen, daß Doppelsegmente oder Dreifachsegmente als Zielsegmente gewählt werden müssen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben und die Segment Vorgabe (alle Segmentfelder, Doppelfelder oder Dreifachfelder) mit den Optionen 003 bis 321 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren und die Segmentfeld Schwierigkeit.

| Option | Leben | Zielvorgabe Segmentfelder |
|--------|-------|---------------------------|
| 003    | 3     | Einfach, Doppel, Dreifach |
| 005    | 5     | Einfach, Doppel, Dreifach |
| .....  | ...   | Einfach, Doppel, Dreifach |
| 021    | 21    | Einfach, Doppel, Dreifach |
| 203    | 3     | Doppel                    |
| 205    | 5     | Doppel                    |
| ...    | ..... | Doppel                    |
| 221    | 21    | Doppel                    |
| 303    | 3     | Dreifach                  |
| 305    | 5     | Dreifach                  |
| ....   | ....  | Dreifach                  |
| 321    | 21    | Dreifach                  |

## G08

## SHOOT-OUT

### OPTION: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21

Auf dem Display wird eine Zielpunktzahl angezeigt, welche zufällig vom Computer ausgewählt wird. Ein Treffer auf das Ziel zählt immer einen Punkt. Der Spieler welcher als erstes 3, 4... 21 Punkte (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) getroffen hat, gewinnt. Wenn ein Spieler das Dartboard nicht innerhalb von 10 Sekunden getroffen hat, dann wird automatisch eine neue Zielnummer für den Spieler angezeigt und der Wurf wird als Fehlwurf gewertet. In diesem Spiel werden die Doppel- und Dreifachfelder als Einzelpunktzahl gewertet.

## G09

## LIVES

### OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dieses Spiel spielt die Nummern 1 bis 20 und Bull's Eye in einer wiederkehrenden Sequenz. Die Spieler werfen abwechselnd auf die 1 in der ersten Runde, die 2 in der zweiten Runde, und so weiter. Jeder Spieler muss die Zielnummer mit mindestens einem Dart pro Runde treffen. Falls er mit keinem der drei Pfeile trifft, verliert er ein Leben.

Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen 003 bis 009 welche 3 bis 9 Leben symbolisieren.

## G10

## SIMPLE CRICKET

### OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL


Cricket ist ein sehr beliebtes Spiel. Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und B (Bull/Bullseye). Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn

geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können entsprechend der selektierten Option geöffnet und geschlossen werden. Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, kann das Spiel nicht gewinnen. Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat. Optionen:

C00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

C20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

| Cricket | ein Treffer                                                                       | zwei Treffer                                                                      | offen                                                                             | geschlossen                                                                       |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Anzeige |  |  |  |  |

## G11

## NO SCORE CRICKET

### OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist eine vereinfachte Spielvariante von Cricket. Ziel des Spiels ist es, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen. Für einen Treffer auf eine geschlossene Zahl werden zu keiner Zeit Punkte vergeben. Sie sollten daher versuchen, sobald eine Zahl dreimal getroffen wurde, andere Ziele zu treffen. Gewonnen hat, wer als Erster alle drei Treffer auf alle Zahlen erzielt.

Optionen:

000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

## G12

## CUT THROAT CRICKET

### OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist eine umgekehrte Version von Cricket. Wenn eine Zahl geöffnet wurde, gehen die Punkte für jeden weiteren Treffer dieser Zahl an den Gegner. Die höchste kumulierte Punktzahl verliert. Allerdings gehen keine Punkte an einen Spieler, der die Zahl bereits geschlossen hat. Wer die niedrigste Punktzahl und alle Zahlen als Erster geschlossen hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst geschlossen hat, aber auch eine höhere Punktzahl hat, muss er weiter werfen, um die Punktzahl der Gegner über oder auf seine Punktzahl zu

bringen. Strategisch ist es daher am besten, die Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um zu verhindern, dass Sie von den anderen Spielern Punkte bekommen, während Sie gleichzeitig die Chance erhalten, die anderen zu bestrafen. Optionen:

00C: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

20C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

### **G13**

### **KILLER CRICKET**

#### **OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel ist so ähnlich wie No Score Cricket mit einer Besonderheit. Wenn eine Zahl geöffnet, kann der Spieler die Treffer der Gegner entfernen, indem er/sie die gleiche Zahl wieder trifft. Wenn der Gegner die Zahl allerdings auch geschlossen hat, werden diesem Spieler keine Treffer weggenommen.

Gewonnen hat, wer alle Zahlen als Erster schließt. Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

### **G14**

### **SCRAM CRICKET**

#### **OPTION: Double Bull, Single Bull**

Jeder Spieler wirft auf die 15 - 20 Zahlensegmente plus Bull/Bull's Eye. Ein Spieler ist Schütze und kann Punkte erzielen, die andere Spieler ist Stopper und muss jedes Zahlensegment plus Bull/Bull's Eye einmal treffen, um es zu schließen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann der Schütze nicht mehr punkten. Der Schütze wechselt, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Nun ist Spieler 2 Schütze. Ziel des jeweiligen Schützen ist es, soviel Punkte wie möglich zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel nach der zweiten Runde.

### **G15**

### **LOW PITCH CRICKET**

#### **OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Bei dieser Version von Cricket werden im Gegensatz zu den Standard-Cricket-Segmenten die Segmente auf der Scheibe mit den niedrigeren Zahlen benutzt.

Die Spieler müssen die Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bull's Eye „schließen“. Alle anderen Regeln entsprechen denen des normalen Cricket.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 6, 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 1, 2, 3, 4, 5, 6

### **G16**

### **ENGLISH CRICKET**

### **OPTION: Double Bull, Single Bull**

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler und besteht aus 2 Runden. Die Spieler verfolgen dabei unterschiedliche Ziele. Spieler 1 muss 9 Trefferpunkte mit dem Bull bzw. Bull's Eye erzielen. Das Bull's Eye zählt doppelt. Bei 9 Trefferpunkten endet die Runde. Spieler 2 muss so viele Punkte wie möglich erzielen. Von den erreichten Punkten werden nach jedem Wurf (3 Darts) 40 Punkte abgezogen. Hat Spieler 1 das Bull bzw. Bull's Eye 9 x getroffen, wechseln die Rollen. Nach Ende der zweiten Runde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

**G17**

**DOUBLE ONLY CRICKET**

### **OPTION: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Double Only Cricket wird wie Cricket gespielt, außer dass zuerst ein Doppelsegment der jeweiligen Cricket Zahl getroffen werden muss, bevor ein Spieler weiterwerfen kann. Sobald das Doppelsegment getroffen wurde, kann diese Zahl geöffnet werden. Gewertet wird das getroffene Doppelsegment sowie alle folgenden Einzel- Doppel- und Dreifachsegmentfelder dieser Nummer. Beispiel: Die 20 muss von jedem Spieler zuerst im 20er Doppelfeld getroffen werden. Nach diesem Treffer würde ein 20er Einfachsegment die Nummer öffnen. Ein 20er Doppelsegment öffnet das Cricketsegment und zählt 20 Punkte, ein 20er Dreifachsegment öffnet das Cricketsegment und zählt 40 Punkte. Es ist unmöglich Cricketsegmente mit nur einem Dartpfeil zu öffnen/schließen.

**G18**

**COLOR**

### **OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Jeder Spieler muss einen Pfeil zu Beginn dieses Spieles werfen, um festzulegen, wer auf welchen Block/Farbe (#20 color oder #1 color) zielen wird. (Wenn ein Spieler mit diesem Pfeil das Bull's Eye trifft, muss er/sie noch einmal werfen, um die Farbe zu entscheiden). Alle Spieler versuchen dann ihr Farbziel zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu erreichen (die festgelegt und in den Spiel-Optionen zu Beginn des Spiels eingestellt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners wirft, wird dieser Treffer nicht gewertet. Das Bull's Eye wird für Ihre Gesamtpunktzahl gewertet. Wer als Erster die festgelegte Endpunktzahl erreicht, hat gewonnen.

**G19**

**BONUS COLOR**

### **OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden dem Gegner die Punkte auf seinen Gesamtpunktstand angerechnet. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

**G20**

**CORRECTIONAL COLOR**

**OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden ihm die Punkte vom Gesamtpunktstand abgezogen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

**G21****NO SCORE COLOR****OPTION: 003, 004, 005, 006, 007**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um einen Punkt zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird ein Punkt vom Gesamtpunktstand abgezogen und der Spieler verliert seine Runde. (Das Bull's Eye wird zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt.) Wer noch Punkte hat, gewinnt das Spiel (wenn alle anderen keine Punkte mehr haben). Die Gesamtpunktzahl muss festgelegt und zu Beginn des Spiels unter Spiel-Optionen eingestellt werden: 3, 4, 5, 6, oder 7 Gesamtpunkte.

**G22****FREE-DART COLOR****OPTION: 005, 010, 015, 020**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird dies nicht auf den Gesamtpunktstand angerechnet. (Das Bull's Eye wird Ihrem Gesamtpunktstand angerechnet.) Wer die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat, nachdem alle Pfeile geworfen wurden, hat gewonnen. Die Gesamtanzahl der zu werfenden Pfeile muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spiel-Optionen eingestellt werden: 5, 10, 15, oder 20 Pfeile insgesamt.

**G23****OVERS****OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist ein einfaches und schnelles Spiel. Jeder Spieler sollte versuchen genauso viele oder mehr Punkte als die in der Runde zuvor erreichte höchste Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die Gesamtpunktzahl aus den vorangegangenen drei Dartwürfen erzielt, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen O03 bis O21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

**G24****UNDERS****OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel ist so ähnlich wie Overs, nur dass es darauf abzielt, den niedrigsten



Rekord aus der Gesamtpunktzahl von drei Dartwürfen zu unterbieten. Wenn die Gesamtpunktzahl aus drei Dartwürfen höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Wählen Sie die Anzahl der Leben 3 bis 21. Jeder nicht getroffene Pfeil oder jeder Treffer außerhalb des Punktebereichs wird mit 60 Punkten bestraft (3 x 20, das höchstmögliche Ergebnis mit einem Dartwurf). Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen U03 bis U21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

**G25**

**HALVE-IT**

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 12 werfen, dann die 13, 14, irgendeine Zahl im Doppelring, 15, 16, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 18, 19, 20 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn ein Spieler bei allen drei Würfeln in einer Runde ein bestimmtes Ziel nicht trifft, wird sein Punktestand halbiert. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

| Runde   | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | Total |
|---------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| Spieler |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |       |

D: Doppelring

T: Dreifachring

B: Bull's eye

**G26**

**BIG-6**

**OPTION: b03, b04, b05...b19, b20, b21**

Einfach-6 ist das erste Ziel, wenn das Spiel beginnt. Mit seinen 3 Würfeln muss der Spieler einmal das Ziel treffen, um seine Leben zu retten. Solange das Ziel mit dem ersten oder zweiten Wurf getroffen wird, hat der Spieler die Chance mit einem Wurf das nächste Zielfeld für seinen Gegner auszuwählen. Einfach-, Doppel- und Dreifachfelder gelten alle als unterschiedliche Ziele. Es ist strategisch am klügsten, das für die Gegner härteste Ziel wie „Dreifach-20“ oder „Doppel Bull's Eye“ zu wählen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen b03 bis b21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

**G27**

**FORTY-ONE**

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 20 werfen, dann die 19, irgendeine Zahl im Doppelring, 18, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 16, 15, eine Gesamtpunktzahl von 41 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle

Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn der Spieler in der vorletzten Runde keine 41 Punkte erreicht, kann er nicht fortfahren. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

|                  | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | '41' | Total |
|------------------|----|----|----|----|----|----|---|------|-------|
| <b>Spieler 1</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |
| <b>Spieler 2</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |

B: Bull's eye

## G28

## BINGO

### OPTION: 132, 141, 168, 189

Das Dartboard zeigt Ihnen das Zielfeld automatisch an. Der Spieler, dem es als ersten gelingt, das Spiel zu beenden indem er alle vorgegebenen Zielfelder dreimal getroffen hat, ist der Gewinner. Optionen:

132- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 15, 4, 8, 14, 3.

141- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 17, 13, 9, 7, 1.

168- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 20, 16, 12, 6, 2.

189- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss die jeweilige Nummer dreimal getroffen haben, bevor er mit der nächsten Nummer beginnt. Einfachsegmentfelder zählen 1x, Doppelsegmentfelder zählen 2x, Dreifachsegmentfelder zählen 3x.

## G29

## DOUBLE DOWN

### OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Das Spiel beginnt mit einer Basis von 40 Punkte für jeden Spieler. Der Spieler muss in jeder Runde die vorgegebenen Felder treffen. In der ersten Runde muss zum Beispiel die 15 getroffen werden. Falls keine Treffer erzielt werden, halbiert sich die Punktezahl des Spielers. In der nächsten Runde ist die 16 an der Reihe und so weiter. D und T steht für irgendein Doppelfeld bzw. irgendein Dreifachfeld. Auch hier gilt die gleiche Regel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

|                  | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Total |
|------------------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| <b>Spieler 1</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |
| <b>Spieler 1</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |

D: Doppel

T: Dreifach

B:

Bull's eye

## G30

## 21 POINTS

### OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Ziel dieses Spieles ist es möglichst viele Markierungen zu erhalten. Eine Markierung kann man auf zwei verschiedene Arten bekommen:

1. Mit 1, 2 oder 3 Würfeln genau 21 Punkte erzielen.
2. Möglichst nah an die 21 Punkte heranwerfen (falls in der Runde keiner genau 21 Punkte geworfen hat).

Der Spieler scheidet aus (bust) sobald er mehr als 21 Punkte wirft und kann keine Markierung mehr erhalten. Sobald das Spiel beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Markierungen gewonnen.

Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen 005 bis 011 aus, welche 5 bis 11 Runden symbolisieren.

### G31

### NINE DART CENTURY

**OPTION: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL** Die

Optionen sind die Zielpunkte, siehe Tabelle unten.

| Optionen   | 100        | 150        | 200        |
|------------|------------|------------|------------|
| Zielpunkte | 100 Punkte | 150 Punkte | 200 Punkte |

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe (3 x 3 Würfe) um direkt oder möglichst nah an 100 Punkte (bzw. 150 oder 200) zu kommen ohne darüber zu graten. Sollte ein Spieler über diesen Wert kommen, ist er aus dem Spiel. Das Dartboard wird TOO HIGH ankündigen. Dartpfeile die außerhalb der Segmentfelder landen, setzen den Spieler auf 0 zum Anfang zurück. Pfeile die von den Segmentfeldern abprallen werden nicht bestraft und zählen nicht. Die Nummer die getroffen wurde wird gepunktet. Ein Doppelsegment zählt 2x und ein Dreifachsegment zählt 3x. Der Spieler der am dichtesten an die vorausgewählte Punktzahl herankommt ist der Gewinner.

### G32

### SHOOTING I

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler, der mit seinen drei Pfeilen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde. Das Spiel wird solange gespielt, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat..

### G33

### SHOOTING II

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Gewonnen hat, wer als Erster 7 Runden gewinnt.

### G34

### SHOOTING III

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

**OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

**FEHLERBEHEBUNG**

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kein Strom                                        | Prüfen Sie bitte und stellen Sie sicher, dass der AC-Adapter richtig in der Steckdose steckt und der DCStecker korrekt mit der DC-Buchse an der Scheibe verbunden ist.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Spiel wertet keine Treffer                        | Prüfen Sie, ob das Spiel im Einstellungsmodus oder im Wartemodus oder mitten in der Punkteprüfung ist. Drücken Sie die MISS/RESET-Taste 2 Sekunden, um zu sehen, ob das Spiel startet. Sie können auch prüfen, ob ein Segment oder eine Funktionstaste festgeklemmt ist.                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Segment oder Taste festgeklemmt                   | Während des Versands oder im Verlauf eines normalen Spiels, kann es passieren, dass ein Segment zeitweise klemmt. In diesem Fall brechen alle automatischen PunkteFunktionen ab. Indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Segment mit Ihrem Finger hin- und herwackeln, können Sie das Segment wieder lösen. Das Spiel kann dann wieder aufgenommen werden und die Punkte-Funktionen arbeiten wieder ordnungsgemäß.                                                                                                                         |
| Abgebrochene Spitzen entfernen                    | Soft-Tips können abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. In diesem Fall versuchen Sie die Spitzen vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Pfeil, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze sich verbiegt und abbricht.                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Elektrische oder elektromagnetische Interferenzen | Sollte es zu elektromagnetischen Interferenzen kommen, wird die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise nicht mehr ordnungsgemäß oder gar nicht funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, Spannungsstoß, eine Büschelentladung oder zu geringer Abstand zu einem elektrischen Motor oder einer Mikrowelle.) Um die normale Funktion des Spiels wieder herzustellen, entfernen Sie den Adapter 2 Sekunden von dem Gerät und der Stromversorgung. Stellen Sie sicher, dass die Quelle, die diese Störungen verursacht auch entfernt wird. |

**Garantie wird ungültig, wenn die Dartscheibe geöffnet oder auseinandergenommen wurde.**

## SICHERHEITSHINWEISE

### WARNUNG!

Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Verwenden Sie nur den empfohlenen AC-Adapter (siehe Anleitung zum Aufhängen). Der Adapter ist kein Spielzeug!

Vermeiden Sie es, die Dartscheibe extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen auszusetzen. Setzen Sie die Dartscheibe nicht Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder milden Reinigungsmittel.

Bitte trennen Sie die Verbindung zur Stromversorgung, bevor Sie die Dartscheibe reinigen. Untersuchen Sie regelmäßig den AC-Adapter auf Schäden am Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Sollte eines dieser Teile beschädigt sein, benutzen Sie die Dartscheibe nicht, bis der Schaden repariert wurde.

**WARNUNG:** Darts ist ein Sport für Erwachsene, kein Spielzeug. Nicht für die Benutzung durch Kinder geeignet, es sei denn unter der Aufsicht eines Erwachsenen. Bitte lesen Sie die Anleitungen sorgfältig durch. Zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen. Die sachgemäße Benutzung des Spiels verhindert Schäden oder Verletzungen.

### RECYCLING



Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ weist daraufhin, dass dieses Produkt und sein Adapter nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden. Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen, bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

**Spartan GmbH**

**Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wien [info@spartan-sport.at](mailto:info@spartan-sport.at) [www.spartan-sport.at](http://www.spartan-sport.at)**

**Bitte für zukünftiges Nachlesen aufbewahren.**

**MADE IN CHINA**

CE 14+



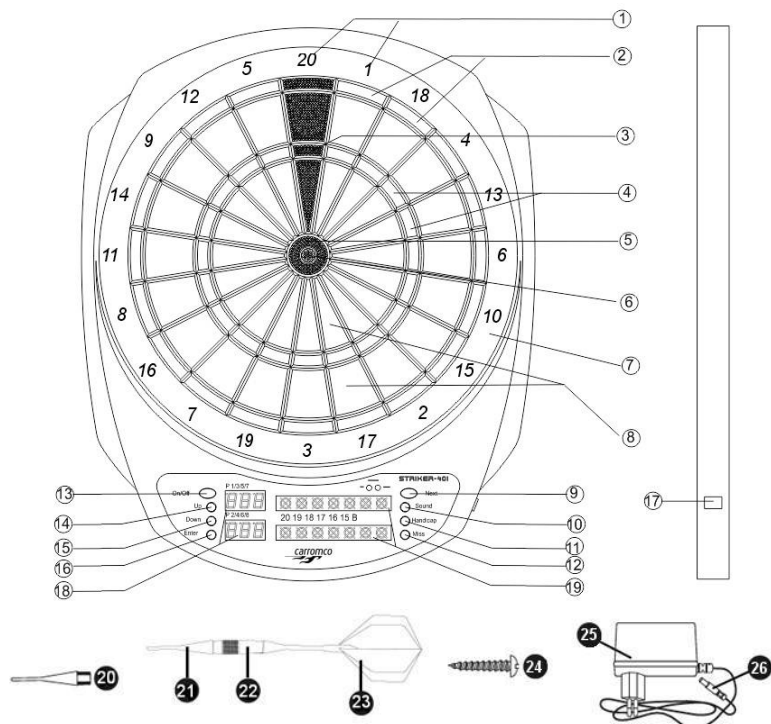
V2.0



CESKY

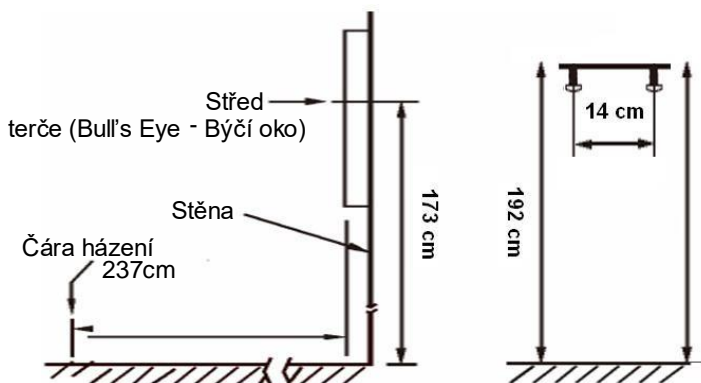
POPIS ELEKTRONICKÝ TERČ S ŠÍPKAMI S MĚKKÝMI  
HROTY

*STRIKER-401*



- |                                         |                       |
|-----------------------------------------|-----------------------|
| 1. Číslo segmentů                       | 14. Tlačítko NAHORU   |
| 2. Double - dvojnásobky (x2)            | 15. Tlačítko DOLŮ     |
| 3. Triple 20 - nejvyšší skóre (60 bodů) | 16. Tlačítko POTVRDIT |
| 4. Triple - trojnásobky (x3)            | 17. Konektor          |
| 5. Vnější Bull's Eye (25 bodů)          | 18. Přehled skóre     |
| 6. Vnitřní Bull's Eye (50 bodů)         | 19. Cricket zobrazit  |
| 7. Lapač (0 bodů)<br>ks                 | 20. Náhradní hrot 20  |
| 8. Single - jednoduchý násobek (x 1)    | 21. Měkký hrot        |
| 9. Tlačítko DALŠÍ                       | 22. Trup              |
| 10. Zvuk ON/OFF                         | 23. Násadka a letky   |
| 11. Handicap tlačítko<br>x 2            | 24. Šrouby            |
| 12. Miss tlačítko<br>500mA              | 25. Adaptér 4.5V,     |
| 13. Hlavní vypínač                      | 26. Zástrčka          |

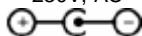
## NÁVOD K MONTÁŽI



### NÁŘADÍ POTŘEBNÉ PRO MONTÁŽ:

- Šroubovák a vrtačka - (není součástí balení)

1. Příprava šipek: Připevněte hrot (hrot) a hřídel do rukojeti (hlaveň). Pokud se jedná o další lety, ohněte let do tvaru a vložte ho do šachty.
2. Zavěste terč pomocí dvou montážních otvorů v zadní části. Pro montáž na stěnu jsou k dispozici 2 šrouby. Pokud šrouby nejsou vhodné pro vaši stěnu, vyměňte je za vhodné šrouby. V blízkosti musí být síťová zásuvka. Podle mezinárodních pravidel pro dart zápas by terč měl být zavěšen tak, aby výška od podlahy do středu šipky byla 1,73 m (68 ") a vzdálenost od vřazovací čáry k desce je 2,37 (7 nohy 9 1/4 palce).
3. Umístěte dvě značky vedle vybraných stěnových sloupků 192 cm (75 5/8 ") nad podlahu, mezi nimi 14 cm. Přišroubujte dva šrouby do referenčních značek, dokud hlavy šroubů nevyčnívají asi 13 mm od stěny.
4. Zarovnejte montážní otvory na zadní straně hry s hlavami šroubů a pak namontujte hru. Může být nutné nastavit šrouby tak, aby deska těsně přiléhala ke stěně
5. Připojte adaptér do zásuvky ve zdi a zástrčku na terč. Adaptér musí mít 230V, AC - 4,5V DC, 500mA.



Než budete terč používat, seznámte se s jeho funkcemi. Pokud byste měli podezření, že terč nefunguje správně, podívejte se nejdříve do sekce ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ v této příručce.



## TIPY A RADY

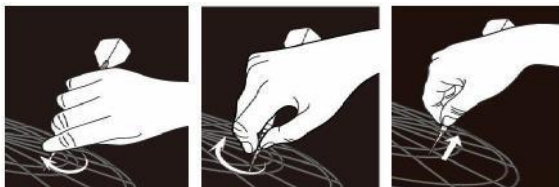
Tato hra je určena pouze pro použití se šípkami s MĚKKÝMI HROTY. Použití ocelových hrotů

Šípky s ocelovými hroty terč poškodí.

Při házení šipek vyvíjejte přiměřenou sílu a mějte správný postoj. Není nutné šípky házet s velkou silou pro zachycení do terče. Doporučená hmotnost šipek s měkkými hroty je méně než 16 gramů.

Aby nedocházelo k častému odrážení šipek, měli byste použít stejný typ měkkých hrotů, jako jsou hroty dodané spolu s terčem. Dlouhé hroty nejsou vhodné pro tuto hru. Snadněji se lámou nebo ohýbají.

Při vyjímání šipek z terče s nimi pootočte směrem doprava, lépe se pak vytahují.



## VÝPOČET BODŮ

**Hod** Základní segment =

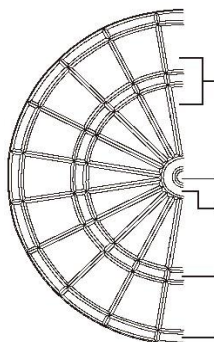
Jeden hod se skládá ze 3 šipek.

**Odrazené šípky a Bull's**

Bull = 25 bodů nebo 50

Každá odrazená šípka nebo šípka mimo hrací plochu se nepočítá a nesmí být znovu hozena.

Dvojnásobný segment =



jeden bod

Eye = 50 bodů šípky vedle bodů

základní volba bull / dvojité volba bull

Trojnásobný segment = trojnásobek bodů

dvojnásobek bodů

## NASTAVENÍ A FUNKCE

**START****-HLAVNÍ  
YPÍNAČ**

Stiskněte hlavní vypínač pro spuštění nastavení. Při zapnutí napájení se některé displeje rozsvítí s uvítací melodií. Když se zvuk vypne, displej hráče a displej skóre zobrazí „G01“ a „301“.

---

**HRY +****MOŽNOSTI  
AHORU/DOL  
Ů ZADAT**

Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete provést výběr hry (viz VÝBĚR HRY).

Jakmile se zobrazí vaše hra, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.

Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete provést výběr možností hry. Jakmile se zobrazí vaše možnost hry, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.

Některé hry mají možnost vybrat Double In a / nebo Double out. Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete procházet těmito speciálními funkcemi.

Jakmile se zobrazí vaše speciální funkce, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.

**HRÁČ****AHORU/  
DOLŮ  
ZADAT**

Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete nastavit počet hráčů. K dispozici je celkem 9 výběrů hráčů od režimu pro 1 hráče až po režim s 8 hráči plus režim počítačového hráče.

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru.

---

**SOLO (CYBER)****NAHORU/  
DOLŮ  
ZADAT**

Pokud jste si vybrali a potvrdili režim počítačového hráče, budete hrát proti počítači. Stiskněte tlačítko NAHORU nebo DOLŮ pro výběr úrovně počítačového hráče a stiskněte ZADAT pro spuštění hry. K dispozici je pět následujících úrovní počítačového hráče:

- C1: Začátečník
- C2: Středně pokročilý
- C3: Pokročilý
- C4: Expert
- C5: Profesionál

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru počítačové hry.

---

**(NEVÝHODA)**

NAHORU/  
DOLŮ)  
ZADAT

U některých her lze režim handicap vybrat po výběru počtu hráčů (před stisknutím tlačítka Enter). Stiskněte Handicap pro vstup do režimu výběru handicapu. Pak stiskněte tlačítko Nahoru / Dolů pro volbu handicapu pro každého hráče.

Stiskněte Handicap pro přechod na dalšího hráče.

---

SINGLE/  
DOUBLE BULL

NAHORU/  
DOLU ZADAT

V případě, že hra má možnosti pro Double a Single Bull, stiskněte pro výběr tlačítko NAHORU nebo DOLŮ.

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru Double a Single Bull.

---

ZMĚNA  
HRÁČE

V průběhu hry, když počítač oznamuje „DALŠÍ“, jakýkoli tlak na segmenty neaktivuje terč. Hráč je povinen odstranit NEXT /DALŠÍ všechny šipky a stisknout tlačítko Další pro hod dalšího hráče. Terč se automaticky přepne na dalšího hráče, pokud se s terčem nemanipulovalo asi 10 sekund po oznámení „DALŠÍ“.

---

PŘEHLED  
SKÓRE  
XT / DAI

Hra končí, jakmile je určen vítěz, nebo jakmile všichni hráči dokončí své závěrečné skóre (podrobnosti viz jednotlivé hry). Pomocí tlačítka DALŠÍ můžete zobrazit konečné umístění a konečné skóre každého hráče.

---

MISS / VEDLE  
VEDLE

Stiskněte tlačítko VEDLE pro skóre 0 a zaznamenání jedné šipky, když šipka zasáhne síťový lapač nebo když úplně mine terč.

---

RESET  
MISS /VEDLE

Chcete-li resetovat hru, stiskněte tlačítko VEDLE a podržte po dobu 2 sekund.

---

SKÓRE  
ZADAT

V průběhu hry můžete stisknout Zadat a zkontrolovat skóre ostatních hráčů.

---

END / KONEC  
HLAVNÍ  
VYPÍNAČ

Pro vypnutí hry stiskněte hlavní vypínač. Za účelem úspory energie je terč vybaven funkcí automatického vypnutí. Když se s hrou nehraje po dobu 30 minut, hra se automaticky vypne.

**SOUND**  
**SOUND**

Tento cíl je vybaven zvukovým tlačítkem. Během hry můžete zapnout nebo vypnout zvuk.

## VÝBĚR HRY

| Game | Description         | Display | No. of Options/ | No. of Players |
|------|---------------------|---------|-----------------|----------------|
| G01  | 301                 | 3O1     | 7/56            | 1-8            |
| G02  | 301 League          | CO1     | 7/224           | 1-8            |
| G03  | CountUp             | CUP     | 9/18            | 1-8            |
| G04  | Round the Clock     | rCL     | 12              | 1-8            |
| G05  | Shanghai            | Shi     | 4               | 1-8            |
| G06  | High Score          | HiS     | 12/24           | 1-8            |
| G07  | Killer              | LLr     | 30              | 2-8            |
| G08  | Shoot-out           | S-0     | 19              | 1-8            |
| G09  | 9 lives             | 9Li     | 7               | 2-8            |
| G10  | Cricket             | Cri     | 3/6             | 1-8            |
| G11  | No Score Cricket    | NSc     | 3/6             | 1-8            |
| G12  | Cut Throat Cricket  | CUc     | 3/6             | 1-8            |
| G13  | Killer Cricket      | LLc     | 3/6             | 2-8            |
| G14  | Scram Cricket       | SCc     | 1/2             | 2              |
| G15  | Low Pitch Cricket   | LPc     | 3/6             | 1-8            |
| G16  | English Cricket     | Enc     | 1/2             | 2              |
| G17  | Double Only Cricket | dbc     | 3/6             | 1-8            |
| G18  | Color               | CL2     | 5               | 1-8            |
| G19  | Bonus Color         | bC2     | 5               | 1-8            |
| G20  | Correctional Color  | CC2     | 5               | 1-8            |
| G21  | No score Color      | NC2     | 5               | 2-8            |
| G22  | Free-Dart Color     | FdC     | 4               | 1-8            |
| G23  | Overs               | orS     | 19/38           | 2-8            |
| G24  | Unders              | Und     | 19/38           | 2-8            |
| G25  | Halve-it            | HAL     | 1/2             | 1-8            |
| G26  | Big-6               | biG     | 19              | 2-8            |
| G27  | Forty-One           | For     | 1/2             | 1-8            |

|     |                   |     |     |     |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|
| G28 | Bingo             | bin | 4   | 1-8 |
| G29 | Double Down       | ddn | 1/2 | 1-8 |
| G30 | 21 points         | 21P | 7   | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century | Ndc | 3/6 | 1-8 |
| G32 | Shooting I        | S-1 | 1/2 | 1-8 |
| G33 | Shooting II       | S-2 | 1/2 | 1-8 |
| G34 | Shooting III      | S-3 | 1/2 | 1-8 |
| G35 | Shooting IV       | S-4 | 1/2 | 1-8 |

### HANDICAP OPTIONS

| Game no. | Game               | Handicap options          |
|----------|--------------------|---------------------------|
| G01      | 301                | -20, -40, -60, -80 scores |
| G02      | 301 League         | -20, -40, -60, -80 scores |
| G03      | Count Up           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G05      | Shanghai           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G06      | High Score         | +20, +40, +60, +80 scores |
| G07      | Killer             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G08      | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 scores     |
| G09      | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G18      | Color              | +20, +40, +60, +80 scores |
| G19      | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G20      | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 scores |
| G21      | No score Color     | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G22      | Free-Dart Color    | +20, +40, +60, +80 scores |
| G23      | Overs              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G24      | Unders             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G25      | Halve-it           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G26      | Big-6              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G27      | Forty-One          | +20, +40, +60, +80 scores |
| G29      | Double Down        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G30      | 21 points          | 1, +2, +3, +4 scores      |

### PRŮBĚH HRY

- Pokud je hráč na řadě, je to indikováno zobrazením P-1, P-2 ....P-8.
- Každý hráč může v jednom kole hodit 3 šípky.

- Tři malé šipky na pravé straně displeje ukazují počet hozených šipek v daném kole.
- Tato elektronická hra umí automaticky zobrazit celkové skóre a cíle. ▪  
Před házením šipek vždy vyčkejte na dokončení zvukového signálu terče.

## PRAVIDLA HRY

**G01**

**301-999 HRY**

**OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd and 4th places are determined.

To make the game more challenging, you may select DOUBLE IN and/or DOUBLE OUT to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are as follows:

**SiO (Standard):** The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn. **diO - Double In:** The scoring begins when a number in the double's ring or the

Double Bull's Eye is hit. No score will be counted until this condition is met. **SdO**

**- Double Out:** The player can finish the game with a hit on a number in the double's ring or the Double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or "1", the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining "1" score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit)

**diS – Double In + Double Out:** The scoring begins when a number in the double's ring or the Double Bull's Eye is hit and it ends when a double's ring or the Double Bull's Eye is hit that reduces the score to exactly zero.

**G02**

**301-999 LEAGUE**

**MOŽNOSTI: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je týmová varianta hry 301-999, která je velmi populární mezi ligami elektronických šipek. Vytvoří se 2 týmy s až 4 hráči na jeden tým. Například: Hráč 1 a hráč 3 hrají proti hráči 2 a hráči 4. Hra se hraje stejným způsobem jako jednoduchá varianta hry 301-999. Možnosti: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 hráči v každém týmu

3C: 3 hráči v každém týmu

4C: 4 hráči v každém

týmu CyB: 1 hráč v každém týmu

**MOŽNOSTI: 100, 200, 300, ..... 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je jednoduchá hra, kterou může hrát kdokoliv. Cílem je porazit ostatní hráče tím, že první hráč dosáhne jako první předem nastavené skóre. Dostupná nastavení jsou: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč se ve svém kole snaží dosáhnout co možná nejvyššího skóre. Celkové konečné skóre může přesáhnout stanovený počet bodů.

**MOŽNOSTI: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Hráč se snaží zasáhnout čísla v pořadí od (v závislosti na vybrané možnosti) 1 až 5, 1 až 10, 1 až 15 nebo 1 až 20. Po zásahu správného čísla se může hráč pokoušet o zasažení dalšího vyššího čísla. Hráč, který první dosáhne a zasáhne konečné číslo, se stává vítězem. Vyberte možnosti:

105,110,115,120: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 bez ohledu na single, double nebo triple

205,210,215,220: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 pouze double je platný.

305,310,315,320: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 pouze triple je platný.

**MOŽNOSTI: L01, L05, L10, L15**

Tato hra je podobná hře *Round-The-Clock*. Hráč začíná zásahem čísla 1 (nebo 5 nebo 10 nebo 15) a pokračuje k číslu 20 a středu. Šipka není započítána, pokud je mimo pořadí čísel. Zásah na Double nebo Triple se počítá jako 2x nebo 3x daného čísla. Skóre se bude akumulovat.

Vyberte možnosti:

Možnost L01: hra začíná od segmentu 1

Možnost L05: hra začíná od segmentu 5

Možnost L10: hra začíná od segmentu 10

Možnost L15: hra začíná od segmentu 15

**MOŽNOSTI: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Tato hra je podobná hře *Count-Up*, s tím rozdílem, že končí po vybranému počtu kol. Hráč, který nasbírá nejvyšší celkový počet bodů, vyhrává. Zvolte počet kol možnostmi H03 až H14, které představují 3 až 14 kol.

Cílem hry je „zabít“ soupeře a zůstat naživu. Vítězem je ten, kdo na konci stále „žije“. V možnostech 303 - 321 nejsou brány v úvahu Bulls a Bullseye. Tato pole jsou vypnuta. Každý hráč musí hodit svůj vlastní číselný segment. V tomto okamžiku se na displeji zobrazí „SEL“. Pokud hráč mine terč nebo zasáhne Bullseye nebo číslo segmentu, který již bylo zasaženo jiným hráčem, musí házet znovu. Jakmile má každý hráč číslo, akce začíná. Každý hráč se snaží zasáhnout své vlastní číslo, aby získal kvalifikaci pro „zabijáka“ (killer). Když se hráč stane zabijákem, cílem hráče je „zabít“ své soupeře tím, že zasáhne jejich číslo segmentu, dokud nebudou utraceny všechny jejich „životy“. Pokud zabiják zasáhne své vlastní číslo segmentu, zabiják ztratí kvalifikaci pro „zabijáka“ a také ztratí jeden svůj „život“. Status „zabijáka“ získá znovu tím, že opět zasáhne své vlastní číslo segmentu. Poslední přeživší vyhrává hru. Pro náročnější hru můžete zasáhnout dvojnásobek (nebo trojnásobek) svého vlastního bodovacího čísla, abyste získali kvalifikaci pro „zabijáka“.

Vyberte počet životů a obtížnost segmentu (všechny segmenty, dvojnásobný segment nebo trojnásobný segment) s možnostmi 003 až 321, které představují 3 až 21 životů a obtížnost segmentu.

| Možnost | Životy | Oblast házení (killer) |
|---------|--------|------------------------|
| 003     | 3      | single, double, triple |
| 005     | 5      | single, double, triple |
| .....   | ...    | single, double, triple |
| 021     | 21     | single, double, triple |
| 203     | 3      | double                 |
| 205     | 5      | double                 |
| ...     | .....  | double                 |
| 221     | 21     | double                 |
| 303     | 3      | triple                 |
| 305     | 5      | triple                 |
| ....    | ....   | triple                 |
| 321     | 21     | triple                 |

## G08

## SHOOT-OUT

### MOŽNOSTI: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21

Počítač bude náhodně zobrazovat skóre pro hráče, které má dosáhnout. Jeden správný zásah znamená bod. První hráč, který zasáhne 3, 4 ..... 21 bodů podle úrovně obtížnosti, je vítěz. Pokud hráč nezasáhne terč do 10 sekund, terč automaticky změní pro hráče cíl na jiné skóre pro zásah, a započítá, jako kdyby jste zasáhli špatné číslo. V této hře jsou double a triple považovány za single.



**MOŽNOST: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009**

Tato hra přehrává čísla 1 až 20 a bull's eye (střed terče) v sekvenční smyčce. Hráči se střídají v zasažení 1 v prvním kole, 2 ve druhém kole a tak dále, až „25“ v 21. kole, 1 v 22. kole a tak dále. Každý hráč musí zasáhnout cílové číslo jednou šipkou v každém kole. Hráč ztratí život, pokud všechny 3 šipky minou. Poslední hráč, který zůstal naživu, je vítězem.  
003, 004, 005 ... 009 představují 3, 4, 5 ..... respektive 9 životů.

**G10****SIMPLE CRICKET****MOŽNOSTI: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**





*Cricket* je velmi populární hra. Hrajete pouze s očíslovanými segmenty od 15 do 20 a B (Bull / Bullseye). Každý účastník hází 3 šipky. Očíslovaný segment musí být hráčem zasažen třikrát a pak se segment pro něho otevře. Teď může skórovat na otevřený očíslovaný segment. Pokud soupeř také zasáhne tento očíslovaný segment třikrát, uzavře se. Neexistuje žádné další skórování na uzavřeném očíslovaném segmentu. Double nebo triple segmenty se počítají jako 2 nebo 3 zásahy. Segmenty mohou být otevřeny a uzavřeny v libovolném pořadí. Hráč, který ukončí většinu segmentů a získá nejvyšší počet bodů, vyhrává. Strategie je tedy rozhodnout se, zda je smysluplnější uzavřít segment nebo nejprve sbírat body. Protože pokud hráč uzavřel většinu segmentů, ale má nízké skóre, prohrává hru. Konec hry je, když jsou všechny číslované segmenty uzavřeny. Osoba, která získá nejvíce bodů, vyhrává.

Vyberte možnosti:

C00: otevřít čísla v libovolném pořadí

C20: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

C25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

| Cricket | Jednou                                                                            | dvakrát                                                                           | otevřít                                                                           | zavřít                                                                            |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Značka  |  |  |  |  |

**G11****NO SCORE CRICKET****MOŽNOSTI: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je zjednodušená verze hry *Cricket*. Cílem je co nejdříve zavřít všechna čísla. Žádné body se nezapočítávají, pokud je kdykoliv zasaženo zavřené číslo. Proto, jakmile je jedno číslo zasaženo třikrát, měli byste se zaměřit na další cíle. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne všechny tři hody na všechna čísla. Vyberte možnosti:

000: otevřít čísla v libovolném pořadí

020: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

025: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

## G12

## CUT THROAT CRICKET

### MOŽNOSTI: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Toto je obrácená verze hry *Cricket*. Poté, co je číslo otevřené, je počet bodů připočten ke skóre soupeře. Nejvyšší kumulativní skóre prohrává. Žádné body však nebudou přičteny hráči, který má dané číslo již uzavřené. Vyhrává ten hráč, který má nejnižší skóre a jako první zavře všechna čísla. Pokud hráč zavře všechna čísla jako první, ale má vyšší skóre, musí pokračovat v házení, aby zvýšil nebo vyrovnal soupeřovo skóre se svým. Nejlepší strategií proto je zavřít co nejdříve čísla, aby vám ostatní hráči nemohli přidávat body, zatímco vy máte možnost penalizovat ostatní.

Vyberte možnosti:

00C: otevřít čísla v libovolném pořadí

20C: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

25C: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

## G13

## KILLER CRICKET

### MOŽNOSTI: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra je velmi podobná hře *No Score Cricket*, ale má ještě něco navíc. Když je číslo zavřené, má hráč možnost vyloučit odebrání života ze strany soupeře tím, že zasáhne stejné číslo znovu. Nicméně pokud má soupeř toto číslo také zavřené, pak mu nebudou odebrány žádné body. Vyhrává ten hráč, který zavře všechna čísla jako první.

Vyberte možnosti:

H00: otevřít čísla v libovolném pořadí

H20: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

H25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

## G14

## SCRAM CRICKET

### MOŽNOSTI: Double Bull, Single Bull Každý hráč hodí 15 - 20

číselných segmentů plus Bull / Bullseye.

Jeden hráč je střelec a může získat body, zatímco zbývající hráč je zátka a musí zasáhnout každý číselný segment plus Bull / Bullseye jednou, aby ho zavřel.

Střelec již nemůže bodovat na uzavřeném číslovém segmentu. Střelec se změní, když jsou všechny číselné segmenty uzavřeny. Hráč 2 se stává střelcem. Cílem každého střelce je získat co nejvíce bodů. Vítězem se stává hráč s nejvyšším skóre po obou kolech.

## G15

## LOW PITCH CRICKET

## MOŽNOSTI: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato verze kriketu využívá nižší čísla na terči, čímž je oproti standardní hře Cricket změněno tempo hry. Hráči musí „zavřít“ segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 a střed. Všechna ostatní pravidla jsou stejná, jak je uvedeno u standardní hry Cricket.

Vyberte možnosti:

E00: otevřít čísla v libovolném pořadí

E20: otevřít nejprve číslo 6, pak otevřít v pořadí: 5, 4, 3, 2, 1 a Bulls Eye E25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 1, 2, 3, 4, 5 a 6

### G16

### ENGLISH CRICKET

#### MOŽNOST: Double Bull, Single Bull

Tato hra je pro 2 hráče a skládá se ze dvou kol. Hráč 1 musí zasáhnout Bull nebo Bullseye, dokud nedosáhne 9 zásahů. (9X) Bullseye se počítá za dvojnásobek. Hráč 2 musí získat co nejvíce bodů. 40 bodů se odečte z bodů získaných po každém hodu (3 šipky). Pokud hráč 1 zasáhne Bull / Bullseye a zavřel jej 9 zásahy (9X), role se vymění. Na konci druhého kola vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

### G17

### DOUBLE ONLY CRICKET

#### MOŽNOST: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull

Double Only Cricket se hraje stejně jako Cricket kromě toho, že se musí zasáhnout dvojnásobek každého určeného kriketového čísla předtím, než hráč může pokračovat dále s tím číslem. Po dvojitém zásahu se toto číslo může otevřít. Pak se po tomto dvojitém zásahu počítají všechny další dvojitě, trojitě a základní zásahy tohoto čísla. Například, aby hráč startoval s 20, musí zasáhnout dvojnásobek 20. Po zásahu dvojnásobku 20 pak základní zásah 20 toto číslo uzavře, dvojitě otevře a skóruje 20 bodů a trojitě otevře a skóruje 40 bodů. Není tedy možné otevřít / zavřít číslo jednou šipkou.

### G18

### COLOR

#### MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Chcete-li začít tuto hru, musí každý hráč hodit jednu šipku a určit tak, na který blok/barvu (# 20 barva nebo # 1 barva) se bude házet. (Pokud hráč zasáhne svoji šipkou střed, musí házet znovu, aby byla určena barva). Každý hráč se pak snaží zasáhnout svoji barvu a nasbírat tak celkové skóre (které je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč hodí šipku na soupeřovu barvu, pak se zásah nepočítá. Střed se započítává do celkového skóre. První hráč, který dosáhne předem stanoveného skóre, vyhrává.

### G19

### BONUS COLOR

**MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500**

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, přičítají se body k celkovému skóre soupeře. Zvolte počet bodů s možnostmi 100 až 500, které představují skóre 100 až 500.

**G20****CORRECTIONAL COLOR****MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500**

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, jsou tyto body odečteny od soupeřova celkového skóre. Zvolte počet bodů s možnostmi 100 až 500, které představují skóre 100 až 500.

**G21****NO SCORE COLOR MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007**

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Každý hráč se snaží zasáhnout svoji barvu a získat tak jeden život. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, jeden život je odečten od soupeřova celkového skóre a hráč musí jedno kolo stát. (Střed se započítává do celkového skóre.) Vítězem se stane jediný hráč, kterému ještě zbývají body (když jsou už všichni ostatní na nule). Celkové skóre je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 3, 4, 5, 6 nebo 7 bodů celkem).

**G22****FREE-DART COLOR****MOŽNOSTI: 005, 010, 015, 020**

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Každý hráč se snaží zasáhnout svoji barvu a získat tak co nejvyšší skóre. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, nezapočítává se to do celkového skóre. (Střed se započítává do celkového skóre.) Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů po hození všech šipek. Celkový počet šipek, které mají být hozeny, je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 5, 10, 15, nebo 20 šipek celkem).

**G23****OVERS****MOŽNOSTI: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je jednoduchá a rychlá hra. Každý hráč se snaží dosáhnout stejného nebo vyššího počtu bodů, než je jeho nejvyšší skóre v předchozím kole. Pokud hráč dosáhne menšího počtu bodů, než je součet všech tří šipek z předchozího kola, ztrácí jeden „život“. Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem. Zvolte počet kol možnostmi O03 až O21, které představují 3 až 21 životů.

**G24****UNDERS****MOŽNOSTI: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Tato hra je podobná hře *Overs* s tím rozdílem, že cílem je hodit méně, než je celkový počet bodů získaných hodem tří šipek v předchozím kole. Pokud je

součet tří šipek vyšší, než je uložená hodnota, ztrácí hráč jeden „život“. Každý hod mimo terč nebo každý hod mimo bodovací oblast je penalizován 60 body (3 x 20, nejvyšší možné skóre hozené jednou šipkou). Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem.

Zvolte počet kol možnostmi U03 až U21, které představují 3 až 21 životů.

## G25

## HALVE- IT

### MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Každý hráč začíná hru zasažením čísla 12, a pak 13, 14, jakéhokoliv Double, 15, 16, 17, jakéhokoliv Triple, 18, 19, 20 a pak středu. Každý hráč hází tři šipky na stejné číslo, a pak v dalším kole postupuje k dalšímu číslu. Všechny body se sbírají, Double se počítá jako 2x a Triple jako 3x daný bod. Jestliže se hráči nepodaří během kola zasáhnout určené číslo ani jednou šipkou, sníží se mu skóre na polovinu. Na konci hry je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

| KOLO | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | CELKEM |
|------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|--------|
| HRÁČ |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |        |

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

## G26

## BIG-6

### MOŽNOSTI: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Na začátku hry je prvním cílem Single 6. Během třech hodů musí hráč jednou zasáhnout cíl, aby ušetřil své životy. Když hráč trefí cíl prvním nebo druhým hodem, má možnost určit jedním hodem cíl pro svého soupeře. Single, Double a Triple jsou považovány za různé cíle. Hráč se snaží vybrat co nejobtížnější cíl pro svého soupeře, jako je „triple-20“ nebo „střed“. Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem.

Zvolte počet životů možnostmi b03 až b21, které představují 3 až 21 životů.

## G27

## FORTY-ONE

### MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Každý hráč začíná hru zasažením čísla 20 a pak 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye a pak celkově 41. Každý hráč hází tři šipky na stejné číslo a pak v dalším kole postupuje k dalšímu číslu. Všechny body se sčítají, Double se počítá jako 2x a Triple jako 3x daný bod. Další kolo 41 bodů se přidává po zasažení středu terče a hráč musí projít touto výzvou, aby ukončil své poslední kolo (41 je součet, který má být hozen 3 šipkami za sebou). Na konci hry je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

|        | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | „41“ | Celkem |
|--------|----|----|----|----|----|----|---|------|--------|
| Hráč 1 |    |    |    |    |    |    |   |      |        |
| Hráč 2 |    |    |    |    |    |    |   |      |        |

B: Střed ter

**MOŽNOST: 132, 141, 168, 189**

Terč automaticky zobrazí cílový segment. Hráč, který jako první třikrát zasáhne všechny zadané cílové segmenty, vyhrává hru.

132 - Zasáhnout segment v pořadí 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Zasáhnout segment v pořadí 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Zasáhnout segment v pořadí 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Zasáhnout segment v pořadí 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč musí zasáhnout třikrát číslo segmentu, aby postoupil na další číslo segmentu. Zasáhnutí základního segmentu se počítá jednou; dvojitý segment se počítá dvakrát; trojitý segment se počítá třikrát.

**MOŽNOST: DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Hra začíná se základním skóre 40 pro každého hráče. Hráč má skórovat tím, že zasáhne aktivní segmenty aktuálního kola. Například 1. kolo,

hráč musí hodit do segmentu 15. Pokud není zasažen segment 15, skóre hráče bude

sníženo o polovinu. Další kolo je 16 a tak dále. Pro D a T musí hráč zasáhnout jakékoli dvojitý nebo trojitý segment a použije se stejné pravidlo. Hráč, který získá nejvyšší skóre, je vítězem.

|        | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Celkem |
|--------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|--------|
| Hráč 1 |    |    |   |    |    |   |    |    |   |        |
| Hráč 2 |    |    |   |    |    |   |    |    |   |        |

D: Double

T: Triple

B: Střed terče

**MOŽNOSTI: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Cílem této hry je získat co nejvíce značek. Hráč může získat značku dvěma způsoby:

1. Dosáhne přesně 21 bodů 1, 2 nebo 3 šípkami, nebo
2. Má nejvyšší počet bodů až po 21 bodů (pokud nikdo nemá 21 bodů v tomto kole)

Hráč „krachuje“, když skóre je více než 21 bodů a hráč nemůže dostat značku. Po skončení hry hráč s nejvyšším počtem značek vyhrává hru.

Zvolte počet kol možnostmi 005 až 011, které představují 5 až 11 kol.

**MOŽNOST: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Možnosti jsou cílové skóre, viz tabulka níže.

|                     |          |          |          |
|---------------------|----------|----------|----------|
| <b>Možnost</b>      | 100      | 150      | 200      |
| <b>Cílové skóre</b> | 100 bodů | 150 bodů | 200 bodů |

V této hře má každý hráč 9 šipek (tři kola), aby skóroval 100 (nebo 150, 200) bodů, aniž by se dostal přes toto skóre, avšak co nejlíže ke 100. Pokud překročíte cílové skóre,

jsste mimo hru. Terč oznámí „BUST“ (KRACH). Šipky, které přistanou mimo bodovací pole, resetují vaše skóre zpět na nulu. Šipky, které se odrazí, nejsou penalizovány a nepočítají se za žádné body. Číslo na terči, které zasáhnete, bude vaše skóre. Dvojitý segment se počítá za dvojnásobek a trojitý za trojnásobek. Hráč, který se nejvíc přiblíží k cílovému skóre, aniž by jej překročil, se stává vítězem.

**G32****SHOOTING I****MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

V této hře každý hráč hází tři šipky. Hráč s nejvyšším počtem bodů hozeným 3 šípkami vyhrává v daném kole. Hra se hraje, dokud jeden z hráčů nedosáhne celkem 7 vyhraných kol.

**G33****SHOOTING II****MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, s tím rozdílem, že jsou do skóre započítány pouze šipky, které zasáhnou Single, Double nebo Triple čísel následujícího cílového pole: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Vítězem je hráč, který jako první vyhraje 7 kol.

**G34****SHOOTING III****MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Tato hra se hraje stejně jako Shooting I. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává hráč, který jako první vyhraje čtyři kola.

**MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL****G35****SHOOTING IV**

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, s tím rozdílem, že jsou do skóre započítány pouze šipky, které zasáhnou Single, Double nebo Triple oblast čísel následujícího cílového pole: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's-eye. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává hráč, který jako první vyhraje čtyři kola.

**ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD**

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Přístroj není napájen                | Zkontrolujte a ujistěte se, že je síťový adaptér správně zapojen do elektrické zásuvky a stejnosměrný konektor správně zapojen do stejnosměrného vstupu u terče.                                                                                                                                                                                                 |
| Při hře se nepočítají body           | Zkontrolujte, zda není hra v režimu pro nastavování, nebo zda není pozastavena nebo zda neprobíhá kontrola skóre. Zkuste stisknout tlačítko MISS / RESET (VEDLE / RESET) na 2 sekundy, jestli se hra zresetuje a znovu spustí. Můžete také zkontrolovat, zda nedošlo k zaseknutí některých bodovacích segmentů nebo funkčních tlačítek.                          |
| Zaseknutý segment nebo tlačítko      | Během přepravy nebo i v průběhu hry se může stát, že se některý bodovací segment dočasně zasekne. Pokud taková situace nastane, všechny automatické bodovací funkce se přeruší. Segment uvolníte tak, že jemně vyjmete šipku nebo zavikláte segmentem. Hra pak může zase pokračovat a bodovací funkce se vrátí k normálu.                                        |
| Odstranění ulomeného hrotu           | Měkké hroty se mohou ulomit a zůstat v terči. V tomto případě se je pomocí kleští pokuste opatrně vytáhnout. Poznámka: čím těžší šipka je, tím vyšší je pravděpodobnost ohnutí nebo zlomení hrotu.                                                                                                                                                               |
| Síťové nebo elektromagnetické rušení | Pokud by došlo k elektromagnetickému rušení, mohla by elektronika terče fungovat chybně nebo případně vůbec. (Například: silná bouře, výboj elektrického vedení, pokles napětí, nebo elektrický motor nebo mikrovlnná trouba v těsné blízkosti.) Chcete-li hru obnovit do normálního provozu, vyjměte napájecí adaptér z elektrické zásuvky a terč na 2 sekundy. |

**Záruka zaniká, pokud byl terč otevřen nebo rozmontován.**

## **BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ**

### **VAROVÁNÍ!**

Nezkratujte přívodní svorky.

Používejte pouze doporučený adaptér (viz Návod k montáži). Adaptér není hračka!

Nevystavujte terč extrémnímu počasí nebo extrémním teplotám. Nevystavujte terč působení kapalin nebo nadměrné vlhkosti. Čistěte terč vlhkým hadříkem a/nebo pouze jemným mycím prostředkem.

Před čištěním odpojte terč od elektrické sítě.

Pravidelně kontroluje, zda nedošlo k poškození kabelu, zástrčky, krytu nebo jiných částí adapteru. V případě takového poškození terč nepoužívejte, dokud není závada odstraněna.



## **VAROVÁNÍ!**

Šipky jsou hra pro dospělé a ne hračka. Děti mohou hru používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Přečtěte si prosím pozorně celý návod. Nemiňte šipkami na člověka. Správným používáním této hry se vyhnete poškození nebo zranění.

Symbol „přeškrtnuté popelnice“ znamená, že tento produkt a **RECYKLACE** jeho baterie se nesmí likvidovat spolu s domácím odpadem.



Tento odpad by měl být likvidován odděleně. Až doslouží, odevzdejte jej na příslušném sběrném místě, aby mohly být recyklovány. Budete tak chránit životní prostředí i své zdraví!

**Spartan GmbH**

**Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vídeň [info@spartan-sport.at](mailto:info@spartan-sport.at) [www.spartan-sport.at](http://www.spartan-sport.at)**

**Návod k obsluze si prosím uschovejte pro budoucí použití.**

**VYROBENO V ČÍNĚ**

**CE 14+**

**OPIS**



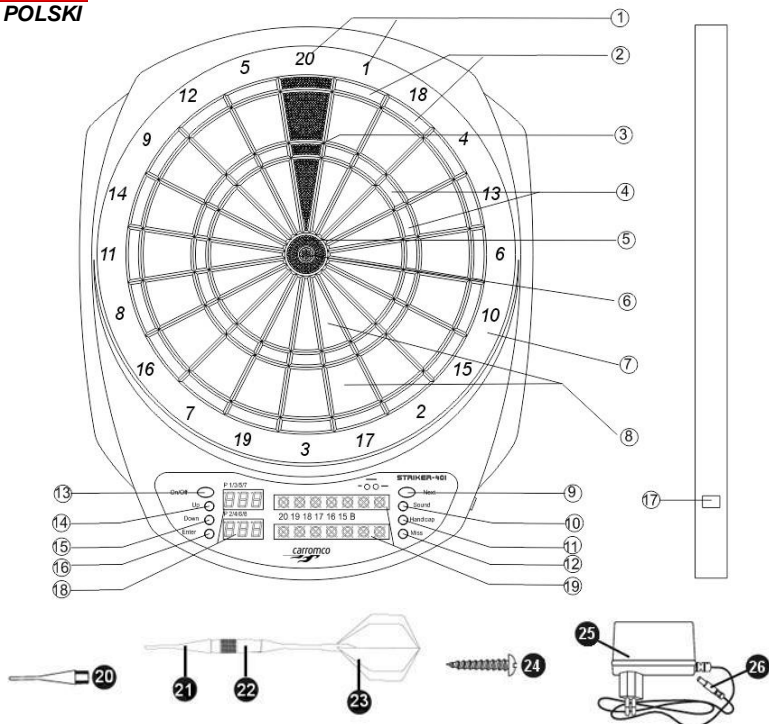
**LDPE**



**PAP**

# ELEKTRONICZNA GRA W STRZAŁKI Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI

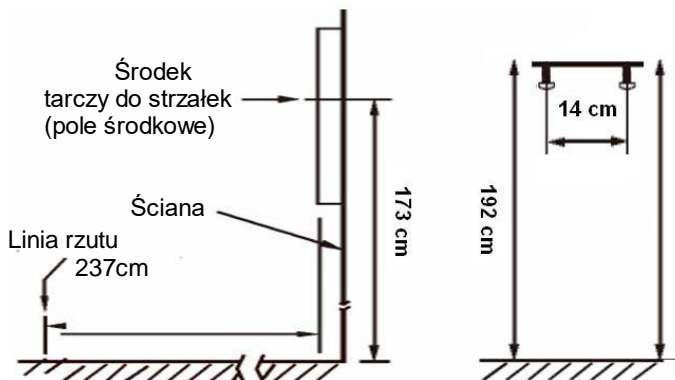
## STRIKER-401



- |    |                                    |     |                            |
|----|------------------------------------|-----|----------------------------|
| 1. | Numery segmentów<br>GÓRĘ)          | 14. | Przycisk UP (W             |
| 2. | Pola podwójne (x2)<br>(W DÓŁ)      | 15. | Przycisk DOWN              |
| 3. | Potrójna 20-ka (60 pkt.)           | 16. | Przycisk ENTER             |
| 4. | Pola potrójne (x3)<br>zasilacza    | 17. | Złącze                     |
| 5. | Pole środkowe zewnętrzne (25 pkt.) | 18. | Wyświetlacz punktów        |
| 6. | Pole środkowe wewnętrzne (50 pkt.) | 19. | Wyświetlacz do gry Cricket |
| 7. | Chwytek (0 punktów)<br>20          | 20. | Zapasowy grot x            |
| 8. | Pola pojedyncze (x1)               | 21. | Miękki grot                |
| 9. | Przycisk NEXT (NASTĘPNY)           | 22. | Rękojeść                   |

- |                                        |                     |
|----------------------------------------|---------------------|
| 10. Dźwięk ON/OFF                      | 23. Trzonek i lotka |
| 11. Przycisk Handicap 2                | 24. Śruby x         |
| 12. Przycisk MISS (NIETRAFIENIE) 500mA | 25. Zasilacz 4.5V,  |
| 13. Przycisk ON/OFF                    | 26. Wtyczka         |

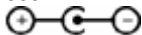
## INSTRUKCJA MONTAŻU



### NARZĘDZIA POTRZEBNE DO MONTAŻU:

- Śrubokręt i wiertarka – (do dokupienia osobno)
1. Przygotowanie rzutek: wkręć punkt (końcówkę) i trzonek do uchwyty (beczki). Jeśli dodatkowe loty, zgiąć lot w kształt i umieścić go w szybie.
  2. Zawiesić tarczę za pomocą dwóch otworów montażowych z tyłu. Dostępne są 2 śruby do montażu na ścianie. Jeśli śruby nie pasują do ściany, wymień je na odpowiednie śruby. W pobliżu musi być gniazdko elektryczne. Zgodnie z międzynarodowymi zasadami gry w rzutki, tarcza powinna być zawieszona w taki sposób, aby wysokość od podłogi do środka kółka do rzutek wynosiła 1,73 m (68"), a odległość od linii rzutu do planszy wynosiła 2,37 (7 stóp 9 1/4 cala).
  3. Na wybranej ścianie zaznacz obok siebie dwa punkty w odstępnie 14 cm na wysokości 192 cm (75 5/8") nad podłogą. W zaznaczonych punktach wkręć dwie śruby tak, aby były śruby wystawały ze ściany na około 13 mm (1/2').

4. Ustaw otwory mocownicze z tyłu tarczy w jednej linii z główkami śrub, a następnie zawieś tarczę. Może być konieczne dokręcenie śrub tak, by tarcza była dobrze dopasowana względem ściany.
5. Podłącz zasilacz do gniazdka w ścianie i podłącz go do tarczy.  
Zasilacz musi być podłączony do gniazdka o napięciu 230 V, AC – 4,5 V DC, 500 mA.



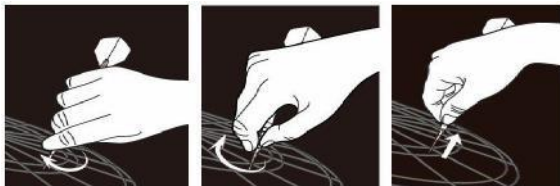
6. Zapoznaj się z funkcjami tarczy przed jej użyciem. W przypadku podejrzeń, że tarcza nie działa poprawnie, odnieś się w pierwszej kolejności do sekcji WYKRYWANIE I USUWANIE USTEREK zawartej w tej instrukcji.

## WSKAZÓWKI I PORADY

Ta gra została zaprojektowana tylko do używania z RZUTKAMI Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI. Używanie rzutek z stalowych końcówkach doprowadzi do uszkodzenia tarczy.

Użyj odpowiedniej siły i zadbaj o odpowiednią postawę, aby wykonać rzut. Rzut nie musi być wykonany z dużą siłą, aby rzutka wbiła się i nie oderwała od tarczy. Ta tarcza jest przystosowana jedynie do rzutek z miękkimi końcówkami o maksymalnej wadze 16 gramów.

Aby zmniejszyć ryzyko odbijania się rzutek od tarczy, należy wykorzystywać ten sam rodzaj miękkich końcówek jak dołączone do zestawu. Korzystanie z długich końcówek nie jest zalecane, ponieważ łatwiej się one łamią i wyginają. Podczas wyciągania rzutki z tarczy skreć ją delikatnie w prawo, co ułatwi jej wyciągnięcie.



## PUNKTACJA

**Rzut** Segment pojedynczy =

Na rzut składają się trzy pojedyncze punkty wyrzuty rzutki.

**Rykoszet i nietrafienie w tarczę** Oko byka (środek tarczy) = 50 pkt

Każda zrykoszetowana (pierścień lub rzutka, która 25 pkt pole gry, nie liczy punktacją) można nią rzucić

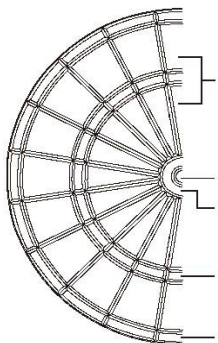
podwójne punkty

## URUCHOMIENIE I



Naciśnij włączyć zasilania

się melodia powitalna. Po wyłączeniu się dźwięku ekran gracza i ekran wyników pokażą odpowiednio „G01” i „301”.

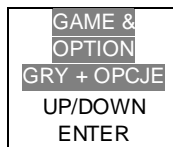


rzutka Krawędź środka tarczy trafiła poza wokół oka byka) = się i nie (pojedyncza lub podwójna ponownie. Segment potrójny = potrójne punkty

Segment podwójny =

## FUNKCJE

przycisk ON/OFF, aby urządzenie. Po włączeniu niektóre ekrany podświetla się i włączy



Przyciski UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) pozwalają przewijać gry (patrz rozdział WYBÓR GRY).

Gdy wyświetli się gra, w którą chcesz zagrać, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.

Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ), przewiń opcje gry. Gdy wyświetli się opcja, którą chcesz ustawić, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.

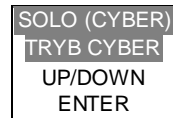
Niektóre gry umożliwiają wybór opcji Podwójny początek (Double In) i/lub Podwójny koniec (Double out). Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ), przewiń powyższe funkcje specjalne.

Gdy wyświetli się funkcja specjalna, którą chcesz ustawić, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.



Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) wybierz liczbę graczy. Do wyboru jest 9 możliwości, tryby od 1 do 8 graczy, plus tryb cybergracza.

Aby zatwierdzić wybór gracza, naciśnij przycisk ENTER



Jeżeli wybraną i zatwierdzoną opcją jest tryb cybergracza, użytkownik gra wówczas z komputerem. Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) wybierz jeden z poziomów cybergracza i naciśnij przycisk ENTER, aby rozpocząć grę.

Pięć poziomów cybergracza jest następujących: C1:

Początkujący

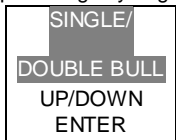
- C2: Średni
- C3: Zaawansowany
- C4: Ekspercki
- C5: Profesjonalny

Aby zatwierdzić wybór cybergracza, naciśnij przycisk ENTER.



W przypadku niektórych trybów gier może zostać wybrany tryb HANDICAP (zmiana poziomu trudności w starciu z komputerem) po wybraniu liczby graczy (i przed potwierdzeniem poprzez naciśnięcie przycisku ENTER).

Naciśnij przycisk HANDICAP, by wybrać jeden z poziomów trudności. Następnie naciskaj przyciski UP i DOWN, by wybrać opcje dla poszczególnych graczy. Naciśnij HANDICAP, by przejść do kolejnego gracza.



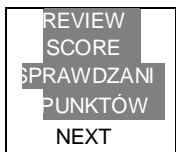
Naciskaj przyciski UP lub DOWN, aby dokonać wyboru, jeśli gra posiada opcje podwójnego (DOUBLE BULL) i pojedynczego (SINGLE BULL) punktowania oka byka.

Naciśnij przycisk ENTER, aby potwierdzić wybór DOUBLE lub SINGLE BULL.



Kiedy w czasie gry wyświetlony zostanie komunikat „NEXT”, to jakkolwiek nacisk na segmenty tarczy nie aktywuje jej.

Gracz musi usunąć wszystkie rzutki i nacisnąć NEXT, aby rozpocząć rundę następnego gracza. Tarcza automatycznie włączy kolejną rundę, jeśli nie grano przez około 10 sekund od komunikatu „NEXT”.



Gra kończy się, kiedy wyłoniony zostanie zwycięzca lub kiedy wszyscy gracze zdobyli maksymalną liczbę punktów (sprawdź szczegóły dla każdej gry). Użyj przycisku NEXT, aby zobaczyć lokatę i końcowy wynik poszczególnych graczy.



Aby zarejestrować 0 punktów i zapisać wykorzystanie jednej strzałki, naciśnij przycisk MISS (NIETRAFIENIE), gdy strzałka trafi w chwytak do strzałek (obręcz z numerami) lub w ogóle nie trafi w tarczę.

|            |
|------------|
| RESET      |
| RESETOWANI |
| MISS       |
| SCORES     |
| PUNKTY     |
| ENTER      |
| END KONIEC |
| ON/OFF     |

Jeśli chcesz zresetować grę, naciśnij i przytrzymaj przez 2

sekundy przycisk MISS (NIETRAFIENIE).

W czasie gry można nacisnąć przycisk ENTER, aby sprawdzić liczbę punktów innych graczy.

Aby wyłączyć grę, naciśnij przycisk ON/OFF (WŁĄCZ/WYŁĄCZ). Ze względu na oszczędzanie energii, tarcza jest wyposażona w funkcję automatycznego wyłączenia. Jeżeli gra nie jest używana przez 30 minut, gra wyłącza się

automatycznie.

|        |
|--------|
| SOUND  |
| DŹWIĘK |
| SOUND  |

Tarcza jest wyposażona w przełącznik dźwięku po lewej stronie. Dźwięk można włączyć lub wyłączyć w czasie gry.

## WYBÓR GRY

| Gra | Opis               | Wyświetla<br>cz | Liczba opcji/<br>wariantów | Liczba<br>graczy |
|-----|--------------------|-----------------|----------------------------|------------------|
| G01 | 301                | 301             | 7/56                       | 1-8              |
| G02 | 301 League         | CO1             | 7/224                      | 1-8              |
| G03 | CountUp            | CUP             | 9/18                       | 1-8              |
| G04 | Round the Clock    | rCL             | 12                         | 1-8              |
| G05 | Shanghai           | Shi             | 4                          | 1-8              |
| G06 | High Score         | HiS             | 12/24                      | 1-8              |
| G07 | Killer             | LLr             | 30                         | 2-8              |
| G08 | Shoot-out          | S-0             | 19                         | 1-8              |
| G09 | 9 lives            | 9Li             | 7                          | 2-8              |
| G10 | Cricket            | Cri             | 3/6                        | 1-8              |
| G11 | No Score Cricket   | NSc             | 3/6                        | 1-8              |
| G12 | Cut Throat Cricket | CUc             | 3/6                        | 1-8              |
| G13 | Killer Cricket     | LLc             | 3/6                        | 2-8              |
| G14 | Scram Cricket      | SCc             | 1/2                        | 2                |
| G15 | Low Pitch Cricket  | LPc             | 3/6                        | 1-8              |

|     |                     |     |       |     |
|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| G16 | English Cricket     | Enc | 1/2   | 2   |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6   | 1-8 |
| G18 | Color               | CL2 | 5     | 1-8 |
| G19 | Bonus Color         | bC2 | 5     | 1-8 |
| G20 | Correctional Color  | CC2 | 5     | 1-8 |
| G21 | No score Color      | NC2 | 5     | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color     | FdC | 4     | 1-8 |
| G23 | Overs               | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders              | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it            | HAL | 1/2   | 1-8 |
| G26 | Big-6               | biG | 19    | 2-8 |
| G27 | Forty-One           | For | 1/2   | 1-8 |
| G28 | Bingo               | bin | 4     | 1-8 |
| G29 | Double Down         | ddn | 1/2   | 1-8 |
| G30 | 21 points           | 21P | 7     | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century   | Ndc | 3/6   | 1-8 |
| G32 | Shooting I          | S-1 | 1/2   | 1-8 |
| G33 | Shooting II         | S-2 | 1/2   | 1-8 |
| G34 | Shooting III        | S-3 | 1/2   | 1-8 |
| G35 | Shooting IV         | S-4 | 1/2   | 1-8 |

### HANDICAP OPCJE

| Nr gry | Nazwa gry          | Opcje handicap            |
|--------|--------------------|---------------------------|
| G01    | 301                | -20, -40, -60, -80 scores |
| G02    | 301 League         | -20, -40, -60, -80 scores |
| G03    | Count Up           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G05    | Shanghai           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G06    | High Score         | +20, +40, +60, +80 scores |
| G07    | Killer             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G08    | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 scores     |
| G09    | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G18    | Color              | +20, +40, +60, +80 scores |
| G19    | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G20    | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 scores |



|     |                 |                           |
|-----|-----------------|---------------------------|
| G21 | No score Color  | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G22 | Free-Dart Color | +20, +40, +60, +80 scores |
| G23 | Overs           | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G24 | Unders          | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G25 | Halve-it        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G26 | Big-6           | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G27 | Forty-One       | +20, +40, +60, +80 scores |
| G29 | Double Down     | +20, +40, +60, +80 scores |
| G30 | 21 points       | 1, +2, +3, +4 scores      |

## PRZEBIEG GRY

- Kolejka każdego gracza jest pokazywana na wyświetlaczu P-1, P-2, (...) P-8.
- Każdy gracz może rzucić trzema rzutkami w swojej kolejce.
- Elektroniczna gra w rzutki pokazuje łączne wyniki i automatycznie informuje o numerach, które mają zostać trafione.
- Przed wykonaniem rzutu należy poczekać, aż sygnał dźwiękowy ucichnie.

## ZASADY GRY

**G01**

**GRY 301-999**

### **OPCJE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Najpopularniejsza gra w strzałki, grana w większości lig i na turniejach. Każdy gracz rozpoczyna mając 301 punktów (lub 501, 601, itd.). Po wykonaniu przez gracza kolejki złożonej z trzech rzutów, od punktów gracza odejmuje się sumę punktów uzyskanych w trzech rzutach. Wygrywa ten, kto jako pierwszy uzyska dokładnie zero punktów. Grę można kontynuować w celu ustalenia 2-go, 3-go i 4-go miejsca.

Aby uatrakcyjnić i utrudnić grę, można wybrać opcje **PODWÓJNY POCZĄTEK (DOUBLE IN)** i/lub **PODWÓJNY KONIEC (DOUBLE OUT)**, które nakładają dodatkowe ograniczenia dotyczące sposobu rozpoczynania i kończenia gry. Do wyboru są następujące możliwości:

**Std – standard:** Punktacja zaczyna się i kończy bez ograniczeń odnośnie trafionej liczby. Gracz może zakończyć grę trafieniem w dowolną liczbę, która zmniejszy jego wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy liczbę punktów wymaganą do uzyskania zera (dokładnie), runda jest „kłapą” i punkty wracają dokładnie do wartości posiadanej przez gracza przed rozpoczęciem rundy. **diO – podwójny początek:** Punktowanie rozpoczyna się, gdy zostanie trafiona liczba znajdująca się w pierścieniu pół liczonych podwójnie lub gdy trafione zostanie podwójne pole środkowe. Do czasu spełnienia tego warunku punkty nie są liczone.

**SdO – podwójny koniec:** Grający może zakończyć grę tylko trafieniem w liczbę w pierścieniu pól podwójnych lub gdy trafione zostanie podwójne pole środkowe i pod warunkiem, że trafienie zmniejszy jego wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy liczbę punktów wymaganą do uzyskania zera lub „1”, runda jest „kłapą” i punkty wracają dokładnie do wartości posiadanej przez gracza przed rozpoczęciem rundy (uzyskanie „1” punktu również oznacza „kłapę”, ponieważ nie ma możliwości uzyskania zera za pomocą podwójnego trafienia). **diS – podwójny początek + podwójny koniec:** Punktacja rozpoczyna się od trafienia liczby w polu podwójnym lub polu środkowym oraz kończy się, gdy zostanie trafione pole podwójne lub środkowe, którego punktu zniwelują punkty gracza dokładnie do zera.

## G02

LIGA 301-999

### OPCJE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Zespołowa wersja gry w 301-999, bardzo popularna w ligach gry w strzałki. W grę zawsze grają 2 drużyny po maksymalnie 4 graczy. Na przykład: gracz 1 i gracz 3 grają przeciwko graczowi 2 i graczowi 4. Gra toczy się dokładnie tak samo jak wersja indywidualna gry w 301-999. Opcje: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 graczy w każdej drużynie

3C: 3 graczy w każdej drużynie

4C: 4 graczy w każdej

drużynie  
CyB: 1 gracz w każdej drużynie

## G03

COUNT UP

### OPCJE: 100, 200, 300, ..... 900 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Łatwa gra, w którą zagrać może każdy. Celem jest uzyskanie jako pierwszy z góry ustalonej liczby punktów. Dostępne ustawienia: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 i 900. Każdy grający powinien w swoich kolejkach próbować uzyskać maksymalnie dużo punktów. Ostateczny wynik może być większy niż ustalona na początku liczba punktów.

## G04

ROUND THE CLOCK

**OPCJE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320** Gracz próbuje kolejno trafić w liczby (zależnie od wybranej opcji) od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15, lub od 1 do 20. Gdy liczba zostanie trafiona, gra przesuwa się na następny poziom tj. do następnej liczby. Wygrywa gracz, który jako pierwszy trafi w ostatnią liczbę ciągu. Opcje do wyboru:

105, 110, 115, 120: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, niezależnie od liczenia jej pojedynczo, podwójnie lub potrójnie

205, 210, 215, 220: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, ale dopuszcza się tylko pola podwójne.

305, 310, 315, 320: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, ale dopuszcza się tylko pola potrójne.

**G05**

**SHANGHAI**

**OPCJE: L01, L05, L10, L15**

Gra w *Szanghaj* jest podobna do gry w *Na okrągło*. Gracze rozpoczynają rzucanie od 1-ki (lub 5-ki lub 10-ki lub 15-ki) i posuwają się kolejno do 20-ki i pola środkowego. Jeżeli gracz trafi w liczbę, która nie należy do ciągu, rzut taki nie jest liczony. Trafienie w pole podwójne lub potrójne jest liczone odpowiednio 2x i 3x.

Punkty sumują się. Opcje

do wyboru:

Opcja L01: gra zaczyna się od segmentu 1

Opcja L05: gra zaczyna się od segmentu 5

Opcja L10: gra zaczyna się od segmentu 10

Opcja L15: gra zaczyna się od segmentu 15

**G06**

**HIGH SCORE**

**OPCJE: H03, H04,.... H13, H14 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Gra w *Wysoki wynik* jest podobna do gry w *Odliczanie*, z wyjątkiem tego, że kończy się po wybranej liczbie rund. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Liczbę rund należy wybrać za pomocą opcji od H03 do H14, które oznaczają odpowiednio od 3 do 14 rund.

**G07**

**KILLER**

Celem gry jest „zabicie” przeciwników i utrzymanie się przy życiu. Zwycięża ten, kto pod koniec gry jeszcze „żyje”. Opcje 303-321 nie uwzględniają byka i oka byka. Te pola są każdy z graczy ma już swój numer, można rozpocząć grę. Każdy gracz będzie chciał trafić najpierw w swój segment, aby zostać „zabójcą”. Celem zabójcy będzie „zabicie” przeciwników poprzez trafiając w ich segmenty tak długo, aż stracą wszystkie „życia”. Jeśli zabójca trafi w swój własny segment, to utraci status „zabójcy” oraz straci jedno „życie”. Gracz odzyska status „zabójcy” tylko, kiedy po raz kolejny trafi w segment tarczy ze swoim numerem. Ostatni gracz pozostały przy życiu wygrywa. W wersji dla zaawansowanych aby uzyskać status „zabójcy”, należy trafić w podwójnie (lub potrójnie) punktowane pole ze swoim numerem.

Wybierz liczbę żyć oraz trudność segmentu (wszystkie segmenty, segment punktowany podwójnie, segment punktowany potrójnie) za pomocą opcji 003 do 321 odpowiadających od 3 do 21 żyć oraz trudności segmentu. Wyłączone. Każdy gracz musi rzucić, aby wybrać numer swojego segmentu. Wyświetlacz pokaże

wtedy „SEL”. Jeżeli gracz nie trafi w tarczę, trafi w oko byka lub segment, w który trafił inny gracz, to musi rzucić jeszcze raz. Kiedy

| Opcja | Liczba żyć | Obszar rzutu (zabójca)         |
|-------|------------|--------------------------------|
| 003   | 3          | pojedynczy, podwójny, potrójny |
| 005   | 5          | pojedynczy, podwójny, potrójny |
| ...   | ...        | pojedynczy, podwójny, potrójny |
| 021   | 21         | pojedynczy, podwójny, potrójny |
| 203   | 3          | podwójny                       |
| 205   | 5          | podwójny                       |
| ...   | ...        | podwójny                       |
| 221   | 21         | podwójny                       |
| 303   | 3          | potrójny                       |
| 305   | 5          | potrójny                       |
| ...   | ...        | potrójny                       |
| 321   | 21         | potrójny                       |

#### G08

#### SHOOT-OUT

##### OPCJA: -03, -04, -05, (...) -19, -20, -21

Komputer losowo wyświetli numer do trafienia przez gracza. Jedno celne trafienie zdobywa punkt. Pierwszy gracz, który trafi w 3, 4 lub 21 miejsc w zależności od stopnia trudności zostaje zwycięzcą. Jeżeli gracz nie trafi w tarczę w ciągu 10 sekund, to wyświetli ona numer, w który ma trafić kolejny gracz, a poprzedni rzut zostanie policzony jak nietrafienie. W tej grze pola punktowane podwójnie i potrójnie są traktowane jak pola o punktacji pojedynczej.

#### G09

#### 9 LIVES

##### OPCJA: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

W tej grze należy trafić w numery od 1 do 20 oraz oko byka w sekwencji zapętlonej. Gracze zmieniają się, rzucając do numeru 1 w pierwszej rundzie, numeru 2 w drugiej rundzie itd., aż do „25” w 21. rundzie, a potem znów do numeru 1 w 22. rundzie. Każdy gracz musi trafić w dany numer jednym rzutem w każdej rundzie. Gracz traci życie, jeśli żadna z trzech rzutek nie dotrze do celu. Ostatni gracz pozostały przy życiu wygrywa. 003, 004, 005, (...) 009 odpowiadają 3, 4, 5, (...) 9 życiom.

#### G10

#### SIMPLE CRICKET





## OPCJA: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Cricket jest bardzo popularną grą polegającą na rzucaniu tylko do segmentów o numerach od 15 do 20 i do oka byka (Bull/Bullseye). Każdy uczestnik wyrzuca trzy rzutki. Segment z danym numerem musi zostać trafiony trzykrotnie przez gracza, aby został dla niego otwarty. Teraz może zdobywać punkty, trafiając w ten otwarty segment. Jeżeli przeciwnik lub przeciwnicy trafią w ten segment trzy razy, to zostaje on zamknięty. Nie można dalej zdobywać punktów, trafiając w segment zamknięty. Trafienie w segmenty punktowane podwójnie lub potrójnie liczy się jak odpowiednio dwa lub trzy trafienia. Segmenty mogą być otwierane i zamykane zgodnie z porządkiem przewidzianym w wybranej opcji. Wygrywa gracz, który zamknie najwięcej segmentów i zdobędzie najwyższy wynik. Należy więc podjąć strategiczną decyzję, czy większe znaczenie ma zamknięcie segmentów czy też zebranie na początku punktów, ponieważ w przypadku zamknięcia większości segmentów gracz z niższą liczbą punktów nie będzie mógł wygrać gry. Gra kończy się wraz z zamknięciem wszystkich segmentów. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów. Opcje do wyboru:

C00: segmenty z numerami otwierają się w kolejności losowej

C20: najpierw otwiera się segment z numerem 20, a potem kolejno segmenty 19, 18, 17, 16, 15 i oko byka

C25: najpierw otwiera się oko byka, a potem kolejno segmenty 15, 16, 17, 18, 19 i 20

| Cricket | 1 trafienie                                                                       | 2 trafienia                                                                       | otwarty                                                                           | zamknięty                                                                         |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Symbol  |  |  |  |  |

G11

NO SCORE CRICKET

## OPCJA: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Jest to uproszczona wersja gry Cricket. Celem jest zamknięcie wszystkich numerów tak szybko, jak to możliwe. Punkty nie są przyznawane za trafienie w już zamknięty numer. Dlatego po tym, jak numer zostanie trafiony trzykrotnie, należy próbować trafić w inne cele. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza trzy razy trafi we wszystkie numery. Opcje do wyboru:

000: segmenty z numerami otwierają się w kolejności losowej

020: najpierw otwiera się segment z numerem 20, a potem kolejno segmenty 19, 18, 17, 16, 15 i oko byka

025: najpierw otwiera się oko byka, a potem kolejno segmenty 15, 16, 17, 18, 19 i 20

**OPCJA: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Jest to odwrócona wersja gry Cricket. Po otwarciu danego numeru punkty za trafienie zostają dodane do wyniku przeciwnika. Najwyższy skumulowany wynik przegrywa. Punkty nie są jednak dodawane do wyniku gracza, który właśnie zamknął numer. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najmniej punktów i jako pierwszy zamknął wszystkie numery. Jeżeli dany gracz zamknął jako pierwszy wszystkie numery, ale ma za wysoki wynik, to musi kontynuować grę, by podnieść wyniki przeciwników lub zrównać je ze swoim wynikiem. Stąd najlepszą strategią jest zamknięcie wszystkich numerów tak szybko, jak to możliwe, aby zablokować innych graczy przed dodawaniem punktów do własnego wyniku, a jednocześnie podnieść szansę na ich ukaranie. Opcje do wyboru:

00C: segmenty z numerami otwierają się w kolejności losowej

20C: najpierw otwiera się segment z numerem 20, a potem kolejno segmenty 19, 18, 17, 16, 15 i oko byka

25C: najpierw otwiera się oko byka, a potem kolejno segmenty 15, 16, 17, 18, 19 i 20

**OPCJA: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Ta gra jest bardzo podobna do No Score Cricket, ale ma pewne urozmaicenie. Kiedy numer jest otwarty, gracz ma szansę odjęcia punktów przyznanych mu w wyniku rzutów przeciwników poprzez trafienie tego samego numeru po raz kolejny. Jeśli jednak numer został już zamknięty przez innego gracza, to nie zostaną mu odjęte żadne punkty. Wygrywa gracz, który zamknie wszystkie numery jako pierwszy. Opcje do wyboru:

H00: segmenty z numerami otwierają się w kolejności losowej

H20: najpierw otwiera się segment z numerem 20, a potem kolejno segmenty 19, 18, 17, 16, 15 i oko byka

H25: najpierw otwiera się oko byka, a potem kolejno segmenty 15, 16, 17, 18, 19 i 20

**OPCJA: Double Bull, Single Bull**

Każdy gracz rzuca do segmentów 15-20 i do oka byka. Jeden z graczy jest strzelcem i może zdobywać punkty, podczas gdy inny gracz jest blockerem i ma trafić w poszczególne segmenty i oko byka, aby je zamknąć. Strzelec nie może zdobywać dalszych punktów, trafiając w zamknięty segment. Strzelec zmienia się w momencie, kiedy wszystkie segmenty zostaną zamknięte. Teraz gracz 2 zostaje strzelcem. Celem każdego strzelca jest zdobycie jak największej liczby punktów. Wygrywa gracz mający wyższą liczbę punktów po obu rundach.

## **OPCJA: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Ta wersja gry Cricket wykorzystuje segmenty tarczy o niższej numeracji w celu wprowadzenia odmiany do standardowej wersji. Gracze mają za zadanie „zamknięcie” segmentów 1, 2, 3, 4, 5, 6 i oka byka. Obowiązują wszystkie pozostałe zasady standardowej gry Cricket. Opcje do wyboru:

E00: segmenty z numerami otwierają się w kolejności losowej

E20: najpierw otwiera się segment z numerem 6, a potem kolejno segmenty 5, 4, 3, 2, 1 i oko byka

E25: najpierw otwiera się oko byka, a potem kolejno segmenty 1, 2, 3, 4, 5 i 6

## **G16**

## **ENGLISH CRICKET**

### **OPCJA: Double Bull, Single Bull**

Ta gra przeznaczona jest dla 2 graczy i składa się z dwóch rund. Gracz 1 musi trafić w pierścień wokół oka byka lub w oko byka tak, by zostały one zamknięte dziewięcioma trafieniami. Punkty za trafienie w oko byka naliczane są podwójnie. Gracz 2 musi zdobyć jak najwięcej punktów. Po każdym rzucie (3 rzutkami) od liczby uzyskanych punktów odlicza się 40 punktów. Jeżeli gracz 1 trafił w pierścień wokół oka byka (Bull) lub w oko byka (Bull's Eye) i zamknął je dziewięcioma trafieniami, role się zmieniają. Pod koniec drugiej rundy gracz z wyższą liczbą punktów wygrywa.

## **G17**

## **DOUBLE ONLY CRICKET**

### **OPCJA: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Double Only Cricket jest grą rozgrywaną tak samo jak Cricket z tym wyjątkiem, że wyznaczony numer w Cricket musi zostać trafiony na polu punktowanym podwójnie, zanim gracz będzie mógł kontynuować grę. W momencie kiedy trafione zostaje pole punktowane podwójnie, można otworzyć to pole. Od tego momentu zliczane są wszystkie pola tego numeru punktowane podwójnie, potrójnie oraz pojedynczo. Na przykład, by trafić w numery 20 każdy z graczy musi trafić podwójną 20. Po zdobyciu podwójnej 20 trafienie pojedynczej 20 zamyka numer, podwójnej 20 otwiera numer i doprowadza do zyskania 20 punktów, a potrójnego pola otwiera numer i zapewnia 40 punktów. Tak więc niemożliwe jest otwarcie i zamknięcie danego numeru tylko jedną rzutką.

## **G18**

## **COLOR**

### **OPCJA: 100, 200, 300, 400, 500**

Aby rozpocząć tę grę, każdy z graczy musi rzucić jedną rzutką, aby określić, w który blok/kolor (kolor nr 20 lub kolor nr 1) będzie miał dalej trafiać. (Jeżeli gracz trafi w oko byka, musi rzucić jeszcze raz, aby wyznaczyć kolor). Każdy z graczy próbuje następnie trafić w swój kolor, aby dodać punkty do wyniku końcowego (który musi być ustalony i ustawiony w Opcjach Gry na samym jej początku: 100, 200, 300, 400 lub 500). Jeżeli gracz trafi rzutką w kolor przeciwnika, rzut taki nie daje mu punktów. Trafienie w oko byka powoduje doliczenie punktów do wyniku

końcowego. Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie ustalony na początku wynik.

#### **G19**

#### **BONUS COLOR**

##### **OPCJA: 100, 200, 300, 400, 500**

Ta gra rozgrywana jest jak Color z tym wyjątkiem, że jeżeli gracz trafi rzutką w kolor przeciwnika, to punkty za ten rzut doliczane są przeciwnikowi do wyniku końcowego. Wybierz liczbę punktów do zdobycia za pomocą opcji od 100 do 500, które odpowiadają wynikom punktowym.

#### **G20**

#### **CORRECTIONAL COLOR OPCJA: 100, 200, 300, 400, 500**

Ta gra rozgrywana jest jak Color z tym wyjątkiem, że jeżeli gracz trafi rzutką w kolor przeciwnika, to punkty za ten rzut odejmowane są od wyniku końcowego gracza. Wybierz liczbę punktów do zdobycia za pomocą opcji od 100 do 500, które odpowiadają wynikom punktowym.

#### **G21**

#### **NO SCORE COLOR**

##### **OPCJA: 003, 004, 005, 006, 007**

Ta gra rozgrywana jest jak Color z tym wyjątkiem, że każdy z graczy stara się trafić w swój kolor, aby zdobyć jeden punkt. Jeżeli gracz trafi w kolor przeciwnika, jeden punkt zostaje odliczony od wyniku końcowego gracza i traci on kolejkę. (Trafienie w oko byka powoduje doliczenie punktów do wyniku końcowego).

Zwycięzcą zostaje ten gracz, któremu pozostaną punkty (kiedy wszyscy pozostali je stracą). Wynik końcowy musi zostać ustalony i ustawiony w Opcjach Gry na samym jej początku: 3, 4, 5, 6 lub 7 punktów.

#### **G22**

#### **FREE-DART COLOR**

##### **OPCJA: 005, 010, 015, 020**

Ta gra rozgrywana jest jak Color z tym wyjątkiem, że każdy gracz stara się trafić swój kolor, aby uzyskać najwyższy możliwy wynik. Jeżeli gracz trafi rzutką w kolor przeciwnika, to punkty za ten rzut nie są doliczane do wyniku końcowego.

(Trafienie w oko byka powoduje doliczenie punktów do wyniku końcowego).

Zwycięzca gracz z najwyższym wynikiem końcowym, który wyrzucił wszystkie rzutki. Całkowita liczba rzutek do wyrzucenia musi zostać określona i ustawiona w Opcjach Gry na samym jej początku: 5, 10, 15 lub 20 rzutek.

#### **G23**

#### **OVERS**

##### **OPCJA: O03, O04, (...) O20, O21 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Jest to prosta i szybka gra. Każdy gracz powinien w danej kolejce zdobyć co najmniej taką samą liczbę punktów jak najlepszy gracz z poprzedniej kolejki. Jeżeli gracz zdobędzie mniej punktów niż wynosił najlepszy wynik końcowy z trzech rzutów z ostatniej kolejki, to odbierane jest mu jedno „życie”. Zwycięzcą ostatni gracz, któremu pozostało „życie”. Wybierz liczbę żyć za pomocą opcji O03 do O21, które odpowiadają od 3 do 21 żyć.



**OPCJA: U03, U04, (...) U20, U21 / DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Ta gra jest podobna do Overs z tym wyjątkiem, że celem jest pobicie najmniejszego wyniku stanowiącego sumę trzech rzutów. Jeżeli gracz w trzech rzutach zdobędzie więcej niż aktualny rekord, to zabierane jest mu jedno „życie”. Nieudana próba rzutu czy trafienie poza obszar naliczania punktów są karane 60 punktami (3 x 20, najwyższy możliwy wynik do zdobycia po jednym rzucie rzutką). Zwycięża ostatni gracz, któremu pozostało „życie”. Wybierz liczbę żyć za pomocą opcji U03 do U21, które odpowiadają od 3 do 21 żyć.

**OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Każdy rozpoczyna grę, celując w numer 12, a potem 13, 14, którekolwiek podwójne pole, 15, 16, 17, którekolwiek potrójne pole, 18, 19, 20, a następnie oko byka. Każdy z graczy trzykrotnie rzuca rzutką do tego samego numeru, a potem przechodzi do następnego numeru w kolejnej rundzie. Wszystkie wyniki zostają do siebie dodane. Pola podwójne dają punkty podwójne, pola potrójne dają punkty potrójne. Jeżeli gracz nie trafi do danego celu żadną z trzech rzutek, to jego wynik w tej rundzie podzielony zostanie na pół. Zwycięża gracz, który otrzymał najwyższą liczbę punktów.

| Runda | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | Razem |
|-------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| Gracz |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |       |

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

**OPCJA: b03, b04, b05, (...) b19, b20, b21**

Pierwszym celem na początku gry jest pojedynczo punktowane 6. W ciągu trzech rzutów gracz musi trafić w cel jeden raz, by zachować swoje życia. Jeżeli trafi w pierwszym lub drugim rzucie, to przysługuje mu rzut, w którym wyznaczy cel przeciwnika. Pojedyncze, podwójne i potrójne pola są uznawane za różne cele. Należy strategicznie wybierać najtrudniejszy z możliwych celów dla przeciwnika, taki jak potrójna 20 czy podwójne oko byka. Zwycięża ostatni gracz, któremu pozostało „życie”. Wybierz liczbę żyć za pomocą opcji b03 do b21, które odpowiadają od 3 do 21 żyć.

**OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Wszyscy rozpoczynają grę, rzucając do numeru 20, a potem kolejno do 19, 18, 17, 16, 15, do oka byka, a następnie wyrzucając 41 punktów. Każdy z graczy rzuca 3 rzutkami do tego samego numeru, a potem przechodzi do kolejnego

numeru w kolejnej rundzie. Wszystkie wyniki są podliczane. Pola podwójne punktowane są podwójnie, a pola potrójne – potrójnie. Dodatkowa runda, w której trzeba zebrać 41 punktów, ma miejsce po trafieniu w oko byka i gracz musi sprostać temu wyzwaniu, aby ukończyć ostatnią rundę (41 to suma do wyrzucenia po kolei trzema rzutkami). Zwycięża gracz z najwyższą liczbą punktów. in order).

|                | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | '41' | Razem |
|----------------|----|----|----|----|----|----|---|------|-------|
| <b>Gracz 1</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |
| <b>Gracz 2</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |

B: Bull's eye

## G28

## BINGO

### OPCJA: 132, 141, 168, 189

Tarcza automatycznie wyświetli docelowy segment. Zwycięża gracz, który jako pierwszy trafi trzykrotnie do wszystkich określonych segmentów.

132 – Rzucaj do segmentów w następującej kolejności: 15, 4, 8, 14, 3.

141 – Rzucaj do segmentów w następującej kolejności: 17, 13, 9, 7, 1.

168 – Rzucaj do segmentów w następującej kolejności: 20, 16, 12, 6, 2.

189 – Rzucaj do segmentów w następującej kolejności: 19, 10, 18, 5, 11. Gracz powinien trafić w dany segment trzy razy, aby móc przejść do kolejnego segmentu. Trafienie w pojedynczy segment liczy się pojedynczo, natomiast segmenty podwójne i potrójne liczone są odpowiednio jako dwa i trzy trafienia.

## G29

## DOUBLE DOWN

### OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Gra rozpoczyna się z podstawowym wynikiem 40 punktów dla każdego gracza. Gracze zdobywają punkty, trafiając w aktywne segmenty bieżącej rundy. Na przykład w rundzie pierwszej gracz musi trafić w segment 15. Jeżeli nie trafi żadnej 15, to jego wynik zostanie pomniejszony o połowę. W następnej rundzie ma trafić w segment 16. W przypadku D i T musi on trafić w którekolwiek pole podwójne lub potrójne według tej samej zasady. Zwycięża gracz z najwyższym wynikiem.

|                | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Razem |
|----------------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| <b>Gracz 1</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |
| <b>Gracz 2</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |

D: Double

T: Triple B: Bull's eye

## G30

## 21 POINTS

**OPCJA: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Celem tej gry jest zdobycie jak największej liczby znaków. Znak można zdobyć na dwa sposoby:

1. zdobywając 21 punktów dokładnie 1, 2 lub 3 rzutami rzutką lub
2. mając największą liczbę punktów, ale nie więcej niż 21 (jeśli nikt nie zdobędzie w tej rundzie 21 punktów).

Gracz „skusi”, jeśli jego wynik przekroczy 21 punktów i nie będzie mógł zdobyć znaku. Zwycięża gracz, który zdobędzie największą liczbę znaków. Wybierz liczbę rund za pomocą opcji 005 do 011, które odpowiadają od 5 do 11 rundom

**G31****NINE DART CENTURY****OPCJA: 100, 150, 200, DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Wybrana opcja oznacza wynik docelowy, jak w poniższej tabeli.

| Opcja          | 100         | 150         | 200         |
|----------------|-------------|-------------|-------------|
| Wynik docelowy | 100 punktów | 150 punktów | 200 punktów |

W tej grze każdy z graczy ma 9 rzutek (trzy kolejki), aby zdobyć (lecz nie przekroczyć) 100 (lub 150, 200) punktów lub zbliżyć się do wyniku docelowego tak bardzo jak to możliwe. Po przekroczeniu wyniku odpada się z gry, a tarcza wyświetli komunikat „BUST”. Rzutki, które trafią w tarczę poza obszarem naliczania punktów, zresetują wynik do 0. Rzutki, które oderwą się od tarczy, nie są karane żadnymi punktami ujemnymi. Uzyskuje się tyle punktów, ile jest na trafionym segmencie. Segment podwójny jest punktowany podwójnie, a segment potrójny – potrójnie. Zwycięża gracz, który najbardziej zbliży się do wyniku docelowego, ale go nie przekroczy.

**G32****SHOOTING I****OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

W tej grze każdy z graczy rzuca trzema rzutkami. Zwycięża gracz z najwyższym wynikiem po trzech rzutach. Gra jest kontynuowana tak długo, aż któryś z graczy zwycięży 7 rund.

**G33****SHOOTING II****OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL**

Ta gra rozgrywana jest tak samo jak Shooting I, ale tylko rzutki, które uderzą w pojedyncze, podwójne i potrójne segmenty następującego obszaru docelowego będą mogły zostać doliczone do wyniku: 15, 16, 17, 18, 19, 20, oko byka. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wygrał 7 rund.

**G34****SHOOTING III**

## OPCJA: DOUBLE BULL / SINGLE BULL

Ta gra rozgrywana jest tak samo jak Shooting I. Gra składa się z 7 rund. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wygra 4 rundy.

G35

SHOOTING IV

## OPCJA: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Ta gra rozgrywana jest tak samo jak Shooting I, ale tylko rzutki, które uderzą w pojedyncze, podwójne i potrójne segmenty następującego obszaru docelowego będą mogły zostać doliczone do wyniku: 15, 16, 17, 18, 19, 20, oko byka. Gra składa się z 7 rund. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wygra 4 rundy.

## WYKRYWANIE I USUWANIE USTEREK

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Brak zasilania                   | Upewnij się, czy zasilacz jest poprawnie podłączony do gniazda elektrycznego, a wtyczka podłączona do tarczy.                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Gra nie nalicza punktów          | Sprawdź, czy gra nie jest w trybie ustawień, czy nie jest włączona przerwa lub czy nie trwa sprawdzanie wyników. Naciśnij przycisk MISS (RESET) i przytrzymaj przez 2 sekundy, by sprawdzić, czy gra zresetuje się i wróci do trybu gry. Możesz również sprawdzić, czy nie zablokowały się segmenty naliczające punkty lub przyciski funkcyjne.                                     |
| Zablokowany segment lub przycisk | Segmenty naliczające punkty mogą tymczasowo się zablokować, czy to podczas transportu, czy w trakcie normalnej gry. Jeśli do tego dojdzie, to automatyczne funkcje naliczania punktów zostaną zatrzymane. Segment można odblokować, delikatnie wyciągając rzutkę lub poruszając go palcem. Będzie wtedy można kontynuować grę, a funkcje naliczania punktów zaczną działać na nowo. |
| Usuwanie złamanych końcówek      | Miękkie końcówki mogą się złamać i utkwąć w tarczy. W takim wypadku spróbuj je delikatnie wyciągnąć szczypcami. Zwróć uwagę, że im cięższa jest rzutka, tym większa jest szansa, że końcówka zniekształci się lub złamie. Używaj zawsze takich samych miękkich końcówek jak dołączone do gry. Nigdy nie korzystaj z dłuższych końcówek. Łatwiej się one łamią i wyginają.           |

|                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne</p> | <p>W przypadku wystąpienia zakłóceń elektromagnetycznych elektronika tarczy może zacząć dziwnie się zachowywać lub przestać działać. (Przykłady: silna burza, awaria linii elektrycznej, ograniczenie dostawy energii lub zbyt duża bliskość silnika elektrycznego/mikrofalówki). By przywrócić normalne działanie tarczy, wyciągnij zasilacz z gniazdka elektrycznego i odłącz wtyczkę z tarczy na 2 sekundy.</p> |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Gwarancja traci ważność, jeśli tarcza została otwarta/rozmontowana.**

## UWAGI BEZPIECZEŃSTWA

### OSTRZEŻENIE!

Nie należy doprowadzać do zwarcia zasilania.

Korzystaj wyłącznie z zalecanego zasilacza (patrz Instrukcja montażu). Zasilacz nie jest zabawką!

Unikaj wystawiania tarczy na ekstremalne warunki pogodowe i ekstremalną temperaturę. Unikaj wylewania płynów na tarczę czy narażania jej na nadmierną wilgotność. Czyść tarczę jedynie zwilżoną ściereczką i/lub delikatnym środkiem czyszczącym.

Przed czyszczeniem odłącz tarczę od źródła zasilania.

Sprawdź regularnie, czy kabel, wtyczka, obudowa lub inne części zasilacza nie są uszkodzone. Jeśli doszło do uszkodzenia tych części, nie używaj tarczy dopóki usterka nie zostanie naprawiona. **OSTRZEŻENIE!**

Rzutki są sportem dla osób dorosłych, a nie zabawką. Dzieci mogą korzystać z tarczy i rzutek wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych. Proszę uważnie przeczytać instrukcję. Nie wolno rzucać rzutkami w kierunku ludzi. Właściwe przestrzeganie zasad gry pozwoli uniknąć zniszczeń oraz obrażeń.

### PONOWNE WYKORZYSTANIE ODPADÓW



Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci na kołach oznacza, że tego produktu oraz zasilacza nie wolno wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi. Elementy te wymagają oddzielnego traktowania. Po zakończeniu użytkowania należy je odnieść do autoryzowanego punktu zbiórki w celu umożliwienia ponownego wykorzystania. W ten sposób chronisz środowisko i własne zdrowie!

**Spartan GmbH**

**Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wiedeń info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at**

**Prosimy zachować na przyszłość  
WYPRODUKOWANO W CHINACH**

CE 14+

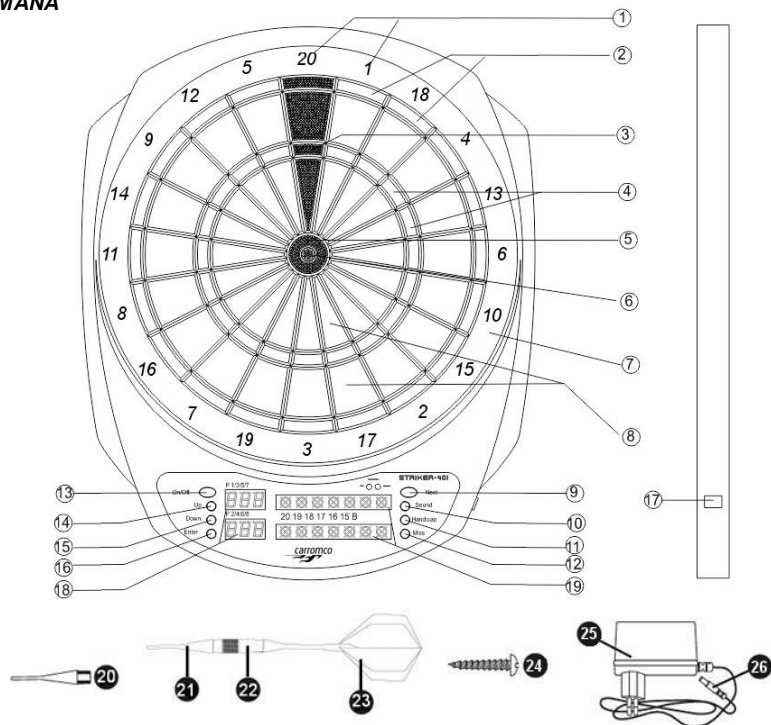




ROMÂNĂ

# DESCRIERE ȚINTĂ ELECTRONICĂ CU SĂGEȚI CU VÂRFURI MOI

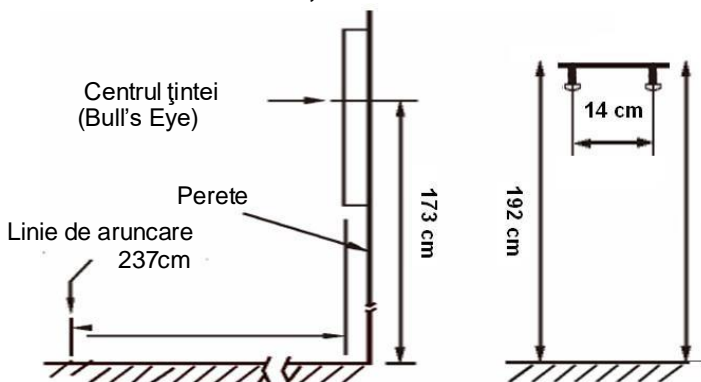
## STRIKER-401



- |                                                    |                    |
|----------------------------------------------------|--------------------|
| 1. Numere segmente UP                              | 14. Buton          |
| 2. Cercuri exterioare (x2) DOWN                    | 15. Buton          |
| 3. Triplu 20 (60 puncte) ENTER                     | 16. Buton          |
| 4. Cercuri de mijloc (x3) adaptor                  | 17. Mufă           |
| 5. Exterior centru țintă (Bull' s-Eye) (25 puncte) | 18. Tabelă de scor |
| 6. Interior centru țintă (Bull' s-Eye) (50 puncte) | 19. Cricket afișa  |
| 7. Cadru (0 puncte) de rezervă 20                  | 20. Vârfuri        |
|                                                    | 25. [Component]    |
|                                                    | 26. [Component]    |

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| 8. Inele simple (x 1)<br>moale      | 21. Vârf     |
| 9. Buton URMĂTOR<br>Tijă            | 22.          |
| 10. Sunet PORNIT/OPRIT<br>Aripioare | 23. Ax &     |
| 11. Handicap Buton<br>x 2           | 24. Șuruburi |
| 12. Buton RATARE<br>4,5V, 500mA     | 25. Adaptor  |
| 13. Buton PORNIT/OPRIT              | 26. Dop      |

## INSTRUCȚIUNI DE MONTARE




### SCULE NECESARE ASAMBLĂRII:

- Șurubelniță și burghiu - (nu sunt incluse)

1. Pregătirea săgeții: Înșurubați punctul (vârful) și arborele în mâner (cilindru). În cazul zborurilor suplimentare, îndoțiți zborul în formă și puneți-l în arbore.
2. Suspențați dartboard-ul cu ajutorul celor două găuri de montare din spate. Sunt prevăzute 2 șuruburi pentru montarea pe perete. În cazul în care șuruburile nu sunt potrivite pentru perete, schimbați-le pentru șuruburi adecvate. Trebuie să fie o priză electrică în apropiere.
3. Potrivit regulilor internaționale de potrivire a dartsului, tabla de dartboard trebuie suspențată astfel încât înălțimea de la pământ până la centrul cercului



dart să fie de 1,73 m (68"), iar distanța de la linia de aruncare la placă să fie 2,37 (7 picioare 9 1/4 inci).

4. Așezați două mărci laterale ale pereților de perete selectați de 192 cm (75 5/8") deasupra podelei, cu o distanță de 14 cm între ele. Înșurubați două șuruburi în semnele de referință până când capetele șuruburilor ies în jur de 13 mm (1/2") de perete
5. Aliniați găurile de montare pe partea din spate a jocului cu capetele șuruburilor, apoi montați jocul. Este posibil să fie necesar să reglați șuruburile până când placa se potrivește strâns cu peretele.
6. Conectați adaptorul la priza de perete și ștecherul la dartboard. Adaptorul trebuie să aibă 230V, AC - 4,5V DC, 500mA.  

7. Familiarizați-vă cu funcțiile țintă înainte de a utiliza. Dacă suspectați că nu funcționează corect, vă rugăm să consultați mai întâi GHIDUL DE DEPANARE inclus în acest manual

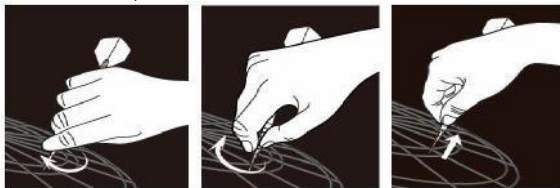
## SFATURI ȘI INSTRUCIUNI

**Acest joc a fost conceput pentru a utiliza NUMAI SĂGEȚI CU VÂRFURI MOI.** Utilizarea de săgeți cu vârf de oțel vor avaria ținta.

Utilizați gradul adecvat de forță și adoptați postura corectă când proiectați săgețile înspre țintă. Nu este nevoie să aruncați cu putere pentru ca săgețile să se înfigă în țintă. Greutatea recomandată pentru săgețile cu vârfuri moi este de maxim 16 grame.

Pentru a reduce efectul de salt, utilizați numai tipul de vârfuri precum cele furnizate cu jocul. Nu se recomandă vârfuri lungi pentru acest joc. Acestea se rup sau se îndoaie mai ușor.

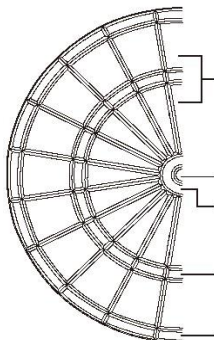
Pentru a extrage săgețile din țintă, rotiți-le ușor înspre dreapta în timp ce le extrageți, va fi mult mai ușor.



## CALCULAREA PUNCTELOR

**O aruncare Segment**  
aruncare constă din 3

**Ricoșări și săgeți ratate**  
Fiecare săgeată ricoșată  
puncte  
săgeată care ajunge în  
bull dublu zonei de joc nu se  
arunca din nou



simplicu = Puncte O  
simple săgeți.

Bull's Eye = 50 puncte  
sau Bull = 25 puncte sau 50

afara opțiunea bull simplicu/ opțiunea  
punctează și nu se poate

Segment triplu = Puncte triple

Segment dublu = Puncte duble

## INSTALARE ȘI FUNCȚII

**START**  
ON/OFF  
( pornit/oprit )

Apăsați pe butonul ON/OFF (pornit/oprit) pentru a începe setarea. Când alimentarea este pornită, unele ecrane se aprind cu o melodie de întâmpinare. Când sunetul se oprește, ecranul jucătorului și ecranul punctajului vor indica "G01" și,

respectiv, "301".

**JOCURI +**  
**OPȚIUNI**  
JP/DOWN  
(sus/jos)  
ENTER

Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila jocurile (vezi SELECTAREA JOCULUI).

După ce jocul este afișat, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila opțiunile jocurilor. După ce opțiunea jocului este afișată, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

Double out. Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila aceste funcții speciale. După ce funcția specială este afișată, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

**JUCĂTOR**

UP/DOWN  
(sus/jos)  
ENTER

Apăsați pe butoanele UP sau DOWN pentru a selecta numărul de jucători. Există în total 9 selecții de jucători de la modul 1 jucător la modul 8 jucători plus modul jucător cyber.

Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția jucătorilor.

---

CYBER  
P/DOWN  
(sus/jos )  
ENTER

Dacă opțiunea pe care ați selectat-o și confirmat-o este în modul jucător cyber, veți juca având ca adversar computerul. Apăsați pe UP sau DOWN pentru a selecta nivelurile jucătorului cyber și apăsați pe Enter pentru a începe jocul. Cele cinci niveluri de jucător cyber sunt următoarele:  
C1: Începător  
C2: Intermediar  
C3: Avansat  
C4: Expert  
C5: Profesionist

Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția jocului Cyber.

---

HANDICAP  
HANDICAP  
SUS/JOS  
CONFIRMARE

Pentru anumite jocuri, modul handicap poate fi selectat după selectarea numărului de jucători (înainte de apăsarea butonului de Confirmare). Apăsați Handicap pentru a accesa modul de selectare handicap. Apoi apăsați Sus/Jos pentru a selecta opțiunea handicap pentru fiecare jucător. Apăsați handicap pentru a trece la următorul jucător.

---

Single/Double  
Bull  
DOWN  
(sus/jos )  
ENTER

În cazul în care jocul are opțiunile Double și Single bull, apăsați pe UP sau DOWN pentru a efectua selecția. Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția Single/ Double Bull.

---

SCHIMBAREA  
JUCĂTORULUI  
NEXT (următor)

În timpul jocului, când computerul anunță "NEXT", orice apăsare pe segmente nu va activa ținta. Trebuie ca jucătorul să îndepărteze toate săgețile și să apase pe Next pentru runda următorului jucător. Ținta se va comuta automat pe jucătorul

următor dacă nu s-a acționat asupra acesteia timp de aproximativ 10 secunde după anunțul "NEXT".

AFIȘAREA  
SCORULUI  
EXT (urmăc

Partida ia sfârșit când jucătorul este determinat sau când toți jucătorii și-au terminat scorul final (vezi instrucțiunile pentru fiecare joc pentru detalii). Utilizați butonul URMĂTOR pentru a vizualiza locul fiecărui jucător în clasament și scorul final.

RATARE  
MISS (ratar

Apăsați pe MISS pentru a puncta 0 și a înregistra o săgeată când o săgeată lovește cadrul țintei WEB sau ratează ținta

RESETARE  
MISS (ratare

Dacă doriți să resetați jocul, apăsați pe butonul MISS și țineți apăsat timp de 2 secunde.

SCOR  
ENTER

În timpul jocului, puteți apăsa pe Enter pentru a verifica scorurile altor jucători.

END  
N/OFFprit  
(porr

Apăsați pe butonul ON/OFF pentru a opri jocul. În scopul economiei de energie, ținta este dotată cu o funcție de oprire automată. În cazul în care jocul nu este utilizat timp de 30 de minute, se va opri automat.

SUNET  
JND (su

Această tablă de joc este dotată cu un întrerupător de sunet în partea stângă. Puteți porni sau opri sunetul în timpul jocului.

## ALEGEREA JOCULUI

| Joc | Descriere       | Ecran | Nr. de opțiuni/<br>variații | Nr. de<br>jucători |
|-----|-----------------|-------|-----------------------------|--------------------|
| G01 | 301             | 301   | 7/56                        | 1-8                |
| G02 | 301 League      | CO1   | 7/224                       | 1-8                |
| G03 | CountUp         | CUP   | 9/18                        | 1-8                |
| G04 | Round the Clock | rCL   | 12                          | 1-8                |
| G05 | Shanghai        | Shi   | 4                           | 1-8                |
| G06 | High Score      | HiS   | 12/24                       | 1-8                |

|     |                     |     |       |     |
|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| G07 | Killer              | LLr | 30    | 2-8 |
| G08 | Shoot-out           | S-0 | 19    | 1-8 |
| G09 | 9 lives             | 9Li | 7     | 2-8 |
| G10 | Cricket             | Cri | 3/6   | 1-8 |
| G11 | No Score Cricket    | NSc | 3/6   | 1-8 |
| G12 | Cut Throat Cricket  | CUc | 3/6   | 1-8 |
| G13 | Killer Cricket      | LLc | 3/6   | 2-8 |
| G14 | Scram Cricket       | SCc | 1/2   | 2   |
| G15 | Low Pitch Cricket   | LPc | 3/6   | 1-8 |
| G16 | English Cricket     | Enc | 1/2   | 2   |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6   | 1-8 |
| G18 | Color               | CL2 | 5     | 1-8 |
| G19 | Bonus Color         | bC2 | 5     | 1-8 |
| G20 | Correctional Color  | CC2 | 5     | 1-8 |
| G21 | No score Color      | NC2 | 5     | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color     | FdC | 4     | 1-8 |
| G23 | Overs               | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders              | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it            | HAL | 1/2   | 1-8 |
| G26 | Big-6               | biG | 19    | 2-8 |
| G27 | Forty-One           | For | 1/2   | 1-8 |
| G28 | Bingo               | bin | 4     | 1-8 |
| G29 | Double Down         | ddn | 1/2   | 1-8 |
| G30 | 21 points           | 21P | 7     | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century   | Ndc | 3/6   | 1-8 |
| G32 | Shooting I          | S-1 | 1/2   | 1-8 |
| G33 | Shooting II         | S-2 | 1/2   | 1-8 |
| G34 | Shooting III        | S-3 | 1/2   | 1-8 |
| G35 | Shooting IV         | S-4 | 1/2   | 1-8 |

### HANDICAP OPTIUNE

| Joc | Descriere  | Handicap optiune          |
|-----|------------|---------------------------|
| G01 | 301        | -20, -40, -60, -80 scores |
| G02 | 301 League | -20, -40, -60, -80 scores |
| G03 | Count Up   | +20, +40, +60, +80 scores |

|     |                    |                           |
|-----|--------------------|---------------------------|
| G05 | Shanghai           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G06 | High Score         | +20, +40, +60, +80 scores |
| G07 | Killer             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G08 | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 scores     |
| G09 | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G18 | Color              | +20, +40, +60, +80 scores |
| G19 | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G20 | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 scores |
| G21 | No score Color     | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G22 | Free-Dart Color    | +20, +40, +60, +80 scores |
| G23 | Overs              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G24 | Unders             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G25 | Halve-it           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G26 | Big-6              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G27 | Forty-One          | +20, +40, +60, +80 scores |
| G29 | Double Down        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G30 | 21 points          | 1, +2, +3, +4 scores      |

## JOCUL

- Rândul fiecărui jucător este indicat prin P-1, P-2 ....P-8.
- Fiecare jucător are dreptul să arunce 3 săgeți când îi vine rândul.
- Cele 3 săgeți mici situate în partea dreaptă a ecranului indică numărul de săgeți aruncate pe rundă.
- Această țintă electronică poate afișa scorurile totale și să dezvăluie automat țintele.
- Întotdeauna așteptați ca ținta să termine de emis sunetul înainte de a arunca săgețile.

## REGULI DE JOC

**G01**

**301-999 JOCURILE**

### **OPȚIUNE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acesta este cel mai popular joc de darts, jucat în majoritatea ligilor și turneelor. Fiecare jucător începe jocul având 301 puncte (sau 501, 601 etc.). La sfârșitul rundei fiecărui jucător, suma obținută prin aruncarea celor 3 săgeți este scăzută din scorul jucătorului. Câștigă primul jucător care obține exact 0. Jocul poate continua până când toate locurile clasamentului sunt determinate (al 2-lea, al 3lea și al 4-lea).

Pentru a complica jocul, selectați DOUBLE IN și/sau DOUBLE OUT pentru a adăuga restricții suplimentare privind începerea și terminarea jocului. Există următoarele opțiuni:

**SiO (Standard):** Înregistrarea scorului începe și se termină când orice număr este atins. Jucătorul poate termina partida cu lovirea oricărui număr care reduce scorul exact la 0. Când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la 0, runda este "anulată" și scorul revine la numărul avut înaintea rundei. **diO -**

**Double In:** Contabilizarea scorului începe când este lovit un număr din cercurile exterioare sau din Double Bull's Eye. Scorul nu va fi înregistrat până când această condiție nu este îndeplinită.

**SdO - Double Out:** Jucătorul poate termina jocul când lovește un număr din cercurile exterioare sau de două ori centrul țintei, lovitură ce reduce scorul exact la 0. Când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la 0 sau "1", râmăas este și el anulat deoarece este imposibil să fie adus la 0 cu o dublă). **diS -**

**Double In + Double Out:** Scorul începe când un număr din cercul dublu sau din Double Bull's Eye este lovit și se termină când un cerc dublu sau Double Bull's Eye este lovit și reduce scorul exact la zero.

## G02

## 301-999 LEAGUE

**OPȚIUNE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Aceasta este varianta de echipă a jocului 301-999, foarte popular în sânul ligilor de darts. În joc intră întotdeauna 2 echipe cu maxim 4 jucători pe echipă. De exemplu: jucătorul 1 și jucătorul 3 joacă împotriva jucătorului 2 și jucătorului 4. Jocul se desfășoară identic versiunii individuale a jocului 301-999.

Opțiuni: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 jucători în fiecare echipă

3C: 3 jucători în fiecare echipă

4C: 4 jucători în fiecare

echipă CyB: 1 jucător în fiecare

echipă

## G03

## COUNT UP

**OPȚIUNE: 100, 200, 300, ..... 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este un joc simplu pe care oricine îl poate juca. Obiectul este învingerea celorlalți jucători prin a fi primul/prima care obține scorul presetat. Setările disponibile sunt următoarele: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 și 900. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor cât mai ridicat când îi vine rândul. Se admite ca scorul final total să-l depășească pe cel presetat.

## G04

## ROUND THE CLOCK

**OPȚIUNE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Jucătorul trebuie să lovească în ordine numerele (în funcție de opțiunile alese) de la 1 la 5, 1 la 10, 1 la 15, sau de la 1 la 20. Când un număr este lovit, jocul

avansează la numărul următor. Câștigă jucătorul care ajunge primul și lovește ultimul număr din joc.

Alegeți opțiunile:

105, 110, 115, 120: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, indiferent dacă este simplă, dublă sau triplă

205, 210, 215, 220: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, numai dubla este valabilă.

305, 310, 315, 320: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, numai tripla este valabilă.

## G05

## SHANGHAI

### OPȚIUNE: L01, L05, L10, L15

Acest joc este similar cu *Round-The-Clock*. Jucătorii pot începe aruncările de la 1 (sau 5 sau 10 sau 15) și pot avansa înspre 20 sau Centrul țintei (Bull's Eye). Loviturile în afara secvenței numerelor nu se contabilizează. O lovitură pe zonele duble sau triple valorează de 2 sau de 3 ori numărul. Scorurile se vor cumula.

Alegeți opțiunile:

Opțiunea L01: jocul începe de la segmentul 1

Opțiunea L05: jocul începe de la segmentul 5

Opțiunea L10: jocul începe de la segmentul 10

Opțiunea L15: jocul începe de la segmentul 15

## G06

## HIGH SCORE

### OPȚIUNE: H03, H04,... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Acest joc este similar celui de *Count-Up*, cu excepția faptului că jocul se termină cu numărul selectat de runde. Câștigă jucătorul cu cel mai mare scor total. Vă rugăm să selectați numărul de runde cu opțiunile H03 la H14 care reprezintă 3 - 14 runde.

## G07

## KILLER

Scopul acestui joc este de a „ucide” oponentii și de a rămâne în viață.

Câștigătorul este cel care rămâne „în viață” la sfârșitul jocului. În opțiunea 303 - 321 Lovirile la țintă și drept la țintă nu sunt luate în considerare. Aceste câmpuri sunt dezactivate. Fiecare jucător trebuie să arunce propriul segment numeric. Afișajul va indica în acest moment „SEL”. Dacă un jucător ratează ținta sau lovește direct în Centru ori într-un segment numeric deja țintit de un alt jucător, acesta trebuie să încerce din nou. Fiecare jucător are un număr, acțiunea începe. Fiecare jucător încearcă să-și lovească propriul număr pentru a obține calificarea de „ucigaș”. Când devine un ucigaș, obiectivul jucătorului este de a-și „ucide” oponentii lovindu-le segmentul numeric până când aceștia își pierd toate viețile. Dacă un ucigaș își lovește propriul segment numeric, ucigașul își va pierde calificarea de „ucigaș” și de asemenea, își va pierde și o „viață”. Își va recupera titlul de „ucigaș” prin lovirea din nou a propriului segment numeric. Ultimul supraviețuitor câștigă jocul. Pentru un joc cu grad mai mare de dificultate, loviți



dublul (sau triplul) propriului scor pentru a obține calificarea de „ucigaș”. Vă rugăm selectați numărul de vieți și dificultatea Segmentului (toate segmentele, Segmentul dublu sau triplu) cu opțiunile cuprinse între 033 și 321 ce reprezintă între 3 și 21 de vieți și dificultatea segmentului.

| Opțiune | Vieți | Zonă de lovire (ucigaș) |
|---------|-------|-------------------------|
| 003     | 3     | single, double, triple  |
| 005     | 5     | single, double, triple  |
| .....   | ...   | single, double, triple  |
| 021     | 21    | single, double, triple  |
| 203     | 3     | double                  |
| Opțiune | Vieți | Zonă de lovire (ucigaș) |
| 205     | 5     | double                  |
| ...     | ..... | double                  |
| 221     | 21    | double                  |
| 303     | 3     | triple                  |
| 305     | 5     | triple                  |
| ....    | ....  | triple                  |
| 321     | 21    | triple                  |

## G08

## SHOOT-OUT

**OPȚIUNE: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21**

Computerul va afișa aleatoriu un scor pentru ca jucătorul să lovească. O lovitură corectă înseamnă atribuirea unui punct. Primul jucător care lovește 3, 4 ..... 21 semne, în funcție de nivelul de dificultate, este câștigătorul. Dacă un jucător nu lovește tabla de joc în decurs de 10 secunde, aceasta se va schimba automat pe un alt scor pentru jucătorul care trebuie să lovească și se înregistrează ca și cum ați fi lovit numărul greșit. În acest joc, dubla și tripla sunt tratate ca simple.

## G09

## 9 LIVES

**OPȚIUNE: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009**

Acest joc include numerele cuprinse în 1 și 20 și centrul țintei într-o secvență repetitivă. Jucătorii trag cu rândul în 1 în prima rundă, în 2 în a doua rundă, și așa mai departe, până ajung la „25” în runda a 21-a, 1 în runda a 22-a, 1 în runda a 22-1 și așa mai departe. Fiecare jucător trebuie să lovească numărul țintit cu o săgeată în fiecare rundă. Jucătorul va pierde o viață dacă toate cele 3 săgeți ratează. Câștigă jucătorul care rămâne cu în viață câștigă.

003, 004, 005 .....009 reprezintă 3, 4, 5 ..... respectiv 9 vieți.

**OPȚIUNE: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

*Cricket* este un joc foarte popular.

Jucați numai cu segmentele numerotate de la 15 la 20 și B (Bull/Bullseye).

Fiecare participant aruncă 3 săgeți. Un segment numerotat trebuie lovit de trei ori de jucător și apoi segmentul se deschide pentru acesta. Acum acesta poate marca puncte cu acest segment deschis. Dacă și adversarul lovește acest segment numerotat de trei ori, atunci segmentul se închide. Nu se mai pot adăuga puncte pe un segment închis. Segmentele duble sau triple se punctează ca fiind 2 sau 3 lovituri. Segmentele se pot deschide și se pot închide în orice ordine.





Jucătorul care închide cele mai multe segmente și obține cel mai mare scor, câștigă. Strategia constă în decizia de a închide un segment sau de a acumula puncte mai întâi. Întrucât dacă un jucător a închis majoritatea segmentelor, dar este în urmă cu punctele, acesta pierde jocul. Jocul se termină atunci când toate segmentele sunt închise. Persoana care obține cele mai multe puncte, câștigă.

Alegeți opțiunile:

C00: deschiderea numerelor în orice ordine

C20: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

| Cricket | O dată                                                                            | De două ori                                                                       | Deschis                                                                           | Închis                                                                            |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Semn    |  |  |  |  |

**OPȚIUNE: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este o versiune simplificată a *Cricket-ului*. Obiectivul este de a închide toate numerele cât de repede posibil. Nu se acordă puncte pentru lovirea unui număr închis.

De aceea, dacă un număr a fost lovit de 3 ori, încercați să loviți alte ținte. Câștigă primul care reușește să lovească de 3 ori toate numerele. Alegeți opțiunile:

000: deschiderea numerelor în orice ordine

020: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

**OPȚIUNE: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este o versiune inversată a *Cricket-ului*. Lovirea unui număr deschis se contabilizează în favoarea adversarului. Pierde cel cu cel mai mare scor cumulativ. Însă, niciun punctaj nu este adăugat jucătorului care are numărul deja închis. Câștigă cel care obține cel mai mic scor și care a închis primul toate numerele. Dacă un jucător a reușit primul să închidă toate numerele, dar în același timp a obținut și cel mai mare scor, acesta trebuie să continue să tragă pentru a încerca să mărească scorul adversarului sau să egalizeze cu scorul său. Din acest motiv, cea mai bună strategie este închiderea cât mai rapid posibil a numerelor pentru a împiedica ceilalți jucători să vă adauge puncte și încercând în același timp de a obține penalizarea celorlalți jucători. Alegeți opțiunile:

00C: deschiderea numerelor în orice ordine

20C: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

**OPȚIUNE: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc este foarte asemănător cu *No Score Cricket* având însă o notă diferită. Când un număr este închis, jucătorul are șansa să elimine înscrierea jucătorului lovind și el din nou același număr. Însă, dacă și el are numărul închis, atunci niciun punct nu va fi dedus de la jucător. Câștigă jucătorul care închide primul toate numerele.

Alegeți opțiunile:

H00: deschiderea numerelor în orice ordine

H20: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

**OPȚIUNE: Țintă dublă, Țintă unică**

Fiecare jucător aruncă segmentele de număr de 15-20, plus Bull / Bullseye. Un jucător este shooter-ul și poate obține puncte în timp ce jucătorul rămas este opritorul și trebuie să lovească fiecare segment de serie plus Bull / Bullseye o dată pentru al închide. Shooter-ul nu mai poate înscrie pe un segment de număr închis. Shooter-ul se schimbă când toate segmentele de număr sunt închise. Acum, jucătorul 2 devine shooter-ul. Scopul fiecărui shooter este să obțină cât mai multe puncte posibil. Jucătorul cu cel mai mare scor după ambele runde este câștigătorul.

**OPȚIUNE: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Această versiune de Cricket utilizează segmentele cu numere mici de pe țintă pentru o modificare față de segmentele standard de Cricket. Jucătorii vor trebui să "închidă" segmentele 1, 2, 3, 4, 5, 6 și Centrul ( Bull's Eye). Toate celelalte reguli de cricket standard se aplică.

Alegeți opțiunile:

E00: deschiderea numerelor în orice ordine

E20: deschiderea numărului 6 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

E25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 1, 2, 3, 4, 5 și 6

**G16****ENGLISH CRICKET****OPȚIUNE: Țintă dublă, Țintă unică**

Acest joc este pentru 2 jucători și consistă din două runde. Jucătorul 1 trebuie să lovească Ținta sau centru țintei până la închidere cu 9 lovituri. (9X) Centrul țintei are valoare dublă. Al 2-lea jucător trebuie să obțină cât de multe puncte posibile. 40 de puncte sunt scăzute din punctele obținute după fiecare aruncare (3 săgeți). Dacă 1 jucător lovește Ținta/centrul țintei și închide cu 9 lovituri (9X), rолurile se modifică. La sfârșitul celei de-a doua runde, jucătorul cu maximul de puncte câștigă.

**G17****DOUBLE ONLY CRICKET****OPȚIUNE: L00, L20, L25, Țintă dublă, Țintă unică**

Crichetul dublu se joacă în același mod ca și Crichetul, doar ca dublul fiecărui număr de crichet desemnat trebuie să fie lovit înainte ca jucătorul să poată avansa cu numărul respectiv. Când Dublul este lovit, acel număr poate deschide. Apoi acea dublă, și toate celelalte duble, triple și unice ale celui număr contează. De exemplu, pentru a atinge 20, fiecare jucător trebuie să lovească dublu 20. După obținerea unei duble de 20, apoi un singur 20 va închide acel număr, o dublă ar deschide și înregistra 20 de puncte, și o triplă ar deschide și obține 40 de puncte. Deci, este imposibil să deschideți/închideți un număr cu o singură tragere.

**G18****COLOR****OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500**

Pentru a începe acest joc, fiecare jucător trebuie să arunce o săgeată pentru a determina care segment/culoare (culoarea #20 sau culoarea #1) trebuie țintit. (Dacă jucătorul lovește Centrul țintei, acesta trebuie să efectueze o nouă aruncare pentru a decide culoarea). Fiecare jucător trebuie apoi să-și lovească culoarea țintă pentru a adăuga puncte la scorul total (care trebuie decis și setat în Opțiunile jocului de la începutul partidei: 100, 200, 300, 400 sau 500). Dacă un jucător nimereste culoarea unui adversar, atunci punctele nu se socotesc. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul care obține primul scorul predeterminat.

**OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, aceluși adversar i se adaugă punctele la scorul total. Vă rugăm să selectați una dintre opțiuni, de la 100 la 500, corespunzătoare punctajului între 100 - 500.

**OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, punctele aferente se vor scade din scorul total al jucătorului ghinionist. Vă rugăm să selectați una dintre opțiuni, de la 100 la 500, corespunzătoare punctajului între 100 - 500.

**OPȚIUNE: 003, 004, 005, 006, 007**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Fiecare jucător primește un punct dacă nimerește culoarea sa țintă. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, se scade un punct din scorul total al jucătorului ghinionist și acesta își va pierde rândul. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul căuia îi rămân puncte (când toți ceilalți sunt la 0).

Scorul total trebuie decis și setat în Opțiunile de joc de la începutul partidei: 3, 4, 5, 6 sau 7 puncte în total.

**OPȚIUNE: 005, 010, 015, 020**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Fiecare jucător trebuie să-și nimerească culoarea țintă pentru a câștiga un punctaj cât mai mare. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, acesta nu primește punctaj. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul cu punctajul cel mai mare după epuizarea numărului de săgeți care pot fi lansate. Numărul total de săgeți care pot fi aruncate trebuie decis și setat în Opțiunile de joc de la începutul partidei: 5, 10, 15, sau 20 de săgeți în total.

**OPȚIUNE: 003, 004...020, 021 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este un joc simplu și rapid. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor egal sau mai mare decât cel obținut într-o rundă. Când un jucător obține un scor inferior celui obținut la cele 3 aruncări precedente, i se ia 1 "Viață". Câștigă jucătorul care rămâne cu "Viață".

Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile O03 la O21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

**G24**

**UNDERS**

**OPȚIUNE: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc este similar celui de Overs, excepție făcând obiectivul care este de a depăși cel mai scăzut scor total a 3 săgeți. Când totalul a 3 săgeți este mai mare decât recordul, atunci jucătorului i se ia o "Viață". Orice ratare sau orice aruncare în afara zonei de scor este penalizată cu 60 de puncte (3 x 20, cel mai mare scor care poate fi obținut la o aruncare). Câștigă jucătorul care rămâne cu "Vieți". Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile U03 la U21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

**G25**

**HALVE- IT**

**OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Fiecare începe jocul prin a ținti numărul 12, apoi, 13, 14, oricare Duple, 15, 16, 17, oricare Triple, 18, 19, 20 și pe urmă Bull's Eye. Fiecare jucător aruncă 3 săgeți înspre același număr și avansează înspre numărul următor în cadrul rundei următoare. Toate scorurile sunt acumulate, Duplele aduc de 2 ori mai multe puncte, Triplele, de 3 ori. Dacă un jucător ratează toate cele 3 lovituri înspre un anumit număr într-o rundă, scorul lui/ei va fi înjumătățit. La sfârșitul jocului, jucătorul cu maximul de puncte câștigă.

| RUNDA   | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | TOTAL |
|---------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| JUCĂTOR |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |       |

D: Dublă

T: Triplă

B: Bull's eye

**G26**

**BIG-6**

**OPȚIUNE: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21**

Single-6 este prima țintă la începutul jocului. Din 3 lovituri, jucătorul trebuie să lovească ținta o dată pentru a-și salva viețile. Dacă ținta este lovită din prima sau a 2-a aruncare, jucătorul are șansa să selecteze cu o lovitură ținta adversarului. Simplele, dublele și triplele sunt toate considerate ca fiind ținte diferite. Strategia este de a alege ținta cea mai dificilă pentru adversari, precum "tripla- 20" sau "dubla-Bull's Eye". Câștigă jucătorul care rămâne cu "Vieți".

Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile b03 la b21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

**G27**

**FORTY-  
ONE**

**OPȚIUNE: ȚINTĂ DUBLĂ/ȚINTĂ UNICĂ**

Fiecare începe jocul prin a ținti numărul 20, apoi, 19, 18, 17, 16, 15, Centrul țintei și pe urmă obține 41 de puncte. Fiecare jucător aruncă 3 săgeți înspre același număr și avansează înspre numărul următor în cadrul rundei următoare. Toate scorurile sunt acumulate, Dublele aduc de 2 ori mai multe puncte, Triplele, de 3 ori. O rundă suplimentară de 41 de puncte este inclusă după lovirea centrului țintei și un jucător trebuie să treacă prin această încercare pentru a termina ultima sa rundă (41 este suma care trebuie aruncată de 3 săgeți în ordine). La sfârșitul jocului, jucătorul cu maximul de puncte câștigă.

|                    | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | '41' | Total |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|---|------|-------|
| <b>Jucătorul 1</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |
| <b>Jucătorul 2</b> |    |    |    |    |    |    |   |      |       |

B: Drept la țintă

**G28****BINGO****OPȚIUNE: 132, 141, 168, 189**

Ținta va afișa automat segmentul țintit. Jucătorul care termină primul de lovit toate segmentele țintite specificate timp de trei ori, câștigă jocul.

132- Lovește segmentul cu secvența 15, 4, 8, 14, 3.

141- Lovește segmentul cu secvența 17, 13, 9, 7, 1.

168- Lovește segmentul cu secvența 20, 16, 12, 6, 2.

189- Lovește segmentul cu secvența 19, 10, 18, 5, 11.

Jucătorul trebuie să lovească un segment numeric timp de trei ori pentru a intra în următorul segment numeric. Lovirea unui singur segment este considerată ca o dată; segmentul dublu valorează cât două lovituri, segmentul triplu valorează cât trei lovituri.

**G29****DOUBLE DOWN****OPȚIUNE: ȚINTĂ DUBLĂ/ȚINTĂ UNICĂ**

Jocul începe cu un scor de bază de 40 pentru fiecare jucător. Jucătorul trebuie să marcheze

lovind segmentele active ale runde curente. De exemplu în prima rundă, jucătorul trebuie să arunce pentru a lovi segmentul 15. Dacă niciun 15 nu este lovit, scorul jucătorului va fi

înjumătățit. Noua rundă valorează 16 și așa mai departe. Pentru D și T, jucătorul trebuie să lovească

orice dublă sau triplă și aceeași regulă se va aplica. Jucătorul care obține cel mai mare scor, câștigă.

|                    | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Total |
|--------------------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| <b>Jucătorul 1</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |
| <b>Jucătorul 2</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |       |

**G30****21 POINTS****OPȚIUNE: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Obiectivul acestui joc este obținerea a cât mai multor puncte. Un jucător poate obține un punct în două moduri:

1. Obține exact 21 de puncte cu 1, 2 sau 3 săgeți, sau
2. Obține cel mai mare scor până la 21 de puncte (dacă nu obține nimeni 21 de puncte runda aceasta)

Jucătorul "sare" când scorul său depășește 21 de puncte, iar el nu mai poate obține punct în această rundă. După ce jocul se termină, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă partida.

Vă rugăm să selectați numărul de runde cu opțiunile 005 la 011 care reprezintă 5 - 11 runde.

**G31****NINE DART CENTURY****OPȚIUNE: 100, 150, 200, ȚINTĂ DUBLĂ/UNICĂ**

Opțiunile reprezintă scorul țintit, consultați tabelul de mai jos.

|                    |            |            |            |
|--------------------|------------|------------|------------|
| <b>Opțiune</b>     | 100        | 150        | 200        |
| <b>Scor țintit</b> | 100 puncte | 150 puncte | 200 puncte |

În acest joc, fiecare jucător dispune de 9 proiectile (trei runde) pentru a marca 100 (sau 150, 200) de puncte fără a trece peste, sau să se apropie cât mai mult de 100. Dacă treceți peste, sunteți eliminat(ă) din joc. Ținta va anunța „BUST” (Afară). Proiectilele care aterizează în afara zonei de marcaj, vă vor reseta scorul la zero. Proiectilele care ricoșează nu sunt penalizate dar nu aduc niciun punct. Numărul de pe țintă care este lovit vă va reprezenta scorul. Un sector dublu valorează un număr dublu de puncte și un triplu valorează triplu. Jucătorul care se apropie cel mai tare de Scorul țintit fără să-l depășească este desemnat câștigător.

**G32****SHOOTING I****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

În acest joc, fiecare jucător poate arunca 3 săgeți. Jucătorul cu punctajul cel mai mare după cele 3 aruncări, câștigă runda. Jocul se termină când un jucător acumulează 7 runde câștigate.

**G33****SHOOTING II****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I, dar numai săgețile care se fixează în zonele simple, duble sau triple ale următoarelor Segmente numerotate



țintă aduc puncte: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Primul care câștigă 7 runde este desemnat câștigător.

**G34**

**SHOOTING III**

**OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I. Jocul durează 7 runde și cel care câștigă patru runde este desemnat câștigător.

**G35**

**SHOOTING IV**

**OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I, dar numai săgețile care se fixează în zonele simple, duble sau triple ale următoarelor Segmente țintă numerotate aduc puncte: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's-eye. Jocul durează 7 runde și cel care câștigă patru runde este desemnat câștigător.

**DEPANARE**

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alimentare lipsă                   | Vă rugăm asigurați-vă că adaptorul CA este racordat corect la priza electrică, iar mufa este conectată corect la țintă.                                                                                                                                                                                                                        |
| Jocul nu înregistrează niciun scor | Verificați dacă jocul este în modul de setare sau dacă este în așteptare ori în curs de verificare a scorului. Apăsăți butonul MISS (RESETARE) timp de 2 secunde pentru a vedea dacă jocul este resetat și redemarează. De asemenea verificați dacă segmentele de marcaj sau butoanele de funcționare sunt blocate.                            |
| Segment sau Buton blocat           | În timpul transportului sau pe durata jocului, este posibil ca segmentele să se blocheze temporar. În acest caz, toate funcțiile de înregistrare automată ale scorului vor înceta. Desprindeți cu grijă săgeata sau mișcați segmentul cu degetul pentru a-l putea debloca. Jocul va putea fi reluat și funcțiile de scor vor reveni la normal. |
| Extragerea vârfurilor rupte        | Vârfurile moi se pot rupe și vor rămâne înfipte în panou. În acest caz, încercați să le scoateți cu atenție, cu ajutorul unei pensete. Notă: cu cât săgeata este mai grea, cu atât cresc șansele ca aceasta să se rupă sau să se deformeze.                                                                                                    |

|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Interferență electrică sau electromagnetică | În cazul interferențelor electromagnetice, partea electronică a țintei poate prezenta un comportament dereglat sau poate înceta să funcționeze. (De exemplu: o furtună puternică, o creștere de tensiune, o cădere de tensiune sau apropierea prea mare de un motor electric sau de un cuptor cu microunde). Pentru a readuce ținta la funcționare normală, scoateți timp de câteva secunde bateriile și apoi repunți-le la loc. Asigurați-vă că sursa interferenței este îndepărtată. |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Garanția devine nulă dacă ținta a fost desfăcută/dezasamblată.**

## INSTRUCȚIUNI PRIVIND SIGURANȚA

### AVERTIZARE!

Nu scurtcircuitați bornele bateriilor.

Utilizați numai adaptorul recomandat (vezi instrucțiunile de montare). Adaptorul nu este o jucărie!

Nu supuneți ținta electronică la intemperii sau diferențe mari de temperatură. Feriți ținta de lichide sau de umezeală excesivă. Curățați ținta cu o cârpă ușor umezită și/sau cu detergent slab.

Vă rugăm deconectați ținta de la sursa de alimentare înainte de a o curăța. Inspectați periodic adaptorul CA (opțional) sau încărcătorul de baterii pentru a depista eventualele deteriorări ale cablului, fișei, carcasei sau ale altor componente. În caz de avariere, nu utilizați ținta până când reparația nu a fost efectuată.

### AVERTIZARE!

Acest joc se adresează adulților, nu este o jucărie. A nu se utiliza de către copii decât sub supraveghere adultă. Vă rugăm să citiți cu atenție instrucțiunile. Nu direcționați săgețile înspre persoane. Utilizarea corectă a produsului poate preveni accidentările și pagubele

**RECICLAREA** Pictograma barată indică necesitatea de a nu amesteca acest produs și bateriile împreună cu deșeurile menajere. Acestea trebuie prelucrate separat. Când doriți să vă debarasați de ele, depozitați-le la cel mai apropiat punct de colectare autorizat pentru a putea fi reciclate. Acest gest va proteja mediul și sănătatea dumneavoastră!



**Spartan GmbH**

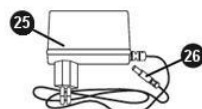
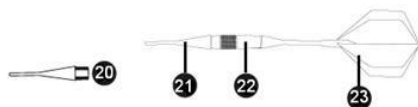
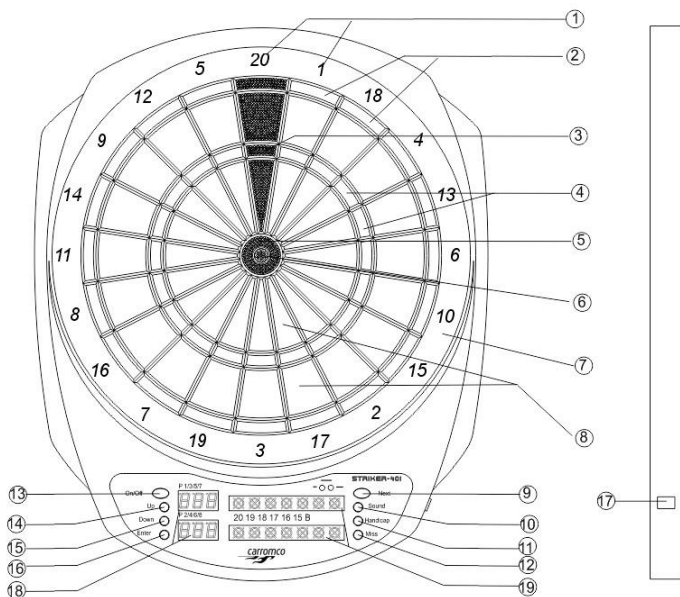
Vă rugăm să păstrați pentru consultare ulterioară  
FABRICAT ÎN CHINA

CE 14+



LEÍRÁS MŰANYAG HEGYŰ ELEKTRONIKUS DARTS JÁTÉK

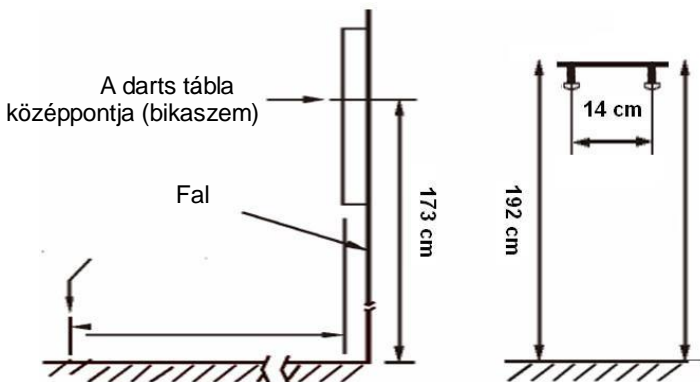
MAGYAR  
STRIKER-401



- |                                             |                     |
|---------------------------------------------|---------------------|
| 1. Segment Numbers                          | 14. UP gomb         |
| 2. Dupla gyűrű (x2)                         | 15. DOWN gomb       |
| 3. Tripla 20 legmagasabb pontszám (60 pont) | 16. ENTER gomb      |
| 4. Tripla gyűrű (x3)<br>csatlakozó          | 17. Adapter         |
| 5. Külső bikaszem (25 pont)<br>ellenőrzése  | 18. Pontszám        |
| 6. Belső bikaszem (50 pont)                 | 19. Cricket kijelző |
| 7. Nyílfogó (0 pont)<br>x 20                | 20. Tartalék hegy   |
| 8. Szimpla gyűrűk (x 1)                     | 21. Műanyag hegy    |
| 9. NEXT gomb<br>Markolat                    | 22.                 |
| 10. Hang ON/OFF                             | 23. Szár és toll    |
| 11. Hátrány gomb                            | 24. Csavarok x 2    |
| 12. MISS gomb<br>Adapter 4,5V, 500mA        | 25.                 |
|                                             | 26.                 |



## FELSZERELÉSI UTASÍTÁSOK




Dobóvonal  
237cm

### A SZERELÉSHEZ SZÜKSÉGES SZERSZÁMOK:

• Csavarhúzó és fúró - (nem tartozék)

1. A darts előkészítése: Csavarja be a pontot (csúcsot) és a tengelyt a markolatba (hordóba). Ha extra járat, hajtsa be a repülést alakba, és tegye be a tengelybe.
2. A hátsó két rögzítőnyílás segítségével felfüggeszti a dart táblát. 2 csavar van a falra szereléshez. Ha a csavarok nem alkalmasak a falra, cserélje ki a

megfelelő csavarokat. A közelben van egy hálózati aljzat. A nemzetközi dart mérkőzések szabályai szerint a dart táblát úgy kell felfüggeszteni, hogy a padlótól a dart kör középpontjáig terjedő magassága 1,73 m (68 ") legyen, és a dobás vonalától a táblához való távolság 2,37 (7 láb 9 1/4 hüvelyk).

3. Helyezzen két jelet a kiválasztott fali csapok egymás mellett 192cm (75 5/8 ") a padló fölé, köztük 14 cm-re. Addig csavarja be a két csavart a referenciajelekbe, amíg a csavarfejek nem nyúlnak ki 13 mm-re a falról.
4. Állítsa össze a játék hátoldalán található rögzítő furatokat a csavarfejekkel, majd szerelje fel a játékot. Előfordulhat, hogy a csavarokat addig kell beállítani, amíg a lap a falhoz nem illeszkedik.
5. Csatlakoztassa az adaptert a fali aljzathoz és a dugaszolóaljzatot a dart táblához. Az adapternek 230V, AC - 4,5V DC, 500 mA-nek kell lennie.  

6. Használat előtt ismerkedjen meg a darts tábla működésével. Amennyiben azt gyanítja, hogy a darts tábla nem működik megfelelően, először olvassa el a kézikönyv HIBAELHÁRÍTÁS bekezdését.

## ÖTLETEK ÉS ÚTMUTATÓ

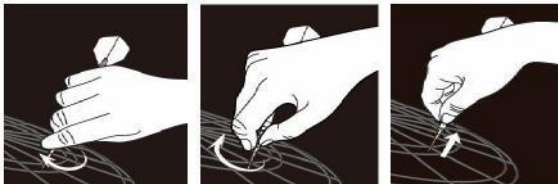
A játékot csak MŰANYAG HEGYŰ DART NYILAKKAL lehet játszani. műanyag hegy használata

A dart nyilak a darts tábla sérülését okozzák.

A dart nyilakat megfelelő erővel és alapállásban hajítsa el. Nem kell keményen elhajítani a dart nyilakat ahhoz, hogy a táblán maradjanak. A műanyag hegyű dart nyilak javasolt súlya nem lehet 16 grammnál több.

A visszapattanás elkerülése érdekében mindig olyan típusú műanyag hegyet használjon, ami a játékhoz tartozik. Soha ne használjon hosszú hegyeket ennél a játéknál, mivel ezek könnyebben eltörnek vagy meggörbülnek.

Amikor leveszi a dart nyilat a tábláról, enyhén csavarja jobbra, miközben húzza kifelé a dart nyilat. Ezzel megkönnyíti a kihúzását.

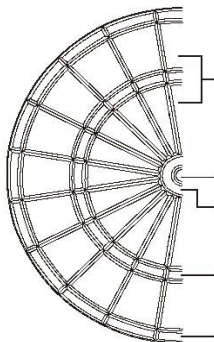


## SZÁMÍTÁSI PONTOK

**Dobás Szimpla szektor =**  
Egy dobás 3 dartból áll.

### **Visszapattanó és mellédobott dart nyilak**

Egyetlen visszapattanó pont vagy a játékerületen kívül dobozott dart nyíl sem számít a pontszámba, és nem dobható újra. Tripla



Szimpla pontszám

Bikaszem = 50 pont

Bull = 25 pont vagy 50

szimpla bull opció/dupla bull opció

Tripla szektor =  
pontszám

Dupla szektor =

Dupla pontszám

## BEÁLLÍTÁS ÉS FUNKCIÓK

START  
ON/OFF

Az ON/OFF gomb megnyomásával indítsa el a beállítást. A tábla bekapcsolásakor néhány kijelző üdvözlő zene mellett kigyullad. Amikor a hang elcsöndesedik, a játékos kijelzőn és a pontszám kijelzőn „G01” és „301” jelenik meg.

GAME &  
OPTION  
UP/DOWN  
ENTER

Az UP és DOWN gombokkal mehet körbe a játékokon (lásd a JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA részt).

Amint megjelenik a játék, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.

Az UP és DOWN gombokkal görgessen végig a játék opciókon. Amint megjelenik a játék opció, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.

Egyes játékok esetében dupla beszállást és/vagy dupla kiszállást választhat ki. Az UP és DOWN gombokkal görgessen végig ezeken a speciális funkciókon. Amint megjelenik a speciális funkció, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.

PLAYER



JP/DOWN  
ENTER

Az UP vagy DOWN gombokkal válassza ki a játékosok számát. Összesen 9 játékos közül lehet választani: 1 játékos mód és 8 játékos mód között, plusz egy szóló játékos mód.

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a játékos kiválasztását.

---

SOLO (CYBER)  
UP/DOWN  
ENTER

Ha kiválasztotta az opciót, és a szóló játékos módot erősítette meg, akkor a számítógéppel játszhat. Az UP vagy DOWN gombokkal válassza ki a szóló játékos szintjeit, és az Enter megnyomásával kezdje el a játékot. A szóló játékos az alábbi öt szinttel rendelkezik:

- C1: Kezdő
- C2: Középhaladó
- C3: Haladó
- C4: Szakértő
- C5: Professzionális

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a szóló játék kiválasztását.

---

HANDICAP  
HANDICAP  
UP/DOWN  
ENTER

Bizonyos játékoknál könnyített módot választhat ki a játékosok számának kiválasztása után (az Enter gomb megnyomása előtt). A Handicap megnyomásával léphet a könnyített játék kiválasztása módba. Ezután az Up/Down megnyomásával válassza ki a könnyített opciót minden játékos esetében. A Handicap megnyomásával a következő játékoshoz lép.

---

SINGLE/  
DOUBLE BULL  
UP/DOWN  
ENTER

Amennyiben a játék dupla vagy szimpla bull opciókkal rendelkezik, a kiválasztáshoz az UP vagy DOWN gombot nyomja meg.

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a szimpla/dupla bull kiválasztását.

---

PLAYER

**CHANGE**  
**NEXT**

Amikor játék közben a számítógép a „NEXT” üzenetet küldi, a szektorok megnyomása nem fogja aktiválni a darts táblát. A játékosnak el kell távolítani az összes dart nyilat, és meg kell nyomnia a Next gombot a következő játékos körhöz ér. A darts tábla automatikusan a következő játékosra vált, ha a táblán megközelítőleg 10 másodpercig nem játszottak a „NEXT” üzenet után.

---

**REVIEW**  
**SCORE**  
**NEXT**

A játék akkor fejeződik be, amikor a győztest megállapítják, vagy az összes játékos megszerezte az utolsó pontszámot is (az egyes játékokra vonatkozóan lásd a részletes leírást). A NEXT gomb használatával tekintse meg az egyes játékosok helyezését és végleges pontszámát.

---

**MISS**  
**MISS**

A MISS megnyomásával 0 pontszámot ad, és egy dart nyilat bejegyezz, amikor a nyíl a WEB dart nyíl fogót találja el, vagy a tábla mellé megy

**RESET**  
**MISS**

Ha szeretné visszaállítani a játékot, tartsa lenyomva a MISS gombot 2 másodpercig.

---

**SCORES**  
**ENTER**

A játék során az Enter megnyomásával ellenőrizheti a többi játékos pontszámát.

---

**END**  
**N/OFF**

Az ON/OFF gomb megnyomásával kapcsolhatja ki a játékot. Energiamegtakarítás céljából a tábla automatikus kikapcsolási funkcióval van ellátva. Ha a játékot 30 percnél hosszabb ideig nem játsszák, a játék automatikusan kikapcsol.

---

**SOUND**  
**SOUND**

Ez a tábla hangjelzéssel van ellátva. A lejátszás közben bekapcsolhatja vagy kikapcsolhatja a hangot.

---

## JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA

| Játék | Megnevezés | Kijelző | Opciók /variációk száma | Játékosok száma |
|-------|------------|---------|-------------------------|-----------------|
| G01   | 301        | 301     | 7/56                    | 1-8             |
| G02   | 301 League | CO1     | 7/224                   | 1-8             |

|     |                     |     |       |     |
|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| G03 | CountUp             | CUP | 9/18  | 1-8 |
| G04 | Round the Clock     | rCL | 12    | 1-8 |
| G05 | Shanghai            | Shi | 4     | 1-8 |
| G06 | High Score          | HiS | 12/24 | 1-8 |
| G07 | Killer              | LLr | 30    | 2-8 |
| G08 | Shoot-out           | S-0 | 19    | 1-8 |
| G09 | 9 lives             | 9Li | 7     | 2-8 |
| G10 | Cricket             | Cri | 3/6   | 1-8 |
| G11 | No Score Cricket    | NSc | 3/6   | 1-8 |
| G12 | Cut Throat Cricket  | CUc | 3/6   | 1-8 |
| G13 | Killer Cricket      | LLc | 3/6   | 2-8 |
| G14 | Scram Cricket       | SCc | 1/2   | 2   |
| G15 | Low Pitch Cricket   | LPc | 3/6   | 1-8 |
| G16 | English Cricket     | Enc | 1/2   | 2   |
| G17 | Double Only Cricket | dbc | 3/6   | 1-8 |
| G18 | Color               | CL2 | 5     | 1-8 |
| G19 | Bonus Color         | bC2 | 5     | 1-8 |
| G20 | Correctional Color  | CC2 | 5     | 1-8 |
| G21 | No score Color      | NC2 | 5     | 2-8 |
| G22 | Free-Dart Color     | FdC | 4     | 1-8 |
| G23 | Overs               | orS | 19/38 | 2-8 |
| G24 | Unders              | Und | 19/38 | 2-8 |
| G25 | Halve-it            | HAL | 1/2   | 1-8 |
| G26 | Big-6               | biG | 19    | 2-8 |
| G27 | Forty-One           | For | 1/2   | 1-8 |
| G28 | Bingo               | bin | 4     | 1-8 |
| G29 | Double Down         | ddn | 1/2   | 1-8 |
| G30 | 21 points           | 21P | 7     | 1-8 |
| G31 | Nine Dart Century   | Ndc | 3/6   | 1-8 |
| G32 | Shooting I          | S-1 | 1/2   | 1-8 |
| G33 | Shooting II         | S-2 | 1/2   | 1-8 |
| G34 | Shooting III        | S-3 | 1/2   | 1-8 |
| G35 | Shooting IV         | S-4 | 1/2   | 1-8 |

## HANDICAP OPCÍO

| Játék | Megnevezés         | Handicap opció            |
|-------|--------------------|---------------------------|
| G01   | 301                | -20, -40, -60, -80 scores |
| G02   | 301 League         | -20, -40, -60, -80 scores |
| G03   | Count Up           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G05   | Shanghai           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G06   | High Score         | +20, +40, +60, +80 scores |
| G07   | Killer             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G08   | Shoot out          | +1, +2, +3, +4 scores     |
| G09   | 9 Lives            | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G18   | Color              | +20, +40, +60, +80 scores |
| G19   | Bonus Color        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G20   | Correctional Color | +20, +40, +60, +80 scores |
| G21   | No score Color     | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G22   | Free-Dart Color    | +20, +40, +60, +80 scores |
| G23   | Overs              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G24   | Unders             | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G25   | Halve-it           | +20, +40, +60, +80 scores |
| G26   | Big-6              | -1, -2, -3, -4 lives      |
| G27   | Forty-One          | +20, +40, +60, +80 scores |
| G29   | Double Down        | +20, +40, +60, +80 scores |
| G30   | 21 points          | 1, +2, +3, +4 scores      |

## JÁTÉK A TÁBLÁN

- Az egymás után következő játékosokat P-1, P-2 ... P-8 jelzés jelöli. ▪ Minden játékos körönként 3 nyilat dobhat.
- A kijelző jobb oldalán a három kis dart nyíl a körben eldobott dart nyilakat mutatja.
- Ez az elektronikus darts játék automatikusan megmutatja az összpontszámot és felvillantja a célpontokat.
- Mindig várja meg, amíg a tábla hangjelzése befejeződik, mielőtt dart nyilakat dob.

## JÁTÉKSZABÁLYOK

**G01**

**301-999 GAMES**

**OPCIÓ: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL**

Ez a legnépszerűbb dart játék, amit a legtöbb ligán és tornán játszanak. Minden játékos 301 ponttal (vagy 501, 601 stb.) kezdi a játékot. Minden játékos körének

végén a három dart nyíl összegét levonják a játékos pontszámából. Az a játékos nyer, aki először éri el a nullát pontosan. A játék a 2., 3. és 4. helyek eléréséig folytatódhat.

A játékot nehezítheti úgy, hogy a DOUBLE IN és/vagy a DOUBLE OUT segítségével további korlátozásokat állít be a játék kezdésére és befejezésére vonatkozóan. Az alábbi lehetőségek vannak:

**SiO (alapbeállítás):** A pontozás akkor kezdődik és fejeződik be, amikor a játékos bármilyen számot eltalál. A játékos befejezheti a játékot bármely olyan szám eltalálásával, ami pontosan nullára csökkenti a pontszámot. Amikor egy játékos meghaladja azt a pontszámot, ami a nulla pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak (csődnek) minősül, a pontszám pedig visszafordul a kör előttire.

**diO - Dupla be:** A pontozás kezdéséhez a játékosnak el kell találnia egy számot a dupla gyűrűn vagy egy dupla bullt kell dobnia. Nincs pontozás, amíg ez a feltétel nem teljesül.

**SdO - Dupla ki:** Nyeréshez a játékosnak olyan duplát vagy dupla bullon lévő számot kell dobnia, ami a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, amely a nulla vagy „1” pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak minősül, a pontszám pedig visszafordul a kör előttire (A fennmaradó „1” pont szintén bust, mivel nincsen lehetőség dupla találattal nullára kerekíteni)

**diS – Dupla be + Dupla ki:** A pontozás akkor kezdődik, amikor a dupla gyűrű vagy a dupla bull egy adott számát találat éri, és úgy végződik, hogy a dupla gyűrű vagy a dupla bull egy olyan számát éri találat, ami a pontszámot pontosan nullára csökkenti.

## G02

## 301-999 LEAGUE

**OPCIÓ: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL** Ez a 301-999 játék csapatváltozata, és nagyon népszerű a dart ligák körében. Mindig 2 csapat van, csapatonként legfeljebb 4-4 játékos. Például: az 1. játékos és a 3. játékos a 2. játékos és a 4. játékos ellen játszik. A játékot ugyanúgy játsszák, mint az egyéni 301-999 játékot.

Opciók: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 játékos minden csapatban

3C: 3 játékos minden csapatban

4C: 4 játékos minden csapatban

Cyb: 1 játékos minden csapatban

## G03

## COUNT UP

**OPCIÓ: 100, 200, 300, ..... 900 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ez egy szimpla játék, amit bárki játszhat. A cél az, hogy legyőzze a játékos a többi játékost azzal, hogy elsőként ér el egy előre meghatározott pontszámot. Az elérhető beállítások: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 és 900. Minden játékos igyekszik a lehető legmagasabb pontszámot elérni saját körében. A végső összpontszám magasabb lehet, mint az előre meghatározott pontszám.

**OPCIÓ: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

A játékos megpróbálja sorban elérni a számokat (a kiválasztott opciótól függően) 1-től 5-ig, 1-től 10-ig, 1-től 15-ig vagy 1-től 20-ig. Amikor egy számot eltalál, a játék továbblép a következő szám megdobására. Az a játékos nyer, aki először éri el és dobja meg a befejező számot a játékban. Választható opciók:

105,110,115,120: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a szimplától, duplától vagy triplától függetlenül

205,210,215,220: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a csak a duplák érvényesek.

305,310,315,320: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a csak a triplák érvényesek.

**OPCIÓ: L01, L05, L10, L15**

A játék olyan, mint az *Óra körbejár.* A játékosok az 1-es számmal (vagy 5-tel, 10-zel vagy 15-tel) kezdik a dobást, és úgy haladnak a 20 és a bull felé. Nem számít az a találat, ami a számsoron kívül esik. A dupla vagy tripla találat a szám 2szeresét vagy 3-szorosát éri. A pontszámok összeadódnak. Választható opciók:

L01 opció: a játék az 1. szektortól kezdődik

L05 opció: a játék az 5. szektortól kezdődik

L10 opció: a játék az 10. szektortól kezdődik

L15 opció: a játék az 15. szektortól kezdődik

**OPCIÓ: H03, H04,.... H13, H14 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ez a játékok olyan, mint a *Felfelé számláló,* azzal a különbséggel, hogy a játék a kiválasztott számú körrel fejeződik be. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontszámot éri el.

Válassza ki a körök számát a H03-H14 opciókkal, amelyek 3-14 kört jelentenek.

A játék célja, hogy meg kell „ölni” az ellenfeleket, és a játékos életben maradjon. Az a játékos nyer, aki egyedül marad „életben” a végén. A 303-321. opciókban a külső bull és a bull nem számít. Ezek a mezők ki vannak kapcsolva. Minden játékosnak saját számozott szektorába kell dobnia a nyílát. A kijelzőn „SEL” jelenik meg ennél a pontnál. Ha egy játékos eltéveszti a táblát, eltalálja a bullt vagy egy másik játékos által már megdobott szektort, akkor újra kell dobnia.

Amint a játékosnak megvan a szám, elkezdődik a küzdelem. Minden játékos megpróbálja megdobni a saját számát, hogy elnyerhesse a „gyilkos” elnevezést. Amikor gyilkossá válik, a játékos célja az, hogy addig „gyilkolja” ellenfeleit a számozott szektorok eltalálásával, amíg mindenki elveszíti az „életét”. Ha egy gyilkos a saját számozott szektorát találja el, akkor a gyilkos elveszíti a „gyilkos” megnevezését és az „életét” is. Úgy nyerheti vissza a „gyilkos” státuszát, ha ismét megdobja a saját számozott szektorát. Az utolsó túlélő nyeri meg a játékot.

Nehezített játék esetében a „gyilkos” megnevezés elnyeréséhez a játékosnak saját pontszámának dupláját (vagy tripláját) kell dobnia.

Az életek számát és a szektorneheztséget (minden szektor, dupla szektor és tripla szektor) a 003-321. opciókkal választhatja ki, amelyek a 3-21 számú életet és a szektorneheztséget jelképezik.

| Opció | Életek | Lőhető terület (gyilkos) |
|-------|--------|--------------------------|
| 003   | 3      | single, double, triple   |
| 005   | 5      | single, double, triple   |
| ..... | ...    | single, double, triple   |
| 021   | 21     | single, double, triple   |
| 203   | 3      | double                   |
| 205   | 5      | double                   |
| ...   | .....  | double                   |
| Opció | Életek | Lőhető terület (gyilkos) |
| 221   | 21     | double                   |
| 303   | 3      | triple                   |
| 305   | 5      | triple                   |
| ....  | ....   | triple                   |
| 321   | 21     | triple                   |

## G08

## SHOOT-OUT

### OPCIÓ: -03, -04, -05 ..... -19, -20, -21

A számítógép véletlenszerűen jelzi ki a játékos által elérendő pontszámot. Egyes helyes találat egy pontot ér. Az a játékos nyer, aki eltalálja a 3, 4 ..... 21 jeleket a nehézségi szinttől függően. Ha egy játékos nem találja el a táblát 10 másodpercen belül, a tábla automatikusan átvált egy másik pontszámra, amit a játékosnak meg kell dobnia, és ez ugyanúgy számít, mintha a játékos rossz számot talált volna el. Ebben a játékban a duplák és a triplák is szimplának számítanak.

## G09

## 9 LIVES

### OPCIÓ: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ez a játék a számokat követi nyomon körben 1-től 20-ig és bullig. A játékosok egymás után dobnak az 1. szektorba az első körben, a 2-ba a második körben és így tovább, egészen „25”-ig a 21. körben, majd megint 1-be a 22. körben és így tovább. Minden játékosnak egy dart nyílal kell eltalálnia a célszámot az egyes körökben. A játékos akkor veszíti el az életét, ha mind a 3 dart mellémeget.

Az utolsóként életben maradó játékos nyeri a játékot.

A 003, 004, 005 ... 009 itt 3, 4, 5 ... 9 életet jelent

**OPCIÓ: C00, C20, C25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

A *krikett* nagyon népszerű játék.

A játékot 15-20. számozott szektorokkal és B-vel (bull) játsszák.

Minden egyes résztvevő 3 dart nyilat dob. A játékosnak háromszor kell eltalálnia egy számozott szektort, hogy a szektor megnyíljon a részére. Ekkor pontokat szerezhet a megnyitott számozott szektoron. Ha a másik játékos(ok) is háromszor találja el ezt a számszektort, akkor a szektor lezárul. Nem lehet további pontokat szerezni a lezárt számozott szektoron. A dupla vagy tripla szektorok 2 vagy 3 találatnak számítanak. A szektorokat tetszés szerinti sorrendben lehet megnyitni és lezárni. Az a játékos nyer, aki a legtöbb szektort lezárja és a legmagasabb pontszámot éri el. A stratégia tehát abban áll, hogy el kell döntenie, a szektor lezárása vagy először a pontgyűjtés ér-e többet. Ugyanis az a játékos, aki a legtöbb szektort zárta be, de elmarad a pontszámában, elveszíti a játékot. A játék akkor ér véget, amikor minden számozott szektort lezártak. A legtöbb pontszámot elérő játékos nyer. Választható opciók:





C00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

C20: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad:

19, 18, 17, 16, 15 és bull

C25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17,

18, 19 és 20

| Krikett | egyszer                                                                           | kétszer                                                                           | nyitás                                                                            | lezárás                                                                           |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Jelölés |  |  |  |  |

**OPCIÓ: 000, 020, 025 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ez a *krikett* egyszerűsített változata. A cél az, hogy a játékos minden számot minél hamarabb lezárja. A lezárt számot ért találatért sohasem jár pontszám. Ezért ha egy számot háromszor talál el a játékos, más célokat kell keresnie. Az a játékos nyer, aki elsőként talál el háromszor minden számot. Választható opciók:

000: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

020: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

025: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

**OPCIÓ: 00C, 20C, 25C / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ez a *krikett* fordított változata. Amikor a játékos megnyit egy számot a találat hozzáadódik az ellenfél pontszámához. A legmagasabb összesített pontszám



veszít. Nem adható hozzá a pontszám annak a játékosnak a pontszámához, aki már lezárta a számot. Az a nyertes, aki a legalacsonyabb pontszámot érte el, és elsőként zárta le az összes számot. Ha egy játékos elsőként zárta le az összes számot, de neki van a legmagasabb pontszáma, tovább kell dobálnia, hogy az ellenfél pontszámát saját pontszáma fölé vagy azzal azonos értékre növelje. Ennek megfelelően az a legjobb stratégia, ha a játékos minél előbb lezárja a számokat, nehogy más játékosok növeljék a pontszámát, és ezzel a többieket büntethetik. Választható opciók:

00C: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

20C: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

25C: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

### G13

### KILLER CRICKET

#### OPCIÓ: H00, H20, H25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a játék nagyon sokban hasonlít a *pontszámlálás nélküli kriketthez*, de annak egy furfangosabb változata. Amikor egy számot lezár a játékos, lehetősége van arra, hogy az ellenfelek jelölését megakadályozza azzal, hogy ismét eltalálja ugyanazt a számot. Ha azonban az ellenfél szintén lezárta a számot, akkor a jelölést nem veszik el az adott játékostól. Az a játékos nyer, aki elsőként zárja le az összes számot. Választható opciók:

H00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

H20: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

H25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

### G14

### SCRAM CRICKET

OPCIÓ: Double Bull, egy bika

Minden játékos dobja a 15-20 darab szegmenst és a Bull / Bullseye-t.

Az egyik játékos a lövő, és pontokat szerezhet, míg a fennmaradó játékos a dugó, és minden egyes szegmenshez, valamint a Bull / Bullseye-hez egyszer el kell érnie, hogy bezárja. A lövő már nem tud lezárni egy zárt számszegmensen. A lövő akkor változik, ha az összes számszegmens zárva van. Most a 2 játékos lesz a lövő. Minden lövő célja, hogy minél több pontot szerezzen be. A két forduló után a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos a győztes.

### G15

### LOW PITCH CRICKET

#### OPCIÓ: E00, E20, E25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

A krikett e változata az alacsonyabb számozott szektorokat használja a táblán, ami a sebességeltérést jelent a rendes krikett szektorokhoz képest. A játékosoknak az 1, 2, 3, 4, 5, 6 szektorokat és a bullt kell „lezárniuk”. Az összes többi szabály megegyezik a rendes krikettével.

Választható opciók:

E00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

E20: először a 6-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 5, 4, 3, 2, 1 és bull

E25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 1, 2, 3, 4, 5 és 6

## G16

## ENGLISH CRICKET

### OPCIÓ: Dupla bull, szimpla bull

Ezt a játékot 2 játékos játssza, és két körből áll. Az 1. játékosnak el kell találnia a külső bullt vagy bullt, amíg 9 találattal le nem zárja. (9X) A bull duplán számít. A 2. játékosnak a lehető legtöbb pontszámot kell elérnie. Minden dobás (3 dart) után szerzett pontokból 40 pontot kell levonni. Ha az 1. játékos eltalálta a külső bullt, belső bullt, és

lezárta 9 találattal (9X), a szerepek felcserélődnek. A második kör végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

## G17

## DOUBLE ONLY CRICKET

### OPCIÓ: L00, L20, L25, dupla bull, szimpla bull

Ezt a játékot ugyanúgy játsszák, mint a krikettet, azzal a különbséggel, hogy a meghatározott számozott krikett szektor dupláját kell dobni, mielőtt a játékos folytathatja a számmal. A dupla találat elérésekor az adott számot meg lehet nyitni. Akkor ez a dupla, illetve az adott szám minden duplája, triplája is számít. Például ahhoz, hogy a játékos a 20-ra menjen, először dupla 20-at kell dobnia. A dupla 20, majd szimpla 20 eltalálása után a játékos lezárja a számot, a dupla megnyitja és 20 pontot ér, a tripla megnyitja és 40 pontot ér. Ezért egy darttal nem lehet megnyitni/lezárni egy számot

## G18

## COLOR

### OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500

A játék megkezdéséhez minden játékosnak legalább egy dart nyilat kell dobnia annak eldöntéséhez, hogy melyik blokkra/színre (#20 szín vagy #1 szín) fognak játszani. (Ha a játékos bullt talál el a dart nyállal, akkor újra kell dobnia a szín eldöntéséhez.) Ezután minden játékos megpróbálja saját színét megdobni, hogy elérje az összpontszámot (amit a játék elején kell eldönteni és beállítani a Játék opciók alatt: 100, 200, 300, 400 vagy 500). Ha a játékos egy ellenfél színét dobja meg, akkor a találat nem számít. A bull eltalálása beleszámít az összpontszámába. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el az előre meghatározott összpontszámot.

## G19

## BONUS COLOR

### OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor az ellenfél összpontszámát növeli ez a pontérték. Válassza ki a pontok számát a 100-500 opciókkal, amelyek 100-500 pontszámot jelentenek.

## G20

## CORRECTIONAL COLOR

**OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500**

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor ezt a pontszámot le kell vonni a játékos összpontszámából. Válassza ki a pontok számát a 100-500 opciókkal, amelyek 100-500 pontszámot jelentenek.

**G21****NO SCORE COLOR**

**OPCIÓ: 003, 004, 005, 006, 007** A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel.

Minden játékos megpróbálja a saját színét eltalálni, hogy egy pontot szerezzon. Ha egy játékos az ellenfél színét találja el, akkor egy pontszámot veszít a játékos az összpontszámából, és elveszíti a kört. (A bull eltalálása beleszámít az összpontszámába.) Az a játékos nyer, akinek maradt még jelölése (amikor a többiek már nullán állnak).

Az összpontszámot a játék elején a Játék opciókban kell eldönteni és beállítani: 3, 4, 5, 6 vagy 7 összpontszám.

**G22****FREE-DART COLOR**

**OPCIÓ: 005, 010, 015, 020**

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Minden játékos megpróbálja a saját színét eltalálni, hogy a lehető legmagasabb pontszámot érje el. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor ez nem számít bele a játékos összpontszámába. (A bull eltalálása beleszámít az összpontszámába.) Az a játékos nyer, aki a legmagasabb összpontszámot éri el az összes dart nyíl eldobása után. A dobandó összes dart nyíl számát a játék elején a Játék opciókban kell eldönteni és beállítani: 5, 10, 15 vagy 20 összes dart nyíl.

**G23****OVERS**

**OPCIÓ: O03, O04...O20, O21 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ez egy egyszerű és gyors játék. Minden játékosnak arra kell törekednie, hogy az adott kör megelőző legmagasabb pontszámával azonos vagy annál nagyobb pontszámot érjen el. Amikor egy játékos kevesebbet dob, mint az előző három dartos összpontszám, akkor „életet” veszít. Az a játékos nyer, aki a legtovább marad „életben”. Válassza ki az életek számát az O03-O21 opciókkal, amelyek 321 életet jelentenek

**G24****UNDERS**

**OPCIÓ: U03, U04... U20, U21 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

A játék hasonlít az Overs-re, azzal az eltéréssel, hogy a cél az, hogy a játékos alámenjen a három dartos összpontszámának. Amikor a három dart nyíl összpontszáma nagyobb, mint a bejegyzett pontszám, akkor a játékos egy „életet” veszít. A dobás passzolása vagy egy pontozóterületen kívül eső találat 60 ponttal büntetendő (3x20, azaz a legmagasabb egy dartos pontszám). Az a játékos nyer, aki a legtovább marad „életben”. Válassza ki az életek számát az U03-U21 opciókkal, amelyek 3-21 életet jelentenek.

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Mindenki azzal kezdi a játékot, hogy megdobja a 12-öt, aztán a 13-at, 14-et, bármelyik duplát, majd a 15-öt, a 16-ot, a 17-et, bármelyik triplát, a 18-at, a 19-et, a 20-at, és végül a bullt. Minden egyes játékos három dartot dob ugyanarra a számrá, majd továbbhalad a következő számra a következő körben. A pontszámok összeadódnak, a dupla a pontszámok 2-szeresét, a tripla a 3szorosát jelenti. Ha egy játékos mindhárom dobását eltéveszti egy adott célpont esetében a körön belül, akkor a pontszáma feleződik. A játék végén az a játékos nyer, akinek legnagyobb a pontszáma.

| KÖR     | 12 | 13 | 14 | D | 15 | 16 | 17 | T | 18 | 19 | 20 | B | ÖSSZESEN |
|---------|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----------|
| JÁTEKOS |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |          |

D: Dupla

T: Tripla

B: Bull

**OPCIÓ: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21**

A szimpla 6-os az első célpont a játék megkezdésekor. A három dobásból a játékosnak egyszer kell eltalálnia a célpontot ahhoz, hogy mentse az életét. Amennyiben a találat az első vagy második dobásból sikerül, a játékosnak esélye van arra, hogy egy dobással kiválassza az ellenfél célját. A szimplák, duplák és triplák mind különböző célpontoknak számítanak. A stratégia lényege, hogy a lehető legnehezebb célpontot kell kiválasztani az ellenfél részére, például „tripla 20”-at vagy „dupla bull”-t. Az a játékos nyer, aki a legtöbb marad „életben”. Válassza ki az életék számát a b03-b21 opciókkal, amelyek 3-21 életet jelentenek.

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Mindenki azzal kezdi a játékot, hogy megdobja a 20-öt, aztán a 19-at, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt, bullt, amivel összesen 41 pontot szerez. Minden egyes játékos három dartot dob ugyanarra a számrá, majd továbbhalad a következő számra a következő körben. A pontszámok összeadódnak, a dupla a pontszámok 2szeresét, a tripla a 3-szorosát jelenti. A bull után van még egy plusz 41 pontos kör, és a játékosnak át kell verekednie magát ezen a kihíváson az utolsó köre befejezéséhez (41 a 3, sorban eldobott darton szerezhető pontok összege). A játék végén az a játékos nyer, akinek legnagyobb a pontszáma.

|            | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | B | „41” | Összesen |
|------------|----|----|----|----|----|----|---|------|----------|
| 1. játékos |    |    |    |    |    |    |   |      |          |
| 2. játékos |    |    |    |    |    |    |   |      |          |

B: Bull eye

**OPCIÓ: 132, 141, 168, 189**

A tábla automatikusan felillantja a célszektorot. Az a játékos nyer, aki először megy körbe háromszor a meghatározott célszektorokon.

132- A következő szektorokat kell eltalálni: 15, 4, 8, 14, 3.

141- A következő szektorokat kell eltalálni: 17, 13, 9, 7, 1.

168- A következő szektorokat kell eltalálni: 20, 16, 12, 6, 2.

189- A következő szektorokat kell eltalálni: 19, 10, 18, 5, 11.

A játékosnak háromszor kell eltalálnia egy számozott szektorot, hogy a következő számozott szektorra léphessen. A szimpla szektor eltalálása egyszer számít; a dupla szektor duplán számít; a tripla szektor háromszorosan számít.

**G29****DOUBLE DOWN****OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

A játék minden játékos 40 alappontjával kezdődik. A játékos úgy szerezhet pontot,

hogy az adott kör aktív szektorait eltalálja. Például az 1. körben

a játékosnak a 15. szektorot kell eltalálnia. Ha nem találja el a 15-öt, a játékos pontszáma

megfeleződik. A következő kör a 16-os és így tovább. A D és T esetében a játékosnak duplát vagy triplát kell dobnia, és ugyanaz a szabály érvényes. Az a játékos nyer, akinek legnagyobb a pontszáma.

|                   | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Összesen |
|-------------------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|----------|
| <b>1. játékos</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |          |
| <b>2. játékos</b> |    |    |   |    |    |   |    |    |   |          |

D: Dupla T: Tripla B: Bull

**G30****21 POINTS****OPCIÓ: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

A játék célja a lehető legtöbb találat elérése. A játékos kétféle módon érhet el találatot:

1. Pontosan 21 pontot ér el 1, 2 vagy 3 dart nyíllal, vagy
2. A lehető legtöbb pontszámot éri el 21 pontig (ha senki más nem kap 21 pontot ebben a körben)

A játékos „bustot” mond, amikor a pontszám 21 fölött van, és a játékosnak nincs találat. A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb találat van. Válassza ki a körök számát a 005-011 opciókkal, amelyek 5-11 kört jelentenek.

**G31****NINE DART CENTURY****OPCIÓ: 100, 150, 200, DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Az opciók az alábbi táblázatban szereplő célpontszámok.

|                    |          |          |          |
|--------------------|----------|----------|----------|
| <b>Opció</b>       | 100      | 150      | 200      |
| <b>Célpontszám</b> | 100 pont | 150 pont | 200 pont |

Ebben a játékban minden játékosnak 9 dart nyila van (három fordulóban), amelyekkel 100 (vagy 150, 200) pontot szerezhet úgy, hogy nem megy túl az értéken, vagy a lehető legközelebb kerül a 100-hoz. Aki túlmegy, az kiesik a játékból. A darts tábla „BUST”-ot jelez. A pontozóterületen kívül eső dart nyilak nullára állítják vissza a pontszámot. A lepattanó dart nyilak nem büntetendő, és nem számítanak pontnak sem. A darts táblán elért szám adja a pontszámot. A dupla szektor dupla pontszámot ér, a tripla pedig triplát. Az a játékos nyer, aki a legközelebb jut a célpontszámhoz túllépés nélkül.

**G32**

**SHOOTING I**

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ebben a játékban minden játékos három dart nyilat dob. Az a játékos nyeri a kört, aki a legmagasabb pontszámot éri el a 3 dobással. A játékot akkor ér véget, amikor egy játékos összesen 7 kört nyer meg.

**G33**

**SHOOTING II**

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllövölde I játékot, de csak azok a dartok számítanak bele a pontszámba, amelyek az alábbi célterület számok szimpla, dupla vagy tripla területeit találják el: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull. Az nyer, aki elsőként nyer meg 7

**G34**

**SHOOTING III**

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllövölde I játékot. A játék hét körből áll, és az nyer, aki elsőként nyer meg négy kört.

**G35**

**SHOOTING IV**

**OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL**

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllövölde I játékot, de csak azok a dartok számítanak bele a pontszámba, amelyek az alábbi célterület számok szimpla, dupla vagy tripla területeit találják el: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull. A játék hét körből áll, és az nyer, aki elsőként nyer meg négy kört.

## HIBAEHÁRÍTÁS

|                   |                                                                                                                                                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nincs áramellátás | Ellenőrizze, és győződjön meg arról, hogy az adapter megfelelően van-e bedugva az elektromos aljzatba, illetve a dugó megfelelően van-e csatlakoztatva a táblához. |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A játék nem ad pontszámot                     | Ellenőrizze, hogy a játék a beállítás módban van, vagy a játékot szüneteltetik, vagy pontszám ellenőrzése van-e folyamatban. A MISS (RESET) gomb 2 másodperces lenyomásával tekintheti meg, hogy a játék visszaállt és lejátszása megkezdődik-e. Azt is ellenőrizheti, hogy nem ragadt-e be valamelyik pontozószektor vagy funkciógomb.                            |
| Beragadt szektor vagy gomb                    | Szállítás közben vagy a rendeltetésszerű játék alatt a pontozószektorok átmenetileg beragadhatnak. Amennyiben ez történik, az összes automata pontozási funkció leáll. Finoman távolítsa el a dartot vagy mozgassa meg ujjával a szektort, ettől a szektor beragadása feloldódhat. A játék ekkor tovább folytatódhat, és a pontozási funkció ismét elkezd működni. |
| Törött hegyek eltávolítása                    | A műanyag hegyek beletörhetnek a táblába. Ilyen esetben próbálja fogóval finoman kihúzni. Figyelem: minél nehezebb a dart nyíl, annál nagyobb eséllyel hajlik meg vagy törik el.                                                                                                                                                                                   |
| Elektromos vagy elektromágneses interferencia | Elektromágneses interferencia esetén a darts tábla elektronikája hibásan működhet vagy működése leállhat. (Például erős vihar, elektromos túlfeszültség, áramszünet, illetve elektromos motor vagy mikrohullámú sütő a közelben.) A játék rendeltetésszerű működésének visszaállításához húzza ki az adaptert az elektromos aljzatból és a táblából 2 másodpercre. |

**A garancia érvényét veszíti, ha a darts táblát kinyitották vagy szétszerelték.**

## BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS

### FIGYELMEZTETÉS!

Ne zárja rövidre az áramforrást.

Kizárólag a javasolt adaptert használja (lásd a szerelési utasításokat). Az adapter nem játék!

A darts táblát óvja a szélsőséges időjárástól vagy hőmérséklettől. A darts táblát óvja a folyadékoktól vagy túlzott nedvességtől. A darts táblát nedves ruhával és / vagy enyhe tisztítószerezrel tisztítsa.

Tisztítás előtt válassza le a darts táblát az elektromos hálózatról

Ellenőrizze rendszeresen az adapteren, hogy a kábel, a dugó, a ház vagy más alkatrész nem sérült-e meg. Ha ilyen jellegű sérülést lát, ne használja a darts táblát, amíg a sérülést ki nem javították.

### FIGYELMEZTETÉS!

A darts felnőtt sport, nem játék. Gyerekek csak felnőtt felügyelete mellett használhatják. Figyelmesen olvassa el az utasításokat. A dart nyilakkal ne

célozzon emberekre. A játék megfelelő használatával elkerülhető a károkozás és a sérülés.

## ÚJRAHASZNOSÍTÁS



Az 'áthúzott szemetes' jel azt jelenti, hogy a terméket és a hozzá tartozó adaptert nem szabad a háztartási hulladékok közé tenni. Ezeket külön kell kezelni. Ha a termékeket már nem kívánja tovább használni, engedéllyel rendelkező gyűjtőponton dobja ki őket, így az újrahasznosításuk lehetővé válik. Ha így jár el, azzal a környezetét és a saját egészségét

**Spartan GmbH**

**Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Bécs info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at**

**Őrizze meg, hogy később is fellapozhassa  
SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA**

**CE 14+**

