

ED 110



ED 310



**Menu du jeu - Menú del juego - Spielmenü - Menu del gioco - Spelmenu -
 Menu do jogo - Menu gry - Játékmenü - Меню игры -Meniul jocului - Menu hry
 - Herní menu - Spelmenu - Меню на играта - Oyun menüsü - 游戏菜单 - - 遊戲
 菜單 - - 다투보드 메뉴**

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 tours)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 tours)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 tours)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 tours)	G56	Golf-9 trous
G24	Hi Score (7 tours)	G57	Golf-18 trous
G25	Hi Score (8 tours)	G58	Football
G26	Hi Score (9 tours)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 tours)	G60	Baseball-6 manches
G28	Hi Score (11 tours)	G61	Baseball-9 manches
G29	Hi Score (12 tours)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 tours)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 tours)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Green vs Red
G33	Round the clock r5 S		

EN

Unpacking the Game

Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

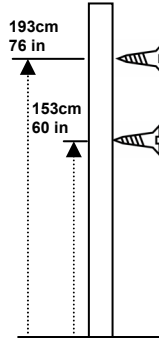
- 1 Electronic Dartboard
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

Setup / Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9 1/4" from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered by 3 "AA" batteries (not included), you are not limited in having to mount it close to an electrical outlet, so it can be mounted anywhere you have the space.

Locate a wall stud and place a mark 62.75" from the floor. Place another mark 11" directly above the first mark (73.75" from floor). **Center of Bullseye should be 5' 8" from the floor.**

Insert 2 mounting screws in the center of the stud using the marks you made as guides. Be sure the top screw is directly above bottom screw to ensure dartboard will be level. Insert 3 "AA" batteries in the battery compartment on back of dartboard. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall.



Dartboard Functions

POWER button - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display "SLEEP" on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button.

PLAYER/PAGE/SCORE button - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. This dartboard keeps track of up to 4 player scoring or 4 two-person teams. When playing with more than 2 players, some scores will not be visible when not active. This button allows you to page through all players' scores as needed.

START button - This multi-function button is used to:

- **START** the game when all options have been selected.
- **CHANGE** to the next player when one player is finished with his round.

This will put dartboard in **HOLD** status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME buttons - Press to page through the on-screen game menu.

CYBERMATCH button - Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer. Press continually to cycle through the 5 different skill levels.

Cybermatch Skill Levels:

- Level 1 (C1) Professional
- Level 2 (C2) Expert
- Level 3 (C3) Advanced
- Level 4 (C4) Intermediate
- Level 5 (C5) Beginner

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed.
3. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
4. Press **START** button to activate game and begin play.
5. Throw darts
 - The dart indicator display is located to the right of the score display. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.
 - When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "next player" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a "t" appears on the display. Each team option is illustrated below:

- t 2-2** 2 teams, 4 individual players
(1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4)
- t 3-3** 3 teams, 6 individual players
(1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6)
- t 4-4** 4 teams, 8 individual players
(1st team-players 1&5, 2nd team-players 2&6, 3rd team-players 3&7, 4th team-players 4&8)

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

Caring for your Electronic Dartboard

1. **Never use metal tipped darts on this dartboard.** Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. **Do not use excessive force when throwing darts.** Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.

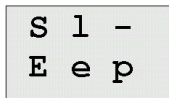
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Batteries

If using battery power, insert three "AA" batteries into the battery compartment located on the back side of the dartboard toward the base. To remove the cover, press the latch upward while lifting gently. The batteries must be positioned as indicated inside the battery compartment to power the dartboard.

Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the LCD display will indicate "SLEEP" (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when any button is pressed.



LCD Display in Sleep Mode

Game Rules

Your electronic dartboard is loaded with games and options. The rules for each game are detailed below in the order they appear on the LCD display when paging through the games. The game number is indicated next to each game for your reference.

301 (G01)

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (301) until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a "Bust" and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option).

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

- 401 (G02)** Starting number 401 number 701
- 501 (G03)** Starting number 501 number 801
- 601 (G04)** Starting number 601 number 901

- 701 (G05)** Starting number 701
- 801 (G06)** Starting number 801
- 901 (G07)** Starting number 901

CRICKET (G08)

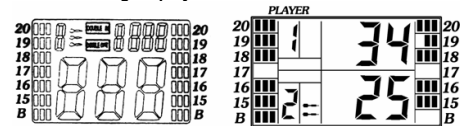
Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players' marks are registered). A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

Cricket Scoring Display



ED110

ED310

This dartboard utilizes a dedicated scoreboard within the LCD display that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. When Cricket is selected, individual characters will be utilized to register marks. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on (black will appear) as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.

NO-SCORE CRICKET (G09)

Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

SCRAM (G10) (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

COUNT-UP 300 (G12)

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (300). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LCD display as the game progresses. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the point total varies as indicated in the number.**

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| COUNT-UP 400 (G13) | COUNT-UP 800 (G17) |
| COUNT-UP 500 (G14) | COUNT-UP 900 (G18) |
| COUNT-UP 600 (G15) | COUNT-UP 999 (G19) |
| COUNT-UP 700 (G16) | |

High Score - 3 Rounds (G20)

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of rounds varies as indicated in the number.**

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

ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye in order. Each player throws 3 darts per turn.

If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner.

The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

- ROUND-THE-CLOCK 5 (G33)** - Game starts at segment number 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)** - Game starts at segment number 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)** - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

We have added some additional levels of difficulty to this game for those looking for a real challenge!:

- ROUND-THE-CLOCK Double (G36)** - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.
- ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37)** - Game starts at double segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)** - Game starts at double segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)** - Game starts at double segment 15
- ROUND-THE-CLOCK Triple (G40)** - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.
- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41)** - Game starts at triple segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)** - Game starts at triple segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)** - Game starts at triple segment 15

KILLER (G44)

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LCD display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game.

DOUBLE DOWN (G45)

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no

15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16

segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LCD screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

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

D = Any Double
T = Any Triple
B = Bullseyes

DOUBLE DOWN 41 (G46)

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

41 = Round 41

ALL FIVES - 51 (G47)

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points (5 x 5 = 25).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two

darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.**

ALL FIVES - 61 (G48)

(G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

(G51)

SHANGHAI - 1 (G52)

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner. **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the starting segment varies as indicated in the number following the game.**

SHANGHAI 5 (G53) - Game starts at segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - Game starts at segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - Game starts at segment 15

GOLF - 9 Holes (G56)

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a completes that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmies" in this game! **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.**

GOLF - 18 Holes (G57) - Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

FOOTBALL (G58)

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." Each player can do this by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board. This is entirely up to you, but whichever segment is select becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye.

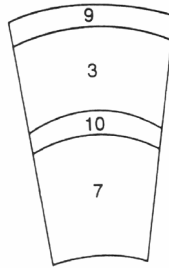
For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

- Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ...
- Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ...
- Inner Single 3 ...
- Triple 3 ... Outer Single 3 ... and finally a Double 3.

The First player to "score" is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

BOWLING (G59)

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing a dart or manually pressing segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth given pin total:



Segment	Score
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. *Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice.
4. Hitting the double segment with your second dart will only count as 10 points if you scored a double on your first throw. Otherwise you will score a total of 9 points by throwing a double with your second dart.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." The field is laid out as shown in the diagram.

Segment	Result
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" (can only be attempted on third

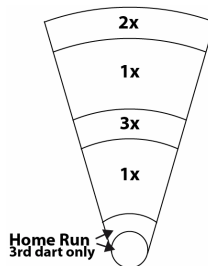
dart of each round)

The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Same as above except 9 innings (rounds).

STEEPLECHASE (G62)

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise



around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

- 1st fence Triple 13
- 2nd fence Triple 17
- 3rd fence Triple 8
- 4th fence Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

SHOVE A PENNY (G63)

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

NINE-DART CENTURY (G64)

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

GREEN VS. RED (G65) (2 players only)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round.

What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) **subtracts** that amount from your score - so be careful.

The player with the most points after completion of the game is the winner.

Important Notes

Stuck Segment

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts

It is recommended that you do not use darts that exceed 17 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products. Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

Cleaning your Electronic Dartboard

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

Rozpakowanie gry

Należy ostrożnie rozpakować zestaw do gry i sprawdzić, czy nie brakuje jakichkolwiek części. Zawartość opakowania:

- 1 tarcza elektroniczna
- Zestaw wymiennych końcówek elastycznych
- 6 rzutek (zdemontowanych)
- Instrukcja obsługi

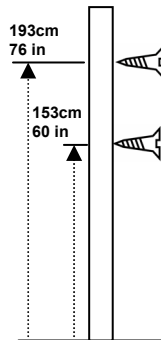
Instalacja

Tarcza może być zasilana za pomocą 3 baterii "AA" (baterie nie są dostarczane w zestawie). W takim przypadku tarcza nie musi być umieszczona w pobliżu gniazdka zasilania elektrycznego.

Dokręć dwie śruby zgodnie z następującym schematem:

Zamocować tarczę na ścianie, wyrównując otwory znajdujące się w tylnej ścianie tarczy ze śrubami. Może być konieczne przeprowadzenie regulacji śrub w taki sposób, aby tarcza została mocno zamocowana do ściany.

Włożyć 3 baterie "AA" do kieszeni znajdującej się w tylnej ścianie tarczy (patrz schemat wewnątrz kieszeni).



Funkcje tarczy

Przyciski:

" (POWER) - Aby włączyć lub wyłączyć cel.

(START) - Przycisk wielofunkcyjny służy do:

- Uruchom grę, kiedy wszystkie opcje są zaznaczone.
- Przejście do następnego gracza (zmienione), gdy gracz zakończy swoją turę.

Aby HOLD (HOLD) między rundami, aby umożliwić graczowi usunąć cel rzutki.

(GAME) - Przewija zestaw menu na ekranie.

(PLAYER) - na początku każdej gry: Wybierz liczbę graczy.

W części: Możesz zobaczyć wyniki innych graczy CYBERMATCH - Zagraj przeciwko komputerowi. Naciśnij i przytrzymaj, aby przewinąć listę pięciu różnych poziomach."

Poziomy Cybermatch:

Poziom 1

Zawodowiec Ekspert Średnio
Zaawansowany Początkujący

Folia zabezpieczająca ekran

Elektroniczna tarcza może być zabezpieczona przezroczystą folią na całej powierzchni ekranu. Folia może zostać zdjęta, aby poprawić widoczność obszaru wyświetlania.

Funkcjonowanie elektronicznej tarczy

1. Przycisk POWER (Zasilanie): włączanie tarczy.
2. Przycisk GAME (Gra): wybór gry.
3. Przycisk PLAYER (Gracz): wybór liczby graczy (1, 2, 3, 4, zespół t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Ustawienie domyślne to 2 graczy.
4. Przycisk START (czerwony) umożliwia rozpoczęcie rozgrywki.
5. Należy zacząć rzucać lotki.
 - Wyświetlacz wskazujący lotki trafiające w tarczę znajduje się z prawej strony ekranu wyświetlającego wynik. Wyświetlana

liczba rzutek oznacza ilość rzutów pozostających bieżącemu graczowi.

- Kiedy wyrzucone zostały 3 lotki, wydawany jest komunikat głosowy "joueur suivant" (następny gracz), a wynik miga. Wynik został zapamiętany i można już wyjąć lotki z tarczy. Po wyjęciu wszystkich lotek z powierzchni tarczy należy wcisnąć przycisk START, aby przejść do następnego gracza. Komunikat głosowy wskazuje kolejnego gracza, który rozpoczyna grę.

Gra zespołowa

Tarcza umożliwia zapisywanie wyników maksymalnie 4 graczy oraz zapamiętywanie rezultatu partii rozgrywanej przez 4 zespoły złożone z 2 osób, czyli maksymalnie 8 graczy. Aby przejść do trybu gry zespołowej należy kilkakrotnie wcisnąć przycisk PLAYER aż do chwili, kiedy na ekranie wyświetlony zostanie symbol "t".

Dostępne opcje dotyczące gry zespołowej są następujące:



Podczas gry zespołowej wyniki obu graczy tworzących dany zespół są sumowane.

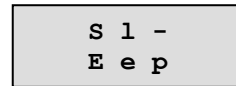
Konserwacja tarczy elektronicznej

1. Podczas korzystania z tej tarczy nie wolno w żadnym wypadku używać lotek z grotami metalowymi.
2. Nie należy rzucać lotek ze zbyt dużą siłą. Może to spowodować złamanie ich grotów i przedwczesne zużycie tarczy.
3. Aby wyjąć lotki z tarczy, należy przekręcić je w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
4. Należy zawsze wyjąć baterie, jeżeli tarcza nie będzie używana przez dłuższy czas lub kiedy wykorzystywany jest zasilacz sieciowy. Umożliwia to przedłużenie trwałości baterii.
5. Należy uważać, aby nie ochłapać tarczy jakąkolwiek cieczą.

Zasilanie z baterii

Włożyć trzy baterie "AA" do kieszeni znajdującej się na tylnej ścianie tarczy przy jej podstawie. Aby zdjąć pokrywkę należy przesunąć mechanizm do góry, równocześnie delikatnie podnosząc. Włożyć baterie w sposób pokazany wewnątrz kieszeni.

Tryb automatycznego przełączania do stanu czuwania
Tarcza przełącza się automatycznie do stanu czuwania, jeżeli nie jest używana przez mniej więcej 3 minuty. Zapewnia to oszczędność energii i przedłużenie trwałości baterii. Rozlega się sygnał dźwiękowy, a na ekranie LCD (patrz poniżej) wyświetlany jest komunikat "SLEED" (Czuwanie). Wszystkie wyniki zostają zapamiętane i przerwana partia może zostać wznowiona po wciśnięciu dowolnego przycisku.



Zasady gry

Zasady poszczególnych gier zostały opisane poniżej w kolejności, w której gry są wyświetlane na ekranie LCD po kolejnych wciśnięciach przycisku GAME (Gra). Numer gry jest wyświetlany obok każdej nazwy.

301 (G01)

Wynik uzyskany przez każdą lotkę jest odejmowany od wartości początkowej (wynoszącej 301) aż do chwili, kiedy gracz uzyska wynik wynoszący dokładnie 0 (zero). Jeżeli gracz przekroczy wynik zerowy, jest to nazywane "Bust" ("Pudło"), a gracz zachowuje wynik, jaki miał przed rozpoczęciem danej rundy. Dla przykładu, jeżeli dla zakończenia partii gracz musi uzyskać 32 punkty, a uzyska kolejno 20, 8 i 10 (co daje w sumie 38), przed kolejną rundą wynik gracza będzie ponownie wynosił 32. Podczas partii możliwe jest wybranie jednej z dwóch opcji zakończenia double in / double out (najczęściej wykorzystywana jest opcja double out).

- Double In - należy trafić podwójne pole, aby w ogóle rozpocząć naliczanie punktów.
- Innymi słowy, gracz zaczyna uzyskiwać punkty dopiero wówczas, kiedy trafi podwójne pole.
- Double Out - gracz musi trafić podwójne pole, aby zakończyć partię. Oznacza to, że do zakończenia partii konieczne jest uzyskanie parzystej liczby punktów.
- Double In i Double Out - każdy z graczy musi trafić podwójne pole, aby rozpocząć naliczanie punktów, a następnie należy także trafić podwójne pole, aby zakończyć partię.

401 (G02) Wartość początkowa to 401

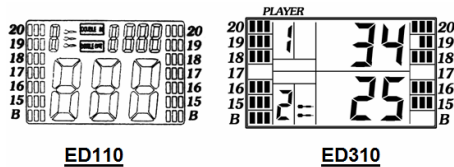
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

CRICKET (G08)

Celem gry CRICKET jest trafienie we wszystkie pola oznaczone poszczególnymi liczbami wcześniej, niż przeciwnik, uzyskując równocześnie większą liczbę punktów. Wykorzystywane są jedynie pola oznaczone liczbami od 15 do 20 oraz pola wewnętrzne i zewnętrzne bull eyes ("oko byka"). Każdy z graczy musi zaliczyć każde z pól 3 razy, aby otworzyć ten sektor w celu zdobywania punktów. Gracz uzyskuje liczbę punktów odpowiadającą polu otwartemu za każdym razem, kiedy trafi w nie lotką pod warunkiem, że pole nie zostało zamknięte przez jego przeciwnika. Trafienie w pola podwójne jest liczone jako dwa uderzenia, a pola potrójne - jako trzy. Pola oznaczone poszczególnymi liczbami mogą być otwierane lub zamykane w dowolnej kolejności. Pole jest zamknięte, jeżeli inny(i) gracz(e) trafi(li) w pole otwarte 3 razy. Kiedy pole oznaczone określoną liczbą zostało zamknięte, żaden z graczy nie może już zdobywać w nim punktów aż do końca partii. Zwycięzcą zostaje gracz lub zespół, który zamknie wszystkie liczby jako pierwszy i zgromadzi przy tym najwyższą liczbę punktów. Jeżeli jeden z graczy zamknie wszystkie pola, ale ma mniejszą liczbę punktów, niż przeciwnik, musi kontynuować zdobywanie punktów z pól otwartych. Jeżeli graczowi nie uda się nadrobić brakujących punktów, zanim przeciwnik(cy) zamknie(a) wszystkie pola, zwycięzcą zostaje strona przeciwna. Partia jest kontynuowana aż do chwili, kiedy wszystkie pola zostaną zamknięte - zwycięzcą zostaje gracz, który ma wówczas większą liczbę punktów.

Wyświetlanie wyniku gry CRICKET

Wynik każdego z graczy jest zapamiętywany. Wszystkie pola (od 15 do 20) oraz bulleyes są oznaczone 3 osobnymi lampkami. Po trafieniu w pole jedna z lampek zaświeca się (w kolorze czarnym).



CRICKET NO-SCORE (G09)

Zasady gry są takie same, co w przypadku standardowej wersji Cricket, ale wynik nie jest liczony. Celem gry jest jedynie zamknięcie jako pierwszy wszystkich pól oznaczonych określonymi liczbami (od 15 do 20 i bulleyes).

SCRAM (G10) (tylko 2 graczy)

Gra stanowi odmianę wersji Cricket. Partia jest rozgrywana w dwóch rundach. Cel do osiągnięcia przez graczy jest inny w każdej z rund. Podczas 1-szej rundy, gracz 1 usiłuje zamknąć wszystkie pola (trafiając 3 razy w każde z nich - od 15 do 20 i bulleyes). Równocześnie gracz nr 2 usiłuje zgromadzić jak największą liczbę punktów w polach, które nie zostały jeszcze zamknięte przez jego przeciwnika. Pierwsza runda kończy się, kiedy gracz nr 1 zamknie wszystkie pola. Podczas 2-giej rundy role graczy odwracają się. Gracz nr 2 usiłuje zamknąć wszystkie pola, a gracz nr 1 gromadzi punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Zasady gry są takie same, co w przypadku standardowej wersji Cricket, ale po rozpoczęciu zdobywania punktów, są one dodawane do wyniku gracza(y). Celem gry jest zakończenie partii z jak najmniejszą liczbą punktów.

COUNT-UP 300 (G12)

Celem gry jest osiągnięcie jako pierwszy określonej docelowej liczby punktów (300). Suma punktów jest wyświetlana po wybraniu gry.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| COUNT-UP 400 (G13) | COUNT-UP 800 (G17) |
| COUNT-UP 500 (G14) | COUNT-UP 900 (G18) |
| COUNT-UP 600 (G15) | COUNT-UP 999 (G19) |
| COUNT-UP 700 (G16) | |

High Score - 3 (G20)

Aby wygrać partię należy zdobyć największą liczbę punktów w 3 rundach (dziewięcioma lotkami). Pola podwójne i potrójne liczą się odpowiednio x 2 i x 3, a ponadto dodawany jest wynik odpowiadający określonemu polu. Poszczególne wersje tej gry zostały opisane poniżej - liczba rund może zmieniać się zgodnie z wyświetlaną cyfrą.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

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

ROUND-THE-CLOCK - r1 singles (G32)

Każdy z graczy usiłuje zdobywać punkty w polach oznaczonych liczbami od 1 do 20 oraz w polach bulleyes, w ściśle określonej kolejności. W każdej rundzie gracz rzuca 3 lotki. Jeżeli lotka trafi w pole oznaczone odpowiednią liczbą, gracz próbuje trafić w kolejną liczbę. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dojdzie do liczby 20.

Na ekranie wyświetlane jest pole, w które należy trafić lotką.

Możliwe jest ustawienie jednego z różnych dostępnych poziomów trudności. Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej. ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Gra rozpoczyna się od pola numer 5

"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)
ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Aby rozpocząć grę, należy trafić w podwójne pole 5
"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Gracz musi trafić w pole potrójne w każdym sektorze od 1 do 20 w kolejności rosnącej.
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Aby rozpocząć grę, należy trafić w potrójne pole 5
"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

KILLER (G44)

Podczas tej gry przekonasz się, kto jest Twoim prawdziwym przyjacielem. W grze może uczestniczyć co najmniej dwóch graczy. Aby rozpocząć grę, każdy z graczy musi wybrać swój numer, rzucając lotką do tarczy. Na ekranie LCD wyświetlony zostanie w odpowiednim miejscu symbol "SEL". Numer pola trafionego lotką jest przydzielany danemu graczowi na cały czas rozgrywania partii. Dwaj gracze nie mogą mieć tego samego numeru. Kiedy numery zostały przydzielone wszystkim graczom, partia może się rozpocząć. Pierwszym celem gracza jest zdobycie pozycji "Killera", trafiając w podwójne pole odpowiadające jego numerowi. Kiedy gracz trafi w swoje pole podwójne, zajmuje pozycję "Killera" aż do końca partii. Celem jest teraz "zabijanie" swoich przeciwników poprzez trafianie w pola odpowiadające ich numerom aż do chwili, kiedy wszystkie "życia" zostaną utracone. Zwycięzcą zostaje gracz, który pozostanie przy życiu jako ostatni.

DOUBLE DOWN (G45)

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 40 punktami. Celem jest zdobycie punktów jak największą liczbę razy, trafiając w sektor odpowiadający danej rundzie. W pierwszej rundzie gracz musi trafić sektor oznaczony numerem 15. Jeżeli gracz nie trafi w sektor nr 15, jego wynik jest dzielony na pół. Jeżeli trafione zostaną pola oznaczone numerem 15, do wyniku początkowego dodawane jest 15 punktów. Kolejność sektorów, które mają zostać trafione jest następująca:

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

Zwycięzcą zostaje gracz, który kończy partię z najwyższą liczbą punktów.

D : Dowolne pole podwójne
T : Dowolne pole potrójne
B : Bulleyes

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Zasady gry są takie same, jak w wersji Double Down, z dwoma wyjątkami.

- 1) zamiast rozpoczynania od 15 do 20, a następnie pół bulleyes, kolejność jest odwrotna.
- 2) dodawana jest także kolejna runda: "runda 41", podczas której należy zdobyć 41 punktów w pojedynczej rundzie (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; itd.).

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

ALL FIVES - 51 (G47)

W każdej rundzie gracz musi zdobyć liczbę punktów podzielną przez 5. Punkty są naliczane "co pięć". Dla przykładu 10, 10, 5 = 25. Ponieważ 25 jest podzielne przez 5, gracz zdobywa 5 punktów (5 x 5 = 25). Jeżeli po rzuceniu 3 lotek gracz uzyska sumę punktów, która nie jest podzielna przez 5, nie zdobywa w ten sposób żadnych punktów. Ponadto ostatnia lotka w każdej rundzie musi trafić w określony sektor. Jeżeli trzecią lotką gracz nie trafi w żadne pole, nie uzyskuje żadnych punktów nawet, jeśli suma dwóch pierwszych lotek jest podzielna przez 5. W ten sposób gracz nie może "umyślnie" rzucić lotki poza tarczę w przypadku, jeśli wynik dwóch pierwszych lotek jest podzielony przez pięć. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy uzyska pięćdziesiąt jeden (51) "piątek". Ekran LCD zachowuje wyniki w pamięci.

Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

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

LE SHANGHAI - 1 (G52)

Każdy z graczy musi obejść całą tarczę dookoła, trafiając po kolei numery od 1 do 20. Gracz rozpoczyna od numeru 1 i rzuca 3 lotki. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w każdej rundzie. Liczą się również wyniki pół podwójnych i potrójnych. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu dwudziestu rund uzyska najwyższą liczbę punktów. Dodatkowe wersje tej gry zostały opisane poniżej.

"SHANGHAI 5 (G53) -
SHANGHAI 10 (G54) -
SHANGHAI 15 (G55) -"
- Gra rozpoczyna się od pola numer 5 ; 10 ; 15

LE GOLF - 9 trous (G56)

Celem jest zakończenie partii z najniższą liczbę punktów. Celem mistrzostw jest trafienie 3 razy w każdy z sektorów (otworów) od 1 do 18.

Gracz musi 3 razy trafić w każdy z sektorów, aby móc przejść do następnego. Aby zaliczyć dany sektor, można również trafić od razu w pole potrójne.

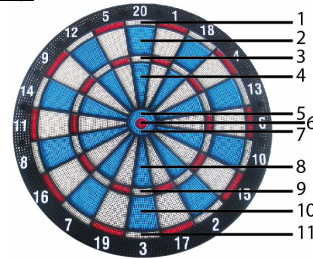
Aktywny gracz kontynuuje rzucanie lotek aż do chwili 3-krotnego trafienia w dany sektor. Komunikat głosowy wskazuje gracza, który ma rozpocząć grę.

GOLF - 18 trous (G57)

Zasady są takie same, jak określone powyżej, ale partia jest rozgrywana w 18 rundach.

FOOTBALL (G58)

Celem gry jest obejście całej powierzchni (tarczy), trafiając po kolei w poszczególne sektory. Na początek konieczne jest określenie "terenu gry" dla

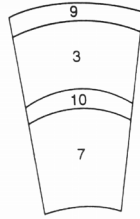


każdego z graczy. W tym celu każdy z graczy rzuca lotką lub ręcznie wciska jeden z sektorów tarczy. Wybrany sektor stanowi następnie punkt początkowy, od którego gracz rozpoczyna wędrówkę po tarczy, aby zakończyć ją po przeciwnej stronie po trafieniu w 11 kolejnych sektorów. Ekran LCD zapamiętuje pokonywaną trasę i wskazuje sektor, który powinien zostać trafiony w następnym rzucie.

BOWLING (G59)

Gracz musi wybrać swoją "trasę" rzucając lotkę lub wciskając ręcznie wybrany sektor tarczy. Po wybraniu trasy gracz dysponuje jeszcze 2 strzałkami, które umożliwiają mu zdobywanie punktów (lub zbijanie kręgli). Każdy segment "trasy" odpowiada określonej liczbie kręgli:

Segment	Wynik
Pole podwójne	9 kręgli
Pole pojedyncze zewnętrzne	3 kręgle
Pole potrójne	10 kręgli
Pole pojedyncze wewnętrzne	7 kręgli



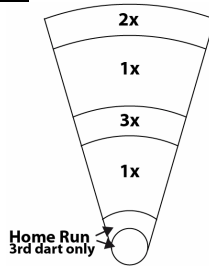
Zasady poszczególnych wersji tej gry mogą być następujące:

1. Najlepszy wynik w tej wersji gry w kręgło wynosi 20 punktów.
2. Podczas pojedynczej rundy nie można osiągnąć dwukrotnie tego samego pola pojedynczego. Drugie trafienie tego samego pola oznacza zero punktów. Porada: należy spróbować trafić we wszystkie pola pojedyncze, aby uzyskać 10 punktów.
3. W pojedynczej rundzie można również uzyskać 20 punktów, trafiając dwukrotnie pole potrójne.
4. Jeżeli w pierwszym rzucie gracz trafił w pole podwójne, ponowne trafienie w to pole drugą ze strzałek liczy się jedynie za 10 punktów. W przeciwnym wypadku trafiając pole podwójne drugą strzałką gracz uzyskuje 9 punktów.

BASEBALL – 6 rounds (G60)

"Tak jak w prawdziwej grze, pełna gra składa się z dziewięciu rund. Każdy gracz rzuca trzy lotki na "rundy". Fabuła jest jak na rysunku poniżej minusy.

Sektor -> Wyniki
 Sektory Simles ""1x"" -> 1 bazy
 Podwójne sektory ""2x"" -> dwie zasady
 Triple sektory ""3x"" -> Trzy zasady
 Bulleyes -> ""Home Run"" (nie może być przeprowadzone dopiero w trzecim dart każdej rundy)
 Celem gry jest zdobycie jak największej działa, jak to możliwe w każdej rundzie. Gracz z największą liczbą tras na swoim koncie na koniec gry wygrywa."



BASEBALL – 9 rounds (G61)

zasady są identyczne, jak powyżej, ale partia jest rozgrywana w 9 rundach.

STEEPLECHASE (G62)

Celem gry jest ukończenie jako pierwszy "wyścigu" polegającego na pokonaniu pełnej trasy dookoła "toru". Gracz rozpoczyna pokonywanie toru od sektora numer 20, a następnie posuwa się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara aż do sektora numer 5, po czym musi zaliczyć pola bulleyes. To łatwe, czyż nie? Nie powiedzieliśmy jeszcze tylko, że aby pokonać całą trasę, w celu zaliczenia każdego z numerów

należy trafić w pojedyncze pole wewnętrzne danego sektora. Jest to pole znajdujące się pomiędzy bulleyes, a pasem pół potrójnych. Jak w przypadku prawdziwego wyścigu z przeszkodami, na trasie znajdują się przeszkody, które trzeba pokonać. Cztery przeszkody znajdują się w następujących miejscach:

- 1-sza przeszkoda Potrójne pole 13 · 2-ga przeszkoda Potrójne pole 17
 - 3-cia przeszkoda Potrójne pole 8 · 4-ta przeszkoda Potrójne pole 5
- Zwycięzcą zostaje pierwszy z graczy, który pokona całą trasę i zaliczy pola bulleyes.

SHOVE A PENNY (G63)

Wykorzystywane są jedynie liczby od 15 do 20 oraz pola bulleyes. Pola pojedyncze liczą się za 1 punkt, podwójne za 2 punkty, natomiast potrójne są liczone jako 3 punkty. Każdy z graczy zalicza poszczególne liczby w kolejności i musi zdobyć 3 punkty w każdym sektorze, aby móc przejść do następnego. Jeżeli w pojedynczym sektorze gracz zdobędzie więcej, niż 3 punkty, dodatkowe punkty są zaliczane następującemu graczowi. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie po 3 punkty w każdym z sektorów (pół oznaczonych od 15 do 20, a następnie bulleyes).

NINE-DART CENTURY (G64)

Celem gry jest zdobycie 100 punktów lub wyniku jak najbardziej zbliżonego do tej liczby w 3 rundach (przy użyciu 9 strzałek). Przekroczenie 100 punktów oznacza przegraną, chyba że wszyscy pozostali gracze uzyskali wyższy wynik. W takim przypadku zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał wynik najbliższy 100 (ten, którego wynik przekraczający 100 jest najniższy).

GREEN VS. RED (G65)
(tylko 2 graczy)

Gra polega na pokonaniu trasy dookoła całej tarczy. Gracz nr 1 jest oznaczony kolorem zielonym ("green"), natomiast gracz 2 - czerwonym (« red »). Gracz nr 1 usiłuje trafić jedynie w pola podwójne i potrójne białe i pokonuje trasę dookoła tarczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz nr 2 rozpoczyna od pola numer 20 i pokonuje trasę dookoła tarczy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, trafiając w pola czerwone (tarcza wyświetla na bieżąco informacje określające, w który sektor gracz powinien trafić). Uwaga: w pojedynczej rundzie można trafić jedynie w jedno pole podwójne i jedno pole potrójne danego sektora. Trafienie pola oznaczonego nieprawidłową liczbą (odpowiadającą kolorowi przeciwnika) powoduje odjęcie danej wartości od wyniku gracza. Zwycięzcą zostaje gracz, który na zakończenie partii uzyska najwyższą liczbę punktów.

CyberMatch
(tylko 1 gracz)

Ta niezwykle interesująca funkcja umożliwiła pojedynczemu graczowi grę przeciwko komputerowi z możliwością wyboru jednego z pięciu różnych poziomów trudności. Aby włączyć funkcję CyberMatch należy:

1. Wybrać jedną z dostępnych gier
2. Wcisnąć przycisk CYBERMATCH

Wybrać poziom trudności gry CyberMatch, wciskając odpowiednią ilość razy przycisk CYBERMATCH (komunikat głosowy określa poziom trudności):

3. Wcisnąć przycisk START aby rozpocząć partię.

Po rozpoczęciu gry:
 Gracz "żywy" zaczyna jako pierwszy. Po zakończeniu pierwszej rundy należy wyjąć lotki z tarczy, wcisnąć przycisk START i

PASSEZ (Przejdź) do następnego gracza (CyberMatch). Sprawdzić, czy wynik przeciwnika CyberMatch jest prawidłowo wyświetlany na ekranie. Sektor docelowy przeciwnika CyberMatch jest na bieżąco wyświetlany przez tarczę (miga lampka pola, w które powinien trafić). Następnie wyświetlany jest wynik określający pole, w które przeciwnik CyberMatch rzeczywiście trafił (lampka oznaczająca rezultat miga). Kiedy przeciwnik CyberMatch zakończył swoją rundę, tarcza powraca automatycznie do zera i grę kontynuuje gracz "żywy". Partia jest kontynuowana w ten sposób aż do chwili, kiedy jeden z graczy zostanie zwyciężcą. Powodzenia!

Symbol „przekreślonego kosza” oznacza, że ani produkt ani baterie nie mogą być wyrzucane do odpadów komunalnych. Podlegają one zbiórce selektywnej. Zużyte baterie i urządzenie elektroniczne powinny być pozostawione w autoryzowanym punkcie zbiórki w celu poddania ich recyklingowi. Zapewnia to ochronę środowiska naturalnego oraz zdrowia użytkownika.”

Ważne uwagi

Sektor zablokowany

Sektor może zostać zablokowany, jeżeli lotka trafi w obszar rozdzielający jeden z dwóch sektorów. W takim przypadku partia zostaje przerwana, a wyświetlacz LCD wskazuje numer sektora, który został zablokowany. Aby zwolnić dany sektor wystarczy wyjąć lotkę lub jej grot zablokowany w tarczy. Jeżeli problem występuje nadal, należy spróbować potrząsnąć danym sektorem aż do chwili, kiedy zostanie odblokowany. Partia może zostać wznowiona od miejsca, w którym została przerwana.

Złamanie grotu

Złamany grot lotki może zablokować się w jednym z sektorów. Należy spróbować wyjąć go, używając kleszczy lub szczypiec, chwytając wystającą końcówkę grotu. Jeżeli nie jest to możliwe, można spróbować wyjąć końcówkę grotu od tylnej strony sektora. Należy użyć gwoźdźcia o końcówce mniejszej, niż średnica otworu o delikatnie wypchnąć go, aby spaść z drugiej strony. Należy uważać, aby nie wepchnąć gwoźdźcia zbyt daleko, ponieważ może to spowodować uszkodzenie obwodów znajdujących się z tyłu sektora.

Grody lotek mogą ulegać złamaniu i nie należy się tym niepokoić. Jest to całkowicie normalne w przypadku lotek z grotami elastycznymi. W zestawie dostarczane są rezerwowe groty, umożliwiające korzystanie z lotek przez dłuższy czas, nie zwracając uwagi na uszkodzenia grotów. W razie przeprowadzania wymiany grotów należy upewnić się, że zakładane są końcówki takiego samego typu, jak dostarczane w zestawie lotek.

Lotki

Z tarczą nie należy używać lotek o ciężarze przekraczającym 17 gramów. Lotki dostarczane w zestawie ważą 8 gramów i są wyposażone w standardowe groty elastyczne. Zastępcze groty lotek są dostępne w większości sklepów sprzedających wyposażenie do gry w darta. W przypadku zestawu elektronicznego zalecane jest korzystanie z elastycznych grotów lotek.

Czyszczenie elektrycznego zestawu do gry w darta

Obudowa tarczy powinna być systematycznie czyszczona nawilżoną szmatką. W razie potrzeby można również użyć delikatnego środka czyszczącego. Nie wolno używać jakichkolwiek środków czyszczących, które powodują zarysowania lub zawierających amoniak, ponieważ mogą one spowodować uszkodzenie tarczy. Należy uważać, aby nie pochłapać tarczy jakkolwiek cieczą, ponieważ może to spowodować nieodwracalne uszkodzenia produktu, które nie są objęte gwarancją.

"

Rozbalenie hry

Opadne rozbalte terč a uistite sa, že nechýba žiadna časť.

Obsah balenia:

- 1 Elektronický terč
- Set náhradných mäkkých hrotov
- 6 šípiek (rozmontovaných)
- Uživatelská príručka

Inštalácia

Tento terč môže byť napájaný 3 batériami „AA“ (nedodané). Pri použití batérií ho nemusíte umiestniť v blízkosti elektrickej zástrčky

Priskrutkujte obe skrutky podľa obrázku: Pripevnite terč na múr, pričom diery umiestnené vzadu musia byť zarovnané so skrutkami. Je možné, že budete musieť skrutky nastaviť, kým nebude terč riadne pripevnený na múr.

Vložte 3 batérie „AA“ do priehradky na batérie, ktorá sa nachádza v zadnej časti terča (pozri obrázok umiestnený vo vnútri priehradky).

Funkcie terča

Tlačidlá:

" (POWER) - Ak chcete zapnúť alebo vypnúť cieľ.

(START) - multifunkčné tlačidlo sa používa pre:

- Spustíte hru, keď sú všetky voľby boli vybrané.
- Prechod na ďalší hráč (zmeniť), keď hráč dokončí svoj ťah.

Držat (HOLD) medzi kolesami, ktoré umožňujú, aby hráč odstránil šípky cieľ.

(Game) - posúva denné menu na obrazovke.

(PLAYER) - na začiatku každej hry: Vyberte počet hráčov.

V časti: Môžete zobrazíť výsledky ostatných hráčov

CYBERMATCH - Hrať proti počítaču. Stlačte a podržte tlačidlo pre listovanie piatich rôznych úrovniach."

Úrovně Cybermatch:

Úroveň 1

Profesionál

Expert

Pokročilý

Stredne pokročilý

Začiatočný

Ochranný film displeja

Elektronický terč môže byť po celom povrchu displeja potiahnutý priesvitným filmom. Tento film môžete stiahnuť, aby sa zlepšila viditeľnosť zóny znázornenia.

Fungovanie elektronického terča

1. Tlačidlo POWER: pre zapnutie terča.
2. Tlačidlo GAME: pre zvolenie hier
3. Tlačidlo PLAYER: pre zvolenie počtu hráčov (1, 2, 3, 4, tím t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Vychodzie nastavenie pre 2 hráčov.
4. Tlačidlo START (červené) pre spustenie hry.
5. Hádzajte šípky
 - Znázornenie ukazujúce šípky, ktoré trafili terč, je umiestnené napravo od znázornenia skóre. Počet znázornených šípok ukazuje ostávajúce hody aktívneho hráča.
 - Akonáhle hodíte 3 šípky, hlasová správa ohlásí „nasledujúceho hráča“ a skóre začne blikať. Šípky môžete teraz vytiahnuť, pričom nehrozí, že by sa elektronické skóre vymazalo.

Po vytiahnutí všetkých šípok z hernej plochy stisnite tlačidlo START, aby ste mohli prejsť na nasledujúceho hráča. Hlasová správa ohlásí, ktorý hráč je na rade.

Tímová hra

U tohto terča je možné uložiť skóre maximálne pre 4 hráčov a je možné uložiť skóre hry, ktorej sa účastní 4 dvojčlenné tímy, teda 8 osôb. Pre vstup do režimu tímovej hry mačkajte tlačidlo

PLAYER, kým sa na displeji neobjaví „t“. Možnosti každého tímu sú určené nasledovne:



Pri tímovej hre sa body všetkých členov sčítajú pre dosiahnutie tímoveho skóre.

Údržba elektronického terča

1. Nikdy na tomto terči nepoužívajte šípky s kovovým hrotom.
2. Pri hádzaní šípkami nevynakladajte príliš veľkú silu. Hrozí, že sa hroty šípok zlomia a terč sa rýchlo opotrebí.
3. Pri vyberaní z terča šípkou otáčajte po smeru hodinových ručičiek.
4. Keď terč nepoužívate, alebo ak používate adaptér AVC, vyberte batérie. To predlži životnosť batérií.
5. Terč sa nesmie dostať do styku s kvapalinami.

Napájanie batériami

Vložte tri batérie „AA“ do priehradky na batérie umiestnenej v zadnej časti u podstavca. Pre odobranie krytu posuňte mechanizmus smerom hore a popritom mierne nadvihnite. Umiestnite batérie tak, ako je uvedené v priehradke.

Režim automatického spánku

Terč automaticky prejde do spánkového režimu, ak nie je používaný počas 3 minút. To šetrí energiu a životnosť batérií. Ozve sa zvukový signál a „SLEEP“ sa znázorní na displeji LCD (pozri nižšie). Všetky skóre sa uložia do pamäti a hra znova značne, keď stisnete na akékoľvek tlačidlo.

Pravidlá hry

Pravidlá každej hry sú detailne popísané nižšie v poradí, v akom sa hry objavujú na displeji LCD, keď ich prechádzate pomocou tlačidla GAME. Číslo hry je uvedené vedľa každej hry.

S 1 -
E e p

301 (G01)

Táto hra sa hrá tak, že sa skóre každej šípky odočíta od počítačového počtu (301), pokiaľ hráč nedosiahne 0 (nulu). Keď jeden z hráčov nulu prekročí, je hod neplatný („Bust“) a skóre sa vráti tam, kde bolo na začiatku tohto kola. Napríklad, ak jeden z hráčov potrebuje 32 pre zakončenie hry a hodí 20, 8, a 10 (celkom 38), skóre sa vráti v ďalšom kole na 32.

Počas hry môžete zvoliť možnosť dabl dnu / dabl von (dabl von sa používa najčastejšie).

• Dabl dnu - Dabl musíte trafiť skôr, ako sa body odočítajú od celkového množstva.

Inými slovami, hráč začne získavať body iba vtedy, keď sa mu podarí dabl.

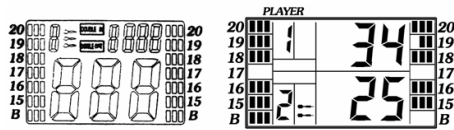
• Dabl von - Dabl musíte trafiť pre zakončenie hry. To znamená, že pre zakončenie hry musíte trafiť sudé číslo.

• Dabl dnu a Dabl von – Dabl musí trafiť každý hráč pre začiatok aj zakončenie hry.

401 (G02) Začiatkový počet 401		
- 501 (G03)	-	501
- 601 (G04)	-	601
- 701 (G05)	-	701
- 801 (G06)	-	801
- 901 (G07)	-	901

CRICKET (G08)

Príkladom hry Cricket je uzamknúť odpovedajúce čísla skôr ako súper a pritom si udržať čo najvyšší počet bodov. Hrá sa iba na výšky od 15 do 20 a na interiér a exteriér bull. Každý hráč musí trafiť každé číslo 3krát, aby výsek otvoril. Hráč vyhráva množstvo bodov otvoreného výseku každý raz, keď sa šípkou do tohto výseku trafi pod podmienkou, že súper výsek nezatvoril. Trafiť dabl sa počíta ako dva hody a tripl ako 3 hody. Číslo sa môžu otvárať alebo zatvárať v hociakom poradí. Číslo je zatvorené vtedy, keď ostatný hráč trafia otvorený výsek 3krát. Keď je niektoré číslo zatvorené, žiaden hráč nesmie toto číslo trafiť po zvyšok celej hry. Víťaz – Tim, ktorý zatvorí všetky čísla ako prvý a ktorý nasbera čo najväčšie množstvo bodov, víťazí. Ak niektorý hráč zatvorí všetky čísla, ale nedosiahne najvyššieho počtu bodov, musí pokračovať a trafovať sa do otvorených čísel. Ak hráč nedoženie body skôr, ako súper zavre všetky čísla, vyhráva súper. Hra pokračuje dovtedy, kým sú všetky výšky zatvorené - víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyššieho skóre. Znážornenie skóre pri hre cricket Skóre každého hráča sa ukladá do pamäti. U každého čísla sú 3 oddelené svetlá (od 15 do 20 a bull). Jedna zo svetelných kontroliek sa rozsvieti (čiernou farbou), keď sa trafí.



ED110

ED310

CRICKET NO-SCORE (G09)

Ide o také isté pravidlá ako pri štandardnej hre Cricket ale bez skóre. Cieľom je byť prvým, kto zatvorí všetky čísla (od 15 do 20 a bull).

SCRAM (G10) (iba pre 2 hráče)

Táto hra je variantou hry Cricket. Hra sa hrá na dve kola. V každom kole majú hráči odlišný cieľ. V 1. kole sa snaží hráč 1 „zatvoríť“ (trafiť 3krát v každom výseku – od 15 do 20 a bull). Hráč 2 sa zatiaľ snaží nasberať čo najviac bodov vo výsekoch, ktoré prvý hráč ešte nezatvoril. Keď hráč 1 zatvorí všetky výšky, 1. kolo končí. V 2. kole sa role hráčov vymenia. Hráč 2 sa snaží zatvoríť všetky výšky a hráč 1 sa snaží nasberať čo najviac bodov. Hráč, ktorý dosiahne najvyššieho počtu bodov, víťazí.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Ide o tie isté pravidlá ako pri štandardnej hre Cricket, okrem toho, že sa získané body pričítajú k bodom súpera (súperov). Cieľom hry je skončiť s čo najnižším počtom bodov.

COUNT-UP 300 (G12)

Cieľom tejto hry je stať sa prvým hráčom, ktorý dosiahne stanoveného počtu bodov (300). Celkový počet bodov sa stanoví pri výbere hry.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.		
COUNT-UP 400	(G13)	COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 500	(G14)	COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 600	(G15)	COUNT-UP 999 (G19)
COUNT-UP 700	(G16)	

High Score - 3 (G20)

Pre výhru je nutné nasberať čo najvyšší počet bodov v 3 koloch (deväť šípiek). Dably a triply sa respektívy počítajú 2 x a 3 x ako je skóre výseku. Varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie: množstvo kol sa mení podľa znázorneného počtu. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie. "High Score - 4 Rounds (G21) High Score - 5 Rounds (G22) High Score - 6 Rounds (G23) High Score - 7 Rounds (G24) High Score - 8 Rounds (G25) High Score - 9 Rounds (G26) High Score - 10 Rounds (G27) High Score - 11 Rounds (G28) High Score - 12 Rounds (G29) High Score - 13 Rounds (G30) High Score - 14 Rounds (G31)

ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)

Každý hráč sa snaží v poradí získať body u každého čísla od 1 do 20 a v bull. Každý hráč hádza 3 šípky v každom kole. Ak sa šípka trafi do správneho čísla, snaží sa trafiť nasledujúce číslo. Prvý hráč, ktorý dosiahne 20, víťazí. Na displeji sa znázorní výsek, ktorý musíte šípkou trafiť U tejto hry máte možnosť voľby z niekoľkých úrovní. Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Hra začína na výseku č. 5 "ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36) ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Hra začína dablom 5 "ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Hráč musí trafiť tripla v každom výseku, pričom začína na 1 a poporade pokračuje až na 20. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Hra začína triplom 5 "ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

KILLER (G44)

U tejto hry poznáte svojich skutočných priateľov. Môžu ju hrať aj dva hráči. Na začiatku si musí každý hráč zvoliť svoje číslo hodom šípky na terč. Displej LCD označí „SEL“ na tomto mieste. Hráčovi je priradené číslo, ktoré mu ostane počas celej hry. Dva hráči nemôžu mať to isté číslo. Hra začína, akonáhle má každý hráč svoje číslo. Prvým cieľom je umiestniť sa ako „Killer“ (Zabiják) tak, že trafíte výsek dabl svojho čísla. Keď trafíte svoj dabl, stávate sa „Killer“ (zabijákom) po zvyšok celej hry. Vaším cieľom je „zabiť“ vašich súperov tak, že sa snažíte trafiť ich čísla výseku, kým neprídu o všetky „životy“. Víťazom sa stáva hráč, ktorému ostal život.

DOUBLE DOWN (G45)

Každý hráč začína hru so 40 bodmi. Cieľom je získať čo najviac bodov tým, že sa trafíte do prebiehajúceho výseku. V prvom kole musí hráč trafiť výsek 15. Ak sa na 15 netrafi, je skóre znížené o polovinu. Ak sa do niektorých 15 trať, bude každá 15 pričítaná k začiatočnému počtu bodov. Poradie výsekov je nasledujúce:

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

Víťazí hráč, ktorý má na konci hry najviac bodov.

D : Akýkoľvek dabl

T : Akýkoľvek tripl

B : Bulleyes

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Táto hra sa hrá podľa podobných pravidiel ako Double Down okrem dvoch výnimok.

- 1) nezačína sa od 15 do 20 a bull, ale poradie je opačné.
- 2) zahrnuje kolo naviac: „kolo 41“, kde sa hráči snažia dosiahnuť celkové počtu bodov 41 v jednom kole (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atď.).

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

ALL FIVES - 51 (G47)

Pri každom hode musí každý hráč hodiť celkový počet bodov deliteľný 5. Bod sa počíta každých „päť“. Napríklad 10, 10, 5 = 25. 25 je deliteľné 5, tento hráč získava 5 bodov (5 x 5 = 25). Ak hráč trafi 3 šípkami celkové množstvo, ktoré nie je deliteľné 5, nezískava žiaden bod. Posledná šípka každého kola musí mimoto trafiť výsek. V prípade, že hráč hodiť tretiu šípkou a mine terč, nezískava žiaden bod a to aj v prípade, že je súčet z prvých dvoch hodov deliteľný 5. To hráčovi bráni „pokaziť“ tretí hod, ak sú dva predchádzajúce správne. Prvý hráč, ktorý dosiahne päťdesiat a (51) „päť“, víťazí. Displej LCD uloží výsledok do pamäti.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

"ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)"

LE SHANGHAI - 1 (G52)

Každý hráč musí „obehnúť“ terč poporade od 1 do 20. Hráči začínajú na čísle 1 a hádzajú 3 šípky. Cieľom je nahráť čo najviac bodov pri každom hode. Dably a triply sa započítávajú do skóre. Hráč, ktorý po skončení dvadsiatich výsekov dosiahne najvyššieho skóre, víťazí.

Ďalšie varianty tejto hry sú detailne popísané nižšie.

"SHANGHAI 5 (G53) -

SHANGHAI 10 (G54) -

SHANGHAI 15 (G55) -"

- Hra začína na výseku č. 5 ; 10 ; 15

LE GOLF - 9 trous (G56)

Cieľom je skončiť s čo najnižším skóre. Cieľ šampionátu spočíva v traťení sa 3krát do každého výseku (diery) od 1 do 18. Každý výsek musíte trafiť 3krát, aby ste mohli postúpiť na nasledujúci. Výsek je možné zakončiť jedným hodom traťením sa na tripl.

Aktívny hráč pokračuje v hádzaní šípky, kým 3krát netrafi prebiehajúci výsek. Hlasová správa ohlásí hráča, ktorý je na rade.

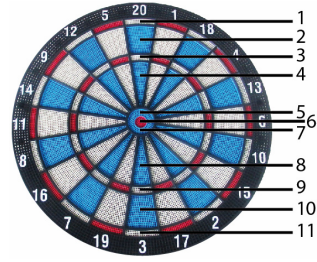
GOLF - 18 trous (G57)

Tak isto ako vyššie, ale hra sa hrá na 18 výsekov (kol)

FOOTBALL (G58)

Cieľom hry je prejsť celý „terén“ (terč), pričom musíte trafovať jeden výsek za druhým.

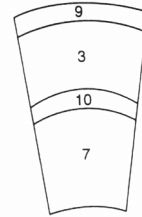
V prvom rade zvolte „herný terén“ každého hráča. Každý hráč preto hodiť šípkou, alebo stisne na jeden výsek na terči. Zvolený výsek sa stáva vašim štartovým bodom na terči a musíte skončiť presne oproti, pričom je nutné trafiť 11 výsekov. Na displeji LCD sa ukladá váš postup a ukazuje sa výsek, ktorý musíte trafiť v nasledujúcom kole.



BOWLING (G59)

Svoju „dráhu“ si musíte vybrať buď hodom šípkou alebo manuálne stisnutím jedného výseku podľa vášho výberu. Keď je dráha zvolená, máte k dispozícii dve šípky pre získanie bodov (alebo na porazení kužielok). Každý výsek vašej „dráhy“ odpovedá určitému počtu kužielok:

Výsek	Skóre
Dabl	9 kužielok
Vonkajší simpl	3 kužielky
Tripl	10 kužielok
Vnútny simpl	7 kužielok



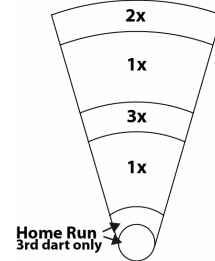
Pre túto hru existuje niekoľko pravidiel:

1. Perfektné skóre u tejto verzie bowlingu je 20
2. V jednom kole nemôžete trafiť ten istý simpl dvakrát. Druhý vám prinesie nula bodov. Rada: Skúste trafiť každý simpl pre získanie 10 bodov.
3. Môžete dosiahnuť 20 bodov tým, že v každom kole trafíte dvakrát tripl.
4. Ak trafíte výsek dabl druhou šípkou, počíta sa iba 10 bodov, ak ste trafili dabl v prvom hode. Inak získavate 9 bodov, ak trafíte druhou šípkou dabl.

BASEBALL - 6 rounds (G60)

"Rovnako ako v reálnej hre, plná hra sa skladá z deviatich smien. Každý hráč hádže tri šípky za "kolesá". Pozemok je v nižšie uvedenom diagrame zápory.

Sektor -> Výsledok
Sektory Simles "1x" -> základ
Dvojložková sektory "2x" -> dva základy



Trojložková sektoy ""3x"" -> Tri základy Bulleyes -> ""Home Run"" (nedá sa pokúsiť až do tretieho šípka každého kola)

Cieľom hry je získať čo najviac beží ako je to možné v každom kole. Hráč s najväčším počtom zjazdoviek na svojom konte na konci hry, je víťaz.

BASEBALL – 9 rounds (G61)

takisto ako vyššie, ale v 9 koloch.

STEEPLECHASE (G62)

Cieľom tejto hry je byť prvým hráčom, ktorý skončí „závod“ ako prvý, kto prešiel celú „dráhu“. Dráha začína výšekom 20 a ide po smeru hodinových ručičiek okolo dráhy až po výšek 5 a končí na bull. Jednoduché, však? Zabudli sme upresniť, že u každého čísla musíte trafiť vnútorný simpl, aby ste dráhu mohli prejsť. Ide o časť medzi bull a triplom. A takisto ako u skutočného steeplechase nájdete na celej dráhe prekážky.

Štyri prekážky nájdete na nasledujúcich miestoch:

· 1. prekážka Tripl 13 · 2. prekážka Tripl 17

· 3. prekážka Tripl 8 · 4. prekážka Tripl 5

Prvý hráč, ktorý dráhu skončí a dosiahne bull, víťazí.

SHOVE A PENNY (G63)

Používajú sa iba čísla 15 až 20 a bull. Simply sú za 1 bod, dably za 2 body a triply za 3 body. Každý hráč musí trafiť body v poradí a získať 3 body v každom výseku, aby moholo pokračovať ďalej. Ak hráč trafi viac ako 3 body na jednom čísle, budú body navyč pričítané nasledujúcemu hráčovi. Prvý hráč, ktorý nahra 3 body vo všetkých výsekoch (15 až 20 a bull), vyháva.

NINE-DART CENTURY (G64)

Cieľom hry je nahráť 100 bodov, alebo sa k nim čo najviacej priblížiť počas 3 kol (9 šípok). Keď prekročíte 100 bodov, prehráli ste, neprehráte iba v prípade, že prekročili všeci ostatní. V takom prípade vyháva hrač, ktorý je bližšie k 100 (hráč, ktorého skóre pod 100 je nižšie).

GREEN VS. RED (G65)

(Iba 2 hráči)

Táto hra je pretekom okolo terča. Hráč 1 je zelený („green“) a hráč 2 je červený („red“). Hráč 1 hádza iba na biele dably a triply a ide okolo terča po smeru hodinových ručičiek. Hráč 2 začne na 20 a pokračuje okolo terča proti smeru hodinových ručičiek, pričom sa snaží trafiť červené výšky (dočasné znázornenie skóre ukazuje, na ktorý výšek je treba mieriť). Poznámka: maximum dabl a tripl toho istého čísla sa môže trafiť iba v jednom kole. Ak trafíte zlé číslo (číslo farby vášho súpera), odočte sa toto číslo od vášho skóre. Hráč, ktorý získal najvyšší počet bodov na konci hry, víťazí.

CyberMatch

(1 hráč)

Táto veľmi zaujímavá funkcia umožňuje postaviť sa počítači v jednej z piatich rôznych úrovni obtížnosti

Pre aktiváciu súpera CyberMatch:

1. Zvoľte hru, ktorú chcete hrať

2. Stisnite tlačidlo CYBERMATCH

Zvoľte úroveň obtížnosti súpera CyberMatch podržaním tlačidla CYBERMATCH (hlasová správa ohlásí úroveň obtížnosti):

3. Stisnite na START pre spustenie hry

Keď hra začne:

Začína „ľudský“ hráč. Po prvom hode vytiahnite šípky z terča, stisnite na START a PREJDITE na nasledujúceho hráča (CyberMatch). Skontrolujte, že sa skóre súpera CyberMatch na displeji správne znázornilo. Úsek, na ktorý súper CyberMatch mieri, je znázornený aktívnym znázornením terča (kontrolka pokusu bliká). Potom aktívne znázornenie ukazuje výšek, do ktorého sa súper CyberMatch skutočne trafí (kontrolka ukazujúca výsledok bliká).

Keď súper CyberMatch dohrá, terč sa automaticky vynuluje pre „ľudského“ hráča. Hra pokračuje, kým jeden z hráčov nevyhrá. Veľa šťastia!

Dôležité poznámky

Zablokovaný výšek

Niektorý výšek sa môže zabokovať, keď sa šípka zasekne v mieste, ktoré oddeľuje dva výšky. Ak sa to stane, hra sa preruší a na LCD displeji sa objaví číslo výseku, ktorý je zaseknutý.

Pre uvoľnenie výseku jednoducho vytiahnite šípku alebo zlomený hrot z výseku. Ak problém pretrváva, skúste výšekom zahýbať, kým sa neodblokuje. Hra bude pokračovať tam, kde bola prerušená.

Zlomené hroty

Môže sa stať, že sa hrot zlomí a ostane zablokovaný vo výseku. Skúste ho vytiahnuť pomocou klieští alebo pinzety tak, že ho uchopíte za koniec, ktorý vyčníva a vytiahnete ho z výseku. Ak to nie je možné, môžete hrot skúsiť vytiahnuť na zadnej strane výseku. Použite kliniec menší ako je diera a posuňte mierne hrot, kým nespadne na druhú stranu. Dajte pozor, aby ste netlačili príliš ďaleko, mohlo by to poškodiť obvody umiestnené v zadnej strane výseku.

Vôbec nevadí, keď sa hroty zlomia. Keď hrajete so šípkami s mäkkým hrotom, je to normálne. Aby sme vám umožnili čo najdlhšie a bezstarostne hrať, dodávame náhradnú sadu hrotov. Keď meníte hroty, uistite sa, že pužívate ten istý typ hrotov, ktorý je s touto hrou dodaný.

Šípky

U tohto terča sa neodporúča použitie šípok vážiacych vic ako 17 gramov. Šípky dodávané s touto hrou vážia 8 gramov a majú štandardné mäkké hroty. Náhradné hroty sú k dispozícii u väčšiny predajcov šípok.

U elektronických šípok dávajte prednosť mäkkým hrotom.

Čistenie elektronických šípok

Odporúča sa pravidelne čistiť terč od prachu pomocou navlhčenej handričky. V prípade potreby možno použiť jemný čistiaci prostriedok. Je zakázané používať brusné čistiace prostriedky alebo prostriedky obsahujúce amoniak, ktoré by výrobok mohli poškodiť. Dajte pozor, aby sa kvapalina nedostala do terča, mohlo by to spôsobiť nenapraviteľné škody, ktoré nie sú kryté zárukou.

"Symbol ""prečiarknutý smetný kôš"" značí, že tento produkt a batérie, ktoré obsahuje, nesmú byť odhodené s domácim odpadom. Musia byť selektívne a špecificky triedené. Odovzdajte batérie aj elektronický produkt na konci životnosti do povolených zberných priestorov na recyklovanie. Takéto zhodnotenie elektronického odpadu chráni životné prostredie a vaše zdravie."

CS

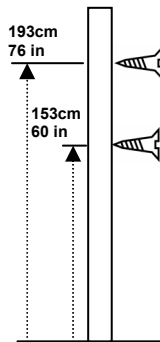
Vybalení sady

Opatrně vybalte terč a ujistěte se, že žádný díl nechybí. Obsah krabice:

- 1 elektronický terč
- Sada měkkých výměnitelných nástavců
- 6 šipek (demontovaných)
- Návod k použití

Instalace

Tento terč může být napájen 3 bateriemi AA (nejsou součástí balení). V takovém případě nejste nuceni terč zavěsit poblíž elektrické zásuvky
Zašroubujte dva šrouby podle schématu: Připevněte terč ke stěně a vyrovnajte otvory na zadní straně terče se šrouby. K pevnému připevnění terče ke stěně může být třeba šrouby nastavit.
Vložte 3 baterie "AA" do oddílu pro baterie na zadní straně terče (viz schéma uvnitř uložení).



Funkce terče

Tlačítka:

" (POWER) - Chcete-li zapnout nebo vypnout cíl.

(START) - multifunkční tlačítko se používá pro:

- Spustíte hru, když jsou všechny volby byly vybrány.
- Přechod na další hráč (změnit), když hráč dokončí svůj

tah.

Držet (HOLD) mezi koly, které umožňují, aby hráč odstranit šipky cíl.

(GAME) - posouvá denní menu na obrazovce.

(PLAYER) - na začátku každé hry: Vyberte počet hráčů.

V části: Můžete zobrazit výsledky ostatních hráčů

CYBERMATCH - Hrát proti počítači. Stisknete a podržte tlačítko pro listování pěti různých úrovních."

Úroveň Cybermatch

Úroveň 1

Profesionál Expert

Pokročilý

Střední Začátečník

Ochranný film displeje

Tento elektronický terč je vybaven průsvitnou fólií po celém povrchu displeje. Tuto fólii můžete sejmut a zlepšit tak viditelnost zobrazovací oblasti.

Fungování elektronického terče

1. Tlačítko POWER: zapnutí terče.
2. Tlačítko GAME: volba hry
3. Tlačítko PLAYER: volba počtu hráčů (1, 2, 3, 4, tým t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) Výchozí nastavení je nastaveno na 2 hráče.
4. Tlačítko START (červené) spustí hru.
5. Házejte šipky
 - L'affichage indiquant les fléchettes atteignant la cible est situé à droite de l'affichage du score. Le nombre de fléchettes affichées indique les lancés restants pour le joueur actif.
 - Poté, co jsou hozeny 3 šipky, uslyšíte hlášení "joueur suivant" (další hráč) a skóre zabliká. Šipky lze nyní vytáhnout, aniž by bylo ovlivněno elektronické skóre. Po vytažení všech šipek z herní plochy stisknete pro přechod na následujícího hráče tlačítko START. Hlášení oznámí hráče, který je na řadě.

Hra v týmu

Tento terč je schopný zaznamenávat skóre maximálně 4 hráčů, zároveň je schopný zaznamenávat skóre hry hrané 4 týmy dvojic, tedy 8 osob. Pro vstup do režimu týmové hry opakovaně stisknete tlačítko PLAYER, dokud se na displeji nezobrazí "t".

Možnosti každého týmu jsou definovány následovně:



Během týmové hry členové týmu kombinují svá skóre, aby dosáhli týmového skóre.

Údržba elektronického terče

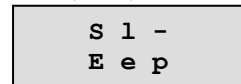
1. Společně s tímto terčem nikdy nepoužívejte šipky s kovovými špičkami.
2. Šipky neházejte přílišnou silou. Hrozí tak riziko zlomení špiček šipek a nadměrné opotřebení terče.
3. Při vytahování šipek z terče jimi otáčejte ve směru hodinových ručiček.
4. Pokud terč nepoužíváte nebo pokud používáte volitelný adaptér, vyjměte baterie. Tím prodloužíte životnost vašich baterií.
5. Terč nepolevujte tekutinami.

Napájení bateriemi

Vložte tři baterie "AA" do oddílu pro baterie na spodku zadní strany terče. Pro sejmání krytu zatlačte mechanismus nahoru a jemně jej nadzvedněte. Vložte baterie do oddílu podle schématu.

Automatický režim spánku

Pokud není terč používán po dobu přibližně 3 minut, automaticky se přepne do režimu spánku. To umožňuje nižší spotřebu energie a delší životnost baterií. Zazní zvukový signál a na LCD displeji se zobrazí "SLEEP" (viz níže). Všechna skóre jsou uložena do paměti a po stisknutí jakéhokoli tlačítka se hra opět obnoví.



Pravidla hry

Níže jsou uvedena podrobná pravidla každé hry v pořadí, v jakém se hry zobrazují na LCD displeji při jejich procházení pomocí tlačítka GAME. Vedle každé hry je uvedeno její číslo.

301 (G01)

Principem této hry je odečítání skóre každé šipky od počátečního skóre (301), dokud hráč nedosáhne skóre přesně 0 (nula). Pokud hráč přesáhne nulu, dozví se, že udělal chybu ("Bust") a skóre se vrátí na hodnotu na začátku tohoto kola. Například pokud hráč pro ukončení hry potřebuje dosáhnout skóre hodu 32 a zaznamená skóre 20, 8 a 10 (celkem 38), skóre se v následujícím kole vrátí na hodnotu 32. Během hry je možné zvolit možnost double in / double out (nejběžněji používanou možností je double out).
• Double In - Aby se začaly odečítat body z celkového skóre, je nejdříve potřeba zaznamenat double.
Jinými slovy hráč nezačne zaznamenávat body, dokud se mu nepodaří double.
• Double Out - pro ukončení herní partie je třeba zaznamenat double. Pro ukončení hry je zapotřebí zaznamenat dvojitou hodnotu daného čísla.

• Double In a Double Out - Double je třeba pro zahájení i ukončení hry každého hráče.

401 (G02) Počáteční skóre 401

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

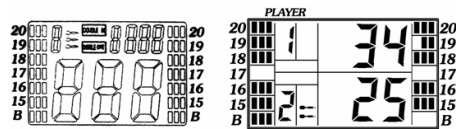
CRICKET (G08)

Cílem hry Cricket je zavřít všechna daná čísla dříve než protivník a zároveň mít co nejvyšší skóre. Používají se pouze čísla od 15 do 20 a vnitřní a vnější část bull eye. Každý hráč musí daného čísla dosáhnout 3x, aby dané pole otevřel pro zaznamenávání bodů. Hráč získá počet bodů otevřeného pole po každém vhození šípky do tohoto pole za podmínky, že protivník toto pole neuzavřel. Zásah korunky double se počítá dvakrát a zásah korunky triple se počítá třikrát. Čísla lze otevírat či zavřít v jakémkoli pořadí. Číslo je uzavřeno poté, co hráč(i) 3x zasáhne/-ou otevřené pole. Jakmile je číslo uzavřeno, nemůže z něj žádný z hráčů do konce hry získat body.

Vítěz - vítězem je vyhlášen hráč, který zavře všechna čísla jako první a který dosáhne nejvyššího počtu bodů. Pokud hráč uzavře všechna čísla ale z hlediska počtu bodů zaostává, musí pokračovat ve sbírání bodů na otevřených číslech. Pokud hráč nedožene manko předtím, než soupeř(i) uzavřou všechna čísla, vítězí soupeř. Hra pokračuje, dokud nejsou zavřena všechna pole - vítězem je hráč, jehož skóre je nejvyšší.

Zobrazení skóre kriketu

Skóre každého hráče je uloženo v paměti. Pro každé číslo (od 15 do 20 a středy) jsou 3 světla. Při zasažení jednoho z nich se rozsvítí jeden ze světelných ukazatelů (černá barva).



ED110

ED310

CRICKET BEZ SKÓRE (G09)

Platí stejná pravidla jako pro standardní hru Cricket, pouze se nepočítá skóre. Cílem je jako první uzavřít všechna příslušná čísla (od 15 do 20 a středy).

SCRAM (G10) (pouze 2 hráči)

Tato hra je variantou hry Kriket. Hra se hraje na dvě kola. V každém kole mají hráči jiný cíl. V 1. kole se hráč pokouší uzavřít (zaznamenat 3 zásahy v každém poli – od 15 do 20 a středy). Během této doby se hráč 2 pokouší získat co nejvíce bodů v polích, které druhý hráč ještě nezavřel. Jakmile hráč 1 uzavře všechna pole, je kolo 1 ukončeno. Ve 2. kole se role hráčů obrátí. Hráč 2 se tedy pokouší uzavřít všechna pole, zatímco hráč 1 loví body. Vítězem je vyhlášen hráč s nejvyšším počtem bodů.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Platí stejná základní pravidla jako pro hru Cricket, s tím rozdílem, že jakmile se začnou zaznamenávat body, jsou přidávány k celkovému skóre protivníka/-ů. Cílem je ukončit hru s co nejmenším možným počtem bodů.

COUNT-UP 300 (G12)

Cílem hry je být prvním hráčem, který dosáhne stanoveného celkového počtu bodů (300). Celkový počet bodů je dán zvolenou hrou.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

COUNT-UP 400 (G13)	COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 500 (G14)	COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 600 (G15)	COUNT-UP 999 (G19)
COUNT-UP 700 (G16)	

High Score - 3 (G20)

Pro vítězství je třeba dosáhnout co nejvyššího celkového počtu bodů ve 3 kolech (devět šípkami). Zásahy polí double a triple se počítají jako dvojnásobek respektive trojnásobek hodnoty daného pole. Podrobnosti o variantách této hry jsou uvedeny níže: počet kol se liší podle uvedeného čísla.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

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

ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)

Každý hráč se pokouší zasáhnout každé číslo od 1 do 20 a středy v postupném pořadí. Každý hráč v jednom kole hází 3 šípky. Pokud šípka zasáhne správné číslo, pokouší se hráč zasáhnout další číslo v pořadí. Vítězí první hráč, který zasáhne číslo 20.

Pole, které musí šípka zasáhnout, je zobrazeno na displeji.

Pro tuto hru lze nastavit několik úrovní obtížnosti.

Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Hra začíná na poli 5

"ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)"

ROUND-THE-CLOCK Double 1 (G36)

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Hra začíná na double 5

"ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)"

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) - Hráč musí zaznamenat

triple pro každé pole od 1 do 20 v postupném pořadí.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Hra začíná na triple 5

"ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)"

KILLER (G44)

V této hře poznáte, kdo jsou vaši opravdoví přátelé. Hru je možné hrát od počtu dvou hráčů. Na začátku si každý hráč zvolí číslo hodem šípky na terč. LCD displej v tomto okamžiku zobrazí "SEL". Hráči bude pro zbytek hry přiděleno číslo, které zasáhne. Dva hráči nemohou mít stejné číslo. Jakmile má hráč přiděleno číslo, hra začíná.

Vaším prvním cílem je dosáhnout pozice "Killer" (zabiják) zasažením pole double vašeho čísla. Po zasažení pole double se stáváte zabijákem ("Killer") po celou dobu hry. Vaším cílem je poté "zabít" vaše soupeře zasažením pole jejich čísla, dokud nejsou vyčerpány všechny jejich "životy". Vítězem je poslední hráč, který zůstane naživu.

DOUBLE DOWN (G45)

Každý hráč začíná hru se 40 body. Cílem je zaznamenat co možná nejvíce zásahů pole stanoveného pro probíhající kolo. V prvním kole musí hráč zasáhnout pole 15. Pokud pole 15 nezasáhne, jeho skóre se dělí dvěma. Pokud je pole 15 zasaženo několikrát, za každý zásah se k celkovému počátečnímu skóre přidá 15. Pořadí polí, která je třeba zasáhnout, je následující:

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

Vítězem je hráč, který skončí hru s nejvíce body.
 D : Jakýkoli double
 T : jakýkoli triple
 B : Bulleyes

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Tato hra má pravidla podobná pravidlům hry Double Down se dvěma výjimkami.
 1) namísto pořadí od 15 do 20 a středy je pořadí obrácené.
 2) hraje se další doplňující kolo: "kolo 41", ve kterém je třeba se snažit o dosažení celkem 41 bodů v 1 kole (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.).

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

ALL FIVES - 51 (G47)

Při každém hodu musí každý hráč zaznamenat celkový počet bodů dělitelný 5. Za každou "pětku" se počítá jeden bod. Například 10, 10, 5 = 25. Jelikož 25 je dělitelných 5 pětkrát, hráč zaznamenaná 5 bodů (5 x 5 = 25). Pokud hráč hody 3 šipek dosáhne celkového skóre, které není dělitelné 5, nejsou mu přiděleny žádné body. Navíc poslední šipka každého kola musí zasáhnout pole. Pokud hráč hodí třetí šipku a ta mine terč, nezíská žádný bod ani v případě, že je celkové skóre dvou prvních šipek dělitelné 5. To hráči brání "minout" třetí hod, pokud jsou první dva dobré. Vítězem je první hráč, který dosáhne jednapadesáti (51) "pětek". LCD displej uchovává všechna celková skóre v paměti. Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.
 "ALL FIVES - 61 (G48)
 ALL FIVES - 71 (G49)
 ALL FIVES - 81 (G50)
 ALL FIVES - 91 (G51)"

LE SHANGHAI - 1 (G52)

Každý hráč musí absolvovat kolečko kolem celého terče of 1 do 20 v postupném pořadí. Hráči začínají na čísle 1 a házejí 3 šipky. Cílem je během každého hodu zaznamenat co nejvíce bodů. Do skóre se počítají i zásahy polí double a triple. Vítězem je hráč, jehož skóre je po dokončení všech dvaceti polí nejvyšší. Podrobnosti o dalších variantách této hry jsou uvedeny níže.
 "SHANGHAI 5 (G53) -
 SHANGHAI 10 (G54) -
 SHANGHAI 15 (G55) -"
 - Hra začíná na polí 5 ; 10 ; 15

LE GOLF - 9 trous (G56)

Cílem je ukončit hru s co nejnižším možným skóre. Cílem šampionátu je třikrát zasáhnout každé pole (jamku) od 1 do 18.

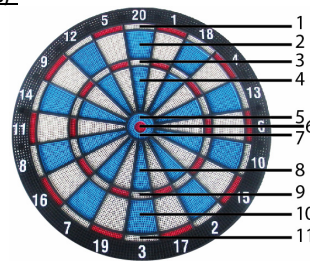
Pro každé pole musíte dosáhnout 3 zásahů, abyste mohli postoupit k dalšímu poli. Pole je možné ukončit zasažením triple na první zásah. Aktivní hráč pokračuje v házení šipek, dokud třikrát nezasáhne stávající pole. Hlášení oznámí hráče, který je na řadě.

GOLF - 18 trous (G57)

Stejně jako výše, kromě toho, že hra se hraje na 18 jamek (kol)

FOOTBALL (G58)

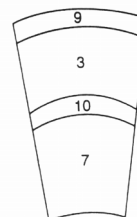
Cílem hry je překonat "nříště" (terč) zásahy jednoho pole za druhým. Nejdříve pro každého hráče zvolte "nříště". Za tím účelem každý hráč hodí šipkou na terč nebo se rukou dotkne pole terče. Zvolené pole se stane vaším výchozím místem pro překonání terče a po zasažení 11 polí skončí na druhé straně. LCD displej uchovává záznam postupu a zobrazuje pole, které musíte zasáhnout v následujícím kole.



BOWLING (G59)

Vaši "dráhu" zvolíte buď hozením šipky nebo ručně stisknutím pole dle vašeho výběru. Po zvolení dráhy vám zbývají dvě šipky na získání bodů (neboli srazení kuželek). Každý segment vaší "dráhy" má určitý počet kuželek:

Segment	Skóre
Double	9 kuželek
Vnější pole	3 kuželky
Triple	10 kuželek
Vnitřní pole	7 kuželek



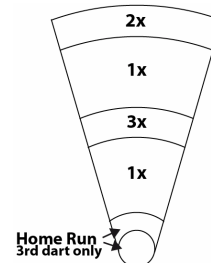
Pro tuto hru existuje více pravidel definovaných následovně:

1. V této verzi bowling je perfektní skóre 20
2. Ve stejném kole nemůžete jednoduché pole zasáhnout dvakrát. Druhý zásah se počítá bez bodů. Trik: Pokuste se zasáhnout každé jednoduché pole pro dosažení 10 bodů.
3. Můžete dosáhnout 20 bodů za kolo dvojitým zásahem pole triple.
4. Zasažení pole double vaší druhou šipkou se počítá za 10 bodů pouze tehdy, pokud jste zasáhli double i v předchozím hodu. V opačném případě získáte za zásah pole double druhou šipkou 9 bodů.

BASEBALL - 6 rounds (G60)

"Stejně jako v reálné hře, plná hra se skládá z devíti směn. Každý hráč hází tři šipky za "kola". Pozemek je v níže uvedeném diagramu záporný.

Sektor -> Výsledek
 Sektory Simles ""1x"" -> 1 základ
 Dvoulůžkový sektory ""2x"" -> dva základy



Třilůžkový sektory ""3x"" -> Tři základy
 Bulleyes -> ""Home Run"" (nelze se pokusit až do třetího šípka každého kola)
 Cílem hry je získat co nejvíce běží jak je to možné v každém kole. Hráč s největším počtem sjezdovek na svém kontě na konci hry, je vítěz.

BASEBALL – 9 rounds (G61)

stejně jako výše, jen na 9 rozběhů (kol).

STEEPLECHASE (G62)

Cílem hry je být prvním hráčem v cíli "závodu" po oběhnutí "dráhy". Dráha začíná na poli 20 a krouží kolem terče ve směru hodinových ručiček až k poli 5 a končí ve středu. Jednoduché, ne? To, co vám ještě nebylo upřesněno je, že musíte zasáhnout vnitřní pole každého čísla, abyste mohli po dráze postupovat. Jedná se o oblast mezi středem a korunkou triple. A tak jako při opravdovém steeplechase jsou po celé dráze překážky, které je třeba přeskočit. Na dráze se nacházejí čtyři plůtky na následujících místech:

- 1. plůtek Triple 13 · 2. plůtek Triple 17
- 3. plůtek Triple 8 · 4. plůtek Triple 5

Vítězí hráč, který první překoná dráhu a zasáhne střed.

SHOVE A PENNY (G63)

Používají se pouze čísla od 15 do 20 a středy. Jednoduchá pole jsou za 1 bod, pole double za 2 body a pole triple za 3 body. Každý hráč musí trefovat čísla v pořadí a zaznamenat 3 body pro každé pole, aby mohl postoupit k dalšímu. Pokud hráč zaznamená více než 3 body pro stejné číslo, body navíc jsou přiděleny následujícímu hráči. Vítězem se stává první hráč, který získá 3 body ve všech polích (15 až 20 a středy).

NINE-DART CENTURY (G64)

Cílem hry je pokusit se získat 100 bodů nebo se k této hranici co nejvíce přiblížit ve 3 kotech (9 šípek). Při překročení 100 bodů hráč prohrává, ledaže by hranici překročili všichni hráči. V takovém případě vítězí hráč nejbliže hranici 100 bodů (hráč, jehož skóre nad 100 je nejnižší).

GREEN VS. RED (G65)

(pouze 2 hráči)

Tato hra je závodem kole terče. Hráč 1 je zelený ("green") a hráč 2 je červený ("red"). Hráč jedna hází výhradně na bílá pole double a triple a krouží kolem terče ve směru hodinových ručiček. Hráč 2 začíná na poli 20 a krouží kolem terče proti směru hodinových ručiček a hází na červená pole (dočasné zobrazení skóre ukazuje, na které pole je třeba házet).
 Poznámka: během jednoho kola je možné zasáhnout maximálně jeden double a jeden triple stejného čísla. Zasažení špatného čísla (čísla barvy vašeho soupeře) má za následek odečtení tohoto čísla z vašeho skóre.
 Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvyšší počet bodů.

CyberMatch

(pouze 1 hráč)

Tato velmi zajímavá funkce umožňuje jedinému hráči vyzvat počítač v jedné z pěti různých úrovní obtížnosti
 Pro aktivaci soupeře CyberMatch:
 1. Zvolte hru, kterou chcete hrát
 2. Stisknete tlačítko CYBERMATCH
 Zvolte úroveň obtížnosti soupeře CyberMatch souvislým stisknutím tlačítka CYBERMATCH (úroveň obtížnosti oznámí hlášení):
 3. Pro zahájení hry stisknete START

Poté hra začne:
 Začíná "lidský" hráč. Po prvním hodu vytáhněte šípky z terče, stisknete START a PŘEDEJTE HRU následujícímu hráči (CyberMatch). Ujistěte se, že je skóre soupeře CyberMatch zobrazeno na displeji. Pole soupeře CyberMatch je znázorněno aktivním zobrazením na terči (kontrolní ukazatel pole, o nějž soupeř usiluje, bliká). Poté aktivní zobrazení skóre zobrazí pole, které soupeř CyberMatch skutečně zasáhl (ukazatel zasaženého pole bliká).
 Jakmile soupeř CyberMatch ukončí své kolo, terč se automaticky přepne zpět na nulu na "lidského" hráče. Hra pokračuje až do vítězství jednoho z hráčů. Hodně štěstí!

Důležité poznámky

Zablokovaný sektor

Sektor se může zablokovat, pokud je šípka vklíněna v oblasti oddělující dva sektory. Pokud se tak stane, hra bude pozastavena a na LCD displeji se zobrazí číslo zablokovaného sektoru.
 Pro uvolnění sektoru jednoduše vytáhněte šípku nebo zlomený hrot ze sektoru. Pokud problém přetrvává, zkuste se sektorem pohnout, dokud se neuvolní. Hra bude pokračovat tam, kde byla zastavena.

Zlomené hroty

Může se stát, že se hrot zlomí a zůstane zaklíněný mezi sektory. Pokuste se jej vytáhnout pomocí kleštíček nebo pinzety uchopením okraje vyčnívajícího ze sektoru. Pokud to není možné, můžete se jej pokusit vytáhnout ze zadní strany sektoru. Použijte hřebíček či špendlík menší než je díra a jemně jej zatlačte do díry, dokud zlomený hrot nevypadne na druhé straně. Dávejte pozor na to, abyste jej nezatláčli příliš daleko a nepoškodili obvody nacházející se za sektorem.

To, že se hroty mohou zlomit, vás nemusí nijak znepokojovat. Při házení šípek s měkkými hroty je to normální. Dodáváme sadu náhradních hrotů, abyste mohli hrát a nemuseli se dlouho o nic starat. Při výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů jako ty, které jsou dodány s touto sadou šípek.

Šípky

Pro tento terč se doporučuje nepoužívat šípky těžší než 17 gramů. Šípky v této sadě váží 8 gramů a jsou vybaveny standardními měkkými hroty. Výměnné hroty jsou k dispozici u šišiny obchodníků prodávajících šípky.
 Pro tyto elektronické šípky dejte přednost měkkým hrotům.

Čištění elektronických šípek

Doporučuje se pouzdro pravidelně čistit od prachu pomocí vlhkého hadříku. V případě potřeby je možné použít jemný čistící prostředek. Použití abrazivních čistících produktů nebo produktů obsahujících amoniak může pouzdro poškodit a nedoporučuje se. Zamezte rozliti tekutiny na oblast terče, neboť tímto způsobené škody mohou být nezvratné a nevztahuje se na ně záruka.

"Symbol ""přeškrtnuté popelnice"" znamená, že tento výrobek a použité baterie nesmí skončit v popelnici spolu s ostatním domácím odpadem. Použité baterie a elektronické přístroje odnesete do autorizované sběrně, kde budou recyklovány,
 Toto třídění vašeho elektronického odpadu umožňuje ochranu životního prostředí a vašeho zdraví."