

CE

☑️ AUFBAU- UND BEDIENUNGSANLEITUNG

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM KAUF IHRES PRODUKTES !
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch. Die Bedienungsanleitung ist fester Bestandteil des Produktes. Bewahren Sie sie deshalb genauso wie die Verpackung für spätere Fragen sorgfältig auf. Wenn sie das Produkt an Dritte weitergeben, geben Sie bitte immer diese Bedienungsanleitung mit. Wenn das Produkt von Kindern aufgebaut, benutzt oder repariert wird, sollte das nur unter Aufsicht von Erwachsenen geschehen. Dieses Produkt ist nicht für den gewerblichen Gebrauch geeignet.

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN:
Artikel: Elektronik-Dartboard LCD Standard
Artikelnummer: E04C
Spiele: 18
Spielvarianten: 159
Maximale Spieleranzahl: 8

INHALT:
1 Dartscheibe, 6 Softdartspitze, 24 Ersatzspitzen, 1 Anleitung
Weitere im Lieferumfang enthaltene Teile sind für Aufbau und Benutzung nicht relevant.

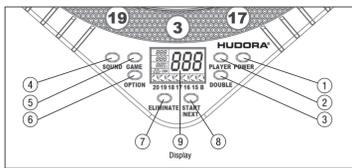


Abb. 1

2

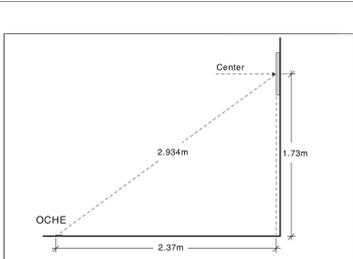
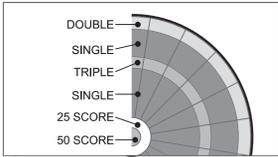


Abb. 2



4. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
5. Der erste Spieler, der alle benötigten Felder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)
1. 305, 310, 315, 320 bedeutet, dass nur Triple Punktfelder gezählt werden.
2. Der Spieler muss die Zielsegmente 1,2,3 bis 5 (oder 10, 15, 20) genau in aufsteigender Reihenfolge treffen.
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde.
4. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
5. Der erste Spieler, der alle benötigten Felder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G06 SIMPLE CRICKET (000, 020, 025)
1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt. Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach
2. 000 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
3. 020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in der Reihenfolge getroffen werden.
4. 025 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.
5. Jedes Punktfeld hat drei Leuchtanzeigen. Wenn ein Feld getroffen wird, leuchtet eine auf. Wenn alle leuchten, ist das Spiel beendet (s. Abbildung 4). Der Spieler, der als erster alle anhat, ist der Gewinner.

G07 SCORE CRICKET (E00, E20, E25)
1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach
3. E00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
E20 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal

in Folge getroffen werden.
E25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.
4. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.
5. Jeder Spieler muss versuchen, als Erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese geöffnet („open“) werden, um darauf punkten zu können.
6. Bevor alle Spieler das gleiche Punktfeld getroffen haben, kann ein Spieler weiterhin auf diesem Feld Punkte machen, um so seine Punkte zu erhöhen.
7. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („close“); es können somit keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.
8. Wenn alle Felder geschlossen („close“) sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)
1. Nur der Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach
2. C00 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
C20 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.
C25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.
3. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.
4. Alle die in diesem Spiel erzielten Punkte gehen an sämtliche Spieler.
5. Die Spieler müssen versuchen als erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese offen („open“) werden, um darauf punkten zu können.
6. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben, kann der Spieler weiterhin auf dem offenem („open“) Feld Punkte machen, um die Punktzahl der Gegner zu erhöhen.
7. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es wieder geschlossen („close“); es können keine weiteren Punkte auf diesem Feld gemacht

SCHRITT 1:
Überprüfen Sie beim Auspacken, ob der Inhalt vollständig ist.

SCHRITT 2:
Die Abwurfmarkierung muss sich 237 cm von der Dartscheibe befinden. Um Ihre Würfe ungestört ausführen zu können, benötigen Sie mindestens weitere 100 cm hinter der Abwurfmarkierung. Stellen Sie daher bitte sicher, dass in einem Bereich von ca. 340 cm vor der Dartscheibe keine Gegenstände im Weg stehen.

SCHRITT 3:
Drücken Sie „POWER“ (1), um die Dartscheibe einzuschalten. Halten Sie den POWER-Knopf 3 Sekunden lang gedrückt, um sie wieder auszuschalten.

SCHRITT 4:
Nachdem der POWER-Knopf (1) gedrückt wurde und die Musik endet, beginnt das Spiel im normalen Modus.

SCHRITT 5:
Mit dem GAME-Knopf (5) wird die Spielkategorie ausgewählt (G01-G18). Sie können das laufende Spiel jederzeit beenden und zum Menü zurückkehren.

SCHRITT 6:
Mit dem OPTION/SCORE-Knopf (6) können die Unterspiele der jeweiligen Spielkategorien ausgewählt werden. Während des Spiels können die Punkte der einzelnen Spieler durch Drücken dieses Knopfes angezeigt werden.

SCHRITT 7:
Durch Drücken des PLAYER-Knopfes (2) gelangen Sie zu dem Menü, in dem die Gesamtzahl der Spieler und die Anzahl der jeweiligen Teammitglieder wie auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels am Computer ausgewählt werden können (C1: Fortgeschritten, C2: Mittel, C3: Anfänger). Durch Drücken des Eliminate-Knopfes (7) während des Spiels werden übrige Darts gelöscht.

SCHRITT 8:
Durch Drücken des DOUBLE-Knopfes (3) gelangen Sie zu einem Menü, welches nur für das „G02“-Spiel relevant ist; siehe konkrete Anweisungen unter Spielregeln. Dieser Knopf wird auch dazu verwendet, um abgeprallte Darts einzugeben.

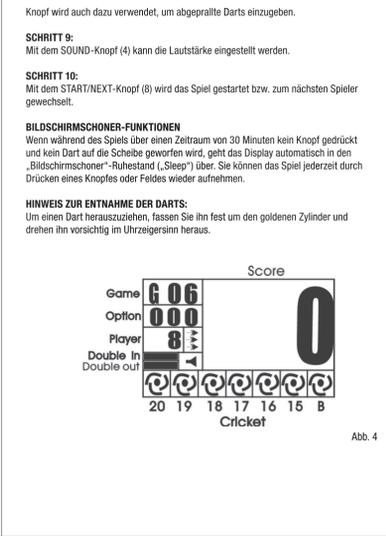


Abb. 4

AUDIO-ANSAGEN:
„Laser“ bedeutet, dass ein Bereich mit einfacher Punktzahl getroffen wurde.
„Double“ bedeutet, dass ein Bereich mit doppelter Punktzahl getroffen wurde.
„Triple“ bedeutet, dass ein Bereich mit dreifacher Punktzahl getroffen wurde.
„Score“ bedeutet, dass ein Spieler Punkte gemacht hat.
„Close“ bedeutet, dass ein Punktbereich geschlossen wurde.
„Open“ bedeutet, dass ein Punktbereich geöffnet wurde.
„Too High“ bedeutet, dass der Spieler überworfen hat.
„Winner“ bedeutet, dass es einen Gewinner gibt.
„Bullseye“ bedeutet, dass das „Bullseye“ getroffen wurde.
„Next Player“ bedeutet, dass der derzeitige Spieler 3 Darts geworfen hat und zum nächsten Spieler gewechselt werden muss.
„Open“ ertönt, wenn das Spiel jederzeit durch Drücken eines Knopfes oder Feldes wieder aufnehmen.
„Yes“ ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde.
„No“ ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

WARNING:
Achten Sie vor jedem Gebrauch darauf, dass alle Teile fest miteinander verbunden sind. Zu Ihrer eigenen Sicherheit sollten Sie schadhafte Teile unverzüglich austauschen. Es wird empfohlen, beim Austausch Originallteile zu verwenden oder sich dies bezüglich von einem Fachmann beraten zu lassen. Technische Änderungen bleiben vorbehalten.

Alle Zuschauer und Spieler müssen hinter dem werfenden Spieler stehen. Jugendliche sollten nur unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen. Nicht auf Menschen oder Tiere zielen. Darts sind keine Kinderspielzeuge. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen verschluckbarer Kleinteile.

WARTUNG UND PFLEGE:
Reinigen Sie das Produkt nur mit einem Tuch oder feuchten Lappen und nicht mit aggressiven Reinigungsmitteln. Überprüfen Sie das Produkt in regelmäßigen Abständen vor und nach Gebrauch auf Schäden und Verschleißspuren. Lagern Sie das Produkt an einem sicheren, witterungsbeständigen Ort, so dass es nicht beschädigt werden kann oder Personen verletzt können.

Verwenden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit nur Originalteile. Diese können Sie bei HUDORA beziehen. Nehmen Sie keine baulichen Veränderungen vor. Sollten Teile beschädigt sein oder scharfe Ecken und Kanten entstanden sein, darf das Produkt nicht mehr verwendet werden.
Nehmen Sie im Zweifel mit unserem Service Kontakt auf (<http://www.hudora.de>).

ENTSORGUNGSINWEIS:
Bitte führen Sie das Gerät am Ende der Lebensdauer den zur Verfügung stehenden Rückgabe- und Sammelfreie Produkte auszuliefern. Sollten Fehler auftreten, sind wir genauso bemüht, diese zu beheben. Deswegen erhalten Sie zahlreiche Informationen zum Produkt, zu Ersatzteilen, Problemlösungen und verloren gegangene Aufbauanleitungen unter (<http://www.hudora.de>).

BATTERIEBENUTZUNG:
Die Batteriehalterung befindet sich auf der Rückseite der Scheibe oberhalb des Bodens. Um die Abdeckung abzunehmen, muss der Verschluss nach innen gedrückt werden, während man ihn leicht dreht.
Drei (3) 1.5V AA Batterien werden eingelegt, wie in Abbildung gezeigt.
Verschiedene Batteriearten oder neue und alte Batterien dürfen nicht vermisch verwendet. Es dürfen nur AA, UM-3 oder gleichwertige Batteriearten verwendet werden.
Leere Batterien müssen aus dem Dartboard entfernt werden.

BATTERIEEINSETZUNG:

NR.	SPIEL	OPTIONEN	SPIELERANZAHL
G 01	COUNT UP	9	1 - 8
G 02	COUNT DOWN	36	1 - 16
G 03	ROUND THE CLOCK	4	1 - 16
G 04	ROUND THE CLOCK DOUBLE	4	1 - 16
G 05	ROUND THE CLOCK TRIPLE	4	1 - 16
G 06	SIMPLE CRICKET	3	1 - 16
G 07	SCORE CRICKET	3	1 - 16
G 08	CUT THROAT CRICKET	3	1 - 16
G 09	GOLF	9	1 - 16
G 10	BINGO	4	1 - 16
G 11	BIG LITTLE SIMPLE	10	1 - 16
G 12	BIG LITTLE HARD	10	1 - 16
G 13	KILLER	10	2 - 16
G 14	KILLER-DOUBLE	10	2 - 16
G 15	KILLER-TRIPLE	10	2 - 16
G 16	SHOOT OUT	10	1 - 16
G 17	LEGS OVER	10	2 - 16
G 18	LEGS UNDER	10	2 - 16
		159	

3. Erzielt ein Spieler keinen Treffer drückt den „Start/Next“-Knopf, verliert er automatisch ein Leben.
4. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
5. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser gewinnt das Spiel.
6. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G18 LEGS UNDER (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu unterbieten. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.
3. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 60 Punkten bewertet.
4. Erzielt ein Spieler keinen Treffer drückt den „Start/Next“-Knopf, verliert er automatisch ein Leben.
5. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
6. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

Importeur
MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany

SPIELREGELN

G01 COUNT UP (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
1. Die Punkte eines Spielers werden nach jedem Wurf zusammengezählt und der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht, ist der Gewinner.
2. Die übrigen Spieler können weiter gegeneinander spielen, bis alle die festgelegte Punktzahl erreicht haben.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
1. Die geworfenen Punkte eines Spielers werden von einer festgelegten Punktzahl abgezogen und der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.
2. „Überwerfen“ bedeutet, ein Spieler kommt unter 0 Punkte. Diese Runde wird nicht gezählt und die Punktzahl des Spielers wird auf die Punktzahl der vorherigen Runde zurückgesetzt.
3. Die zusätzlichen Spielvarianten können durch Drücken des „DOUBLE In/Out“-Knopfes ausgewählt werden (s. Abbildung 4).
„Din“ Double in Es muss mit einem Double-Feld begonnen werden.
„Dout“ Double out Es muss mit einem Double-Feld beendet werden.
Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er überworfen „burst dart“.
„Dio“ Double in/out Es muss mit einem Double-Feld begonnen und beendet werden.
Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er überworfen „burst dart“.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)
1. Der Spieler muss die Zielsegmente 1,2,3 bis 5 (oder 10, 15, 20) genau in aufsteigender Reihenfolge treffen.
2. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld („01“ zeigt an, dass jedes Simple, Double oder Triple von Punktfeld 1 getroffen werden kann). Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde.
3. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
4. Der erste Spieler, der alle benötigten Felder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G04 ROUND THE CLOCK DOUBLE (205, 210, 215, 220)
1. 205, 210, 215, 220 bedeutet, dass nur Double Punktfelder gezählt werden.
2. Der Spieler muss die Zielsegmente 1,2,3 bis 5 (oder 10, 15, 20) genau in aufsteigender Reihenfolge treffen.
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde.

4. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
5. Der erste Spieler, der alle benötigten Felder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)
1. 305, 310, 315, 320 bedeutet, dass nur Triple Punktfelder gezählt werden.
2. Der Spieler muss die Zielsegmente 1,2,3 bis 5 (oder 10, 15, 20) genau in aufsteigender Reihenfolge treffen.
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde.
4. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an.
5. Der erste Spieler, der alle benötigten Felder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G06 SIMPLE CRICKET (000, 020, 025)
1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt. Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach
2. 000 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
3. 020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in der Reihenfolge getroffen werden.
4. 025 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.
5. Jedes Punktfeld hat drei Leuchtanzeigen. Wenn ein Feld getroffen wird, leuchtet eine auf. Wenn alle leuchten, ist das Spiel beendet (s. Abbildung 4). Der Spieler, der als erster alle anhat, ist der Gewinner.

G07 SCORE CRICKET (E00, E20, E25)
1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach
3. E00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
E20 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; Anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal

werden und ein neues Zielfeld wird auf dem Display angezeigt.
8. Wenn alle Felder geschlossen („close“) wurden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

G09 GOLF (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sind die festgelegten Punkte.
2. Die Darts werden in Reihenfolge der Punktfelder 1 bis 18 geworfen (Feld 1 in der ersten Runde, Feld 2 in der zweiten Runde und so weiter). Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde und „No“, wenn es verfehlt wurde.
3. Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn nach drei Würfen das Zielfeld nicht getroffen wurde, bekommt man eine „Strafe“ von 5 Punkten. Für einen Treffer des Triple-Punktfeldes erhält man 1 Punkt (eagle). Für einen Treffer des Double-Punktfeldes erhält man 2 Punkte (birdie). Für einen Treffer des Single-Punktfeldes erhält man 3 Punkte.
4. Auf jedes Punktfeld kann dreimal geworfen werden, wobei nur der letzte Wurf gezählt wird. Wenn der erste Dart auf einem Single-Punktfeld landet und Sie sich dazu entscheiden 3 Punkte anzunehmen, können Sie sofort auf das nächste Feld werfen. Wenn Sie eine geringere Punktzahl wollen, können Sie weiter auf dieses Punktfeld zielen. Treffen Sie mit den nächsten beiden Würfeln jedoch nicht, werden 5 Punkte gezählt.
5. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die festgelegte Punktzahl, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler ausgeschieden sind. Sollten nach 18 Runden Spieler übrig bleiben, ist das Spiel automatisch beendet. Je geringer die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

G10 BINGO (132, 141, 168, 189)
1. Der Computer zeigt automatisch das zu treffende Punktfeld an und der erste Spieler, der alle festgelegten Punktfelder dreimal trifft, gewinnt. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde.
2. 132 - 15, 4, 8, 14, 3 aufeinander folgend angezeigt
3. 141 - 17, 13, 9, 7, 1 aufeinander folgend angezeigt
4. 168 - 20, 16, 12, 6, 2 aufeinander folgend angezeigt
5. 189 - 19, 10, 18, 5, 11 aufeinander folgend angezeigt
6. Jedes Zielfeld muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten Punktfeld fortgeschritten wird.
Single-Punktfeld – zählt einfach
Double-Punktfeld – zählt doppelt
Triple-Punktfeld – zählt dreifach

G11 BIG LITTLE SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
2. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat der Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe verliert er einen Punkt; der nächste Spieler ist an der Reihe und muss das Ziel treffen.
3. Um gezählt zu werden, muss dasselbe Ziel-Punktfeld mit demselben Multiplikator getroffen werden.
4. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.

G12 BIG LITTLE HARD (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. (x3, x5, x7, x9, x11, x13, x15, x17, x19, x21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
2. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten und zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat der Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe verliert er einen Punkt; der nächste Spieler ist an der Reihe und muss das Ziel treffen.
3. Um gezählt zu werden, muss dasselbe Ziel-Punktfeld mit demselben Multiplikator getroffen werden.
4. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.

G13 KILLER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat und der „Start/Next“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.
3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler werden kann, indem er ein Double-Punktfeld, der von ihm gewählten Zahl trifft.
4. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
5. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Double-Punktfeld, der von ihm gewählten Zahl trifft.
6. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben; die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits „Killer“, ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
7. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G14 KILLER-DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SEL“ (Select) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat und der „Start/Next“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.
3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler werden kann, indem er ein Double-Punktfeld, der von ihm gewählten Zahl trifft.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben; die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt. Wenn man den Button „Scores“ drückt, kann erscheinen die Leben aller Spieler.
5. Trifft ein Spieler, der bereits „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.
7. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Double-Punktfeld, der von ihm gewählten Zahl trifft.
8. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.
9. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G15 SHOOT OUT (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. (x3, x5, x7, x9, x11, x13, x15, x17, x19, x21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers.
2. Der Computer bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden nachdem es angezeigt wurde, werfen muss.
3. Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird, „No“, wenn es verfehlt wird.
4. Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt abgezogen.
5. Der erste Spieler, der keine Punkte mehr hat ist der Gewinner.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als ein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.

G16 SHOOT OUT (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. (x3, x5, x7, x9, x11, x13, x15, x17, x19, x21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers.
2. Der Computer bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden nachdem es angezeigt wurde, werfen muss.
3. Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird, „No“, wenn es verfehlt wird.
4. Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt abgezogen.
5. Der erste Spieler, der keine Punkte mehr hat ist der Gewinner.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als ein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.