

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

DARTBOARD AND CABINET SET

Model:9176WD

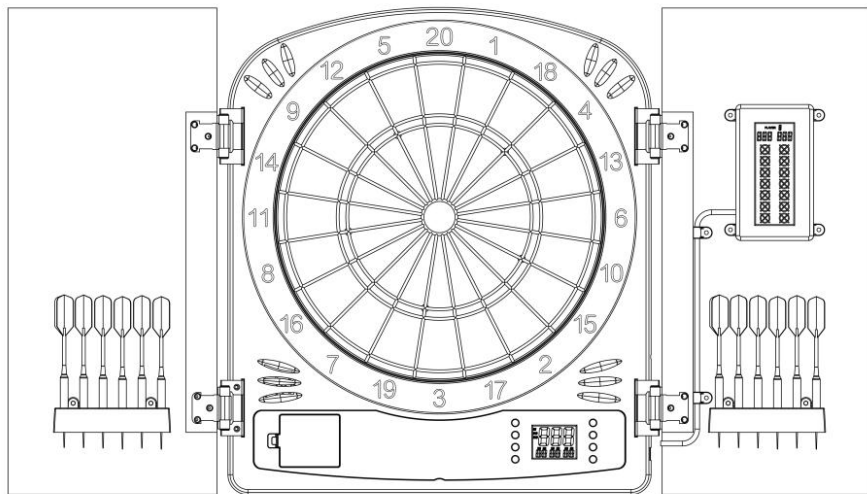
We continue to be committed to provide you tools with competitive price. "Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually Saving Half in comparison with the top major brands.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND CABINET SET

Model:9176WD



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Warning-To reduce the risk of injury, user must read instructions manual carefully.
	CORRECT DISPOSAL for Display This product is subject to the provision of european Directive 2012/19/EU. The symbol showing a wheelie bin crossed through indicates that the product requires separate refuse collection in the European Union. This applies to the product and all accessories marked with this symbol. Products marked as such may not be discarded with normal domestic waste, but must be taken to a collection point for recycling electrical and electronic devices.
	This product is of protection class III.
	Compliance is a EC security certification.
	FCC Information for Display CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment! This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: 1) This product may cause harmful interference. 2) This product must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. WARNING: Changes or modifications to this product not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the product. Note: This product has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of the FCC Rules, These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This product generates, uses and can radiate radio frequency energy, and if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this product does cause harmful interference to radio or television

	reception, which can be determined by turning the product off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures. · Reorient or relocate the receiving antenna. · Increase the distance between the product and receiver. · Connect the product to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected. · Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for assistance.
--	--

WARNING:

Please read this manual carefully before using the product. Failure to do so may result in serious injury.

ELECTRIC SAFETY!

1. Before using, check that the voltage power corresponds to the one shown on the appliance nameplate. Ensure that the voltage set on the machine corresponds to the electricity supply in your country.
2. Do not operate any appliance with a damaged cord or plug or after it malfunctions or has been damaged in any manner. Return the appliance to the nearest authorized service facility for examination, repair, or adjustment.
3. If the supply cord is damaged, it must be replaced by a special cord or assembly available from the manufacturer or its service agent.
4. Do not let the cord hang over the edge of a table or counter or touch hot surface.
5. Do not use appliances for other than intended use.
6. To protect against fire, electric shock, or personal injury, do not immerse cords, electric plugs, or appliances in water or other liquids.
7. The use of accessories, which the appliance manufacturer does not recommend, may result in fire, electric shock, or personal injury.
8. Do not use an extension cord with this product.
9. The power cord should lie flat on a table or counter surface and may not hang over the edge. Please keep it away from hot surfaces and water.
10. **WARNING:** This product contains small parts. If swallowed, it will pose a

choking hazard. Keep these small parts away from children when assembling!

ATTENTION!



WARNING! Remove all packaging materials and keep them for future use. Packaging materials are not a toy.

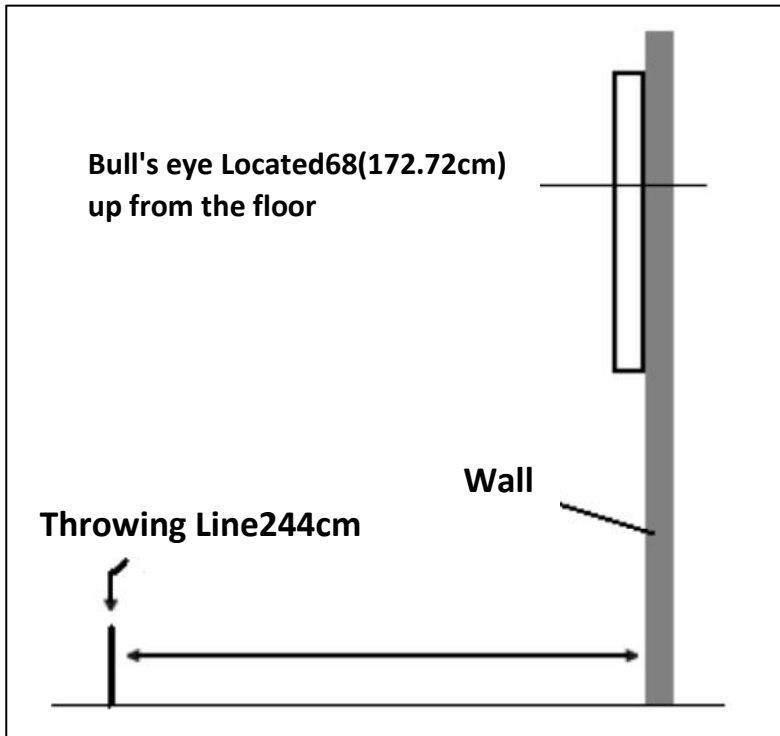
WARNING! Don't let children play with the packaging materials. If they swallow the packaging materials, they will suffocate!

SAVE THESE INSTRUCTIONS

Thank you for purchasing this electronic dart game. Its computerized scoring system makes game playing easy and enjoyable. With 40 built-in games and over 590 options/variations to choose from, both beginners and more advanced players will find games to suit them. Up to 8 players can play at one time. Please read the instructions before playing and be sure to save them for future reference.

MOUNTING (PHYSICAL INSTALLATION)

The dartboard should be hung on a wall hook, with the bull's eye 172.72cm (68") above the floor. Darts are supposed to be thrown from a distance of about 244cm (96"), so be sure there is about 3m (10') of open floor space in front of the board.



Place two marks on the selected wall studs 192.3 cm (75.71") above the floor, another at 153.2 cm (60.32"). Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 1/2" from the wall.

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.

After the board is mounted, the bull's eye should be 172.72cm (68") above the floor.

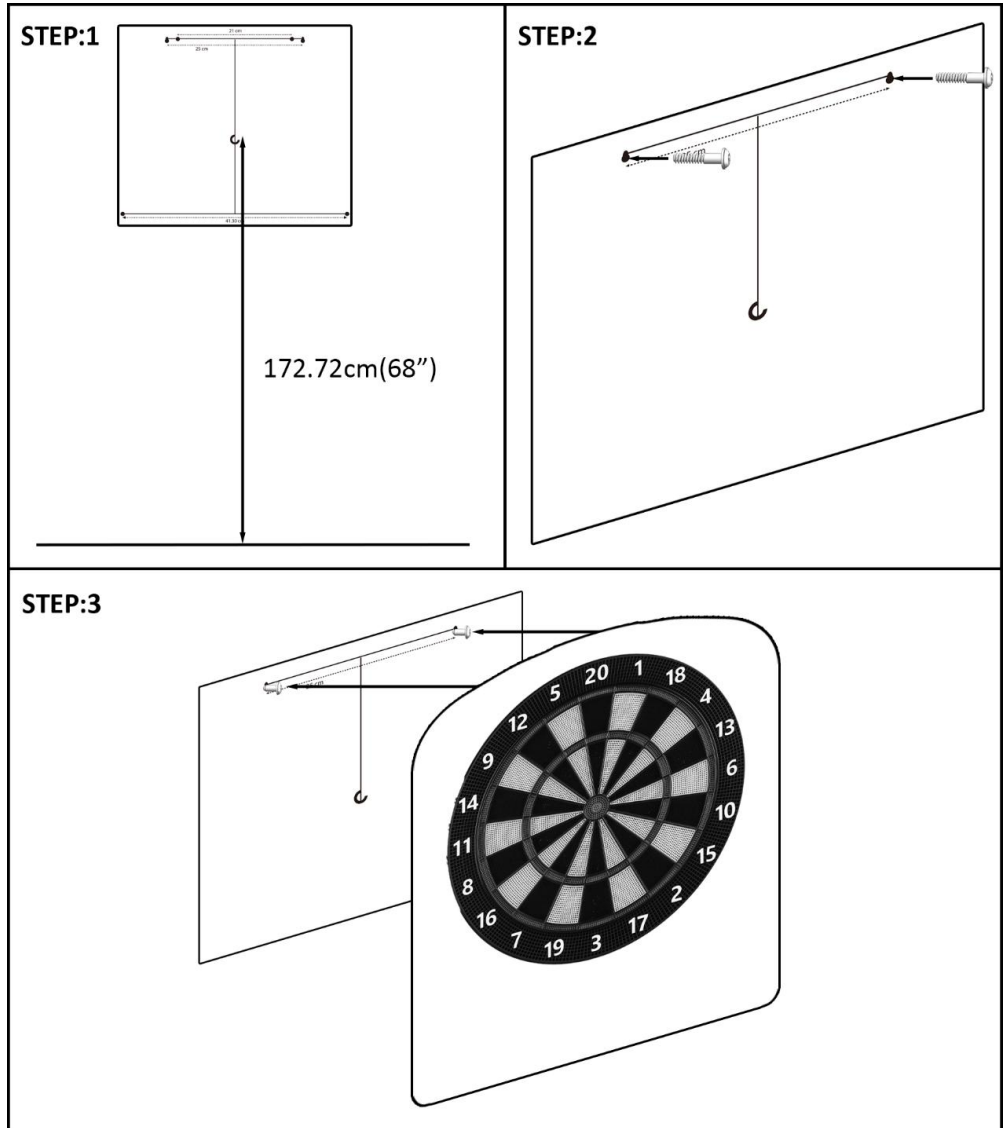
There are two mounting methods to mount this dartboard to the wall. Either drill two (2) hanging holes or four (4) through holes to mount the dartboard.

Methods One

STEP1: Take the center of the paper 172.72cm from the ground (68 ") as the reference sticker

STEP2: Holholes and install screws

STEP3: Hang up the dart target

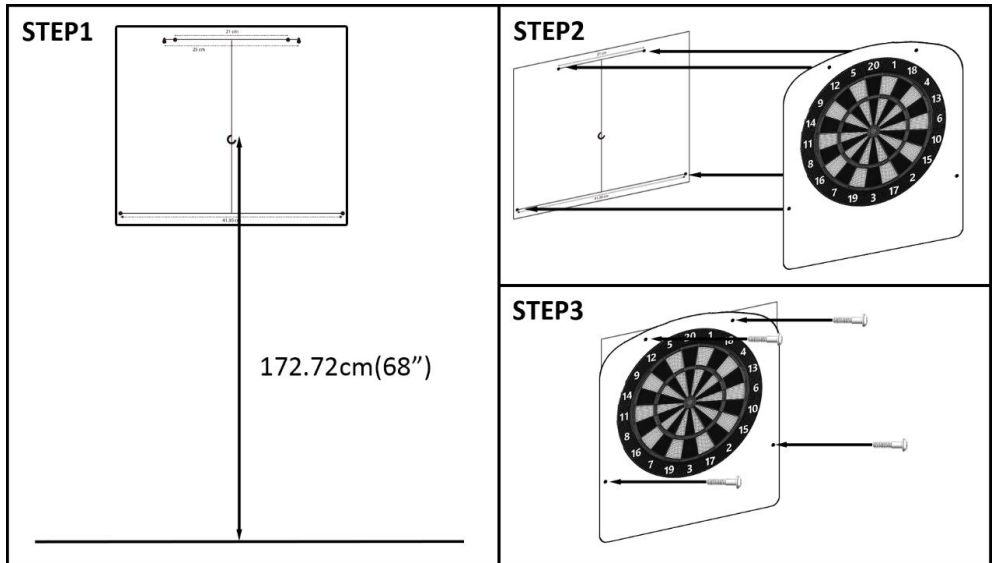


Methods Two

STEP1: Take the center of the paper 172.72cm from the ground (68 ") as the reference sticker

STEP2: Align the four screw holes of the dart target to the positioning paper

STEP3: Holholes and install screws



POWER INSTALLATION

The dartboard is designed to be powered by 3 x 1.5v AA (LR6) batteries. The battery compartment can be opened from the back to install the batteries. To conserve batteries, this dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will automatically turn off after 30 minutes.

WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.

- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose of in fire, in water or the general rubbish.

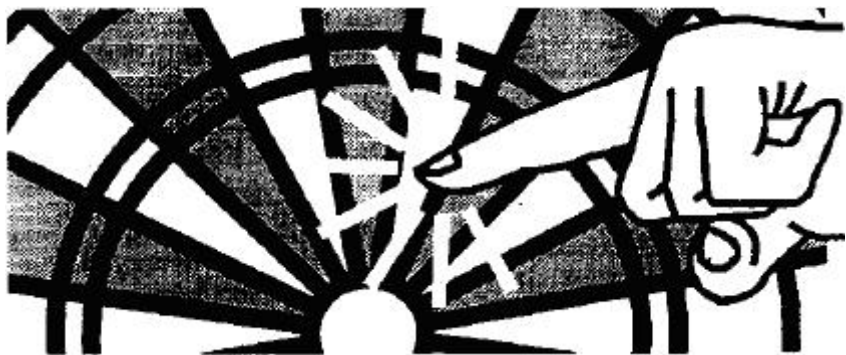
It can be also powered by an AC to 5V DC, 1,000 milliamp (minimum) adapter, with the DC plug polarity configured as positive (+) outside, and negative (-) center. To connect by adapter, plug the DC plug insert into the DC power jack and the AC plug into an electrical outlet.

WARNING!

1. **During use:** ensure the connecting cable does not present a tripping or other hazard.
2. **After using the dartboard:** switch off the power at the mains and unplug the adapter from the mains and dartboard.
3. **Never leave the adapter connected to the dartboard when not in use.**
4. **Stow the adapter safely when not in use.**

IMPORTANT NOTE

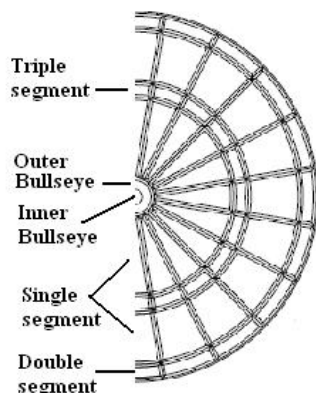
1. During shipping or in the course of normal play it is possible for scoring segments of this board to become temporarily jammed, resulting in a frozen segment. If this occurs, the score of stuck segment will be counted and displayed when player change. Take the following steps when this error appears:
 1. Find the stuck segment.
 2. Press firmly down on the stuck segment until it breaks free and loose. Once stuck segments are loosened, the error should be gone and the board should continue to operate normally.



2. This game is designed only for use of lighter soft tip darts and highly recommended to use with darts as provided in the package. Do not attempt to use steel tip darts, or longer soft tip darts (maximum length 2.5cm), or heavier darts (maximum weight of dart is 12g) at any time as these will cause damage to the board.
3. Electronic and mechanical reaction time is required between shots. If two shots occur too close together, pull out second dart and re-throw to properly record your score.
4. Under the environment with electrical fast transient the dart game may malfunction and require use to reset the dart game.
5. This is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
6. Please peel off the protective film (if any) at the display area before use.

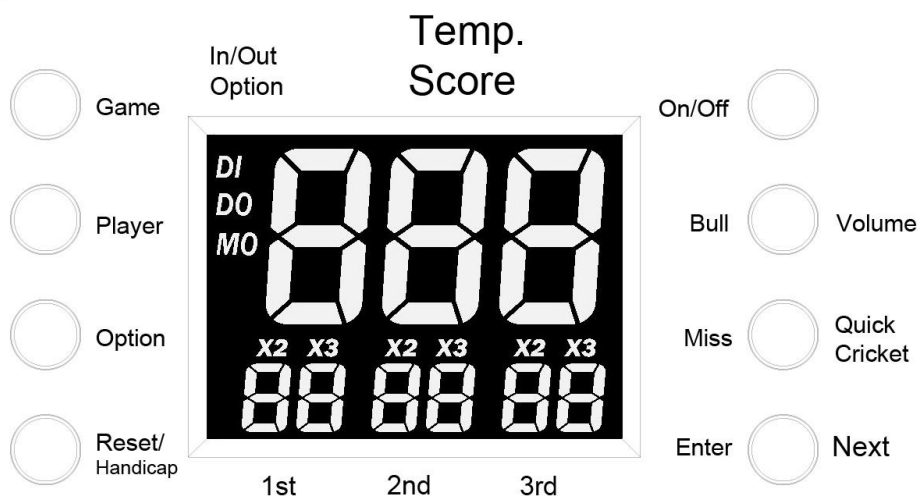
CALCULATING POINTS

<u>Segment</u>	<u>Scoring rule</u>
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Function Keys

- 1) ON/OFF
- 2) Game
- 3) Player
- 4) Bull/Volume
- 5) Option
- 6) Miss/ Quick Cricket
- 7) Reset/Handicap
- 8) Enter/Next



- 9) **GAME** Button – During the selection of games, press the Game button to scroll through the selections. During the game play or after the game is over, press and hold the Game button 2 seconds to return to the beginning of that game.
- 10) **ON/OFF** Button – Press ON/OFF to turn on the board. Press and hold ON/OFF to turn the board off.
- 11) **PLAYER** Button – Press repeatedly to scroll through 1 player to 8

players, then scroll through the 5 levels of the computer player: Beginner, Intermate, Advanced, Expert, Professional, and then scroll back to 1 player.

- 12) **BULL OPTION** Button – During the selection page, press BULL OPTION to select the 25 or 50 at the bull.
- 13) **VOLUME** Button – During the selection page, press this button will activate the BULL OPTION only. During the game play, press repeatedly to scroll through 4 positions: Mute, low volume, middle volume, high volume. Default at middle volume when the power of the dartboard is turned on.
- 14) **OPTION** Button – Press repeatedly to scroll through options (if available) of the selected game.
- 15) **MISS** Button – Press MISS during the game to register missed darts.
- 16) **QUICK CRICKET** Button – Press QUICK CRICKET to access Game 13 Standard Cricket, 2 players and Option single in/double out.
- 17) **RESET** Button – During the game play, press RESET and hold for 2 seconds to return to the game selection page “GAME 01”. After the game is over, press and hold the RESET buttons 2 seconds to return to the game selection page “GAME 01”.
- 18) **HANDICAP** Button – To activate handicap feature, press Handicap button after selected game, player and option. At the handicap page, press player button to scroll from selected player number. For example, 4 players selected to play, you may scroll through P1, P2, P3 & P4 at handicap page. Press the segment for the handicap score. For example, at P4 press triple 20 segment, P4 will start with 241 points in 301 game.

Suitable for new HANDICAP games :

Game	Name	Options	Players	
1	301	6/12	1-8	Handicap
2	501	6/12	1-8	Handicap
3	601	6/12	1-8	Handicap
4	701	6/12	1-8	Handicap
5	801	6/12	1-8	Handicap
6	901	6/12	1-8	Handicap
7	301 League	6/12	4-8	Handicap
8	501 League	6/12	4-8	Handicap
9	601 League	6/12	4-8	Handicap
10	701 League	6/12	4-8	Handicap
11	801 League	6/12	4-8	Handicap
12	901 League	6/12	4-8	Handicap
13	Cricket	3/6	1-8	Handicap
21	Count Up	9/18	1-8	Handicap
24	High Score	12/24	1-8	Handicap

19) **ENTER** Button - Press ENTER to confirm the selection and start game.

20) **NEXT PLAYER** Button – Press NEXT PLAYER to switch to next player after a turn is finished.

21) The Dartboard will be automatically power OFF if no button is activated for 30 minutes.

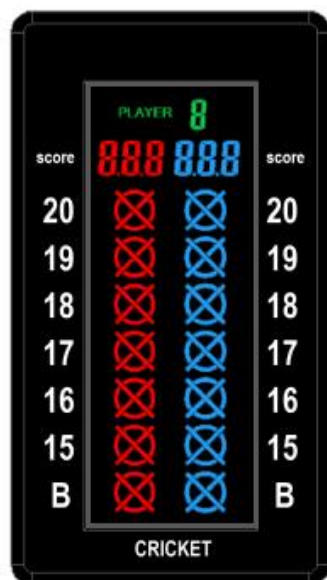
1) VJ76 – 40 Games

Game	Name	Options	Players
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8

4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	301 League	6/12	4/8
8	501 League	6/12	4/8
9	601 League	6/12	4/8
10	701 League	6/12	4/8
11	801 League	6/12	4/8
12	901 League	6/12	4/8
13	Cricket	3/6	1/8
14	No Score Cricket	3/6	1/8
15	Cut Throat Cricket	3/6	1/8
16	Killer Cricket	3/6	2/8
17	Scram Cricket	1/2	2
18	Low Pitch Cricket	3/6	1/8
19	English Cricket	1/2	2
20	Single Only Cricket	3	1/8
21	Count Up	9/18	1/8
22	Round the Clock	12	1/8
23	Shanghai	4	1/8
24	High Score	12/24	1/8
25	Overs	19/38	2/8
26	Unders	19/38	2/8
27	Halve-It	1/2	1/8
28	Big-6	19	2/8

29	Double Down	1/2	1/8
30	21 Points	7	1/8
31	Nine Dart Century	3/6	1/8
32	Best of Nine	5	1/8
33	3 Point Contest	2	1/8
34	9 Lives	7	2/8
35	Forty-One	1/2	1/8
36	Shoot-Out	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Killer	30	2/8
39	Shooting	1/2	1/8
40	All Fives	5/10	1/8

2) LCD Display layout for reference.



Game Descriptions & Rules

G01 (With 6 options of Single In/Out, Double In/Out and Master Out, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The score will be deducted for each dart from 301 points; the first player who reaches exactly 0 will be the winner. Please refer to clause (5) of the operation for the selection of various single in/out, double in/out and master out options.

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

This game also equips with an option of selecting 50/50 bull (both inner and outer bull is 50) or 25/50 bull (inner bull is 50 and outer bull is 25) and making the variations to a total of 72.

For more fun, the board will display the closest segment to be hit in order to end the game in the fastest manner if a player's score is lower than 170 for Double Out or 180 for Master Out options.

To make games more enjoyable, the game can also display the dart point averaging for each player to check the skill level after finishing the game.

G02 501

All games and features same as the G01 301 rules except the game starts from 501.

G03 601

All games and features same as the G01 301 rules except that the game starts from 601.

G04 701

All games and features same as the G01 301 rules except the game starts from 701.

G05 801

All games and features same as the G01 301 rules except the game starts from 801.

G06 901

All games and features same as the G01 301 rules except the game starts from 901.

G07 301 LEAGUE (With options of Single In/Out, Double In/Out and Master Out, team selection, Bull and 50/50 Bull)

Similar to 301 Count-down but here the teams play against each other. If a member of the team reaches 0 exactly, his/her team has won. However, there is one condition. The total score of his/her team must not be greater than the opposing team's total score. If it is greater, the team has not won and it resumes its previous position. Apart from the 301 standard variations, this game also allows selection of the different team combinations to play with.

G08 501 League

All games and feature same as the G07 301 League rules except the game starts from 501.

G09 601 League

All games and feature same as the G07 301 League rules except the game starts from 601.

G10 701 League

All games and feature same as the G07 301 League rules except the game starts from 701.

G11 801 League

All games and feature same as the G07 301 League rules except the game starts from 801.

G12 901 League

All games and feature same as the G07 301 League rules except the game starts from 901.

G13 CRICKET (With option C00, C20, C25, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

Following the standard rules, in Simple Cricket only the number 15-20 & bull's eye are used. All valid hits will be confirmed & displayed by the Cricket Display.

1. When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'open' to that player and any further hits will score points as thrown.
 2. Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player. At that time, the cricket score of that number will display as O.
 3. A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
 4. A player wins the game when he first 'closes' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However, if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
 5. And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'open' numbers. If that player has not accumulated the highest point total by the time another player 'closes', the player with the most points will be the winner.
- C00 hit & "open" the numbers 15-20 and bull's eye at any order.
 - C20 hit & "open" the number 20 first, then in order "open" numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye
 - C25 hit & "open" bull's eye first, then in order "open" numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Note:

- (1) Single segment - count one time
 Double segment - count two times
 Triple segment - count three times
- (2) The segment will be opened if already hit more than three times. It will then be closed if all players open the same segment.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 NO SCORE CRICKET (with options of 000, 020, 025, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The game is played the same as Cricket EXCEPT no score is made. The winner is the player who first closed all the points.

G15 CUT THROAT CRICKET (with options of 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

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

G16 KILLER CRICKET (with options of H00, H20, H25, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The game is played the same as No Score Cricket. Except when you closed a point, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who closed all the points.

G17 SCRAM CRICKET (with options of 25/50 Bull and 50/50 Bull)

This game is a variation of Cricket. The game consists of 2 rounds. In the

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

G18 LOW PITCH CRICKET (with options of E00, E20, E25, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The game is played the same as Cricket. Except the points to be shot are changed from 15 to 20 and Bull to 1 to 6 and Bull.

- E00: Open numbers 1 to 6 and bulls eye in any order
- E20: Open numbers 6 to 1 and bulls eye in order
- E25: Open numbers bulls eye and 1 to 6 in order

G19 ENGLISH CRICKET (with options of 25/50 Bull and 50/50 Bull)

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

G20 SINGLE ONLY CRICKET (with options of S00, S20, S25)

Played like traditional cricket except the double and triple only score as 1 time of score. Example if player A hits a triple 20, only one 20 is scored. If player A hits a double 20, only one 20 is scored.

If player A hits three 20s either by single, double or triple the number is closed if player B does not hit three 20s and leaves the 20 open. Player A has a chance to score. Player A can score points in the following manner
Single 20 scores 20 points, Double 20 scores 40 points, Triple 20 scores 60 points.

Bull eyes function in the same manner, if a double bull is hit it counts as a single bull.

The game is finished when a player has closed all of his numbers and bulls eyes and is ahead in points

G21 Count Up (with options of 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The score will be accumulated for each dart, the first player who reaches or goes over the set points will be the winner. The set point options are 100, 200, 300, ... 900.

G22 ROUND THE CLOCK (with options of 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

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

105,110,115,120: The last number is 5,10,15,20 respectively regardless of single, double or triple.

205,210,215,220: The last number is 5,10,15,20 respectively and only double is valid.

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

G23 SHANGHAI (with options of L05, L07, L09, L11)

Each player has to proceed around the board to score from 1 through a target number as the selected level. The dartboard will display the target number to hit. Throw 3 darts for each target number. No matter the 3 darts hit or miss the target number, the player will need to hit next target number in next play of 3 darts. Each player can score on any correct segments (single X 1, Double X 2, Triple X 3) and selections are varied as the following:

- L05 the game starts from segment 1 to 5
- L07 the game starts from segment 1 to 7
- L09 the game starts from segment 1 to 9
- L11 the game starts from segment 1 to 11

The opening segment will automatically appear on the display.

There are two ways to win: either have the highest score at the end of the game or score a *Shanghai* and win automatically. A *shanghai* is hitting the single, double and triple of the number in play.

G24 HIGH SCORE (with options of H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

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

G25 OVERS (with options of O03, O04, O05, ... O21, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

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

A player will be out of the game when all his lives are gone. The last surviving player is the winner. O03 –O21 represents 3 lives to 21 lives.

G26 UNDERS (with options of U03, U04, U05, ... U19, U20, U21, 25/50 Bull and 50/50 Bull)

Rules follow exactly as above except

1. The leader's score is the lowest score for each turn.
2. A missed dart should be counted as 60 by pressing the MISS button.
U03-U21 represents 3 lives to 21 lives.

G27 HALVE-IT (with options of 25/50 Bull and 50/50 Bull)

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

1 st round	12
2 nd round	13
3 rd round	14
4 th round	Any doubles
5 th round	15
6 th round	16
7 th round	17
8 th round	Any triples
9 th round	18
10 th round	19
11 th round	20
12 th round	Bull's Eye

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

G28 BIG-6 (with options of b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. However, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first. The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “Double Bull’s eye” or “triple 20”.

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing OPTION button (e.g., B3 represents 3 lives, and etc.). Within the two throws, player 1 must hit a 6 to “save” his/her life. If player 1 hits the target within two throws, the next dart thrown will determine the opponent’s target. If player 1 fails to hit the current target within 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. If a player misses all three throws, he will lose a life and the next player will get to try a random target. If player 1 hits the target at the third throw, the target for the next player will also be randomly generated.

Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The last player with a life left is the winner.

The no. of lives left is displayed by the cricket display.

G29 DOUBLE DOWN (with options of 25/50 Bull and 50/50 Bull)

The game starts with a base score of 60 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 is hit, the player’s score will be cut by half. The next round is 16 and so on. For D and T, the player has to hit any double or triple and the same rule will be applied. The player who gets the highest score is the winner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
PLAYER 1										
PLAYER 2										

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G30 21 POINTS (with options of 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
2. Gets the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

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

005, 006, 007..... 011 represent 5 rounds, 6 rounds, 7 rounds..... 11 rounds respectively.

G31 NINE DART CENTURY (with options of 100, 150, 200, 25/50 Bull and 50/50 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 BEST OF NINE (with options of 009, 012, 015, 018, 021)

The computer will display a random number for the player to hit in each round. A player receives 1 score when hitting the number, 2 scores when hitting a double and 3 scores for hitting a triple.

Option	009	012	015	018	021
No. of dart	9	12	15	18	21

The player with the highest score at the end of the game wins.

G33 3 Point Contest

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

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

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

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

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

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

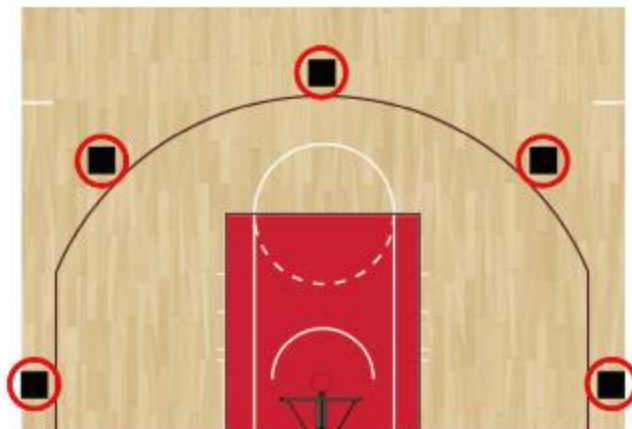
The game can choose the difficulty (OPTION)

Easy: The first 2 darts only need to hit the target zone at any position. For example, if you are hitting 11 points zones, both odd, double and triples are considered hit.

Difficulty: As mentioned above, the first 2 darts need to hit the triple zone to be considered hit.

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

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



G34 9 LIVES (with options of 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.

G35 FORTY-ONE (with options of 25/50 and 50/50 Bull)

The game starts with a base score of 40 for each player. Then everybody

starts the game by shooting for the number 20, and then 19, D, 18, 17, T, 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 or 41 points is included after bull's eye and a player has to get through this challenge before ending the game. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	TOTAL
PLAYER 1											
PLAYER 2											

B: Bull's eye

G36 SHOOT-OUT (with options of -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

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

Scoring Option	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
No. of Targets and Starting Score	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Scoring Option	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
No. of Targets and Starting Score	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

G37 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.

G38 KILLER (with options, please refer to below option list)

To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The display will indicate “SEL” at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts. Each player tries to hit the corresponding Shoot area (killer) in the option table of 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/She should hit his/her own segment number again for “killer” qualification. The last player to remain alive is declared the winner. For more difficult play, hit the double (or triple) for his /her own scoring number to attain the qualification for a “killer”.

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

G39 SHOOTING (with options of 25/50 Bull and 50/50 Bull)

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3 dart total wins that round. Winner is the first one to win 7 rounds.

G40 All Fives (Games options of 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 & 50/50 Bull)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option.

The options are the total points you need to win, see the chart below.

Option	51	61	71	81	91
Total Points	51	61	71	81	91

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

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

ENSEMBLE JEU DE FLÉCHETTES ET ARMOIRE

MODÈLE : 9176WD

Nous continuons à nous engager à vous fournir des outils à des prix compétitifs.

"Économisez la moitié", "Moitié prix" ou toute autre expression similaire utilisée
uniquement par nous

représente une estimation des économies dont vous pourriez bénéficier en achetant
certains outils

avec nous par rapport aux grandes marques et ne signifie pas nécessairement couverture
toutes les catégories d'outils que nous proposons. Nous vous rappelons de bien vouloir
vérifier soigneusement

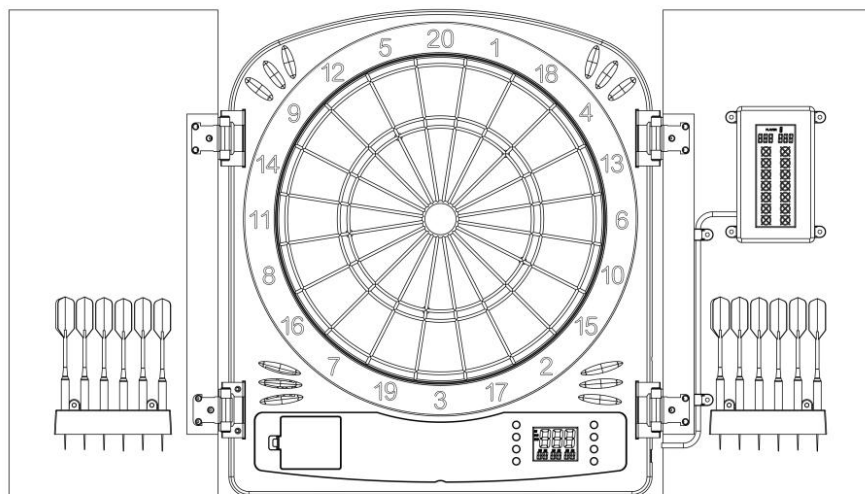
lorsque vous passez une commande chez nous si vous êtes réellement Économie
Moitié en comparaison avec les plus grandes marques.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODÈLE : 9176WD



BESOIN D'AIDE ? CONTACTEZ-NOUS!

Vous avez des questions sur les produits ? Besoin d'une assistance technique ? N'hésitez pas à nous contacter :

Assistance technique et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

Il s'agit des instructions originales, veuillez lire attentivement toutes les instructions du manuel avant de l'utiliser. VEVOR se réserve une interprétation claire de notre manuel d'utilisation. L'apparence du produit dépend du produit que vous avez reçu. Veuillez nous pardonner que nous ne vous informons plus s'il y a des mises à jour technologiques ou logicielles sur notre produit.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Avertissement : pour réduire le risque de blessure, l'utilisateur doit lire attentivement le manuel d'instructions .
	ÉLIMINATION CORRECTE pour l'affichage Ce produit est soumis aux dispositions de la directive européenne 2012/19/UE. Le symbole représentant une poubelle barrée indique que le produit nécessite une collecte sélective des déchets dans l'Union européenne. Ceci s'applique au produit et à tous les accessoires marqués de ce symbole. Les produits marqués comme tels ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères normales, mais doivent être déposés dans un point de collecte pour le recyclage des appareils électriques et électroniques.
	Ce produit est de classe de protection III.
	La conformité est une certification de sécurité CE.
	Informations FCC pour l'affichage ATTENTION : Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser l'équipement ! Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. L'exploitation est soumise aux deux conditions suivantes : 1) Ce produit peut provoquer des interférences nuisibles. 2) Ce produit doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable. AVERTISSEMENT : les changements ou modifications apportés à ce produit non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorité de l'utilisateur à utiliser le produit. Remarque : Ce produit a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Ce produit génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut

	provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si ce produit provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et rallumant le produit, l'utilisateur est encouragé pour essayer de corriger l'interférence par une ou plusieurs des mesures suivantes. · Réorientez ou déplacez l'antenne de réception. · Augmentez la distance entre le produit et le récepteur. · Connectez le produit à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté. · Consultez le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour obtenir de l'aide.
--	---

AVERTISSEMENT:

Veuillez lire attentivement ce manuel avant d'utiliser le produit. Ne pas le faire pourrait entraîner des blessures graves.

SÉCURITÉ ÉLECTRIQUE !

11. Avant utilisation, vérifiez que la tension d'alimentation correspond à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Assurez-vous que la tension réglée sur la machine correspond à l'alimentation électrique de votre pays.
12. N'utilisez aucun appareil avec un cordon ou une fiche endommagé ou après un dysfonctionnement ou un dommage de quelque manière que ce soit. Renvoyez l'appareil au centre de service agréé le plus proche pour examen, réparation ou réglage.
13. Si le cordon d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par un cordon ou un ensemble spécial disponible auprès du fabricant ou de son agent de service.
14. Ne laissez pas le cordon pendre du bord d'une table ou d'un comptoir ou toucher une surface chaude.
15. N'utilisez pas d'appareils pour un usage autre que celui prévu.
16. Pour vous protéger contre les incendies, les chocs électriques ou les blessures, ne plongez pas les cordons, les fiches électriques ou les appareils dans l'eau ou d'autres liquides.

17. L'utilisation d'accessoires non recommandés par le fabricant de l'appareil peut entraîner un incendie, un choc électrique ou des blessures.

18. N'utilisez pas de rallonge avec ce produit.

19. Le cordon d'alimentation doit reposer à plat sur une table ou une surface de comptoir et ne doit pas dépasser du bord. Veuillez le garder à l'écart des surfaces chaudes et de l'eau.

20. **AVERTISSEMENT** : ce produit contient de petites pièces. En cas d'ingestion, il présente un risque d'étouffement. Gardez ces petites pièces hors de portée des enfants lors du montage !

ATTENTION!



AVERTISSEMENT! Retirez tous les matériaux d'emballage et conservez-les pour une utilisation future. Les matériaux d'emballage ne sont pas des jouets.

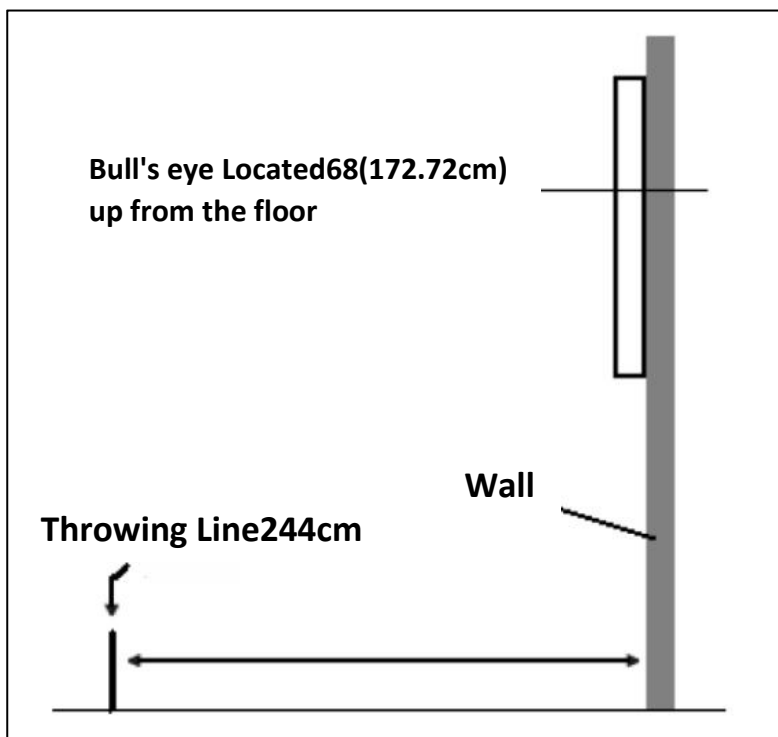
AVERTISSEMENT! Ne laissez pas les enfants jouer avec les matériaux d'emballage. S'ils avalent les matériaux d'emballage, ils s'étoufferont !

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Son système de notation informatisé rend le jeu facile et agréable. Avec 40 jeux intégrés et plus de 590 options/variantes parmi lesquelles choisir, les joueurs débutants et plus avancés trouveront des jeux qui leur conviennent. Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer en même temps. Veuillez lire les instructions avant de jouer et assurez-vous de les conserver pour référence future.

MONTAGE (INSTALLATION PHYSIQUE)

La cible de fléchettes doit être accrochée à un crochet mural, avec l'œil de bœuf à 172,72 cm (68") au-dessus du sol. Les fléchettes sont censées être lancées à une distance d'environ 244 cm (96"), alors assurez-vous qu'il y a environ 3 m (10') d'espace au sol ouvert devant le tableau.



Placez deux marques sur les montants muraux sélectionnés à 192,3 cm (75,71") au-dessus du sol, une autre à 153,2 cm (60,32"). Vissez deux vis dans les marques de référence jusqu'à ce que les têtes de vis dépassent d'environ 1/2" du mur.

Alignez les trous de montage à l'arrière du jeu avec les têtes de vis, puis montez le jeu. Il peut être nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que la planche soit bien ajustée contre le mur.

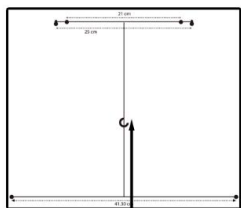
Une fois la planche montée, la cible doit être à 172,72 cm (68") au-dessus du sol. Il existe deux méthodes de montage pour fixer cette cible de fléchettes au mur. Percez deux (2) trous de suspension ou quatre (4) trous traversants pour monter la cible.

Première méthode

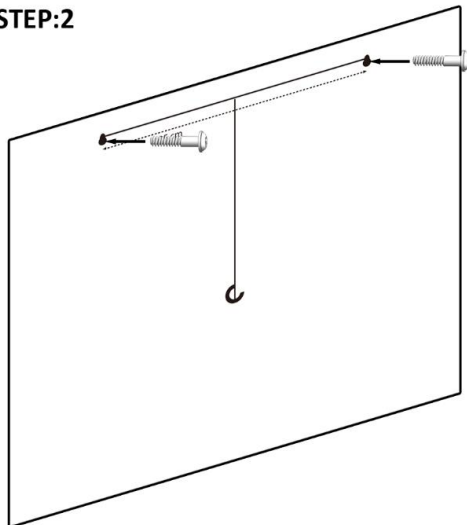
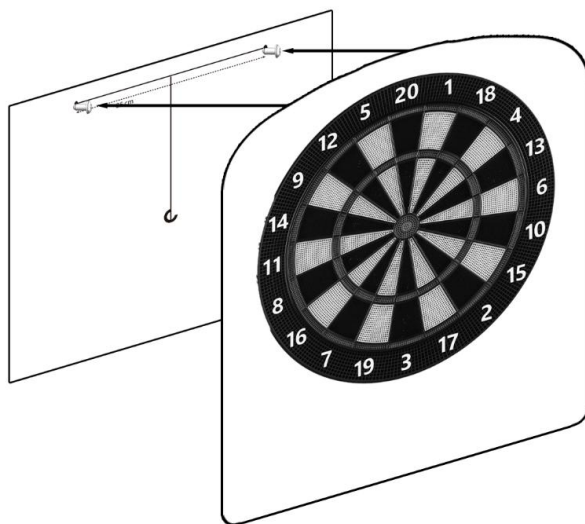
ÉTAPE 1 : Prenez le centre du papier à 172,72 cm du sol (68") comme autocollant de référence

ÉTAPE 2 : Trous et installation des vis

ÉTAPE 3 : Raccrochez la cible de fléchettes

STEP:1

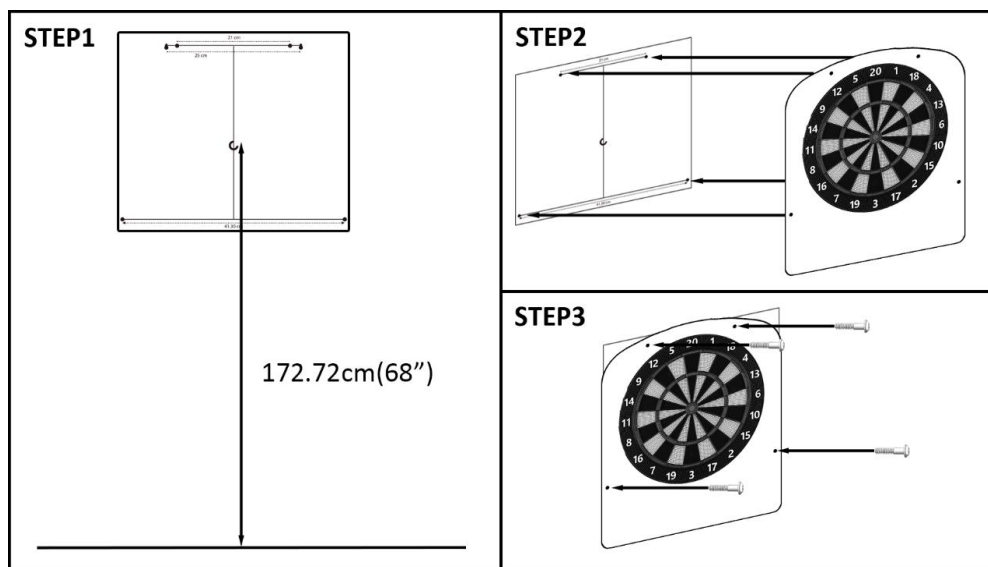
172.72cm(68")

STEP:2**STEP:3****Méthodes deux**

ÉTAPE 1 : Prenez le centre du papier à 172,72 cm du sol (68") comme autocollant de référence

ÉTAPE 2 : Alignez les quatre trous de vis de la cible de fléchette sur le papier de positionnement.

ÉTAPE 3 : Trous et installation des vis



INSTALLATION ÉLECTRIQUE

La cible est conçue pour être alimentée par 3 piles AA (LR6) de 1,5 V. Le compartiment à piles peut être ouvert par l'arrière pour installer les piles. Pour économiser les piles, cette cible de fléchettes est équipée d'un mode de mise hors tension automatique. Si le jeu de fléchettes n'est pas utilisé, il s'éteindra automatiquement après 30 minutes.

AVERTISSEMENT!

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Différents types de piles ou piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangés.
- Seules des piles de types identiques ou équivalents à ceux recommandés doivent être utilisées.

- Les piles doivent être insérées avec la bonne polarité.
- Les piles épuisées doivent être retirées du jouet.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne pas jeter au feu, dans l'eau ou avec les ordures ménagères.

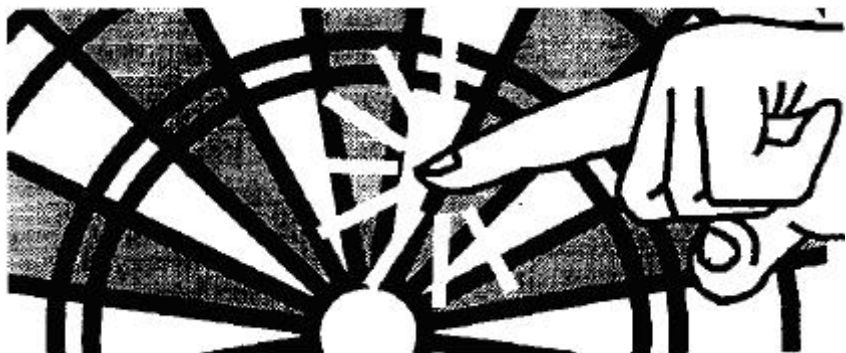
Il peut également être alimenté par un adaptateur CA vers 5 V CC, 1 000 milliampères (minimum), avec la polarité de la prise CC configurée comme positive (+) à l'extérieur et négative (-) au centre. Pour connecter par adaptateur, branchez la fiche CC dans la prise d'alimentation CC et la fiche CA dans une prise électrique.

AVERTISSEMENT!

5. **Pendant l'utilisation** : assurez-vous que le câble de connexion ne présente pas de risque de trébuchement ou autre.
6. **Après avoir utilisé la cible** : coupez l'alimentation secteur et débranchez l'adaptateur du secteur et de la cible.
7. **Ne laissez jamais l'adaptateur connecté à la cible lorsqu'il n'est pas utilisé.**
8. **Rangez l'adaptateur en toute sécurité lorsqu'il n'est pas utilisé.**

REMARQUE IMPORTANTE

7. Pendant le transport ou au cours d'un jeu normal, il est possible que des segments de score de ce plateau soient temporairement bloqués, ce qui entraînerait un segment gelé. Si cela se produit, le score du segment bloqué sera compté et affiché lors du changement de joueur. Suivez les étapes suivantes lorsque cette erreur apparaît :
 1. Trouvez le segment bloqué.
 2. Appuyez fermement sur le segment coincé jusqu'à ce qu'il se libère et se détache. Une fois les segments bloqués desserrés, l'erreur devrait disparaître et la carte devrait continuer à fonctionner normalement.

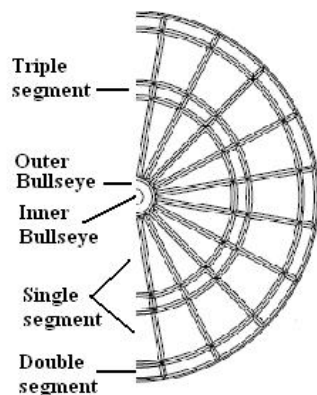


8. Ce jeu est conçu uniquement pour l'utilisation de fléchettes à pointe souple plus légères et il est fortement recommandé de l'utiliser avec les fléchettes fournies dans l'emballage. N'essayez à aucun moment d'utiliser des fléchettes à pointe en acier, des fléchettes à pointe souple plus longues (longueur maximale 2,5 cm) ou des fléchettes plus lourdes (le poids maximum de la fléchette est de 12 g), car cela endommagerait la planche.
9. Un temps de réaction électronique et mécanique est requis entre les tirs. Si deux tirs sont trop rapprochés, retirez la deuxième fléchette et relancez-la pour enregistrer correctement votre score.
10. Dans un environnement avec des transitoires électriques rapides, le jeu de fléchettes peut mal fonctionner et nécessiter une utilisation pour réinitialiser le jeu de fléchettes.
11. Il s'agit d'un jeu pour adultes qui comprend une pointe pointue fonctionnelle. Les enfants ne doivent jouer que sous la surveillance d'un adulte.
12. Veuillez retirer le film protecteur (le cas échéant) sur la zone d'affichage avant utilisation.

CALCUL DES POINTS

Segment Scoring rule

Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Touches de fonction

22) MARCHE/ARRÊT

23) Jeu

24) Joueur

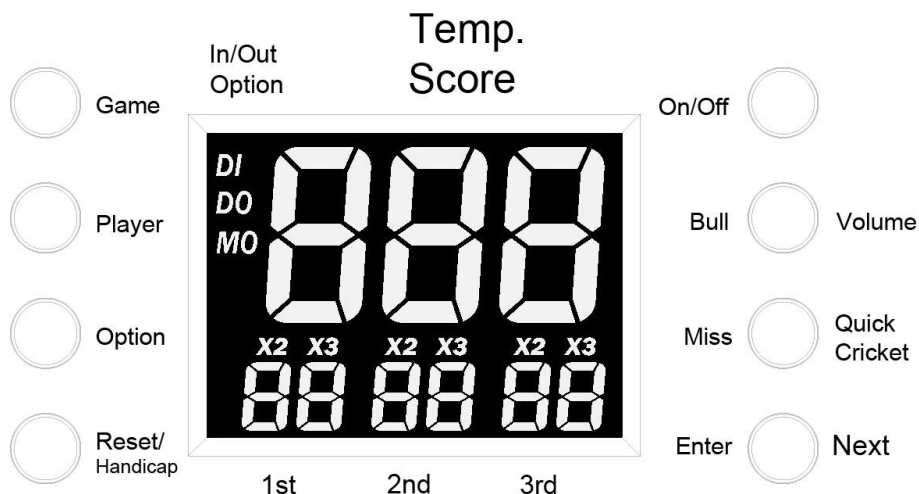
25) Taureau/ Volume

26) Option

27) Miss/Cricket rapide

28) Réinitialisation/Handicap

29) Entrée/Suivant



- 30) **JEU** – Pendant la sélection des jeux, appuyez sur le bouton Jeu pour faire défiler les sélections. Pendant le jeu ou une fois le jeu terminé, maintenez enfoncé le bouton Jeu pendant 2 secondes pour revenir au début de ce jeu.
- 31) **ON/OFF** – Appuyez sur ON/OFF pour allumer la carte. Appuyez et maintenez ON/OFF pour éteindre la carte.
- 32) **PLAYER** – Appuyez plusieurs fois pour faire défiler de 1 à 8 joueurs, puis faites défiler les 5 niveaux du joueur informatique : Débutant, Intermate, Avancé, Expert, Professionnel, puis revenez à 1 joueur.
- 33) **BULL OPTION** – Pendant la page de sélection, appuyez sur BULL OPTION pour sélectionner le 25 ou le 50 au taureau.
- 34) Bouton **VOLUME** – Pendant la page de sélection, appuyer sur ce bouton activera uniquement l'OPTION BULL. Pendant le jeu, appuyez plusieurs fois pour faire défiler 4 positions : Muet, volume faible, volume moyen, volume élevé. Par défaut, le volume est moyen lorsque la cible est allumée.
- 35) **OPTION** – Appuyez plusieurs fois pour faire défiler les options (si disponibles) du jeu sélectionné .
- 36) **MISS** – Appuyez sur MISS pendant le jeu pour enregistrer les fléchettes manquées.
- 37) **RAPIDE** Bouton **CRICKET** – Appuyez sur QUICK CRICKET pour accéder au jeu 13 Standard Cricket, 2 joueurs et option simple entrée/double sortie.
- 38) **RÉINITIALISER** Bouton - Pendant le jeu, appuyez sur RESET et maintenez pendant 2 secondes pour revenir à la page de sélection de

jeu « GAME 01 ». Une fois le jeu terminé, maintenez enfoncés les boutons RESET pendant 2 secondes pour revenir à la page de sélection de jeu « GAME 01 ».

- 39) **HANDICAP** – Pour activer la fonction handicap, appuyez sur le bouton Handicap après avoir sélectionné le jeu, le joueur et l'option. Sur la page de handicap, appuyez sur le bouton du joueur pour faire défiler à partir du numéro de joueur sélectionné. Par exemple, 4 joueurs sélectionnés pour jouer, vous pouvez faire défiler P1, P2, P3 et P4 sur la page de handicap. Appuyez sur le segment correspondant au score de handicap. Par exemple, sur P4, appuyez sur le segment triple 20, P4 commencera avec 241 points en 301 parties.

Adapté aux nouveaux jeux HANDICAP :

Jeu	Nom	Possibilités	Joueurs	
1	301	6/12	1-8	Handicap
2	501	6/12	1-8	Handicap
3	601	6/12	1-8	Handicap
4	701	6/12	1-8	Handicap
5	801	6/12	1-8	Handicap
6	901	6/12	1-8	Handicap
7	Ligue 301	6/12	4-8	Handicap
8	Ligue 501	6/12	4-8	Handicap
9	Ligue 601	6/12	4-8	Handicap
10	Ligue 701	6/12	4-8	Handicap
11	Ligue 801	6/12	4-8	Handicap
12	Ligue 901	6/12	4-8	Handicap
13	Cricket	3/6	1-8	Handicap
21	Compter	18/09	1-8	Handicap
24	Score élevé	24/12	1-8	Handicap

- 40) **ENTER** - Appuyez sur ENTER pour confirmer la sélection et démarrer la partie.

41) **NEXT PLAYER** – Appuyez sur NEXT PLAYER pour passer au joueur suivant une fois le tour terminé.

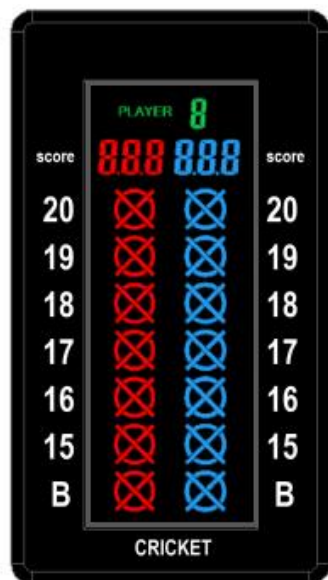
42) Le jeu de fléchettes s'éteindra automatiquement si aucun bouton n'est activé pendant 30 minutes.

3) VJ7 6 – 40 Jeux

Jeu	Nom	Possibilités	Joueurs
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	Ligue 301	6/12	4/8
8	Ligue 501	6/12	4/8
9	Ligue 601	6/12	4/8
10	Ligue 701	6/12	4/8
11	Ligue 801	6/12	4/8
12	Ligue 901	6/12	4/8
13	Cricket	3/6	1/8
14	Cricket sans score	3/6	1/8
15	Grillon coupe-gorge	3/6	1/8
16	Grillon tueur	3/6	2/8
17	Scram Cricket	1/2	2
18	Cricket à faible hauteur	3/6	1/8

19	Cricket anglais	1/2	2
20	Cricket simple uniquement	3	1/8
21	Compter	18/09	1/8
22	24 heures sur 24	12	1/8
23	Shanghai	4	1/8
24	Score élevé	24/12	1/8
25	Overs	19/38	2/8
26	Sous	19/38	2/8
27	Réduisez-le de moitié	1/2	1/8
28	Grand-6	19	2/8
29	Doubler la mise	1/2	1/8
30	21 points	7	1/8
31	Neuf siècle de fléchettes	3/6	1/8
32	Le meilleur des neuf	5	1/8
33	Concours en 3 points	2	1/8
34	9 vies	7	2/8
35	quarante et un	1/2	1/8
36	Fusillade	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Tueur	30	2/8
39	Tournage	1/2	1/8
40	Tous les cinq	5/10	1/8

4) Disposition de l'écran LCD pour référence.



Descriptions et règles du jeu

G01 (avec 6 options de Single In/Out, Double In/Out et Master Out, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le score sera déduit pour chaque fléchette de 301 points ; le premier joueur qui atteint exactement 0 sera le gagnant. Veuillez vous référer à la clause (5) de l'opération pour la sélection des différentes options d'entrée/sortie simple, double entrée/sortie et sortie principale.

Pour les options d'entrée ou de sortie unique, le jeu peut être démarré ou terminé en lançant sur n'importe quel segment, qu'il soit simple, double ou triple. Pour les options double entrée / double sortie, le lancer de début / fin ne sera accepté respectivement qu'en frappant la double zone ou le double de la cible. Pour maîtriser, vous devez atteindre une double ou une triple zone pour terminer les jeux. Vous ne pouvez pas commencer ou terminer le jeu en frappant les mauvais segments de score.

Ce jeu offre également la possibilité de sélectionner un taureau 50/50 (le taureau intérieur et extérieur est de 50) ou un taureau 25/50 (le taureau intérieur est de 50 et le taureau extérieur est de 25) et de faire des variations jusqu'à un total de 72.

Pour plus de plaisir, le tableau affichera le segment le plus proche à toucher afin de terminer le jeu de la manière la plus rapide si le score d'un joueur est inférieur à 170 pour les options Double Out ou 180 pour les options Master Out.

Pour rendre les jeux plus agréables, le jeu peut également afficher la moyenne des points de fléchettes pour chaque joueur afin de vérifier le niveau de compétence après avoir terminé la partie.

G02 501

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles du G01 301, sauf que le jeu commence à partir de 501.

G03 601

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles du G01 301, sauf que le jeu commence à partir de 601.

G04 701

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles du G01 301, sauf que le jeu commence à partir de 701.

G05 801

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles du G01 301, sauf que le jeu commence à partir de 801.

G06 901

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles du G01 301, sauf que le jeu commence à partir de 901.

G07 301 LEAGUE (Avec options Single In/Out, Double In/Out et Master Out, sélection d'équipe, Bull et 50/50 Bull)

Semblable à 301 Countdown, mais ici les équipes jouent les unes contre les autres. Si un membre de l'équipe atteint exactement 0, son équipe a

gagné. Il y a cependant une condition. Le score total de son équipe ne doit pas être supérieur au score total de l'équipe adverse. S'il est supérieur, l'équipe n'a pas gagné et elle reprend sa position précédente. Outre les 301 variantes standards, ce jeu permet également de sélectionner les différentes combinaisons d'équipes avec lesquelles jouer.

G08 501 Ligue

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles de la Ligue G07 301, sauf que le jeu commence à partir de 501.

G09 601 Ligue

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles de la Ligue G07 301, sauf que le jeu commence à partir de 601.

Ligue G10 701

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles de la Ligue G07 301, sauf que le jeu commence à partir de 701.

G11 801 Ligue

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles de la Ligue G07 301, sauf que le jeu commence à partir de 801.

Ligue G12 901

Tous les jeux et fonctionnalités sont identiques aux règles de la Ligue G07 301, sauf que le jeu commence à partir de 901.

G13 CRICKET (Avec option C00, C20, C25, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Suivant les règles standard, dans Simple Cricket, seuls les chiffres 15-20 et la cible sont utilisés. Tous les coups valides seront confirmés et affichés par l'écran de cricket.

6. Lorsqu'un numéro a été touché 3 fois par un joueur, il est alors « ouvert » à ce joueur et toute frappe supplémentaire rapportera des points lorsqu'elle sera lancée.

7. Une fois qu'un numéro a été touché 3 fois par tous les joueurs, ce numéro est alors « fermé » et ne peut plus être marqué par aucun joueur. À ce moment-là, le score de cricket de ce numéro s'affichera sous la forme O.
 8. Un joueur qui a « ouvert » un numéro peut continuer à marquer sur ce numéro jusqu'à ce qu'il devienne « fermé ».
 9. Un joueur gagne la partie lorsqu'il « ferme » pour la première fois tous les numéros et obtient des scores égaux ou supérieurs à ceux des autres joueurs. Cependant, si les joueurs sont à égalité de points ou n'ont aucun point, le premier joueur à « fermer » tous les numéros gagne.
 10. Et si un joueur a « fermé » tous les numéros en premier, mais est en retard sur les points, le décompte continue sur les numéros « ouverts ». Si ce joueur n'a pas accumulé le total de points le plus élevé au moment où un autre joueur « ferme », le joueur avec le plus de points sera le gagnant.
- C00 frappe et « ouvre » les nombres 15 à 20 et fait mouche à n'importe quel ordre.
 - C20 frappe et « ouvrez » d'abord le numéro 20, puis dans l'ordre « ouvrez » les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et la cible
 - C25 appuyez et « ouvrez » d'abord la cible, puis dans l'ordre « ouvrez » les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

Note:

- (1) Segment unique - comptez une fois
Double segment - comptez deux fois
Triple segment - comptez trois fois
- (2) Le segment sera ouvert s'il est déjà touché plus de trois fois. Il sera alors fermé si tous les joueurs ouvrent le même segment.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 NO SCORE CRICKET (avec options de 000, 020, 025 , 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le jeu se joue de la même manière que le cricket SAUF qu'aucun score n'est réalisé. Le gagnant est le joueur qui a fermé tous les points en premier.

CRICKET DE GORGE COUPÉE G15 (avec options de 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Mêmes règles de base que le cricket standard, SAUF que les points sont ajoutés au total de vos adversaires une fois le score commencé. Le joueur qui clôture en premier tous les segments avec le moins de scores gagne. Cette variante permet aux joueurs d'accumuler des scores pour leurs adversaires, les enfonçant ainsi dans un trou plus profond.

G16 KILLER CRICKET (avec options de H00, H20, H25, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le jeu se joue de la même manière que No Score Cricket. Sauf lorsque vous avez clôturé un point et que vos adversaires ne le font pas, vous pouvez éliminer le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau le même numéro. Le gagnant est le joueur qui a clôturé tous les points.

G17 S CRAM CRICKET (avec options de 25/50 Bull et 50/50 Bull)

C'est un jeu est un variant de Le cricket . Le les
inconvenients du jeu de 2 ronds . Dans le d'abord
rond , joueur 1 doit fermer 1 5 à travers 2 0
et oeil de taureau alors que joueur 2 att e m pts à
obtenir comme haut un score comme il peut en
marquant l' ouverture des
chiffres . Rond 1 volonté être fini quand tous
nombres avoir été fermé . Pour rond
2 , le inverse est fait sur e . Le joueur avec le
le plus élevé score après les deux les tours sont les

gagnant .

CRICKET G18 À BAS PAS (avec options E00, E20, E25, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le jeu se joue de la même manière que le cricket. Sauf que les points à tirer passent de 15 à 20 et Bull à 1 à 6 et Bull.

- E00 : ouvrez les numéros 1 à 6 et faites mouche dans n'importe quel ordre
- E20 : Ouvrir les chiffres 6 à 1 et la cible dans l'ordre
- E25 : Ouvrir la cible des nombres et 1 à 6 dans l'ordre

G19 CRICKET ANGLAIS (avec options de 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Ce jeu est réservé à 2 joueurs. Le jeu se compose de deux tours. Au premier tour, la cible du premier joueur est l'œil de taureau, chaque coup du taureau extérieur compte pour une marque, le taureau intérieur compte pour deux marques et les autres nombres comptent pour 0 marque. Le but du joueur 2 est d'obtenir le score le plus élevé possible avant que le joueur 1 n'accumule 9 points. Le joueur 2 peut lancer n'importe quel numéro. Cependant, si le joueur 2 marque 42 points, cela compte pour 2 points, si le joueur 2 marque 59 points, cela compte pour 19 points. Par conséquent, le score n'est compté que lorsque le score total de trois fléchettes est supérieur à 40, sinon il compte pour 0 point. Le premier tour est terminé lorsque le joueur 1 accumule 9 points. Au deuxième tour, les joueurs changent de rôle. Le joueur 2 fait mouche et le joueur 1 marque des points. Le jeu est terminé lorsque le joueur 2 accumule 9 points. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

CRICKET SIMPLE G20 (avec options S00, S20, S25)

Joué comme le cricket traditionnel, sauf que le double et le triple ne marquent que 1 fois le score. Exemple si le joueur A obtient un triple 20, un seul 20 est marqué. Si le joueur A obtient un double 20, un seul 20 est marqué.

Si le joueur A atteint trois 20 en simple, double ou triple, le numéro est fermé si le joueur B n'atteint pas trois 20 et laisse le 20 ouvert. Le joueur A a une chance de marquer. Le joueur A peut marquer des points de la manière suivante : Single 20 marque 20 points, Double 20 marque 20 points, Triple 20 marque 20 points.

Les yeux de taureau fonctionnent de la même manière : si un double taureau est touché, il compte comme un seul taureau.

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a fermé tous ses numéros et ses yeux et est en avance en termes de points.

G21 Count Up (avec options de 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le score sera accumulé pour chaque fléchette, le premier joueur qui atteint ou dépasse les points fixés sera le gagnant. Les options de point de consigne sont 100, 200, 300, ... 900.

G22 24 heures sur 24 (avec options 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Frappez dans l'ordre strict de 1, 2, 3, ... jusqu'à ce que 5, 10, 15 ou 20 secondes soient atteintes avec des coups droits, doubles ou triples selon le niveau de difficulté. Le premier joueur à atteindre le score final est le gagnant. Les joueurs commencent leur prochain tour avec le prochain numéro correct dans la séquence. L'ordinateur affichera le numéro que le joueur doit frapper.

105, 110, 115, 120 : Le dernier nombre est respectivement 5, 10, 15, 20, qu'il soit simple, double ou triple.

205, 210, 215, 220 : Le dernier nombre est respectivement 5, 10, 15, 20 et seul le double est valide.

305, 310, 315, 320 : Le dernier nombre est respectivement 5, 10, 15, 20 et seul le triple est valide.

G23 SHANGHAI (avec options L05, L07, L09, L11)

Chaque joueur doit parcourir le plateau pour marquer de 1 à un nombre cible comme niveau sélectionné. Le jeu de fléchettes affichera le numéro cible à atteindre. Lancez 3 fléchettes pour chaque numéro cible. Peu importe que les 3 fléchettes atteignent ou manquent le numéro cible, le joueur devra atteindre le numéro cible suivant lors du prochain jeu de 3 fléchettes. Chaque joueur peut marquer sur n'importe quel segment correct (simple X 1, Double X 2, Triple X 3) et les sélections varient comme suit :

- L05 le jeu commence du segment 1 à 5
- L07 le jeu commence du segment 1 à 7
- L09 le jeu commence du segment 1 à 9
- L11 le jeu commence du segment 1 à 11

Le segment d'ouverture apparaîtra automatiquement sur l'écran.

Il existe deux manières de gagner : soit avoir le score le plus élevé à la fin de la partie, soit marquer un *Shanghai* et gagner automatiquement. Un *Shanghai* frappe le simple, le double et le triple du numéro en jeu.

G24 HIGH SCORE (avec options de H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Les règles sont simples. Chaque joueur doit accumuler le plus de points en 3, 4, 5, ...ou 14 tours (chaque tour 3 fléchettes) pour gagner. Les doubles et les triples comptent respectivement pour X2 et X3 pour le score de ce segment.

G25 OVERS (avec options de O03, O04, O05,.... O21, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Les joueurs doivent lancer à tour de rôle 3 fléchettes. Si le score d'un joueur est inférieur à celui du joueur précédent, une lumière de cricket

s'éteindra, ce qui signifie qu'il perdra une vie. Avant que chaque joueur ne tire à chaque tour, l'écran de texte affiche le score record.

Un joueur sera hors du jeu lorsque toutes ses vies auront disparu. Le dernier joueur survivant est le gagnant. O03 – O21 représente 3 vies pour 21 vies.

G26 UNDERS (avec options U03, U04, U05,.... U19, U20, U21, 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Les règles suivent exactement comme ci-dessus sauf

3. Le score du leader est le score le plus bas de chaque tour.
4. Une fléchette manquée doit être comptée pour 60 en appuyant sur le bouton MISS.

U03-U21 représente 3 vies pour 21 vies.

G27 HALVE-IT (avec options de 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Il y a 12 tours de trois fléchettes chacun dans ce jeu. L'objectif est de marquer autant de points que possible avec les numéros désignés. Les numéros désignés pour chaque tour sont :

1 ^{er} tour	12
2 ^{ème} tour	13
3 ^{ème} tour	14
4 ^{ème} tour	Tous les doubles
5 ^{ème} tour	15
6 ^{ème} tour	16
7 ^{ème} tour	17
8 ^{ème} tour	Tous les triples
9 ^{ème} tour	18
10 ^{ème} tour	19
11 ^{ème} tour	20
12 ^{ème} tour	Oeil de taureau

La notation se produit lorsque la fléchette atteint uniquement la zone désignée. Tous les coups sûrs sont marqués à leur valeur nominale. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, son score total pour ces points est réduit de moitié. Le score le plus élevé à la fin est le gagnant.

G28 BIG-6 (avec options b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires pour toucher les cibles de leur choix. Cependant, les joueurs doivent avoir la chance de choisir la prochaine cible de leur adversaire en touchant d'abord la cible actuelle. Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre, telles que « Double Bull's Eye » ou « Triple 20 ».

Le Single 6 est la première cible à atteindre au début du jeu. Avant le début du jeu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de vies qui seront utilisées en appuyant sur le bouton OPTION (par exemple, B3 représente 3 vies, etc.). Entre les deux lancers, le joueur 1 doit faire un 6 pour « sauver » sa vie. Si le joueur 1 atteint la cible en deux lancers, la prochaine fléchette lancée déterminera la cible de l'adversaire. Si le joueur 1 ne parvient pas à atteindre la cible actuelle en 2 fléchettes, il perdra la chance de déterminer la prochaine cible du joueur 2. Si un joueur rate les trois lancers, il perdra une vie et le joueur suivant pourra essayer une cible aléatoire. Si le joueur 1 atteint la cible au troisième lancer, la cible du joueur suivant sera également générée aléatoirement.

Les simples, les doubles et les triples sont tous des cibles distinctes pour ce jeu.

Le dernier joueur ayant encore une vie est le gagnant.

Le non. des vies restantes est affiché par l'écran de cricket.

G29 DOUBLE DOWN (avec options de 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Le jeu commence avec un score de base de 60 pour chaque joueur. Le joueur doit marquer en touchant les segments actifs du tour en cours. Par exemple, au 1^{er} tour, le joueur doit lancer pour toucher le segment 15. Si aucun 15 n'est touché, le score du joueur sera réduit de moitié. Le tour suivant est 16 et ainsi de suite. Pour D et T, le joueur doit réussir n'importe quel double ou triple et la même règle sera appliquée. Le joueur qui obtient le score le plus élevé est le gagnant.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
JOUEUR 1										
JOUEUR 2										

D : Double T : Triple B : Oeil de bœuf

G30 21 POINTS (avec options 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Le but de ce jeu est d'obtenir le plus de points. Un joueur peut obtenir une marque de deux manières :

1. Obtient 21 points exactement avec 1, 2 ou 3 fléchettes
2. Obtient les points les plus élevés jusqu'à 21 points (si personne n'obtient 21 points dans ce tour)

Le joueur « éclatera » lorsqu'un score dépasse 21 points et le joueur ne peut pas obtenir de marque. Une fois le jeu terminé, le joueur ayant obtenu les notes les plus élevées remporte la partie.

005, 006, 007..... 011 représentent respectivement 5 tours, 6 tours, 7 tours..... 11 tours.

G31 NINE DART CENTURY (avec options de 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Taureau et 50/50 Taureau)

Le les options sont disponibles le cible
score , voir le graphique ci - dessous .

Option	100	150	200
Cible	100	150	200

Dans c'est un jeu chaque le joueur a 9
fléchettes (trois tours) à score 100 (ou
150 , 200) points sans y aller à finir , o r
get aussi proche de 100 comme
possible . Si toi aller sur vous sont dehors
de le jeu . La fléchette le conseil d' administration
annoncera " Bousiller " . Fléchettes que
atterrir dehors la notation votre score
sera réinitialisé dos vers le bas à
zéro . Fléchettes que rebondir sont
pas pénalisé et fait pas compter pour
n'importe quel points . Le nombre sur le
tableau d' art que toi frapper volonté être ton
score . UN double seg m e n t vaut la peine
double points et un triple est
valeur triple . Le joueur qui a se
rapproche au score cible sans y
aller sur est le gagnant .

G32 BEST OF NINE (avec options 009, 012, 015, 018, 021)

L'ordinateur affichera un nombre aléatoire que le joueur devra frapper
à chaque tour. Un joueur reçoit 1 score lorsqu'il atteint le numéro, 2
scores lorsqu'il atteint un double et 3 scores lorsqu'il atteint un triple.

Option	009	012	015	018	021
Nombre	9	12	15	18	21

Le joueur avec le score le plus élevé à la fin de la partie gagne.

Concours G33 en 3 points

Dans un match de basket-ball, le concours à trois points se compose de 5
positions (0, 45, 90, 135, 180 degrés) et chacune tire 3 buts (fléchettes).
Nous utilisons la moitié supérieure du jeu de fléchettes pour simuler la

moitié du basket-ball, avec 11 points, 9 points, 20 points, 4 points et 6 points répartis en 5 positions.

Les 2 premières balles (fléchettes) sont des balles normales et un point compte. La troisième boule est la boule d'argent et deux points sont comptés. Le jeu de fléchettes fournira une indication de la cible à atteindre. Pendant le jeu, les 2 premières fléchettes (balles) du joueur doivent toucher la zone cible, et l'écran SCORE affichera les points de vie, et l'écran CRICKET s'allumera en conséquence.

La 3ème fléchette (Money Ball) doit toucher la zone de la cible (25/50), et l'écran CRICKET allumera deux coups en conséquence

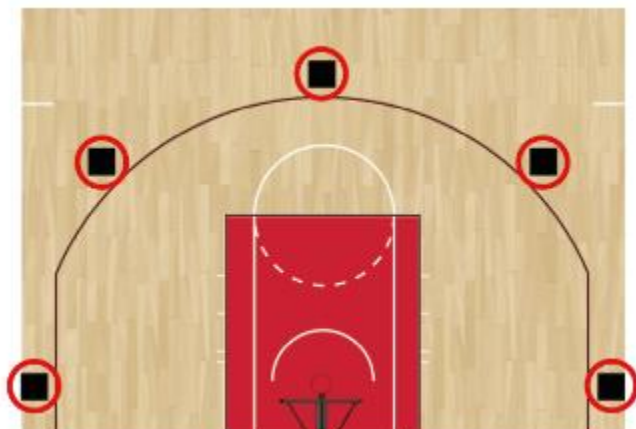
Le joueur qui allume le plus de coups de CRICKET après la fin du jeu gagne

Le jeu peut choisir la difficulté (OPTION)

Facile : les 2 premières fléchettes n'ont besoin que d'atteindre la zone cible dans n'importe quelle position. Par exemple, si vous touchez des zones à 11 points, les impairs, les doubles et les triples sont considérés comme touchés.

Difficulté : Comme mentionné ci-dessus, les 2 premières fléchettes doivent toucher la triple zone pour être considérées comme touchées. Pour ces deux difficultés, la boule d'argent doit toucher la zone de la cible (25/50)

Il n'y a pas de nombre fixe de tours et le jeu se termine en un seul tour.



G34 9 VIES (avec options 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Ce jeu joue les numéros 1 à 20 et la cible dans une boucle séquentielle. Les joueurs lancent à tour de rôle 1 au premier tour, 2 au deuxième tour, et ainsi de suite, jusqu'à « 25 » au 21^{ème} tour, 1 au 22^{ème} tour et ainsi de suite. Chaque joueur doit atteindre le numéro cible avec une fléchette à chaque tour. Le joueur perdra une vie si les 3 fléchettes manquent. Le dernier joueur restant en vie est le vainqueur.

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

G35 FORTY-ONE (avec options de 25/50 et 50/50 Bull)

Le jeu commence avec un score de base de 40 pour chaque joueur. Ensuite, tout le monde commence le jeu en tirant pour le numéro 20, puis

19, D, 18, 17, T, 16, 15, Bull's Eye et totalise alors 41 points. Chaque joueur lance trois fléchettes avec le même numéro, puis passe au numéro suivant au tour suivant. Tous les scores seront accumulés, le double compte pour 2x et le triple pour 3x les points. Un tour supplémentaire ou 41 points est inclus après la cible et un joueur doit relever ce défi avant de terminer la partie. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	TOTAL
JOUEUR 1											
JOUEUR 2											

B : Œil de bœuf

G36 SHOOT-OUT (avec options -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

Le premier joueur qui atteint le nombre de cibles correctes, selon l'option choisie, est le gagnant. L'ordinateur sélectionnera au hasard un numéro (cible) que le joueur devra atteindre. Un coup correct sur un segment du nombre affiché en soustrait un au score. Les segments simples, doubles et triples comptent tous comme un seul coup. Si un joueur ne frappe pas le numéro sélectionné dans les 10 secondes, la fléchette est considérée comme un échec et l'ordinateur sélectionnera automatiquement un autre numéro aléatoire que le joueur devra frapper pour la prochaine fléchette.

Option de notation	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
Nombre de cibles et score de départ	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Option de notation	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
Nombre de cibles et score de départ	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

G37 BINGO

OPTIONS : 132, 141, 168, 189

Le tableau affichera automatiquement le segment cible. Le joueur qui termine le premier à toucher tous les segments cibles spécifiés trois fois remporte la partie.

132- Frappez le segment avec la séquence de 15, 4, 8, 14, 3.

141- Frappez le segment avec la séquence de 17, 13, 9, 7, 1.

168- Frappez le segment avec la séquence de 20, 16, 12, 6, 2.

189- Frappez le segment avec la séquence de 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit frapper un segment numérique trois fois pour entrer dans le segment numérique suivant. Frapper un seul segment compte pour une seule fois ; le segment double compte pour deux fois ; le segment triple compte pour trois fois.

G38 KILLER (avec options, veuillez vous référer à la liste d'options ci-dessous)

Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette sur la zone cible. L'écran indiquera « SEL » à ce stade. Le numéro que chaque joueur obtient est le numéro qui lui est attribué tout au long de la partie. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a un numéro, l'action commence. Chaque joueur essaie de toucher la zone de tir (tueur) correspondante dans le tableau d'options de son propre numéro pour obtenir la qualification de « tueur ». En devenant un tueur, l'objectif du joueur est de « tuer » ses adversaires en frappant leur numéro de segment jusqu'à ce que toutes leurs « vies » soient perdues. Si un tueur atteint son propre numéro de segment, il perdra la qualification de « tueur » et perdra également une « vie ». Il/Elle doit frapper à nouveau son propre numéro de segment pour obtenir la qualification de « tueur ». Le dernier joueur resté en vie est déclaré vainqueur. Pour un jeu plus difficile, frappez le double (ou le triple) de son propre numéro de score pour obtenir la qualification de « tueur ».

Option	Vies	Zone de tir (tueur)
--------	------	---------------------

003	3	Simple, double, triple
005	5	Simple, double, triple
.....	...	Simple, double, triple
021	21	Simple, double, triple
203	3	Double
205	5	Double
...		Double
221	21	Double
303	3	Tripler
305	5	Tripler
....		Tripler
321	21	Tripler

G39 SHOOTING (avec options de 25/50 Bull et 50/50 Bull)

Dans ce jeu, chaque joueur lance trois fléchettes. Le joueur avec le total de 3 fléchettes le plus élevé remporte ce tour. Le gagnant est le premier à remporter 7 tours.

G40 All Fives (options de jeux de 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 et 50/50 Bull)

Avant de commencer le jeu, vous devez sélectionner le nombre de joueurs et l'option souhaitée.

Les options correspondent au total de points dont vous avez besoin pour gagner, voir le tableau ci-dessous.

Option	51	61	71	81	91
Total de points	51	61	71	81	91

À chaque tour, le total des scores du joueur doit être divisible par 5. Chaque 5 divisible compte pour un point. Par exemple, 2, 8, 5 et le total est 15. Un joueur obtiendra 3 points puisque 15 divisé par 5 fait 3. Il n'y aura aucun point si les scores totaux de 3 fléchettes ne sont pas divisibles par 5 ou si des fléchettes manquent. , même si la somme des scores des autres fléchettes est divisible par 5. L'écran affichera le meilleur segment pour toucher et marquer des points. Le premier joueur qui marque ou dépasse 51, 61, 71, 81 ou 91 sera le gagnant.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support und E-Garantie-Zertifikat

www.vevor.com/support

DARTSCHEIBE UND SCHRANK-SET

MODELL : 9176WD

Wir sind weiterhin bestrebt, Ihnen Werkzeuge zu wettbewerbsfähigen Preisen anzubieten.

"Sparen Sie die Hälfte", "Halber Preis" oder andere ähnliche Ausdrücke, die wir nur verwenden

stellt eine Schätzung der Einsparungen dar, die Sie durch den Kauf bestimmter Werkzeuge erzielen können

mit uns im Vergleich zu den großen Top-Marken und bedeutet nicht unbedingt, Abdeckung alle von uns angebotenen Werkzeugkategorien. Wir möchten Sie bitten, zu überprüfen sorgfältig

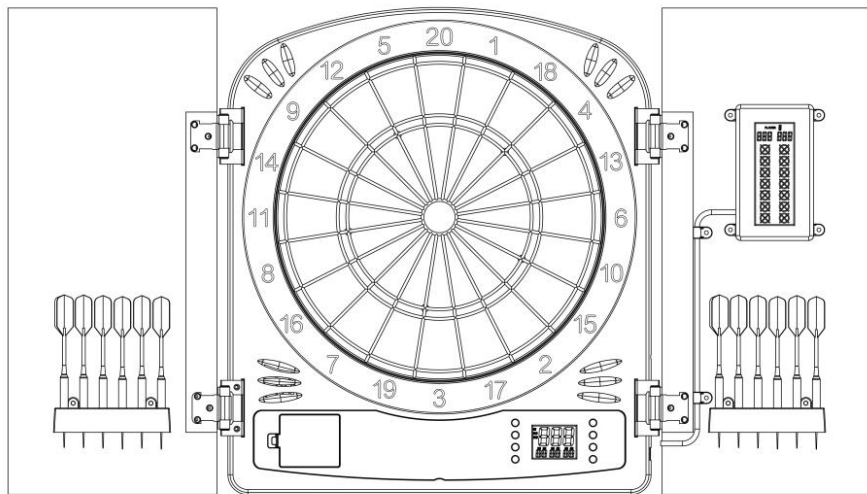
wenn Sie bei uns eine Bestellung aufgeben, wenn Sie tatsächlich Speichern Hälfte im Vergleich mit den Top-Großmarken.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODELL : 9176WD



Brauchen Sie Hilfe? Kontaktieren Sie uns!

Sie haben Fragen zu unseren Produkten? Sie benötigen technischen Support? Dann kontaktieren Sie uns gerne:

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat

www.vevor.com/support

Dies ist die Originalanleitung. Bitte lesen Sie alle Anweisungen sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. VEVOR behält sich eine klare Auslegung unserer Bedienungsanleitung vor. Das Erscheinungsbild des Produkts richtet sich nach dem Produkt, das Sie erhalten haben. Bitte verzeihen Sie uns, dass wir Sie nicht erneut informieren, wenn es Technologie- oder Software-Updates für unser Produkt gibt .

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Warnung: Um das Verletzungsrisiko zu verringern, muss der Benutzer die Bedienungsanleitung sorgfältig lesen .
	KORREKTE ENTSORGUNG für Display Dieses Produkt unterliegt den Bestimmungen der europäischen Richtlinie 2012/19/EU. Das Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass dieses Produkt in der Europäischen Union einer getrennten Müllentsorgung unterliegt. Dies gilt für das Produkt und alle mit diesem Symbol gekennzeichneten Zubehörteile. So gekennzeichnete Produkte dürfen nicht im normalen Hausmüll entsorgt werden, sondern müssen an einer Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.
	Dieses Produkt entspricht der Schutzklasse III.
	Bei der Konformität handelt es sich um ein EG-Sicherheitszertifikat.
	FCC-Informationen zum Display ACHTUNG: Durch Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, kann die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts erlöschen! Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen: 1) Dieses Produkt kann schädliche Störungen verursachen. 2) Dieses Produkt muss alle empfangenen Störungen tolerieren, einschließlich Störungen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können. WARNUNG: Änderungen oder Modifikationen an diesem Produkt, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Produkts führen. Hinweis: Dieses Produkt wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen bei der Installation in Wohngebieten bieten. Dieses Produkt erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann

	diese auch ausstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es zu Störungen des Funkverkehrs kommen. Es gibt jedoch keine Garantie dafür, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Produkt Störungen des Radio- oder Fernsehempfangs verursacht, was durch Aus- und Einschalten des Produkts festgestellt werden kann, wird dem Benutzer empfohlen, versuchen Sie, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben. · Empfangsantenne neu ausrichten oder verlegen. · Vergrößern Sie den Abstand zwischen Produkt und Empfänger. · Schließen Sie das Produkt an eine Steckdose eines anderen Stromkreises an als den, an den der Empfänger angeschlossen ist. · Wenden Sie sich an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.
--	--

WARNUNG:

Bitte lesen Sie dieses Handbuch vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch. Andernfalls kann es zu schweren Verletzungen kommen.

ELEKTRISCHE SICHERHEIT!

21. Überprüfen Sie vor der Inbetriebnahme, ob die Spannung mit der auf dem Typenschild des Geräts angegebenen übereinstimmt. Stellen Sie sicher, dass die am Gerät eingestellte Spannung mit der Stromversorgung in Ihrem Land übereinstimmt.

22. Betreiben Sie kein Gerät mit beschädigtem Kabel oder Stecker oder wenn es eine Fehlfunktion aufweist oder auf sonstige Weise beschädigt wurde. Bringen Sie das Gerät zur Überprüfung, Reparatur oder Einstellung zum nächstgelegenen autorisierten Servicezentrum.

23. Wenn das Netzkabel beschädigt ist, muss es durch ein spezielles Kabel oder eine spezielle Baugruppe ersetzt werden, die beim Hersteller oder seinem Kundendienst erhältlich ist.

24. Lassen Sie das Kabel nicht über die Kante eines Tisches oder einer Theke hängen oder heiße Oberflächen berühren.

25. Benutzen Sie die Geräte nicht bestimmungsgemäß.

26. Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag oder Verletzungen dürfen Sie Kabel, Stecker oder Geräte nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten tauchen.

27. Die Verwendung von Zubehör, das vom Gerätehersteller nicht empfohlen wird, kann zu Feuer, Stromschlag oder Verletzungen führen.
28. Verwenden Sie mit diesem Produkt kein Verlängerungskabel.
29. Das Netzkabel sollte flach auf einer Tisch- oder Thekenoberfläche liegen und darf nicht über die Kante hängen. Bitte halten Sie es von heißen Oberflächen und Wasser fern.
30. **ACHTUNG:** Dieses Produkt enthält Kleinteile. Bei Verschlucken besteht Erstickungsgefahr. Halten Sie diese Kleinteile beim Zusammenbau von Kindern fern!

AUFMERKSAMKEIT!



WARNUNG! Entfernen Sie sämtliche Verpackungsmaterialien und bewahren Sie diese für die künftige Verwendung auf. Verpackungsmaterialien sind kein Spielzeug.

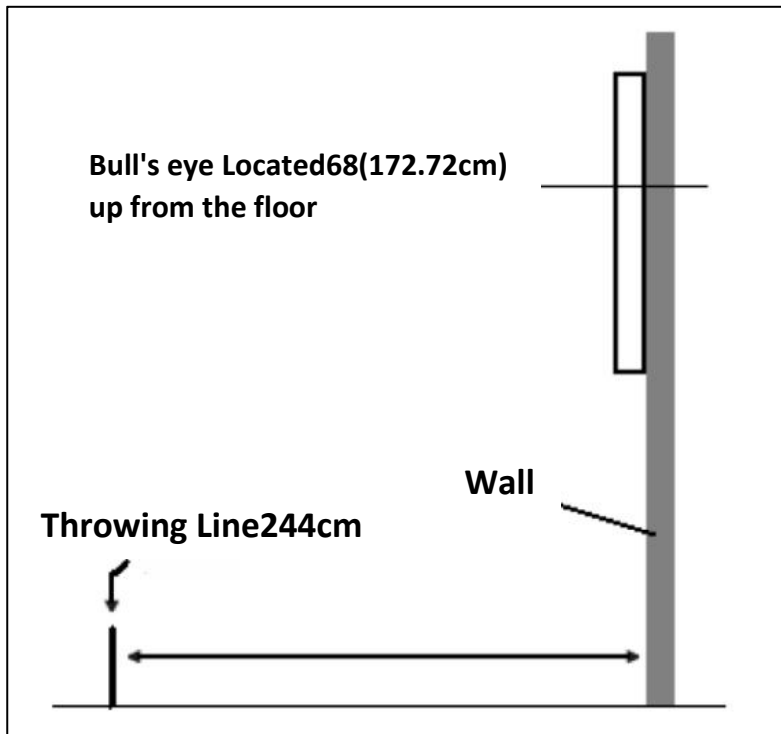
WARNUNG! Lassen Sie Kinder nicht mit Verpackungsmaterialien spielen. Bei Verschlucken der Verpackungsmaterialien besteht Erstickungsgefahr!

BEWAHREN SIE DIESE ANWEISUNGEN AUF

Vielen Dank für den Kauf dieses elektronischen Dartspiels. Das computergestützte Punktesystem macht das Spielen einfach und unterhaltsam. Mit 40 integrierten Spielen und über 590 Optionen/Varianten zur Auswahl finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler Spiele, die zu ihnen passen. Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig spielen. Bitte lesen Sie die Anweisungen vor dem Spielen und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

MONTAGE (PHYSISCHE INSTALLATION)

Die Dartscheibe sollte an einem Wandhaken aufgehängt werden, mit der Zielscheibe 172,72 cm (68 Zoll) über dem Boden. Darts sollten aus einer Entfernung von ca. 244 cm (96 Zoll) geworfen werden, stellen Sie also sicher, dass vor der Scheibe ca. 3 m (10 Fuß) freie Bodenfläche vorhanden sind.



Setzen Sie zwei Markierungen auf den ausgewählten Wandpfosten, 192,3 cm (75,71 Zoll) über dem Boden, und eine weitere bei 153,2 cm (60,32 Zoll). Schrauben Sie zwei Schrauben in die Referenzmarkierungen, bis die

Schraubenköpfe etwa 1/2 Zoll aus der Wand herausragen.

Richten Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite des Spiels mit den Schraubenköpfen aus und montieren Sie dann das Spiel. Möglicherweise müssen Sie die Schrauben anpassen, bis das Brett fest an der Wand anliegt.

Nachdem das Brett montiert ist, sollte sich die Zielscheibe 172,72 cm (68 Zoll) über dem Boden befinden.

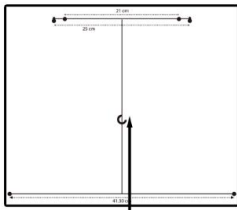
Es gibt zwei Montagemethoden, um dieses Dartboard an der Wand zu befestigen. Bohren Sie entweder zwei (2) Aufhängelöcher oder vier (4) Durchgangslöcher, um das Dartboard zu befestigen.

Methoden Eins

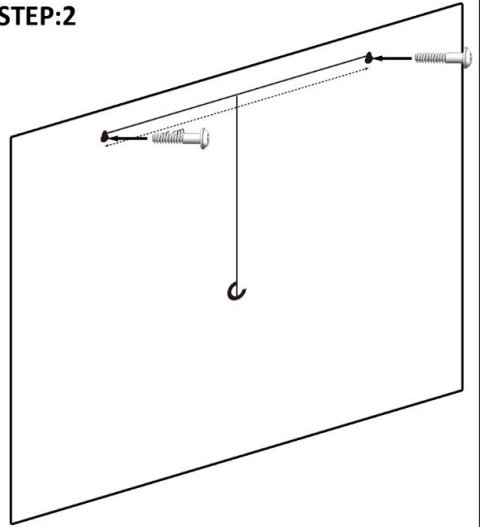
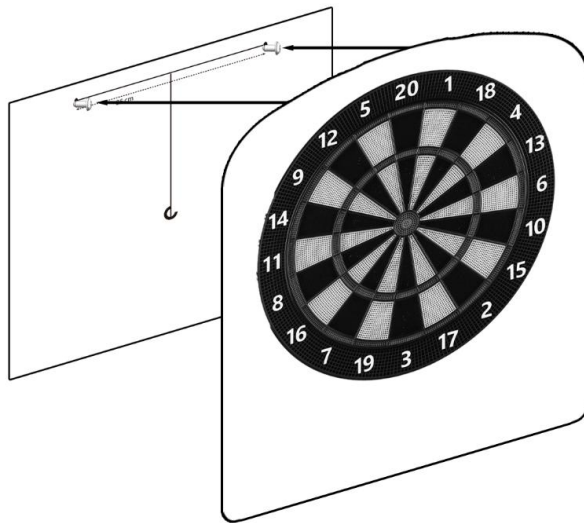
SCHRITT 1 : Nehmen Sie die Mitte des Papiers 172,72 cm über dem Boden (68 Zoll) als Referenzaufkleber

SCHRITT 2: Löcher bohren und Schrauben anbringen

SCHRITT 3: Hängen Sie das Dartziel auf

STEP:1

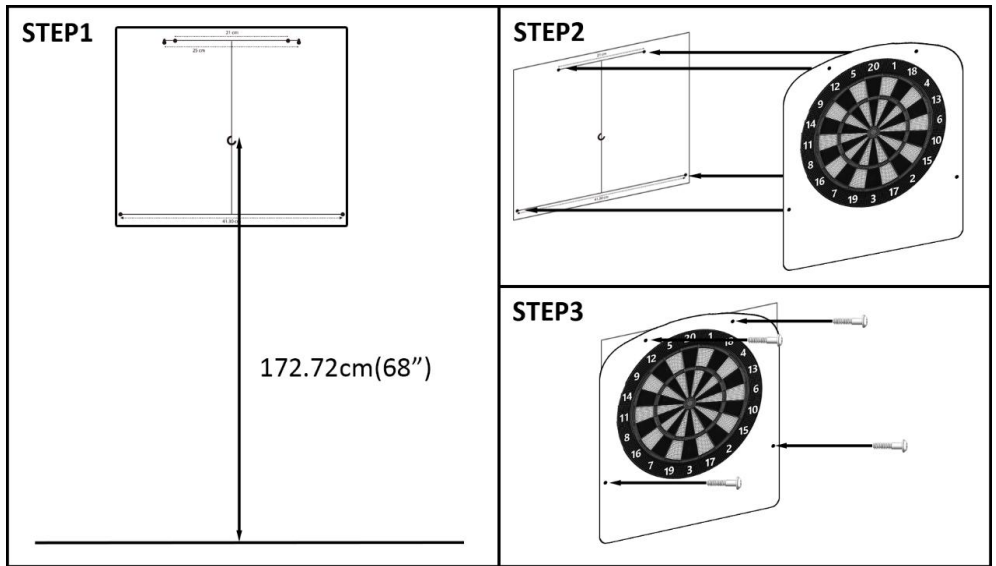
172.72cm(68")

STEP:2**STEP:3****Methode Zwei**

SCHRITT 1 : Nehmen Sie die Mitte des Papiers 172,72 cm über dem Boden (68 Zoll) als Referenzaufkleber

SCHRITT 2: Richten Sie die vier Schraubenlöcher des Dart-Ziels auf das Positionierungspapier aus

SCHRITT 3: Löcher bohren und Schrauben anbringen



KRAFTINSTALLATION

x 1,5 V AA (LR6) Batterien betrieben . Zum Einlegen der Batterien kann das Batteriefach von hinten geöffnet werden. Um Batterien zu sparen, ist dieses Dartboard mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wird das Dartboard nicht verwendet, schaltet es sich nach 30 Minuten automatisch ab.

WARNING!

- Der Batteriewechsel sollte durch einen Erwachsenen erfolgen.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wiederaufgeladen werden.
- Akkus sind vor dem Laden aus dem Spielzeug zu entnehmen.
- Das Laden von Akkus darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.
- Eine Mischung unterschiedlicher Batterietypen sowie neuer und gebrauchter Batterien ist nicht zulässig.
- Es dürfen nur Batterien gleichen oder gleichwertigen Typs wie empfohlen verwendet werden.
- Batterien sind unter Berücksichtigung der richtigen Polarität einzulegen.
- Verbrauchte Batterien sind aus dem Spielzeug zu entfernen.

- Die Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nicht im Feuer, im Wasser oder im Hausmüll entsorgen.

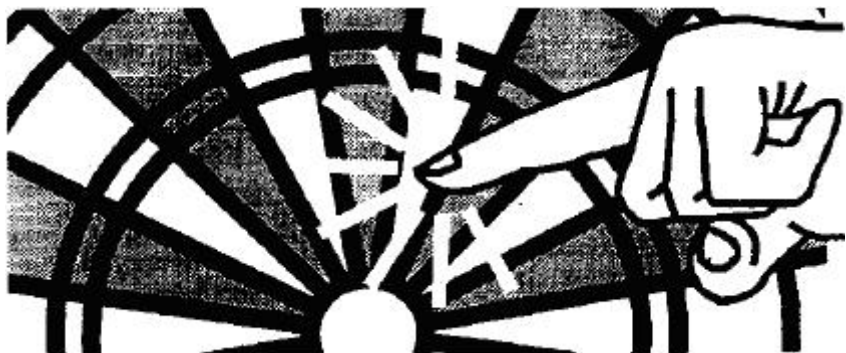
Es kann auch über einen AC-zu-5-V-DC-Adapter (mindestens 1.000 Milliampere) mit Strom versorgt werden, wobei die Polarität des DC-Steckers außen positiv (+) und in der Mitte negativ (-) sein muss. Um den Adapter anzuschließen, stecken Sie den DC-Stecker in die DC-Strombuchse und den AC-Stecker in eine Steckdose.

WARNUNG!

9. **Während des Gebrauchs:** Achten Sie darauf, dass das Anschlusskabel keine Stolperfallen oder andere Gefahren darstellt.
10. **Nach der Benutzung der Dartscheibe:** Netzstrom abschalten und Adapter vom Stromnetz und der Dartscheibe trennen.
11. **Lassen Sie den Adapter niemals an der Dartscheibe angeschlossen, wenn Sie ihn nicht verwenden.**
12. **Verstauen Sie den Adapter sicher, wenn Sie ihn nicht verwenden.**

WICHTIGER HINWEIS

13. Während des Transports oder im normalen Spielverlauf können sich die Punktesegmente dieses Bretts vorübergehend verklemmen, sodass ein Segment einfriert. In diesem Fall wird die Punktzahl des festsitzenden Segments gezählt und beim Spielerwechsel angezeigt. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn dieser Fehler auftritt:
 1. Finden Sie das feststeckende Segment.
 2. Drücken Sie fest auf das festsitzende Segment, bis es sich löst. Sobald die festsitzenden Segmente gelöst sind, sollte der Fehler behoben sein und die Platine sollte weiterhin normal funktionieren.

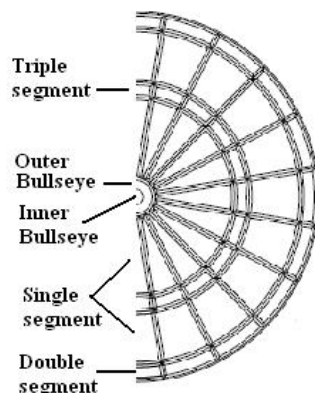


14. Dieses Spiel ist nur für die Verwendung von leichteren Softdarts vorgesehen und wird dringend empfohlen, die im Lieferumfang enthaltenen Darts zu verwenden. Versuchen Sie niemals, Darts mit Stahlspitze oder längeren Softdarts (maximale Länge 2,5 cm) oder schwereren Darts (maximales Gewicht des Darts 12 g) zu verwenden, da diese das Board beschädigen können.
15. Zwischen den Schüssen ist elektronische und mechanische Reaktionszeit erforderlich. Wenn zwei Schüsse zu kurz hintereinander erfolgen, ziehen Sie den zweiten Dart heraus und werfen Sie ihn erneut, um Ihr Ergebnis richtig zu erfassen.
16. In einer Umgebung mit schnellen elektrischen Störimpulsen kann es zu Fehlfunktionen des Dartspiels kommen, sodass ein Zurücksetzen des Dartspiels erforderlich ist.
17. Dies ist ein Spiel für Erwachsene, das eine funktionsfähige scharfe Spitze enthält. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
18. Bitte ziehen Sie vor der Inbetriebnahme die Schutzfolie (sofern vorhanden) im Displaybereich ab.

PUNKTE BERECHNEN

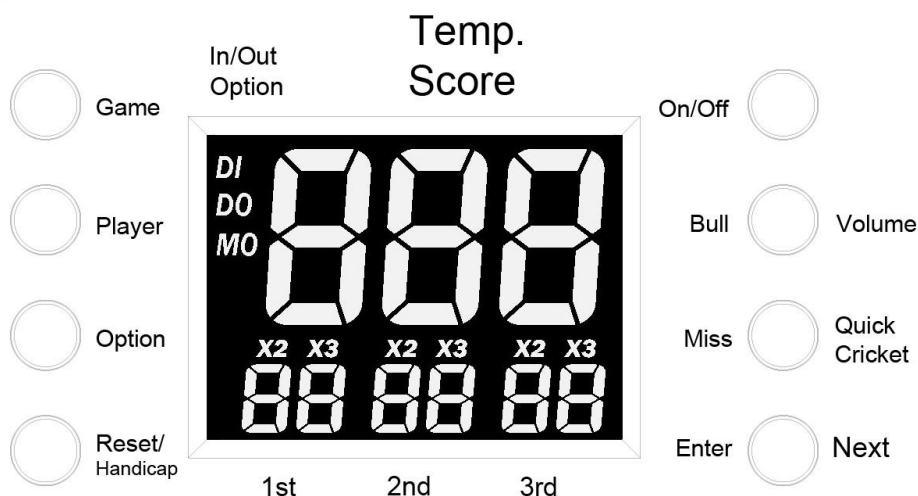
Segment Scoring rule

Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Funktionstasten

- 43) EIN/AUS
- 44) Spiel
- 45) Spieler
- 46) Bulle / Volumen
- 47) Option
- 48) Miss/ Schnelles Cricket
- 49) Zurücksetzen/Handicap
- 50) Eingabe/Weiter



- 51) **GAME-** Taste – Drücken Sie während der Spielauswahl die Game-Taste, um durch die Auswahl zu blättern. Halten Sie während des Spiels oder nach dem Ende des Spiels die Game-Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um zum Anfang des Spiels zurückzukehren.
- 52) **EIN/AUS-** Taste – Drücken Sie EIN/AUS, um das Board einzuschalten. Drücken und halten Sie EIN/AUS, um das Board auszuschalten.
- 53) **SPIELER-** Taste – Drücken Sie diese Taste wiederholt, um durch die Stufen 1 bis 8 Spieler zu blättern. Blättern Sie dann durch die 5 Stufen des Computerspielers: Anfänger, Mittelstufe, Fortgeschrittene, Experte, Profi und blättern Sie dann zurück zu 1 Spieler.
- 54) **BULL OPTION-** Taste – Drücken Sie auf der Auswahlseite BULL OPTION, um die 25 oder 50 beim Bullen auszuwählen.
- 55) **LAUTSTÄRKEREGLER -** Taste – Wenn Sie auf der Auswahlseite diese Taste drücken, wird nur die BULL-OPTION aktiviert. Drücken Sie während des Spiels wiederholt, um durch 4 Positionen zu blättern: Stumm, niedrige Lautstärke, mittlere Lautstärke, hohe Lautstärke. Standardmäßig ist die mittlere Lautstärke eingestellt, wenn die Dartscheibe eingeschaltet wird.
- 56) **OPTION-** Taste – Drücken Sie diese Taste wiederholt, um durch die Optionen (sofern verfügbar) des ausgewählten Spiels zu blättern .
- 57) **MISS-** Taste – Drücken Sie während des Spiels MISS, um verpasste Darts zu registrieren.
- 58) **SCHNELL CRICKET-** Taste – Drücken Sie QUICK CRICKET, um auf Spiel 13 Standard Cricket, 2 Spieler und Option Single In/Double Out zuzugreifen.

- 59) **ZURÜCKSETZEN** Taste - Drücken Sie während des Spiels RESET und halten Sie die Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um zur Spielauswahlseite „SPIEL 01“ zurückzukehren. Wenn das Spiel vorbei ist, drücken und halten Sie die Taste RESET 2 Sekunden lang gedrückt, um zur Spielauswahlseite „SPIEL 01“ zurückzukehren.
- 60) **HANDICAP**- Taste – Um die Handicap-Funktion zu aktivieren, drücken Sie die Handicap-Taste, nachdem Sie Spiel, Spieler und Option ausgewählt haben. Drücken Sie auf der Handicap-Seite die Spielertaste, um von der ausgewählten Spielernummer zu scrollen. Wenn beispielsweise 4 Spieler zum Spielen ausgewählt wurden, können Sie auf der Handicap-Seite durch P1, P2, P3 und P4 scrollen. Drücken Sie das Segment für den Handicap-Score. Drücken Sie beispielsweise bei P4 das Segment „Triple 20“, P4 startet mit 241 Punkten in 301 Spielen.

Geeignet für neue HANDICAP-Spiele :

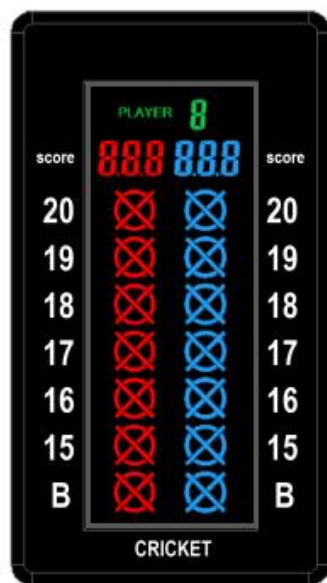
Spiel	Name	Optionen	Spieler	
1	301	6/12	1-8	Behinderung
2	501	6/12	1-8	Behinderung
3	601	6/12	1-8	Behinderung
4	701	6/12	1-8	Behinderung
5	801	6/12	1-8	Behinderung
6	901	6/12	1-8	Behinderung
7	301 Liga	6/12	4-8	Behinderung
8	501 Liga	6/12	4-8	Behinderung
9	601 Liga	6/12	4-8	Behinderung
10	701 Liga	6/12	4-8	Behinderung
11	801 Liga	6/12	4-8	Behinderung
12	901 Liga	6/12	4-8	Behinderung
13	Kricket	3/6	1-8	Behinderung
21	Hochzählen	18. September	1-8	Behinderung
24	Highscore	24.12.	1-8	Behinderung

- 61) **ENTER-** Taste – Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten.
- 62) **NÄCHSTER SPIELER-** Taste – Drücken Sie NÄCHSTER SPIELER, um nach Abschluss eines Zuges zum nächsten Spieler zu wechseln.
- 63) Das Dartboard wird automatisch ausgeschaltet, wenn 30 Minuten lang keine Taste betätigt wird.
- 5) VJ7 6 – 40 Spiele

Spiel	Name	Optionen	Spieler
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	301 Liga	6/12	4/8
8	501 Liga	6/12	4/8
9	601 Liga	6/12	4/8
10	701 Liga	6/12	4/8
11	801 Liga	6/12	4/8
12	901 Liga	6/12	4/8
13	Kricket	3/6	1/8
14	Cricket ohne Punkte	3/6	1/8
15	Cut-Throat-Grille	3/6	1/8

16	Killer-Cricket	3/6	2/8
17	Cricket-Scram	1/2	2
18	Cricket mit niedrigem Spielfeld	3/6	1/8
19	Englisches Cricket	1/2	2
20	Cricket nur für Einzelspieler	3	1/8
21	Hochzählen	18. September	1/8
22	Rund um die Uhr	12	1/8
23	Schanghai	4	1/8
24	Highscore	24.12.	1/8
25	Über	19/38	2/8
26	Unter	19/38	2/8
27	Halbieren	1/2	1/8
28	Big-6	19	2/8
29	Verdoppeln	1/2	1/8
30	21 Punkte	7	1/8
31	Neun Dart Century	3/6	1/8
32	Das Beste von Neun	5	1/8
33	3-Punkte-Wettbewerb	2	1/8
34	9 Leben	7	2/8
35	Einundvierzig	1/2	1/8
36	Schießerei	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Killer	30	2/8
39	Schießen	1/2	1/8
40	Alle Fünfen	5 /10	1/8

6) LCD-Display-Layout als Referenz.



Spielbeschreibungen und Regeln

G01 (Mit 6 Optionen: Single In/Out, Double In/Out und Master Out, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Für jeden Dart wird von 301 Punkten abgezogen, gewonnen hat der erste Spieler, der genau 0 Punkte erreicht. Die Auswahl der verschiedenen Single In/Out, Double In/Out und Master Out Optionen entnehmen Sie bitte Punkt (5) der Bedienung.

Bei den Optionen Single In oder Single Out kann das Spiel durch Würfe auf beliebige Segmente gestartet oder beendet werden, egal ob Single, Double oder Triple. Bei den Optionen Double In / Double Out wird der Start- / Endwurf nur durch das Treffen der Double Zone bzw. des Double Bull's Eye akzeptiert. Bei Master Out muss entweder die Double- oder Triple Zone getroffen werden, um das Spiel zu beenden. Das Starten oder Beenden des Spiels ist nicht durch das Treffen falscher Punktesegmente möglich.

Dieses Spiel bietet außerdem die Möglichkeit, zwischen 50/50 Bull (inneres und äußeres Bull sind 50) oder 25/50 Bull (inneres Bull ist 50 und äußeres Bull ist 25) zu wählen und so die Variationen auf insgesamt 72 zu erhöhen.

Für noch mehr Spaß wird auf dem Brett das nächstgelegene zu treffende Segment angezeigt, um das Spiel so schnell wie möglich zu beenden, wenn die Punktzahl eines Spielers unter 170 (Double Out) oder unter 180 (Master Out) liegt.

Um das Spiel noch unterhaltsamer zu gestalten, kann das Spiel auch den durchschnittlichen Dartpunktwert jedes Spielers anzeigen, damit Sie nach dem Beenden des Spiels das Fähigkeitsniveau überprüfen können.

G02 501

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den Regeln G01 301, außer dass das Spiel bei 501 beginnt.

G03 601

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den Regeln G01 301, außer dass das Spiel bei 601 beginnt.

G04 701

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den Regeln G01 301, außer dass das Spiel bei 701 beginnt.

G05 801

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den Regeln G01 301, außer dass das Spiel bei 801 beginnt.

G06 901

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den Regeln G01 301, außer dass das Spiel bei 901 beginnt.

G07 301 LEAGUE (Mit Optionen für Single In/Out, Double In/Out und Master Out, Teamauswahl, Bull und 50/50 Bull)

Ähnlich wie 301 Countdown, aber hier spielen die Teams gegeneinander. Wenn ein Teammitglied genau 0 erreicht, hat sein/ihr Team gewonnen. Es gibt jedoch eine Bedingung. Die Gesamtpunktzahl seines/ihres Teams darf nicht höher sein als die Gesamtpunktzahl des gegnerischen Teams. Wenn sie höher ist, hat das Team nicht gewonnen und nimmt seine vorherige Position wieder ein. Abgesehen von den 301-Standardvarianten können bei diesem Spiel auch verschiedene Teamkombinationen ausgewählt werden, mit denen gespielt werden kann.

G08 501 Liga

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den G07 301-Ligaregeln, außer dass das Spiel bei 501 beginnt.

G09 601 Liga

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den G07 301-Ligaregeln, außer dass das Spiel bei 601 beginnt.

G10 701 Liga

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den G07 301-Ligaregeln, außer dass das Spiel bei 701 beginnt.

G11 801 Liga

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den G07 301-Ligaregeln, außer dass das Spiel bei 801 beginnt.

G12 901 Liga

Alle Spiele und Funktionen entsprechen den G07 301-Ligaregeln, außer dass das Spiel bei 901 beginnt.

G13 CRICKET (Mit Option C00, C20, C25, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Gemäß den Standardregeln werden beim Simple Cricket nur die Zahlen 15-20 und das Bullseye verwendet. Alle gültigen Treffer werden vom Cricket Display bestätigt und angezeigt.

11. Wenn eine Zahl von einem Spieler dreimal getroffen wurde, ist sie für diesen Spieler „offen“ und alle weiteren Treffer werden mit Punkten gewertet.
 12. Sobald eine Zahl dreimal von allen Spielern getroffen wurde, ist diese Zahl „geschlossen“ und kann von keinem Spieler mehr gewertet werden. Zu diesem Zeitpunkt wird der Cricket-Score dieser Zahl als O angezeigt.
 13. Ein Spieler, der eine Zahl „geöffnet“ hat, kann auf dieser Zahl so lange punkten, bis sie „geschlossen“ wird.
 14. Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er als erster alle Zahlen „schließt“ und gleich viele oder mehr Punkte hat als die anderen Spieler. Wenn jedoch die Punktezahl der Spieler gleich ist oder sie keine Punkte haben, gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen „schließt“.
 15. Und wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst „geschlossen“ hat, aber einen Punkterückstand hat, wird die Zählung der „offenen“ Zahlen fortgesetzt. Wenn dieser Spieler nicht die höchste Punktzahl erreicht hat, wenn ein anderer Spieler „schließt“, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.
- C00 trifft und „öffnet“ die Zahlen 15-20 und ist bei jeder Order ein Volltreffer.
 - C20 Schlagen Sie zuerst die Zahl 20 und „öffnen“ Sie sie, und öffnen Sie dann nacheinander die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
 - C25 Treffen und „öffnen“ Sie zuerst das Bull's Eye und „öffnen“ Sie dann der Reihe nach die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

Notiz:

- (1) Einzelnes Segment - einmal zählen
 Doppelsegment - zwei Mal zählen

Dreifachsegment – dreimal zählen

- (2) Das Segment wird geöffnet, wenn es mehr als dreimal getroffen wurde. Es wird geschlossen, wenn alle Spieler das gleiche Segment öffnen.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 NO SCORE CRICKET (mit Optionen von 000, 020, 025 , 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Das Spiel wird wie Cricket gespielt, AUSSER dass keine Punkte vergeben werden. Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Punkte erreicht hat.

G15 CUT THROAT CRICKET (mit Optionen von 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Dieselben Grundregeln wie beim Standard-Cricket, AUSSER dass die Punkte zum Gesamtergebnis des Gegners addiert werden, sobald mit der Punktezahlung begonnen wird. Der Spieler, der zuerst alle Segmente mit den wenigsten Punkten schließt, gewinnt. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, Punkte für ihre Gegner zu erzielen und sie so noch tiefer in die Klemme zu bringen.

G16 KILLER CRICKET (mit Optionen von H00, H20, H25, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Das Spiel wird genauso gespielt wie No Score Cricket. Außer, wenn Sie einen Punkt geschlossen haben und Ihre Gegner dies nicht tun, können Sie die Markierung des Gegners eliminieren, indem Sie dieselbe Zahl erneut treffen. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Punkte geschlossen hat.

G 17 S CRAM CRICKET (mit Optionen von 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Dieses Spiel ist ein Variation von Cricket .
 Der Spielnachteile von 2 Runden . Im
 Erste rund , Spieler 1 muss schließen 1 5
 durch 2 0 Und Bullseye während
 Spieler 2 Versuche Zu erhalten als hoch A
 Punktzahl als er kann durch Erzielen von Punkten das
 offene Zahlen . Rund 1 Wille Sei fertig
 Wann alle Zahlen haben wurde
 geschlossen . Für rund 2 , Die umkehren
 ist d auf e . Der Spieler mit Die höchste
 Punktzahl nach beide h Runden ist die Gewinner .

G18 LOW PITCH CRICKET (mit Optionen von E00, E20, E25, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Das Spiel wird genauso gespielt wie Cricket. Außer dass die zu schießenden Punkte von 15 auf 20 und Bull auf 1 auf 6 und Bull geändert wurden.

- E00: Öffnen Sie die Zahlen 1 bis 6 und Bulls Eye in beliebiger Reihenfolge
- E20: Offene Zahlen 6 bis 1 und Bulls Eye in der Reihenfolge
- E25: Offene Zahlen Volltreffer und 1 bis 6 in der Reihenfolge

G19 ENGLISH CRICKET (mit Optionen von 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In Runde eins ist das Ziel von Spieler eins das Bullseye, jeder Treffer des äußeren Bulls zählt als ein Punkt, das innere Bull zählt als zwei Punkte und die anderen Zahlen zählen als 0 Punkte. Das Ziel von Spieler 2 ist es, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen, bevor Spieler 1 9 Punkte ansammelt. Spieler 2 kann jede beliebige Zahl werfen. Wenn Spieler 2 jedoch 42 Punkte erzielt, zählt dies als 2 Punkte, wenn Spieler 2 59 Punkte erzielt, zählt dies als 19 Punkte. Daher wird eine Punktzahl nur gezählt, wenn die Gesamtpunktzahl der drei Darts über 40 liegt, andernfalls zählt sie als 0 Punkte. Die erste Runde ist beendet, wenn

Spieler 1 9 Punkte ansammelt. In Runde zwei tauschen die Spieler ihre Rollen. Spieler 2 trifft das Bullseye und Spieler 1 versucht Punkte zu sammeln. Das Spiel ist vorbei, wenn Spieler 2 9 Punkte ansammelt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

G20 NUR EINZEL-CRICKET (mit den Optionen S00, S20, S25)

Wird wie traditionelles Cricket gespielt, außer dass Doubles und Triples nur einmal gewertet werden. Beispiel: Wenn Spieler A eine dreifache 20 schlägt, wird nur eine 20 gewertet. Wenn Spieler A eine doppelte 20 schlägt, wird nur eine 20 gewertet.

Wenn Spieler A drei 20er entweder einzeln, doppelt oder dreifach trifft, ist die Zahl geschlossen, wenn Spieler B keine drei 20er trifft und die 20 offen lässt. Spieler A hat eine Chance zu punkten. Spieler A kann auf folgende Weise Punkte erzielen: Einzelne 20 bringt 20 Punkte, doppelte 20 bringt 20 Punkte, dreifache 20 bringt 20 Punkte.

Bullaugen funktionieren auf die gleiche Weise; ein Doppelbulle zählt als einzelner Bulle.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Zahlen und Bulls Eyes geschlossen hat und in Punkten vorne liegt

G21 Count Up (mit Optionen von 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Die Punktzahl wird für jeden Dart addiert. Der erste Spieler, der die Setpoints erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner. Die Setpoint-Optionen sind 100, 200, 300, ... 900.

G22 RUND UM DIE UHR (mit Optionen von 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Schlagen Sie in der strikten Reihenfolge 1, 2, 3, ... bis 5, 10, 15 oder 20 erreicht sind, mit geraden, doppelten oder dreifachen Schlägen, je nach Schwierigkeitsgrad. Der erste Spieler, der die Endpunktzahl erreicht, ist

der Gewinner. Die Spieler beginnen ihre nächste Runde mit der nächsten richtigen Zahl in der Sequenz. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss.

105,110,115,120: Die letzten Zahlen sind 5,10,15,20, unabhängig davon, ob sie einfach, doppelt oder dreifach sind.

205,210,215,220: Die letzten Zahlen sind jeweils 5,10,15,20 und nur die doppelte Zahl ist gültig.

305,310,315,320: Die letzten Zahlen sind jeweils 5,10,15,20 und nur die dreifache Zahl ist gültig.

G23 SHANGHAI (mit Optionen L05, L07, L09, L11)

Jeder Spieler muss um das Board herumgehen, um von 1 bis zu einer Zielzahl als ausgewählte Stufe zu punkten. Das Dartboard zeigt die zu treffende Zielzahl an. Werfen Sie 3 Darts auf jede Zielzahl. Unabhängig davon, ob die 3 Darts die Zielzahl treffen oder verfehlen, muss der Spieler beim nächsten Spiel mit 3 Darts die nächste Zielzahl treffen. Jeder Spieler kann auf allen richtigen Segmenten punkten (Einzel x 1, Doppel x 2, Dreifach x 3) und die Auswahlmöglichkeiten variieren wie folgt:

- L05 das Spiel beginnt von Segment 1 bis 5
- L07 das Spiel beginnt von Segment 1 bis 7
- L09 das Spiel beginnt von Segment 1 bis 9
- L11 das Spiel beginnt von Segment 1 bis 11

Das Eröffnungssegment wird automatisch auf dem Display angezeigt.

Es gibt zwei Möglichkeiten zu gewinnen: Entweder man hat am Ende des Spiels die höchste Punktzahl oder man erzielt ein *Shanghai* und gewinnt automatisch. Ein *Shanghai* ist das einfache, doppelte oder dreifache Treffen der im Spiel befindlichen Zahl.

G24 HIGHSCORE (mit den Optionen H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Die Regeln sind einfach. Jeder Spieler muss in 3, 4, 5, ... oder 14 Runden (jede Runde 3 Darts) die meisten Punkte erzielen, um zu gewinnen.

Doubles und Triples zählen als X2 bzw. X3 der Punktzahl des jeweiligen Abschnitts.

G25 OVERS (mit Optionen von O03, O04, O05, ... O21, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Die Spieler müssen abwechselnd 3 Darts werfen. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, erlischt ein Cricket-Licht, was bedeutet, dass er ein Leben verliert. Bevor jeder Spieler in jeder Runde schießt, wird auf dem Textbildschirm die Rekordpunktzahl angezeigt.

Ein Spieler ist aus dem Spiel, wenn alle seine Leben aufgebraucht sind.

Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner. O03 –O21 steht für 3 Leben bis 21 Leben.

G26 UNDERS (mit Optionen für U03, U04, U05, ... U19, U20, U21, 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Es gelten die gleichen Regeln wie oben, außer

5. Die Punktzahl des Anführers ist die niedrigste Punktzahl in jeder Runde.
6. Ein verfehlter Dart sollte durch Drücken der MISS-Taste als 60 gezählt werden.

U03-U21 steht für 3 Leben bis 21 Leben.

G27 HALVE-IT (mit Optionen von 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Bei diesem Spiel gibt es 12 Runden mit jeweils drei Darts. Ziel ist es, möglichst viele Punkte auf den angegebenen Zahlen zu erzielen. Die angegebenen Nummern für jede Runde sind:

1. Runde	12
2. Runde	13

3. ~~Runde~~	14
4. Runde	Alle Doppel
5. Runde	15
6. Runde	16
7. Runde	17
8. Runde	Alle Tripel
9. Runde	18
10. Runde	19
11. Runde	20
12. Runde	Volltreffer

Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dartpfeil das markierte Zielfeld trifft. Alle Treffer werden mit dem Nennwert gezählt. Sollten alle drei Dartpfeile eines Spielers das markierte Zielfeld verfehlen, wird seine Gesamtpunktzahl bis zu diesen Punkten halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende ist der Gewinner.

G28 BIG-6 (mit Optionen von b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Bei diesem Spiel können die Spieler ihre Gegner herausfordern, die Ziele ihrer Wahl zu treffen. Allerdings müssen die Spieler sich die Chance verdienen, das nächste Ziel für ihren Gegner auszuwählen, indem sie zuerst das aktuelle Ziel treffen. Ziel des Spiels ist es, den Gegner dazu zu bringen, Leben zu verlieren, indem man schwierige Ziele auswählt, die der Gegner treffen muss, wie beispielsweise „Doppeltes Bullauge“ oder „Dreifach 20“.

Eine einzelne 6 ist das erste Ziel, das zu Beginn des Spiels getroffen werden muss. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler durch Drücken der OPTION-Taste darauf einigen, wie viele Leben verwendet werden sollen (z. B. steht B3 für 3 Leben usw.). Innerhalb der beiden Würfe muss Spieler 1 eine 6 treffen, um sein Leben zu „retten“. Wenn Spieler 1 das Ziel innerhalb von zwei Würfeln trifft, bestimmt der nächste geworfene Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 das aktuelle Ziel nicht innerhalb von 2 Pfeilen trifft, verliert er die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Wenn ein Spieler alle drei Würfe verfehlt, verliert er ein Leben und der nächste Spieler darf ein zufälliges Ziel versuchen. Wenn Spieler 1 das Ziel beim dritten Wurf trifft, wird das Ziel für den nächsten Spieler ebenfalls zufällig generiert.

Einzel-, Doppel- und Dreifachwürfe sind bei diesem Spiel jeweils unterschiedliche Ziele.

Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben ist der Gewinner.

Die Anzahl der verbleibenden Leben wird durch die Cricket-Anzeige angezeigt.

G29 DOUBLE DOWN (mit Optionen von 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Das Spiel beginnt mit einem Basisscore von 60 für jeden Spieler. Der Spieler muss Punkte erzielen, indem er die aktiven Segmente der aktuellen Runde trifft. In der 1. Runde muss der Spieler beispielsweise werfen, um Segment 15 zu treffen. Wenn keine 15 getroffen wird, wird der Punktestand des Spielers halbiert. In der nächsten Runde geht es um 16 und so weiter. Bei D und T muss der Spieler ein Double oder Triple treffen und es gilt die gleiche Regel. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand ist der Gewinner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	GESAM T
--	----	----	---	----	----	---	----	----	---	------------

SPIELER 1										
SPIELER 2										

D: Doppel-T: Dreifach-B: Volltreffer

G30 21 PUNKTE (mit Optionen 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu bekommen. Ein Spieler kann einen Punkt auf zwei Arten bekommen:

1. Erzielt mit 1, 2 oder 3 Darts genau 21 Punkte
2. Erhält die höchste Punktzahl bis 21 Punkte (wenn niemand in dieser Runde 21 Punkte erreicht)

Der Spieler ist „überkauft“, wenn sein Punktestand über 21 Punkte liegt und er keine Punkte mehr erzielen kann. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den höchsten Punkten.

005, 006, 007 ... 011 stehen jeweils für 5 Runden, 6 Runden, 7 Runden ... 11 Runden.

G31 NINE DART CENTURY (mit Optionen von 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Der Optionen sind Die Ziel Punktzahl , sehen Die Diagramm unten .

Option	100	1 5	200
Ziel	1 00	150	2 00

In dies ist spiel jede Spieler hat 9
Darts (drei wird) zu Punktzahl 1 0 0 (oder
15 0 , 2 0 0) Punkte ohne zu gehen vorbei ,
oder gehen nahe 1 0 0 als möglich .
Wenn Du gehen über dich Sind aus
von Die Spiel . D a r t Willenserklärung des
Vorstands " Büste " . Darts Das
Land draußen die Wertung Bereich wird
Ihr Ergebnis zurückgesetzt zurück

runter Zu null . Darts Das abprallen
Sind nicht bestraft und nicht
zählen für jeden Punkte . Der
Nummer An Die D - Zeichentafel Das Du
Schlag Wille Sei dein Punktzahl . A doppelt
Segment ist es wert doppelt Punkte
und A dreifach Ist Wert
dreifach . Spieler , der kommst du am
nächsten zum Zielwert ohne zu
gehen über Ist der Gewinner .

G32 BEST OF NINE (mit Optionen 009, 012, 015, 018, 021)

Der Computer zeigt dem Spieler in jeder Runde eine zufällige Zahl an, die er treffen muss. Ein Spieler erhält 1 Punkt, wenn er die Zahl trifft, 2 Punkte, wenn er einen Doppelwurf trifft, und 3 Punkte, wenn er einen Dreifachwurf trifft.

Option	009	012	015	018	021
Anzahl der Pfeile	9	12	15	18	21

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

G33 3-Punkte-Wettbewerb

Bei einem Basketballspiel besteht der Drei-Punkte-Wurf-Wettbewerb aus 5 Positionen (0, 45, 90, 135, 180 Grad) und es werden jeweils 3 Tore (Darts) geworfen.

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

Die ersten beiden Bälle (Darts) sind normale Bälle und es wird ein Punkt gezählt. Der dritte Ball ist ein Money Ball und es werden zwei Punkte gezählt. Die Dartscheibe gibt einen Hinweis auf das zu treffende Ziel. Während des Spiels müssen die ersten beiden Darts (Bälle) des Spielers die Zielzone treffen. Die SCORE-Anzeige zeigt die Trefferpunkte an und die CRICKET-Anzeige leuchtet entsprechend auf.

Der 3. Dart (Money Ball) muss ins Schwarze treffen (25/50), und die

CRICKET-Anzeige leuchtet entsprechend zwei Mal auf.
Der Spieler, der nach dem Ende des Spiels die meisten CRICKET-Schläge auf dem Konto hat, gewinnt

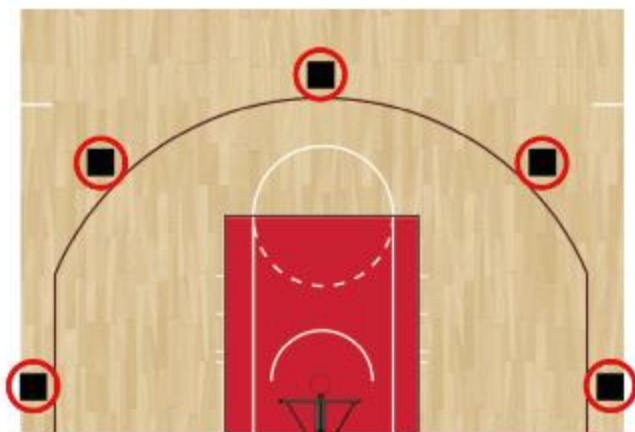
Das Spiel kann den Schwierigkeitsgrad wählen (OPTION)

Ganz einfach: Die ersten 2 Darts müssen nur die Zielzone an beliebiger Stelle treffen. Wenn Sie beispielsweise 11 Punkte zonen treffen, werden sowohl Odd- als auch Double- und Triple-Darts als Treffer gewertet.

Schwierigkeit: Wie oben erwähnt, müssen die ersten beiden Darts die Dreifachzone treffen, um als Treffer zu gelten.

Für diese beiden Schwierigkeitsgrade muss der Money Ball genau ins Schwarze treffen (25/50)

Es gibt keine festgelegte Rundenzahl und das Spiel endet nach einer Runde.





G34 9 LEBEN (mit Optionen von 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Bei diesem Spiel werden die Zahlen 1 bis 20 und Bullseye in einer Sequenzschleife gespielt. Die Spieler werfen abwechselnd in der ersten Runde 1, in der zweiten Runde 2 und so weiter, bis in der 21. Runde „25“, in der 22. Runde 1 und so weiter. Jeder Spieler muss in jeder Runde mit einem Pfeil die Zielzahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile daneben gehen. Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner.

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

G35 FORTY-ONE (mit Optionen von 25/50 und 50/50 Bull)

Das Spiel beginnt mit einem Basisscore von 40 für jeden Spieler. Dann beginnt jeder das Spiel, indem er auf die Zahl 20, dann auf 19, D, 18, 17, T, 16, 15, Bulls Eye zielt und dann insgesamt 41 Punkte erreicht. Jeder Spieler wirft drei Darts auf dieselbe Zahl und geht dann in der nächsten Runde zur nächsten Zahl über. Alle Punkte werden addiert, Double zählt als 2x und Triple als 3x die Punkte. Nach Bulls Eye gibt es eine zusätzliche Runde oder 41 Punkte und ein Spieler muss diese Herausforderung meistern, bevor das Spiel beendet wird. Am Ende des Spiels ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	GESAMT
SPIELER 1											
SPIELER 2											

B:

Volltreffer

G36 SHOOT-OUT (mit den Optionen -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

Der erste Spieler, der die Anzahl der richtigen Ziele trifft, je nach gewählter Option, ist der Gewinner. Der Computer wählt nach dem Zufallsprinzip eine Zahl (Ziel) aus, die der Spieler treffen soll. Ein korrekter Treffer auf ein Segment der angezeigten Zahl zieht einen Punkt von der Punktzahl ab. Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen alle als ein Treffer. Wenn ein Spieler die ausgewählte Zahl nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, gilt der Dart als Fehlschuss und der Computer wählt automatisch eine andere Zufallszahl aus, die der Spieler mit dem nächsten Dart treffen soll.

Bewertungsoption	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
Anzahl der Ziele und Startpunktzahl	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bewertungsoption	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
Anzahl der Ziele und Startpunktzahl	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

G37 BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189

Das Zielsegment wird automatisch auf dem Brett angezeigt. Der Spieler, der als Erster alle angegebenen Zielsegmente dreimal trifft, hat das Spiel gewonnen.

132- Treffen Sie das Segment mit der Folge 15, 4, 8, 14, 3.

141- Treffen Sie das Segment mit der Folge 17, 13, 9, 7, 1.

168- Treffen Sie das Segment mit der Folge 20, 16, 12, 6, 2.

189 – Treffen Sie das Segment mit der Folge 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss ein Zahlensegment dreimal treffen, um in das nächste Zahlensegment zu gelangen. Das Treffen des Einzelsegments zählt als ein Mal; das Doppelsegment zählt als zwei Mal; das Dreifachsegment zählt als drei Mal.

G38 KILLER (mit Optionen, siehe Optionsliste unten)

Zu Beginn muss jeder Spieler seine Nummer auswählen, indem er einen Pfeil auf das Zielfeld wirft. Das Display zeigt an dieser Stelle „SEL“ an. Die Nummer, die jeder Spieler erhält, ist seine zugewiesene Nummer während des gesamten Spiels. Keine zwei Spieler können dieselbe Nummer haben. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt die Aktion. Jeder Spieler versucht, den entsprechenden Schussbereich (Killer) in der Optionstabelle seiner eigenen Nummer zu treffen, um die Qualifikation als „Killer“ zu erlangen. Wenn der Spieler ein Killer wird, besteht das Ziel darin, seine Gegner zu „töten“, indem er ihre Segmentnummer trifft, bis alle ihre „Leben“ verloren sind. Wenn ein Killer seine eigene Segmentnummer trifft, verliert er die Qualifikation als „Killer“ und verliert auch ein „Leben“. Er sollte seine eigene Segmentnummer erneut treffen, um sich als „Killer“ zu qualifizieren. Der letzte Spieler, der am Leben bleibt, wird zum Gewinner erklärt. Für ein schwierigeres Spiel trifft man das Doppelte (oder Dreifache) seiner eigenen Wertungsnummer, um die Qualifikation als „Killer“ zu erlangen.

Option	Leben	Schussgebiet (Killer)
003	3	Einzel-, Doppel-, Dreibett
005	5	Einzel-, Doppel-, Dreibett
....	...	Einzel-, Doppel-, Dreibett
021	21	Einzel-, Doppel-, Dreibett
203	3	Doppelt
205	5	Doppelt
...		Doppelt
221	21	Doppelt
303	3	Verdreifachen
305	5	Verdreifachen
....		Verdreifachen
321	21	Verdreifachen

G39-SCHIESSEN (mit Optionen von 25/50 Bull und 50/50 Bull)

Bei diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Darts. Der Spieler mit der höchsten 3-Dart-Gesamtzahl gewinnt diese Runde. Gewinner ist derjenige, der zuerst 7 Runden gewinnt.

G40 All Fives (Spieloptionen von 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 und 50/50 Bull)

Vor Spielbeginn müssen Sie die Spieleranzahl und die gewünschte Option auswählen.

Die Optionen geben die Gesamtpunktzahl an, die Sie zum Gewinnen benötigen, siehe Tabelle unten.

Option	51	61	71	81	91
Gesamtpunktzahl	51	61	71	81	91

Während jeder Runde muss die Gesamtpunktzahl des Spielers durch 5 teilbar sein. Jede teilbare 5 zählt als ein Punkt. Beispiel: 2, 8, 5 und die Summe ist 15. Ein Spieler erhält 3 Punkte, da 15 geteilt durch 5 3 ergibt. Es gibt keine Punkte, wenn die Gesamtpunktzahl von 3 Darts nicht durch 5 teilbar ist oder wenn ein Dart daneben geht, auch wenn die Summe der Punktzahlen der anderen Darts durch 5 teilbar ist. Auf dem Display wird das beste Segment angezeigt, um Punkte zu erzielen. Der erste Spieler, der 51, 61, 71, 81 oder 91 Punkte erzielt oder übertrifft, ist der Gewinner.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support und E-Garantie-Zertifikat

www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica

www.vevor.com/support

SET BERSAGLIO E ARMADIETTO

MODELLO : 9176WD

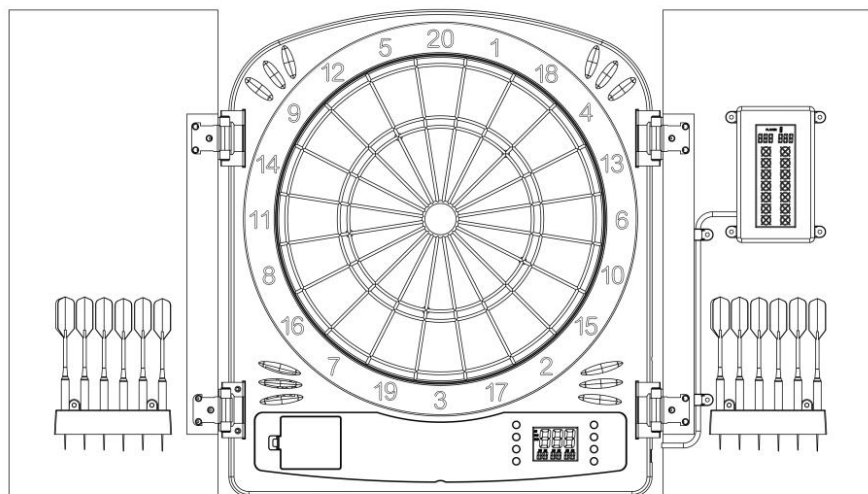
Continuiamo a impegnarci per fornirvi strumenti a prezzi competitivi.
"Risparmia la metà", "Metà prezzo" o qualsiasi altra espressione simile utilizzata solo da noi
rappresenta una stima del risparmio che potresti trarre dall'acquisto di determinati strumenti
con noi rispetto ai principali marchi più importanti e non significa necessariamente farlo
copertina
tutte le categorie di strumenti da noi offerti. Si ricorda gentilmente di verificare accuratamente
quando effettui un ordine con noi, se lo sei effettivamente Risparmio
Metà rispetto ai principali marchi.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODELLO : 9176WD



HAI BISOGNO DI AIUTO? CONTATTACI!

Hai domande sul prodotto? Hai bisogno di supporto tecnico? Non esitate a contattarci:

Supporto tecnico e certificato di garanzia elettronica

www.vevor.com/support

Queste sono le istruzioni originali, leggere attentamente tutte le istruzioni del manuale prima dell'uso. VEVOR si riserva una chiara interpretazione del nostro manuale d'uso. L'aspetto del prodotto sarà soggetto al prodotto ricevuto. Ti preghiamo di perdonarci se non ti informeremo più se sono presenti aggiornamenti tecnologici o software sul nostro prodotto.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Avvertenza: per ridurre il rischio di lesioni, l'utente deve leggere attentamente il manuale di istruzioni .
	CORRETTO SMALTIMENTO per Display Questo prodotto è soggetto alle disposizioni della Direttiva europea 2012/19/UE. Il simbolo del bidone della spazzatura barrato indica che nell'Unione Europea il prodotto richiede la raccolta differenziata dei rifiuti. Ciò vale per il prodotto e tutti gli accessori contrassegnati da questo simbolo. I prodotti contrassegnati come tali non possono essere smaltiti con i normali rifiuti domestici, ma devono essere portati in un punto di raccolta per il riciclaggio di dispositivi elettrici ed elettronici.
	Questo prodotto appartiene alla classe di protezione III.
	La conformità è una certificazione di sicurezza CE.
	Informazioni FCC per la visualizzazione ATTENZIONE: cambiamenti o modifiche non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare l'apparecchiatura! Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: 1) Questo prodotto può causare interferenze dannose. 2) Questo prodotto deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato. AVVERTENZA: cambiamenti o modifiche a questo prodotto non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero annullare l'autorità dell'utente a utilizzare il prodotto. Nota: questo prodotto è stato testato ed è risultato conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B ai sensi della Parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose in un'installazione residenziale. Questo prodotto genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installato e utilizzato in conformità con le istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio.

	Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questo prodotto causa interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, cosa che può essere determinata spegnendo e accendendo il prodotto, si consiglia all'utente provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure. · Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente. · Aumentare la distanza tra il prodotto e il ricevitore. · Collegare il prodotto ad una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore. · Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.
--	---

AVVERTIMENTO:

Si prega di leggere attentamente questo manuale prima di utilizzare il prodotto. In caso contrario, si potrebbero causare lesioni gravi.

SICUREZZA ELETTRICA!

31. Prima dell'utilizzo verificare che la tensione di alimentazione corrisponda a quella indicata sulla targhetta dell'apparecchio. Assicuratevi che la tensione impostata sulla macchina corrisponda alla fornitura elettrica del vostro paese.
32. Non utilizzare alcun apparecchio con un cavo o una spina danneggiati o dopo che non funziona correttamente o è stato danneggiato in qualsiasi modo. Restituire l'apparecchio al centro di assistenza autorizzato più vicino per l'esame, la riparazione o la regolazione.
33. Se il cavo di alimentazione è danneggiato, deve essere sostituito con un cavo o un gruppo speciale disponibile presso il produttore o il suo agente di assistenza.
34. Non lasciare che il cavo penda dal bordo di un tavolo o di un bancone o tocchi una superficie calda.
35. Non utilizzare gli apparecchi per usi diversi da quelli previsti.
36. Per proteggersi da incendi, scosse elettriche o lesioni personali, non immergere cavi, spine elettriche o apparecchi in acqua o altri liquidi.
37. L'uso di accessori sconsigliati dal produttore dell'apparecchio può provocare incendi, scosse elettriche o lesioni personali.
38. Non utilizzare una prolunga con questo prodotto.
39. Il cavo di alimentazione deve essere appoggiato su un tavolo o su una

superficie di appoggio e non deve sporgere dal bordo. Si prega di tenerlo lontano da superfici calde e acqua.

40. **ATTENZIONE:** questo prodotto contiene piccole parti. Se ingerito, rappresenterà un pericolo di soffocamento. Tenere queste piccole parti lontano dalla portata dei bambini durante il montaggio!

ATTENZIONE!



AVVERTIMENTO! Rimuovere tutti i materiali di imballaggio e conservarli per un uso futuro. I materiali di imballaggio non sono un giocattolo.

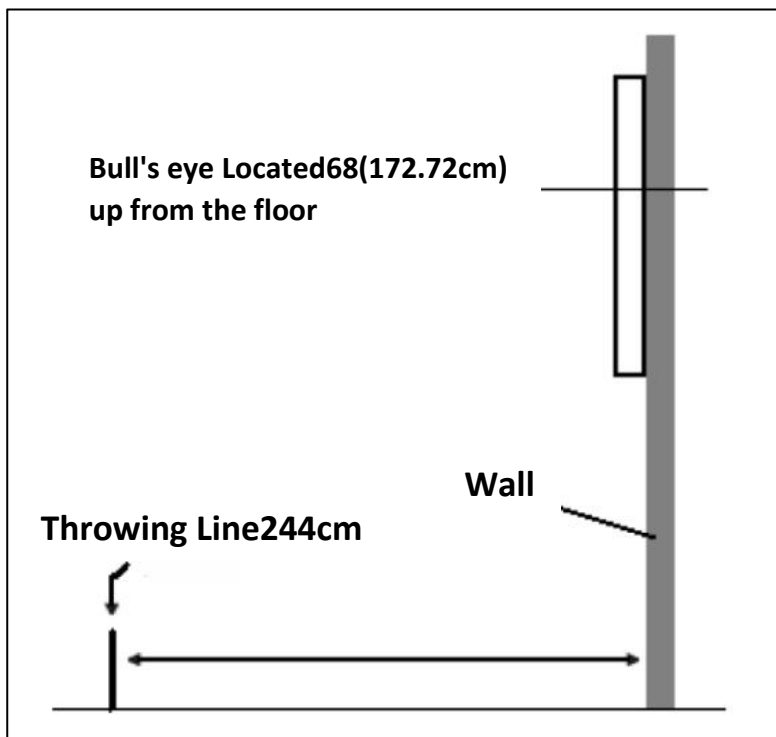
AVVERTIMENTO! Non lasciare che i bambini giochino con i materiali di imballaggio. Se ingeriscono i materiali di imballaggio, soffocheranno!

CONSERVA QUESTE ISTRUZIONI

Grazie per aver acquistato questo gioco di freccette elettronico. Il suo sistema di punteggio computerizzato rende il gioco facile e divertente. Con 40 giochi integrati e oltre 590 opzioni/variazioni tra cui scegliere, sia i principianti che i giocatori più avanzati troveranno i giochi adatti a loro. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente. Si prega di leggere le istruzioni prima di giocare e assicurarsi di salvarle per riferimento futuro.

MONTAGGIO (INSTALLAZIONE FISICA)

Il bersaglio deve essere appeso a un gancio a muro, con il centro a 172,72 cm (68") dal pavimento. Le freccette dovrebbero essere lanciate da una distanza di circa 244 cm (96"), quindi assicurati che ci siano circa 3 m (10 ') di spazio aperto davanti al tabellone.



Posizionare due segni sui montanti della parete selezionati a 192,3 cm (75,71") sopra il pavimento, un altro a 153,2 cm (60,32"). Avvitare due viti nei segni di riferimento fino a quando le teste delle viti sporgono di circa 1/2 pollice dalla parete.

Allinea i fori di montaggio sul retro del gioco con le teste delle viti, quindi monta il gioco. Potrebbe essere necessario regolare le viti finché la scheda non si adatta perfettamente al muro.

Dopo aver montato la tavola, il centro del bersaglio dovrebbe trovarsi a 172,72 cm (68") dal pavimento.

Esistono due metodi di montaggio per montare questo bersaglio al muro.

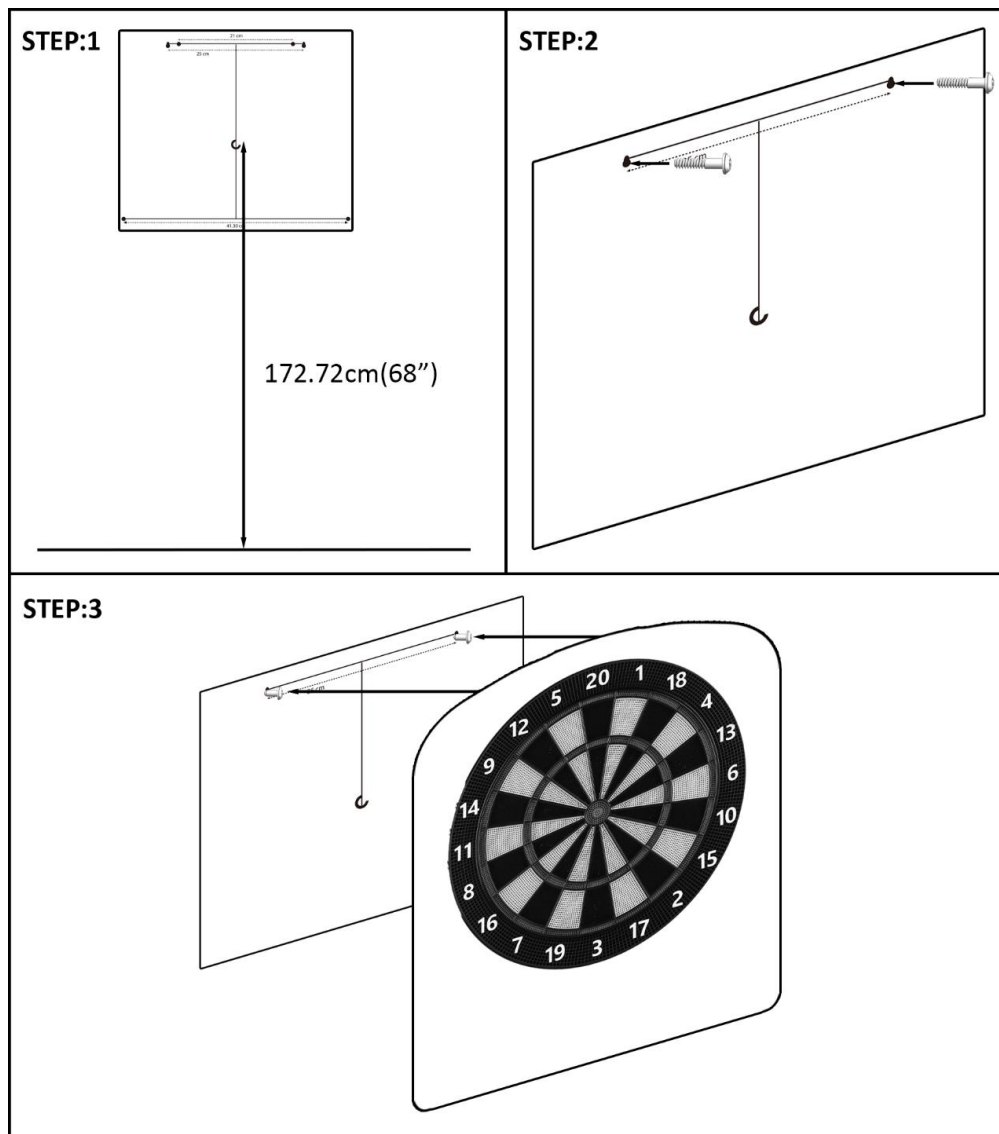
Praticare due (2) fori pendenti o quattro (4) fori passanti per montare il bersaglio.

Metodi Uno

PASSO 1 : Prendi il centro del foglio a 172,72 cm da terra (68 ") come adesivo di riferimento

PASSO 2: Forare e installare le viti

PASSO 3: Appendi il bersaglio del dardo

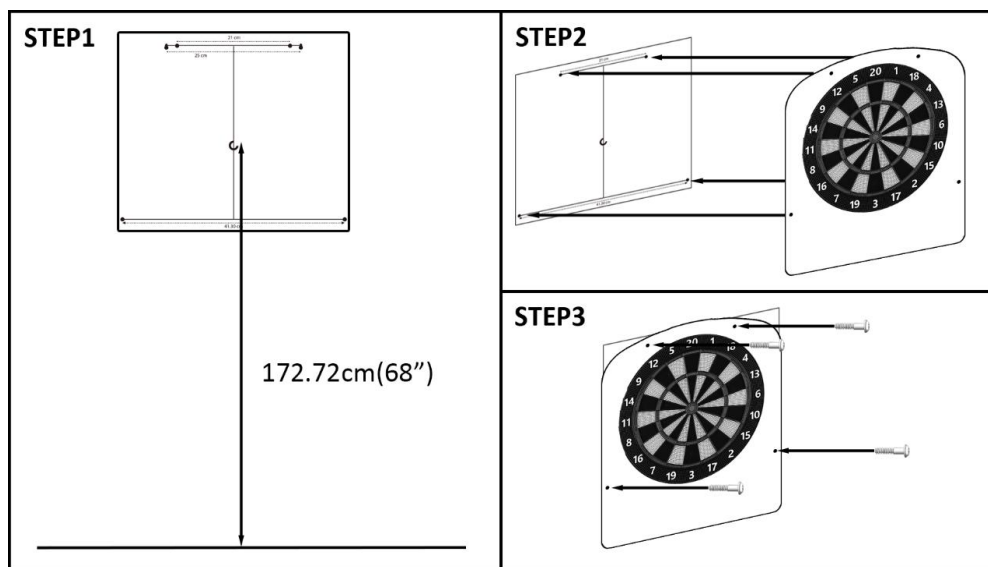


Metodi due

PASSO 1 : Prendi il centro del foglio a 172,72 cm da terra (68 ") come adesivo di riferimento

FASE 2: Allineare i quattro fori per le viti del bersaglio della freccetta alla carta di posizionamento

PASSO 3: Forare e installare le viti



INSTALLAZIONE DI POTENZA

Il bersaglio è progettato per essere alimentato da 3 batterie AA (LR6) da 1,5 V. Il vano batterie può essere aperto dal retro per installare le batterie. Per risparmiare le batterie, questo bersaglio è dotato di una modalità di spegnimento automatico. Se il bersaglio non viene utilizzato, si spegnerà automaticamente dopo 30 minuti.

AVVERTIMENTO!

- Le batterie devono essere sostituite da un adulto.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non mescolare tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate.
- Devono essere utilizzate solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle consigliate.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.

- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- Non smaltire nel fuoco, nell'acqua o nei rifiuti generici.

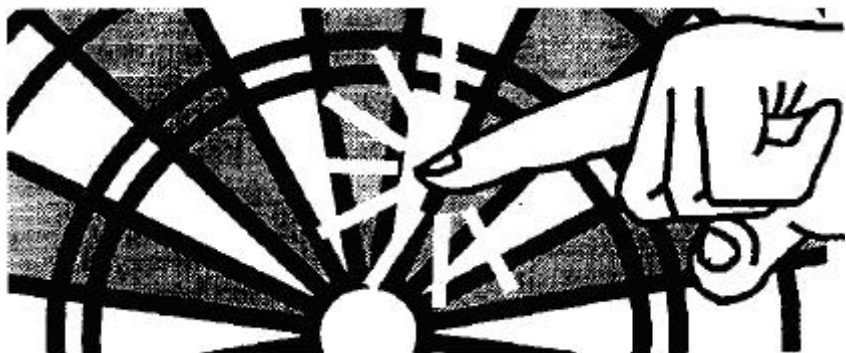
Può anche essere alimentato da un adattatore CA a 5 V CC, 1.000 milliampere (minimo), con la polarità della spina CC configurata come positiva (+) all'esterno e negativa (-) al centro. Per effettuare il collegamento tramite adattatore, inserire la spina CC nel jack di alimentazione CC e la spina CA in una presa elettrica.

AVVERTIMENTO!

13. **Durante l'uso:** assicurarsi che il cavo di collegamento non presenti pericolo di inciampo o altro.
14. **Dopo aver utilizzato il bersaglio:** spegnere l'alimentazione e scollegare l'adattatore dalla rete e dal bersaglio.
15. **Non lasciare mai l'adattatore collegato al bersaglio quando non è in uso.**
16. **Riporre l'adattatore in modo sicuro quando non in uso.**

NOTA IMPORTANTE

19. Durante la spedizione o nel corso del gioco normale è possibile che i segmenti del punteggio di questo tabellone si incastrino temporaneamente, risultando in un segmento congelato. Se ciò accade, il punteggio del segmento bloccato verrà conteggiato e visualizzato quando si cambia giocatore. Effettuare le seguenti operazioni quando viene visualizzato questo errore:
 1. Trova il segmento bloccato.
 2. Premere con decisione sul segmento bloccato finché non si libera e si allenta. Una volta allentati i segmenti bloccati, l'errore dovrebbe essere scomparso e la scheda dovrebbe continuare a funzionare normalmente.

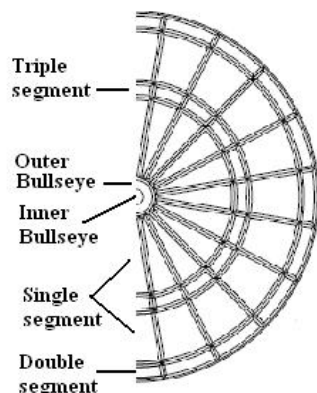


20. Questo gioco è progettato solo per l'uso di freccette con punta morbida più leggera e altamente raccomandato per l'uso con le freccette fornite nella confezione. Non tentare di utilizzare freccette con punta in acciaio, o freccette con punta morbida più lunghe (lunghezza massima 2,5 cm) o freccette più pesanti (il peso massimo delle freccette è 12 g) in qualsiasi momento poiché potrebbero causare danni al tabellone.
21. È richiesto un tempo di reazione elettronico e meccanico tra gli scatti. Se due tiri sono troppo ravvicinati, tira fuori la seconda freccetta e lanciala nuovamente per registrare correttamente il tuo punteggio.
22. In un ambiente con transitori elettrici veloci, il gioco delle freccette potrebbe non funzionare correttamente e richiedere l'uso per reimpostarlo.
23. Questo è un gioco per adulti che include una punta affilata funzionale. I bambini dovrebbero giocare solo sotto la supervisione di un adulto.
24. Si prega di rimuovere la pellicola protettiva (se presente) nell'area di visualizzazione prima dell'uso.

CALCOLO PUNTI

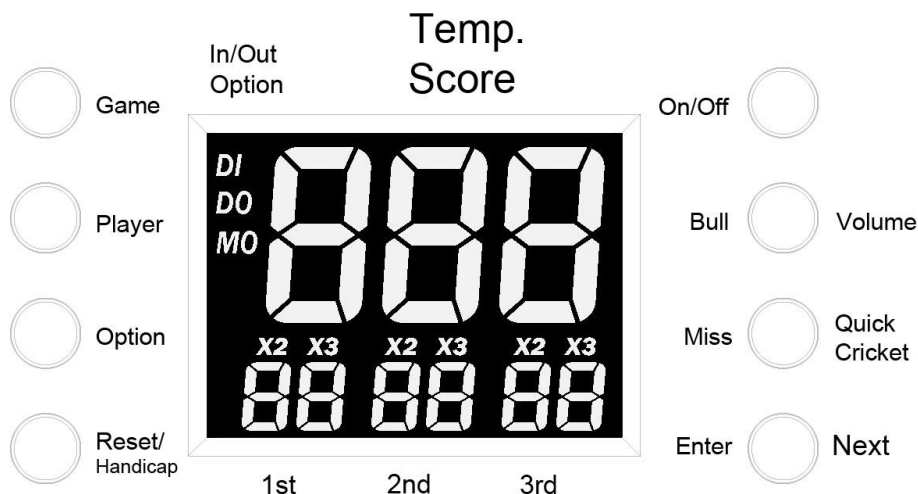
Segment Scoring rule

Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Tasti funzione

- 64) ACCESO/SPENTO
- 65) Gioco
- 66) Giocatore
- 67) Toro / Volume
- 68) Opzione
- 69) Signorina/ Quick Cricket
- 70) Reset/Handicap
- 71) Invio/Avanti



- 72) **GIOCO** – Durante la selezione dei giochi, premere il pulsante Gioco per scorrere le selezioni. Durante il gioco o al termine del gioco, tieni premuto il pulsante Gioco per 2 secondi per tornare all'inizio del gioco.
- 73) **ON/OFF** – Premere ON/OFF per accendere la scheda. Tenere premuto ON/OFF per spegnere la scheda.
- 74) **GIOCATORE** – Premi ripetutamente per scorrere da 1 giocatore a 8 giocatori, quindi scorri i 5 livelli del giocatore del computer: Principiante, Intermate, Avanzato, Esperto, Professionale, quindi torna a 1 giocatore.
- 75) **BULL OPTION** – Durante la pagina di selezione, premi BULL OPTION per selezionare il 25 o il 50 al toro.
- 76) Pulsante **VOLUME** – Durante la pagina di selezione, premere questo pulsante per attivare solo l'OPZIONE BULL. Durante il gioco, premi ripetutamente per scorrere le 4 posizioni: Muto, volume basso, volume medio, volume alto. Il volume predefinito è medio quando il bersaglio è acceso.
- 77) **OPZIONE** : premilo ripetutamente per scorrere le opzioni (se disponibili) del gioco selezionato .
- 78) **MISS** – Premi MISS durante il gioco per registrare le freccette perse.
- 79) **PRESTO** Pulsante **CRICKET** – Premi QUICK CRICKET per accedere al Gioco 13 Standard Cricket, 2 giocatori e all'opzione Single In/Double Out.
- 80) **RESET** Pulsante – Durante il gioco, premere RESET e tenerlo premuto per 2 secondi per tornare alla pagina di selezione del gioco “GAME 01”. Al termine del gioco, tenere premuti i pulsanti RESET per

2 secondi per tornare alla pagina di selezione del gioco "GIOCO 01".

81) **HANDICAP** – Per attivare la funzione handicap, premi il pulsante Handicap dopo aver selezionato il gioco, il giocatore e l'opzione. Nella pagina handicap, premere il pulsante del giocatore per scorrere dal numero del giocatore selezionato. Ad esempio, se si selezionano 4 giocatori per giocare, è possibile scorrere P1, P2, P3 e P4 nella pagina handicap. Premere il segmento relativo al punteggio handicap. Ad esempio, in P4 premi il segmento triplo 20, P4 inizierà con 241 punti in 301 partite.

Adatto per i nuovi giochi HANDICAP :

Gioco	Nome	Opzioni	Giocatori	
1	301	6/12	1-8	Handicap
2	501	6/12	1-8	Handicap
3	601	6/12	1-8	Handicap
4	701	6/12	1-8	Handicap
5	801	6/12	1-8	Handicap
6	901	6/12	1-8	Handicap
7	301 Lega	6/12	4-8	Handicap
8	Lega 501	6/12	4-8	Handicap
9	601 Lega	6/12	4-8	Handicap
10	Lega 701	6/12	4-8	Handicap
11	Lega 801	6/12	4-8	Handicap
12	Lega 901	6/12	4-8	Handicap
13	Cricket	3/6	1-8	Handicap
21	Conta alla rovescia	18/9	1-8	Handicap
24	Punteggio alto	24/12	1-8	Handicap

82) **INVIO** : premi INVIO per confermare la selezione e avviare il gioco.

83) **GIOCATORE SUCCESSIVO** : premi GIOCATORE SUCCESSIVO per passare al giocatore successivo al termine del turno.

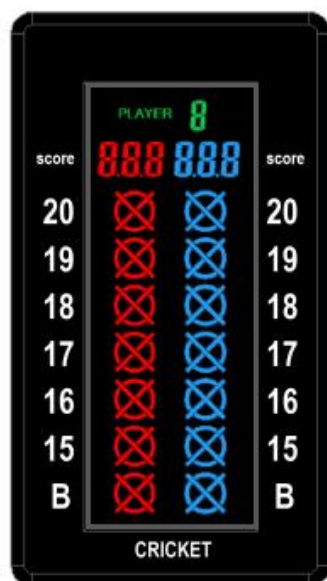
84) Il bersaglio si spegnerà automaticamente se non viene attivato alcun pulsante per 30 minuti.

7) VJ7 6-40 Giochi

Gioco	Nome	Opzioni	Giocatori
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	301 Lega	6/12	4/8
8	Lega 501	6/12	4/8
9	601 Lega	6/12	4/8
10	Lega 701	6/12	4/8
11	Lega 801	6/12	4/8
12	Lega 901	6/12	4/8
13	Cricket	3/6	1/8
14	Nessun punteggio di cricket	3/6	1/8
15	Grillo dalla gola tagliata	3/6	1/8
16	Grillo assassino	3/6	2/8
17	Scram Grillo	1/2	2
18	Cricket a passo basso	3/6	1/8
19	Grillo inglese	1/2	2
20	Cricket solo singolo	3	1/8

21	Conta alla rovescia	18/9	1/8
22	24 ore su 24	12	1/8
23	Shangai	4	1/8
24	Punteggio alto	24/12	1/8
25	Oltre	19/38	2/8
26	Sotto	19/38	2/8
27	Dimezzare	1/2	1/8
28	Grande-6	19	2/8
29	Raddoppia	1/2	1/8
30	21 punti	7	1/8
31	Nove Dart Century	3/6	1/8
32	Al meglio di nove	5	1/8
33	Concorso da 3 punti	2	1/8
34	9 vite	7	2/8
35	Quarantuno	1/2	1/8
36	Sparatoria	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Killer	30	2/8
39	Tiro	1/2	1/8
40	Tutti e cinque	5/10	1/8

8) Disposizione del display LCD come riferimento.



Descrizioni e regole del gioco

G01 (Con 6 opzioni di Single In/Out, Double In/Out e Master Out, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Il punteggio verrà detratto per ogni freccetta da 301 punti; il primo giocatore che raggiunge esattamente lo 0 sarà il vincitore. Fare riferimento alla clausola (5) dell'operazione per la selezione delle varie opzioni di ingresso/uscita singolo, doppio ingresso/uscita e master out.

Per le opzioni Single In o Single Out, il gioco può essere iniziato o terminato lanciando qualsiasi segmento, indipendentemente se singolo, doppio o triplo. Per le opzioni double in/double out il tiro iniziale/finale sarà accettato solo rispettivamente colpendo la zona doppia o raddoppiando il centro. Per master out, devi colpire la zona doppia o tripla per terminare i giochi. Non è possibile iniziare o terminare il gioco colpendo i segmenti di punteggio sbagliati.

Questo gioco offre anche la possibilità di selezionare 50/50 toro (sia il toro interno che quello esterno sono 50) o 25/50 toro (il toro interno è 50 e il toro esterno è 25) e apportare le variazioni per un totale di 72.

Per un divertimento ancora maggiore, il tabellone mostrerà il segmento più vicino da colpire per terminare il gioco nel modo più veloce se il punteggio di un giocatore è inferiore a 170 per le opzioni Double Out o 180 per Master Out.

Per rendere i giochi più divertenti, il gioco può anche visualizzare la media dei punti delle freccette per ciascun giocatore per verificare il livello di abilità dopo aver terminato il gioco.

G02501

Tutti i giochi e le funzionalità sono uguali alle regole G01 301, tranne che il gioco inizia da 501.

G03601

Tutti i giochi e le funzionalità sono uguali alle regole G01 301, tranne per il fatto che il gioco inizia da 601.

G04701

Tutti i giochi e le funzionalità sono uguali alle regole G01 301, tranne che il gioco inizia da 701.

G05801

Tutti i giochi e le funzionalità sono uguali alle regole G01 301, tranne che il gioco inizia da 801.

G06901

Tutti i giochi e le funzionalità sono uguali alle regole G01 301, tranne che il gioco inizia da 901.

G07 301 LEAGUE (Con opzioni Single In/Out, Double In/Out e Master Out, selezione squadra, Bull e 50/50 Bull)

Simile a 301 Countdown, ma qui le squadre giocano l'una contro l'altra. Se un membro della squadra arriva esattamente a 0, la sua squadra ha vinto.

Tuttavia, c'è una condizione. Il punteggio totale della propria squadra non deve essere superiore al punteggio totale della squadra avversaria. Se è maggiore, la squadra non ha vinto e riprende la posizione precedente. Oltre alle 301 varianti standard, questo gioco permette anche di selezionare le diverse combinazioni di squadre con cui giocare.

Lega G08 501

Tutti i giochi presentano le stesse regole della G07 301 League, tranne che il gioco inizia da 501.

G09 601 Lega

Tutti i giochi presentano le stesse regole della G07 301 League, tranne che il gioco inizia da 601.

Lega G10 701

Tutti i giochi presentano le stesse regole della G07 301 League, tranne che il gioco inizia da 701.

Lega G11 801

Tutti i giochi presentano le stesse regole della G07 301 League, tranne che il gioco inizia da 801.

Lega G12 901

Tutti i giochi presentano le stesse regole della G07 301 League, tranne che il gioco inizia da 901.

G13 CRICKET (Con opzione C00, C20, C25, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Seguendo le regole standard, nel Simple Cricket vengono utilizzati solo i numeri 15-20 e il centro. Tutti i successi validi verranno confermati e visualizzati dal Cricket Display.

16. Quando un numero viene colpito 3 volte da un giocatore, diventa "aperto" per quel giocatore e ogni ulteriore colpo farà guadagnare punti come se fosse stato lanciato.

17. Una volta che un numero è stato colpito 3 volte da tutti i giocatori, quel numero viene "chiuso" e non può più essere segnato da nessun giocatore. A quel punto, il punteggio di cricket di quel numero verrà visualizzato come O.
 18. Un giocatore che ha 'aperto' un numero può continuare a segnare su quel numero finché non diventa 'chiuso'.
 19. Un giocatore vince il gioco quando per primo "chiude" tutti i numeri e ottiene punteggi uguali o superiori a quelli degli altri giocatori. Tuttavia, se i giocatori sono in parità di punti o non hanno punti, vince il primo giocatore che "chiude" tutti i numeri.
 20. E se un giocatore ha "chiuso" prima tutti i numeri, ma è indietro in termini di punti, il punteggio continua sui numeri "aperti". Se quel giocatore non ha accumulato il punteggio totale più alto nel momento in cui un altro giocatore "chiude", il giocatore con più punti sarà il vincitore.
- C00 colpisce e "apre" i numeri 15-20 e il bersaglio in qualsiasi ordine.
 - C20 premi e "apri" prima il numero 20, poi in ordine "apri" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro
 - C25 premi e "apri" prima il centro del bersaglio, poi in ordine "apri" i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

Nota:

- (1) Segmento singolo: contare una volta
Doppio segmento: conta due volte
Segmento triplo: conta tre volte
- (2) Il segmento verrà aperto se già colpito più di tre volte. Verrà quindi chiuso se tutti i giocatori aprono lo stesso segmento.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 NO SCORE CRICKET (con opzioni 000, 020, 025 , 25/50 Bull e

50/50 Bull)

Il gioco si gioca come il Cricket, TRANNE che non viene assegnato alcun punteggio. Il vincitore è il giocatore che per primo ha chiuso tutti i punti.

G15 CUT THROAT CRICKET (con opzioni di 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Stesse regole di base del cricket standard TRANNE i punti vengono aggiunti al totale dei tuoi avversari una volta iniziato il punteggio. Vince il giocatore che per primo chiude tutti i segmenti con il minor numero di punti. Questa variazione consente ai giocatori di accumulare punteggi per i suoi avversari, scavandoli in un buco più profondo.

G16 KILLER CRICKET (con opzioni H00, H20, H25, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Il gioco si gioca come il No Score Cricket. Tranne quando hai chiuso un punto, e i tuoi avversari no, puoi eliminare la marcatura dell'avversario colpendo di nuovo lo stesso numero. Il vincitore è il giocatore che ha chiuso tutti i punti.

G17 S CRAM CRICKET (con opzioni 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Questo è un gioco è un v a r i a t i o n f Grillo . IL i contro
del gioco sono t s Di 2 rotondo s . Nell'e Primo girare ,
giocatore 1 dovere vicino 1 5 Attraverso 2 0
E toro Mentre giocatore 2 atte m p t s A
Ottenere COME alto UN punto COME lui può n
mediante punteggio l' aperto
numeri . Girare 1 Volere Essere finito Quando Tutto
numeri Avere stato chiuso . Per
girare 2 , IL inversione è d su e . Il
giocatore con IL più alto punto Dopo
Entrambi round è il vincitore .

G18 CRICKET A PASSO BASSO (con opzioni E00, E20, E25, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Il gioco si gioca come il cricket. Solo che i punti da tirare vengono cambiati da 15 a 20 e Bull a 1 a 6 e Bull.

- E00: numeri aperti da 1 a 6 e bersaglio in qualsiasi ordine
- E20: Numeri aperti da 6 a 1 e bersaglio in ordine
- E25: numeri aperti bulls eye e da 1 a 6 in ordine

G19 CRICKET INGLESE (con opzioni 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Questo gioco è solo per 2 giocatori. Il gioco consiste in due turni. Nel primo round, l'obiettivo del giocatore uno è il centro del bersaglio, ogni colpo del toro esterno conta come un punto, il toro interno conta come due punti e gli altri numeri contano come 0 punti. Lo scopo del Giocatore 2 è ottenere il punteggio più alto possibile prima che il Giocatore 1 accumuli 9 punti. Il giocatore 2 può lanciare qualsiasi numero. Tuttavia, se il giocatore 2 segna 42 punti, conta come 2 punti, se il giocatore 2 segna 59 punti, conta come 19 punti. Pertanto, il punteggio viene conteggiato solo quando il punteggio totale di tre freccette è superiore a 40, altrimenti conta come 0 punti. Il primo round termina quando il Giocatore 1 accumula 9 punti. Nel secondo round i giocatori cambiano i loro ruoli. Il giocatore 2 colpisce il bersaglio e il giocatore 1 va a punti. Il gioco finisce quando il Giocatore 2 accumula 9 punti. Il giocatore con il maggior numero di pinte è il vincitore.

G20 SOLO SINGOLO CRICKET (con opzioni S00, S20, S25)

Si gioca come il cricket tradizionale, tranne che per il doppio e il triplo punteggio come 1 volta. Esempio se il giocatore A ottiene un triplo 20, viene segnato solo un 20. Se il giocatore A ottiene un doppio 20, viene segnato solo un 20.

Se il giocatore A ottiene tre 20 con un singolo, un doppio o un triplo, il numero viene chiuso se il giocatore B non ottiene tre 20 e lascia il 20 aperto. Il giocatore A ha la possibilità di segnare. Il giocatore A può segnare punti nel seguente maniera. Singolo 20 vale 20 punti, Doppio 20

vale 20 punti, Triplo 20 vale 20 punti.

Gli occhi del toro funzionano allo stesso modo, se viene colpito un doppio toro conta come un singolo toro.

Il gioco termina quando un giocatore ha chiuso tutti i suoi numeri e i suoi bersagli ed è in vantaggio in punti

G21 Count Up (con opzioni di 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Il punteggio verrà accumulato per ogni freccetta, il primo giocatore che raggiunge o supera i punti prefissati sarà il vincitore. Le opzioni del set point sono 100, 200, 300, ... 900.

G22 24 ore su 24 (con opzioni 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Colpisci in rigoroso ordine di 1, 2, 3,..... fino a raggiungere 5, 10, 15 o 20 secondi con colpi diretti, doppi o tripli a seconda del livello di difficoltà. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio finale è il vincitore. I giocatori iniziano il turno successivo con il successivo numero corretto nella sequenza. Il computer mostrerà il numero che il giocatore deve colpire.

105,110,115,120: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 indipendentemente dal singolo, doppio o triplo.

205,210,215,220: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 e solo il doppio è valido.

305,310,315,320: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 e solo il triplo è valido.

G23 SHANGHAI (con opzioni L05, L07, L09, L11)

Ogni giocatore deve procedere sul tabellone per ottenere un punteggio da 1 a un numero target come livello selezionato. Il bersaglio mostrerà il numero del bersaglio da colpire. Lancia 3 frecce per ogni numero

bersaglio. Indipendentemente dal fatto che le 3 freccette colpiscano o manchino il numero bersaglio, il giocatore dovrà colpire il numero bersaglio successivo nella prossima partita di 3 freccette. Ogni giocatore può segnare su qualsiasi segmento corretto (singolo X 1, doppio X 2, triplo X 3) e le selezioni variano come segue:

- L05 il gioco inizia dal segmento 1 al 5
- L07 il gioco inizia dal segmento 1 al 7
- L09 il gioco inizia dal segmento 1 al 9
- L11 il gioco inizia dal segmento 1 all'11

Sul display apparirà automaticamente il segmento di apertura.

Ci sono due modi per vincere: ottenere il punteggio più alto alla fine della partita oppure segnare uno *Shanghai* e vincere automaticamente. Uno *Shanghai* sta centrando il singolo, il doppio e il triplo del numero in gioco.

G24 PUNTEGGIO ALTO (con opzioni H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Le regole sono semplici. Ogni giocatore deve accumulare il maggior numero di punti in 3, 4, 5, ...o 14 round (ogni round 3 freccette) per vincere. I doppi e i tripli contano rispettivamente come X2 e X3 per il punteggio di quel segmento.

G25 OVERS (con opzioni di O03, O04, O05, ... O21, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

I giocatori devono, a turno, lanciare 3 freccette. Se il punteggio di un giocatore è inferiore a quello del giocatore precedente, una luce del cricket si spegnerà, il che significa che perderà una vita. Prima che ogni giocatore tiri in ogni round, la schermata di testo visualizza il punteggio record.

Un giocatore sarà fuori dal gioco quando tutte le sue vite saranno perdute. L'ultimo giocatore sopravvissuto è il vincitore. O03 –O21 rappresenta da 3 a 21 vite.

G26 UNDERS (con opzioni U03, U04, U05, ... U19, U20, U21, 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Le regole seguono esattamente come sopra tranne

7. Il punteggio del leader è il punteggio più basso per ogni turno.
8. Una freccetta mancata dovrebbe essere contata come 60 premendo il pulsante MISS.
U03-U21 rappresenta da 3 a 21 vite.

G27 HALVE-IT (con opzioni 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Ci sono 12 giri di tre freccette ciascuno in questo gioco. L'obiettivo è quello di segnare quanti più punti possibile dei numeri designati. IL i numeri designati per ogni round sono:

1 ° giro	12
2 ° turno	13
3 ° turno	14
4 ° turno	Eventuali doppietti
5 ° turno	15
6 ° turno	16
7 ° turno	17
8 ° giro	Eventuali triple
9 ° giro	18
10 ° giro	19
11 ° turno	20
12 ° giro	Occhio di bue

Il punteggio avviene quando la freccetta colpisce solo l'area designata. Tutti i colpi vengono segnati al valore nominale. Se tutte e tre le freccette di un giocatore mancano l'area bersaglio designata, il suo punteggio totale per quei punti viene dimezzato. Il punteggio più alto alla fine è il vincitore.

G28 BIG-6 (con opzioni b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Questo gioco consente ai giocatori di sfidare i propri avversari a colpire i bersagli di loro scelta. Tuttavia, i giocatori devono guadagnare la possibilità di scegliere il prossimo bersaglio per il loro avversario colpendo prima il bersaglio attuale. Lo scopo del gioco è costringere il tuo avversario a perdere vite selezionando bersagli difficili da colpire come il "doppio occhio di bua" o il "triplo 20".

Il singolo 6 è il primo bersaglio da colpire all'inizio del gioco. Prima dell'inizio del gioco, i giocatori devono concordare quante vite verranno utilizzate premendo il pulsante OPZIONE (ad esempio, B3 rappresenta 3 vite, ecc.). Durante i due tiri, il giocatore 1 deve colpire un 6 per "salvarsi" la vita. Se il giocatore 1 colpisce il bersaglio entro due lanci, la freccetta lanciata successiva determinerà il bersaglio dell'avversario. Se il giocatore 1 non riesce a colpire il bersaglio attuale entro 2 freccette, perderà la possibilità di determinare il bersaglio successivo per il giocatore 2. Se un giocatore sbaglia tutti e tre i tiri, perderà una vita e il giocatore successivo potrà provarci. un bersaglio casuale. Se il giocatore 1 colpisce il bersaglio al terzo lancio, verrà generato casualmente anche il bersaglio per il giocatore successivo.

Singoli , doppi e tripli sono tutti obiettivi separati per questo gioco.

L'ultimo giocatore con una vita rimasta è il vincitore.

Il n. delle vite rimaste viene visualizzato sul display del cricket.

G29 DOUBLE DOWN (con opzioni 25/50 Bull e 50/50 Bull)

Il gioco inizia con un punteggio base di 60 per ogni giocatore. Il giocatore deve segnare colpendo i segmenti attivi del round corrente. Ad esempio, nel primo ^{round}, il giocatore deve lanciare per colpire il segmento 15. Se non viene colpito nessun 15, il punteggio del giocatore verrà ridotto della metà. Il turno successivo è il 16 e così via. Per D e T, il giocatore deve

colpire un doppio o un triplo qualsiasi e verrà applicata la stessa regola. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto è il vincitore.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL E
GIOCATORE 1										
GIOCATORE 2										

D: Doppia T: Tripla B: Centro

G30 21 PUNTI (con opzioni 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Lo scopo di questo gioco è ottenere il maggior numero di voti. Un giocatore può ottenere un punto in due modi:

1. Ottiene esattamente 21 punti con 1, 2 o 3 freccette
2. Ottiene il punteggio più alto fino a 21 punti (se nessuno ottiene 21 punti in questo round)

Il giocatore "sballa" quando il punteggio supera i 21 punti e non riesce a ottenere un punteggio. Al termine della partita, il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

005, 006, 007..... 011 rappresentano rispettivamente 5 giri, 6 giri, 7 giri..... 11 giri.

G31 NINE DART CENTURY (con opzioni di 100, 150, 200 , 25/50 Toro e 50/50 Toro)

IL ci sono opzioni IL bersaglio
punto , Vedere IL grafico sotto .

Opzione	100	150	200
Bersaglio	100 P o i	150 P o i	200 P o i

In questo è un gioco ogni il giocatore ha 9 d a r
ts (tre gira) a punto 100 (O 150 , 200)

punti senza andare finita , o r g e t vicino a
 1 0 0 COME possibile . Se Voi andare
 su di te Sono fuori Di IL gioco . Il dardo
 Annuncio del consiglio d' amministrazione " Torace
 " . D a r t s Quello terra al di fuori il
 punteggio a r e a ripristinerà il tuo
 punteggio Indietro giù A ze r o . D a r t s
 Quello rimbalzare fuori Sono non pe n a l i z e d
 e n d o non contare per qualche tempo punti .
 IL numero SU IL d arte bordo d Quello Voi
 colpo Volere Essere tuo punto . UN doppio s e g
 m e n t vale la pena doppio punti e UN
 triplo È Di valore tripla . IL giocatore
 quello avvicinatevi al punteggio del
 bersaglio senza andare
 Sopra È il vincitore .

G32 AL MEGLIO DEI NOVE (con opzioni 009, 012, 015, 018, 021)

Il computer visualizzerà un numero casuale che il giocatore dovrà colpire in ogni round. Un giocatore riceve 1 punteggio quando colpisce il numero, 2 punti quando ottiene un doppio e 3 punti quando ottiene un triplo.

Opzione	009	012	015	018	021
N. di dardo	9	12	15	18	21

Vince il giocatore con il punteggio più alto alla fine del gioco.

G33 Gara da 3 punti

In una partita di basket, la gara da tre punti consiste in 5 posizioni (0, 45, 90, 135, 180 gradi) e ciascuna tira 3 goal (freccette).

Usiamo la metà superiore del bersaglio per simulare la metà del basket, con 11 punti, 9 punti, 20 punti, 4 punti e 6 punti in 5 posizioni.

Le prime 2 palline (freccette) sono palline normali e viene conteggiato un punto. La terza pallina è Money ball e vengono contati due punti. Il bersaglio fornirà l'indicazione del bersaglio da colpire.

Durante il gioco, le prime 2 freccette (palline) del giocatore devono colpire la zona bersaglio e il display PUNTEGGIO mostrerà i punti colpiti e il display CRICKET si illuminerà di conseguenza.

Il terzo dardo (Palla con soldi) deve colpire l'area del bersaglio (25/50) e il display CRICKET si illuminerà di conseguenza per due colpi

Vince il giocatore che accende il maggior numero di colpi di CRICKET al termine della partita

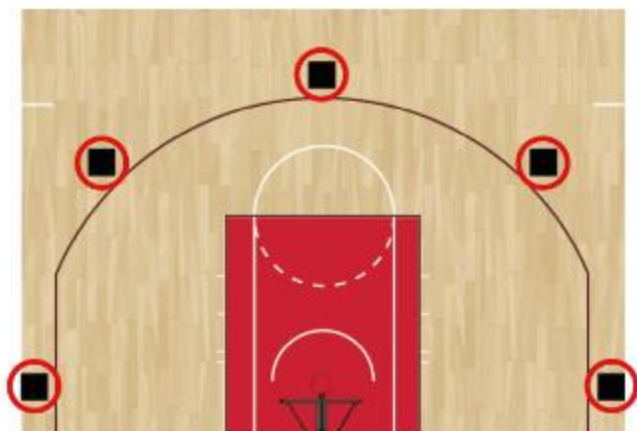
Il gioco può scegliere la difficoltà (OPZIONE)

Facile: i primi 2 dardi devono colpire solo la zona bersaglio in qualsiasi posizione. Ad esempio, se stai centrando zone da 11 punti, sia dispari, doppi che tripli sono considerati centrati.

Difficoltà: come accennato in precedenza, i primi 2 dardi devono colpire la zona tripla per essere considerati colpiti.

Per queste due difficoltà, la Money ball deve colpire l'area del bersaglio (25/50)

Non esiste un numero prestabilito di round e il gioco termina in un round.





G34 9 VITE (con opzioni 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Questo gioco riproduce i numeri da 1 a 20 e il bersaglio in un ciclo di sequenza. I giocatori, a turno, ne lanciano 1 nel primo turno, 2 nel secondo e così via, fino a "25" nel 21 ° giro, 1 nel 22 ° giro e così via. Ogni giocatore deve colpire il numero bersaglio con una freccetta in ogni round. Il giocatore perderà una vita se tutte e 3 le freccette falliscono. L'ultimo giocatore rimasto in vita è il vincitore.

003, 004, 005..... 009 rappresentano rispettivamente 3, 4, 5..... 9 vite.

G35 FORTY-ONE (con opzioni 25/50 e 50/50 Bull)

Il gioco inizia con un punteggio base di 40 per ogni giocatore. Poi tutti iniziano il gioco tirando per il numero 20, e poi 19, D, 18, 17, T, 16, 15, Bull's Eye e poi totalizzano 41 punti. Ogni giocatore lancia tre freccette sullo stesso numero e poi passa al numero successivo nel turno successivo. Tutti i punteggi verranno accumulati, il doppio conta come 2x e il triplo come 3x i punti. Dopo il bersaglio è incluso un round aggiuntivo o 41 punti e un giocatore deve superare questa sfida prima di terminare il gioco. Alla fine del gioco, il giocatore con più punti sarà il vincitore.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	TOTAL E
GIOCATORE 1											
GIOCATORE 2											

B: Centro

G36

SHOOT-OUT (con opzioni -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

Il primo giocatore che colpisce il numero di bersagli corretti, a seconda dell'opzione selezionata, è il vincitore. Il computer selezionerà casualmente un numero (bersaglio) che il giocatore dovrà colpire. Un colpo corretto su un segmento del numero visualizzato sottrae uno dal punteggio. I segmenti singoli, doppi e tripli contano tutti come un colpo. Se un giocatore non colpisce il numero selezionato entro 10 secondi, la freccetta viene considerata mancata e il computer selezionerà automaticamente un altro numero casuale da far colpire al giocatore per la freccetta successiva.

Opzione di punteggio	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
N. di bersagli e punteggio iniziale	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Opzione di punteggio	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
N. di bersagli e punteggio iniziale	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

BINGO G37

OPZIONE: 132, 141, 168, 189

La scheda visualizzerà automaticamente il segmento target. Vince la partita il giocatore che per primo riesce a colpire per tre volte tutti i segmenti bersaglio specificati.

132- Colpisci il segmento con la sequenza di 15, 4, 8, 14, 3.

141- Colpisci il segmento con la sequenza di 17, 13, 9, 7, 1.

168- Colpisci il segmento con la sequenza di 20, 16, 12, 6, 2.

189- Colpisci il segmento con la sequenza di 19, 10, 18, 5, 11.

Il giocatore deve colpire un segmento numerico tre volte per accedere al segmento numerico successivo. Colpire il singolo segmento conta come

una volta; il segmento doppio conta due volte; il segmento triplo conta come tre volte.

G38 KILLER (con opzioni, fare riferimento all'elenco delle opzioni di seguito)

Per iniziare, ogni giocatore deve selezionare il proprio numero lanciando una freccetta nell'area bersaglio. A questo punto il display indicherà "SEL". Il numero che ogni giocatore ottiene è il numero assegnato durante il gioco. Non possono esserci due giocatori con lo stesso numero. Una volta che ogni giocatore ha un numero, l'azione inizia. Ogni giocatore tenta di colpire la corrispondente zona di tiro (killer) nella tabella delle opzioni del proprio numero per ottenere la qualifica di "killer". Quando si diventa un killer, l'obiettivo del giocatore è "uccidere" i suoi avversari colpendo il numero del loro segmento fino a quando tutte le loro "vite" non saranno perse. Se un killer colpisce il proprio numero di segmento, perderà la qualifica di "killer" e perderà anche una "vita". Lui/lei dovrebbe premere nuovamente il proprio numero di segmento per la qualificazione "killer". L'ultimo giocatore rimasto in vita viene dichiarato vincitore. Per giochi più difficili, colpisci il doppio (o il triplo) del proprio numero di punteggio per ottenere la qualifica di "killer".

Opzione	Vite	Area di tiro (assassino)
003	3	Singolo, doppio, triplo
005	5	Singolo, doppio, triplo
....	...	Singolo, doppio, triplo
021	21	Singolo, doppio, triplo
203	3	Raddoppiare
205	5	Raddoppiare
...		Raddoppiare
221	21	Raddoppiare
303	3	Triplicare
305	5	Triplicare
....		Triplicare
321	21	Triplicare

TIRO G39 (con opzioni 25/50 Bull e 50/50 Bull)

In questo gioco ogni giocatore lancia tre freccette. Il giocatore con il totale più alto di 3 freccette vince quel round. Il vincitore è il primo a vincere 7 round.

G40 All Five (opzioni di gioco 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 e 50/50 Bull)

Prima di iniziare il gioco devi selezionare il numero di giocatori e l'opzione desiderata.

Le opzioni rappresentano i punti totali di cui hai bisogno per vincere, vedi la tabella qui sotto.

Opzione	51	61	71	81	91
Punti totali	51	61	71	81	91

Durante ogni round il punteggio totale del giocatore deve essere divisibile per 5. Ogni 5 divisibile conta come un punto. Ad esempio, 2, 8, 5 e il totale è 15. Un giocatore otterrà 3 punti poiché 15 diviso per 5 fa 3. Non ci saranno punti se il punteggio totale di 3 freccette non è divisibile per 5 o se qualche freccetta fallisce, anche se la somma dei punteggi delle altre freccette è divisibile per 5. Il display mostrerà il segmento migliore da colpire e segnare punti. Il primo giocatore che segnerà o supererà 51, 61, 71, 81 o 91 sarà il vincitore.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Técnico Certificado de soporte y garantía electrónica

www.vevor.com/support

JUEGO DE DIANA Y GABINETE

MODELO : 9176WD

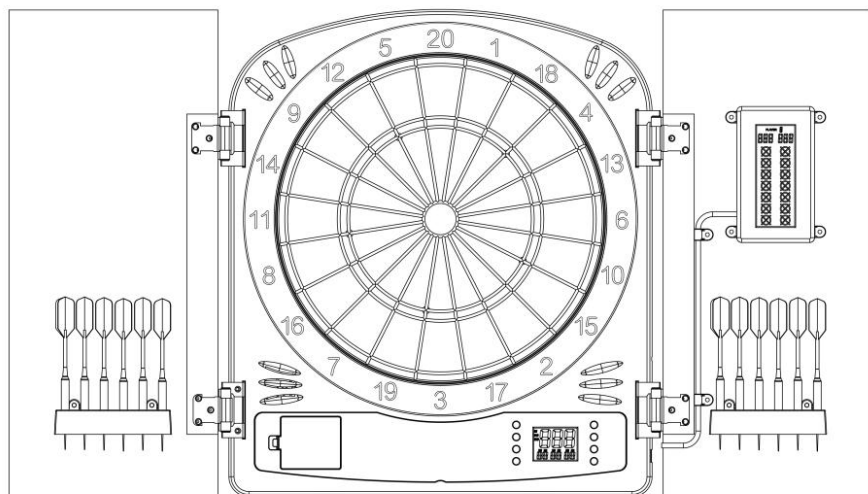
Seguimos comprometidos a proporcionarle herramientas a precios competitivos. "Ahorre a mitad de precio", "A mitad de precio" o cualquier otra expresión similar utilizada únicamente por nosotros representa una estimación de los ahorros que podría beneficiarse al comprar ciertas herramientas con nosotros en comparación con las principales marcas principales y no necesariamente significa cubrir todas las categorías de herramientas que ofrecemos. Se le recuerda amablemente verificar con cuidado cuando realiza un pedido con nosotros si realmente está Ahorro Medio en comparación con las principales marcas.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODELO : 9176WD



¿NECESITAR AYUDA? ¡CONTÁCTANOS!

¿Tiene preguntas sobre el producto? ¿Necesita soporte técnico? No dude en contactarnos:

Soporte técnico y certificado de garantía electrónica

www.vevor.com/support

Estas son las instrucciones originales; lea atentamente todas las instrucciones del manual antes de operar. VEVOR se reserva una interpretación clara de nuestro manual de usuario. La apariencia del producto estará sujeta al producto que recibió. Perdone que no le informaremos nuevamente si hay actualizaciones de tecnología o software en nuestro producto.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Advertencia: para reducir el riesgo de lesiones, el usuario debe leer atentamente el manual de instrucciones .
	ELIMINACIÓN CORRECTA para Display Este producto está sujeto a las disposiciones de la Directiva europea 2012/19/UE. El símbolo que muestra un contenedor con ruedas tachado indica que el producto requiere recogida selectiva de basura en la Unión Europea. Esto se aplica al producto y a todos los accesorios marcados con este símbolo. Los productos marcados como tales no podrán desecharse junto con la basura doméstica normal, sino que deberán llevarse a un punto de recogida para el reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos.
	Este producto es de clase de protección III.
	El cumplimiento es una certificación de seguridad CE.
	Información de la FCC para visualización PRECAUCIÓN: ¡Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo! Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: 1) Este producto puede causar interferencias perjudiciales. 2) Este producto debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado. ADVERTENCIA: Los cambios o modificaciones a este producto que no estén aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el producto. Nota: Este producto ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital Clase B de conformidad con la Parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para brindar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este producto genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas en las comunicaciones por radio. Sin

	embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si este producto causa interferencias dañinas en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar apagando y encendiendo el producto, se recomienda al usuario intentar corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas. · Reorientar o reubicar la antena receptora. · Aumentar la distancia entre el producto y el receptor. · Conecte el producto a una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor. · Consulte al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/TV para obtener ayuda.
--	--

ADVERTENCIA:

Lea atentamente este manual antes de utilizar el producto. De lo contrario, podrían producirse lesiones graves.

¡SEGURIDAD ELÉCTRICA!

41. Antes de utilizar, comprobar que la tensión de alimentación corresponde a la que se muestra en la placa de características del aparato. Asegúrese de que el voltaje configurado en la máquina corresponda al suministro eléctrico de su país.
42. No opere ningún electrodoméstico con un cable o enchufe dañado o después de que funcione mal o haya sido dañado de alguna manera. Devuelva el aparato al centro de servicio autorizado más cercano para su examen, reparación o ajuste.
43. Si el cable de alimentación está dañado, debe ser reemplazado por un cable o conjunto especial disponible del fabricante o su agente de servicio.
44. No deje que el cable cuelgue del borde de una mesa o mostrador ni toque una superficie caliente.
45. No utilice los aparatos para otro uso que el previsto.
46. Para protegerse contra incendios, descargas eléctricas o lesiones personales, no sumerja cables, enchufes eléctricos ni aparatos en agua u otros líquidos.
47. El uso de accesorios que el fabricante del aparato no recomienda puede provocar incendios, descargas eléctricas o lesiones personales.
48. No utilice un cable de extensión con este producto.

49. El cable de alimentación debe quedar plano sobre una mesa o superficie de mostrador y no debe colgar del borde. Manténgalo alejado de superficies calientes y agua.

50. **ADVERTENCIA:** Este producto contiene piezas pequeñas. Si se ingiere, representará un peligro de asfixia. ¡Mantenga estas piezas pequeñas fuera del alcance de los niños durante el montaje!

¡ATENCIÓN!



¡ADVERTENCIA! Retire todos los materiales de embalaje y guárdelos para uso futuro. Los materiales de embalaje no son un juguete.

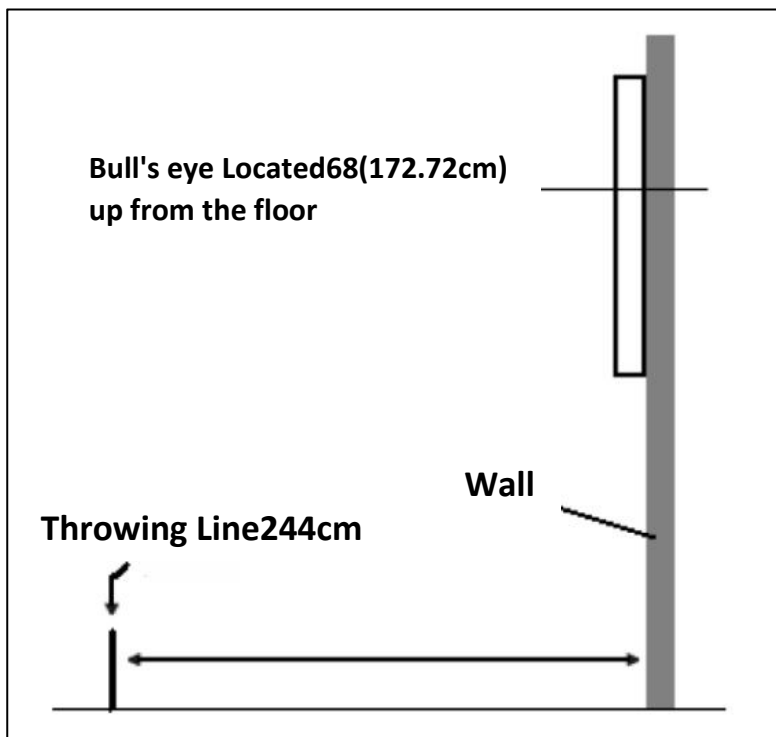
¡ADVERTENCIA! No permita que los niños jueguen con los materiales de embalaje. ¡Si se tragan los materiales de embalaje, se asfixiarán!

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

Gracias por comprar este juego de dardos electrónicos. Su sistema de puntuación computarizado hace que jugar sea fácil y divertido. Con 40 juegos integrados y más de 590 opciones/variaciones para elegir, tanto los principiantes como los jugadores más avanzados encontrarán juegos que se adapten a sus necesidades. Pueden jugar hasta 8 jugadores a la vez. Lea las instrucciones antes de jugar y asegúrese de guardarlas para consultarlas en el futuro.

MONTAJE (INSTALACIÓN FÍSICA)

La diana debe colgarse de un gancho de pared, con la diana a 172,72 cm (68") del suelo. Se supone que los dardos deben lanzarse desde una distancia de unos 244 cm (96"), así que asegúrese de que haya unos 3 m (10 ') de espacio libre delante del tablero.



Coloque dos marcas en los montantes de la pared seleccionados a 192,3 cm (75,71") por encima del piso, otra a 153,2 cm (60,32"). Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan aproximadamente 1/2" de la pared.

Alinee los orificios de montaje en la parte posterior del juego con las cabezas de los tornillos y luego monte el juego. Puede que sea necesario ajustar los tornillos hasta que el tablero encaje perfectamente contra la pared.

Una vez montada la tabla, la diana debe estar a 172,72 cm (68 pulgadas) por encima del suelo.

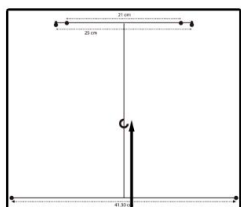
Hay dos métodos de montaje para montar esta diana en la pared. Taladre dos (2) orificios para colgar o cuatro (4) orificios pasantes para montar la diana.

Métodos uno

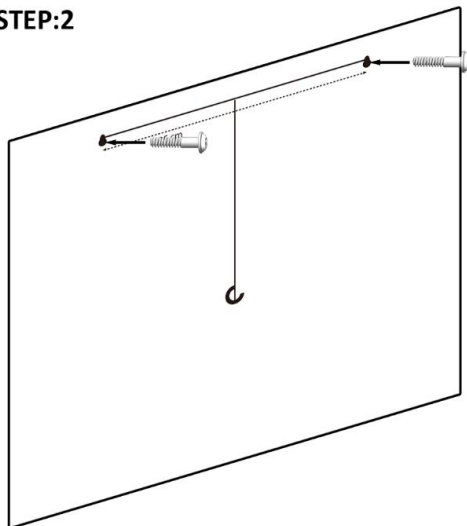
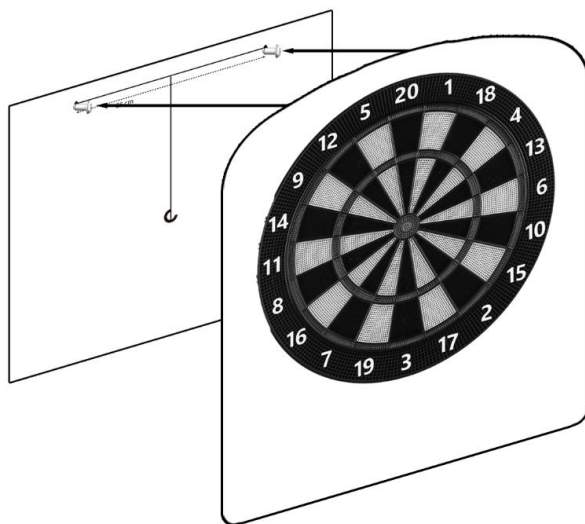
PASO 1 : Tome el centro del papel a 172,72 cm del suelo (68 ") como pegatina de referencia.

PASO 2: Agujeros e instalación de tornillos.

PASO 3: Cuelga el objetivo del dardo.

STEP:1

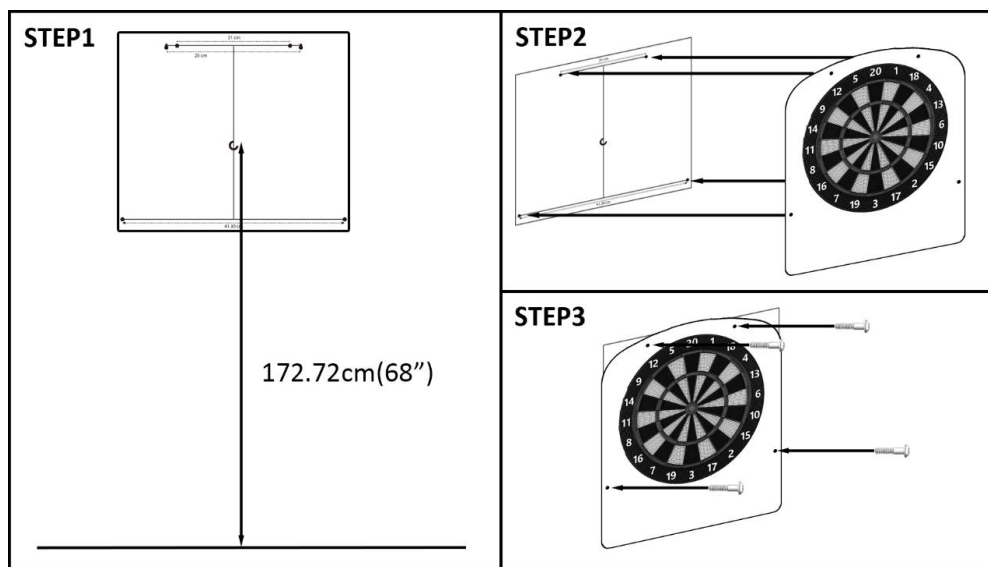
172.72cm(68")

STEP:2**STEP:3****Métodos dos**

PASO 1 : Tome el centro del papel a 172,72 cm del suelo (68 ") como pegatina de referencia.

PASO 2: Alinee los cuatro orificios para tornillos del objetivo del dardo con el papel de posicionamiento.

PASO 3: Agujeros e instalación de tornillos.



INSTALACIÓN DE ENERGÍA

La diana está diseñada para funcionar con 3 pilas AA (LR6) de 1,5 V. El compartimiento de las baterías se puede abrir desde la parte posterior para instalar las baterías. Para conservar las baterías, esta diana está equipada con un modo de apagado automático. Si no se utiliza la diana, se apagará automáticamente después de 30 minutos.

¡ADVERTENCIA!

- Las baterías deben ser reemplazadas por un adulto.
- Las baterías no recargables no se deben recargar.
- Las baterías recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas.
- Las baterías recargables sólo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No se deben mezclar diferentes tipos de baterías o baterías nuevas y usadas.
- Sólo se deben utilizar baterías del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas.
- Las baterías deben insertarse con la polaridad correcta.

- Las pilas agotadas deben retirarse del juguete.
- Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse.
- No tirar al fuego, al agua ni a la basura en general.

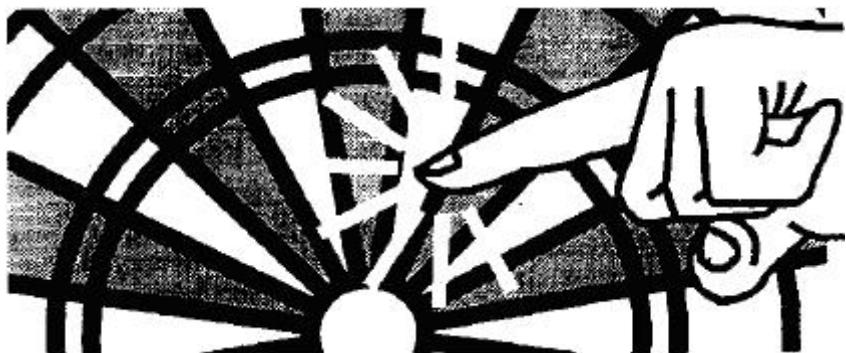
También se puede alimentar con un adaptador de CA a 5 V CC, 1000 miliamperios (mínimo), con la polaridad del enchufe de CC configurada como positiva (+) en el exterior y negativa (-) en el centro. Para conectar mediante un adaptador, conecte el enchufe de CC al conector de alimentación de CC y el enchufe de CA a una toma de corriente.

¡ADVERTENCIA!

17. **Durante el uso:** asegúrese de que el cable de conexión no presente riesgo de tropiezo u otro peligro.
18. **Después de usar la diana:** apague la corriente eléctrica y desenchufe el adaptador de la red eléctrica y de la diana.
19. **Nunca deje el adaptador conectado a la diana cuando no esté en uso.**
20. **Guarde el adaptador de forma segura cuando no esté en uso.**

NOTA IMPORTANTE

25. Durante el envío o en el curso del juego normal, es posible que los segmentos de puntuación de este tablero se atasquen temporalmente, lo que resultará en un segmento congelado. Si esto ocurre, la puntuación del segmento atascado se contará y se mostrará cuando el jugador cambie. Siga los siguientes pasos cuando aparezca este error:
 1. Encuentra el segmento atascado.
 2. Presione firmemente hacia abajo sobre el segmento atascado hasta que se suelte y se suelte. Una vez que se aflojan los segmentos atascados, el error debería desaparecer y la placa debería continuar funcionando normalmente.

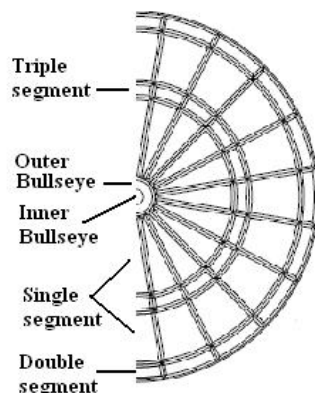


26. Este juego está diseñado únicamente para el uso de dardos de punta blanda más ligeros y se recomienda encarecidamente su uso con los dardos que se proporcionan en el paquete. No intente utilizar dardos con punta de acero, dardos con punta blanda más largos (longitud máxima de 2,5 cm) o dardos más pesados (el peso máximo del dardo es de 12 g) en ningún momento, ya que causarán daños a la tabla.
27. Se requiere tiempo de reacción electrónica y mecánica entre disparos. Si dos tiros se producen demasiado juntos, saque el segundo dardo y vuelva a lanzarlo para registrar correctamente su puntuación.
28. En un entorno con transitorios eléctricos rápidos, el juego de dardos puede funcionar mal y requerir su uso para restablecerlo.
29. Este es un juego para adultos que incluye punta afilada funcional. Los niños sólo deben jugar bajo la supervisión de un adulto.
30. Retire la película protectora (si la hay) en el área de visualización antes de usarla.

CÁLCULO DE PUNTOS

Segment Scoring rule

Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Tecclas de función

85) ENCENDIDO/APAGADO

86) Juego

87) Jugador

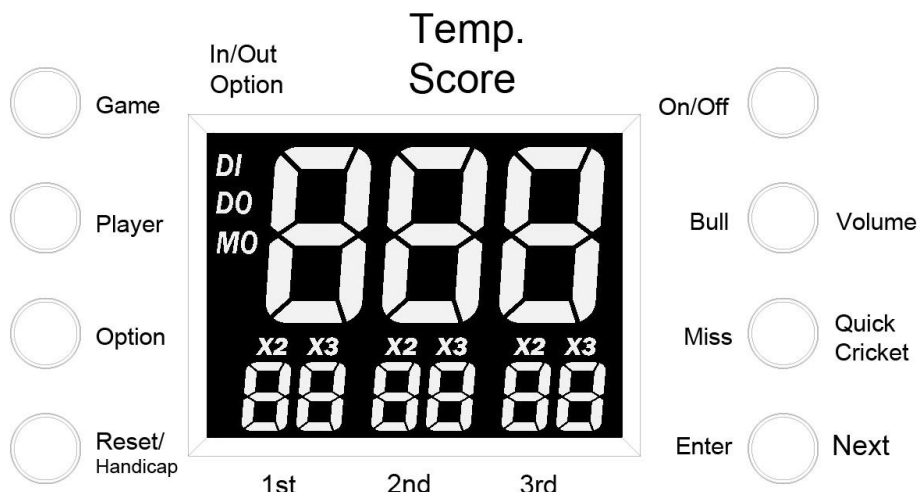
88) Toro / Volumen

89) Opción

90) Señorita/ Cricket rápido

91) Restablecer/Hándicap

92) Entrar/Siguiente



- 93) **JUEGO** : durante la selección de juegos, presione el botón Juego para desplazarse por las selecciones. Durante el juego o después de que termine, presione y mantenga presionado el botón Juego durante 2 segundos para regresar al comienzo de ese juego.
- 94) **ON/OFF** : presione ON/OFF para encender el tablero. Mantenga presionado ON/OFF para apagar el tablero.
- 95) **JUGADOR** : presiónelo repetidamente para desplazarse de 1 a 8 jugadores, luego desplácese por los 5 niveles del reproductor de computadora: principiante, intermedio, avanzado, experto, profesional y luego regrese a 1 jugador.
- 96) **OPCIÓN DE BULL** : durante la página de selección, presione OPCIÓN DE BULL para seleccionar 25 o 50 en el toro.
- 97) Botón **VOLUMEN** : durante la página de selección, presione este botón para activar la OPCIÓN BULL únicamente. Durante el juego, presione repetidamente para desplazarse por 4 posiciones: silencio, volumen bajo, volumen medio, volumen alto. El valor predeterminado es el volumen medio cuando se enciende la diana.
- 98) **OPCIÓN** : presiónelo repetidamente para desplazarse por las opciones (si están disponibles) del juego seleccionado .
- 99) **MISS** : presione MISS durante el juego para registrar los dardos perdidos.
- 100) **RÁPIDO** Botón **CRICKET** : presione QUICK CRICKET para acceder al Juego 13 de Cricket estándar, 2 jugadores y la opción de entrada simple/salida doble.
- 101) **REINICIAR** Botón - Durante el juego, presione RESET y

manténgalo presionado durante 2 segundos para regresar a la página de selección de juego "JUEGO 01". Una vez finalizado el juego, mantenga presionados los botones RESET durante 2 segundos para regresar a la página de selección de juego "JUEGO 01".

- 102) **HANDICAP** : para activar la función de handicap, presione el botón Handicap después del juego, jugador y opción seleccionados. En la página de handicap, presione el botón del jugador para desplazarse desde el número de jugador seleccionado. Por ejemplo, si se seleccionan 4 jugadores para jugar, puede desplazarse por P1, P2, P3 y P4 en la página de hándicap. Presione el segmento para obtener la puntuación de handicap. Por ejemplo, en P4 presione el segmento triple 20, P4 comenzará con 241 puntos en 301 juegos.

Adecuado para nuevos juegos HANDICAP :

Juego	Nombre	Opciones	Jugadores	
1	301	6/12	1-8	Handicap
2	501	6/12	1-8	Handicap
3	601	6/12	1-8	Handicap
4	701	6/12	1-8	Handicap
5	801	6/12	1-8	Handicap
6	901	6/12	1-8	Handicap
7	Liga 301	6/12	4-8	Handicap
8	Liga 501	6/12	4-8	Handicap
9	Liga 601	6/12	4-8	Handicap
10	Liga 701	6/12	4-8	Handicap
11	Liga 801	6/12	4-8	Handicap
12	Liga 901	6/12	4-8	Handicap
13	Cricket	3/6	1-8	Handicap
21	contar hasta	18/9	1-8	Handicap
24	Puntuación alta	24/12	1-8	Handicap

- 103) **ENTER** : presione ENTER para confirmar la selección y comenzar el juego.

104) **PRÓXIMO JUGADOR** : presione PRÓXIMO JUGADOR para cambiar al siguiente jugador una vez finalizado un turno.

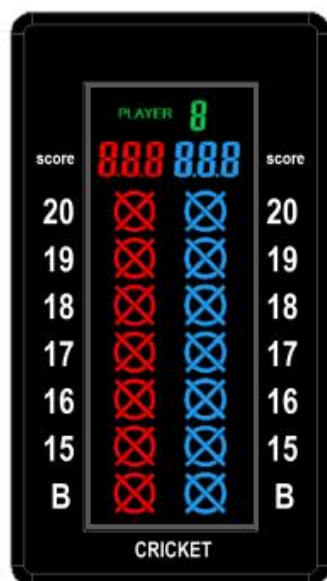
105) La diana se apagará automáticamente si no se activa ningún botón durante 30 minutos.

9) VJ7 6 – 40 Juegos

Juego	Nombre	Opciones	Jugadores
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	Liga 301	6/12	4/8
8	Liga 501	6/12	4/8
9	Liga 601	6/12	4/8
10	Liga 701	6/12	4/8
11	Liga 801	6/12	4/8
12	Liga 901	6/12	4/8
13	Cricket	3/6	1/8
14	Cricket sin puntuación	3/6	1/8
15	Grillo degollado	3/6	1/8
16	Grillo asesino	3/6	2/8
17	Cricket de lucha	1/2	2

18	Grillo de lanzamiento bajo	3/6	1/8
19	Cricket inglés	1/2	2
20	Cricket solo individual	3	1/8
21	contar hasta	18/9	1/8
22	Todo el día	12	1/8
23	Llevar a la fuerza	4	1/8
24	Puntuación alta	24/12	1/8
25	overs	19/38	2/8
26	Bajo	19/38	2/8
27	Reducirlo a la mitad	1/2	1/8
28	6 grandes	19	2/8
29	Doble abajo	1/2	1/8
30	21 puntos	7	1/8
31	Siglo de nueve dardos	3/6	1/8
32	Lo mejor de nueve	5	1/8
33	Concurso de 3 puntos	2	1/8
34	9 vidas	7	2/8
35	cuarenta y uno	1/2	1/8
36	Tiroteo	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Asesino	30	2/8
39	Tiroteo	1/2	1/8
40	Todos los cinco	5/10	1/8

10) Diseño de la pantalla LCD como referencia.



Descripciones y reglas del juego

G01 (Con 6 opciones de Entrada/Salida Simple, Entrada/Salida Doble y Salida Master, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

La puntuación se descontará por cada dardo de 301 puntos; El primer jugador que llegue exactamente a 0 será el ganador. Consulte la cláusula (5) de la operación para seleccionar varias opciones de entrada/salida simple, entrada/salida doble y salida maestra.

Para las opciones de entrada o salida simple, el juego se puede iniciar o finalizar lanzando a cualquier segmento, sin importar si es simple, doble o triple. Para las opciones de doble entrada/doble salida, sólo se aceptará el lanzamiento inicial/final respectivamente acertando en la zona doble o doble en la diana. Para dominar, debes alcanzar la zona doble o triple para finalizar los juegos. No puedes comenzar ni terminar el juego acertando en los segmentos de puntuación incorrectos.

Este juego también cuenta con la opción de seleccionar un toro 50/50 (tanto el toro interior como el exterior es 50) o un toro 25/50 (el toro interior es 50 y el toro exterior es 25) y hacer las variaciones hasta un total de 72.

Para mayor diversión, el tablero mostrará el segmento más cercano a alcanzar para terminar el juego de la manera más rápida si la puntuación de un jugador es inferior a 170 para las opciones Double Out o 180 para Master Out.

Para hacer que los juegos sean más divertidos, el juego también puede mostrar el promedio de puntos de dardo de cada jugador para verificar el nivel de habilidad después de terminar el juego.

G02 501

Todos los juegos y funciones son iguales a las reglas G01 301, excepto que el juego comienza desde 501.

G03 601

Todos los juegos y funciones son iguales a las reglas G01 301, excepto que el juego comienza desde 601.

G04 701

Todos los juegos y funciones son iguales a las reglas G01 301, excepto que el juego comienza desde 701.

G05 801

Todos los juegos y funciones son iguales a las reglas G01 301, excepto que el juego comienza desde 801.

G06 901

Todos los juegos y funciones son iguales a las reglas G01 301, excepto que el juego comienza desde 901.

LIGA G07 301 (Con opciones de Entrada/Salida Simple, Entrada/Salida Doble y Salida Master, selección de equipo, Bull y 50/50 Bull)

Similar a 301 Countdown pero aquí los equipos juegan entre sí. Si un miembro del equipo llega exactamente a 0, su equipo ha ganado. Sin

embargo, hay una condición. La puntuación total de su equipo no debe ser mayor que la puntuación total del equipo contrario. Si es mayor, el equipo no ha ganado y retoma su posición anterior. Además de las 301 variaciones estándar, este juego también permite seleccionar diferentes combinaciones de equipos para jugar.

Liga G08 501

Todos los juegos y cuentan con las mismas reglas de la Liga G07 301, excepto que el juego comienza desde 501.

Liga G09 601

Todos los juegos y cuentan con las mismas reglas de la Liga G07 301, excepto que el juego comienza desde 601.

Liga G10 701

Todos los juegos y cuentan con las mismas reglas de la Liga G07 301, excepto que el juego comienza desde 701.

Liga G11 801

Todos los juegos y cuentan con las mismas reglas de la Liga G07 301, excepto que el juego comienza desde 801.

Liga G12 901

Todos los juegos y cuentan con las mismas reglas de la Liga G07 301, excepto que el juego comienza desde 901.

G13 CRICKET (Con opción C00, C20, C25, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Siguiendo las reglas estándar, en Simple Cricket solo se utilizan el número 15-20 y la diana. Todos los aciertos válidos serán confirmados y mostrados en Cricket Display.

21. Cuando un jugador ha acertado un número 3 veces, queda "abierto" para ese jugador y cualquier acierto posterior sumará puntos al ser lanzado.

22. Una vez que todos los jugadores han acertado un número 3 veces, ese número se "cierra" y ningún jugador ya puede puntuarlo. En ese momento, la puntuación de cricket de ese número se mostrará como O.
 23. Un jugador que ha "abierto" un número puede continuar anotando en ese número hasta que se "cierre".
 24. Un jugador gana el juego cuando primero "cierra" todos los números y obtiene puntuaciones iguales o mayores que los demás jugadores. Sin embargo, si los jugadores están empatados en puntos o no tienen puntos, gana el primer jugador que "cierre" todos los números.
 25. Y si un jugador ha "cerrado" todos los números primero, pero está por detrás en puntos, la puntuación continúa en los números "abiertos". Si ese jugador no ha acumulado el total de puntos más alto cuando otro jugador "cierre", el jugador con más puntos será el ganador.
- C00 acierta y "abre" los números 15-20 y la diana en cualquier orden.
 - C20 presione y "abra" el número 20 primero, luego, en orden, "abra" los números 19, 18, 17, 16, 15 y la diana
 - C25 Golpee y "abra" la diana primero, luego, en orden, "abra" los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Nota:

- (1) Segmento único: cuente una vez
Segmento doble: cuenta dos veces
Segmento triple: cuenta tres veces
- (2) El segmento se abrirá si ya ha sido golpeado más de tres veces. Luego se cerrará si todos los jugadores abren el mismo segmento.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 CRICKET SIN PUNTUACIÓN (con opciones de 000, 020, 025 , 25/50 Bull y 50/50 Bull)

El juego se juega igual que Cricket EXCEPTO que no se anota puntuación. El ganador es el jugador que primero cerró todos los puntos.

GRILLO DE GARGANTA CORTADA G15 (con opciones de 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Las mismas reglas básicas que el cricket estándar, EXCEPTO que los puntos se agregan al total de tus oponentes una vez que comienza la puntuación. Gana el jugador que primero cierra todos los segmentos con la menor puntuación. Esta variación permite a los jugadores acumular puntuaciones para sus oponentes, hundiéndolos en un agujero más profundo.

G16 KILLER CRICKET (con opciones de H00, H20, H25, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

El juego se juega igual que No Score Cricket. Excepto cuando cerraste un punto y tus oponentes no lo hacen, puedes eliminar la marca del oponente acertando nuevamente el mismo número. El ganador es el jugador que cerró todos los puntos.

G 17 S CRAM CRICKET (con opciones de 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Este es el juego es una variación de Cricket .
El contras del juego es t s de 2 ronda s . En el primero
redondo , jugador 1 debe cerca 1 5 a través
de 2 0 y ojo de toro mientras jugador 2 intento
m pt s a conseguir como alto a puntaje como él no
puede por puntuación el abierto
números . Redondo 1 voluntad ser finalizado cuando
todo números tener estado cerrado . Para
redondo 2 , el contrarrestar es d en e . El
jugador con el más alto puntaje después
ambos rondas es el ganador .

G18 CRICKET DE TONO BAJO (con opciones de E00, E20, E25, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

El juego se juega igual que el Cricket. Excepto que los puntos a disparar se cambian de 15 a 20 y Bull a 1 a 6 y Bull.

- E00: números abiertos del 1 al 6 y ojo de buey en cualquier orden
- E20: Abre los números 6 a 1 y diana en orden
- E25: Números abiertos en diana y del 1 al 6 en orden

G19 CRICKET INGLÉS (con opciones de 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Este juego es sólo para 2 jugadores. El juego consta de dos rondas. En la primera ronda, el objetivo del jugador uno es la diana, cada golpe del toro exterior cuenta como una marca, el toro interior cuenta como dos marcas y los otros números cuentan como marca 0. El objetivo del jugador 2 es obtener la puntuación más alta posible antes de que el jugador 1 acumule 9 puntos. El jugador 2 puede lanzar cualquier número. Sin embargo, si el jugador 2 obtiene 42 puntos, cuenta como 2 puntos, si el jugador 2 obtiene 59 puntos, cuenta como 19 puntos. Por lo tanto, la puntuación se cuenta sólo cuando la puntuación total de tres dardos es superior a 40; de lo contrario, cuenta como 0 puntos. La primera ronda finaliza cuando el jugador 1 acumula 9 puntos. En la segunda ronda, los jugadores cambian de roles. El jugador 2 da en el blanco y el jugador 1 busca puntos. El juego termina cuando el jugador 2 acumula 9 puntos. El jugador con más puntos es el ganador.

G20 CRICKET INDIVIDUAL (con opciones de S00, S20, S25)

Se juega como el cricket tradicional, excepto que el doble y el triple solo puntúan como 1 vez de puntuación. Ejemplo, si el jugador A acierta un triple 20, solo se puntúa un 20. Si el jugador A acierta un doble 20, sólo se obtiene un 20.

Si el jugador A acierta tres 20 ya sea por simple, doble o triple el número se cierra si el jugador B no acierta tres 20 y deja el 20 abierto. El jugador A tiene la posibilidad de anotar. El jugador A puede sumar puntos en la

siguiente mansión: Simple 20 obtiene 20 puntos, Doble 20 obtiene 20 puntos, Triple 20 obtiene 20 puntos.

Los ojos de buey funcionan de la misma manera, si se golpea un toro doble, cuenta como un toro único.

El juego termina cuando un jugador ha cerrado todos sus números y dianas y está por delante en puntos.

G21 Count Up (con opciones de 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

La puntuación será acumulada por cada dardo, el primer jugador que alcance o supere los puntos establecidos será el ganador. Las opciones de punto de ajuste son 100, 200, 300, ... 900.

G22 LAS 24 HORAS (con opciones de 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Golpea en estricto orden de 1, 2, 3,..... hasta llegar a 5, 10, 15 o 20 con tiros rectos, dobles o triples según el nivel de dificultad. El primer jugador en llegar a la puntuación final es el ganador. Los jugadores comienzan su siguiente turno con el siguiente número correcto de la secuencia. La computadora mostrará el número que el jugador debe acertar.

105,110,115,120: el último número es 5,10,15,20 respectivamente, independientemente de si es simple, doble o triple.

205,210,215,220: El último número es 5,10,15,20 respectivamente y solo el doble es válido.

305,310,315,320: El último número es 5,10,15,20 respectivamente y solo el triple es válido.

G23 SHANGHAI (con opciones de L05, L07, L09, L11)

Cada jugador tiene que avanzar alrededor del tablero para anotar desde 1 hasta un número objetivo según el nivel seleccionado. La diana mostrará

el número objetivo a alcanzar. Lanza 3 dardos por cada número objetivo. No importa si los 3 dardos aciertan o no alcanzan el número objetivo, el jugador deberá acertar el siguiente número objetivo en la siguiente jugada de 3 dardos. Cada jugador puede anotar en cualquier segmento correcto (simple X 1, Doble X 2, Triple X 3) y las selecciones varían de la siguiente manera:

- L05 el juego comienza del segmento 1 al 5
- L07 el juego comienza del segmento 1 al 7
- L09 el juego comienza desde el segmento 1 al 9
- L11 el juego comienza desde el segmento 1 al 11

El segmento de apertura aparecerá automáticamente en la pantalla.

Hay dos formas de ganar: conseguir la puntuación más alta al final del juego o conseguir un *Shanghai* y ganar automáticamente. A *Shanghai* se le acierta el sencillo, el doble y el triple del número en juego.

G24 PUNTUACIÓN ALTA (con opciones de H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Las reglas son simples. Cada jugador tiene que acumular la mayor cantidad de puntos en 3, 4, 5, ...o 14 rondas (cada ronda 3 dardos) para ganar. Los dobles y triples cuentan como X2 y X3 en la puntuación de ese segmento respectivamente.

G25 OVERS (con opciones de O03, O04, O05,.... O21, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Los jugadores deben turnarse para lanzar 3 dardos. Si la puntuación de un jugador es menor que la puntuación del jugador anterior, una luz de cricket se apagará, lo que significa que pierde una vida. Antes de que cada jugador dispare en cada ronda, la pantalla de texto muestra la puntuación récord.

Un jugador quedará fuera del juego cuando se le acaben todas sus vidas. El último jugador superviviente es el ganador. O03 –O21 representa de 3 vidas a 21 vidas.

G26 UNDERS (con opciones de U03, U04, U05,.... U19, U20, U21, 25/50 Bull y 50/50 Bull)

Las reglas siguen exactamente como las anteriores excepto

9. La puntuación del líder es la puntuación más baja de cada turno.

10. Un dardo fallido debe contarse como 60 presionando el botón MISS.

U03-U21 representa 3 vidas a 21 vidas.

G27 HALVE-IT (con opciones de 25/50 Bull y 50/50 Bull)

En este juego hay 12 rondas de tres dardos cada una. El objetivo es sumar tantos puntos como sea posible de los números designados. El Los números designados para cada ronda son:

1ª ronda	12
2da ronda	13
3ra ronda	14
4ta ronda	Cualquier doble
5ta ronda	15
6ta ronda	16
7ma ronda	17
8ª ronda	Cualquier triple
9ª ronda	18
décima ronda	19
11ª ronda	20
12ª ronda	ojo de buey

La puntuación se produce cuando el dardo golpea únicamente el área designada. Todos los aciertos se puntúan al pie de la letra. Si los tres dardos de un jugador no alcanzan el área objetivo designada, su

puntuación total de esos puntos se reduce a la mitad. El puntaje más alto al final es el ganador.

G28 BIG-6 (con opciones de b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Este juego permite a los jugadores desafiar a sus oponentes a alcanzar los objetivos de su elección. Sin embargo, los jugadores deben tener la oportunidad de elegir el siguiente objetivo para su oponente golpeando primero al objetivo actual. El objetivo del juego es obligar a tu oponente a perder vidas seleccionando objetivos difíciles para que tu oponente los golpee, como "Doble diana" o "triple 20".

El 6 individual es el primer objetivo a alcanzar cuando comienza el juego. Antes de que comience el juego, los jugadores deben acordar cuántas vidas se usarán presionando el botón OPCIÓN (por ejemplo, B3 representa 3 vidas, etc.). Dentro de los dos lanzamientos, el jugador 1 deberá acertar un 6 para "salvar" su vida. Si el jugador 1 da en el blanco en dos lanzamientos, el siguiente dardo lanzado determinará el objetivo del oponente. Si el jugador 1 no logra alcanzar el objetivo actual dentro de 2 dardos, perderá la oportunidad de determinar el siguiente objetivo para el jugador 2. Si un jugador falla los tres lanzamientos, perderá una vida y el siguiente jugador podrá intentarlo. un objetivo aleatorio. Si el jugador 1 acierta en el objetivo en el tercer lanzamiento, el objetivo para el siguiente jugador también se generará aleatoriamente.

Individuales , dobles y triples son objetivos separados para este juego.

El último jugador al que le quede una vida es el ganador.

El no. El número de vidas restantes se muestra en la pantalla de cricket.

G29 DOBLE ABAJO (con opciones de 25/50 Bull y 50/50 Bull)

El juego comienza con una puntuación base de 60 para cada jugador. El jugador tiene que puntuar golpeando los segmentos activos de la ronda

actual. Por ejemplo, en la primera ronda, el jugador debe lanzar para alcanzar el segmento 15. Si no se acierta ningún 15, la puntuación del jugador se reducirá a la mitad. La siguiente ronda es la 16 y así sucesivamente. Para D y T, el jugador debe acertar cualquier doble o triple y se aplicará la misma regla. El jugador que obtenga la puntuación más alta es el ganador.

	15	16	D	17	18	t	19	20	B	TOTAL
JUGADOR 1										
JUGADOR 2										

D: Doble T: Triple B: Diana

G30 21 PUNTOS (con opciones de 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

El objetivo de este juego es conseguir la mayor cantidad de puntos. Un jugador puede obtener una marca de dos maneras:

1. Consigue 21 puntos exactamente con 1, 2 o 3 dardos
2. Obtiene los puntos más altos hasta 21 puntos (si nadie obtiene 21 puntos en esta ronda)

El jugador "pasará" cuando una puntuación supere los 21 puntos y no pueda obtener una puntuación. Una vez finalizado el juego, el jugador con la puntuación más alta gana el juego.

005, 006, 007..... 011 representan 5 rondas, 6 rondas, 7 rondas..... 11 rondas respectivamente.

G31 NINE DART CENTURY (con opciones de 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Toro y 50/50 Toro)

El Las opciones son el objetivo
puntaje , ver el cuadro abajo .

Opción	100	1 5	200
--------	-----	-----	-----

Objetivo	1 00 P o	150 P o	2 00 P o
----------	----------	---------	----------

En este es el juego cada el jugador tiene 9 dardos (tres se vuelve) a puntaje 1 0 0 (o 15 0 , 2 0 0) puntos sin ir encima , o r e t más cerca de 1 0 0 como posible . Si tú ir sobre ti son afuera de el juego . El dardo la junta directiva anunciará una onza " Busto " . dardos eso tierra afuera la puntuación ¿ Restablecerás tu puntuación ? atrás abajo a cero . dardos eso rebotar son no pe n a l i z e d y n d o no contar por cualquier P o n t os . El número en el tablero de arte d eso tú golpear voluntad ser su puntaje . A doble segmento vale la pena doble puntos y arena a triple es valer triple . El jugador que se acerca más a la puntuación objetivo sin ir encima es el ganador .

G32 MEJOR DE NUEVE (con opciones de 009, 012, 015, 018, 021)

La computadora mostrará un número aleatorio para que el jugador acierte en cada ronda. Un jugador recibe 1 puntuación al acertar el número, 2 puntuaciones al acertar un doble y 3 puntuaciones al acertar un triple.

Opción	009	012	015	018	021
No. de dardo	9	12	15	18	21

Gana el jugador que tenga la puntuación más alta al final del juego.

Concurso de 3 puntos G33

En un partido de baloncesto, la competición de triples consta de 5 posiciones (0, 45, 90, 135, 180 grados) y cada una lanza 3 porterías (dardos).

Usamos la mitad superior de la diana para simular la mitad de baloncesto, con 11 puntos, 9 puntos, 20 puntos, 4 puntos y 6 puntos en 5 posiciones. Las 2 primeras bolas (dardos) son bolas normales y se cuenta un punto. La tercera bola es la bola del dinero y se cuentan dos puntos. La diana proporcionará la pista del objetivo a alcanzar.

Durante el juego, los primeros 2 dardos (bolas) del jugador deben alcanzar la zona objetivo, y la pantalla SCORE mostrará los puntos de golpe y la pantalla CRICKET se iluminará en consecuencia.

El tercer dardo (bola de dinero) debe dar en el área del centro (25/50), y la pantalla CRICKET se iluminará con dos golpes en consecuencia.

Gana el jugador que realice más golpes de CRICKET una vez finalizado el juego.

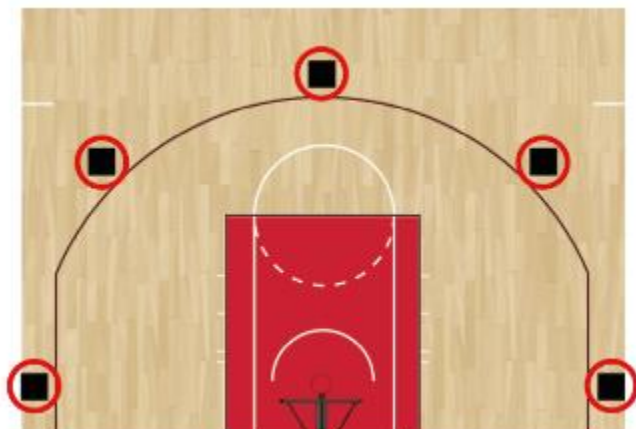
El juego puede elegir la dificultad (OPCIÓN)

Fácil: Los primeros 2 dardos solo necesitan alcanzar la zona objetivo en cualquier posición. Por ejemplo, si está acertando zonas de 11 puntos, tanto los impares, como los dobles y los triples se consideran acertados.

Dificultad: Como se mencionó anteriormente, los primeros 2 dardos deben alcanzar la zona triple para que se consideren acertados.

Para estas dos dificultades, la bola del dinero debe dar en el blanco (25/50)

No hay un número determinado de rondas y el juego termina en una ronda.



G34 9 VIDAS (con opciones de 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Este juego se juega con los números del 1 al 20 y la diana en un bucle de secuencia. Los jugadores se turnan para lanzar 1 en la primera ronda, 2 en la segunda ronda, y así sucesivamente, hasta “25” en la 21.^a ronda, 1 en la 22.^a ronda y así sucesivamente. Cada jugador debe acertar el número objetivo con un dardo en cada ronda. El jugador perderá una vida si fallan los 3 dardos. El último jugador que quede vivo es el ganador.

003, 004, 005..... 009 representan 3, 4, 5..... 9 vidas respectivamente.

G35 FORTY-ONE (con opciones de 25/50 y 50/50 Bull)

El juego comienza con una puntuación base de 40 para cada jugador. Luego, todos comienzan el juego disparando al número 20, y luego al 19,

D, 18, 17, T, 16, 15, Bull's Eye y luego suman 41 puntos. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número y luego avanza al siguiente número en la siguiente ronda. Todas las puntuaciones se acumularán, el doble cuenta como 2x y el triple como 3x los puntos. Se incluye una ronda adicional o 41 puntos después de la diana y el jugador debe superar este desafío antes de finalizar el juego. Al final del juego, el jugador con más puntos es el ganador.

	20	19	D	18	17	t	16	15	B	'41'	TOTAL
JUGADOR 1											
JUGADOR 2											

B: ojo de buey

G36 DISPARO (con opciones de -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

El primer jugador que acierte el número de objetivos correctos, Dependiendo de la opción seleccionada, es el ganador. la computadora seleccionará aleatoriamente un número (objetivo) para que el jugador lo acierte. Un acierto correcto en un segmento del número mostrado resta uno de la puntuación. Los segmentos simples, dobles y triples cuentan como un solo golpe. Si un jugador no acierta el número seleccionado en 10 segundos, el dardo se considera fallido y la computadora seleccionará automáticamente otro número aleatorio para que el jugador acierte en el siguiente dardo.

Opción de puntuación	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
No. de objetivos y puntaje inicial	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Opción de puntuación	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
No. de objetivos y puntaje inicial	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

BINGO G37

OPCIÓN: 132, 141, 168, 189

El tablero mostrará el segmento objetivo automáticamente. El jugador que primero termine de alcanzar todos los segmentos objetivo especificados tres veces gana el juego.

132- Golpea el segmento con la secuencia de 15, 4, 8, 14, 3.

141- Golpea el segmento con la secuencia de 17, 13, 9, 7, 1.

168- Golpea el segmento con la secuencia de 20, 16, 12, 6, 2.

189- Golpea el segmento con la secuencia de 19, 10, 18, 5, 11.

El jugador debe presionar un segmento numérico tres veces para ingresar al siguiente segmento numérico. Golpear el segmento único cuenta como una vez; el segmento doble cuenta como dos veces; el segmento triple cuenta como tres veces.

G38 KILLER (con opciones, consulte la lista de opciones a continuación)

Para empezar, cada jugador deberá seleccionar su número lanzando un dardo a la zona objetivo. La pantalla indicará "SEL" en este punto. El número que obtiene cada jugador es el número asignado a lo largo del juego. No pueden haber dos jugadores con el mismo número. Una vez que cada jugador tiene un número, comienza la acción. Cada jugador intenta acertar en el área de Disparo (asesino) correspondiente en la tabla de opciones de su propio número para alcanzar la calificación de "asesino". Al convertirse en asesino, el objetivo del jugador es "matar" a sus oponentes golpeando su número de segmento hasta perder todas sus "vidas". Si un asesino alcanza su propio número de segmento, perderá la calificación de "asesino" y también perderá una "vida". Él/ella debería volver a alcanzar su propio número de segmento para calificar como "asesino". El último jugador que sobreviva será declarado ganador. Para un juego más difícil, acierte el doble (o triple) de su propio número de puntuación para obtener la calificación de "asesino".

Opción	Vidas	Área de disparo (asesino)
--------	-------	---------------------------

003	3	Sencillo, doble, triple
005	5	Sencillo, doble, triple
.....	...	Sencillo, doble, triple
021	21	Sencillo, doble, triple
203	3	Doble
205	5	Doble
...		Doble
221	21	Doble
303	3	Triple
305	5	Triple
....		Triple
321	21	Triple

TIRO G39 (con opciones de 25/50 Bull y 50/50 Bull)

En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con el total más alto de 3 dardos gana esa ronda. El ganador es el primero en ganar 7 rondas.

G40 All Fives (Opciones de juegos de 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 y 50/50 Bull)

Antes de comenzar el juego debes seleccionar el número de jugadores y la opción deseada.

Las opciones son el total de puntos que necesita para ganar; consulte la tabla a continuación.

Opción	51	61	71	81	91
Puntos totales	51	61	71	81	91

Durante cada ronda, las puntuaciones totales del jugador deben ser divisibles por 5. Cada 5 divisible cuenta como un punto. Por ejemplo, 2, 8, 5 y el total es 15. Un jugador obtendrá 3 puntos ya que 15 dividido por 5 es 3. No habrá puntos si las puntuaciones totales de 3 dardos no son divisibles por 5 o si alguno de los dardos falla. , aunque la suma de las puntuaciones de los otros dardos sea divisible por 5. La pantalla mostrará el mejor segmento para golpear y sumar puntos. El primer jugador que anote o supere 51, 61, 71, 81 o 91 será el ganador.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Técnico Certificado de soporte y garantía electrónica

www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji

www.vevor.com/support

ZESTAW DO DARTA I SZAFKI

MODEL : 9176WD

Nadal dokładamy wszelkich starań, aby zapewnić Państwu narzędzia w konkurencyjnej cenie.

„Zaoszczędź pół ceny”, „Zaoszczędź połowę ceny” lub inne podobne wyrażenia używane wyłącznie przez nas

reprezentuje szacunkową oszczędność, jaką możesz zyskać kupując określone narzędzia z nami w porównaniu z głównymi, najlepszymi markami i niekoniecznie to oznacza okładka wszystkie kategorie oferowanych przez nas narzędzi. Przypominamy o weryfikacji ostrożnie

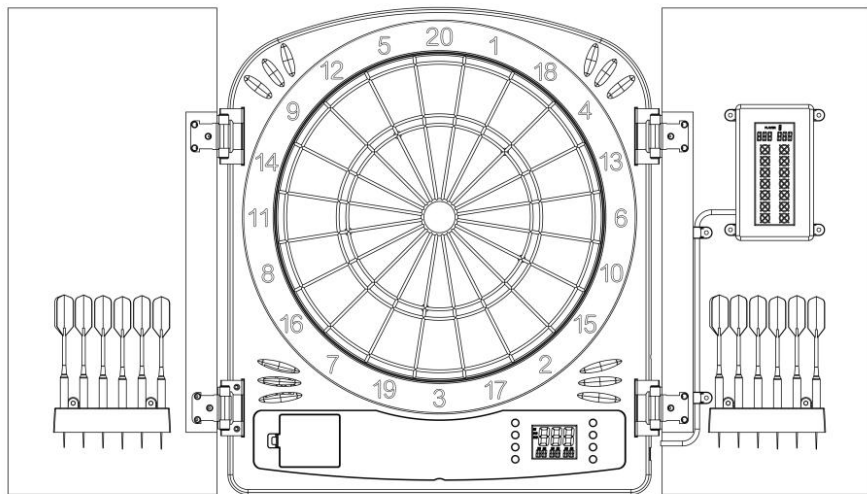
kiedy składasz u nas zamówienie, jeśli faktycznie tak jest Oszczędność
Połowa w porównaniu z czołowymi markami.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODEL : 9176WD



POTRZEBUJESZ POMOCY? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!

Masz pytania dotyczące produktu? Potrzebujesz wsparcia technicznego? Zapraszamy do kontaktu z nami:

Wsparcie techniczne i certyfikat e-gwarancji

www.vevor.com/support

To jest oryginalna instrukcja. Przed przystąpieniem do obsługi prosimy o dokładne zapoznanie się ze wszystkimi instrukcjami. VEVOR zastrzega sobie jasną interpretację naszej instrukcji obsługi. Wygląd produktu zależy od produktu, który otrzymałeś. Proszę wybaczyć nam, że nie będziemy ponownie informować Państwa, jeśli pojawią się jakieś aktualizacje technologii lub oprogramowania naszego produktu.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Ostrzeżenie — aby zmniejszyć ryzyko obrażeń, użytkownik musi uważnie przeczytać instrukcję obsługi .
	PRAWIDŁOWA UTYLIZACJA w celu ekspozycji Ten produkt podlega postanowieniom dyrektywy europejskiej 2012/19/UE. Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza, że produkt wymaga selektywnej zbiórki śmieci na terenie Unii Europejskiej. Dotyczy to produktu i wszystkich akcesoriów oznaczonych tym symbolem. Produktów oznaczonych jako takie nie można wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi, lecz należy je przekazać do punktu zbiórki w celu recyklingu urządzeń elektrycznych i elektronicznych.
	Produkt posiada III klasę ochrony.
	Zgodność to certyfikat bezpieczeństwa WE.
	Informacje FCC do wyświetlania UWAGA: Zmiany lub modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi urządzenia! To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom: 1) Ten produkt może powodować szkodliwe zakłócenia. 2) Ten produkt musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie. OSTRZEŻENIE: Zmiany lub modyfikacje tego produktu, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi produktu. Uwaga: ten produkt został przetestowany i stwierdzono, że spełnia ograniczenia dla urządzeń cyfrowych klasy B zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach domowych. Ten produkt generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej, a jeśli nie zostanie zainstalowany i nie będzie używany zgodnie z instrukcją, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że w konkretnej

	instalacji nie wystąpią zakłócenia. Jeśli produkt powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, co można stwierdzić poprzez wyłączenie i włączenie produktu, zaleca się, aby użytkownik spróbować skorygować zakłócenia za pomocą jednego lub więcej z poniższych środków. · Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej. · Zwiększ odległość pomiędzy produktem a odbiornikiem. · Podłącz produkt do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik. · Skonsultuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.
--	---

OSTRZEŻENIE:

Przed użyciem produktu prosimy o dokładne zapoznanie się z niniejszą instrukcją. Niezastosowanie się do tego może spowodować poważne obrażenia.

BEZPIECZEŃSTWO ELEKTRYCZNE!

51. Przed użyciem należy sprawdzić, czy napięcie zasilania odpowiada podanemu na tabliczce znamionowej urządzenia. Upewnij się, że napięcie ustawione na urządzeniu odpowiada napięciu elektrycznemu w Twoim kraju.
52. Nie używaj żadnego urządzenia z uszkodzonym przewodem lub wtyczką, a także po jego nieprawidłowej pracy lub uszkodzeniu w jakikolwiek sposób. Zwróć urządzenie do najbliższego autoryzowanego serwisu w celu sprawdzenia, naprawy lub regulacji.
53. Jeśli przewód zasilający jest uszkodzony, należy go wymienić na specjalny przewód lub zespół dostępny u producenta lub jego przedstawiciela serwisowego.
54. Nie pozwól, aby przewód zwisał z krawędzi stołu lub blatu lub dotykał gorącej powierzchni.
55. Nie używaj urządzeń do celów innych niż przeznaczone.
56. Aby chronić się przed pożarem, porażeniem prądem elektrycznym lub obrażeniami ciała, nie zanurzaj przewodów, wtyczek elektrycznych ani urządzeń w wodzie lub innych płynach.
57. Używanie akcesoriów, które nie są zalecane przez producenta urządzenia, może spowodować pożar, porażenie prądem lub obrażenia ciała.
58. Nie używaj przedłużacza z tym produktem.

59. Przewód zasilający powinien leżeć płasko na stole lub blacie i nie może wystawać poza krawędź. Trzymaj go z dala od gorących powierzchni i wody.

60. **OSTRZEŻENIE:** Ten produkt zawiera małe części. W przypadku połknięcia istnieje ryzyko zadławienia. Podczas montażu trzymaj te małe części z dala od dzieci!

UWAGA!



OSTRZEŻENIE! Usuń wszystkie materiały opakowaniowe i zachowaj je do wykorzystania w przyszłości. Materiały opakowaniowe nie są zabawką.

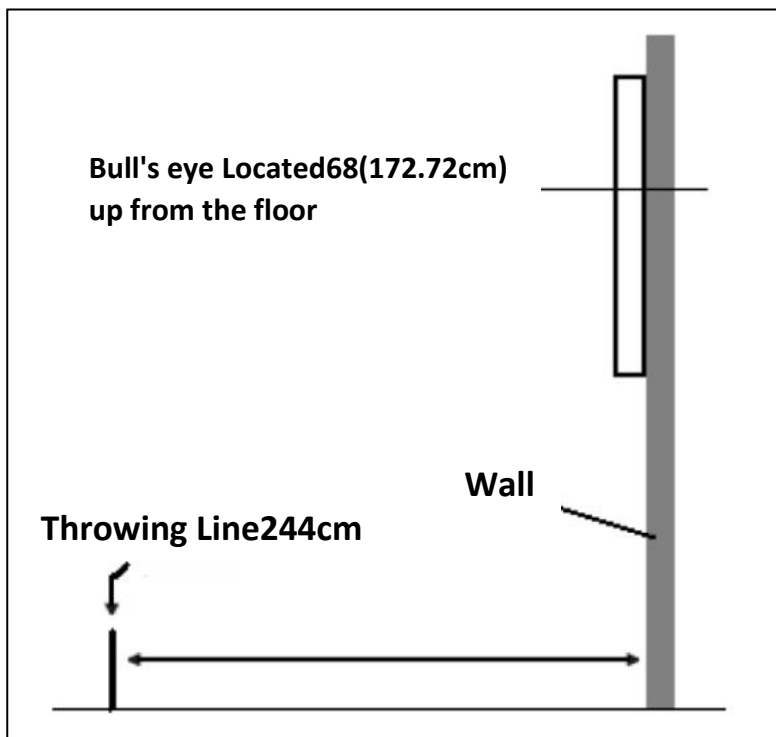
OSTRZEŻENIE! Nie pozwalaj dzieciom bawić się materiałami opakowaniowymi. Jeśli połkną materiały opakowaniowe, uduszą się!

ZACHOWAJ TE INSTRUKCJE

Dziękujemy za zakup tej elektronicznej gry w rzutki. Dzięki skomputeryzowanemu systemowi punktacji gra jest łatwa i przyjemna. Dzięki 40 wbudowanym grom i ponad 590 opcjom/wariantom do wyboru, zarówno początkujący, jak i bardziej zaawansowani gracze znajdą gry, które im odpowiadają. Jednocześnie może grać maksymalnie 8 graczy. Przed rozpoczęciem gry przeczytaj instrukcję i pamiętaj o zapisaniu jej na przyszłość.

MONTOWANIE (INSTALACJA FIZYCZNA)

Tarczę do darta należy zawiesić na haku ściennym, tak aby oko byka znajdowało się 172,72 cm (68") nad podłogą. Rzutki należy rzucać z odległości około 244 cm (96"), należy więc zachować odległość około 3 m (10 ') otwartej przestrzeni przed tablicą.



Umieść dwa znaczniki na wybranych słupkach ściennych 192,3 cm (75,71 cala) nad podłogą, a kolejny na wysokości 153,2 cm (60,32 cala). Wkręć dwie śruby w oznaczenia referencyjne, aż łby śrub będą wystawać około 1/2 cala ze ściany. Dopasuj otwory montażowe z tyłu gry do łbów śrub, a następnie zamontuj grę. Może być konieczne wyregulowanie wkrętów, aż płyta będzie ściśle przylegać do ściany.

Po zamontowaniu tablicy oko byka powinno znajdować się 172,72 cm (68 cali) nad podłogą.

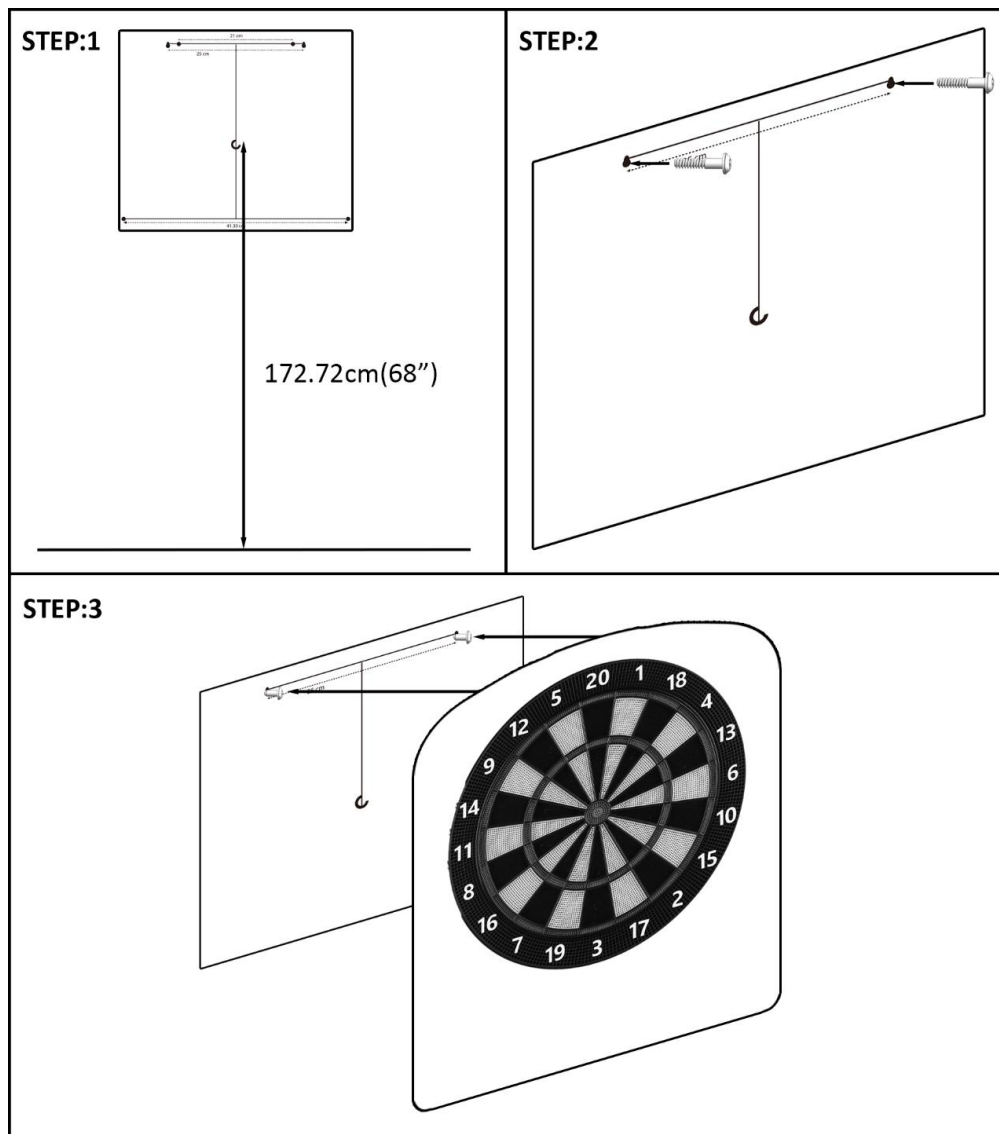
Istnieją dwie metody montażu tarczy do darta na ścianie. Wywierć dwa (2) otwory do zawieszania lub cztery (4) otwory przelotowe, aby zamontować tarczę.

Metody pierwsze

KROK 1 : Weź środek papieru 172,72 cm od ziemi (68 cali) jako naklejkę referencyjną

KROK 2: Wywierć otwory i zainstaluj śruby

KROK 3: Zawieś cel do darta

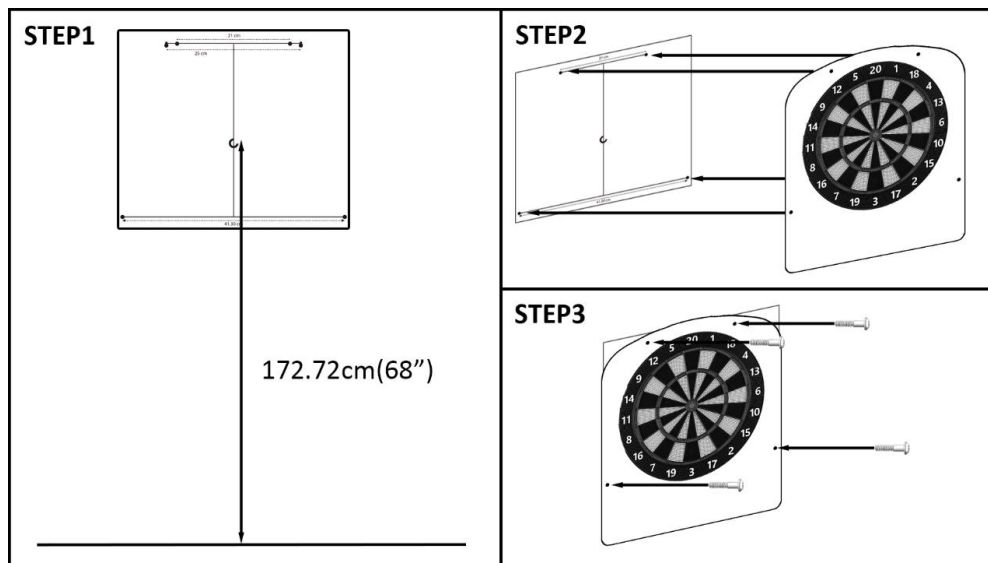


Metody drugie

KROK 1 : Weź środek papieru 172,72 cm od ziemi (68 cali) jako naklejkę referencyjną

KROK 2: Dopasuj cztery otwory na śruby celu dart do papieru pozycjonującego

KROK 3: Wywierć otwory i zainstaluj śruby



INSTALACJA ZASILANIA

Tarcza do darta jest zaprojektowana do zasilania 3 bateriami 1,5 V AA (LR6) . Komorę baterii można otworzyć od tyłu, aby zainstalować baterie. Aby oszczędzać baterie, ta tarcza jest wyposażona w tryb automatycznego wyłączania. Jeśli tarcza nie jest używana, wyłączy się automatycznie po 30 minutach.

OSTRZEŻENIE!

- Baterie powinna wymieniać osoba dorosła.
- Baterii jednorazowych nie należy ładować ponownie.
- Akumulatory należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem.
- Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy mieszać baterii różnych typów oraz baterii nowych i używanych.
- Należy używać wyłącznie baterii tego samego typu lub równoważnych, co zalecane.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem właściwej polaryzacji.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Zaciski zasilania nie mogą być zwierane.
- Nie wrzucać do ognia, wody ani zwykłych śmieci.

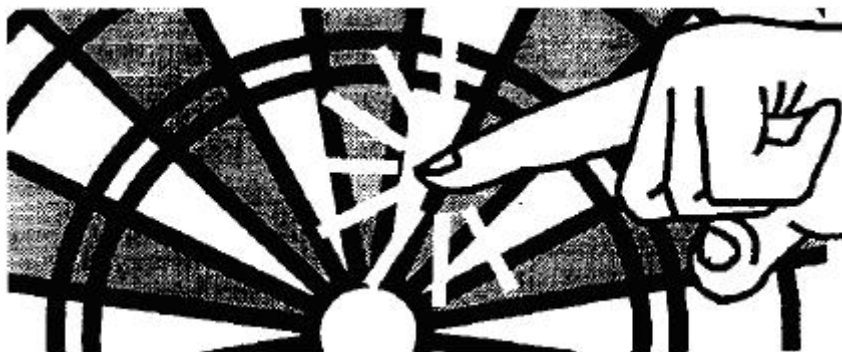
Może być również zasilany przez adapter prądu przemiennego do 5 V DC, 1000 miliamperów (minimum), z polaryzacją wtyczki prądu stałego skonfigurowaną jako dodatnia (+) na zewnątrz i ujemna (-) w środku. Aby podłączyć za pomocą adaptera, podłącz wtyczkę prądu stałego do gniazda zasilania prądem stałym, a wtyczkę prądu przemiennego do gniazdka elektrycznego.

OSTRZEŻENIE!

21. **Podczas użytkowania:** upewnij się, że kabel połączeniowy nie powoduje potknięcia się ani innego zagrożenia.
22. **Po użyciu tarczy:** wyłącz zasilanie w sieci i odłącz zasilacz od sieci i tarczy.
23. **Nigdy nie zostawiaj adaptera podłączonego do tarczy, gdy nie jest używany.**
24. **Przechowuj adapter w bezpieczny sposób, gdy nie jest używany.**

WAŻNA UWAGA

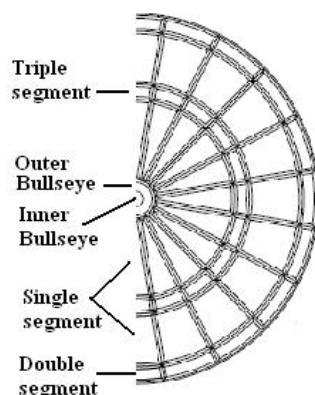
31. Podczas transportu lub podczas normalnej gry może się zdarzyć, że punktowane segmenty tej planszy tymczasowo się zablokują, co spowoduje zamrożenie segmentu. Jeśli tak się stanie, wynik zablokowanego segmentu zostanie policzony i wyświetlony po zmianie gracza. Gdy pojawi się ten błąd, wykonaj następujące kroki:
 1. Znajdź zablokowany segment.
 2. Naciśnij mocno zakleszczony segment, aż oderwie się i poluzuje.
Po poluzowaniu zablokowanych segmentów błąd powinien zniknąć, a płyta powinna nadal działać normalnie.



32. Ta gra jest przeznaczona wyłącznie do używania lżejszych rzutek z miękką końcówką i zdecydowanie zaleca się używanie jej z rzutkami dostarczonymi w opakowaniu. Nie próbuj nigdy używać rzutek ze stalową końcówką, dłuższych rzutek z miękką końcówką (maksymalna długość 2,5 cm) lub cięższych rzutek (maksymalna waga rzutki to 12 g), ponieważ spowoduje to uszkodzenie deski.
33. Pomiędzy strzałami wymagany jest czas reakcji elektronicznej i mechanicznej. Jeśli dwa strzały padną zbyt blisko siebie, wyciągnij drugą strzałkę i rzuć ponownie, aby poprawnie zapisać swój wynik.
34. W środowisku, w którym występują szybkie przejściowe zakłócenia elektryczne, gra w rzutki może działać nieprawidłowo i wymagać zresetowania gry.
35. Jest to gra dla dorosłych zawierająca funkcjonalny ostry punkt. Dzieci powinny bawić się wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
36. Przed użyciem należy zdjąć folię ochronną (jeśli występuje) z obszaru ekspozycji.

OBLICZANIE PUNKTÓW

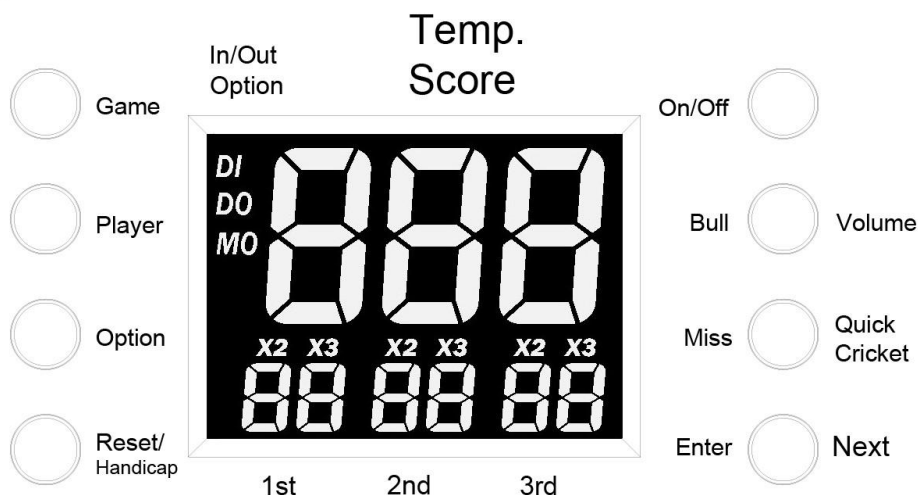
<u>Segment</u>	<u>Scoring rule</u>
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Klawisze funkcyjne

- 106) WŁ./WYŁ
- 107) Gra
- 108) Odtwarzacz
- 109) Byk / objętość
- 110) Opcja

- 111) Panna/ Szybki krykiet
- 112) Resetuj/Handicap
- 113) Wejdź/Dalej



- 114) **GRA** – Podczas wybierania gier naciśnij przycisk Gra, aby przewijać wybrane gry. W trakcie gry lub po jej zakończeniu naciśnij i przytrzymaj przycisk Gra przez 2 sekundy, aby powrócić do początku tej gry.
- 115) **ON/OFF** – Naciśnij ON/OFF, aby włączyć tablicę. Naciśnij i przytrzymaj ON/OFF, aby wyłączyć tablicę.
- 116) **GRACZ** – Naciśnij kilkakrotnie, aby przewinąć od 1 gracza do 8 graczy, następnie przewiń przez 5 poziomów gracza komputerowego: Początkujący, Średnio zaawansowany, Zaawansowany, Ekspert, Profesjonalny, a następnie przewiń z powrotem do 1 gracza.
- 117) **BULL OPTION** – Na stronie wyboru naciśnij BULL OPTION, aby wybrać 25 lub 50 przy byku.

- 118) Przycisk **GŁOŚNOŚĆ** – Na stronie wyboru naciśnięcie tego przycisku spowoduje aktywację wyłącznie OPCJI BYKA. Podczas gry naciskaj wielokrotnie, aby przewijać 4 pozycje: Wyciszenie, niska głośność, średnia głośność, wysoka głośność. Domyślnie ustawiona jest średnia głośność, gdy tarcza jest włączona.
- 119) **OPCJA** – naciśnij kilkakrotnie, aby przewijać opcje (jeśli są dostępne) wybranej gry .
- 120) **MISS** – Naciśnij MISS podczas gry, aby zarejestrować nietrafione rzutki.
- 121) **SZYBKI** Przycisk **CRICKET** – Naciśnij QUICK CRICKET, aby uzyskać dostęp do gry 13 Standard Cricket, 2 graczy i opcji pojedynczego wejścia/podwójnego wyjścia.
- 122) **NASTAWIĆ** Przycisk - Podczas gry naciśnij RESET i przytrzymaj przez 2 sekundy, aby powrócić do strony wyboru gry „GAME 01”. Po zakończeniu gry naciśnij i przytrzymaj przycisk RESET przez 2 sekundy, aby powrócić do strony wyboru gry „GRA 01”.
- 123) **HANDICAP** – aby włączyć funkcję handicap, naciśnij przycisk Handicap po wybraniu gry, gracza i opcji. Na stronie handicapu naciśnij przycisk gracza, aby przewinąć od wybranego numeru gracza. Na przykład, jeśli do gry zostanie wybranych 4 graczy, możesz przewijać P1, P2, P3 i P4 na stronie handicapów. Naciśnij segment, aby wyświetlić wynik handicapu. Na przykład, w P4 naciśnij segment triple 20, P4 zacznie z 241 punktami w 301 grze.

Nadaje się do nowych gier HANDICAP :

Gra	Nazwa	Opcje	Gracze	
1	301	6/12	1-8	Utrudniać

2	501	6/12	1-8	Utrudniać
3	601	6/12	1-8	Utrudniać
4	701	6/12	1-8	Utrudniać
5	801	6/12	1-8	Utrudniać
6	901	6/12	1-8	Utrudniać
7	Liga 301	6/12	4-8	Utrudniać
8	Liga 501	6/12	4-8	Utrudniać
9	Liga 601	6/12	4-8	Utrudniać
10	Liga 701	6/12	4-8	Utrudniać
11	Liga 801	6/12	4-8	Utrudniać
12	Liga 901	6/12	4-8	Utrudniać
13	Krykiet	3/6	1-8	Utrudniać
21	Odlicz	18.09	1-8	Utrudniać
24	Wysoki wynik	24.12	1-8	Utrudniać

124) **ENTER** - Naciśnij ENTER, aby potwierdzić wybór i rozpocząć grę.

125) **NASTĘPNY GRACZ** – Naciśnij NASTĘPNY GRACZ, aby po zakończeniu tury przejść do następnego gracza.

126) Tarcza do darta wyłączy się automatycznie, jeśli przez 30 minut nie zostanie naciśnięty żaden przycisk.

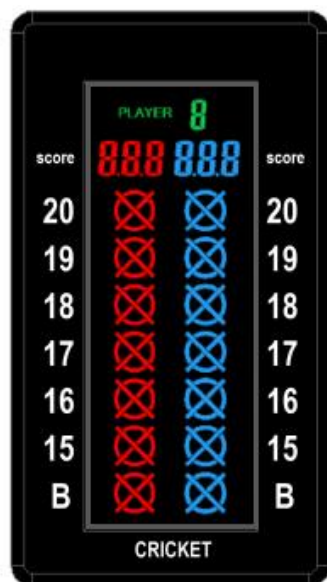
11) VJ7 6 – 40 Zawody sportowe

Gra	Nazwa	Opcje	Gracze
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8

7	Liga 301	6/12	4/8
8	Liga 501	6/12	4/8
9	Liga 601	6/12	4/8
10	Liga 701	6/12	4/8
11	Liga 801	6/12	4/8
12	Liga 901	6/12	4/8
13	Krykiet	3/6	1/8
14	Brak krykieta na punkty	3/6	1/8
15	Poderżnięty gardło krykiet	3/6	1/8
16	Zabójczy krykiet	3/6	2/8
17	Scram Cricket	1/2	2
18	Krykiet na niskim boisku	3/6	1/8
19	Angielski krykiet	1/2	2
20	Krykiet tylko dla singli	3	1/8
21	Odlicz	18.09	1/8
22	Całą dobę	12	1/8
23	Szanghaj	4	1/8
24	Wysoki wynik	24.12	1/8
25	Przekroczenia	19/38	2/8
26	Pod	19/38	2/8
27	Przepołowij to	1/2	1/8
28	Duży-6	19	2/8
29	Zagiąć	1/2	1/8
30	21 punktów	7	1/8
31	Dziewięć stuleci darta	3/6	1/8

32	Najlepszy z dziewięciu	5	1/8
33	Konkurs za 3 punkty	2	1/8
34	9 życ	7	2/8
35	Czterdzieści jeden	1/2	1/8
36	Strzelanina	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Zabójca	30	2/8
39	Strzelanie	1/2	1/8
40	Wszystkie piątki	5/10	1/8

12) Układ wyświetlacza LCD w celach informacyjnych.



Opisy gier i zasady

G01 (z 6 opcjami: pojedyncze wejście/0 wyjście, podwójne wejście/wyjście i wyjście główne, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Wynik zostanie odjęty za każdą lotkę od 301 punktów; pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie 0, zostanie zwycięzcą. Informacje na temat wyboru różnych opcji pojedynczego wejścia/wyjścia, podwójnego wejścia/wyjścia i wyjścia głównego znajdują się w punkcie (5). W przypadku opcji pojedynczego wejścia lub pojedynczego wyjścia, grę można rozpocząć lub zakończyć rzucając w dowolne segmenty, niezależnie od tego, czy są one pojedyncze, podwójne czy potrójne. W przypadku opcji double in/double out rzut początkowy/końcowy zostanie zaakceptowany odpowiednio tylko poprzez trafienie w podwójną strefę lub podwójną tarczę. Aby uzyskać mistrzostwo, musisz trafić w podwójną lub potrójną strefę, aby zakończyć gry. Nie możesz rozpocząć ani zakończyć gry, trafiając w niewłaściwe segmenty punktacji. Ta gra oferuje również opcję wyboru byka 50/50 (byk wewnętrzny i zewnętrzny to 50) lub byka 25/50 (byk wewnętrzny to 50, a byk zewnętrzny to 25) i dokonać zmian w sumie 72. Aby było jeszcze więcej zabawy, na planszy wyświetli się najbliższy segment do trafienia, aby zakończyć grę w najszybszy sposób, jeśli wynik gracza jest niższy niż 170 w przypadku opcji Double Out lub 180 w przypadku opcji Master Out. Aby gra była przyjemniejsza, gra może również wyświetlać średnią punktów dla każdego gracza, aby sprawdzić poziom umiejętności po ukończeniu gry.

G02 501

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady G01 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 501.

G03 601

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady G01 301, z tą różnicą, że gra zaczyna się od 601.

G04 701

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady G01 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 701.

G05 801

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady G01 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 801.

G06 901

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady G01 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 901.

G07 301 LEAGUE (z opcjami Single In/Out, Double In/Out i Master Out, wybór drużyny, Bull i 50/50 Bull)

Podobnie jak w 301 Count-down, ale tutaj drużyny grają przeciwko sobie. Jeśli członek drużyny osiągnie dokładnie 0, jego drużyna wygrywa. Jest jednak jeden warunek. Łączny wynik jego/jej drużyny nie może być większy niż łączny wynik drużyny przeciwnej. Jeżeli jest większa, zespół nie wygrywa i wraca na poprzednią pozycję. Oprócz 301 standardowych odmian, ta gra umożliwia także wybór różnych kombinacji drużyn.

G08 501 Liga

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady ligi G07 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 501.

G09 601 Liga

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady ligi G07 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 601.

Liga G10 701

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady ligi G07 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 701.

Liga G11 801

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady ligi G07 301, z wyjątkiem

tego, że gra zaczyna się od 801.

Liga G12 901

Wszystkie gry i funkcje są takie same jak zasady ligi G07 301, z wyjątkiem tego, że gra zaczyna się od 901.

G13 CRICKET (z opcjami C00, C20, C25, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Zgodnie ze standardowymi zasadami, w Simple Cricket używane są tylko liczby 15-20 i oko byka. Wszystkie ważne trafienia zostaną potwierdzone i wyświetlone na wyświetlaczu krykieta.

26. Kiedy gracz trafi w liczbę 3 razy, jest ona „otwarta” dla tego gracza, a wszelkie kolejne trafienia będą zdobywać punkty jako wyrzucone.
 27. Gdy wszyscy gracze 3 razy trafią w daną liczbę, liczba ta zostaje „zamknięta” i żaden gracz nie może już jej zdobywać. W tym momencie wynik krykieta dla tej liczby będzie wyświetlany jako O.
 28. Gracz, który „otworzył” liczbę, może kontynuować zdobywanie punktów na tej liczbie, aż zostanie ona „zamknięta”.
 29. Gracz wygrywa grę, gdy jako pierwszy „zamknie” wszystkie liczby i uzyska takie same lub większe wyniki niż pozostali gracze. Jeśli jednak gracze mają taką samą liczbę punktów lub nie mają żadnych punktów, wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy „zamknie” wszystkie liczby.
 30. A jeśli gracz jako pierwszy „zamknął” wszystkie liczby, ale ma zaległości w liczbie punktów, punktacja będzie kontynuowana w przypadku „otwartych” liczb. Jeśli ten gracz nie zgromadzi największej liczby punktów do czasu, gdy inny gracz „zamknie”, zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów.
- C00 uderza i „otwiera” liczby 15-20 i oko byka w dowolnej kolejności.
 - C20 naciśnij i „otwórz” najpierw liczbę 20, a następnie w kolejności „otwórz” liczby 19, 18, 17, 16, 15 i oko byka
 - C25 najpierw uderz i „otwórz” tarczę, a następnie w kolejności „otwórz” liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

Notatka:

- (1) Pojedynczy segment – policz jeden raz
Podwójny segment – policz dwa razy
Segment potrójny – policz trzy razy
- (2) Segment zostanie otwarty, jeśli zostanie uderzony więcej niż trzy razy. Zostanie wówczas zamknięty, jeśli wszyscy gracze otworzą ten sam segment.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 KRYKIET BEZ WYNIKÓW (z opcjami 000, 020, 025 , 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Gra toczy się tak samo jak w krykieta, Z WYJĄTKIEM, że nie zdobywa się punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zamknął wszystkie punkty.

G15 CRICKET CRICKET (z opcjami 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Te same podstawowe zasady, co w przypadku standardowego krykieta, Z WYJĄTKIEM punktów, które są dodawane do sumy przeciwników po rozpoczęciu punktacji. Gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie segmenty z najmniejszą liczbą punktów, wygrywa. Ta odmiana umożliwia graczom zdobywanie punktów dla swoich przeciwników, kopiąc ich do głębszej dziury.

G16 KILLER CRICKET (z opcjami H00, H20, H25, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Gra przebiega tak samo jak w grze No Score Cricket. Z wyjątkiem sytuacji, gdy zamknąłeś punkt, a twoi przeciwnicy tego nie zrobili, możesz wyeliminować zaznaczenie przeciwnika, ponownie trafiając w ten sam numer. Zwycięzcą zostaje gracz, który zamknął wszystkie punkty.

G 17 S CRAM CRICKET (z opcjami 25/50 Bull i 50/50 Bull)

To jest gra jest v a r i a n o f C r i c k e t . e Wadą gry jest to ,
że jest z 2 okrągłe s . ja w tym Pierwszy okrągły , p l a y r
1 musieć zamknąć 1 5 Poprzez 2 0 l by cię
zobaczyć chwila p l a y r 2 a t t e m p t s Do Dostawać
Jak wysoki A wynik Jak on może na podstawie
oceny otwarte numery . Okrągły 1
będzie Być gotowy Kiedy Wszystko n u m b e r s Posiadać był
zamknięty . Dla okrągły 2 , e odwracać
jest d n a e . P l a y e r z e h i g h e s t wynik Po Zarówno
rundy to jest to wygrany r .

G18 LOW PITCH CRICKET (z opcjami E00, E20, E25, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Gra się w tę samą grę, co w krykieta. Z wyjątkiem tego, że punkty do zdobycia zostały zmienione z 15 na 20, a Bull na 1 na 6 i Bull.

- E00: Otwórz liczby od 1 do 6 i oko byka w dowolnej kolejności
- E20: Otwórz liczby 6 do 1 i oko byka w kolejności
- E25: Otwórz liczby w kształcie byka i w kolejności od 1 do 6

G19 ENGLISH CRICKET (z opcjami 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Ta gra jest przeznaczona wyłącznie dla 2 graczy. Gra składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie celem gracza pierwszego jest oko byka, każde trafienie zewnętrznego byka liczy się jako jeden znak, wewnętrzny byk liczy się jako dwa znaki, a pozostałe liczby liczą się jako 0 znaków. Celem Gracza 2 jest uzyskanie jak najwyższego wyniku, zanim Gracz 1 zgromadzi 9 punktów. Gracz 2 może rzucić dowolną liczbę. Jednakże, jeśli gracz 2 zdobędzie 42 punkty, liczy się to jako 2 punkty, jeśli gracz 2 zdobędzie 59 punktów, liczy się to jako 19 punktów. Dlatego wynik jest liczony tylko wtedy, gdy łączny wynik trzech rzutek przekracza 40, w przeciwnym razie liczy się jako 0 punktów. Pierwsza runda kończy się,

gdy Gracz 1 zgromadzi 9 punktów. W rundzie drugiej gracze zamieniają się rolami. Gracz 2 trafia w dziesiątkę, a Gracz 1 zdobywa punkty. Gra kończy się, gdy Gracz 2 zgromadzi 9 punktów. Gracz z największą liczbą kufla zostaje zwycięzcą.

G20 TYLKO POJEDYNCZY KRYKIET (z opcjami S00, S20, S25)

Gra się jak w tradycyjny krykieta, z wyjątkiem podwójnego i potrójnego wyniku jako 1-krotnego wyniku. Przykład, jeśli gracz A trafi potrójną 20, zdobywana jest tylko jedna 20. Jeśli gracz A trafi podwójną 20, zdobywa tylko jedną 20.

Jeśli gracz A trafi trzy dwudziestki pojedynczo, podwójnie lub potrójnie, liczba jest zamknięta, jeśli gracz B nie trafi trzech dwudziestek i pozostawi 20 otwartą. Gracz A ma szansę na zdobycie gola. Gracz A może zdobywać punkty w następującej posiadłości. Single 20 zdobywa 20 punktów, Double 20 zdobywa 20 punktów, Triple 20 zdobywa 20 punktów.

Oczy byka działają w ten sam sposób: trafienie podwójnego byka liczy się jako pojedynczy byk.

Gra kończy się, gdy gracz zamknie wszystkie swoje liczby i byki i będzie prowadził punktowo

G21 Count Up (z opcjami 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Wynik będzie sumowany dla każdej rzutki, a zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy ustaloną liczbę punktów. Dostępne wartości nastaw to 100, 200, 300, ... 900.

G22 całą dobę (z opcjami 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Uderzaj w ściśle kolejności 1, 2, 3,... aż do osiągnięcia 5, 10, 15 lub 20 strzałów prostymi, podwójnymi lub potrójnymi, w zależności od poziomu trudności. Pierwszy gracz, który osiągnie końcowy wynik, zostaje

zwycięzcą. Gracze rozpoczynają swoją następną turę od kolejnego prawidłowego numeru w sekwencji. Komputer wyświetli liczbę, którą gracz musi trafić.

105 110 115 120: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20, niezależnie od tego, czy jest pojedyncza, podwójna czy potrójna.

205,210,215,220: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20 i obowiązuje tylko liczba podwójna.

305,310,315,320: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20 i ważna jest tylko trójka.

G23 SZANGHAJ (z opcjami L05, L07, L09, L11)

Każdy gracz musi poruszać się po planszy, aby zdobyć punkty od 1 do docelowej liczby na wybranym poziomie. Tarcza wyświetli liczbę docelową do trafienia. Rzuć 3 rzutkami na każdy numer docelowy. Bez względu na to, czy 3 rzutki trafiają, czy nie trafiają w liczbę docelową, gracz będzie musiał trafić w następną liczbę docelową w następnej grze 3 rzutkami. Każdy gracz może zdobywać punkty w dowolnych prawidłowych segmentach (pojedynczy X 1, podwójny X 2, potrójny X 3), a wybory są zróżnicowane w następujący sposób:

- L05 gra rozpoczyna się od segmentu 1 do 5
- L07 gra rozpoczyna się od segmentu 1 do 7
- L09 gra rozpoczyna się od segmentu 1 do 9
- L11 gra rozpoczyna się od segmentu 1 do 11

Segment otwierający pojawi się automatycznie na wyświetlaczu.

Istnieją dwa sposoby na wygraną: albo mieć najwyższy wynik na koniec gry, albo zdobyć Szanghaj i wygrać automatycznie. Szanghaj *trafia* pojedynczą, podwójną i potrójną liczbę w grze.

G24 WYSOKI WYNIK (z opcjami H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Zasady są proste. Aby wygrać, każdy gracz musi zdobyć jak najwięcej punktów w 3, 4, 5, ... lub 14 rundach (w każdej rundzie 3 rzutki).

Podwójne i potrójne liczą się odpowiednio jako wynik X2 i X3 tego segmentu.

G25 OVERS (z opcjami O03, O04, O05,... O21, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Gracze muszą na zmianę rzucić 3 rzutki. Jeśli wynik gracza jest niższy niż wynik poprzedniego gracza, jedno światło krykieta zgaśnie, co oznacza, że traci on jedno życie. Zanim każdy gracz odda strzał w każdej rundzie, na ekranie tekstowym wyświetlany jest rekordowy wynik.

Gracz wypada z gry, gdy straci całe życie. Ostatni gracz, który przeżył, zostaje zwycięzcą. O03 – O21 reprezentuje 3 życia do 21 żyć.

G26 UNDERS (z opcjami U03, U04, U05,... U19, U20, U21, 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Zasady są dokładnie takie, jak powyżej, z wyjątkiem

11. Wynik lidera to najniższy wynik w każdej turze.

12. Nietrafioną rzutkę należy policzyć jako 60, naciskając przycisk MISS.

U03-U21 reprezentuje 3 życia do 21 żyć.

G27 HALVE-IT (z opcjami 25/50 Bull i 50/50 Bull)

W tej grze składa się z 12 rund po trzy rzutki. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów z wyznaczonych liczb. The wyznaczone numery dla każdej rundy to:

1. runda	12
2. runda	13
3. runda	14
4. runda	Wszelkie dublety
5. runda	15
6. runda	16

7. runda	17
8. runda	Wszelkie trójki
9. runda	18
10. runda	19
11. runda	20
12. runda	Oko byka

Punktacja ma miejsce, gdy strzałka trafi tylko w wyznaczony obszar. Wszystkie trafienia są punktowane według wartości nominalnej. Jeśli wszystkie trzy strzałki gracza nie trafią w wyznaczony obszar docelowy, jego łączny wynik w tych punktach zostanie zmniejszony o połowę. Najwyższy wynik na koniec zostaje zwycięzcą.

G28 BIG-6 (z opcjami b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Ta gra pozwala graczom rzucać wyzwanie przeciwnikom, aby trafili w wybrane przez siebie cele. Gracze muszą jednak zyskać szansę na wybranie kolejnego celu dla przeciwnika, najpierw trafiając w bieżący cel. Celem gry jest zmuszenie przeciwnika do utraty życia poprzez wybranie trudnych celów, które przeciwnik ma trafić, takich jak „Podwójne oko byka” lub „potrójna 20”.

Pojedynczy 6 jest pierwszym celem, który zostanie trafiony na początku gry. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą uzgodnić, ile żyć będzie

wykorzystanych, naciskając przycisk OPCJA (np. B3 oznacza 3 życia itd.). W ciągu dwóch rzutów gracz 1 musi trafić 6, aby „uratować” swoje życie. Jeśli gracz 1 trafi w cel w ciągu dwóch rzutów, następna rzucona strzałka określi cel przeciwnika. Jeśli gracz 1 nie trafi aktualnego celu w ciągu 2 rzutów, straci szansę na określenie kolejnego celu dla gracza 2. Jeśli gracz nie trafi we wszystkie trzy rzuty, straci życie, a następny gracz będzie mógł spróbować losowy cel. Jeśli gracz 1 trafi w cel trzecim rzutem, cel dla następnego gracza również zostanie wygenerowany losowo.

Gra pojedyncza , podwójna i potrójna to oddzielne cele w tej grze.

Ostatni gracz, któremu pozostało życie, zostaje zwycięzcą.

Nie. liczba pozostałych żyć jest wyświetlana na wyświetlaczu krykieta.

G29 DOUBLE DOWN (z opcjami 25/50 Bull i 50/50 Bull)

Gra rozpoczyna się od bazowego wyniku 60 dla każdego gracza. Gracz musi zdobywać punkty, trafiając w aktywne segmenty bieżącej rundy. Na przykład w pierwszej rundzie gracz musi rzucić, aby trafić w segment 15. Jeśli żadna piętnastka nie zostanie trafiona, wynik gracza zostanie zmniejszony o połowę. Następna runda to 16 i tak dalej. W przypadku D i T gracz musi trafić dowolną liczbę podwójnych lub potrójnych i zastosowana zostanie ta sama zasada. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, zostaje zwycięzcą.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	CAŁKOWITY
GRACZ 1										
GRACZ 2										

D: Podwójne T: Potrójne B: Oko byka

G30 21 PUNKTÓW (z opcjami 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Celem tej gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracz może

zdobyć jeden znak na dwa sposoby:

1. Zdobywa dokładnie 21 punktów za 1, 2 lub 3 rzutki
2. Zbiera najwięcej punktów do 21 punktów (jeśli w tej rundzie nikt nie zdobędzie 21 punktów)

Gracz „odpadnie”, gdy jego wynik przekroczy 21 punktów i nie będzie mógł zdobyć znaku. Po zakończeniu gry gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa grę.

005, 006, 007..... 011 reprezentuje odpowiednio 5 rund, 6 rund, 7 rund..... 11 rund.

G31 NINE DART CENTURY (z opcjami 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Byk i 50/50 Byk)

e opcje są dostępne t on cel wynik ,

Widzieć t on c h a r t poniżej .

Opcjonalnie	100	1 5	200
Cel	1 00 P o i	150 P o i n t	2 00 P o i

W to jest g a j a każdy gracz grający 9 d a r t s
(trzy zawraca) do o wynik 1 0 0 (Lub 15 0 , 2 0 0)
punkt s z wychodzeniem koniec , o r g e t a
s c l o s e do 1 0 0 Jak możliwy . Jeśli Ty l ś c nad
tobą Czy na zewnątrz z e g jestem e . T e d r t
Zarząd ogłosi ogłoszenie " Biust " . Dary
To grunt poza sc oring a
zresetujemy twój sc lub e z powrotem w
dół Do zerowa . Dary To odbić się
Czy nie pen n a liz e d i d o nie liczyć dla
każdego punkty . e numer u m b e r N A e d tablica
artystyczna d To Ty uderzyć będzie Być twój
wynik . A d o u b l e s e g m e n t jest tego warte czy to
możliwe P o i n t s i d A t r i p l e Jest wartość t r i p l e . T
e zagraj w kapelusz get s c l o s e st do docelowego

wyniku

bez wyjścia

nad

Jest zwycięzca.

G32 BEST OF NINE (z opcjami 009, 012, 015, 018, 021)

Komputer wyświetli losową liczbę, którą gracz musi trafić w każdej rundzie. Gracz otrzymuje 1 punkt za trafienie liczby, 2 punkty za trafienie podwójne i 3 punkty za trafienie potrójne.

Opcja	009	012	015	018	021
Liczba strzałów	9	12	15	18	21

Gracz z najwyższym wynikiem na koniec gry wygrywa.

G33 Konkurs za 3 punkty

W grze w koszykówkę konkurs rzutów za trzy punkty składa się z 5 pozycji (0, 45, 90, 135, 180 stopni), a każdy z nich strzela 3 gole (rzutki).

Używamy górnej połowy tarczy do symulacji połowy koszykówki, z 11 punktami, 9 punktami, 20 punktami, 4 punktami i 6 punktami w 5 pozycjach.

Pierwsze 2 kule (rzutki) są normalnymi piłkami i liczony jest jeden punkt. Trzecia kula to piłka pieniężna i liczone są dwa punkty. Tarcza do gry w rzutki podpowie, w jaki cel należy trafić.

Podczas gry pierwsze 2 strzałki (piłki) gracza muszą trafić w strefę docelową, a wyświetlacz SCORE pokaże punkty trafienia, a wyświetlacz CRICKET odpowiednio się zaświeci.

Trzecia strzałka (kula pieniędzy) musi trafić w obszar byczego oka (25/50), a wyświetlacz CRICKET zaświeci się odpowiednio o dwa uderzenia. Gracz, który po zakończeniu gry odpali najwięcej uderzeń w CRICKET, wygrywa.

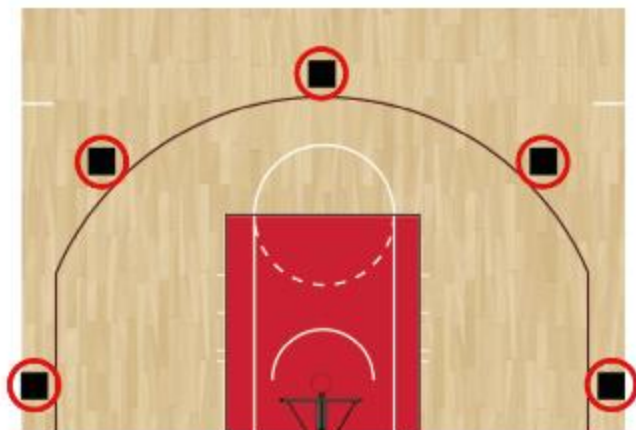
Gra może wybrać poziom trudności (OPCJA)

Łatwe: Pierwsze 2 strzałki muszą tylko trafić w strefę docelową w dowolnej pozycji. Na przykład, jeśli trafisz w strefy 11 punktów, zarówno nieparzyste, podwójne, jak i potrójne są uważane za trafione.

Trudność: Jak wspomniano powyżej, pierwsze 2 strzałki muszą trafić w potrójną strefę, aby można je było uznać za trafione.

W przypadku tych dwóch trudności kula pieniędzy musi trafić w dziesiątkę (25/50)

Nie ma określonej liczby rund, a gra kończy się w jednej rundzie.



G34 9 LIVES (z opcjami 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

W tej grze rozgrywane są liczby od 1 do 20 i oko byka w pętli sekwencji. Gracze na zmianę rzucają 1 w pierwszej rundzie, 2 w drugiej rundzie i tak dalej, aż do „25” w 21. rundzie, 1 w 22. rundzie i tak dalej. Każdy gracz musi trafić liczbę docelową jedną strzałką w każdej rundzie. Gracz straci życie, jeśli wszystkie 3 rzutki spudłują. Ostatni gracz, który pozostał przy życiu, zostaje zwycięzcą.

003, 004, 005 009 reprezentują odpowiednio 3, 4, 5..... 9 żyć.

G35 FORTY-ONE (z opcjami 25/50 i 50/50 Bull)

Gra rozpoczyna się od bazowego wyniku 40 dla każdego gracza. Następnie wszyscy rozpoczynają grę strzelając do liczby 20, następnie 19, D, 18, 17, T, 16, 15, Bull's Eye i w sumie zdobywają 41 punktów. Każdy gracz rzuca trzema rzutkami w ten sam numer, a następnie w następnej rundzie przechodzi do następnego numeru. Wszystkie wyniki zostaną zsumowane. Podwójne punkty będą liczone jako 2x, a Potrójne jako 3x. Dodatkowa runda lub 41 punktów doliczana jest po trafieniu w dziesiątkę i gracz musi ukończyć to wyzwanie przed zakończeniem gry. Na koniec gry zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	„41”	CAŁKOWITY
GRACZ 1											
GRACZ 2											

B: Oko

byka

G36 STRZELANIE (z opcjami -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

Pierwszy gracz, który trafi odpowiednią liczbę celów, w zależności od wybranej opcji, zostaje zwycięzcą. Komputer losowo wybierze liczbę (cel), w którą gracz ma trafić. Jedno prawidłowe trafienie w segment wyświetlanej liczby odejmuje jeden od wyniku. Pojedyncze, podwójne i potrójne segmenty liczą się jako jedno trafienie. Jeśli gracz nie trafi w wybraną liczbę w ciągu 10 sekund, strzałka zostanie uznana za chybioną, a komputer automatycznie wybierze inną losową liczbę, którą gracz będzie mógł trafić w następnej lotce.

Opcja punktacji	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
Liczba celów i wynik początkowy	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Opcja punktacji	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	

Liczba celów i wynik początkowy	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
---------------------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--

G37 BINGO

OPCJA: 132, 141, 168, 189

Tablica automatycznie wyświetli segment docelowy. Gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi we wszystkie określone segmenty docelowe, wygrywa grę.

132- Uderz w segment sekwencją 15, 4, 8, 14, 3.

141- Uderz w segment z sekwencją 17, 13, 9, 7, 1.

168- Uderz w segment z sekwencją 20, 16, 12, 6, 2.

189- Uderz w segment z sekwencją 19, 10, 18, 5, 11.

Gracz powinien trzykrotnie trafić w segment liczbowy, aby przejść do następnego segmentu liczbowego. Trafienie w pojedynczy segment liczy się jako jednorazowe; podwójny segment liczy się jako dwa razy; segment potrójny liczy się jako trzykrotny.

G38 KILLER (z opcjami, patrz lista opcji poniżej)

Aby rozpocząć, każdy gracz musi wybrać swój numer, rzucając strzałką w obszar docelowy. W tym momencie na wyświetlaczu pojawi się komunikat „SEL”. Liczba, którą otrzymuje każdy gracz, jest jego numerem przydzielonym w trakcie gry. Nie ma dwóch graczy, którzy mogą mieć ten sam numer. Gdy każdy gracz zdobędzie numer, rozpoczyna się akcja. Każdy gracz próbuje trafić w odpowiedni obszar strzału (zabójca) w tabeli opcji o swoim własnym numerze, aby uzyskać kwalifikację „zabójcy”. Kiedy stajesz się zabójcą, celem gracza jest „zabić” swoich przeciwników, uderzając w ich numer segmentu, aż do utraty wszystkich „żyć”. Jeśli zabójca trafi w swój własny numer segmentu, zabójca straci kwalifikację „zabójcy”, a także straci jedno „życie”. Powinien ponownie trafić swój numer segmentu, aby uzyskać kwalifikację „zabójcy”. Ostatni gracz, który

pozostanie przy życiu, zostaje ogłoszony zwycięzcą. W przypadku trudniejszej gry, kliknij podwójną (lub potrójną) liczbę punktów, aby uzyskać kwalifikację „zabójcy”.

Opcja	Żyje	Strefa strzelania (zabójca)
003	3	Pojedyncze, podwójne, potrójne
005	5	Pojedyncze, podwójne, potrójne
.....	...	Pojedyncze, podwójne, potrójne
021	21	Pojedyncze, podwójne, potrójne
203	3	Podwójnie
205	5	Podwójnie
...		Podwójnie
221	21	Podwójnie
303	3	Potroić
305	5	Potroić
....		Potroić
321	21	Potroić

G39 STRZELANIE (z opcjami 25/50 Bull i 50/50 Bull)

W tej grze każdy gracz rzuca trzema rzutkami. Gracz z największą sumą 3 rzutek wygrywa tę rundę. Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy wygra 7 rund.

G40 All Fives (opcje gier 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 i 50/50 Bull)

Przed rozpoczęciem gry musisz wybrać liczbę graczy i żadaną opcję. łączna liczba punktów potrzebna do zdobycia, patrz tabela poniżej.

Opcja	51	61	71	81	91
Suma punktów	51	61	71	81	91

Podczas każdej rundy łączny wynik gracza musi być podzielny przez 5. Każda podzielna 5 liczy się jako jeden punkt. Na przykład 2, 8, 5, a suma

wynosi 15. Gracz otrzyma 3 punkty, ponieważ 15 podzielone przez 5 daje 3. Punkty nie zostaną przyznane, jeśli łączny wynik 3 rzutek nie będzie podzielny przez 5 lub jeśli którakolwiek rzutka nie trafi, mimo że suma wyników pozostałych rzutek jest podzielna przez 5. Wyświetlacz pokaże segment, który najlepiej trafi i zdobędzie punkty. Pierwszy gracz, który zdobędzie lub przekroczy liczbę 51, 61, 71, 81 lub 91, zostanie zwycięzcą.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat

www.vevor.com/support

DARTBORD- EN KASTENSET

MODEL : 9176WD

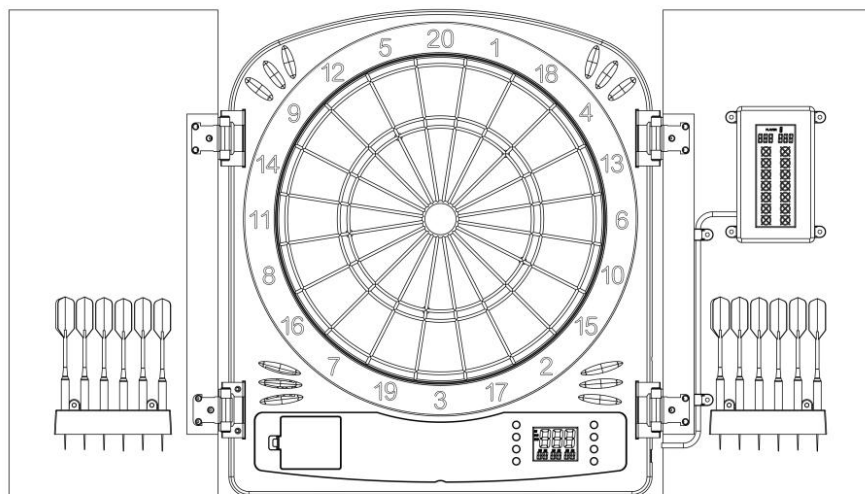
Wij blijven ons inzetten om u gereedschap te bieden tegen een concurrerende prijs. "Bespaar de helft", "Halve prijs" of andere soortgelijke uitdrukkingen die alleen door ons worden gebruikt vertegenwoordigt een schatting van de besparingen die u zou kunnen opleveren als u bepaalde hulpmiddelen koopt bij ons vergeleken met de grote topmerken en dat hoeft niet per se zo te zijn omslag alle categorieën tools die door ons worden aangeboden. U wordt er vriendelijk aan herinnerd om dit te verifiëren voorzichtig wanneer u bij ons een bestelling plaatst, als u dat daadwerkelijk doet Besparing Half in vergelijking met de belangrijkste grote merken.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND CABINET SET

MODEL : 9176WD



HULP NODIG? NEEM CONTACT MET ONS OP!

Heeft u productvragen? Technische ondersteuning nodig? Neem gerust contact met ons op:

Technische ondersteuning en e-garantiecertificaat

www.vevor.com/support

Dit is de originele instructie. Lees alle handleidingen zorgvuldig door voordat u ermee aan de slag gaat. VEVOR behoudt zich een duidelijke interpretatie van onze gebruikershandleiding voor. Het uiterlijk van het product is afhankelijk van het product dat u heeft ontvangen. Vergeef ons alstublieft dat we u niet opnieuw informeren als er technologie- of software-updates zijn voor ons product.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Waarschuwing-Om het risico op letsel te verminderen, moet de gebruiker de handleiding zorgvuldig lezen .
	CORRECTE VERWIJDERING voor weergave Dit product valt onder de bepalingen van de Europese Richtlijn 2012/19/EU. Het symbool met een doorgestreepte afvalcontainer geeft aan dat het product in de Europese Unie een aparte afvalinzameling vereist. Dit geldt voor het product en alle accessoires die met dit symbool zijn gemarkeerd. Producten die als zodanig zijn gemarkeerd, mogen niet bij het normale huisvuil worden weggegooid, maar moeten worden ingeleverd bij een inzamelpunt voor recycling van elektrische en elektronische apparaten.
	Dit product valt onder beschermingsklasse III.
	Compliance is een EG-veiligheidscertificering.
	FCC-informatie voor weergave LET OP: Wijzigingen of aanpassingen die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om de apparatuur te bedienen ongeldig maken! Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. De werking is onderworpen aan de volgende twee voorwaarden: 1) Dit product kan schadelijke interferentie veroorzaken. 2) Dit product moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken. WAARSCHUWING: Wijzigingen of aanpassingen aan dit product die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om het product te bedienen ongeldig maken. Opmerking: Dit product is getest en voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van Klasse B overeenkomstig Deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn bedoeld om redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een residentiële installatie. Dit product genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen, en als het niet wordt geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, kan het schadelijke interferentie

	aan radiocommunicatie veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er geen interferentie zal optreden in een bepaalde installatie. Als dit product schadelijke interferentie veroorzaakt aan radio- of televisieontvangst, wat kan worden vastgesteld door het product uit en weer in te schakelen, wordt de gebruiker aangeraden proberen de interferentie te corrigeren door een of meer van de volgende maatregelen. · Heroriënteer of verplaats de ontvangstantenne. · Vergroot de afstand tussen het product en de ontvanger. · Sluit het product aan op een stopcontact op een ander circuit dan dat waarop de ontvanger is aangesloten. · Raadpleeg de dealer of een ervaren radio-/tv-technicus voor hulp.
--	---

WAARSCHUWING:

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat u het product gebruikt. Als u dit niet doet, kan dit leiden tot ernstig letsel.

ELEKTRISCHE VEILIGHEID!

61. Controleer vóór gebruik of de voedingsspanning overeenkomt met de spanning die op het typeplaatje van het apparaat staat. Zorg ervoor dat de spanning die op de machine is ingesteld, overeenkomt met de elektriciteitsvoorziening in uw land.

62. Gebruik geen enkel apparaat met een beschadigd snoer of een beschadigde stekker, of nadat het defect is geraakt of op enige wijze beschadigd is. Breng het apparaat terug naar het dichtstbijzijnde erkende servicecentrum voor onderzoek, reparatie of aanpassing.

63. Als het netsnoer beschadigd is, moet het worden vervangen door een speciaal snoer of een speciaal snoer dat verkrijgbaar is bij de fabrikant of zijn serviceagent.

64. Laat het snoer niet over de rand van een tafel of aanrecht hangen en laat het niet in aanraking komen met een heet oppervlak.

65. Gebruik apparaten niet voor ander dan het beoogde gebruik.

66. Ter bescherming tegen brand, elektrische schokken of persoonlijk letsel mogen snoeren, stekkers of apparaten niet in water of andere vloeistoffen worden ondergedompeld.

67. Het gebruik van accessoires die de fabrikant van het apparaat niet aanbeveelt, kan leiden tot brand, elektrische schokken of persoonlijk letsel.
68. Gebruik bij dit product geen verlengsnoer.
69. Het netsnoer moet plat op een tafel of aanrechtblad liggen en mag niet over de rand hangen. Houd het uit de buurt van hete oppervlakken en water.
70. **WAARSCHUWING:** Dit product bevat kleine onderdelen. Bij inslikken kan er sprake zijn van verstikkingsgevaar. Houd deze kleine onderdelen tijdens de montage uit de buurt van kinderen!

AANDACHT!



WAARSCHUWING! Verwijder alle verpakkingsmaterialen en bewaar ze voor toekomstig gebruik. Verpakkingsmaterialen zijn geen speelgoed.

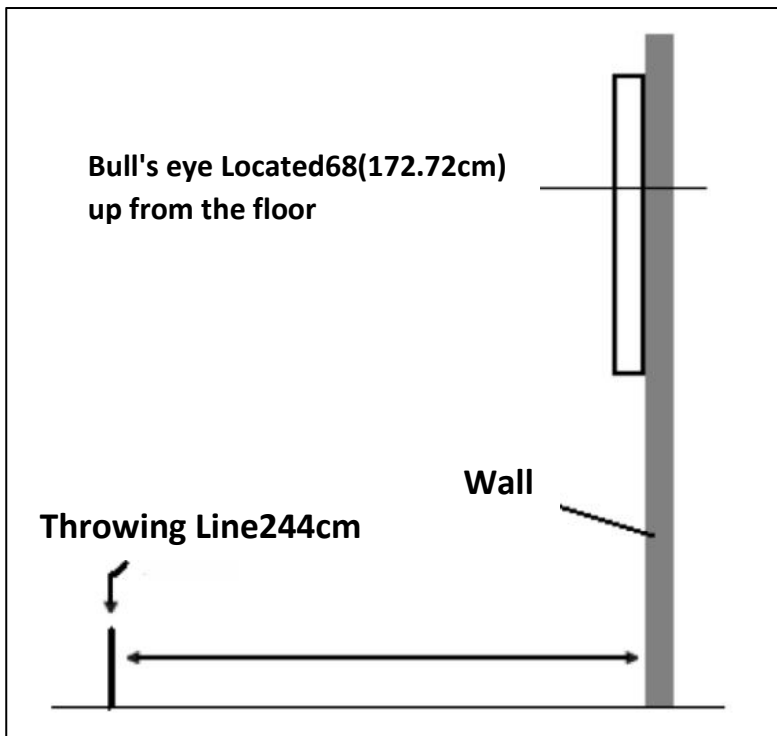
WAARSCHUWING! Laat kinderen niet met het verpakkingsmateriaal spelen. Als ze het verpakkingsmateriaal inslikken, stikken ze!

BEWAAR DEZE INSTRUCTIES

Bedankt voor de aanschaf van dit elektronische dartspeel. Het geautomatiseerde scoresysteem maakt het spelen van games gemakkelijk en plezierig. Met 40 ingebouwde spellen en meer dan 590 opties/varianties om uit te kiezen, zullen zowel beginners als meer gevorderde spelers spellen vinden die bij hen passen. Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk spelen. Lees de instructies voordat u gaat spelen en bewaar ze voor toekomstig gebruik.

MONTAGE (FYSIEKE INSTALLATIE)

Het dartbord moet aan een muurhaak worden gehangen, met de roos 172,72 cm (68") boven de vloer. Darten worden verondersteld te worden gegooid vanaf een afstand van ongeveer 244 cm (96"), dus zorg ervoor dat er ongeveer 3 meter (10") ruimte is. ') open vloeroppervlak voor het bord.



Plaats twee markeringen op de geselecteerde muurstijlen op 192,3 cm (75,71") boven de vloer, een andere op 153,2 cm (60,32"). Schroef twee schroeven in de referentiemarkeringen totdat de schroefkoppen ongeveer 1/2" uit de muur steken.

Lijn de montagegaten aan de achterkant van het spel uit met de schroefkoppen en monteer vervolgens het spel. Het kan nodig zijn om de schroeven aan te passen totdat de plank goed tegen de muur past.

Nadat het bord is gemonteerd, moet de roos zich 172,72 cm (68") boven de vloer bevinden.

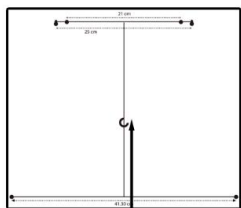
Er zijn twee montagemethoden om dit dartbord aan de muur te bevestigen. Boor twee (2) ophanggaten of vier (4) gaten om het dartbord te bevestigen.

Methoden Eén

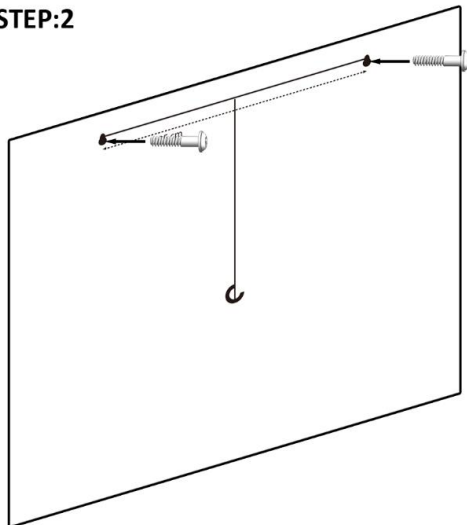
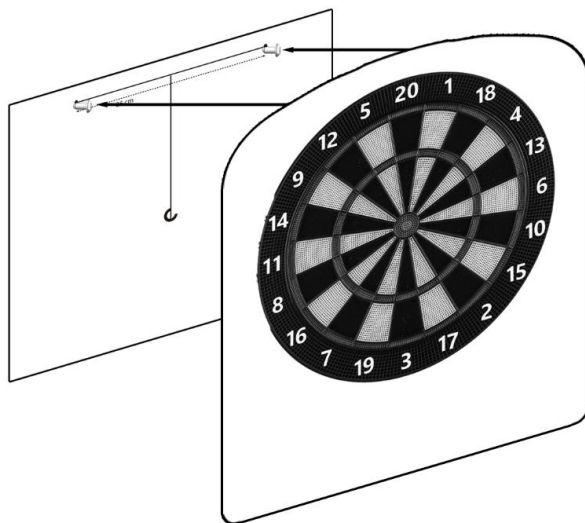
STAP1 : Neem het midden van het papier 172,72 cm vanaf de grond (68") als referentiesticker

STAP2: Gaten maken en schroeven installeren

STAP3: Hang het dartdoel op

STEP:1

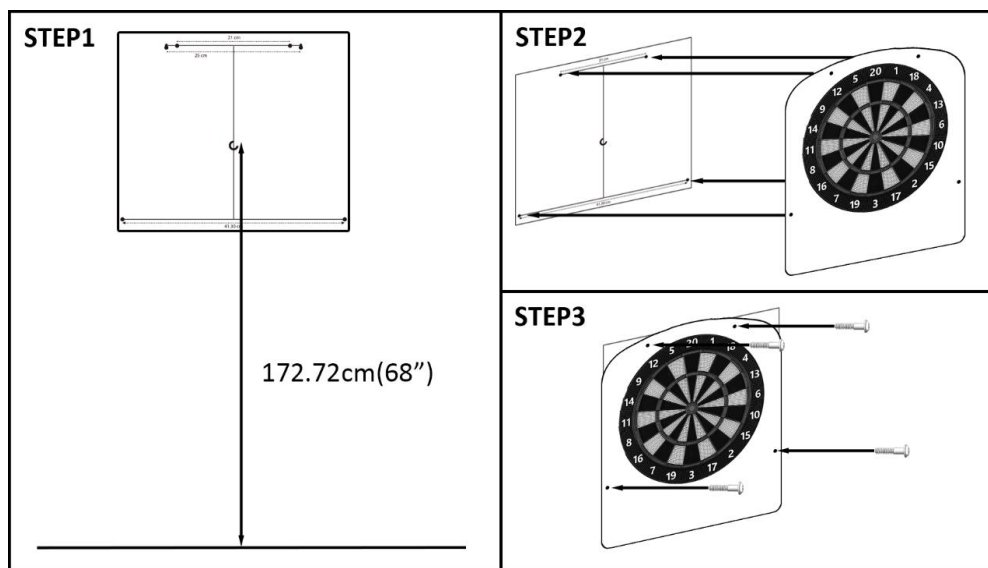
172.72cm(68")

STEP:2**STEP:3****Methoden Twee**

STAP1 : Neem het midden van het papier 172,72 cm vanaf de grond (68") als referentiesticker

STAP2: Lijn de vier schroefgaten van het dartdoel uit met het positioneringspapier

STAP3: Gaten maken en schroeven installeren



STROOMINSTALLATIE

Het dartbord is ontworpen om te worden gevoed door 3 x 1,5 V AA (LR6) batterijen. Het batterijcompartiment kan vanaf de achterkant worden geopend om de batterijen te plaatsen. Om batterijen te sparen is dit dartbord voorzien van een automatische uitschakelmodus. Wanneer het dartbord niet wordt gebruikt, schakelt hij na 30 minuten automatisch uit.

WAARSCHUWING!

- Batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd voordat ze worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen uitsluitend onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet door elkaar gebruikt worden.
- Er mogen alleen batterijen van hetzelfde of gelijkwaardige type worden gebruikt als aanbevolen.

- Batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst.
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gooi het product niet in het vuur, in het water of in het gewone afval.

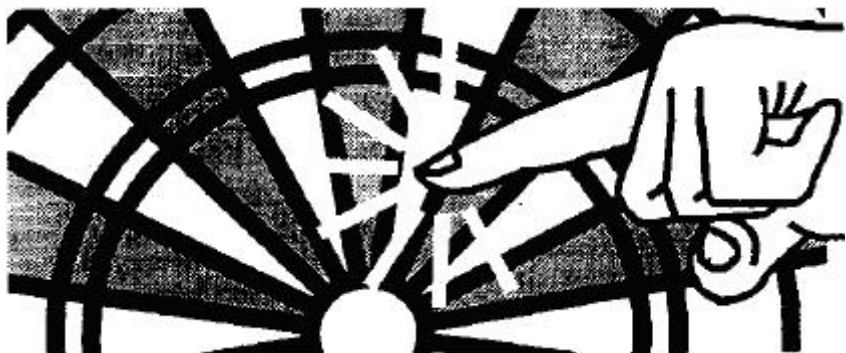
Het kan ook worden gevoed door een AC naar 5V DC, 1.000 milliampère (minimaal) adapter, waarbij de polariteit van de DC-stekker is geconfigureerd als positief (+) aan de buitenkant en negatief (-) in het midden. Om via een adapter verbinding te maken, steekt u het gelijkstroomstekkerinzetstuk in de gelijkstroomaansluiting en de wisselstroomstekker in een stopcontact.

WAARSCHUWING!

25. **Tijdens gebruik:** zorg ervoor dat de aansluitkabel geen struikel- of ander gevaar oplevert.
26. **Na gebruik van het dartbord:** schakel de stroom uit op het stopcontact en haal de adapter uit het stopcontact en het dartbord.
27. **Laat de adapter nooit aangesloten op het dartbord wanneer deze niet in gebruik is.**
28. **Berg de adapter veilig op wanneer deze niet in gebruik is.**

BELANGRIJKE OPMERKING

37. Tijdens verzending of tijdens normaal spel is het mogelijk dat scoresegmenten van dit bord tijdelijk vastlopen, wat resulteert in een bevroren segment. Als dit gebeurt, wordt de score van het vastzittende segment geteld en weergegeven wanneer de speler wisselt. Voer de volgende stappen uit wanneer deze fout verschijnt:
 1. Zoek het vastzittende segment.
 2. Druk stevig op het vastzittende segment totdat het loskomt. Zodra de vastzittende segmenten zijn losgemaakt, zou de fout verdwenen moeten zijn en zou het bord normaal moeten blijven werken.

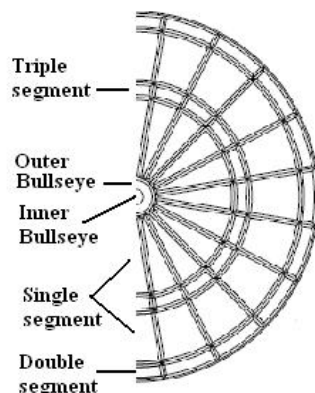


38. Dit spel is alleen ontworpen voor gebruik met lichtere softtip-darts en wordt sterk aanbevolen voor gebruik met darts zoals meegeleverd in de verpakking. Probeer nooit darts met steeltip, langere darts met zachte tip (maximale lengte 2,5 cm) of zwaardere darts (maximaal gewicht van de dart is 12 g) te gebruiken, aangezien deze schade aan het bord zullen veroorzaken.
39. Tussen de opnames door is elektronische en mechanische reactietijd vereist. Als twee schoten te dicht bij elkaar plaatsvinden, haal dan de tweede pijl eruit en gooi opnieuw om je score correct vast te leggen.
40. In een omgeving met elektrische snelle transiënten kan het dartspel defect raken en moet het worden gebruikt om het dartspel te resetten.
41. Dit is een spel voor volwassenen met een functioneel scherp punt. Kinderen mogen alleen spelen onder toezicht van volwassenen.
42. Verwijder vóór gebruik de beschermfolie (indien aanwezig) op het displaygebied.

PUNTEN BEREKENEN

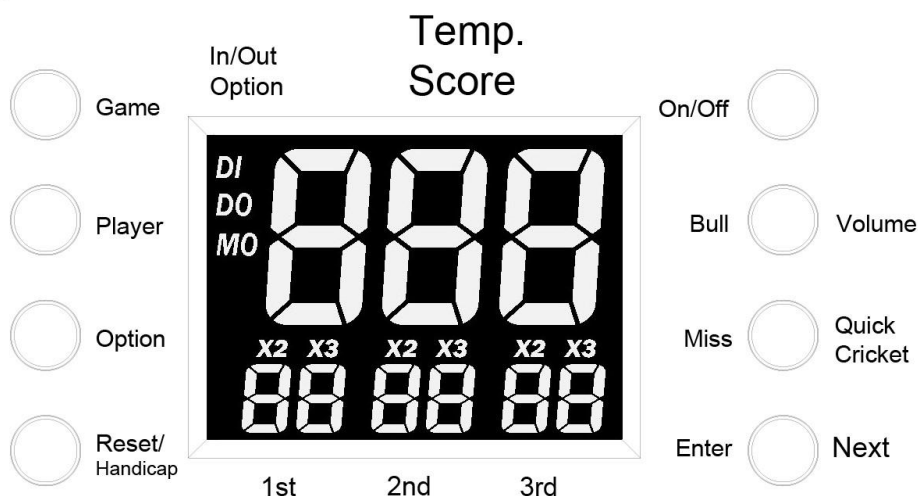
Segment	Scoring rule
---------	--------------

Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Funcitietoetsen

- 127) AAN/UIT
- 128) Spel
- 129) Speler
- 130) Bull / Volume
- 131) Optie
- 132) Miss/snelle cricket
- 133) Resetten/Handicap
- 134) Enter/Volgende



- 135) **GAME-** knop – Tijdens het selecteren van games drukt u op de Game-knop om door de selecties te bladeren. Houd tijdens het spelen van het spel of nadat het spel is afgelopen de Game-knop 2 seconden ingedrukt om terug te keren naar het begin van dat spel.
- 136) **AAN/UIT-** knop – Druk op AAN/UIT om het bord in te schakelen. Houd ON/OFF ingedrukt om het bord uit te schakelen.
- 137) **SPELER-** knop – Druk herhaaldelijk om door 1 speler naar 8 spelers te bladeren, blader vervolgens door de 5 niveaus van de computerspeler: Beginner, Intermate, Gevorderd, Expert, Professional, en blader vervolgens terug naar 1 speler.
- 138) **BULL OPTION-** knop – Druk tijdens de selectiepagina op BULL OPTION om de 25 of 50 bij de stier te selecteren.
- 139) **VOLUME-** knop – Als u tijdens de selectiepagina op deze knop drukt, wordt alleen de BULL-OPTIE geactiveerd. Druk tijdens het spelen herhaaldelijk op om door de 4 posities te bladeren: Dempen, laag volume, gemiddeld volume, hoog volume. Standaard op middenvolume wanneer de stroom van het dartbord is ingeschakeld.
- 140) **OPTION-** knop – Druk herhaaldelijk om door de opties (indien beschikbaar) van het geselecteerde spel te bladeren .
- 141) **MISS-** knop – Druk tijdens het spel op MISS om gemiste darts te registreren.
- 142) **SNEL CRICKET-** knop – Druk op QUICK CRICKET om toegang te krijgen tot Game 13 Standaard Cricket, 2 spelers en Optie single in/double out.
- 143) **RESET** Knop - Druk tijdens het spelen op RESET en houd deze 2

seconden ingedrukt om terug te keren naar de spelselectiepagina “GAME 01”. Nadat het spel is afgelopen, houdt u de RESET-knoppen 2 seconden ingedrukt om terug te keren naar de spelselectiepagina “GAME 01”.

- 144) **HANDICAP-** knop – Om de handicapfunctie te activeren, drukt u op de Handicap-knop na het geselecteerde spel, de speler en de optie. Op de handicappagina drukt u op de spelerknop om naar het geselecteerde spelersnummer te bladeren. Als u bijvoorbeeld 4 spelers heeft geselecteerd om te spelen, kunt u op de handicappagina door P1, P2, P3 en P4 scrollen. Druk op het segment voor de handicapscore. Bij P4 press triple 20-segment begint P4 bijvoorbeeld met 241 punten in 301 games.

Geschied voor nieuwe HANDICAP-spellen :

Spel	Naam	Opties	Spelers	
1	301	6/12	1-8	Handicap
2	501	6/12	1-8	Handicap
3	601	6/12	1-8	Handicap
4	701	6/12	1-8	Handicap
5	801	6/12	1-8	Handicap
6	901	6/12	1-8	Handicap
7	301 Liga	6/12	4-8	Handicap
8	501 Liga	6/12	4-8	Handicap
9	601 Liga	6/12	4-8	Handicap
10	701 Liga	6/12	4-8	Handicap
11	801 Liga	6/12	4-8	Handicap
12	901 Liga	6/12	4-8	Handicap
13	Krekel	3/6	1-8	Handicap
21	Tel op	9/18	1-8	Handicap
24	Hoge score	12/24	1-8	Handicap

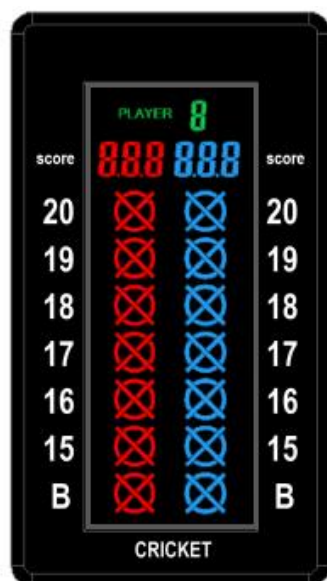
- 145) **ENTER-** knop - Druk op ENTER om de selectie te bevestigen en het spel te starten.

- 146) **NEXT PLAYER**- knop – Druk op NEXT PLAYER om naar de volgende speler te schakelen nadat een beurt is afgelopen.
- 147) Het dartbord wordt automatisch uitgeschakeld als er gedurende 30 minuten geen knop wordt geactiveerd.
- 13) VJ7 6 – 40 Spellen

Spel	Naam	Opties	Spelers
1	301	6/12	1/8
2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	301 Liga	6/12	4/8
8	501 Liga	6/12	4/8
9	601 Liga	6/12	4/8
10	701 Liga	6/12	4/8
11	801 Liga	6/12	4/8
12	901 Liga	6/12	4/8
13	Krekel	3/6	1/8
14	Geen scorecricket	3/6	1/8
15	Krekel met doorgesneden keel	3/6	1/8
16	Moordende krekel	3/6	2/8
17	Scram-cricket	1/2	2

18	Lage pitch cricket	3/6	1/8
19	Engelse krekel	1/2	2
20	Alleen single-cricket	3	1/8
21	Tel op	9/18	1/8
22	De klok rond	12	1/8
23	Sjanghai	4	1/8
24	Hoge score	12/24	1/8
25	Over	19/38	2/8
26	Onder	19/38	2/8
27	Halveer het	1/2	1/8
28	Groot-6	19	2/8
29	Dubbel omlaag	1/2	1/8
30	21 punten	7	1/8
31	Negen Dart-eeuw	3/6	1/8
32	Het beste van negen	5	1/8
33	3 Puntenwedstrijd	2	1/8
34	9 levens	7	2/8
35	Eenenveertig	1/2	1/8
36	Schiet uit	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Moordenaar	30	2/8
39	Schieten	1/2	1/8
40	Alle Vijven	5 /10	1/8

14) LCD-schermindeling ter referentie.



Spelbeschrijvingen en regels

G01 (met 6 opties Single In/Out, Double In/Out en Master Out, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

De score wordt voor elke dart afgetrokken van 301 punten; de eerste speler die precies 0 bereikt, is de winnaar. Raadpleeg clause (5) van de handeling voor de selectie van verschillende opties voor enkel in/uit, dubbel in/uit en master uit.

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

Dit spel biedt ook de mogelijkheid om 50/50 bull (zowel binnenste als buitenste bull is 50) of 25/50 bull (binnenste bull is 50 en buitenste bull is 25) te selecteren en de variaties op een totaal van 72 te brengen.

Voor meer plezier toont het bord het dichtstbijzijnde segment dat geraakt kan worden om het spel op de snelste manier te beëindigen als de score van een speler lager is dan 170 voor Double Out of 180 voor Master Out-opties.

Om het spel leuker te maken, kan het spel ook het gemiddelde van de dartpunten voor elke speler weergeven om het vaardigheidsniveau te controleren na het beëindigen van het spel.

G02 501

Alle spellen en functies zijn hetzelfde als de G01 301-regels, behalve dat het spel begint vanaf 501.

G03 601

Alle spellen en functies zijn hetzelfde als de G01 301-regels, behalve dat het spel begint vanaf 601.

G04 701

Alle spellen en functies zijn hetzelfde als de G01 301-regels, behalve dat het spel begint vanaf 701.

G05 801

Alle spellen en functies zijn hetzelfde als de G01 301-regels, behalve dat het spel begint vanaf 801.

G06 901

Alle spellen en functies zijn hetzelfde als de G01 301-regels, behalve dat het spel begint vanaf 901.

G07 301 LEAGUE (met opties van Single In/Out, Double In/Out en Master Out, teamselectie, Bull en 50/50 Bull)

Vergelijkbaar met 301 Count-down, maar hier spelen de teams tegen elkaar. Als een lid van het team exact 0 bereikt, heeft zijn/haar team

gewonnen. Er is echter één voorwaarde. De totaalscore van zijn/haar team mag niet groter zijn dan de totaalscore van het andere team. Als het groter is, heeft het team niet gewonnen en hervat het zijn vorige positie. Naast de 301 standaardvarianties biedt dit spel ook de keuze uit de verschillende teamcombinaties om mee te spelen.

G08 501 Liga

Alle spellen zijn hetzelfde als de regels van de G07 301 League, behalve dat het spel begint vanaf 501.

G09 601 Liga

Alle spellen zijn hetzelfde als de regels van de G07 301 League, behalve dat het spel begint vanaf 601.

G10 701 Liga

Alle spellen zijn hetzelfde als de regels van de G07 301 League, behalve dat het spel begint vanaf 701.

G11 801 Liga

Alle spellen zijn hetzelfde als de regels van de G07 301 League, behalve dat het spel begint vanaf 801.

G12 901 Liga

Alle spellen zijn hetzelfde als de regels van de G07 301 League, behalve dat het spel begint vanaf 901.

G13 CRICKET (met optie C00, C20, C25, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Volgens de standaardregels worden in Simple Cricket alleen het getal 15-20 en de roos gebruikt. Alle geldige treffers worden bevestigd en weergegeven door de Cricket Display.

31. Wanneer een nummer drie keer door een speler is geraakt, staat het 'open' voor die speler en zullen eventuele verdere treffers punten opleveren als ze worden gegoid.

32. Zodra een nummer drie keer door alle spelers is geraakt, wordt dat nummer 'gesloten' en kan er door geen enkele speler meer op worden gescoord. Op dat moment wordt de cricketscore van dat nummer weergegeven als O.
 33. Een speler die een nummer heeft 'geopend', kan op dat nummer blijven scoren totdat het 'gesloten' wordt.
 34. Een speler wint het spel als hij voor het eerst alle getallen 'sluit' en gelijke of hogere scores heeft dan de andere spelers. Als spelers echter een gelijk aantal punten hebben, of geen punten hebben, wint de eerste speler die alle nummers 'sluit'.
 35. En als een speler als eerste alle nummers heeft 'gesloten', maar achter staat op punten, gaat het scoren verder op 'open' nummers. Als die speler niet het hoogste puntentotaal heeft verzameld op het moment dat een andere speler 'sluit', is de speler met de meeste punten de winnaar.
- C00 hit & “open” de nummers 15-20 en is een schot in de roos bij elke bestelling.
 - C20 druk en “open” eerst nummer 20, en “open” vervolgens in volgorde de nummers 19, 18, 17, 16, 15 en in de roos
 - C25 druk & “open” eerst in de roos, en vervolgens in volgorde “open” de nummers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Opmerking:

- (1) Enkel segment - tel één keer
Dubbel segment - tel twee keer
Drievoudig segment - tel drie keer
- (2) Het segment wordt geopend als het al meer dan drie keer is geraakt. Het wordt dan gesloten als alle spelers hetzelfde segment openen.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 GEEN SCORE CRICKET (met opties van 000, 020, 025 , 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als cricket, BEHALVE dat er geen score wordt gemaakt. De winnaar is de speler die als eerste alle punten heeft gesloten.

G15 CUT THROAT CRICKET (met opties van 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

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

G16 KILLER CRICKET (met opties van H00, H20, H25, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als No Score Cricket. Behalve wanneer jij een punt hebt gesloten en je tegenstanders niet, kun je de markering van de tegenstander elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle punten heeft gesloten.

G 17 S CRAM CRICKET (met opties van 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Dit is een spel is een v a r i a t i e n f C r i c k e t . De e De nadelen van het spel zijn van 2 r o n d e s . I n d e e E e r s t r o n d , p l a y e r 1 moeten dichtbij 1 5 door 2 0 E n b u l l ' s e y e terwijl p l a y e r 2 a t t e m p t s n a a r k r i j g e n a l s h o o g A s c o r e a l s h i j k a n n l d o o r s c o r i n g d e o p e n a a n t a l . R o n d e n d 1 z u l l e n z i j n a f g e r o n d w a n n e e r a l l e a a n t a l r s h e b b e n b e e n c l o s e d . V o o r r o n d e n d 2 , d e e a c h t e r u i t i s d o p e . D e p l a y e r m e t d e e h o g e s t s c o r e n e n a b e i d e r o n d e s i s d e w i n n e r .

G18 LAGE PITCH CRICKET (met opties van E00, E20, E25, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als Cricket. Alleen worden de te schieten punten gewijzigd van 15 naar 20 en Bull naar 1 naar 6 en Bull.

- E00: Open de nummers 1 tot en met 6 en schiet in de roos in willekeurige volgorde
- E20: Open nummers 6 tot en met 1 en in de roos op volgorde
- E25: Open nummers in de roos en 1 t/m 6 op volgorde

G19 ENGELSE CRICKET (met opties van 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Dit spel is alleen voor 2 spelers. Het spel bestaat uit twee rondes. In de eerste ronde is het doelwit van speler één het schot in de roos, elke treffer van de buitenste stier telt als één punt, de binnenste stier telt als twee punten en de andere getallen tellen als 0 punten. Het doel van speler 2 is om de hoogst mogelijke score te behalen voordat speler 1 9 punten verzamelt. Speler 2 kan een willekeurig getal gooien. Als speler 2 echter 42 punten scoort, telt dit als 2 punten, als speler 2 59 punten scoort, telt het als 19 punten. Daarom wordt de score alleen geteld als de totale score van drie darts hoger is dan 40, anders telt deze als 0 punten. De eerste ronde is afgelopen als speler 1 9 punten heeft verzameld. In ronde twee veranderen de spelers van rol. Speler 2 schiet in de roos en speler 1 gaat voor de punten. Het spel is afgelopen als speler 2 9 punten heeft verzameld. De speler met de meeste punten is de winnaar.

G20 ALLEEN ENKEL CRICKET (met opties van S00, S20, S25)

Gespeeld als traditionele cricket, behalve dat de dubbele en drievoudige score slechts één keer scoort. Voorbeeld: als speler A een triple 20 slaat, wordt er slechts één 20 gescoord. Als speler A een dubbele 20 slaat, wordt er slechts één 20 gescoord.

Als speler A drie 20's raakt, hetzij door een enkele, dubbele of driedubbele, wordt het getal gesloten als speler B geen drie 20's raakt en de 20 open laat. Speler A heeft een kans om te scoren. Speler A kan punten scoren

op de volgende manier: Single 20 scoort 20 punten, Double 20 scoort 20 punten, Triple 20 scoort 20 punten.

Bull-eyes werken op dezelfde manier: als een dubbele stier wordt geraakt, telt deze als een enkele stier.

Het spel is afgelopen als een speler al zijn cijfers en bulls-eyes heeft gesloten en een voorsprong heeft in punten

G21 Count Up (met opties van 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

De score wordt voor elke dart opgeteld, de eerste speler die de setpoints bereikt of overschrijdt, is de winnaar. De instelpuntopties zijn 100, 200, 300, ... 900.

G22 DE KLOK RONDLEIDING (met opties van 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Raak in strikte volgorde van 1, 2, 3,..... totdat 5, 10, 15 of 20s worden bereikt met rechte, dubbele of drievoudige schoten, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. De eerste speler die de eindscore bereikt, is de winnaar. Spelers beginnen hun volgende beurt met het volgende juiste nummer in de reeks. De computer geeft het getal weer dat de speler moet raken.

105.110.115.120: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20, ongeacht enkelvoudig, dubbel of drievoudig.

205,210,215,220: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen het dubbele is geldig.

305.310.315.320: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen triple is geldig.

G23 SHANGHAI (met opties van L05, L07, L09, L11)

Elke speler moet het bord rondgaan om te scoren van 1 tot en met een doelgetal als het geselecteerde niveau. Het dartsbord geeft het doelnummer weer dat moet worden geraakt. Gooi 3 darts voor elk doelnummer. Het maakt niet uit of de 3 darts het doelnummer raken of missen, de speler zal het volgende doelnummer moeten raken in het volgende spel van 3 darts. Elke speler kan scoren op elk correct segment (enkel X 1, Dubbel X 2, Triple X 3) en de selecties zijn als volgt gevarieerd:

- L05 het spel begint van segment 1 tot en met 5
- L07 het spel begint van segment 1 tot 7
- L09 het spel begint van segment 1 tot 9
- L11 het spel begint van segment 1 tot 11

Het openingssegment verschijnt automatisch op het display.

Er zijn twee manieren om te winnen: de hoogste score behalen aan het einde van het spel, of een *Shanghai scoren* en automatisch winnen. Een *shanghai* raakt de enkele, dubbele en drievoudige van het getal dat in het spel is.

G24 HOGE SCORE (met opties van H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

De regels zijn eenvoudig. Elke speler moet de meeste punten verzamelen in 3, 4, 5, ...of 14 ronden (elke ronde 3 darts) om te winnen. Dubbels en triples tellen respectievelijk als X2 en X3 voor de score van dat segment.

G25 OVERS (met opties van O03, O04, O05, ... O21, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

De spelers moeten om de beurt 3 darts gooien. Als de score van een speler lager is dan de score van de vorige speler, gaat één krekellampje uit, wat betekent dat hij één leven verliest. Voordat elke speler in elke ronde schiet, wordt op het tekstschermd de recordscore weergegeven.

Een speler zal uit het spel zijn als al zijn levens verdwenen zijn. De laatste overgebleven speler is de winnaar. O03 –O21 vertegenwoordigt 3 levens tot 21 levens.

G26 UNDERS (met opties van U03, U04, U05, ... U19, U20, U21, 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Regels volgen precies zoals hierboven behalve

13. De score van de leider is de laagste score voor elke beurt.

14. Een gemiste dart moet als 60 worden geteld door op de MISS-knop te drukken.

U03-U21 vertegenwoordigt 3 levens tot 21 levens.

G27 HALVE-IT (met opties van 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Er zijn 12 ronden van elk drie darts in dit spel. Het doel is om zoveel mogelijk punten van de aangegeven nummers te scoren. De aangewezen nummers voor elke ronde zijn:

1e ronde	12
2e ronde	13
3e ronde	14
4e ronde	Eventuele ~~dubbeltellingen~~
5e ronde	15
6e ronde	16
7e ronde	17
8e ronde	Eventuele triples
9e ronde	18
10e ronde	19
11e ronde	20
12e ronde	Bull's Eye

Er wordt gescoord als de pijl alleen het aangewezen gebied raakt. Alle treffers worden gescoord op nominale waarde. Mochten alle drie de pijlen

van een speler het aangewezen doelgebied missen, dan wordt zijn totale score voor die punten gehalveerd. De hoogste score aan het einde is de winnaar.

G28 BIG-6 (met opties van b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Met dit spel kunnen spelers hun tegenstanders uitdagen om de doelen van hun keuze te raken. Spelers moeten echter de kans verdienen om het volgende doelwit voor hun tegenstander te kiezen door eerst het huidige doelwit te raken. Het doel van het spel is om je tegenstander te dwingen levens te verliezen door moeilijke doelen te selecteren die je tegenstander moet raken, zoals 'Double Bull's eye' of 'triple 20'.

Single 6 is het eerste doelwit dat wordt geraakt wanneer het spel begint. Voordat het spel begint, moeten spelers het eens worden over hoeveel levens er gebruikt zullen worden door op de OPTION-knop te drukken (bijv. B3 vertegenwoordigt 3 levens, enz.). Binnen de twee worpen moet speler 1 een 6 slaan om zijn/haar leven te “redden”. Als speler 1 het doel binnen twee worpen raakt, zal de volgende gegooide pijl het doel van de tegenstander bepalen. Als speler 1 er niet in slaagt om het huidige doel binnen 2 darts te raken, verliest hij/zij de kans om het volgende doel voor speler 2 te bepalen. Als een speler alle drie de worpen mist, verliest hij een leven en mag de volgende speler het proberen. een willekeurig doelwit. Als speler 1 bij de derde worp het doel raakt, wordt ook willekeurig het doel voor de volgende speler gegenereerd.

Singles , doubles en triples zijn allemaal afzonderlijke doelen voor dit spel.

De laatste speler die nog een leven over heeft, is de winnaar.

Het nr. van het aantal overgebleven levens wordt weergegeven door het cricketdisplay.

G29 DOUBLE DOWN (met opties van 25/50 Bull en 50/50 Bull)

Het spel begint met een basisscore van 60 voor elke speler. De speler moet scoren door de actieve segmenten van de huidige ronde te raken. In de eerste ronde moet de speler bijvoorbeeld gooien om segment 15 te raken. Als er geen 15's worden geraakt, wordt de score van de speler gehalveerd. De volgende ronde is 16 enzovoort. Voor D en T moet de speler een double of triple slaan en dezelfde regel wordt toegepast. De speler die de hoogste score behaalt, is de winnaar.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAAL
SPELER 1										
SPELER 2										

D: Dubbel T: Drievoudig B: Een schot in de roos

G30 21 PUNTEN (met opties van 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

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

1. Behaalt precies 21 punten met 1, 2 of 3 darts
2. Haalt de hoogste punten tot 21 punten (als niemand 21 punten haalt in deze ronde)

De speler zal 'bust' zijn als een score hoger is dan 21 punten en de speler geen punt kan krijgen. Nadat het spel is afgelopen, wint de speler met de hoogste punten het spel.

005, 006, 007..... 011 vertegenwoordigen respectievelijk 5 ronden, 6 ronden, 7 ronden..... 11 ronden.

G31 NINE DART CENTURY (met opties van 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Stier en 50/50 Stier)

De e o p t i o s zijn de h i j d o e l s c o r e , zien de h i j g r a f i e k o n d e r s t a a n d .

O p t i k a a n	100	1 5	200
------------------------	-----	-----	-----

Doel	1 00 P o i	150 P o	2 00 P o i
------	------------	---------	------------

In Dit is g a m e elk speel e r h a s 9 d a r t s
 (drie turn ns) naar o s c o r e 1 0 0 (of 15 0 , 2 0 0)
 punten zonder te gaan over , o r g e t zo dicht
 bij 1 0 0 als mogelijk . Als Jij gaan boven
 jou Zijn uit van de e spel . D e d a r t Het bestuur
 zal een aankondiging doen " Borstbeeld " . D a r t s
 Dat l e n d buiten de s c o r n g een gebied zal uw
 s c o f e opnieuw instellen rug omlaag
 naar nul . D a r t s Dat stuit e r uit Zijn
 niet p e n a l i z e d e n d d o niet graaf voor een n y
 punten . De e nummer op de e d kunst b o a r d
 Dat Jij hit zullen zijn jouw s c o r e . A dubbel s e
 g m e n t is de moeite waard dubbel punten e n d A
 t r i p l e is waard t r i p l e . D e speelt h a t kom
 dichterbij naar het doel S c o r e zonder te
 gaan over is de w i n n e r .

G32 BEST OF NINE (met opties van 009, 012, 015, 018, 021)

De computer geeft een willekeurig getal weer dat de speler in elke ronde moet slaan. Een speler krijgt 1 score als hij het nummer raakt, 2 scores als hij een double slaat en 3 scores als hij een triple slaat.

Optie	009	012	015	018	021
Aantal	9	12	15	18	21

De speler met de hoogste score aan het einde van het spel wint.

G33 3-puntswedstrijd

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

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

De eerste 2 ballen (darts) zijn normale ballen en er wordt één punt geteld.

De derde bal is een geldbal en er worden twee punten geteld. Het dartbord geeft een indicatie van het doelwit dat moet worden geraakt. Tijdens het spel moeten de eerste 2 darts (ballen) van de speler de doelzone raken, en het SCORE-display zal de trefferpunten tonen, en het CRICKET-display zal dienovereenkomstig oplichten.

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

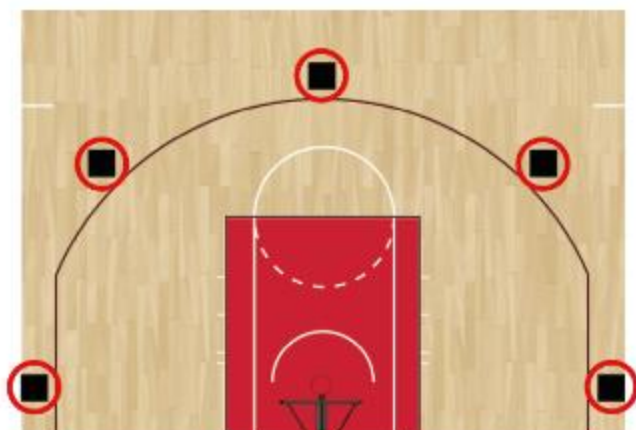
De speler die de meeste CRICKET-slagen laat oplichten nadat het spel is afgelopen, wint

Het spel kan de moeilijkheidsgraad kiezen (OPTIE)

Eenvoudig: de eerste 2 darts hoeven alleen maar op een willekeurige positie de doelzone te raken. Als u bijvoorbeeld 11-puntenzones raakt, worden zowel odd, double als triples als hit beschouwd.

Moeilijkheidsgraad: Zoals hierboven vermeld, moeten de eerste twee darts de drievoudige zone raken om als geraakt te worden beschouwd. Voor deze twee moeilijkheden moet de geldbal de roos raken (25/50)

Er is geen vast aantal rondes en het spel eindigt in één ronde.





G34 9 LEVENS (met opties van 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

In dit spel worden de nummers 1 tot en met 20 en de roos in een opeenvolgende lus gespeeld. Spelers gooien om de beurt 1 in de eerste ronde, 2 in de tweede ronde, enzovoort, tot "25" in de 21e ronde, 1 in de 22e ronde, enzovoort. Elke speler moet in elke ronde het doelnummer met één pijl raken. De speler verliest een leven als alle drie de darts missen. De laatst overgebleven speler is de winnaar.

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

G35 EENENVEERTIG (met opties van 25/50 en 50/50 Bull)

Het spel begint met een basisscore van 40 voor elke speler. Dan begint iedereen het spel door op nummer 20 te schieten, en dan op 19, D, 18, 17, T, 16, 15, Bull's Eye en dan in totaal 41 punten. Elke speler gooit drie darts naar hetzelfde nummer en gaat dan door naar het volgende nummer in de volgende ronde. Alle scores worden bij elkaar opgeteld, dubbel telt als 2x en triple als 3x de punten. Na een schot in de roos is een extra ronde van 41 punten inbegrepen en een speler moet deze uitdaging overwinnen voordat het spel wordt beëindigd. Aan het einde van het spel is de speler met de meeste punten de winnaar.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	TOTAAL
SPELER 1											
SPELER 2											

B: Een

schot in de roos

G36 SHOOT-OUT (met opties van -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

De eerste speler die het aantal juiste doelen raakt, afhankelijk van de gekozen optie, is de winnaar. De computer zal willekeurig een nummer (doel) selecteren dat de speler moet raken. Eén correcte treffer op een segment van het weergegeven getal trekt er één af van de score. Enkele, dubbele en drievoudige segmenten tellen allemaal als één treffer. Als een speler het geselecteerde nummer niet binnen 10 seconden raakt, wordt de dart als een misser beschouwd en selecteert de computer automatisch een ander willekeurig nummer dat de speler moet gebruiken voor de volgende dart.

Score-optie	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
Aantal doelstellingen en startscore	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Score-optie	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
Aantal doelstellingen en startscore	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

G37 BINGO

OPTIE: 132, 141, 168, 189

Het bord geeft het doelsegment automatisch weer. De speler die als eerste alle gespecificeerde doelsegmenten drie keer heeft geraakt, wint het spel.

132- Raak het segment met de reeks 15, 4, 8, 14, 3.

141- Raak het segment met de reeks 17, 13, 9, 7, 1.

168- Raak het segment met de reeks 20, 16, 12, 6, 2.

189- Raak het segment met de reeks 19, 10, 18, 5, 11.

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

G38 KILLER (met opties, zie onderstaande optielijst)

Om te beginnen moet elke speler zijn nummer selecteren door een pijltje naar het doelgebied te gooien. Het display geeft op dit punt “SEL” aan. Het nummer dat elke speler krijgt, is het nummer dat hij tijdens het spel toegewezen krijgt. Geen twee spelers kunnen hetzelfde nummer hebben. Zodra elke speler een nummer heeft, begint de actie. Elke speler probeert het overeenkomstige schietgebied (killer) in de optietabel van zijn/haar eigen nummer te raken om de kwalificatie voor een “killer” te behalen. Wanneer de speler een moordenaar wordt, is het doel van de speler om zijn/haar tegenstanders te “doden” door hun segmentnummer te raken totdat al hun “levens” verloren zijn. Als een moordenaar zijn/haar eigen segmentnummer raakt, verliest de moordenaar de kwalificatie voor ‘moordenaar’ en verliest hij ook één ‘leven’. Hij/zij moet opnieuw zijn/haar eigen segmentnummer gebruiken voor de kwalificatie ‘killer’. De laatste speler die nog in leven is, wordt tot winnaar uitgeroepen. Voor moeilijker spel, druk op de double (of triple) voor zijn/haar eigen scorenummer om de kwalificatie voor een “killer” te behalen.

Optie	Levens	Schietgebied (moordenaar)
003	3	Enkel, dubbel, drievoudig
005	5	Enkel, dubbel, drievoudig
....	...	Enkel, dubbel, drievoudig
021	21	Enkel, dubbel, drievoudig
203	3	Dubbele
205	5	Dubbele
...		Dubbele
221	21	Dubbele
303	3	Verdrievoudigen
305	5	Verdrievoudigen
....		Verdrievoudigen
321	21	Verdrievoudigen

G39 SCHIETEN (met opties van 25/50 Bull en 50/50 Bull)

In dit spel gooit elke speler drie pijlen. De speler met het hoogste totaal van 3 darts wint die ronde. De winnaar is de eerste die 7 ronden wint.

G40 All Fives (spelopties van 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 en 50/50 Bull)

Voordat u het spel start, moet u het aantal spelers en de gewenste optie selecteren.

De opties zijn het totaal aantal punten dat je nodig hebt om te winnen, zie het onderstaande schema.

Optie	51	61	71	81	91
Totaal aantal punten	51	61	71	81	91

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

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat

www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support

SET MED DARTTAVLA OCH SKÅP

MODELL : 9176WD

Vi fortsätter att vara engagerade i att ge dig verktyg till konkurrenskraftiga priser. "Spara hälften", "Halva priset" eller andra liknande uttryck som endast används av oss representerar en uppskattning av besparingar du kan dra nytta av att köpa vissa verktyg med oss jämfört med de stora toppmärkena och betyder inte nödvändigtvis att täcka alla kategorier av verktyg som erbjuds av oss. Du påminns vänligen om att verifiera försiktigt

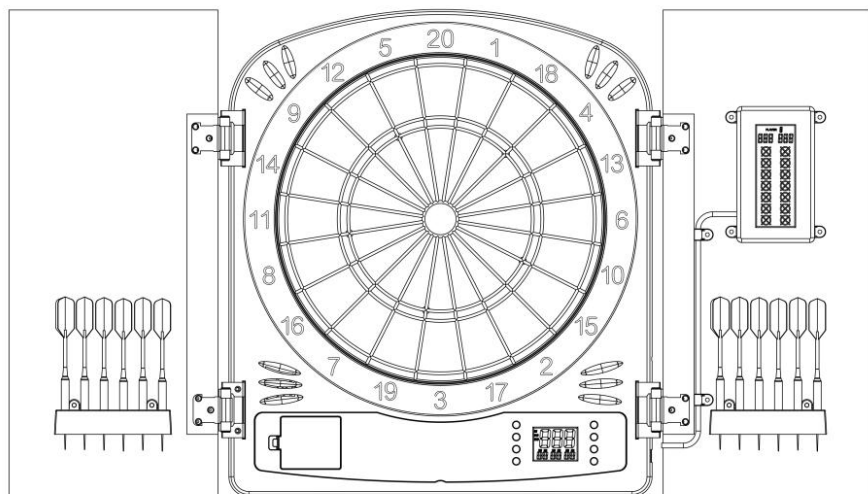
när du gör en beställning hos oss om du faktiskt gör det Sparande
Halv i jämförelse med de främsta varumärkena.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

DARTBOARD AND
CABINET SET

MODELL : 9176WD



BEHÖVER HJÄLP? KONTAKTA OSS!

Har du produktfrågor? Behöver du teknisk support? Kontakta oss gärna:

Teknisk support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support

Detta är den ursprungliga instruktionen, läs alla instruktioner noggrant innan du använder den. VEVOR reserverar sig för en tydlig tolkning av vår användarmanual. Utseendet på produkten är beroende av den produkt du fått. Ursäkta oss att vi inte kommer att informera dig igen om det finns någon teknik eller mjukvaruuppdateringar på vår produkt.

SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS

	Varning - För att minska risken för skada måste användaren läsa instruktionerna noggrant .
	KORREKT AVFALLSHANTERING för Display Denna produkt omfattas av bestämmelserna i det europeiska direktivet 2012/19/EU. Symbolen som visar en soptunna korsad anger att produkten kräver separat sophämtning i EU. Detta gäller för produkten och alla tillbehör märkta med denna symbol. Produkter märkta som sådana får inte slängas tillsammans med vanligt hushållsavfall, utan måste lämnas till en insamlingsplats för återvinning av elektriska och elektroniska apparater.
	Denna produkt är av skyddsklass III.
	Överensstämmelse är en EG-säkerhetscertifiering.
	FCC-information för visning FÖRSIKTIGHET: Ändringar eller modifieringar som inte uttryckligen godkänts av den part som ansvarar för efterlevnaden kan upphäva användarens behörighet att använda utrustningen! Denna enhet uppfyller del 15 av FCC-reglerna. Driften är föremål för följande två villkor: 1) Denna produkt kan orsaka skadliga störningar. 2) Denna produkt måste acceptera alla mottagna störningar, inklusive störningar som kan orsaka oönskad funktion. WARNING: Ändringar eller modifieringar av denna produkt som inte uttryckligen godkänts av den part som är ansvarig för efterlevnaden kan upphäva användarens behörighet att använda produkten. Obs: Denna produkt har testats och befunnits överensstämma med gränserna för en digital enhet av klass B i enlighet med del 15 av FCC-reglerna. Dessa gränser är utformade för att ge rimligt skydd mot skadliga störningar i en bostadsinstallation. Denna produkt genererar, använder och kan utstråla radiofrekvensenergi, och om den inte installeras och används i enlighet med instruktionerna kan den orsaka skadliga störningar på radiokommunikation. Det finns dock ingen garanti för att störningar inte kommer att inträffa i en viss installation. Om denna produkt orsakar

	skadliga störningar på radio- eller tv-mottagning, vilket kan fastställas genom att stänga av och på produkten, uppmuntras användaren för att försöka korrigera störningen med en eller flera av följande åtgärder. · Rikta om eller flytta mottagningsantennen. · Öka avståndet mellan produkten och mottagaren. · Anslut produkten till ett uttag på en annan krets än den som mottagaren är ansluten till. · Kontakta återförsäljaren eller en erfaren radio/TV-tekniker för hjälp.
--	--

VARNING:

Läs denna bruksanvisning noggrant innan du använder produkten. Underlåtenhet att göra det kan leda till allvarliga skador.

ELEKTRISK SÄKERHET!

71. Kontrollera före användning att spänningen motsvarar den som visas på apparatens märkskylt. Se till att den inställda spänningen på maskinen motsvarar elförsörjningen i ditt land.
72. Använd inte någon apparat med en skadad sladd eller kontakt eller efter att den inte fungerar eller har skadats på något sätt. Lämna tillbaka apparaten till närmaste auktoriserade serviceverkstad för undersökning, reparation eller justering.
73. Om nätsladden är skadad måste den bytas ut mot en speciell sladd eller enhet som finns tillgänglig från tillverkaren eller dess servicerepresentant.
74. Låt inte sladden hänga över kanten på ett bord eller bänk eller vidrör heta ytor.
75. Använd inte apparater för annat än avsett ändamål.
76. För att skydda mot brand, elektriska stötar eller personskador, doppa inte ned sladdar, elkontakter eller apparater i vatten eller andra vätskor.
77. Användning av tillbehör, som apparatens tillverkare inte rekommenderar, kan leda till brand, elektriska stötar eller personskador.
78. Använd inte en förlängningssladd med denna produkt.
79. Nätsladden ska ligga plant på ett bord eller en bänkyta och får inte hänga över kanten. Håll den borta från heta ytor och vatten.
80. **VARNING:** Denna produkt innehåller små delar. Om den sväljs kommer den att utgöra en kvävningsrisk. Håll dessa små delar borta från barn när du monterar

dem!

UPPMÄRKSAMHET!



WARNING! Ta bort allt förpackningsmaterial och behåll det för framtida bruk. Förpackningsmaterial är ingen leksak.

WARNING! Låt inte barn leka med förpackningsmaterialet.

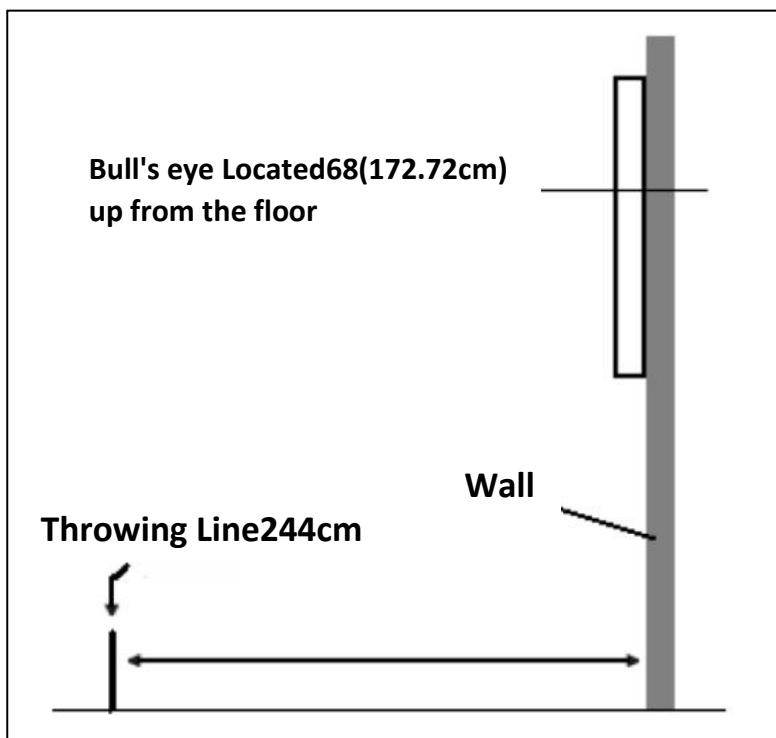
Om de sväljer förpackningsmaterialet kommer de att kvävas!

SPARA DESSA INSTRUKTIONER

Tack för att du köpte detta elektroniska dartspele. Dess datoriserade poängsystem gör spelet enkelt och roligt. Med 40 inbyggda spel och över 590 alternativ/varianter att välja mellan, kommer både nybörjare och mer avancerade spelare att hitta spel som passar dem. Upp till 8 spelare kan spela samtidigt. Läs instruktionerna innan du spelar och se till att spara dem för framtida referens.

MONTERING (FYSISK INSTALLATION)

Darttavlan ska hängas på en väggkrok, med bull's eye 172,72 cm (68") över golvet. Dart är tänkt att kastas från ett avstånd av cirka 244 cm (96"), så se till att det finns cirka 3 m (10") ') av öppen golvyta framför brädan.



Placera två märken på de valda väggreglarna 192,3 cm (75,71") över golvet, en annan på 153,2 cm (60,32"). Skruva in två skruvar i referensmärkena tills skruvhuvudena sticker ut cirka 1/2" från väggen.

Rikta upp monteringshålen på baksidan av spelet med skruvhuvudena och montera sedan spelet. Det kan vara nödvändigt att justera skruvarna tills skivan sitter tätt mot väggen.

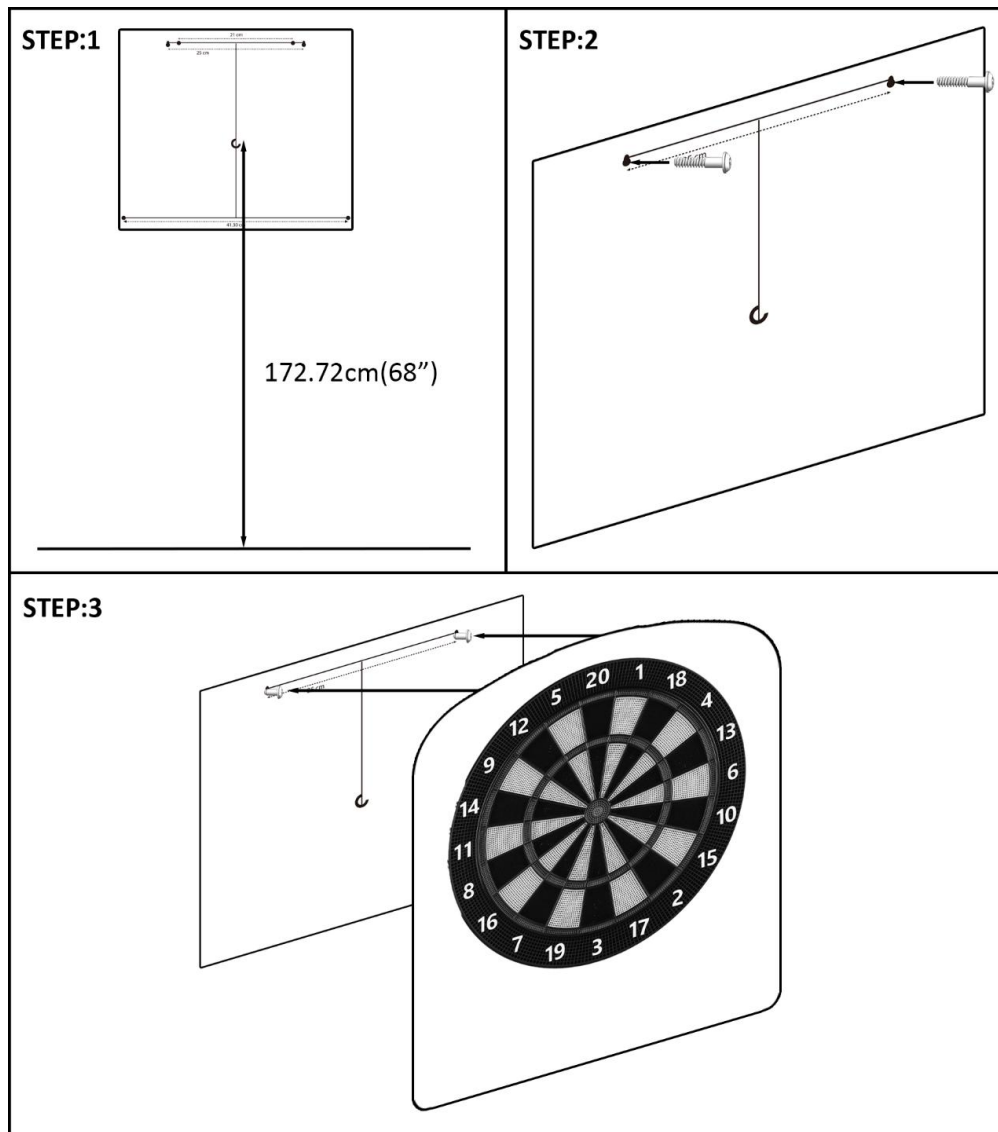
Efter att brädan har monterats, bör tjurens öga vara 172,72 cm (68") över golvet. Det finns två monteringsmetoder för att montera denna darttavla på väggen. Borra antingen två (2) hängande hål eller fyra (4) genomgående hål för att montera darttavlan.

Metod ett

STEG 1 : Ta mitten av papperet 172,72 cm från marken (68 ") som referensdekal

STEG 2: Hål och installera skruvar

STEG 3: Häng upp pilmålet

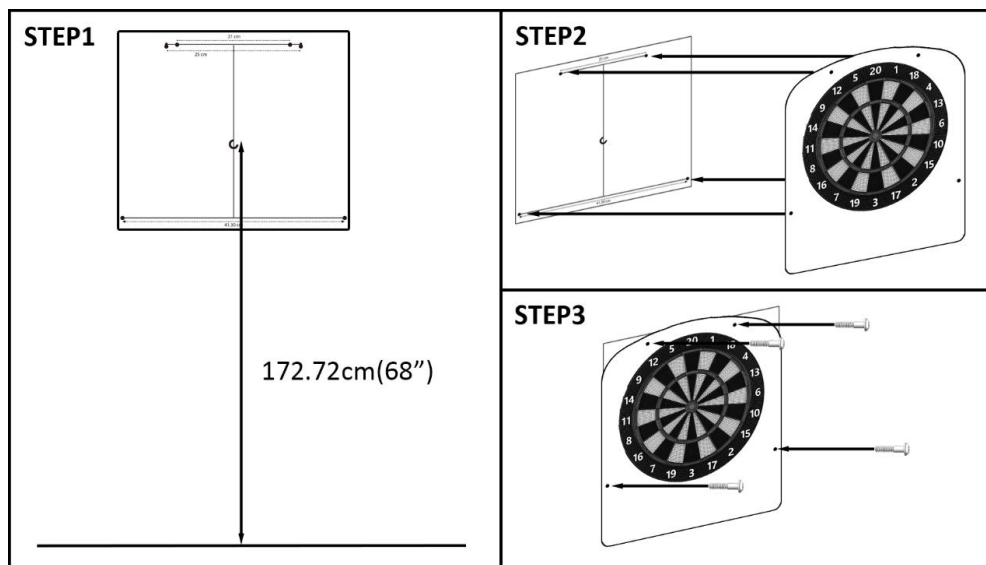


Metod två

STEG 1 : Ta mitten av papperet 172,72 cm från marken (68 ") som referensdekal

STEG 2: Rikta in de fyra skruvhålen på pilmålet mot positioneringspapperet

STEG 3: Hål och installera skruvar



STRÖMINSTALLATION

Darttavlan är designad för att drivas med 3 x 1,5v AA (LR6) batterier.

Batterifacket kan öppnas från baksidan för att installera batterierna. För att spara på batterierna är denna darttavla utrustad med ett automatiskt avstängningsläge. Om darttavlan inte används stängs den av automatiskt efter 30 minuter.

VARNING!

- Batterier bör bytas ut av en vuxen.
- Icke-uppladdningsbara batterier ska inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier ska tas ur leksaken innan de laddas.
- Uppladdningsbara batterier får endast laddas under uppsikt av vuxen.
- Olika typer av batterier eller nya och använda batterier får inte blandas.
- Endast batterier av samma eller motsvarande typ som rekommenderas får användas.
- Batterier ska sättas i med rätt polaritet.

- Förbrukade batterier ska tas bort från leksaken.
- Matningsterminalerna får inte kortsutas.
- Släng inte i eld, i vatten eller allmänt sopor.

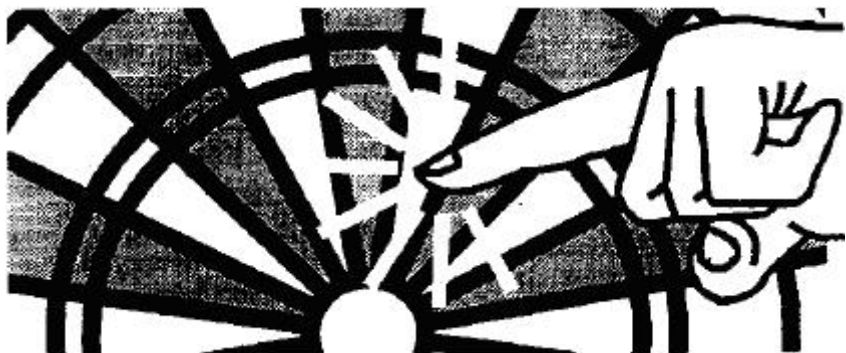
Den kan också drivas av en AC till 5V DC, 1 000 milliamp (minimum) adapter, med DC-kontaktens polaritet konfigurerad som positiv (+) utanför och negativ (-) mitt. För att ansluta med adapter, anslut likströmskontakten till likströmsuttaget och nätkontakten till ett eluttag.

VARNING!

29. **Under användning:** se till att anslutningskabeln inte utgör snubbel eller annan fara.
30. **Efter att du har använt darttavlan:** stäng av strömmen från eluttaget och koppla ur adaptern från vägguttaget och darttavlan.
31. **Lämna aldrig adaptern ansluten till darttavlan när den inte används.**
32. **Förvara adaptern säkert när den inte används.**

VIKTIG ANMÄRKNING

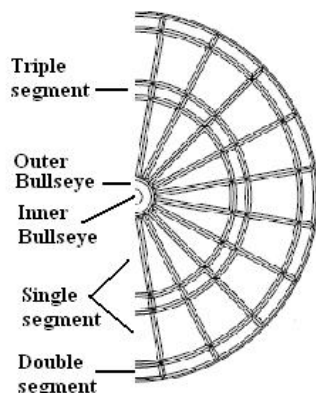
43. Under leverans eller under normalt spel är det möjligt att poängsegment av denna bräda tillfälligt fastnar, vilket resulterar i ett fruset segment. Om detta inträffar kommer poängen för segmentet som har fastnat att räknas och visas när spelaren byter. Utför följande steg när det här felet visas:
 1. Hitta det fasta segmentet.
 2. Tryck hårt ner på det fastnade segmentet tills det lossnar och lossnar. När fastnade segment har lossats bör felet vara borta och kortet ska fortsätta att fungera normalt.



44. Detta spel är endast utformat för användning av lättare pilar med mjuk spets och rekommenderas starkt att använda med pilar som tillhandahålls i paketet. Försök inte använda pilar i stålspets, eller längre pilar med mjuk spets (maximal längd 2,5 cm), eller tyngre pilar (maximal vikt på pilen är 12 g) när som helst eftersom dessa kommer att skada brädan.
45. Elektronisk och mekanisk reaktionstid krävs mellan skotten. Om två skott sker för nära varandra, dra ut den andra pilen och kasta igen för att registrera din poäng korrekt.
46. Under miljöer med elektriska snabba transienter kan dartspelet inte fungera och kräva användning för att återställa dartspelet.
47. Detta är ett vuxenspel som inkluderar funktionell skarpspets. Barn bör endast leka under uppsikt av vuxen.
48. Ta bort skyddsfilm (om någon) vid visningsområdet före användning.

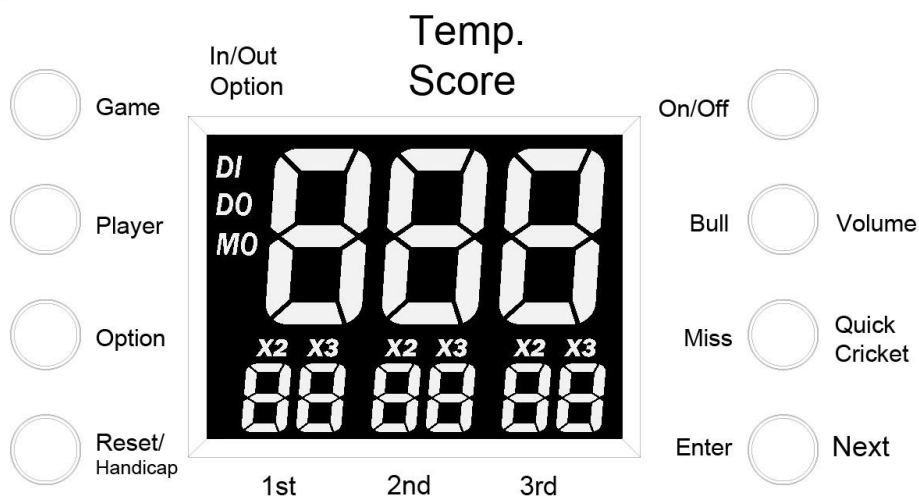
BERÄKNINGSPUNKT

<u>Segment</u>	<u>Scoring rule</u>
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



Funktionstangenter

- 148) PÅ/AV
- 149) Spel
- 150) Spelare
- 151) Bull / Volym
- 152) Alternativ
- 153) Fröken/ Quick Cricket
- 154) Återställ/handikapp
- 155) Enter/Nästa



- 156) **GAME-** knapp – Under valet av spel, tryck på Game-knappen för att bläddra genom valen. Under spelets gång eller efter att spelet är över, tryck och håll ned spelknappen i 2 sekunder för att återgå till början av det spelet.
- 157) **ON/OFF-** knapp – Tryck på ON/OFF för att slå på kortet. Tryck och håll PÅ/AV för att stänga av brädet.
- 158) **PLAYER** -knapp – Tryck upprepade gånger för att bläddra genom

1 spelare till 8 spelare, bläddra sedan genom datorspelarens 5 nivåer: Nybörjare, Intermate, Advanced, Expert, Professional, och scrolla sedan tillbaka till 1 spelare.

- 159) **BULL OPTION-** knapp – Under valsidan, tryck på BULL OPTION för att välja 25 eller 50 vid tjuren.
- 160) **VOLYM-** knapp – Tryck på denna knapp under valsidan för att endast aktivera BULL OPTION. Under spelets gång, tryck upprepade gånger för att bläddra genom 4 positioner: Tyst, låg volym, medelvolym, hög volym. Standard på medelvolym när strömmen till darttavlan är påslagen.
- 161) **OPTION-** knapp – Tryck upprepade gånger för att bläddra genom alternativen (om tillgängliga) för det valda spelet .
- 162) **MISS-** knapp – Tryck på MISS under spelet för att registrera missade pilar.
- 163) **SNABBT CRICKET-** knapp – Tryck på QUICK CRICKET för att komma åt Game 13 Standard Cricket, 2 spelare och Option singel in/dubbel ut.
- 164) **ÅTERSTÄLLA** Knapp – Under spelets gång, tryck på RESET och håll ned i 2 sekunder för att återgå till spelvalssidan "GAME 01". När spelet är över, tryck och håll ned RESET-knapparna i 2 sekunder för att återgå till spelvalssidan "GAME 01".
- 165) **HANDICAP-** knapp – För att aktivera handikappfunktionen, tryck på Handicap-knappen efter valt spel, spelare och alternativ. På handikappsidan, tryck på spelarknappen för att bläddra från valt spelarnummer. Till exempel, 4 spelare utvalda att spela, du kan bläddra igenom P1, P2, P3 & P4 på handikappsidan. Tryck på segmentet för handikapppoängen. Till exempel, vid P4 tryck trippel 20

segment, kommer P4 att börja med 241 poäng i 301 spel.

Lämplig för nya HANDICAP-spel :

Spel	Namn	Alternativ	Spelare	
1	301	6/12	1-8	Handikapp
2	501	6/12	1-8	Handikapp
3	601	6/12	1-8	Handikapp
4	701	6/12	1-8	Handikapp
5	801	6/12	1-8	Handikapp
6	901	6/12	1-8	Handikapp
7	301 ligan	6/12	4-8	Handikapp
8	501 ligan	6/12	4-8	Handikapp
9	601 ligan	6/12	4-8	Handikapp
10	701 ligan	6/12	4-8	Handikapp
11	801 ligan	6/12	4-8	Handikapp
12	901-ligan	6/12	4-8	Handikapp
13	Syrsa	3/6	1-8	Handikapp
21	Räkna upp	18/9	1-8	Handikapp
24	Höga poäng	24/12	1-8	Handikapp

166) **ENTER-** knapp - Tryck på ENTER för att bekräfta valet och starta spelet.

167) **NEXT PLAYER-** knapp – Tryck på NEXT PLAYER för att byta till nästa spelare efter att en tur är klar.

168) Dartboarden stängs av automatiskt om ingen knapp aktiveras under 30 minuter.

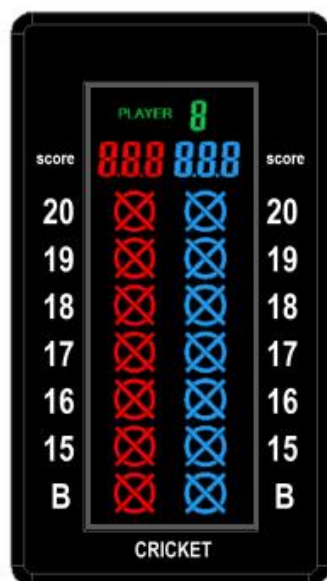
15) VJ7 6 – 40 Spel

Spel	Namn	Alternativ	Spelare
1	301	6/12	1/8

2	501	6/12	1/8
3	601	6/12	1/8
4	701	6/12	1/8
5	801	6/12	1/8
6	901	6/12	1/8
7	301 ligan	6/12	4/8
8	501 ligan	6/12	4/8
9	601 ligan	6/12	4/8
10	701 ligan	6/12	4/8
11	801 ligan	6/12	4/8
12	901-ligan	6/12	4/8
13	Syrsa	3/6	1/8
14	Ingen poäng cricket	3/6	1/8
15	Cut Throat Cricket	3/6	1/8
16	Killer Cricket	3/6	2/8
17	Scram Cricket	1/2	2
18	Low Pitch Cricket	3/6	1/8
19	Engelsk cricket	1/2	2
20	Single Only Cricket	3	1/8
21	Räkna upp	18/9	1/8
22	Dygnet runt	12	1/8
23	Shanghai	4	1/8
24	Höga poäng	24/12	1/8
25	Overs	19/38	2/8
26	Unders	19/38	2/8

27	Halvera det	1/2	1/8
28	Stor-6	19	2/8
29	Dubbla ner	1/2	1/8
30	21 poäng	7	1/8
31	Nine Dart Century	3/6	1/8
32	Best of Nine	5	1/8
33	3 poängs tävling	2	1/8
34	9 liv	7	2/8
35	Fyrtioett	1/2	1/8
36	Shoot-Out	19	1/8
37	Bingo	4	1/8
38	Mördare	30	2/8
39	Skytte	1/2	1/8
40	Alla femmor	5/10	1/8

16) LCD-skärmslayout för referens.



Spelbeskrivningar och regler

G01 (Med 6 alternativ för Single In/Out, Double In/Out och Master Out, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Poängen kommer att dras av för varje pil från 301 poäng; den första spelaren som når exakt 0 kommer att vinna. Se klausul (5) i operationen för val av olika alternativ för enkel in/ut, dubbel in/ut och master ut.

För alternativ för singel in eller singel ut, kan spelet startas eller avslutas genom att kasta på valfritt segment, oavsett om det är singel, dubbel eller trippel. För dubbla in/dubbla ut alternativ, kommer början/slutet kast endast att accepteras respektive genom att slå dubbelzonen eller dubbla bull's eye. För master out måste du slå antingen dubbel- eller trippelzon för att avsluta spelen. Du kan inte starta eller avsluta spelet genom att träffa fel poängsegment.

Det här spelet har också ett alternativ att välja 50/50 tjur (både inre och yttre tjur är 50) eller 25/50 tjur (inre tjur är 50 och yttre tjur är 25) och göra variationerna till totalt 72.

För roligare kommer brädet att visa det segment som ligger närmast att träffas för att avsluta spelet på det snabbaste sättet om en spelares poäng är lägre än 170 för Double Out eller 180 för Master Out-alternativ. För att göra spel roligare kan spelet också visa dartpoängens genomsnitt för varje spelare för att kontrollera skicklighetsnivån efter att spelet är klart.

G02 501

Alla spel och funktioner är samma som G01 301-reglerna förutom att spelet börjar från 501.

G03 601

Alla spel och funktioner är samma som G01 301-reglerna förutom att spelet börjar från 601.

G04 701

Alla spel och funktioner är samma som G01 301-reglerna förutom att spelet börjar från 701.

G05 801

Alla spel och funktioner är samma som G01 301-reglerna förutom att spelet börjar från 801.

G06 901

Alla spel och funktioner är samma som G01 301-reglerna förutom att spelet börjar från 901.

G07 301 LEAGUE (med alternativen Single In/Out, Double In/Out och Master Out, lagval, Bull och 50/50 Bull)

Liknar 301 Count-down men här spelar lagen mot varandra. Om en medlem i laget når 0 exakt, har hans/hennes lag vunnit. Det finns dock ett villkor. Den totala poängen för hans/hennes lag får inte vara högre än motståndarlagets totala poäng. Om det är större har laget inte vunnit och

det återtar sin tidigare position. Förutom de 301 standardvarianterna, tillåter detta spel också val av olika lagkombinationer att spela med.

G08 501 League

Alla spel och har samma som G07 301 League-reglerna förutom att spelet börjar från 501.

G09 601 League

Alla spel och har samma som G07 301 League-reglerna förutom att spelet börjar från 601.

G10 701 League

Alla spel och har samma som G07 301 League-reglerna förutom att spelet börjar från 701.

G11 801 League

Alla spel och har samma som G07 301 League-reglerna förutom att spelet börjar från 801.

G12 901 League

Alla spel och har samma som G07 301 League-reglerna förutom att spelet börjar från 901.

G13 CRICKET (Med alternativ C00, C20, C25, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Enligt standardreglerna används i Simple Cricket endast siffran 15-20 & bull's eye. Alla giltiga träffar kommer att bekräftas och visas av Cricket Display.

36. När en siffra har träffats 3 gånger av en spelare är den "öppen" för den spelaren och alla ytterligare träffar kommer att få poäng när de kastas.

37. När ett nummer har träffats 3 gånger av alla spelare, "stängs" det numret och kan inte längre göras poäng på av någon spelare. Vid den tiden kommer cricketpoängen för det numret att visas som O.
 38. En spelare som har "öppnat" ett nummer kan fortsätta att göra mål på det numret tills det blir "stängt".
 39. En spelare vinner spelet när han först "stänger" alla siffror och har lika eller högre poäng än de andra spelarna. Men om spelare är lika på poäng, eller inte har några poäng, vinner den första spelaren som "stänger" alla nummer.
 40. Och om en spelare har "stängt" alla nummer först, men ligger efter på poäng, fortsätter poängsättningen på "öppna" nummer. Om den spelaren inte har samlat på sig den högsta poängsumman när en annan spelare "stänger" kommer spelaren med flest poäng att vinna.
- C00 slå & "öppna" siffrorna 15-20 och bull's eye vid valfri ordning.
 - C20 tryck & "öppna" siffran 20 först, sedan i ordning "öppna" siffrorna 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye
 - C25 slå & "öppna" bull's eye först, sedan i ordning "öppna" nummer 15, 16, 17, 18, 19 och 20.

Notera:

- (1) Enstaka segment - räkna en gång
 Dubbelsegment - räkna två gånger
 Trippelsegment - räkna tre gånger
- (2) Segmentet kommer att öppnas om det redan har träffats mer än tre gånger. Det kommer då att stängas om alla spelare öppnar samma segment.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

G14 NO SCORE CRICKET (med alternativ på 000, 020, 025 , 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Spelet spelas på samma sätt som cricket UTOM ingen poäng görs. Vinnaren är den spelare som först stängde alla poäng.

G15 CUT THROAT CRICKET (med alternativen 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Samma grundregler som standard cricket UTOM poäng läggs till dina motståndares totala när poängen börjar. Den spelare som först stänger alla segment med minst poäng vinner. Denna variant gör det möjligt för spelare att samla poäng för sina motståndare och gräva ner dem i ett djupare hål.

G16 KILLER CRICKET (med alternativen H00, H20, H25, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Spelet spelas på samma sätt som No Score Cricket. Förutom när du stängt en punkt, och dina motståndare inte gör det, kan du eliminera motståndarens markering genom att slå samma nummer igen. Vinnaren är den spelare som stängt alla poäng.

G 17 S CRAM CRICKET (med alternativen 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Det här game är en variation of Cricket. The nackdelar är t s of 2 runda s. I n e f i r s t r u n d a , p l a y e r 1 m o s s t c l o s e 1 5 t h r o u g h 2 0 e n d b u l l ' s e y e w h i l e p l a y e r 2 a t t e m p t s t o g e t t e t t s h i g h a s c o r e e t t s h a n k a n n a v s c o r i n g t h e o p e n n u m b e r s . R o u n d 1 v i l j a v a r a f ä r d i g w h s v a l l a n u m v a r a r s h a v e b e e n c l o s e d . F o r r o u n d 2 , d e n e r e v e r s e ä r d p å e . D e p l a y e r m e d d e n e h i g h e s t p o ä n g e f t e r r b o t h r u n d e r ä r d e t v i n n e r .

G18 LÅG PITCH CRICKET (med alternativen E00, E20, E25, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Spelet spelas på samma sätt som Cricket. Förutom att poängen som ska skjutas ändras från 15 till 20 och Bull till 1 till 6 och Bull.

- E00: Öppna nummer 1 till 6 och bulls eye i valfri ordning

- E20: Öppna nummer 6 till 1 och bulls eye i ordning
- E25: Öppna siffror bulls eye och 1 till 6 i ordning

G19 ENGELSK CRICKET (med alternativen 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Detta spel är endast för 2 spelare. Spelet består av två omgångar. I omgång ett är målet för spelare ett bulls' eye, varje träff av den yttre tjuren räknas som ett-märke, inre tjur räknas som två märken och de andra siffrorna räknas som 0-märke. Syftet med spelare 2 är att få högsta möjliga poäng innan spelare 1 samlar på sig 9 poäng. Spelare 2 kan kasta vilket nummer som helst. Men om spelare 2 får 42 poäng räknas det som 2 poäng, om spelare 2 får 59 poäng räknas det som 19 poäng. Därför räknas poäng endast när den totala poängen för tre pilar är över 40, annars räknas det som 0 poäng. Den första omgången är avslutad när spelare 1 samlat på sig 9 poäng. I omgång två byter spelarna roll. Spelare 2 träffar bulls' eye och spelare 1 går för poäng. Spelet är över när spelare 2 samlar på sig 9 poäng. Spelaren med flest pints är vinnaren.

G20 SINGLE ONLY CRICKET (med alternativen S00, S20, S25)

Spelade som traditionell cricket förutom dubbel- och trippelpoängen endast som 1 poäng. Exempel om spelare A slår en trippel 20, görs bara en 20. Om spelare A slår en dubbla 20, får endast en 20 poäng.

Om spelare A slår tre 20:or antingen med singel, dubbel eller trippel stängs siffran om spelare B inte slår tre 20:or och lämnar 20:an öppen. Spelare A har en chans att göra mål. Spelare A kan få poäng i följande herrgård Singel 20 får 20 poäng, Dubbel 20 får 20 poäng, Trippel 20 får 20 poäng.

Bull eyes fungerar på samma sätt, om en dubbel tjur träffas räknas den som en enda tjur.

Spelet är avslutat när en spelare har stängt alla sina siffror och tjurögon och ligger före i poäng

G21 Count Up (med alternativen 100, 200, 300, ... 900, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Poängen kommer att ackumuleras för varje pil, den första spelaren som når eller går över setpunkterna kommer att vinna. Börvärdesalternativen är 100, 200, 300, ... 900.

G22 DYGNET UR (med alternativen 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Slå i strikt ordning på 1, 2, 3,.....tills 5, 10, 15 eller 20s uppnås med raka, dubbla eller trippelskott beroende på svårighetsgrad. Den första spelaren som når slutresultatet är vinnaren. Spelare börjar sin nästa tur med nästa rätta nummer i sekvensen. Datorn kommer att visa numret som spelaren måste slå.

105,110,115,120: Sista siffran är 5,10,15,20 respektive oavsett singel, dubbel eller trippel.

205,210,215,220: Den sista siffran är 5,10,15,20 respektive och endast dubbel är giltig.

305,310,315,320: Den sista siffran är 5,10,15,20 respektive och endast trippel är giltig.

G23 SHANGHAI (med alternativen L05, L07, L09, L11)

Varje spelare måste fortsätta runt spelplanen för att göra mål från 1 till ett målnummer som den valda nivån. Darttavlan visar målnumret som ska träffas. Kasta 3 pilar för varje målnummer. Oavsett vilka 3 pilar som träffar eller missar målnumret, måste spelaren slå nästa målnummer i nästa spel med 3 pilar. Varje spelare kan göra poäng på alla korrekta segment (enkel X 1, Dubbel X 2, Trippel X 3) och urvalen varierar enligt följande:

- L05 börjar spelet från segment 1 till 5
- L07 börjar spelet från segment 1 till 7
- L09 börjar spelet från segment 1 till 9
- L11 börjar spelet från segment 1 till 11

Öppningssegmentet visas automatiskt på displayen.

Det finns två sätt att vinna: antingen ha högst poäng i slutet av spelet eller få en *Shanghai* och vinna automatiskt. En *shanghai* slår singel, dubbel och trippel av numret i spel.

G24 HIGH SCORE (med alternativen H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Reglerna är enkla. Varje spelare måste samla ihop flest poäng i 3, 4, 5, ...eller 14 omgångar (varje omgång 3 pilar) för att vinna. Dubblar och trippel räknas som X2 respektive X3 för det segmentets poäng.

G25 OVERS (med alternativen O03, O04, O05, ... O21, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Spelarna måste turas om att kasta 3 pilar. Om en spelares poäng är mindre än den föregående spelarens poäng kommer en cricketlampa att släckas vilket betyder att han förlorar ett liv. Innan varje spelare skjuter i varje omgång visar textskärmen rekordpoängen.

En spelare kommer att vara ute ur spelet när hela hans liv är borta. Den sista överlevande spelaren är vinnaren. O03 –O21 representerar 3 liv till 21 liv.

G26 UNDER (med alternativen U03, U04, U05, ... U19, U20, U21, 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Reglerna följer precis som ovan förutom

15. Ledarens poäng är den lägsta poängen för varje tur.

16. En missad pil ska räknas som 60 genom att trycka på MISS-knappen.

U03-U21 representerar 3 liv till 21 liv.

G27 HALV-IT (med alternativen 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Det finns 12 omgångar med tre pilar vardera i detta spel. Målet är att få så många poäng av de angivna siffrorna som möjligt. De angivna nummer för varje omgång är:

1:a varvet	12
2:a omgång	13
3:e omgång	14
4:e omgång	Alla dubbelgångar
5:e omgång	15
6:e omgång	16
7:e omgång	17
8:e omgång	Alla trippel
9:e omgång	18
10:e omgång	19
11:e omgång	20
12:e omgång	Bull's Eye

Poängsättning sker när pilen bara träffar det angivna området. Alla träffar poängsätts till nominellt värde. Skulle alla tre av en spelares pilar missa det angivna målområdet, halveras hans totala poäng till dessa poäng. Den högsta poängen i slutet är vinnaren.

G28 BIG-6 (med alternativen b03, b04, b05, ... b19, b20, b21)

Det här spelet låter spelare utmana sina motståndare att träffa de mål som de väljer. Däremot måste spelare förtjäna chansen att välja nästa mål för sin motståndare genom att först slå det aktuella målet. Målet med spelet är att tvinga din motståndare att förlora liv genom att välja tuffa mål som din motståndare ska träffa som "Double Bull's eye" eller "triple 20".

Singel 6 är det första målet att träffa när spelet börjar. Innan spelet startar måste spelarna komma överens om hur många liv som kommer att användas genom att trycka på OPTION-knappen (t.ex. B3 representerar 3 liv osv.). Inom de två kasten måste spelare 1 slå en 6:a för att "rädda"

hans/hennes liv. Om spelare 1 träffar målet inom två kast, kommer nästa pil som kastas att avgöra motståndarens mål. Om spelare 1 misslyckas med att träffa det aktuella målet inom 2 pilar förlorar han/hon chansen att bestämma nästa mål för spelare 2. Om en spelare missar alla tre kast kommer han att förlora ett liv och nästa spelare får prova ett slumpmässigt mål. Om spelare 1 träffar målet vid det tredje kastet, kommer målet för nästa spelare också att genereras slumpmässigt.

Singel , dubbel och trippel är alla separata mål för detta spel.

Den sista spelaren med ett liv kvar är vinnaren.

Nr. av kvarvarande liv visas av cricketskärmen.

G29 DOUBLE DOWN (med alternativen 25/50 Bull och 50/50 Bull)

Spelet börjar med en grundpoäng på 60 för varje spelare. Spelaren måste göra mål genom att träffa de aktiva segmenten i den aktuella omgången. Till exempel, den 1: a omgången, måste spelaren kasta för att träffa segment 15. Om ingen 15:or träffas, kommer spelarens poäng att halveras. Nästa omgång är 16 och så vidare. För D och T måste spelaren slå valfri dubbel eller trippel och samma regel kommer att tillämpas. Den spelare som får högst poäng vinner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
SPELARE 1										
SPELARE 2										

D: Dubbel T: Trippel B: Bull's eye

G30 21 POÄNG (med alternativen 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Målet med detta spel är att få flest poäng. En spelare kan få ett poäng på två sätt:

1. Får 21 poäng exakt med 1, 2 eller 3 pilar
2. Får högsta poäng upp till 21 poäng (om ingen får 21 poäng i denna

omgång)

Spelaren kommer att "busta" när en poäng är över 21 poäng och spelaren inte kan få ett betyg. När spelet är över vinner spelaren med högst betyg spelet.

005, 006, 007..... 011 representerar 5 omgångar, 6 omgångar, 7 omgångar..... 11 respektive.

G31 NINE DART CENTURY (med alternativ på 1 0 0, 150, 200 , 25/50 Bull och 50/50 Bull)

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

Opti på	100	1 5	200
Target Skor	100 Poi	150 Points	2 00 Poi

In th ä game e each player has 9 darts (three turns) till o score 1 0 0 (or 15 0 , 2 0 0) points med h out going över , o r g e t a s c l o s e t t o 1 0 0 e t t s p o s s i b l e . j a g f y o u g o o v e r y o u a r e d u t o f d e n e g ä r e . T h e d a r t b o a r d w i l l a n o n c e " B y s t " . D a r t s t h a t l a n d o u t s i d e t h e s c o r i n g a r e a w i l r e s e t y u r s c o r e b a c k d o w n t o z e r o . D a r t s t h a t b o u n c e o u t a r e n o t p e n a l i z e d a n d o n e j t c o u n t f o r a n y p o i n t s . T h e n u m b e r o n d e n e d a r t b o a r d t h a t d u h i t v i l j a b e d u ä r s c o r e . A d o u b l e s e g m e n t ä r w o r t h d o u b l e p o i n t s a n d a t r i p l e j a g s w e l l e r t h t r i p l e . T h e p l a y r t h a t g e t s c l o s e s t t o t e T a r g e t S k o r e m e d a t t g å o i n g o v e r j a g s t h e w i n n e r .

G32 BÄST AV NIO (med alternativen 009, 012, 015, 018, 021)

Datorn kommer att visa ett slumpmässigt nummer för spelaren att slå i varje runda. En spelare får 1 poäng när han slår numret, 2 poäng när han slår en dubbel och 3 poäng för att slå en trippel.

Alternati	009	012	015	018	021
Antal pil	9	12	15	18	21

Spelaren med högst poäng i slutet av spelet vinner.

G33 3 poängs tävling

I en basketmatch består trepoängartävlingen av 5 positioner (0, 45, 90, 135, 180 grader) och varje skjuter 3 mål (pil).

Vi använder den övre halvan av darttavlan för att simulera baskethalvan, med 11 poäng, 9 poäng, 20 poäng, 4 poäng och 6 poäng till 5 positioner. De första 2 bollarna (pilar) är normala bollar, och en poäng räknas. Den tredje bollen är Money Ball, och två poäng räknas. Darttavlan kommer att ge en antydning om målet att träffa.

Under spelet måste spelarens första 2 pilar (bollar) träffa målzonen, och SCORE-displayen kommer att visa träffpunkterna, och CRICKET-displayen kommer att lysa upp därefter.

Den 3:e pilen (Money Ball) måste träffa tjurens ögonområde (25/50), och CRICKET-displayen kommer att lysa upp två slag i enlighet därmed. Den spelare som tänder flest slag av CRICKET efter att spelet är över vinner.

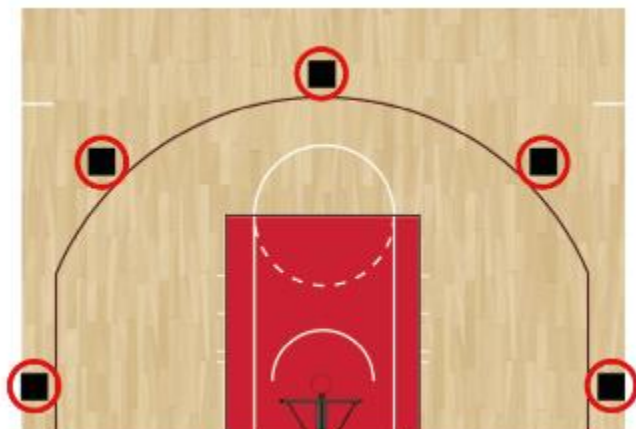
Spelet kan välja svårighetsgrad (ALTERNATIV)

Lätt: De två första pilarna behöver bara träffa målzonen vid valfri position. Till exempel, om du träffar 11 poängs zoner, anses både udda, dubbel och trippel träffad.

Svårighetsgrad: Som nämnts ovan måste de två första pilarna träffa trippelzonen för att anses träffade.

För dessa två svårigheter måste pengabollen träffa tjurens ögonområde (25/50)

Det finns inget fastställt antal omgångar och spelet slutar i en omgång.



G34 9 LIV (med alternativen 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Detta spel spelar nummer 1 till 20 och bull's eye i en sekvensloop. Spelare turas om att kasta in 1 i den första omgången, 2 i den andra omgången, och så vidare, tills "25" i den 21:a omgången, 1 i den 22:a omgången och så vidare. Varje spelare måste träffa målnumret med en pil i varje omgång. Spelaren kommer att förlora ett liv om alla 3 pilar missar. Den sista spelaren som är kvar i livet är vinnaren.

003, 004, 005 009 representerar 3, 4, 5..... 9 liv respektive.

G35 FORTY-ONE (med alternativen 25/50 och 50/50 Bull)

Spelet börjar med en grundpoäng på 40 för varje spelare. Sedan börjar alla spelet med att skjuta efter siffran 20, och sedan 19, D, 18, 17, T, 16,

15, Bull's Eye och sedan totalt 41 poäng. Varje spelare kastar tre pilar på samma nummer och går sedan vidare till nästa nummer i nästa omgång. Alla poäng kommer att ackumuleras, Dubbel räknas som 2x och Trippel som 3x poängen. En extra runda eller 41 poäng ingår efter bull's eye och en spelare måste ta sig igenom denna utmaning innan spelet avslutas. I slutet av spelet vinner spelaren med flest poäng.

	20	19	D	18	17	T	16	15	B	'41'	TOTAL
SPELARE 1											
SPELARE 2											

B: Bull's eye

G36 SHOOT-OUT (med alternativen -03, -04, -05, ... -19, -20, -21)

Den första spelaren som träffar antalet korrekta mål, beroende på vilket alternativ som valts, är vinnaren. Datorn kommer slumpmässigt att välja ett nummer (mål) som spelaren ska träffa. En korrekt träff på ett segment av det visade numret subtraherar en från poängen. Enkel-, dubbel- och trippelsegment räknas alla som en träff. Om en spelare inte träffar det valda numret inom 10 sekunder, betraktas pilen som en miss och datorn kommer automatiskt att välja ett annat slumpmässigt nummer för spelaren att slå till nästa pil.

Poängalternativ	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12
Antal mål och startresultat	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Poängalternativ	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	
Antal mål och startresultat	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

G37 BINGO

ALTERNATIV: 132, 141, 168, 189

Tavlan visar målsegmentet automatiskt. Den spelare som först avslutar med att träffa alla specificerade målsegment tre gånger vinner spelet.

132- Slå på segmentet med sekvensen 15, 4, 8, 14, 3.

141- Slå segmentet med sekvensen 17, 13, 9, 7, 1.

168- Slå segmentet med sekvensen 20, 16, 12, 6, 2.

189- Slå segmentet med sekvensen 19, 10, 18, 5, 11.

Spelaren ska träffa ett nummersegment tre gånger för att komma in i nästa nummersegment. Att träffa det enda segmentet räknas som en gång; det dubbla segmentet räknas som två gånger; trippelsegmentet räknas som tre gånger.

G38 KILLER (med tillval, se alternativlistan nedan)

För att starta måste varje spelare välja sitt nummer genom att kasta en pil mot målområdet. Displayen visar "SEL" vid denna tidpunkt. Numret varje spelare får är hans tilldelade nummer under hela spelet. Inga två spelare kan ha samma nummer. När varje spelare har ett nummer börjar åtgärden. Varje spelare försöker träffa motsvarande skjutområde (mördare) i alternativtabellen med sitt eget nummer för att uppnå kvalificeringen för en "mördare". När han blir en mördare är målet för spelaren att "döda" sina motståndare genom att slå deras segmentnummer tills alla deras "liv" är förlorade. Om en mördare träffar sitt eget segmentnummer kommer mördaren att förlora kvalifikationen för "mördare" och även förlora ett "liv". Han/hon bör slå sitt eget segmentnummer igen för "killer"-kvalificering. Den sista spelaren som är kvar i livet utses till vinnare. För svårare spel, slå dubbla (eller trippel) för hans/hennes eget poängnummer för att uppnå kvalificeringen för en "mördare".

Alternativ	Bor	Skjutområde (mördare)
003	3	Enkel, dubbel, trippel
005	5	Enkel, dubbel, trippel
.....	...	Enkel, dubbel, trippel
021	21	Enkel, dubbel, trippel
203	3	Dubbel

205	5	Dubbel
...		Dubbel
221	21	Dubbel
303	3	Trippel
305	5	Trippel
....		Trippel
321	21	Trippel

G39 SHOOTING (med alternativen 25/50 Bull och 50/50 Bull)

I det här spelet kastar varje spelare tre pilar. Spelaren med högst 3 pilar vinner den omgången. Vinnaren är den första som vinner 7 omgångar.

G40 All Fives (spelalternativ på 51, 61, 71, 81, 91, 25/50 och 50/50 Bull)

Innan du startar spelet måste du välja antal spelare och önskat alternativ. antalet poäng du behöver för att vinna, se tabellen nedan.

Alternativ	51	61	71	81	91
Totalt antal poäng	51	61	71	81	91

Under varje omgång måste spelarens totala poäng vara delbara med 5. Varje delbar 5:a räknas som en poäng. Till exempel, 2, 8, 5 och summan är 15. En spelare kommer att få 3 poäng eftersom 15 dividerat med 5 är 3. Det kommer inga poäng om de totala poängen för 3 pilar inte är delbara med 5 eller om någon pil missar, även om summan av de andra dartpoängen är delbara med 5. Displayen visar det bästa segmentet att träffa och få poäng. Den första spelaren som gör mål eller får över 51, 61, 71, 81 eller 91 kommer att vinna.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support

