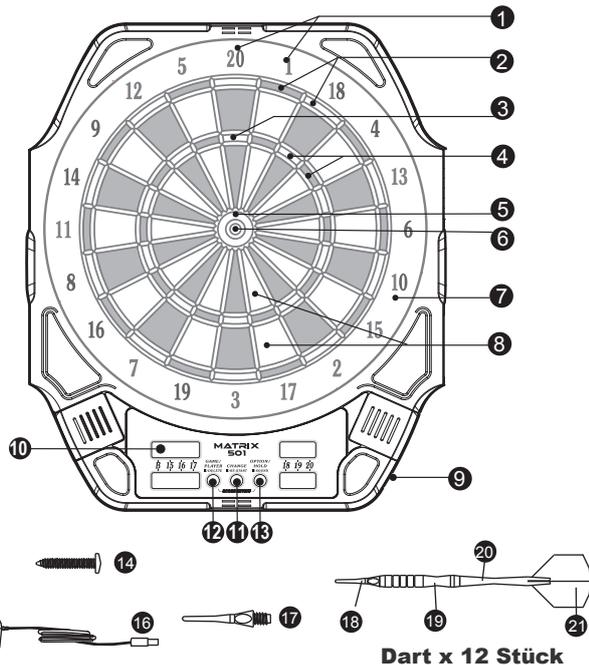


MATRIX 501

MODELL BESCHREIBUNG



- | | |
|---|--|
| 1 Segment Punkteanzeige | 12 Taste GAME/PLAYER (II>DELETE)(Spielart / Spieler) |
| 2 Doppelring (getroffene Zahl X 2) | 13 Taste OPTION/HOLD (II> SOUND)(Spielvariante) |
| 3 Höchstpunktzahl Dreifach-20 (60 Punkte) | 14 Schrauben (2X) |
| 4 Dreifachring (getroffene Zahl X 3) | 15 Adapter |
| 5 Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte) | 16 Stecker |
| 6 Inneres Bull's-Eye (50 Punkte) | 17 Reservespitzen (40X) |
| 7 Fangring (0 Punkte) | 18 Plastikspitze (12X) |
| 8 Einfachring | 19 Dartkörper |
| 9 Adapteranschluss | 20 Schaft |
| 10 Digitale Anzeige | 21 Flügel |
| 11 Taste CHANGE (II> RE-START) | |

KURZ-EINFÜHRUNG

- Stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose und das andere Ende (Rundstecker) des Kabels in die Öffnung am rechten unteren Dartboardrand.
- Die optischen Anzeigen beginnen automatisch durchzulaufen, dieser Autotest wird durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt.
- Drücken Sie die "GAME"-Taste um eine der möglichen Spielarten auszuwählen und drücken Sie die "OPTION"-Taste um eine Spielvariante auszuwählen.
- Drücken Sie die Taste "CHANGE" um das ausgewählte Spiel und die Spielvariante zu bestätigen und um zur nächsten Einstellungsanzeige zu wechseln.
- Drücken Sie die "PLAYER"-Taste um die Anzahl der Spieler (1-12, 12 Spieler) oder 2 Mannschaften (Teams) festzulegen und drücken Sie die Taste DOUBLE, um die Einstellung Double in/out für 01-Spiele auszuwählen.
- Drücken Sie die "CHANGE"-Taste um das Spiel zu beginnen.
- Drücken Sie die "CHANGE"-Taste, um nach jeder Runde zum neuen Spiel zu wechseln.
- Drücken und halten Sie die "II >RE- START" 11-Taste zwei Sekunden lang um ein neues Spiel zu beginnen.

SICHERHEITSBESTIMMUNGEN

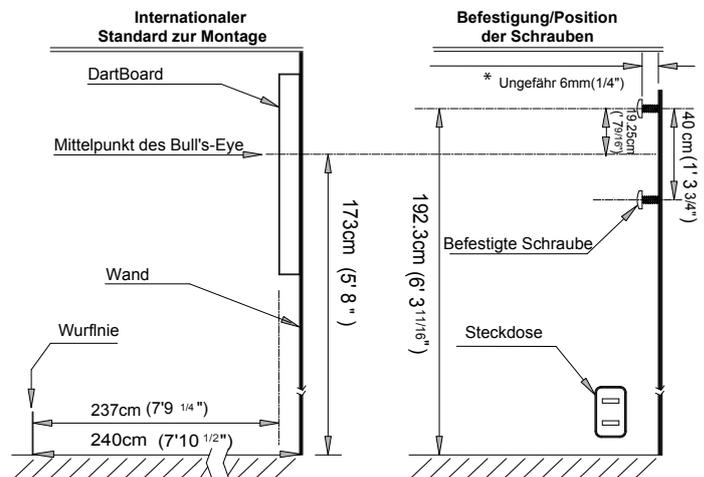
- Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
- Darts ist ein Sport für Erwachsene. Es beinhaltet funktionelle scharfe Teile und Ecken. Kinder sollten nur unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- Konzentrieren Sie sich immer voll auf das Spiel und überzeugen Sie sich vor jedem Wurf, dass niemand verletzt oder getroffen werden kann.
- Dieses Gerät beinhaltet Kleinteile die nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet sind.
- Dieses Gerät darf nur mit dem mitgelieferten Adapter (230V AC-9V/300mA DC ⊕ ⊖ ⊖) betrieben werden.
- Reinigung:
Reinigen Sie das Dartboard mit einem trockenen oder leicht angefeuchteten Tuch. Reinigen Sie das Produkt nicht mit Wasser oder chemischen Reinigungsmitteln. Trennen Sie das Gerät vor der Reinigung vom Stromnetz.
- Bewahren Sie dieses Handbuch für Nachschlagezwecke auf.

PFEILE UND SPITZEN

- Die Plastikspitzen können leicht abbrechen und schwere Darts sind nicht leicht aus dem Dartboard zu entfernen. Darts mit Plastikspitzen und einem Gewicht von 12 bis 16 Gramm sind am geeignetsten für das elektronische Dartspiel. Pfeile die mehr als 18 Gramm wiegen, sollten nicht benutzt werden.
- Falls Plastikspitzen abgebrochen wurden und in den Zielscheiben-Segmenten steckenbleiben, versuchen Sie niemals diese abgebrochenen Pfeilspitzen in das Innere des Dartboards zu drücken. Dadurch könnten die Pfeilspitzen, die in das Innere des Dartboards gelangt sind einen ordentlichen Gebrauch und genaue Anzeigen verhindern, außerdem könnten Zielscheiben-Segmente und Sensoren-Kreisläufe durch das Hereindrücken der Pfeilspitzen sehr leicht beschädigt werden. Bitte lesen Sie die HINWEISE ZUR FEHLERQUELLEN-BEHEBUNG. Lösen Sie die Schrauben an der Rückwand-Abdeckung des Boards mit einem Schraubenzieher und nehmen Sie die Rückwand ab, halten Sie die abgebrochene Spitze mit einer Zange fest, und drücken Sie die Spitze aus dem Inneren des Zielscheiben-Segments heraus.

MONTAGE

- Wählen Sie einen geeigneten Ort, der die Montage des Boards nach internationalen Standards in Höhe und Wurfabstand, wie in der untenstehenden Abbildung gezeigt, zulässt und versichern Sie sich, dass die Länge des Adapterkabels vom Dartboard bis zur Steckdose reicht.
- Schraubenpositionen: (Siehe Abbildung) Bohren Sie das obere Schraubenloch in einer Höhe von 192,3 cm ab Fußboden. Und drehen Sie die untere Schraube 40 cm vertikal unter der oberen Schraube ein.
- Hängen Sie das Dartboard vorsichtig an beiden Schrauben auf, rütteln Sie ein wenig daran, um zu testen, ob das Dartboard sicher hängt, erst dann sollte mit dem Spiel begonnen werden.
- Der Abstand zwischen Schraubenkopf und Wand sollte ungefähr 8 mm betragen, um eine Beschädigung im Inneren des Gerätes zu vermeiden und das Dartboard sicher zu befestigen.



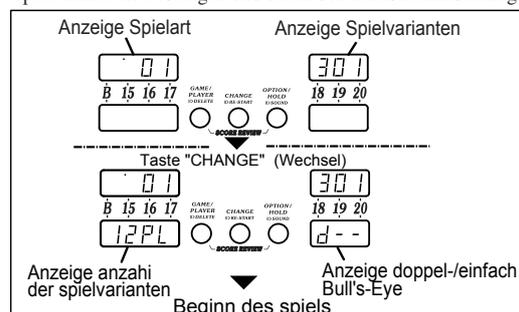
AUSWAHL DER SPIELE UND VARIANTEN

EINSCHALTEN DES BOARDS

- Stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose und das andere Ende (Rundstecker) des Kabels in die Öffnung am rechten unteren Dartboardrand.
- Die optischen Anzeigen beginnen automatisch durchzulaufen und eine Start-Melodie ertönt nach dem Einschalten.
- Durch Drücken einer beliebigen Taste wird der Autotest gestoppt und die Anzeigetafel wechselt in den Einstellungs-Modus über.
- Dieses Dartboard verfügt über keine Taste mit der sich das Board manuell ausschalten läßt, jedoch schaltet es sich nach 5 Minuten Spielpause automatisch aus, um Strom zu sparen. Der Strom kann später durch Drücken einer beliebigen Taste wieder eingeschaltet werden.
- Der Adapter sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

AUSWAHL DER SPIELART

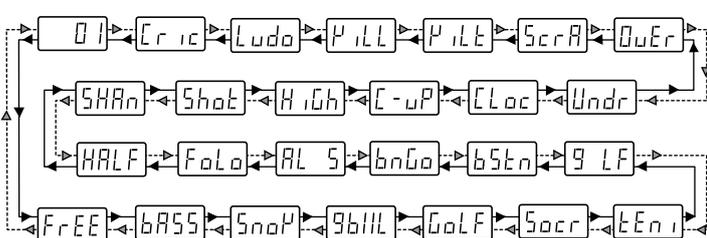
- Drücken Sie die GAME-Taste, um eine der möglichen Spielarten auszuwählen. Drücken Sie die OPTION-Taste, um eine Spielvariante auszuwählen.
- Die Abfolge in der Auswahl der Spielart ist umkehrbar. Drücken und halten Sie die GAME-Taste gedrückt bis ein "Bi-Bi"-Signal ertönt, lassen Sie dann die Taste los. Die Abfolge der Spielarten erscheint daraufhin in umgekehrter Reihenfolge im Fenster.
- Drücken Sie anschließend die CHANGE-Taste um die ausgewählte Spielart und Spielvariante zu bestätigen und um in den nächsten Einstellungsmodus zu gelangen.



DOUBLE IN/OUT (for '01 Games only) & Players Option

1. Press the GAME button to select the number of player (4-PL, 3-PL, 2-PL, 1-PL, 12PL...etc.), press the Double button to set Open In/ Open Out (d--), Double In/Open Out (di-), Double In/Double Out (dio), or Open In/Double Out (d-o) for '01 games only. Please refer to the game rules of '01 games.
2. The loop sequence of the player option is reversible. Press and hold the Player button until the dartboard emits the "Bi-Bi" sound, then release the button. It will reverse the display sequence of the player selection.
3. Press the Change button to complete the setting of a game and begin the game.

DOUBLE IN/OUT and PLAYERS SELECTIONS



--->--- A LOOP SEQUENCE

---> A REVERSE LOOP SEQUENCE

GAME BUTTON	PRESS THE OPTION BUTON	PLAYER
01-GAMES	('01) 301, 501, 601, 701, 801, 901 und 1001(a01)	1-12
CRICKET	(Cric) Score Cricket, Cut Throat Cricket and No score cricket	2-12
LUDO	(Ludo) 300, 400, 500, 600, 700, 800, und 900	2-12
KILLER	(KiLL) 3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Doppel Ring, 3LF	2-12
KILLER TEAM	(KiLt) 3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM	(ScrA) 7t, 21t (total 21 targets)	2-12
OVER	(OuEr) Ldr (Leader), Con (Continue)	2-12
UNDER	(Undr) Ldr (Leader), Con (Continue)	2-12
AROUND THE CLOCK	(Cloc) --, -, -3	1-12
COUNT UP	(C-uP) 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1-12
HIGH SCORE	(HiGh) 6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1-12
RANDOM SHOOT	(Shot) 6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1-12
SHANGHAI	(SHAn) I, II, III	1-12
HALVE IT	(HALF) 12r (Round), rAn (Random)	1-12
FOLLOW THE LEADER	(FoLo) Ldr (Leader), Con (Continue)	2-12
ALL 51 BY 5	(AL 5) 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1-12
BINGO	(bnGo) 6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1-12
BEST TEN	(bStn) --, -, -3, -E-	1-12
9 LIVES	(9 LF) 3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2-12
TENNIS	(tEni) 2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-t, 3-t, 5-t	2
SOCCER	(Socr) 6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2-12
GOLF	(GoLF) 9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1-12
BILLIARD 9 BELL	(9bAL) 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2-12
SNOOKER	(SnoK) --	2-12
BASEBALL	(bASS) 3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2-12
FREE	(FrEE) 10d, 20d, 30d (Darts)	1-12

*** PLAY A GAME ***

CUMULATIVE SCORE DISPLAY and DART NUMBER

1. The dartboard appears "PL-# and rd#" for 2 seconds and then shows a page of cumulative scores of the current and other 3 players after pressing the Change button to begin the game or to change to the next player.
2. Three flickering dots appear on the current player's window to indicate the residual darts of this round to be thrown. Each scored dart will eliminate one dot.
3. The flickering dots also indicate the dartboard is at Start status (ready to score the game). The dartboard is at HOLD status (freeze to score the game) if dots stop flashing.
4. The cumulative score will flash between the previous cumulative score and the new cumulative score, and then display the current cumulative score when darts.
5. For different game with different beginning score, please refer to the descriptions in the game rules section.

REMOVE the DART and PLAYER CHANGE

1. Each player can throw 3 darts in a round even when darts only partially strike on scoring area. The current player has to remove the darts from the dartboard after throwing 3 darts.
2. Press the Change button to change to the next player.
3. It will be easier to remove darts from the dartboard by turning the dart in a Clockwise direction slightly, and then to pull the dart out at the same time.

SCORE REVIEW

1. The dartboard is designed for 1 to 12 player but it can display only 4 sets of scores at the same time. We designed the score review feature to review all players' scores when over 4 players play together.
2. Press both the GAME and the OPTION buttons at the same time to review the scores of other players.
3. The player 3 window display •, ••, ••• or •••• to indicate page 1, 2, 3 or 4 is displayed. Each page displays 4 players' score. The number of dots indicate players' page as follows: •1-4P, ••5-8P, •••9-12P. Each player's score, lives, or close status is displayed or flashing on each player's window.
4. Each press of the 2 buttons scrolls a page of 4 players' score in a loop.
5. Press the Change button to continue the game after score review.

COMPLETE THE GAME

1. Game continues in the above sequence throughout the game until one player finally wins the game.
2. The "F-1" symbol, "#rd and the final score appear alternatively on the player's window to indicate the player wins the game at which round, and a melody plays for the winner.
3. Press the Change button so that the remaining players can complete their games except some games with options of rounds.
4. Some games with options of rounds such as High Score, Random Shoot, Shanghai, Half It, Bingo, Golf, Snooker, and Soccer. These games will end when the last player has thrown the 3rd dart of the present round, so all the players finish the game at the same time. The dartboard will automatically list places in the competition by F-1, F-2, ...F16 according to their score.
5. The dartboard can not compare the player's score automatically if the last player strike only part of the 3 darts on the scoring area in the final round when playing a game with options of rounds. So press the Change button to finish the game and compare the result.
6. Press the Change button to change it to the setting status after all players finish their games to select a new game and option.

AUTOMATIC HOLD

1. Under the following conditions the dartboard will change to HOLD status automatically and freeze to score:
 - a) Three darts of a round have been scored.
 - b) The current player has finished his/her game.
 - c) It is at game setting status.
 - d) It is at "STUCK" status.
2. There are not any changes when a dart is thrown during HOLD status.

DELETE THE BOUNCE-OUT or MISTAKEN SCORE

1. Press and hold down the "II>DELETE" button for 2 seconds to delete the score of the bounced-out dart or mistaken score. It will remove the points from the cumulative score. The "II>" symbol means you have to press and hold down the button for 2 seconds to operate this function.
2. A bounce-out or mistaken score must be deleted before throwing the next dart or pressing the Change button, otherwise the mistaken score can not be eliminated again in any way.

STUCK

1. The board will emit a warning sound when a segment is stuck. Also, player 1 & 2's windows will display "Stuc and the stuck position". Example: "Stuc" and "≡ 18" display on player 1 & 2's windows, indicating that the triple ring on number 18 is stuck.
2. Remove the dart from the stuck segment, and the board will automatically return to start status and be ready to score the game.

RESTART THE GAME

1. Press and hold down the "II>RESTART" button till the entire display panel indicates the setting panel with the "Bi-Bi" sound. Then release the button when a game is in progress.
2. The current game will be stopped and the display will change to the setting panel.

SOUND ON/OFF

1. The player can turn the sound on or off when a game is in progress.
2. Hold down the SOUND button until the dart board sounds "Bi-Bi". Then release the button to turn the sound from on to off.
3. Hold down the SOUND button for 2 seconds and then release it to turn on the sound from off status. The dartboard sounds a "Bi" when are releases the button.

*** SPIELREGELN ***

EINIGE GRUNDSÄTZLICHE DARTREGELN

1. Eine Runde sollte aus drei Dartwürfen pro Spieler bestehen. Jeder abgeprallte oder außerhalb der Punktezone treffende Dart darf nicht erneut geworfen werden.
2. Alle Mitspieler werfen der Reihe nach. Um die Reihenfolge zu bestimmen, wirft man so dicht wie möglich an/in das Bull's-Eye. Derjenige Spieler, der das Bull's-Eye am dichtesten getroffen hat, fängt an.
3. Die Einzelsegmente zählen die einfache Trefferzahl, die dem jeweiligen Segment zugeschrieben ist, die Doppel- oder Dreifach-Ringe zählen die doppelte bzw. dreifache Zahl des Einzelsegments. Der äußere Bull's-Eye zählt 25 Punkte, das Bull's-Eye 50 Punkte (Doppel-25).

01 SPIELE: 301, 501... bis 1001 (A01)

1. Jeder Spieler beginnt mit einer Anfangspunktzahl von 301, 501...901 oder 1001. Das Ziel des Spieles besteht darin, in jeder Runde die Anfangspunktzahl zu verringern. Wenn ein Spieler genau Null erreicht, ist das Spiel beendet.
2. Die Runde ist ein "BUST" (Anzeige buSt) [ein Reinfall], wenn ein Spieler mit einem Pfeil ein höheres Ergebnis als die Restpunktzahl erzielt, so dass ein Null Ergebnis nicht genau erreicht werden kann. Die aktuelle Runde wird gestoppt und das Ergebnis des Spielers wird auf sein Ergebnis der letzten Runde zurückgesetzt.
3. Es gibt in jedem '01 Spiel eine Vielzahl von In/Out Optionen:
 - a). **DOUBLE/TRIPLE IN**
Der Spieler muss eine Zahl im Doppelring/Dreiering treffen oder das innere Bull's-Eye, um das Spiel zu beginnen.
 - b). **DOUBLE/TRIPLE OUT**
Der Spieler muss eine Zahl in dem Doppelring/Dreiering oder das innere Bull treffen, um das Ergebnis auf genau Null zu bringen und das Spiel zu beenden. Es kommt zu einer BUST Runde, wenn das Ergebnis des Spielers um 1 Punkt unter dem Optionsstatus von Double/Tripel Out liegt.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

1. Das Ziel von Score Cricket besteht für jeden Spieler/jedes Team darin, jede Zahl von 15 bis 20 plus Bull's-Eye zu "schließen". Die Zielzahl kann in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. Der/das erste Spieler/Team, der/das alle Zahlen und das Bull's-Eye "SCHLIESST" und in der Punktzahl gleichwertig ist oder führt, gewinnt.
2. Ein Spieler schließt eine bestimmte Zahl oder das Bull's-Eye, indem er 1 Triple, 1 Double plus 1 Single oder 3 Singles trifft. Das äußere Bull's-Eye wird als Single und das innere Bull's-Eye als Double gewertet.
3. Der Spieler, der eine bestimmte Zahl "schließt" ist im "Besitz" der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese schließen.

NO SCORE CRICKET

Das Spiel No Score Cricket ist einfacher als Score Cricket. Das Ziel dieses Spiels besteht darin, nur die Zahlen 15 bis 20 plus Bull's-Eye zu "schließen". Der erste Spieler, der sämtliche Zielzahlen schließt, gewinnt das Spiel. Die Ergebnisse müssen nicht verglichen werden.

CUT-THROAT CRICKET

1. Das Spiel wird wie Score Cricket gespielt; Ausnahme: wenn ein Spieler eine Zahl schließt, gehen die Punkte für alle weiteren Treffer dieser Zahl an die Gegner, bei denen diese Zahl noch offen ist. Der erste Spieler, der alle seine Zahlen geschlossen und das niedrigste Ergebnis hat, gewinnt.
2. Sämtliche Anzeigen für Cut-Throat entsprechen denen des Score Cricket Spiels.

LUDO (Mensch Ärgere Dich Nicht) (patentiert), 300-900 PUNKTE, FÜR 2 BIS 12 SPIELER

1. Spielregeln für das LUDO-Dartspiel:
 - a). 2 bis 12 Spieler können teilnehmen, LUDO bringt jedoch mit mindestens vier Spielern am meisten Spaß.
 - b). Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Punkten und addiert sich selbst mit jedem Treffer weitere Punkte hinzu, aber die aufaddierte Punktzahl eines vorangegangenen Spielers kann auf 0 Punkte zurückfallen, wenn der vorangegangene Spieler von einem nachfolgenden Spieler "herausgeworfen" wird. Ein Gegner kann "herausgeworfen" (um ihn erneut mit 0 Punkten beginnen zu lassen) werden, wenn nachfolgende Spieler die gleiche Punktzahl in den Zehner- und Einerstellen erreichen, wie die des vorausgegangenen Spielers. (Dafür müssen die Zehner- und Einerstellen, nicht die Hunderterstellen, der Punktzahlen auf den Anzeigetafel miteinander verglichen werden). Jeder treffende Dart kann einen Gegner töten und es ist möglich, in einer Runde alle drei Gegner zu töten.
 - c). Derjenige Spieler, der zur Zeit an der Reihe ist, gewinnt ein "Leben" hinzu, wenn er einen Gegner einmal "hinauswirft".
 - d). Jede aufaddierte Punktzahl zwischen 0 und 29 bedeutet eine "Sicherheitszone", der Spieler der zur Zeit an der Reihe ist, kann einen vorangegangenen Gegner nicht "hinauswerfen" und dessen Punktzahl auf 0 Punkte reduzieren, wenn seine jetzige Punktzahl kleiner als 30 Punkt ist.
 - e). Es gibt zwei Möglichkeiten, das LUDO Dartspiel zu gewinnen:
 - Die aufaddierte Punktzahl erreicht oder überschreitet die vorgegebene Zielpunktzahl. Die Zielpunktzahl kann zwischen 300, 400 ... bis 900 Punkte (in Hunderterschritten) liegen und durch Drücken der OPTION-Taste festgelegt werden.
 - Wirf einen Gegner sieben Mal "hinaus" (das bedeutet bis zu 7 Balken)
3. Anzeigen: "Punktücken"-Anzeige
Das Dartboard vergleicht die zwei angezeigten Werte der Zehner- und Einerstellen des Spielers der zur Zeit an der Reihe ist, mit den Werten der anderen Spieler. Wenn die "Punktücke" kleiner als 60 Punkte ist, wird in der Anzeige von Spieler 1 oder Spieler 3 die Punktücke zum gegenwärtigen Spieler angezeigt. Gibt es zwei oder mehr Punktücken mit weniger als 60 Punkten werden diese alle abwechselnd angezeigt. Das Symbol "H" leuchtet auf wenn es keine Punktücke unter 60 Punkten gibt. Zum Beispiel werden 39H7 und 43 H2 abwechselnd angezeigt. Das bedeutet, dass der gegenwärtige Spieler mit einem Wurf von 39 Punkten Spieler 7 und mit einem Treffer von 43 Punkten Spieler 2 töten kann.

KILLER: 3-7LF (LEBEN)

1. Wie der Name schon andeutet, besteht das Ziel des Spiels darin, die Leben der Gegner zu "killen" bevor das eigene Leben ausgelöscht wird. Der zuletzt "überlebende" Spieler ist der Gewinner.
2. Zu Beginn des Spiels sollte jeder Spieler mit der 'falschen' Hand einen Pfeil werfen, um seine eigene Zahl auszuwählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl mit Ausnahme des Bull's-Eye haben.
3. Jeder Spieler muss seine eigene Zahl treffen, um mit jedem Treffen 1 Leben zu gewinnen. Ein Spieler kann einem anderen Spieler ein Leben geben, indem er die Zahl des Spielers wirft.
4. Jeder Spieler muss erst selbst zum Killer werden, indem er zunächst die vorgegebenen Leben (3 bis 7) sammelt, dann kann er die Gegner killen. Das Symbol "##" wird angezeigt, um zu sagen, dass dieser Spieler ein Killer ist.
5. Ein Killer kann seinen Status als Killer verlieren, wenn andere Killer seine Zahl treffen, aber er kann wieder zum Killer werden, wenn er die vorgegebene Anzahl von Leben erreicht.

KILLER: DBL (DOUBLERING)

1. Ein Spieler muss den "Doubling" seiner eigenen Zahl einmal treffen und wird dann zum Killer.
2. Der Killer muss auch den "Doubling" der Zahlen der Gegner treffen, um ihre Leben zu killen. Der Killer kann sich selbst versehentlich killen und verliert ein Leben, wenn ein Spieler seine Zahl trifft.
3. Ein Killer ist immer ein Killer, bis er alle Leben verliert und ausscheidet.

KILLER TEAM (3 bis 7 Leben) FÜR 4 SPIELER / 2 MANNschaften

1. Killer Team ist eine neu entworfene Spielvariante.
2. Die Spielregeln sind die gleichen wie bei der Variante 3-7 LF, mit folgenden Unterschieden:
 - a). In dieser Variante gibt es zwei Mannschaften. Spieler 1 und 3 sind die erste Mannschaft (mit roter Leuchtanzeige), Spieler 2 und 4 sind die andere Mannschaft.
 - b). Jeder Spieler kann, bevor er Killer wird, sich selbst Leben hinzufügen, wenn er seine eigene persönliche Zahl trifft (Killer bedeutet, dass dieser Spieler bereits die vorgegebene Anzahl von Leben erreicht hat).
 - c). Ein Spieler kann, auch wenn er bereits Killer ist, seinem Partner Leben hinzufügen, wenn er dessen persönliche Zahl trifft.
 - d). Ein Wurf ist wirkungslos, wenn ein Killer seine eigene persönliche Zahl, oder der Partner die Zahl des Killers trifft.
 - e). Ein Killer kann die Leben jedes anderen Spielers töten, wenn er deren persönliche Zahlen trifft.
3. Die letzte Mannschaft, die noch mindestens 1 Leben übrig hat, gewinnt das Spiel und die Gewinner-Melodie ertönt.

SCRAM: 21T (21 ZIELE)

1. Bei dem Spiel werden alle Zahlen, 1 bis 20, und das Bull's-Eye gespielt.
2. Die Aufgabe für den Scorer besteht darin, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, indem eine der Zahlen getroffen wird. Die Aufgabe des Stopper besteht darin, jede Zahl von 1-20 und das Bull's-Eye einmal in beliebiger Reihenfolge zu treffen.
3. Die Scorer Runde ist beendet, wenn alle Zahlen gelöscht sind.
4. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

SCRAM CRICKET: 7T (7 ZIELE)

1. Das Spiel wird wie Scram gespielt; Ausnahme: das Spiel verwendet die Cricketzahlen 15 bis 20 und das Bull's-Eye, die jeweils 3 Mal getroffen werden müssen, um gelöscht zu werden.
2. Stoppen löschen eine bestimmte Zahl, indem sie 1 Triple, 1 Double plus 1 Single oder 3 Singles treffen. Das äußere Bull's-Eye wird als Single und das innere als Double gewertet.

OVER: LDR (LEADER)

1. Das Ziel dieses Spiels besteht darin, dass Spieler der Reihe nach 3 Pfeile werfen, wobei das Ergebnis gleich oder höher als das "Leader's Score" ist.
2. Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
3. Ihr Ergebnis wird das neue Leitergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Runde gleich oder über dem vorherigen Leitergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
4. Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leitergebnis festzulegen und verliert kein Leben, selbst wenn das Ergebnis des neuen Führenden niedriger als das des vorherigen Führenden ist.

OVER: CON (CONTINUE)

Mit der "Con" Option des Spiels Over verliert der Führende auch ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde hat, das unter dem Leitergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leitergebnis wird immer als höchster Wert behalten. Das Ergebnis kann nur gesteigert werden.

UNDER (LDR): LEADER OPTION

1. Das Ziel dieses Spiels besteht darin, dass Spieler der Reihe nach 3 Pfeile werfen, wobei das Ergebnis gleich dem oder niedriger als das "Leader's Score" (Leitergebnis) ist. Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Ihr Ergebnis wird das neue Leitergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Runde gleich oder unter dem vorherigen Leitergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
3. Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leitergebnis festzulegen und verliert kein Leben, selbst wenn das Ergebnis des neuen Führenden höher als das des vorherigen Führenden ist.
4. Jeder nicht getroffene Pfeil zählt als höchstes Ergebnis von 60 Punkten.

UNDER: CON (CONTINUE)

Bei der Continue Option des Under Spiels verliert der Führende auch dann ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde erzielt, das über dem Leitergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leitergebnis bleibt als niedrigster Wert. Es kann nur in ein niedrigeres Ergebnis geändert werden.

◎AROUND THE CLOCK-SPIEL (RUND UM DIE UHR), ---, -2-, -3-

- Das Ziel dieses Spiels ist es, jede Zahl der Reihe nach von 1 bis 20 einmal und anschließend das Bull's-Eye zu treffen. Jeder Spieler beginnt bei der Zahl 1, nachdem diese Zahl im Spielverlauf getroffen wurde, fährt der Spieler mit der nächsten Zahl fort. Derjenige Spieler der zuerst die 20 und danach das Bull's-Eye getroffen hat, gewinnt das Spiel.
- Für dieses Spiel gibt es 3 Varianten:
 - "---" AROUND THE CLOCK Alle Treffer in den Doppel- und Dreifach-Ringen zählen nur einfach.
 - "-2-" DOPPEL-AROUND THE CLOCK Diese Variante ist schwieriger, aber als Übung für das Double in/Double out der 01-Spiele geeignet. Jeder Spieler muß jede Zahl im Doppelring der Reihe nach einmal, beginnend mit Doppel-1 (D1) bis Doppel-20 (D20), und anschließend das Bull's-Eye treffen.
 - "-3-" DREIFACH-AROUND THE CLOCK Jeder Spieler muss der Reihe nach alle Zahlen im Dreifach-Ring von Dreifach-1 (T-1) bis Dreifach-20 (T-20) einmal und anschließend das Bull's-Eye treffen, um das Spiel zu beenden.

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

- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Punkten und steigert sein Ergebnis mit jedem getroffenen Pfeil.
- Der erste Spieler, der das vorgewählte Ziel erreicht oder übertrifft, gewinnt das Spiel.

◎HIGH SCORE: 6-15rd

- Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen.
- Zuerst ist eine Rundenzahl einzugeben. Die Dartscheibe vergleicht das Ergebnis des Spielers in einer Schleife automatisch, nachdem der letzte Spieler den.
- Pfeil in der letzten festgelegten Runde wirft.

◎RANDOM SHOOT: 6-15 Runden

- Das Ziel von Random Shoot besteht darin, das Segment zu treffen, welches die Dartscheibe automatisch angibt. Punkte werden wie folgt gezählt, wenn der Spieler die angegebene Zahl trifft

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

- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

◎SHANGHAI I

- Bei diesem Spiel werden in Folge Zahlen von 1 bis 7 gespielt.
- Die Spieler werfen der Reihe nach die 1 in der 1. Runde, die 2 in der 2. Runde, und so weiter bis zur 7 in der 7. Runde.

SHANGHAI II

Das Spiel wird mit demselben Format wie Shanghai I gespielt; Ausnahme: ein Spieler kann sofort gewinnen, wenn er in jeder Runde mit drei Pfeilen während des Spieles in beliebiger Reihenfolge ein Single, Double und Triple trifft.

SHANGHAI III

- Die Spieler werfen in Folge auf die Zahlen 1 bis 20.
- Jeder Spieler beginnt mit der 1. Nach Treffen der Zahl 1 zielt er auf die Zahl 2, und so weiter.
- Ein Spieler kann sofort gewinnen, indem er ein Single, Double und Triple in jeder Zahlenfolge während einer Runde trifft.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis nach dem dritten Pfeil des letzten Spielers in der 7. Runde oder der erste Spieler, der 20 erreicht und trifft, gewinnt.

◎HALVE IT (HALF): 12 RANDOM

- Die Dartscheibe gibt zu Beginn jeder Runde automatisch eine zufällige Zahl aus.
- Die angezeigte Zahl ändert sich während der gesamten Runde nicht. Alle Spieler können ihre 3 Pfeile in dieses Segment werfen, um ihr Ergebnis zu verbessern. Doubles und Triples zählen.
- Das Ergebnis eines Spielers wird automatisch halbiert, wenn er nicht mit mindestens einem der 3 Pfeile pro Runde die angegebene Zahl trifft. Wenn aber ein Pfeil oder mehrere Pfeile den Auffangbereich treffen, muss der Spieler die Taste CHANGE drücken und das Ergebnis wird halbiert.
- Die Dartscheibe gibt für jede Runde eine neue wahllose Zahl aus und das Spiel wird fortgeführt, bis der letzte Spieler den dritten Pfeil in der siebten Runde geworfen hat.

HALVE IT (HALF): 12 RONDEN

Das Spiel wird mit dem gleichen Format wie random Halve It gespielt; Ausnahme: die Dartscheibe gibt insgesamt 12 Runden lang feste Zahlen in der Reihenfolge 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 und -E- aus.

◎FOLLOW THE LEADER (FOLGE DEM ANFÜHRER, FORTSETZEN), FÜR 2-12 SPIELER

Die Spielregeln sind nachfolgend aufgeführt:

- Ziel dieses Spiels ist es, eine Zielzahl zu treffen. Diese Zielzahl wird vom Leader (Anführer) vorgegeben.
- Der Spieler sollte in jeder Runde die vorgegebene Zielzahl mit mindestens einem der drei Darts treffen, ansonsten verliert er 1 Leben.
- Dann wird ein anderer Spieler zum Leader und verliert kein Leben, wenn er die Zielzahl trifft. Er bestimmt dann eine neue Zielzahl, in dem er erneut einen Pfeil auf die Zielscheibe wirft.
- Einfach- Zweifach- und Dreifach-Zahlen sind unterschiedliche Zahlen. Wenn die Zielzahl beispielsweise "18" lautet, kann ein Spieler nur zum Leader werden wenn er die Zahl 18 im Doppel-Ring trifft.
- Wenn ein Spieler in einer Runde mit dem dritten Dart die Zielzahl trifft, bleibt die vorangegangene Zielzahl unverändert bestehen. Der Spieler braucht dann keinen Dart zu werfen, um eine neue Zahl zu bestimmen.
- Trifft ein Spieler in einer Runde die Zielzahl mit seinem ersten oder zweiten Wurf und wirft die restlichen Darts ungültig, gibt das Dartboard automatisch, nachdem der Taste CHANGE gedrückt wurde, die einfache Zielzahl "-3" vor. Dadurch soll vermieden werden, dass ein Leader die Darts absichtlich auf den Fußboden wirft, um als Zielzahl die vorangegangene, äußerst schwierige Zahl zu behalten.

g). Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der letzte Spieler, der noch mindestens 1 Leben übrig hat, gewinnt das Spiel.

FOLLOW THE LEADER (LDR: LEADER OPTION)

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, eine "Target Number" (Zielzahl) zu treffen, die vom "Leader" ausgegeben wird. Single, Double und Triple sind unterschiedliche Zielzahlen.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
- Festlegen des Leader und Beginn des Spiels: a). Die Dartscheibe gibt als erste Zielzahl eine willkürliche Zahl aus. b). Jeder Spieler wirft reihum einen Pfeil, bis einer die willkürliche Zahl trifft und zum ersten Leader wird.
- Ein Spieler soll die Zielzahl mindestens mit einem der 3 Darts pro Runde treffen, sonst verliert er ein Leben.
- Man wird zum neuen Leader und verliert kein Leben, wenn man die Zielzahl trifft und man muss eine neue Zielzahl festlegen, indem man einen weiteren Pfeil in den Zahlenbereich wirft.
- Der vorherige Leader hat das Recht, eine neue Leader Zielzahl auszugeben und verliert kein Leben, obwohl die neue Leader Zielzahl vom Ergebnis des früheren Leaders abweicht.
- Die Dartscheibe zeigt automatisch auch "1-3" Zielzahlen an, nachdem die Taste Change gedrückt wird, wenn ein Spieler die Zielzahl trifft und Leader wird, aber sämtliche restlichen Darts in seiner Runde nicht treffen.

FOLLOW THE LEADER: CON (CONTINUE)

Das Spiel wird mit demselben Format wie die Leader Option gespielt; Ausnahme: auch der Leader muss die Zielzahl treffen, wenn alle anderen Spieler nach einer Runde nicht die Zielzahl treffen - andernfalls verliert auch er ein Leben. Das Spiel "Continues" (geht weiter) mit derselben Zielzahl, bis einer der Spieler diese Zielzahl trifft; dann kann diese in eine neue Zielzahl geändert werden.

◎ALL 51 BY 5: 31, 41 ... BIS 91

- Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 31, 41, 51...oder 91 zu verringern.
- Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 25 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 5 (255=5).
- Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet.
- Die Runde ist ein "buSt", wenn ein Spieler ein höheres Ergebnis als das Restergebnis erzielt, das nicht genau zu Null führt.
- Der erste Spieler, der genau die Null erreicht, ist der Gewinner.

◎BINGO (6-15 RUNDEN)

- Zunächst muss der Werfer versuchen, eine der zu bespielenden Zahlen 1, 2, 3, 4 oder 5 zu treffen um so das Spiel Bingo zu eröffnen. Dazu muss er eine, zwei oder drei der zu bespielenden Zahlen treffen.
- Das Dartboard gibt automatisch eine der zu bespielenden Zahlen 1, 2, 3, 4 oder 5 vor, nachdem der Werfer bereits eine dieser zu bespielenden Zahlen getroffen hat. Der Spieler bekommt 1, 2 oder 3 Punkte, wenn die vorgegebene Zahl die gleiche Zahl ist wie die, die vom Spieler getroffen wurde. Die Runde ist für diesen Spieler beendet wenn alle drei Darts vorbei geworfen wurden.
- Der Spieler kann (wenn die getroffene und vom Dartboard vorgegebene Zahl übereinstimmen) das Ergebnis aufs Spiel setzen, indem er fortfährt, auf die vorgegebene Zahl zu werfen. Trifft er die vorgegebene Zahl, dann verdoppelt sich sein Ergebnis beziehungsweise halbiert sich seine Punktzahl wenn er vorbei wirft. Das Höchstergebnis pro Runde sind 10 Punkte, Minimum sind 0 Punkte zu gewinnen. Das Ergebnis ändert sich nicht, falls sich der Spieler entscheidet sein Ergebnis nicht aufs Spiel zu setzen und zum nächsten Spieler gewechselt wird.
- Derjenige Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt nach der letzten Runde das Spiel.

◎BEST TEN: ---, -2-, -3-, -E- OPTIONEN

- Das Ziel des Spiels besteht darin, das beste Ergebnis von 10 Pfeilen bei einer von der Dartscheibe ausgewählten Zahl festzuhalten.
- Zuerst ein ---, -2-, -3- oder -E- auswählen; das Symbol "---", "-2-" oder "-3-" bedeutet ganze Segmente, Double Ring oder Triple Ring der angezeigten Zahl, die von allen Spielern in der Runde zu werfen ist. Man kann das Bull's-Eye trainieren, indem "-E-" ausgewählt wird.
- Die Dartscheibe gibt zu Beginn des Spiels eine wahllose Zahl aus. Sämtliche Spieler müssen nacheinander 10 Pfeile in einer Runde auf das Zielsegment dieser Zahl werfen.
- Nachdem alle Spieler 10 Pfeile geworfen haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.

◎ROT GEGEN GRÜN (---) FÜR 2 SPIELER

- Ziel dieses Spiels ist es, dass Spieler 1 die Zahlen 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 und 12 der Reihe nach jeweils einmal treffen muss. Spieler 2 muss hingegen die Zahlen 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 und 1 der Reihe nach jeweils einmal treffen.
- Wählen Sie zunächst die Option ---, -2- oder -3-. Die Spieler müssen die Zahl im Einfachring treffen wenn "---" ausgewählt wurde, beziehungsweise entsprechend im Doppel- oder Dreifachring dieser Zahl, wenn "-2-" oder "-3-" ausgewählt wurde.
- Derjenige Spieler der es zuerst schafft, all seine Zielzahlen zu treffen, gewinnt das Spiel.

◎9 LIVES: 3-9LF (LEBEN) OPTIONEN

- Das Spiel spielt die Zahlen 1 bis 20 und Bull's-Eye in einer Folge.
- Jeder Spieler beginnt mit den vorgewählten Leben (3 bis 9).
- Jeder Spieler soll in jeder Runde mit einem Dart die zu treffende Zahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile nicht treffen.
- Der zuletzt überlebende Spieler ist der Gewinner.

◎TENNIS 2-5G (Spiele), 1, 3, 5t (Sätze), FÜR 2 SPIELER

- Dieses Spiel hat ähnliche Regeln wie TENNIS. Gemäß richtiger Tennisregeln werden beim Damentennis drei Sätze, im Herrentennis fünf Sätze gespielt. Um jedoch die Spielzeit zu verkürzen, können 2, 3, 4 oder 5 Spiele als auch 1, 3 oder 5 Sätze ausgewählt werden.

- Dieses Spiel ist für nur zwei Spieler geschaffen, die Spielregeln sind wie folgt.
 - Ein Spieler schlägt auf (Server, Anzeige SER1 oder SER2), der andere Spieler schlägt zurück (Anzeige PL-2 oder PL-1).
 - SER1 schlägt zuerst auf, jeder Aufschlagende schlägt üblicherweise abwechselnd je ein Spiel lang auf. Das Ziel des Servers ist es, mit einem von drei Darts eine der Zahlen 15, 16, ... 20 oder das Bullauge zu treffen, da sonst der Zurückschlagende den Ball bekommt.
 - Der Zurückschlagende muss versuchen innerhalb seiner drei Würfe, die gleiche Zahl wie der Server zu treffen, sonst bekommt der Server wieder den Ball. Die zu bespielende Zahl wechselt für den Gegner automatisch zu der nächst höheren Zahl, nachdem der Zurückschlagende erfolgreich retourniert hat.
 - Wenn beispielsweise, SER1 die 20 trifft, retourniert der Zurückschlagende erfolgreich, wenn er ebenfalls die 20 trifft. Die Zielzahl springt dann für den ersten Aufschlagenden auf die nächst höhere Zahl, das Bull's-Eye auge, dann auf die 1 für den Zurückschlagenden, die 2 für den Server usw. bis ein Spiel es nicht mehr schafft, die Zielzahl zu treffen und der andere Spieler einen Punkt gewinnt. Dann schlägt der Server erneut auf, d.h. er bestimmt ein neues Ziel und das Spiel wird fortgesetzt.
- Ein Spieler muss 4 Punkte machen um ein Spiel zu gewinnen und sechs Spiele gewinnen um einen Satz zu gewinnen.
- Einstand (Deuce): Wenn es während eines Spiels 3:3 steht, muss einer der beiden Spieler zwei Punkte hintereinander gewinnen, um das Spiel für sich zu entscheiden, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht.
- Wie man in den verschiedenen Varianten des Spiels Tennis gewinnt:
- Tie-break: Wenn es innerhalb eines Satzes 6:6 steht, gewinnt derjenige Spieler das siebente Spiel und somit den Satz, wenn er zwei Spiele hintereinander gewinnt, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht. Der Spieler der zuerst sechs Spiele gewonnen hat, schlägt den ersten Ball, dann schlagen beide Spieler abwechselnd je zwei Bälle im Tie-break auf.
- Anzeigen:
 - Im Fenster von Spieler 1 erscheint "SER1", im Fenster von Spieler 2 leuchtet "rd1" auf. Das Symbol SER1 erscheint anschließend in der Anzeige von Spieler 3. Zu Beginn des Spiels erscheinen nach Drücken der Taste CHANGE "--0". Das Symbol "--0" dient zur Anzeige der gewonnenen Sätze, Spiele und Punkte.
 - Im Fenster von Spieler 3 wird die Zielzahl "H##" eingeblendet, die vom Spieler als nächstes getroffen werden muss.
 - "H##" wechselt automatisch über zur nächsten Zielzahl nachdem es auch dem Zurückschlagenden gelungen ist, dieselbe Zahl zu treffen. Dies wird solange fortgesetzt bis ein Spieler den Ball verliert.

◎ SOCCER: 6-15RD (RUNDE)

- Das Ziel des SOCCER Spiels besteht darin, zunächst durch Treffen des Bull's-Eye (bE) in Ballbesitz zu kommen, dann einen Schuss aufs Tor abzugeben, indem jedes Double-Segment mit Ausnahme des inneren Bull's-Eye getroffen wird, um ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen.
- Der Spieler kann so lange fortfahren, ein beliebiges Double-Segment zu treffen, um Punkte zu erzielen, bis ein anderer Spieler durch Treffen des Bull's-Eye in Ballbesitz kommt. Jeder Treffer eines Double-Segmentes bedeutet 1 Punkt.
- Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel, wenn dieses vorüber ist.

GOLF (9 BIS 18 LÖCHER)

- Ziel dieses Golfspiels ist es, mit möglichst wenig Schlägen für jedes Loch drei Balken zu gewinnen (Anzeige Ho#).
- Jeder Spieler muss versuchen, die festgelegten Zahlen im Dreifach- und im Doppelring sowie im Einzelsegment bzw. dreimal im Einzelsegment zu treffen und so drei Balken zu gewinnen und, nachdem alle Spieler drei Balken erreicht haben, zur nächsten Zahl weiterzugehen.
- Die Zielzahlen sind der Reihe nach die 1 für Loch 1, die 2 für Loch 2 ... bis 18 für Loch 18. Jeder Wurf zählt einen Schlag, egal ob er getroffen hat oder vorbei geworfen wurde.
- Derjenige Spieler mit den wenigsten Schlägen gewinnt das Spiel.

BILLIARDS (9 BALL): 4-13 PUNKTE OPTION

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, so viele "Kugeln mit der Nr. 9" wie möglich zu treffen, um ein Ergebnis der vorgewählten Punkte zu erzielen.
- Sämtliche Spieler werfen Zahlen 1 bis 9 in Folge in einer Schleife. Jeder Treffer der Zahl führt zu der nächsten Zahl. Die Zahlen 1, 2, ..., 8 haben 0 Punkte, nur ein Treffer der Nr. 9 ergibt 1 Punkt und führt dann zum erneuten Werfen auf die Nr. 1.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt. Der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Zielzahl mit jedem Pfeil trifft.
- The current player's round will end and change to the next player if he fails to hit the target number

SNOOKER: (---, 2-8 SPEILEROPTION)

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, abwechselnd eine rote Kugel und dann eine der 6 farbigen Kugeln, und so weiter, zu treffen, um Punkte zu bekommen. Die farbigen Kugeln von 2 bis 7 sind in Folge zu treffen, nachdem der Spieler die letzte rote Kugel (Bull's-eye) und eine farbige Kugel getroffen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt am Ende das Spiel.
- Rote Kugeln: 8, 9, 10...20 & Bull's-Eye. Sie sind in Folge zu treffen, jeder Treffer einer roten Kugel im Spiel erzielt 1 Punkt.
- Farbige Kugeln: 2, 3, 4, 5, 6 und 7. Jeder Treffer der farbigen Kugel erzielt den Nennwert der Kugel.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt; der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Spielzahl trifft.
- Die Runde des aktuellen Spielers wird gestoppt und es erfolgt der Wechsel zum nächsten Spieler, wenn:
 - der Spieler zu Beginn der Runde alle 3 Pfeile verfehlt.
 - der Spieler nach seinem ersten Treffer einen Treffer der Spielzahl aussetzt.

BASEBALL (3 BIS 9 RUNDEN) für 2-16 Spieler (in zwei Mannschaften zusammengefasst)

- Diese Version von BASSBALL unterscheidet sich von anderen Versionen. Sie werden herausfinden, dass es den tatsächlichen Spielregeln sehr viel ähnlicher ist.

- Dieses Spiel ist für 2 bis 12 Mitspieler entworfen, die sich in zwei Mannschaften aufteilen. Die Spielregeln sehen wie folgt aus.
 - Jede Mannschaft bestimmt einen Werfer (Anzeige Pit 1 oder Pit 2) um Bälle für die Schläger des anderen Teams zu werfen. Der Werfer muss auf die Zahlen 15 bis 20 oder auf das Bull's-Eye auge werfen. Auch der Werfer der zweiten Mannschaft beginnt das Spiel durch Werfen von Darts.
 - Die anderen Spieler sind Schläger. Mannschaft 1 wird durch t1-1, t1-2 bis t1-8, Mannschaft 2 durch t2-1, t2-2 bis t2-8 dargestellt.
 - Der Ball ist ein Zielwurf, wenn der Werfer eine der Zielzahlen trifft, und der Schläger, wie nachfolgend aufgeführt, spezielle Segmente dieser Zahl, die vom Werfer vorgelegt wurde, treffen muss.

Der Werfer trifft die 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder Bull's-Eye	Der Schläger trifft das vom Werfer vorgegebene Segment			
	EINFACH	DOPPEL	DREIFACH	BULL
EINFACH	Gehe zum 1. Mal	Gehe zum 2. Mal	Gehe zum 3. Mal	verfehlt
DOPPEL	verfehlt	Home Run	verfehlt	verfehlt
DREIFACH	verfehlt	verfehlt	Home Run	verfehlt
BULL	verfehlt	verfehlt	verfehlt	Home Run

- Die schlagende Mannschaft erhält einen Punkt wenn ein Spieler das vierte Mal (Home Run) erreicht.
- Falls der Werfer alle drei Würfe vorbei wirft, wird der gegenwärtig Schlagende zum ersten Mal geschickt.
- Der Schläger scheidet aus, wenn er drei Fehlwürfe bei dem vorgegebenen Segment hat, nach drei ausgeschiedenen Spielern werden die Rollen getauscht. In jeder Mannschaft können im Verlauf einer Runde drei Spieler ausscheiden.
- Die auf den Malen verbleibenden Spieler erhalten 0 Punkte, wenn drei Spieler ihrer Mannschaft ausgeschieden sind.
- Die Mannschaft die am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

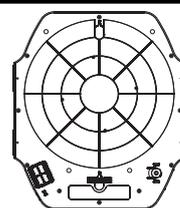
FREE

- Im Allgemeinen wirft jeder Spieler 3 Pfeile pro Runde. Dieses Spiel ist für Anfänger und solche Spieler gedacht, die üben wollen. Es ermöglicht den Spielern, 10, 20 oder 30 Pfeile pro Runde zu werfen und die höchsten Ergebnisse zu erzielen.
- In diesem Spiel werden sämtliche Zahlen gespielt und das Bull's-Eye, Double und Triple zählen.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

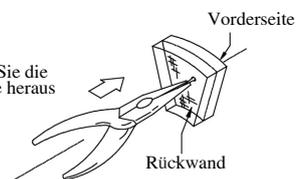
*** FEHLERQUELLEN-BEHEBUNG ***

Testen Sie Ihr Dartspiel wie folgt, bevor Sie es zur Reparatur geben.

FEHLER □	PRÜFUNG □	BEHEBUNG
Kein Strom oder keine Anzeige	Steckt der Rundstecker richtig im Board bzw. der Adapter korrekt in der Steckdose?	Erneuter Startversuch
Unregelmäßige Anzeige		Ziehen Sie den Rundstecker aus dem Dartboard, warten Sie 2 Sekunden und stecken Sie den Stecker wieder in das Board.
Die Anzeige zeigt „Stu“ an und „Du-Du-“ ertönt		Entfernen Sie die Darts aus dem Dartboard.
Abgebrochene Dartspitzen im Board	Zuerst den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Lösen Sie die Schrauben an der Rückwand des Dartboards und nehmen Sie die Segmente heraus Vorderseite Rückwand	Öffnen Sie die Abdeckung an der Rückwand mit einem Schraubenzieher und drücken Sie die abgebrochene Spitze von hinten aus dem angezeigten Segment. Öffnen Sie niemals den elektronischen Schaltkreis! (siehe Zeichnung unten)



Nehmen Sie die Segmente heraus



Zuerst den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Lösen Sie die Schrauben an der Rückwand des Dartboards und

Halten Sie die Dartspitze mit einer Zange fest und drücken Sie dann von hinten aus der Vorderseite hinaus.