

Het spel uitpakken

- Pak uw spel voorzichtig uit, en controleer of er geen onderdelen ontbreken. Inhoudt doos:
 - 1 Elektronisch dartbord
 - Set tekstbale reservepunten (6 pijljes (gedemonteerd))
 - Gebruiksaanwijzing

Installatie

Schroef de twee schroeven vast volgens dit schema:
 Beweeg het bord op de muur door de gaten op de achterkant van het bord op dezelfde lijn te brengen als de schroeven. Het kan zijn dat de schroeven wat aangedraaid dienen te worden zodat het bord stevig hangt.

Functies dartbord

- **Knoppen:**
 - "POWER" - Om in of uit te schakelen
 - doelwit
 - "START" - de multifunctionele knop wordt gebruikt om:
 - Start het spel als alle opties zijn geselecteerd.
 - Ga naar de volgende speler

(GEMULD) wanneer een speler zijn beurt heeft voltooid.

Om HOLD (HOLD) tussen de rondes om de speler aan de darts doel te verwijdergen.
 (GAME) - schuift menu op het scherm weergegeven.
 (PLAYER) - bij het begin van elk spel: Selecteer het aantal spelers. In deel: U kunt de scores van andere spelers bekijken.
 CYBERMATCH - Speel tegen de computer: Ingedrukt houden om door middel van vijf verschillende niveaus te bladeren:

Niveaus Cybermatch:	
Niveau 1	Professional
Ervaren	Expert
Beginner	Regelmatige speler

Beschermende folie scherm

Het elektronische dartbord kan voorzien zijn van een laag doorschijnende beschermfolie op het scherm. Voor een betere leesbaarheid kunt u de folie verwijderen van het scherm.

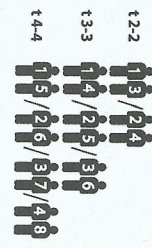
Werkwijze van het elektronische dartbord

1. Knop POWER: schakelt het bord in.
2. Knop GAME: spelzenuw
3. Knop PLAYER: Keuze aantal spelers (1, 2, 3, 4, team 1-1, 1-2, 2, 3-3, 1-4). Het bord staat standaard ingesteld op 2 spelers.
4. Knop START (good): start de partij.
5. De pijljes gooien
 - Rechts van de score ziet u de weergave van de pijljes die u in het bord gooit. Het aantal weergegeven pijljes geeft het aantal resterende worpen aan, voor de betreffende speler.
 - Wanneer de 3 pijljes zijn gegooid kondigt een gesproken bericht de beurt van de volgende speler aan (ouder, suivan). De score gaat knippen. De pijljes kunnen nu worden losgehaald zonder dat de elektronische score verandert. Wanneer alle pijljes zijn verwijderd van het bord drukt u op de knop START om naar de volgende

speelbeurt te gaan. Een gesproken bericht geeft aan welke speler er aan de beurt is.

Teamspel

Dit bord kan de score van maximaal 4 spelers opslaan, en kan de score van een partij bewaren die gespeeld wordt door 4 teams van twee spelers, ofwel 8 personen. Om naar de teammodus te gaan, drukt u op de knop PLAYER. Houd de knop vast totdat er een 'T' op het scherm verscheen. De opties voor een team zijn als volgt:



Onderhoud van het elektronisch dartbord

1. Gebruik nooit pijlen met metalen punten in combinatie met dit bord.
2. Gooi niet met te veel kracht. Er bestaat een kans dat de puntjes van de pijlen kapot gaan en dat het bord extreem snel slijt.
3. Draai de pijljes met de wijsers van de klok mee wanneer u ze uit het bord trekt.
4. Verwijder de batterijen uit het bord wanneer u het bord niet gebruikt, of wanneer u gebruikt maakt van de optionele adapter A/C. Dit komt de levensduur van batterijen ten goede.
5. Verspreid geen voelstof over het bord.

Automatische stand-bystand

Het dartbord gaat automatisch over op de stand-bystand als er gedurende ongeveer 3 minuten geen gebruik van het bord wordt gemaakt. Dit bespaart energie, waardoor de batterijen langer meegaan. U hoort een geluidssignaal en het woord 'SLEEP' wordt op het LCD-scherm weergegeven. Alle scores zijn in het geheugen opgeslagen, en de partij begint weer zodra er een willekeurige toets wordt ingedrukt.

Spelregels

De regels van elk spel worden hieronder beschreven in de volgende waarn ze op het LCD-scherm verschijnen tijdens het bladeren met behulp van de knop GAME. Naast het spel staat het spelnummer aangegeven.

301 (G01)

In dit spel wordt de score van elk pijlje afgetrokken van de beginscore (301) totdat de speler precies op 0 (nul) eindigt. Gooi een speler meer dan de benodigde nul, dan noemen we dat een 'Bust'. De score blijft zoals die was aan het begin van de beurt. Bijvoorbeeld: een speler moet 32 gooien om de partij uit te gooien. Hij gooit 20, 8 en 10 (totaal 38). De score blijft dan op 32 staan tot zijn volgende beurt.

- Tijdens de partij kan men kiezen voor de optie 'double in' of 'double out' (double out is de meest gangbare optie).
- Double In - Er dient eerst een dubbel gegooid te worden voordat u mag beginnen met het afbreken van de gegooidde punten van de beginscore.
- Ofwel, een speler begint pas punten te scoren vanaf het moment dat hij een dubbel heeft gegooid.
- Double Out - Er moet een dubbel gegooid worden om het spel te beëindigen. Dit betekent dat er een even getal nodig is om het spel uit te gooien.
- Double In en Double Out - Om het spel te beginnen en te beëindigen dient de speler een dubbel te gooien.
- 401 (G02) Beginscore 401

-501 (G03)	-	501
-801 (G04)	-	601
-701 (G05)	-	701
-801 (G06)	-	801
-901 (G07)	-	901

CRICKET (G08)

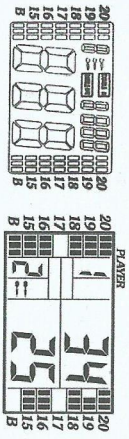
Het doel van Cricket is alle betreffende getallen dicht te gooien voordat de tegenstander dit doet, en daarbij de meeste punten te scoren.

Voor dit spel worden uitsluitend de getallen 15 tot 20 gebruikt plus de binnering en buiterring van de bulls-eye. Elke speler dient het getal 3 maal te raken om het segment te openen. Daarna kan deze speler op dit getal punten scoren. Steeds wanneer de speler een pijl in het door hem gegooid segment gooit scoort hij punten, op voorwaarde dat dit segment nog niet is dichtgegooid door de tegenstander. Gooit men in de double-ring, dan scoort men tweemaal de waarde; gooit men in de triple-ring, dan scoort men 3 maal de waarde.

De getallen mogen in willekeurige volgorde worden gegooid en gesloten. Een nummer is gesloten wanneer de andere speler(s) het betreffende segment eveneens 3 maal heeft gegooid. Is het nummer eenmaal gesloten, dan kunnen de spelers gedurende de rest van de partij geen punten meer scoren op dit getal.

Winnaar - Het team dat als eerste alle getallen heeft dichtgegooid en daarbij de meeste punten heeft gescoord is de winnaar. Wanneer een speler alle getallen heeft dichtgegooid maar minder punten heeft gescoord dan zijn tegenstander, dan dient hij door te gaan met punten scoren op de nog openstaande getallen van de tegenstander. Lukt het hem niet om de puntenachterstand weg te werken voordat zijn tegenstander de getallen dichtgooit, dan wint de tegenstander. De partij gaat door totdat alle segmenten zijn dichtgegooid - de winnaar is de speler die op dat moment de hoogste score heeft.

Weggeve score bij Cricket
 De score van elke speler wordt opgeslagen in het geheugen. Er zijn 3 gesloten lampjes voor elk getal (van 15 tot 20 en bulls-eye). Wanneer een getal wordt gegooid gaat er een lampje branden (zwaart gaat branden).



CRICKET NO-SCORE (G09)

Hierbij gelden dezelfde regels als bij de reguliere Cricket, alleen zijn er geen scores bij dit spel. Het doel van het spel is om als eerste alle juiste getallen dicht te gooien (van 15 tot 20 plus bulls-eye).

SCRAM (G10) (uitsluitend met 2 spelers)

Dit spel is een variatie op Cricket. Het spel wordt gespeeld in twee rondes. Elke ronde hebben de spelers een ander doel. Bij de 1e ronde probeert speler 1 segmenten dicht te gooien (d.w.z. 3 maal in elk segment te gooien van de getallen 15 tot 20 en de bulls-eye). Tegelijkertijd probeert speler 2 zoveel mogelijk punten te scoren in de segmenten die nog niet zijn dichtgegooid door de andere speler. Heeft speler 1 alle segmenten dichtgegooid, dan is ronde 1 voltooid. Bij de 2e ronde zijn de rollen voor elke speler omgedraaid. Nu probeert speler 2 alle segmenten dicht te gooien terwijl speler 1 probeert zoveel mogelijk punten te scoren. De speler met de meeste punten wint het spel.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Hierbij gelden de basisregels van het standaard Cricketspel. Echter, wanneer men begint met het scoren van punten, dan worden deze opgesteld bij de score van de tegenstander(s). Het doel van het spel is om te eindigen met een zo laag mogelijke score.

COUNT-UP 300 (G12)

Het doel van het spel is om als eerste speler het juiste aantal punten te behalen (300). Het totale aantal punten dat moet worden behaald wordt bepaald bij het kiezen van het spel.

Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.	
COUNT-UP 400 (G13)	COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 500 (G14)	COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 600 (G15)	COUNT-UP 999 (G19)
COUNT-UP 700 (G16)	

High Score - 3 (G20)

Wie na 3 beurten (negen pijljes) de hoogste totale score heeft, wint het spel. De doubles en triples tellen respectievelijk voor 2x en 3x de segmentwaarde. De variaties op dit spel worden hieronder beschreven; het aantal beurten kan variëren, evenals het getal. Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.

"High Score - 4 Rounds (G21)	High Score - 5 Rounds (G22)	High Score - 6 Rounds (G23)	High Score - 7 Rounds (G24)	High Score - 8 Rounds (G25)	High Score - 9 Rounds (G26)	High Score - 10 Rounds (G27)	High Score - 11 Rounds (G28)	High Score - 12 Rounds (G29)	High Score - 13 Rounds (G30)	High Score - 14 Rounds (G31)
------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

ROUND-THE-CLOCK - 1 singles (G32)

Iedere speler probeert achtereenvolgens de getallen 1 tot 20 te gooien. In de oplopende volgorde. Elke speler werpt 3 pijljes per beurt. Komt het pijlje in het juiste getal, dan probeert de speler het volgende getal te gooien. De speler die het eerst de 20 bereikt wint het spel.

- Het scherm geeft aan welk getal u dient te gooien.
- Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden in de stelen voor dit spel. Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.
- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - Het spel start bij segment n° 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

- ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - De speler dient in elk segment een triple te gooien in de getallen van 1 tot 20, in de juiste volgorde.
- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Het spel start met triple 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)

KILLER (G44)

Bij dit spel leert u uw echte vrienden kennen. Het kan gespeeld worden vanaf twee spelers. Om te beginnen dient elke speler zijn getal te kiezen door een pijlje in het bord te gooien. Het LCD-scherm geeft bij dat getal 'SEL' aan. De speler krijgt dit getal toegewezen voor de rest van de partij. Twee spelers kunnen niet hetzelfde getal hebben. Wanneer elke speler een getal heeft, begint het spel.

Uw eerste doel is de positieve van 'Killer' te verwerpen door een dubbel te gooien in het aan u toegewezen getal. Heeft u uw dubbel behaald, dan bent u gedurende de rest van de partij de 'Killer'. Ni is het uw doel om uw tegenstander uit te schakelen door hun segmentnummer te gooien totdat al hun 'levens' op zijn. De laatste die nog leeft heeft het spel gewonnen.

DOUBLE DOWN - (G45)

Iedere speler start met 40 punten. Het is het doel zoveel mogelijk te scoren door het segment waartop men op dat moment speelt te raken. In de eerste ronde dient de speler segment 15 te gooien. Gooit hij geen 15, dan wordt zijn score getalveerd. Raakt hij de 15 wel, dan wordt elke 15 bij de beginscore opgeteld. De volgende waarden van segmenten moeten worden geraakt: De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

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

- D : Een willekeurige dubbel
- T : Een willekeurige triple
- B : Bulleyes

DOUBLE DOWN 41 - (G46)

Voor dit spel gelden dezelfde regels als voor Double Down, maar er zijn twee verschillen.

- 1) In plaats van te beginnen van 15 en te eindigen bij 20 en bulleyes, wordt de volgende omgekeerd.
- 2) er wordt een extra ronde toegevoegd: in ronde 41 moet men proberen in een beurt 41 punten te behalen (20, 1; 19, 1; 3; 10, 1; D10, 1, etc).

	20	19	D	18	17	T	16	15	14	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

ALL FIVES - 51 - (G47)

Bij elke worp dient de speler een totaal te scoren dat deelbaar is door 5. Bij elke behaalde vijf scoret men een punt. Bijvoorbeeld: 10, 10, 5 = 25. Omdat 25 5 maal deelbaar is door vijf scoret de speler 5 punten (5 x 5 = 25).

Indien een speler met de 3 worpen geen totaal behaalt dat deelbaar is door 5, dan krijgt scoren hij geen punten. Daarnaast is het zo dat het laatste gegooide pijlje van een beurt altijd in een segment gegooid moet worden. Indien een speler met het derde pijlje buiten het bord gaat, dan wordt hij geen punten, zelfs niet wanneer hij met de eerste twee beurten een totaal had behaald dat deelbaar was door 5.

Hiermee wordt voorkomen dat speler zijn worp probeert veilig te stellen wanneer hij met de eerste twee worpen goed gegooid heeft. De eerste speler die een vijftig behaalt (51) wint de partij. Het LCD-scherm staat alle totalen op in het geheugen.

- *ALL FIVES- 61 (G48)
- ALL FIVES- 71 (G49)
- ALL FIVES- 81 (G50)
- ALL FIVES- 91 (G51)*

LE SHANGHAI - 1 - (G52)

Elk speler dient in de volgende van 1 tot 20 het bord rond te gooien. Iedere speler begint bij nummer 1 door 3 pijljes te gooien. Het doel is zoveel mogelijk punten te scoren bij elke worp. Alleen de dubbele en

triples tellen mee voor de score. De speler met de hoogste score bij het bereiken van de twintig wint de partij.

- Hieronder worden de verschillende variaties op dit spel beschreven.
- *SHANGHAI 5 (G53) -
- SHANGHAI 10 (G54) -
- SHANGHAI 15 (G55) -
- Het spel start bij segment n° 5 ; 10 ; 15

LE GOLF - 9 trous - (G56)

Het doel is de partij te beëindigen met een zo laag mogelijke score. Het doel van het Kampioenschap is om 3 keer elk segment (hole) te raken, in de volgende van 1 tot 18. U dient 3 keer in een segment te hebben gegooid voordat u naar het volgende segment mag. Men kan een segment voltooien door direct een triple te gooien.

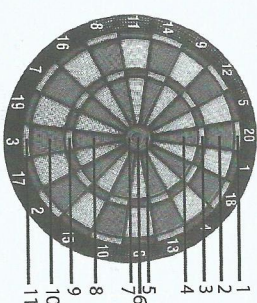
De speler die aan de beurt is blijft echter zijn pijljes gooien totdat hij het segment 3 maal geraakt heeft. Een gesproken bericht geeft aan welke speler er aan de beurt is.

GOLF - 18 trous - (G57)

Hetzelfde als hierboven, maar dan met 18 beurten (holes).

FOOTBALL - (G58)

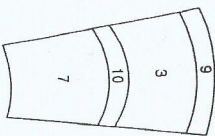
Het doel van het spel is het gebied 'goal' te raken. Het doel van het spel is de stekken door achter elkaar de verschillende segmenten te raken. Kies eerst voor iedere speler een 'speelveld'. Om dit te doen gaat de speler een pijlje, of drukt hij met zijn vinger op een segment op het bord. Het geselecteerde segment wordt nu vertrekpunt voor uw tocht over het bord. U eindigt in het tegenoverliggende veld. Er dienen 11 segmenten te worden geraakt. Het LCD-scherm houdt de voortgang bij en geeft het segment aan waaraan u tijdens de volgende beurt moet gooien.



BOWLING - (G59)

U kiest uw 'veld' ofwel door er een pijlje in te gooien, ofwel door handmatig op het segment van uw keuze te drukken. Wanneer het veld is gekozen, dan heeft u nog 2 pijljes over om punten mee te scoren (of keegels om te gooien). Elk kegel in uw veld vertegenwoordigt een aantal kegels:

Segment	score
Dubbel	9 kegels
Bulleyes segment:	3 kegels
Triple	10 kegels
Binnense segment:	7 kegels



Er gelden een aantal regels voor dit spel:

1. In deze versie van Bowling is 20 de optimale score.
2. U kunt niet tweemaal hetzelfde enkele segment in een frame gooien binnen een beurt. Gooit u een tweede keer in hetzelfde

enkele segment, dan levert dat nul punten op. Tip: probeer elk enkelvoudig segment te gooien om 10 punten te halen.

- 3. U kunt per beurt 20 punten halen door de triple tweemaal te gooien.
- 4. Gooit u in het dubbele segment met uw tweede pijl, dan telt dit slechts voor 10 punten indien u reeds een dubbel heeft gegooid in uw eerste worp. Is dat niet het geval, dan scoort u 9 punten wanneer u met uw tweede pijl een dubbel gooit.

BASEBALL - 6 rounds - (G60)

*Het als in het eerste spel, een volledig spel bestaat uit negen innings. Elke speler gooit drie darts per "ronde". De plof is zo in het schema hieronder nadelen.

Sector -> Resultaat
 Sectoren singles "1x", "2x" -> 1 base
 Dubbele sectoren "2x", "3x" -> twee bases
 Triple sectoren "3x", "4x" -> Drie bases
 Bulleyes -> "Home Run" (niet geprobeerd kan worden totdat de derde dart van elke ronde)

Het doel van het spel is om zoveel punten te scoren mogelijk in elke ronde. De speler met de meeste runs op zijn naam staan van het spel is de winnaar.

BASEBALL - 9 rounds - (G61)

Hetzelfde als hierboven, maar dan in 9 manches (beurten).

STEEPLECHASE - (G62)

Het doel van het spel is om als eerste speler de steeplechase als snelle af te leggen en ervoor te zorgen dat u als eerste aankomt. De wedstrijd start bij segment 20 en gaat met de wijsers van de klok mee tot aan segment 5, om tot slot te eindigen bij de bulleyes. Gemakkelijk te doen? Wat nu u nog niet hadden verleid, is dat u het enkele binnense segment van elk nummer dient te raken om het parcours af te leggen. Het gaat hier om de velden tussen de bulleyes en de triple-ring. En het als bij een echte steeplechase moeten er ook tijdens deze wedstrijd obstakels worden genomen. Op vier plaatsen bevinden zich heggen waar u overheen moet:

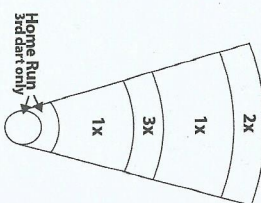
- De heg Triple 3 - Ze heg Triple 17
- De heg Triple 8 - 4e heg Triple 5
- De eerste speler die erin slaagt het parcours af te leggen en de bulleyes te gooien wint het spel.

SHOVE A PENNY - (G63)

Voor dit spel worden uitsluitend de getallen 15 tot 20 gebruikt plus de bulleyes. De enkele segmenten leveren 1 punt op, de dubbele 2 punten, de triples 3 punten. Elke speler dient de nummers op volgende te gooien en voor elk segment 3 punten scoren alvorens verder te mogen naar het volgende segment. Heeft een speler meer dan 3 punten behaald in hetzelfde segment, dan wordt het teveel aan punten toebedeeld aan de volgende speler. De eerste speler die 3 punten heeft gegooid in elk segment (15 tot 20 plus bulleyes) wint het spel.

NINE-DART CENTURY - (G64)

Het doel van het spel is te proberen in 3 beurten 100 punten te scoren, of dit getal in elk geval zo dicht mogelijk te benaderen (9 pijljes). Wie meer dan 100 punten behaalt is de verliezer (enz) alle spelers meer honderd punten halen. In dat geval wint de speler wiens score het dichtst bij de 100 ligt (de speler met laagste score boven de 100).



GREEN VS. RED - (G65)

(uitsluitend voor 2 spelers)

In dit spel leggen de spelers een traject af op het bord. Speler 1 is groen (green) en speler 2 is rood (red). Speler 1 speelt alleen op de witte dubbele en triples, en gaat het bord rond in de richting van de wijsers van de klok. Speler 2 start bij 20 en gaat leggen de wijsers van de klok in over het bord. Hij werkt op alle rode segmenten (de vijfde vijfde weergave van de score gaat aan op welk segment de speler dient te werpen). Let op: in een beurt mag er slechts een dubbel en een triple gegooid worden van hetzelfde getal. Gooit u een pijl in het verkeerde getal (getal in de kleur van uw tegenstander) dan wordt dit getal van uw score afgetrokken. De speler die aan het einde van de partij de meeste punten heeft, wint het spel.

Cybermatch (1 speler)

Met deze functie kunt u als enkele speler de computer van het spelbord uitdagen op vijf verschillende niveaus:

- 1. Activeren van de virtuele tegenstander Cybermatch.
- 2. Kies het spel dat u wilt spelen
- 3. Kies het niveau van uw tegenstander Cybermatch door de knop CYBERMATCH vast te houden (een gesprekbericht geeft het niveau aan).
- 4. Druk op START om te beginnen met de partij.
- 5. Zodat de partij begint.

De menselijke speler begint met gooien. Verder na het gooien de pijljes, druk op START en PASSEZ (GA) naar de volgende speler (Cybermatch). Controleer of de score van uw tegenstander Cybermatch wordt weergegeven op het scherm. Het segment van tegenstander Cybermatch wordt weergegeven op het bord (de indicator van de werpwijzing knippen). De weergave toont in welk segment uw tegenstander Cybermatch daadwerkelijk heeft gegooid (de indicator voor het resultaat knippen).

Zodra de tegenstander Cybermatch zijn beurt heeft afgerond, wordt het bord automatisch gereed op nul voor de menselijke speler. De partij gaat door totdat een van de spelers het spel wint. Veel succes!

Belangrijke opmerkingen

Segment geblokkeerd
 Een segment kan geblokkeerd zijn indien er zich een pijlje bevindt op de scheiding tussen twee segmenten. In dat geval wordt de partij opgeschort. Op het scherm wordt het getal aangegeven waaraan het pijlje zit dat de blokkering veroorzaakt.
 Om dit segment weer vrij te geven trekt u het pijlje of de afgebroken punt uit het betreffende segment. Indien het probleem zich blijft voordoen, probeer dan wat beweging te brengen in het betreffende segment totdat de blokkering wordt opgelost. De partij gaat verder vanaf het moment dat het spel gestopt werd.

Gebroken punten

Het kan voorkomen dat een er een punt afbreekt en vast komt te zitten in een van de segmenten. Probeer de punt te verwijderen met behulp van een tangetje of pinnaal door aan het uitsluitende deel van de punt dan via de achterkant van het bord te verwijderen. Gebruik een spijker die kleiner is dan het gat, en druk het puntje voorzichtig naar de andere kant totdat het uit het bord valt. Let erop dat u niet te ver doordrukt met de spijker. Hiermee kunt u de bedrading aan de achterkant van het segment beschadigen.

Het is niet erg wanneer er puntjes afbreken. Dit is een normaal verschijnsel wanneer u speelt met flexibele punten. We hebben een