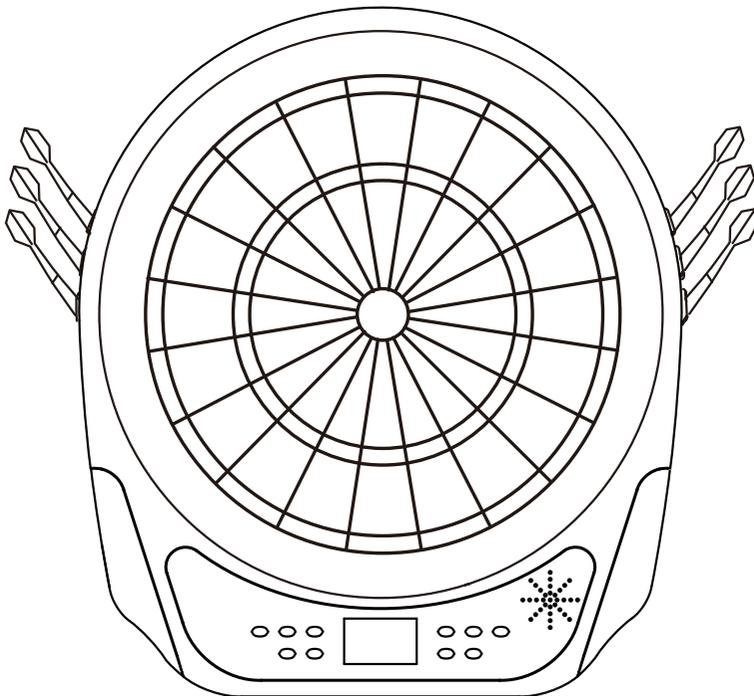


ELECTRONIC DARTBOARD



EN DE IT



IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

UESR'S MANUAL

CONTENTS

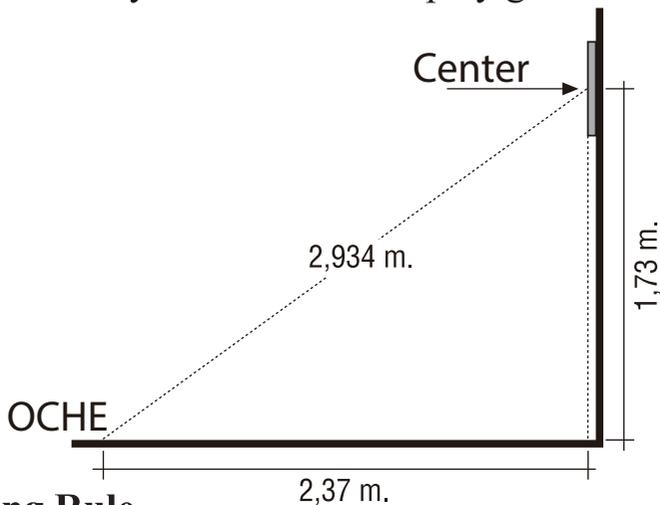
English 3-21

Deutsch 22-49

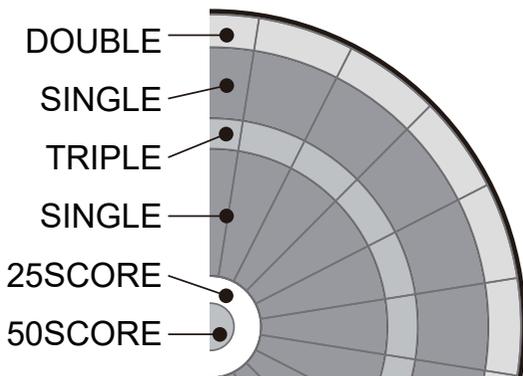
Italiano 50-63

Standard Installation

Choose a place with about 3 meters in front to hang the dartboard with 1.73 meters between the floor and its center and screw it firmly on the wall. The players should stand 2.37 meters far away the dartboard to play games.



Scoring Rule segment	result
Single segments	“Single” -one base
Double segments	“Double” -two bases
Triple segments	“Tripe” -three bases
Bull’s-eye	25 Score
Double Bull’s-eye	50 score



Button Definition

1. Press **“POWER”** button and enter normal working status after hearing a sound.
2. Use **“GAME”** button to choose games (G01—G18). The **“GAME”** button can be also used to exit game and back to beginning status.
3. **“OPTION”** button can be used to choose a sub-game. (G01—G18)
4. Use **“PLAYER”** button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
5. **“DOUBLE IN/OUT”** button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
6. **“SOUND”** button is used to choose sound or mute.
7. **“ELIMINATE”** button is used to clear or resume the score of current dart.
8. **“START/NEXT”** button is used to start a game or change to next player.
9. **“LIGHT”** button is used to turn the backlight on/off.
10. **“SCORE”** button is used to check team scores.

Sound Indication

- “Laser”** --- Sound represents the Single Segments was hit.
- “Double”** --- Sound represents the Double Segments was hit.
- “Triple”** --- Sound represents the Triple Segments was hit.
- “Score”** --- Sound represents the scoring.
- “Close”** --- Sound represents Scoring Segment closed.
- “Open”** --- Sound represents Scoring Segment opened.
- “Too High”** --- Sound represents the points are subtracted.
- “Winner”** --- Sound represents the first winner appears.
- “Bull’s-Eye”** --- Sound represents the Bull’s-Eye was hit.
- “NEXT/PLAYER”** --- Sound indicates next player to play after the previous player threw three darts.
- “Ye”** --- Sound represents the target segment is hit.
- “No”** --- Sound represents the target segment isn’t hit.

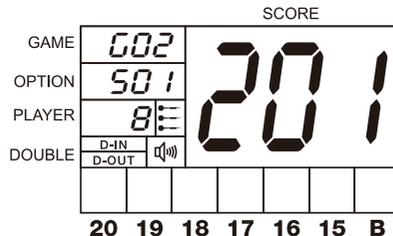
Game Rules

G01 Count-Up(100,200,300,400,500,600,700,800,900)

The score for each player will be added up the homologous points accompany the homologous segment is hit until the specified point total reached. The one who first reaches or exceeds the specified point total is winner.

G02 Count-Down(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1. With every hit by the player, the specified point total will deduct the homologous point of the hit. The one who first reduce the specified point total to “**ZERO**” is the winner.
2. The players can choose various game modes by using the “**DOUBLE IN/OUT**” button.
(See the picture below.)



Double in(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

When “**Double in**” is shown on the LCD screen, it means “**Double In**” game is played which can only start by hitting the double scoring segments.

Double out(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

When “**Double out**” is shown on the LCD screen, it means “**Double Out**” game is played which can only end by hitting the double scoring segments. If the player’s score is

reduced to 1 or below 0, it means “**burst dart**” and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

Double in/out(101,201,301,401,501,601,701,801,901)

When both “**Double in**” and “**Double out**” are shown on the LCD screen, it means “**Double in**” and “**Double out**” game is played which can only start and end by hitting the double scoring segments. If the player’s score is reduced to 1 or below 0, it means “**burst dart**” and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

G03 Round Clock(5,10,15 ,20)

1. (5,10,15 ,20)Means hitting any scoring segment to get points.
2. “5” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“10 ” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“15” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“20 ” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 3.The player should shoot darts to the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".
After the segment is hit, next segment will be indicated.

G04 Round Clock-Double(205,210,215,220)

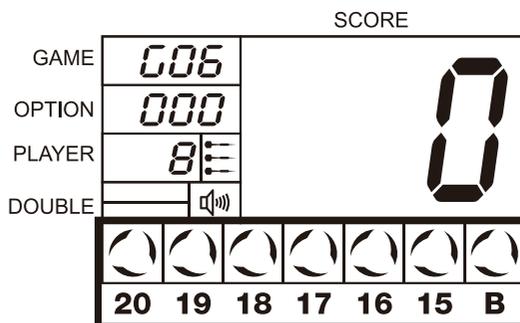
- 1.(205,210,215,220) Means only hitting double scoring segment to get points.
- 2.“205” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“210” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“215” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“220” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 3.The player should hit the segment based on the indication of the dartboard. If the correct segment is hit, the dartboard will voice "Yes", or will voice "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

G05 Round Clock-Triple(305,310,315,320)

1. “305,310,315,320” Means only hitting triple scoring segment to get points.
“305” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“310” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“315” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“320” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 2.The player hit the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

G06 Simple Cricket (000,020,025)

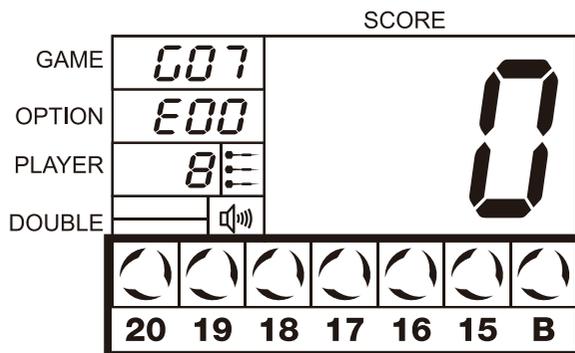
1. It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
2. The player who first hits all the above numbers three times is the winner.
Hit single scoring segment -----count once
Hit double scoring segment ----count twice
Hit triple scoring segment ---- count three times
3. "000" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
4. "020"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
5. "025"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
6. Every segment has three "(" indicators. When it is hit once, one "(" will be turned on. When all the "(" are turned on, the game is over. (See the picture below.)
7. The player who turns on all the "(" first is the winner.



G07 Score Cricket(E00,E20,E25)

- 1.It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
- 2.The player should hit all the above numbers.
Hit single scoring segment -----count once
Hit double scoring segment ---count twice
Hit triple scoring segment ---count three times
3. “E00” – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
- 4.”E20”—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
- 5.”E25”—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
- 6.Every segment has three “(” indicators. When it is hit once, one “(” will be turned on. (See the picture below.)
- 7.If the player has hit the scoring segment 3 times, it will open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
- 8.Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at ”open” status.
- 9.After the segment has been hit for three times by all the players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard for score.

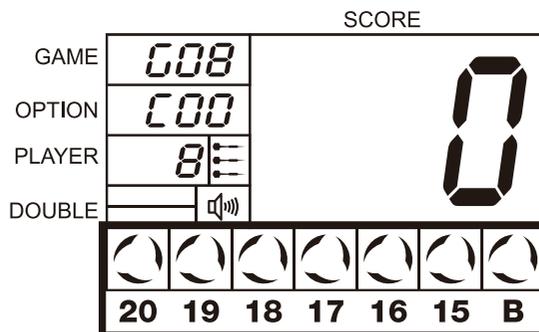
10.The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner. (See the picture below.)



G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

- 1.It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull’s-eye is hit.
- 2.The player should do best to hit all the above numbers.
 Hit single scoring segment -----count once
 Hit double scoring segment ----count twice
 Hit triple scoring segment---count three times
- 3.“C00” – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull’s-eye. There is no priority of these segments.
- 4.”C20”—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s eye in order.
- 5.”C25”—The player must hit the bull’s-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
- 6.Every segment has three “(” indicators. When it is hit

- once, one “(” will be turned on. (See the picture below.)
- 7.If the player has hit the scoring segment 3 times, it will be open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
 - 8.The points made by the current player will be added to all opponents.
 - 9.Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at ”open” status.
 - 10.After the segment has been hit for three times by all players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard to let opponents get score.
 - 11.The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner. (See the picture below.)



G09 Golf(10,20,30,40,50,60,70,80,90)

- 1.(10,20,30,40,50,60,70,80,90)can be chosen as the selected score.

The player should hit the scoring segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2. The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a "bad dart" and the player gets 5 points. If hitting triple scoring segment, the player gets 1 point. (Eagle dart) If hitting double scoring segment, the player gets 2 points. (Bird dart) If hitting single scoring segment, the player gets 3 points. The player can choose any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.
3. If the player hits the single scoring segment with first dart and gets 3 points, the player can decide to enter next turn. If wanting to get a lower score, the player can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, the player will get 5 points finally.
4. The player who gets the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, this player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

G10 Bingo(132,141,168,189)

1. The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If a segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.
2. 132---Hit following sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.
3. 141—Hit following sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.
4. 168—Hit following sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments
5. 189— Hit following sequence of 19, 10, 18, 5, 11 segments.
6. The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.
Hit single scoring segment ---- count once.
Hit double scoring segment ---- count twice.
Hit triple scoring segment ---- count three times.

G11 Big Little—Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1. Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) means the original life value of the player.
2. Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player is kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
3. If hitting the target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting

the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".

- 4.It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segments.
- 5.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G12 BigLittle—Hard(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15, H17,H19,H21)

- 1.Option(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)means the original life value of the player.
- 2.Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player will be kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
- 3.If hitting target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the new target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with

three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".

- 4.It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number.
- 5.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G13 Killer(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

- 1.Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)means origination life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select their scoring segments, they starts to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
- 4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check

the life value by pressing “SCORES” button.

- 5.If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
- 6.The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment.
- 7.If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".
- 8.Option (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21) means the player can become a killer when hitting the selected number segment no matter it is single, double, triple scoring segment.
- 9.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 10.The game should be played by more than 2 players.

G14 Killer–Double(203,205,207,209,211,213,215,217,219, 221)

- 1.Option(203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)means original life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to

let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.

3. After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4. When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing "SCORES" button.
5. If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6. The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's scoring segment.
7. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".
8. Option (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221) means the player can become a killer only by hitting the selected number with double scoring segment.
9. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10. The game should be played by more than 2 players.

G15 Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317,
319,321)

- 1.Option (303、 305、 307、 309、 311、 313、 315、 317、 319、 321) means original life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
- 4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing “SCORES” button.
- 5.If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
- 6.The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent’s scoring segment.
- 7.If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or

will voice out "No".

8.Option (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321) means the player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment.

9.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

10.The game should be played by more than 2 players.

G16 Shoot Out(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19, H21)

1.Option (H03、 H05、 H07、 H09、 H11、 H13、 H15、 H17、 H19、 H21) means original life value of the player.

2.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or the hit will not be valid. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

3.Each hit at the “target” single, double or triple segment will be reduced one life value.

4.The player whose life value has been reduced to 0 first is the winner.

G17 Legs over(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

- 1.Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)means original life value of the player.
- 2.At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get higher score than it for total three darts. When the first player scores less than it, one life value is taken away from the player.
- 3.The player should try to get higher score than the score of previous player made in a turn. When a player scores less than the score of total three darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
- 4.The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
- 5.The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
- 6.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 7.The game should be played by more than 2 players.

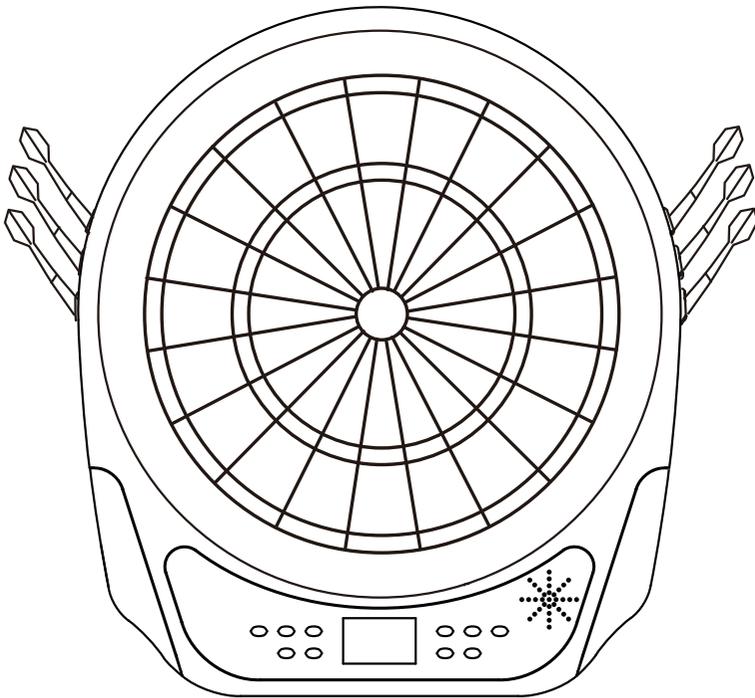
G18 Legs Under(U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17, U19,U21)

- 1.Option(U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21) means original life value of the player.

2. At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get less score than it for total three darts. When the first player scores higher than it, one life value is taken away from the player.
3. It is not permitted for 0 point. If the player misses three darts and gets 0 point, one life value is taken away from the player and the score keeps the original one.
4. The player should try to get less score than the score of previous player made in a turn. When a player scores higher than the score of total three-darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
5. The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
6. The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
7. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
8. The game should be played by more than 2 players.

DE

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

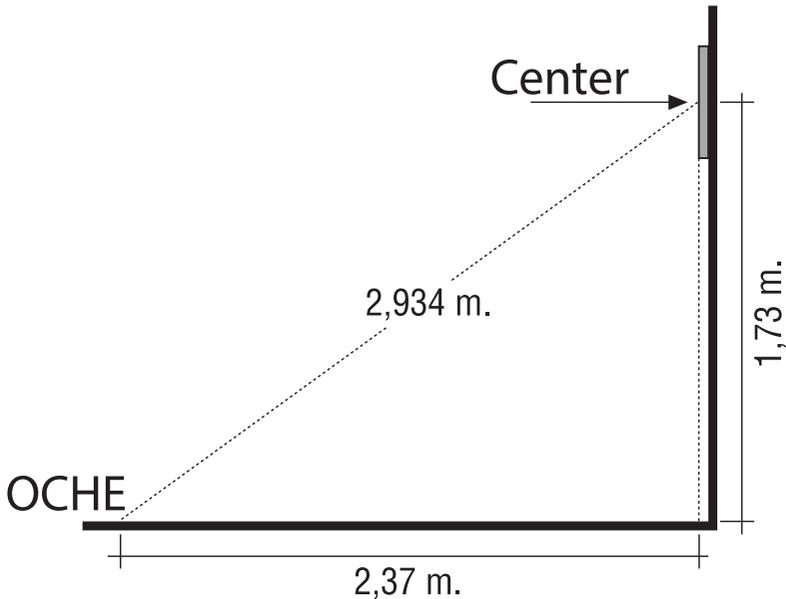


BEDIENUNGSANLEITUNG

WICHTIG - BITTE HEBEN SIE DIESE ANLEITUNG FÜR EINE SPÄTERE BEZUGNAHME AUF: SORGFÄLTIG DURCHLESEN

Standard Installation

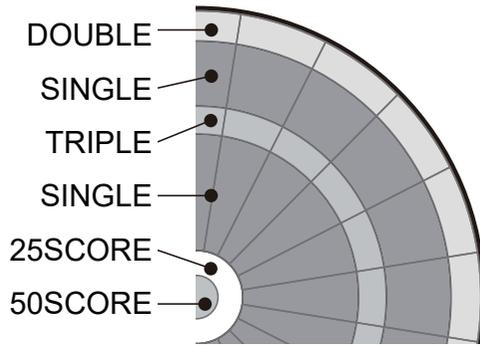
Wählen Sie einen Ort mit circa 3 Meter Platz (von der gewünschten Wand) aus, befestigen Sie die elektronische Dartscheibe fest mit Schrauben an der Wand, sodass das „Bullseye“ sich in einer Höhe von 1,73 Metern befindet. Der Spieler sollte sich während des Spiels in einer Entfernung von 2,37 Metern vor der Dartscheibe befinden.



FELD

PUNKTE

Single-Feld	Single-Feld*1
Double-Feld	Double-Feld*2
Triple-Feld	Triple-Feld*3
„Bullseye“	25 Punkte
„Double Bullseye“	50 Punkte



GLOSSAR

1. Single: einfache Wert der außen angezeigten Punktzahl
2. Double: doppelte Wert der außen angezeigten Punktzahl
3. Triple: dreifache Wert der außen angezeigten Punktzahl
4. Speaker: Lautsprecher, wo die Soundeffekte ertönen.
5. LCD Display: Zeigt alle Punkte/Spielinformationen
6. POWER Knopf: um in den Spielmodus reinkommen zu können.
7. SOUND Knopf: Soundeffekte ein- und ausschalten.
8. DOUBLE Knopf: nur für G02 benötigt.
9. GAME Knopf: um ein Spiel auszuwählen (G01 – G18) , um das Spiel zu verlassen und zum Hauptmenü zu gelangen.
10. OPTION Knopf: um eine Spielvariante auszuwählen.

11. PLAYER Knopf: auswählen, wie viele Spieler mitspielen (Standardwert ist zwei)
12. ELIMINATE Knopf: um von dem aktuellen Wurf die Punktzahl zu löschen oder fortzusetzen)
13. START/NEXT Knopf: um ein Spiel zu starten oder zum nächsten Spieler zu wechseln
14. LIGHT Knopf: Licht ein- und ausschalten.
15. SCORES Knopf: um die Ergebnisse/Punktzahlen zu kontrollieren.

SOUNDEFFEKTE

- „Laser“ ertönt, wenn ein „Single“ Feld getroffen wurde.
- „Double“ Sound ertönt, wenn ein „Double“ Feld getroffen wurde.
- „Triple“ ertönt, wenn ein „Triple“ Feld getroffen wurde.
- „Score“ bedeutet, dass ein Spieler Punkte gemacht hat.
- „Close“ bedeutet, dass ein Punktebereich geschlossen wurde.
- „Open“ bedeutet, dass ein Punktebereich geöffnet wurde.
- „Too High“ Sound ertönt, wenn zu treffende Punktzahl überschritten wird.
- „Winner“ bedeutet, dass es einen Gewinner gibt.
- „Bull's Eye“ bedeutet, dass das „Bullseye“ getroffen wurde.
- „NEXT/Player“ bedeutet, dass der derzeitige Spieler 3

Darts geworfen hat und zum nächsten Spieler gewechselt werden muss.

„Yes“ ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde.

„No/Sorry“ ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde .

BEDIENUNG

1. Nachdem der „POWER“ Knopf gedrückt wurde und die Musik endet, beginnt das Spiel im normalen Modus.
2. Mit dem „GAME“ Knopf wird die Spielkategorie ausgewählt (G01-G18). Sie können mit dem „GAME“ Knopf auch das laufende Spiel jederzeit beenden und zum Anfangsmenü zurückkehren.
3. Durch Drücken des „DOUBLE“ Knopfes können Sie (optional) auswählen, ob das Spiel mit einem Double In / Double Out beginnt oder endet (nur in 301-901 Spielen zu nutzen)
4. Durch Drücken des „PLAYER“-Knopfes gelangen Sie zu dem Menü, in dem die Gesamtzahl der Spieler oder Teams ausgewählt wird. (1 – 8 Spieler können eingestellt werden).
5. Mit dem „START/NEXT“-Knopf wird das Spiel gestartet bzw. zum nächsten Spieler gewechselt.
6. Darts werfen.....
...die drei Lämpchen zeigen, wie viele Würfe ein Spieler noch übrig hat
(diese sind drei kleine Punkte, die sich oberhalb des Displays befinden) .

.wenn alle drei Pfeile geworfen wurden, ertönt ein Signal und das Display blinkt.

Die Pfeile können entfernt werden ohne die Punktzahl zu verändern.

7. Hinweis zur Entnahme der Darts: um einen Dart herauszuziehen, fassen Sie ihn fest um den Zylinder (vorderer Bereich) und drehen ihn vorsichtig im Uhrzeigersinn heraus.

Automatische Abschaltfunktion

Die Dartscheibe schaltet sich nach 30 Minuten Nichtbenutzung selbst ab. LCD Display schaltet sich ebenfalls in „Standby-Modus“. Alle Zwischenergebnisse werden gespeichert und sobald ein Knopf betätigt wird, wird das Spiel wiederaufgenommen.

Batterien & Adapter

Batterien und Ladegerät sind optional. Batteriefach befindet sich auf der Rückseite im unteren Bereich. . Deckel öffnen und 3x 1.5V AA Batterien. Das Ladegerät muss DC 6V 500mA ausgeben können.

Batteriehinweise:

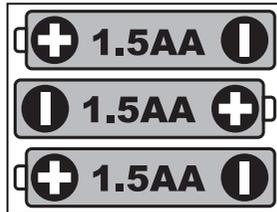
Batteriefach befindet sich auf der Rückseite im unteren Bereich.

1. Batterie einlegen/entfernen:

- a) Um das Batteriefach zu öffnen, einfach den Clip am oberen Rand des Fachs nach unten drücken und dann herausziehen
- b) 3x 1.5V AA Batterien wie auf dem unten folgenden Bild zu sehen, einlegen.
- c) Deckel schließen.

2. Verschiedene Marken oder Sorten von Batterien, oder neue Batterien mit alten Batterien niemals gemischt einlegen.

3. Nur AA Batterien oder UM-3 Batterien (wie gezeigt) einlegen.
4. Verbrauchte Batterien umgehend aus dem Gerät entfernen.
5. Bevor Sie das Batteriefach schließen, vergewissern



Sie sich, dass die Batterien richtig rum eingelegt sind, damit kein Kurzschluss entstehen kann.

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 oder überschreitet, 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. Die Spieler können verschiedene Spielmodi auswählen, in dem sie auf „DOUBLE IN/OUT“ Knopf

2. „5“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
 - „ 10“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
 - „ 15“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
 - „ 20“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. 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). Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder 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. „205“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
 - „ 210“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
 - „ 215“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
 - „ 220“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld, anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen

hat, gewinnt das Spiel.

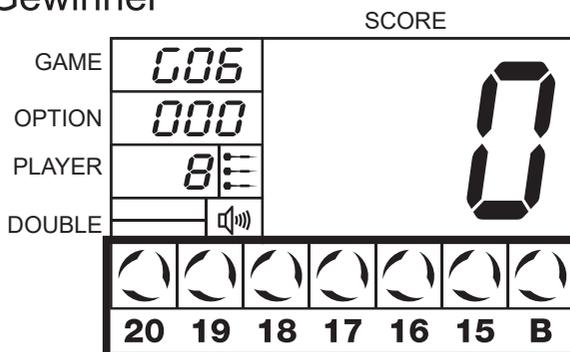
G05 ROUND THE CLOCK-TRIPLE (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) bedeutet, dass nur Triple-Punktfelder gezählt werden.
 - „ 305“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
 - „ 310“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
 - „ 315“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
 - „ 320“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
2. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld; anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G06 Simple Cricket (000,020,025)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
 - Single-Punktfeld – 1 Punkt
 - Double-Punktfeld – 2 Punkte
 - Triple-Punktfeld – 3 Punkte

3. 000 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
4. 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 Folge getroffen werden.
5. 025 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.
6. Jedes Punktfeld wird durch drei " (" Figuren dargestellt. Nach jedem Treffer geht die entsprechende Anzeige an, wenn alle Anzeigen an sind, ist das Spiel beendet (siehe folgendes Bild)
7. Der erste Spieler, der alle Anzeigen eingeschaltet hat, ist der Gewinner



G07 Score Cricket (E00,E20,E25)

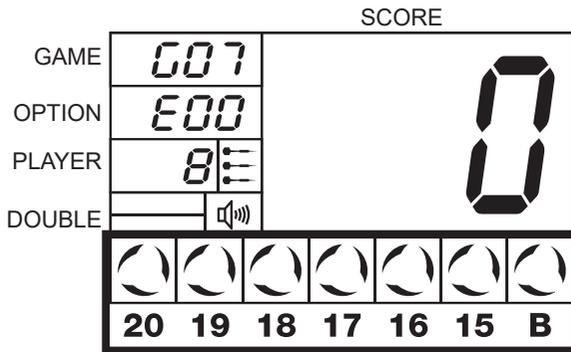
1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Single-Punktfeld – zählt einmal

Double-Punktfeld - zählt zweimal

Triple-Punktfeld - zählt dreimal

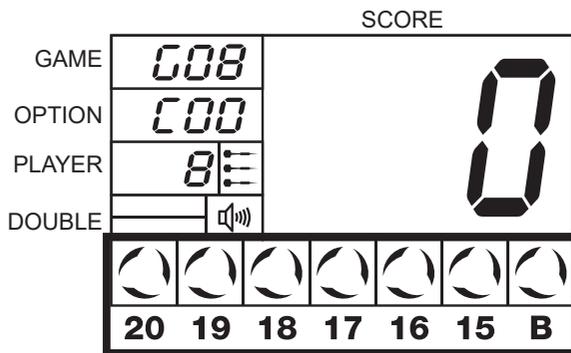
3. E00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
4. E 20 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder (nach der Reihe) 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.
5. E25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.
6. Jedes Punktfeld wird durch drei " (" Figuren dargestellt. Nach jedem Treffer geht die entsprechende Anzeige an. (siehe folgendes Bild)



7. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist das Punktfeld offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden. Jeder Spieler muss versuchen, als Erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese geöffnet („Open“) werden, um darauf punkten zu können.
8. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben kann, kann ein Spieler weiterhin auf diesem Feld Punkte machen, um seine Punktzahl zu erhöhen.
9. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“); es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.
10. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.
2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.
Single-Punktfeld – zählt einmal
Double-Punktfeld – zählt zweimal
Triple-Punktfeld – zählt dreimal
3. C00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.
4. C020 – 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.
5. C25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 nach der Reihe dreimal in Folge getroffen werden.
6. Jedes Punktfeld wird durch drei " (" Figuren dargestellt. Nach jedem Treffer geht die entsprechende Anzeige an. (siehe folgendes Bild)



7. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.
8. Alle in diesem Spiel erzielten Punkte gehen an sämtliche Gegenspieler.
9. Die Spieler müssen versuchen, als erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese offen („Open“) werden,
10. um darauf punkten zu können. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben, kann der Spieler weiterhin auf dem offenen („Open“) Feld Punkte machen, um die Punktzahl der Gegner zu erhöhen. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“); es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.

11. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, 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) können ausgewählt werden als die festgelegte Punktzahl für das Spielende. 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 Zielfeld getroffen wurde, und „No“ wenn es verfehlt wurde.
2. Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn nach drei Würfeln das Zielfeld nicht getroffen wurde, bekommt man für (bad dart) eine „Strafe“ von 5 Punkten. Für einen Treffer des Triple-Punktfeldes erhält man 1 Punkt (eagle dart), für einen Treffer des Double-Punktfeldes erhält man 2 Punkte (bird dart), und 3 Punkte für einen Treffer eines Single-Punktfeldes.
3. 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 werfen. Treffen Sie es mit den nächsten beiden Würfeln jedoch nicht, werden 5 Punkte gezählt.

4. 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 mehr als ein Spieler übrig bleiben, ist das Spiel automatisch beendet. In diesem Fall wird wie folgt entschieden: 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 Zielfeld getroffen wurde, und „No“, wenn es verfehlt wurde.
2. 132 — In der Reihenfolge zu treffen: 15, 4, 8, 14, 3
3. 141 — In der Reihenfolge zu treffen: 17, 13, 9, 7, 1
4. 168 — In der Reihenfolge zu treffen: 20, 16, 12, 6, 2
5. 189 — In der Reihenfolge zu treffen: 19, 10, 18, 5, 11

6. Jedes Zielfeld muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten Punktfeld fortgeschritten wird. Dabei zählt:

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. Option (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 wählt die Anzahl seiner Leben aus. Hat er kein Leben mehr übrig, scheidet er aus dem Spiel aus. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
3. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er kein neues Ziel bestimmt, wird ein zufälliges neues Ziel von dem 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 dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No“, wenn es verfehlt wird.

4. Es zählen die Treffer in das Single-, Double- oder Triple-Punktfeld des Ziels.
5. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.

G12 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler wählt die Anzahl seiner Leben aus. Hat er kein Leben mehr übrig, scheidet er aus dem Spiel aus. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
3. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er 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 dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No“, wenn es verfehlt wird.

4. Damit der Wurf gültig gezählt wird, muss dasselbe Ziel-Punktfeld mit demselben Multiplikator (single, double, triple) getroffen werden.
5. 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. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
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, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „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 über den gesamten Zeitraum des Spiels 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 und kann auch über den „SCORES“ Knopf angezeigt werden.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „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.
7. Am Spielcomputer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No/Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet, dass Ein Spieler zum „Killer“ wird, wenn er eines der von ihm ausgewählten Zielfelder trifft. Egal ob single, double oder triple.

9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G14 Killer Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
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, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „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 über den gesamten Zeitraum des

- Spiels 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 und kann auch über den „SCORES“ Knopf angezeigt werden.
 5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „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.
 7. Am Spielcomputer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No/Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
 8. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeutet, dass Ein Spieler zum „Killer“ wird, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Double-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
 9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
 10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
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, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „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 über den gesamten Zeitraum des Spiels 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 und kann auch über den „SCORES“ Knopf angezeigt werden.

5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „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.
7. Am Spielcomputer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No/Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bedeutet, dass Ein Spieler zum „Killer“ wird, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Triple-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) zeigt die Anzahl der Startpunkte eines Spielers an.
2. Der Computer bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden,

nachdem es angezeigt wurde, werfen muss.

Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „No/Sorry“, wenn es verfehlt wird.

3. Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt abgezogen.
4. 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. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Der erste Spieler versucht diese Punktzahl zu übertreffen mit seinen drei Würfeln. Erzielt er eine geringere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen
3. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen
4. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt,

- wird dieser Wurf mit 0 Punkten bewertet. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
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.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

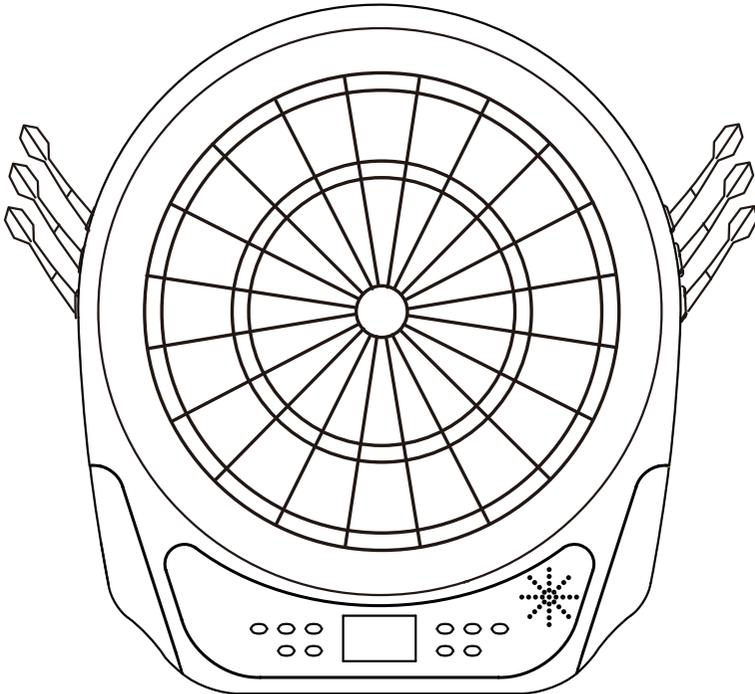
1. Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Der erste Spieler versucht diese Punktzahl zu unterbieten mit seinen drei Würfeln. Erzielt er eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen
3. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu halten oder zu unterbieten. Erzielt ein Spieler eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein

Leben abgezogen

4. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 60 Punkten bewertet. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
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.

IT

BERSAGLIO ELETTRONICO

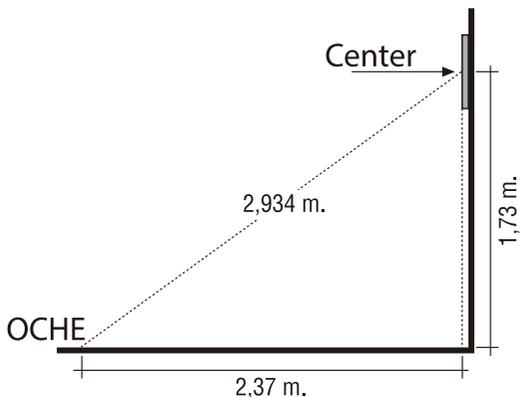


MANUALE E ISTRUZIONI

IMPORTANTE - CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI PER CONSULTARLE IN SEGUITO: LEGGERE ATTENTAMENTE

Installazione standard

Scegliere un punto con circa 3 metri liberi di fronte per appendere il bersaglio con 1,73 metri tra il pavimento e il suo centro e avvitarlo saldamente al muro. I giocatori dovrebbero trovarsi 2,37 metri lontano dal bersaglio per giocare.

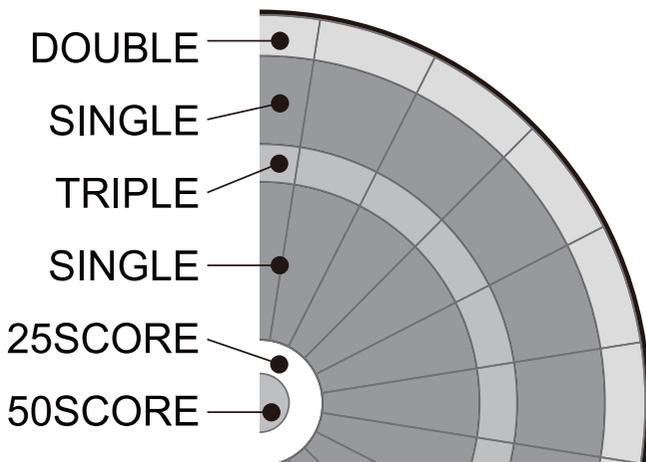


Regole del punteggio

Segmento

Risultato

Singolo	segmenti	“Singolo”	-una base
Doppio	segmenti	“Doppio”	-due basi
Triplo	segmenti	“Triplo”	-tre basi
Centro		25 punti	
Doppio Centro		50 punti	



Definizione pulsanti

1. Premere il pulsante "**POWER**" e accedere al funzionamento normale dopo aver sentito un suono.
2. Utilizzare il pulsante "**GAME**" per scegliere tra i giochi (G01 — G18). Il pulsante "**GAME**" può essere utilizzato anche per terminare il gioco e tornare alla selezione iniziale.
3. Il pulsante "**OPTION**" può essere utilizzato per scegliere un gioco secondario. (G01 — G18)
4. Utilizzare il pulsante "**PLAYER**" per scegliere il numero di giocatori prima di iniziare, il valore predefinito è 2.
5. Il pulsante "**DOUBLE IN / OUT**" viene utilizzato solo per G02, per i dettagli vedere le istruzioni del gioco.
6. Il pulsante "**SOUND**" viene utilizzato per scegliere il suono o scegliere di silenziare il tabellone.
7. Il pulsante "**ELIMINATE**" viene utilizzato per cancellare o conteggiare il punteggio della freccetta corrente.
8. Il pulsante "**START / NEXT**" viene utilizzato per avviare una partita o passare al giocatore successivo.
9. Il pulsante "**LIGHT**" viene utilizzato per accendere / spegnere la retroilluminazione.
10. Il pulsante "**SCORE**" viene utilizzato per controllare i punteggi di ogni singola squadra.

Indicatori sonori

“**Laser**” --- Il suono rappresenta che i segmenti Singoli sono stati colpiti.

“**Double**” --- Il suono rappresenta che i segmenti Doppi sono stati colpiti.

“**Triple**” --- Il suono rappresenta che i segmenti Tripli sono stati colpiti.

“**Score**” --- Il suono rappresenta l'aver fatto punti.

“**Close**” --- Il suono rappresenta che il segmento dei punti si e' chiuso.

“**Open**” --- Il suono rappresenta che il segmento dei punti si e' aperto.

“**Too High**” --- Il suono rappresenta che i punti sono sottratti.

“**Winner**” --- Il suono rappresenta che il vincitore appare.

“**Bull's-Eye**” --- Il suono rappresenta che il centro e' stato colpito.

“**NEXT/PLAYER**” --- Il suono rappresenta che il prossimo giocatore puo' giocare dopo che il precedente ha tirato tre freccette.

“**Ye**” --- Il suono rappresenta che il segmento target e' stato colpito.

“**No**” --- Il suono rappresenta che il segmento target non e' stato colpito.

Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Quando sia **"Double in"** che **"Double out"** sono mostrati sullo schermo LCD, significa che inizia il gioco **"Double in"** e **"Double out"**, che può iniziare e finire solo colpendo i segmenti dal punteggio doppio. Se il punteggio del giocatore è ridotto a 1 o inferiore a 0, significa che si devono tirare **"freccette esplosive"** e il giocatore non può ottenere il punteggio desiderato in questo turno, ma può solo mantenere il punteggio dell'ultimo turno.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Significa colpire qualsiasi segmento di punteggio per ottenere punti.

2. "5" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 5.

"10" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10.

"15" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15.

"20" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20.

3. Il giocatore dovrebbe tirare le freccette verso segmento in base all'indicazione del bersaglio. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì", altrimenti emetterà "No".

Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Significa che vanno colpiti solo i segmenti con punteggio doppio per ottenere punti.

2. "205" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 5.

"210" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10.

"215" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15.

"220" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20.

3. Il giocatore dovrebbe colpire il segmento in base all'indicazione del bersaglio. Se viene colpito il segmento corretto, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No". Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

1. "305, 310, 315, 320" Significa che vanno colpiti solo i segmenti con punteggio triplo per ottenere punti.

"305" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 5.

"310" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10.

"315" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15.

"320" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20.

2. Il giocatore colpisce il segmento in base all'indicazione del bersaglio. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Si", altrimenti emetterà "No". Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. il colpo è valido solo quando viene colpito 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro.

2. Il giocatore che per primo colpisce tutti i numeri sopra tre volte è il vincitore.

Se si colpisce il segmento di punteggio singolo ----- conta una volta

Se si colpisce il segmento di punteggio doppio ----- conta due volte

Se si colpisce il segmento del punteggio triplo ----- conta tre volte

3. "000" — Il giocatore può colpire qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e centro.

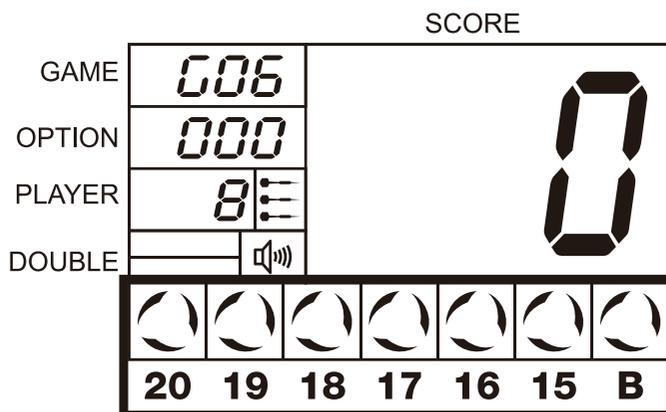
Non c'è priorità tra questi segmenti.

4. "020" — Il giocatore deve prima colpire 20 tre volte, poi seguire 19, 18, 17, 16, 15 e il centro in quest'ordine.

5. "025" — Il giocatore deve prima colpire il centro tre volte, poi seguire 15, 16, 17, 18, 19, 20 in quest'ordine.

6. Ogni segmento ha tre indicatori. Quando viene premuto una volta, ne verrà attivato uno. Quando tutte le "(" sono attivate, il gioco è finito (vedere la figura sotto).

7. Il giocatore che attiva tutti i "(" per primo è il vincitore.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. È valido solo quando viene colpito 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il bersaglio.

2. Il giocatore deve colpire tutti i numeri di cui sopra.

Se si colpisce il segmento di punteggio singolo ----- conta una volta

Se si colpisce il segmento di punteggio doppio ----- conta due volte

Se si colpisce il segmento di punteggio triplo ---- conta tre volte

3. "E00" — Il giocatore può colpire qualsiasi segmento di 15, 16, 17, 18, 19, 20 e centro.

Non c'è priorità tra questi segmenti.

4. "E20" — Il giocatore deve prima colpire 20 tre volte, poi seguire 19, 18, 17, 16, 15 e il centro in quest'ordine.

5. "E25" — Il giocatore deve prima colpire il centro tre volte, poi seguire 15, 16, 17, 18, 19, 20 in quest'ordine.

6. Ogni segmento ha tre indicatori ("). Quando viene colpito una volta, viene attivato un "(".
(Vedere la figura sotto).

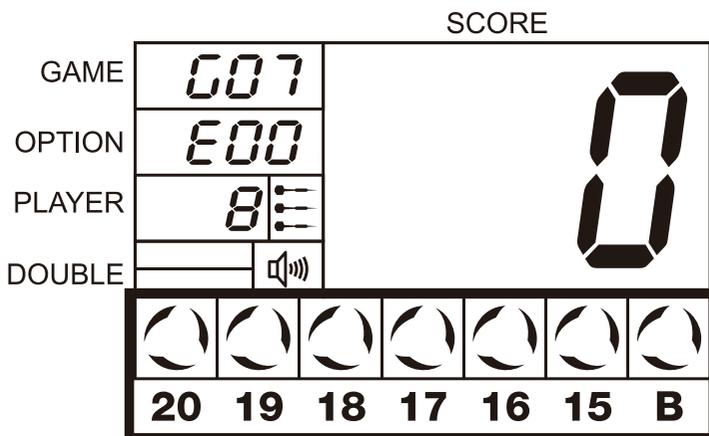
7. Se il giocatore ha colpito il segmento del punteggio 3 volte, il giocatore può essere colpito nel suo punteggio, ma esso si chiuderà e non può essere colpito se è stato colpito

per 3 volte da tutti i giocatori.

8. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio il più possibile come può quando è nello stato "aperto".

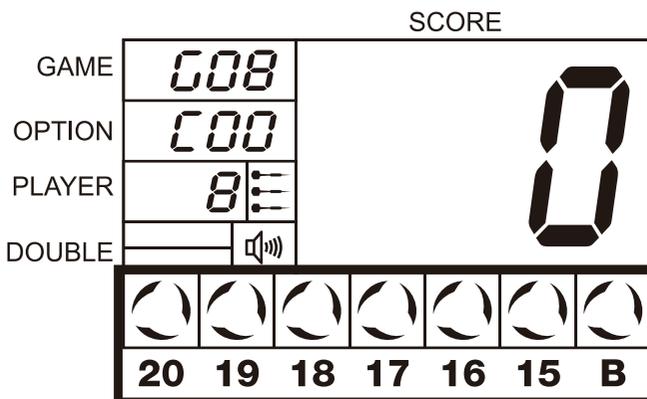
9. Dopo che il segmento è stato colpito tre volte da tutti i giocatori, esso verrà chiuso. I giocatori devono ora colpire un altro segmento di punteggio indicato dal bersaglio per fare punti.

10. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto dopo che tutti i segmenti sono stati chiusi è il vincitore. (Vedere la figura sotto.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Il tiro e' valido solo quando viene colpito 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro.
2. Il giocatore deve fare del suo a colpire tutti i numeri di cui sopra.
Se si colpisce il segmento di punteggio singolo ----- conta una volta
Se si colpisce il segmento di punteggio doppio ----- conta due volte
Se si colpisce il segmento di punteggio triplo ---- conta tre volte
3. "C00" — Il giocatore puo' colpire qualsiasi segmento di 15, 16, 17, 18, 19, 20 e centro.
Non c'e' prioritá tra questi segmenti.
4. "C20" — Il giocatore deve prima colpire 20 tre volte, poi seguire 19, 18, 17, 16, 15 e il centro in quest'ordine.
5. "C25" — Il giocatore deve prima colpire il centro tre volte, poi seguire 15, 16, 17, 18, 19, 20 in quest'ordine.
6. Ogni segmento ha tre indicatori ("("). Quando viene colpito una volta, se ne accende uno. (Vedere la figura sotto).
7. Se il giocatore ha colpito il segmento del punteggio 3 volte, il giocatore puo' essere colpito nel suo punteggio, ma esso si chiudera' e non può essere colpito se è stato colpito per 3 volte da tutti i giocatori.
8. I punti ottenuti dal giocatore corrente verranno aggiunti a tutti gli avversari.
9. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio il piú possibile come può quando è nello stato "aperto".
10. Dopo che il segmento è stato colpito tre volte da tutti i giocatori, esso verrà chiuso. I giocatori devono ora colpire un altro segmento di punteggio indicato dal bersaglio per fare punti.
11. Il giocatore che ottiene il punteggio piú basso dopo che tutti i segmenti sono stati chiusi è il vincitore. (Vedere la figura sotto.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) può essere scelto come punteggio target.

Il giocatore deve colpire il segmento di punteggio da 1 a 18 in ordine. (colpire 1 al primo turno, 2 al secondo e così via). Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No". Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.

2. Il giocatore dovrebbe cercare di ottenere un punteggio più basso. Se vengono sbagliati tre tiri in un turno, significa "freccetta cattiva" e il giocatore otterrà 5 punti. Se si colpisce un segmento con punteggio triplo, il giocatore ottiene 1 punto. (Dardo d'aquila) Se si colpisce un segmento con punteggio doppio, il giocatore ottiene 2 punti. (Freccetta) Se si colpisce un segmento con punteggio singolo, il giocatore ottiene 3 punti. Il giocatore può scegliere una qualsiasi delle 3 frecce per terminare un turno, ma solo l'ultima freccetta verrà utilizzata per calcolare il punteggio.

3. Se il giocatore colpisce il segmento di punteggio singolo con la prima freccetta e ottiene 3 punti, il giocatore può decidere di iniziare il turno successivo. Se si vuole ottenere un punteggio più basso, il giocatore può continuare a tirare. Ma se si sbaglia il tiro con entrambe le altre 2 frecce, il giocatore otterrà 5 punti alla fine del turno.

4. Il giocatore che ottiene il punteggio selezionato verrà espulso dal gioco. Quando è rimasto un solo giocatore, questo giocatore è il vincitore. Oppure quando tutti i 18 turni sono finiti, il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. I segmenti numerici verranno visualizzati a schermo, il giocatore che colpisce per primo tutti i segmenti per 3 volte è il vincitore. Se un segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No". Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.

2. 132 --- Colpire in ordine i segmenti 15, 4, 8, 14, 3.

3. 141 --- Colpire in ordine i segmenti 17, 13, 9, 7, 1.

4. 168 --- Colpire in ordine i segmenti 20, 16, 12, 6, 2

5. 189 --- Colpire in ordine i segmenti 19, 10, 18, 5, 11.

6. Il giocatore deve colpire un segmento numerico tre volte e solo successivamente può colpire il segmento numerico successivo.

Se si colpisce il segmento di punteggio singolo ---- conta una volta.

Se si colpisce il segmento di punteggio doppio ---- conta due volte.

Se si colpisce il segmento di punteggio triplo ---- conta tre volte.

G11 Big Little—Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Selezionare tra le opzioni (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21), che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Ogni giocatore ha un valore base di punti vita all'inizio della partita. Quando non è rimasto alcun punto di vita, il giocatore viene eliminato dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento del numero assegnato in modo casuale.
3. Se si colpisce il bersaglio con la prima o la seconda freccetta, il giocatore può colpire un nuovo segmento con la freccetta rimasta per il giocatore successivo. Se si colpisce il bersaglio utilizzando tutte e tre le frecce, il giocatore non può colpire un nuovo segmento e il segmento verrà assegnato in modo casuale al giocatore successivo. Se il giocatore non riesce a colpire il bersaglio con tutte e tre le frecce, un punto di vita verrà perso, il bersaglio verrà colpito dal giocatore successivo. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No".
4. È valido per colpire qualsiasi punto del segmento target, indipendentemente dalle fasce di segmenti di punteggio singolo, doppio o triplo.
5. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.

G12 Big Little—Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Selezionare tra le opzioni (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21), che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Ogni giocatore ha un valore base di punti vita all'inizio della partita. Quando non è rimasto alcun punto di vita, il giocatore viene eliminato dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento del numero assegnato in modo casuale.
3. Se si colpisce il bersaglio con la prima o la seconda freccetta, il giocatore può colpire un nuovo segmento con la freccetta rimasta per il giocatore successivo. Se si colpisce il bersaglio utilizzando tutte e tre le frecce, il giocatore non può colpire un nuovo segmento e il segmento verrà assegnato in modo casuale al giocatore successivo. Se il giocatore non riesce a colpire il bersaglio con tutte e tre le frecce, un punto di vita verrà perso, il bersaglio verrà colpito dal giocatore successivo. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No".
4. È valido colpire solo lo stesso segmento di punteggio (singolo, doppio, triplo) del segmento target.
5. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Selezionare tra le opzioni (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Quando si accede al gioco, la finestra del punteggio mostrerà "SEL" (Seleziona) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento, quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il suo segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un proprio segmento di punteggio, il gioco può iniziare.
3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato un proprio segmento di punteggio, possono iniziare a tirare. Solo dopo aver colpito il segmento di punteggio scelto, il giocatore può diventare un killer durante il gioco.
4. Quando il segmento di punteggio di un giocatore viene colpito dal killer avversario, un punto di vita verrà tolto a quel giocatore. Il valore dei punti vita può essere visualizzato sullo schermo. Ogni giocatore può controllare il valore dei punti vita premendo il pulsante "SCORES".
5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce di nuovo il suo segmento target, verrà annullato dalla qualifica di "killer" e ridotto di un punto di vita.
6. Il giocatore killer deve fare del suo meglio per ridurre i punti vita dagli avversari colpendo il segmento target dell'avversario.
7. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Si" altrimenti emetterà "No".
8. Selezionare tra le opzioni (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) che indicano che il giocatore può diventare un killer quando colpisce il segmento del numero selezionato, senza distinzioni tra segmento di punteggio singolo, doppio o triplo.
9. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.
10. Il gioco dovrebbe essere giocato da più di 2 giocatori.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Selezionare tra le opzioni (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Quando si accede al gioco, la finestra del punteggio mostrerà "SEL" (Seleziona) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento, quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il suo segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un proprio segmento di punteggio, il gioco può iniziare.

3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato un proprio segmento di punteggio, possono iniziare a tirare. Solo dopo aver colpito il segmento di punteggio scelto, il giocatore può diventare un killer durante il gioco.
4. Quando il segmento di punteggio di un giocatore viene colpito dal killer avversario, un punto di vita verrà tolto a quel giocatore. Il valore dei punti vita può essere visualizzato sullo schermo. Ogni giocatore può controllare il valore dei punti vita premendo il pulsante
5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce di nuovo il suo segmento target, verrà annullato dalla qualifica di "killer" e ridotto di un punto di vita.
6. Il giocatore killer deve fare del suo meglio per ridurre i punti vita dagli avversari colpendo il segmento target dell'avversario.
7. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No".
6. Selezionare tra le opzioni (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) che indicano che il giocatore può diventare un killer quando colpisce il numero selezionato con il segmento di punteggio doppio.
9. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.
10. Il gioco dovrebbe essere giocato da più di 2 giocatori.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Selezionare tra le opzioni (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Quando si accede al gioco, la finestra del punteggio mostrerà "SEL" (Seleziona) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento, quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il suo segmento di punteggio. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un proprio segmento di punteggio, il gioco può iniziare.
3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato un proprio segmento di punteggio, possono iniziare a tirare. Solo dopo aver colpito il segmento di punteggio scelto, il giocatore può diventare un killer durante il gioco.
4. Quando il segmento di punteggio di un giocatore viene colpito dal killer avversario, un punto di vita verrà tolto a quel giocatore. Il valore dei punti vita può essere visualizzato sullo schermo. Ogni giocatore può controllare il valore dei punti vita premendo il pulsante
5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce di nuovo il suo segmento target, verrà annullato dalla qualifica di "killer" e ridotto di un punto di vita.
6. Il giocatore killer deve fare del suo meglio per ridurre i punti vita dagli avversari colpendo il segmento target dell'avversario.

7. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No".
8. Selezionare tra le opzioni (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) che indicano che il giocatore può diventare un killer quando colpisce il numero selezionato con il segmento di punteggio triplo.
9. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.
10. Il gioco dovrebbe essere giocato da più di 2 giocatori.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Selezionare tra le opzioni (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. Un segmento numerico viene assegnato in modo casuale affinché il giocatore lo possa colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci secondi, altrimenti il tiro non sarà valido. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà "Sì" altrimenti emetterà "No". Dopo che il segmento è stato colpito, verrà indicato il segmento successivo.
3. Ogni tiro al segmento "bersaglio" singolo, doppio o triplo verrà ridotto di un punto di vita.
4. Il giocatore il cui punteggio di vita è stato ridotto per primo a 0 è il vincitore.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Selezionare tra le opzioni (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. All'inizio, un punteggio verrà assegnato in modo casuale e il primo giocatore deve cercare di ottenere un punteggio più alto di quello assegnato tirando un totale di tre freccette. Se il primo giocatore ottiene un punteggio inferiore, verrà tolto un punto di vita.
3. Il giocatore dovrebbe cercare di ottenere un punteggio più alto rispetto al punteggio del giocatore precedente fatto in un turno. Quando un giocatore segna meno del punteggio totale di tre freccette del giocatore precedente, al giocatore viene tolto un valore di vita.
4. I giocatori non possono cancellare il proprio punteggio. Se il giocatore preme direttamente il pulsante START o nessuna freccetta colpisce il segmento, il giocatore perderà anche un punto di vita.
5. Il giocatore viene eliminato quando non avrà più punti di vita e verrà emesso un suono come indicatore sonoro.
6. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.
7. Il gioco dovrebbe essere giocato da più di 2 giocatori.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Selezionare tra le opzioni (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) che indicano il valore dei punti vita originale del giocatore.
2. All'inizio, un punteggio verrà assegnato in modo casuale e il primo giocatore deve cercare di ottenere un punteggio più basso di quello assegnato tirando un totale di tre freccette. Se il primo giocatore ottiene un punteggio superiore, verrà tolto un punto di vita.
3. Non è consentito ottenere 0 punti. Se il giocatore manca tre tiri e ottiene 0 punti, un punto di vita verrà tolto al giocatore e il punteggio rimarrà quello originale.
4. Il giocatore dovrebbe cercare di ottenere un punteggio inferiore a quello fatto dal giocatore nel turno precedente. Quando un giocatore ottiene un punteggio superiore al punteggio totale di tre freccette del giocatore precedente, al giocatore viene tolto un punto di vita.
5. I giocatori non possono cancellare il proprio punteggio. Se il giocatore preme direttamente il pulsante START o nessuna freccetta colpisce il segmento, il giocatore perderà anche un punto di vita.
6. Il giocatore viene eliminato quando non avrà più punti di vita e verrà emesso un suono come indicatore sonoro.
7. Quando rimane un solo giocatore che punti di vita, il gioco è finito e questo giocatore è il vincitore.
8. Il gioco dovrebbe essere giocato da più di 2 giocatori.

Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	4.5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.25	W
Average active efficiency	/	%
Efficiency at low load (10 %)	/	%
No-load power consumption	/	W

ADRESSE DES IMPORTEURE:

MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany

IN CHINA HERGESTELLT

IMPORTATO DA:

AOSOM Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 1 Palazzo F1
20057 Assago (MI)
P.I.: 08567220960

FATTO IN CINA