



Dart board electronic Dartskive elektrisk

Manual | Brugsanvisning



Art. no. 809-073
EAN 5705858722511

Imported by / Importeret af
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
8740 Braedstrup
Denmark

Made in PRC

Congratulations on purchasing a new type electronic dartboard. We hope you will have many hours of enjoyable use with this product.

WARNING: This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing darts. Contain small parts that are not appropriate for children under 3 years old. Please read instructions carefully. Proper use of darts can avoid damage or injury.

PRODUCT INTRODUCTION

This is a high-grade electronic dartboard involved in LED displays, automatic voice scoring and 27 games / 202 variations. It can be enjoyed at most 8 players and the initial setting is 2 players.

CARING FOR YOUR DARTBOARD

1. Never use metal-tipped darts on the board and metal-tipped darts will seriously damage the circuit and the board itself. Please use soft-tipped darts and recommended weight for soft-tipped darts is from 8 to 12 grams.
2. The dartboard must only be used with attached adapter. Using the wrong type of adapter will damage the circuit of the dartboard.
3. Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board.
4. Turn off the board and disconnect it from the power supply, when not in use.
5. Do not spill liquids on the board to avoid damaging the circuit.
6. Avoid subjecting the dartboard to liquid or excessive moisture.
7. Cleaning the dartboard with a damp cloth and/or mild detergent only. Before cleaning, disconnect the board from the power supply.
8. the appliance is not to be used by persons with reduced physical, sensory or mental capabilities, or lack of experience and knowledge, unless they have been given supervision or instruction.
9. children being supervised not to play with the appliance

MOUNTING INSTRUCTIONS

1. Select a suitable location with about 3.00m of open space, "Toe-line" Should be 2.37m(7 feet 9 1/4 inches) from the face of the board for throwing distance.
2. Hold the dartboard against the wall and the center of bullseye is 1.73m(5 feet 8 inches) from the floor. Then mark the mounting holes with a pencil.
3. Drill pilot holes where you have marked and hit the wood into the holes, then fix mounting screws on the wood.
4. Mount the dartboard securely using the mounting screws.

TIPS AND TECHNIQUES

1. A proper stance is to align your hand, elbow, shoulder, hip and foot. If you are using right hand, then turn the right side of your body facing the board. Put your weight on your right foot in the front, slightly lean forward, and balance with the left foot. If you are using left hand, then do it vice versa.
2. The throwing motion should be from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist and forearm. Bring your forearm slightly back, and with a fluid motion throw the dart toward the board. Follow through the throw by pointing the index finger at the area that you are aiming.
3. When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.
4. Practice. Practice. Practice! Practice makes you a better dart player.

UNIQUE SLEEP/WAKE-UP FUNCTION

This electronic dartboard is equipped with automatic Sleep Mode. Simply plug in the AC Adaptor and then turn the board on. If the board is left inactive for more 10 minutes, the displays will shut off automatically, into the sleep mode. When any button is pushed again, the game is then resumed.

SPECIAL FUNCTIONS

1. **GAME** button—Press the button to page through the on-screen game menu and select game. During the game, press the button to end the current game and return to the starting status for the game.
2. **OPTION** button—Press the button to select different variations for the games.
3. **PLAYER/SCORE** button—During the starting, use the button to set the number of players; during the game, use the button to check the score for each player.
4. **DOUBLE** button—Only for the game “G01”(see **GAME INSTRUCTIONS**)
5. **HANDICAP** button—Use the button to set the difficulty level of the game differently for each player. For example: 4 players play the game “G01”. Player one can set the starting point 801; player two 201; player three 501; player four 301.
6. **SOUND** button—This button allows you to adjust speaker volume. There are 8 levels between sound-off and the maximum volume.
7. **MISS** button—Press the button to decrease the number of darts remained when the darts does not hit the segment.
8. **ELIMINATE/TEAM** button—During the starting, press the button to set team play; during the game, press the button to clear or resume the score of current dart.
9. **START/NEXT** button—Press the button to start a game and change to next player.
10. **CYBERMATCH** button—Press the button to play against device, totally five levels (C1–professional, C2–expert, C3–senior, C4–intermediate, C5–primary).

GAME SETUP

Turn on the board, and then the board begins self-testing. As a music effect plays, press any button of above nine function buttons to enter into the game “G01”; or after finishing self-testing, the board also enters into the game “G01” directly.

1. Push the **GAME** button to select any desired game until the game is displayed.
2. Push the **OPTION** button to select different variations for the games.
3. Push the **PLAYER** button to set the number of players.
4. Push the **HANDICAP** button to set different degree of difficulty for each player. Each push on the button changes the level by one step.
5. Push the **START** button to begin playing when finishing game setup.

Example:

- 1) Push The **GAME** button and then the **OPTION** button to select 501 game.
- 2) Select player one and then push the **HANDICAP** button twice to set the starting point at “701”, for player one as a better player.
- 3) Select player two. Player two’s score shows “501” as the starting point.
- 4) Select player three, a novice player, and then push the **HANDICAP** button several times to set the starting point at “301”
- 5) After finishing setup for all players, push the **START** button to start the game.

GAME MENU

No.	GAME	OPTION
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5; 10; 15; 20
G09	ROUNDTHE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

GAME INSTRUCTIONS

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- The game is played by subtracting each dart score from the starting point. The player who reaches exactly zero first wins the game.
- To make the game more challenging, you may press the DOUBLE button to set additional restrictions on how to start and end the game.

Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)—To start, the player must hit a double. No score will be counted until this condition is met.

Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) —To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching "1" or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score.

Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) —The player must hit a double to start and end scoring of the game.

G02 Simple Cricket (000、020、025)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. The player who first hits all the above segments three times is the winner.
Hit single scoring segment——count one time;
Hit double scoring segment——count two times;
Hit triple scoring segment——count three times.
3. 000——The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments;
020——The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
025——The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
4. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on. When all the indicators turn on, the game is over.
5. The player who turns on all the indicators first wins the game.

G03 Scram Cricket (A00——only for two players)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. The game consists of two rounds. In round one, player one tries to “close” all the above segments(hit three times in each segment——15 to 20 and bullseye). When player one hits any scoring segments three times, that means he/she “closes” the scoring segment. Then player two does not get any points when the segment is hit.
Hit single scoring segment——count one time;
Hit double scoring segment——count two times;
Hit triple scoring segment——count three times.
3. Player two attempts to get as many points as possible by hitting the scoring segments which player one has not yet closed. Once player one has closed all scoring segments, round one is completed.
4. In round two, the two players change their roles. Now player two tries to close all scoring segments while player one goes for points. The game is over when player two closes all segments. The player with the higher points is the winner.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. E00——The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments;
E20——The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
E25——The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on.
4. Each scoring segment is “open” when the segment is hit three times. But the segment will be “closed” and can not be scored if all the players hit it for three times.
Hit single scoring segment——count one time;
Hit double scoring segment——count two times;
Hit triple scoring segment——count three times.
5. Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into “open” status and be scored.
6. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the “open” scoring segment for getting higher scores.
7. After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be “closed” and can not be scored again.
8. When all players “close” all the scoring segments, the player with the highest score is the winner.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. C00—The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments;
C20—The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
C25—The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on
4. Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times.
Hit single scoring segment—count one time;
Hit double scoring segment—count two times;
Hit triple scoring segment—count three times..
5. The points scored by the current player will be added to all opponents.
6. Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into "open" status and be scored.
7. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the "open" scoring segment for getting higher scores to the opponents.
8. After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be "closed" and can not be scored again.
9. When all players "close" all the scoring segments, the player with the lowest score is the winner.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. d00—The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments;
d20—The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
d25—The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. The game is the same as the game "**Score Cricket**" except that the player must hit each double scoring segment first then to continue the game.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25—at least for two players)

1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. P00—The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments;
P20—The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
P25—The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. The game is similar with the game "**Simple Cricket**". The exceptions are as follow:
If the current player hits the scoring segment more than three times, then the excess will be added to the next player. But after the current player hits the scoring segment three times and "closes" the segment, if the player hits the segment again, then the excess will not be added to the next player. For example: player one hits segment 16 two times and three indicators for segment 16 will turn on two. Then the player hits the triple for segment 16 and the excess two times for the player will be added to player two. Now player two can "close" segment 16 by hitting it only one time. But if the player one hits segment 16 three times, then the three indicators for the segment will turn on all and the segment will be closed. Now, if player one hits the double for the segment, then the excess two times for the player will not be added to player two.
5. The player who hits all the scoring segments three times wins the game.

G08 Round Clock (5、10、15、20)

1. Option (5、10、15、20) represents that hitting any scoring segment is valid.
2. 5—Hit the scoring segments from 1 to 5;
10—Hit the scoring segments from 1 to 10;
15—Hit the scoring segments from 1 to 15;
20—Hit the scoring segments from 1 to 20.
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”; or it will voice out “No”.
4. The player who first finishes hitting all the scoring segments is the winner.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)

1. Option (205、210、215、220) represents that only hitting double scoring segment is valid.
2. 205—Hit the scoring segments from 1 to 5;
210—Hit the scoring segments from 1 to 10;
215—Hit the scoring segments from 1 to 15;
220—Hit the scoring segments from 1 to 20.
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”; or it will voice out “No”.
4. The player who first finishes hitting all the double scoring segments is the winner.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)

1. Option (305、310、315、320) represents that only hitting triple scoring segment is valid.
2. 305—Hit the scoring segments from 1 to 5;
310—Hit the scoring segments from 1 to 10;
315—Hit the scoring segments from 1 to 15;
320—Hit the scoring segments from 1 to 20.
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”; or it will voice out “No”.
5. The player who first finishes hitting all the triple segments is the winner.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents original life value of the player.
2. Each player should try to score higher than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.). When a player scores less than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one “life”.
3. In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one “life”.
4. When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.
5. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
6. The game should be played more than two players.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)

1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents original life value of the player.
2. Each player should try to score less than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.). When a player scores higher than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one “life”.
3. In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one “life”; if press the ELIMINATE/TEAM button, the device will clear the current score for the dart and meanwhile add 60 points to the total; if press the MISS button, the device will also add 60 points.
4. When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.
5. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
6. The game should be played more than two players.

G13 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

The score of each player will be accumulated up from zero for each hit. The first player reaching or exceeding the appointed score is the winner.

G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. All the segments are valid.
2. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) represents the appointed turns for the player. One turn is for three darts.
3. After finishing the appointed turns, the player with the highest score is the winner.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) represents original points for the player.
2. The device will randomly indicate a number segment for throwing. The player should shoot the number segment within 10 seconds, or the shoot will be taken away. When hitting the segment, the device will voice out “Yes”, or voice out “No”.
3. When hitting single, double or triple for the target segment, the device will reduce one point from the total.
4. The player first reducing the original points to zero is the winner.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display “SEL” to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the “NEXT” button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit his/her own scoring number to attain the qualification for a “killer”.
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one “life”.
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for “killer” and also lose one “life”. The player should hit his/her own scoring number again for “killer” qualification
6. The killer should try to take away “lives” from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out “Yes”; or voice out “No”.
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G17 Killer—Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display “SEL” to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the “NEXT” button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit the double for his/her own scoring number to attain the qualification for a “killer”.
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one “life”.
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for “killer” and also lose one “life”. The player should hit the double for his/her own scoring number again for “killer” qualification
6. The killer should try to take away “lives” from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out “Yes”; or voice out “No”.
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G18 Killer—Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)

1. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display “SEL” to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the “NEXT” button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit the triple for his/her own scoring number to attain the qualification for a “killer”.
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one “life”.
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for “killer” and also lose one “life”. The player should hit the triple for his/her own scoring number again for “killer” qualification
6. The killer should try to take away “lives” from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out “Yes”; or voice out “No”.
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G19 All Five (51、61、71、81、91)

One turn is for three darts. With every turn each player should have to score a total which is divisible by five. Every “five” counts as one point. For example: the player scores three, seven and ten with three darts. Since the total twenty is divisible by five fours, the player score four points ($4 \times 5 = 20$). In addition, if the total for three darts is not divisible by five or any dart of every turn is not hit in a valid segment (missing the board or hitting in the catch ring), no points are given. Option (51、61、71、81、91) represents the appointed points for the player. The player first reaching or exceeding the appointed points is the winner.

G20 Shanghai (1、5、10、15)

1. 101—Hit any segment from one to twenty and bullseye in order;
105—Hit any segment from five to twenty and bullseye in order;
110—Hit any segment from ten to twenty and bullseye in order;
115—Hit any segment from fifteen to twenty and bullseye in order.
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.
3. When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G21 Shanghai (201、205、210、215)

1. 201—Hit double segment from one to twenty and bullseye in order;
205—Hit double segment from five to twenty and bullseye in order;
210—Hit double segment from ten to twenty and bullseye in order;
215—Hit double segment from fifteen to twenty and bullseye in order.
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.
3. When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G22 Shanghai (301、305、310、315)

1. 301—Hit triple segment from one to twenty in order;
305—Hit triple segment from five to twenty in order;
310—Hit triple segment from ten to twenty in order;
315—Hit triple segment from fifteen to twenty in order.
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.
3. When finishing throwing the twenty segment, the player with the highest score is the winner.

G23 Golf (10、 20、 30、 40、 50、 60、 70、 80、 90)

1. Option (10、 20、 30、 40、 50、 60、 70、 80、 90) represents the appointed points for the player.
2. The player should hit the number segment from one to eighteen in order. Hit one at first turn, then hit two at second turn and so on. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
3. The player should try to get the lowest point. When missing three darts for a turn, it means a "bad dart" and counts as five points. Hitting the triple counts as one point; hitting the double counts as two points; hitting the single counts as three points. The player can use any dart of the three to finish the turn, but only use the last dart to count as the point. If the last dart for a turn misses the board, the turn will also be counted as five points.
4. The player who reaches or exceeds the appointed points will be kicked out of the game. When only leave one player, the player is the winner; or when finishing all 18 turns, the player with the lowest points is the winner.

G24 Bingo (132、 141、 168、 189)

1. The device will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
2. 132—Hit the segment with the sequence of 15,4,8,14,3;
141—Hit the segment with the sequence of 17,13,9,7,1;
168—Hit the segment with the sequence of 20,16,12,6,2;
189—Hit the segment with the sequence of 19,10,18,5,11.
3. The player should hit a number segment three times to enter into the next number segment. Hitting the single segment counts as one time; the double segment two times; the triple segment three times.

G25 Big Little—Simple (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21)

1. Option (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21) represents the original life value for the player.
2. At the start, the device will randomly display a target number for the first player.
3. If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
4. Hitting the single, double or triple for the target is available.
5. When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only leave one player, the game is over and the player is the winner.

G26 Big Little—Hard (H03、 H05、 H07、 H09、 H11、 H13、 H15、 H17、 H19、 H21)

1. Option (*3、 *5、 *7、 *9、 *11、 *13、 *15、 *17、 *19、 *21) represents the original life value for the player.
2. At the start, the device will randomly display a target number for the first player.
3. If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
4. Only hitting the same segment for the target is available. For example, once the target is "double 15", hitting "single 15" or "triple 15" is invalid, only "double 15" valid.
5. When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only leave one player, the game is over and the player is the winner.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) are the specified points the players must reach exactly.
2. Each player begins with 0 points, The score will be added up when the segment is hit. The player who reach the specified points first is winner. If a player exceeds the specified points that player will burst and the player's score reverts to what it was before darts were thrown in that round.
3. Players can "Bomb" other players, which reduces their score to zero. This happens when the shooting player equals another player's score with any dart thrown.

Example:

Player 1's score is 20

Player 2's score is 50

Player 3 's score is 30

Player 4 is up. The first dart thrown hits the 20- Player 1 gets bombed and goes to zero.

The Second dart hits the 10 (score is now 30) -Player 3 gets bombed and goes to zero.

The third dart hits a 20 (total score is now 50) -Player 2 gets bombed and goes to zero.

Tillykke med købet af dit nye elektroniske dartspil. Vi håber, du får mange timers fornøjelig brug med dette produkt.

ADVARSEL: Dette er ikke et legetøj. Voksenovervågning er påkrævet, hvis børn skal anvende spillet. Pakken indeholder små dele, derfor er spillet ikke egnet til børn under 3 år. Læs instruktionerne omhyggeligt. Ved korrekt brug af dartpile kan skader eller personskade undgås.

PRODUKT INTRODUKTION

Dette er en elektronisk dartskive af høj kvalitet. Den består af LED-skærme, automatisk stemmescoring og 27 spil / 202 variationer. Der kan højst deltage 8 spillere. Start indstilling er 2 spillere.

PLEJE AF DIN DARTSKIVE

1. Brug aldrig pile med metal spids på skiven. Pile med metalspids vil beskadige kredsløbet og skiven vil være uanvendelig. Brug pile med blød spids, den anbefalede vægt for pile med blød spids er fra 8 til 12 gram.
2. Dartskiven må kun bruges med tilsluttet adapter. Brug af den forkerte type adapter vil beskadige dartskivens kredsløb.
3. Anvend korrekt kraft og stå lige ud for skiven. Det er ikke nødvendigt at kaste hårdt for at få pilene til at sidde fast i skiven.
4. Sluk for skiven, og tag strømforsyningen fra, når den ikke er i brug.
5. Spild ikke væsker på skiven, dette vil beskadige kredsløbet.
6. Undgå at udsætte dartskiven for kraftig fugt.
7. Rengør kun dartskiven med en hårdt opvredet fugtig klud og/eller et mildt rengøringsmiddel. Før rengøring skal du afbryde strømforsyningen.
8. Produktet må ikke anvendes af personer med manglende erfaring og viden med anvendelse af dartskiven, medmindre de er under opsyn eller er instrueret.
9. Børn skal være under opsyn ved anvendelse.

MONTERINGSVEJLEDNING

1. Vælg et passende sted med ca. 3.00m afstand til skiven. Kasteafstand "Toe-line" Skal være 2.37m fra skiven.
2. Hold dartskiven mod væggen. Midten af skiven "bullseye" skal være 1.73m fra gulvet. Afstanden mellem de 2 monteringshuller på bagsiden er 30 cm.
3. Bor for og skru de medleverede skruer i væggen.
4. Hæng dartskiven op på skruerne.

TIPS OG TEKNIKKER

1. En perfekt kaste holdning er følgende: Hvis du bruger højre hånd, skal du dreje højre side af din krop mod brættet. Sæt din vægt på din højre fod foran, læn dig lidt fremad og hold balancen med venstre fod. Hvis du bruger venstre hånd, så gøres det omvendt.
2. Kastebevægelsen skal være fra albuen og ud. Hold din krop stabil og brug kun din hånd, håndled og underarm. Bring underarmen lidt tilbage, og kast pilen mod brættet med en flydende bevægelse.
3. Når du fjerner pilene fra brættet, skal du anvende en lille twist til højre, mens du trækker pilen ud. Dette vil gøre det lettere at få pilene ud af skiven.
4. Øvelse og Øvelse vil gøre dig til en bedre dart spiller.

UNIK SLEEP/WAKE-UP FUNKTION

Den elektroniske dartskive er udstyret med automatisk dvaletilstand. Du skal blot tilslutte vekselstrømsadapteren og derefter tænde for tavlen. Hvis tavlen efterlades inaktivt i mere end 10 minutter vil skærmene automatisk, gå i dvaletilstand. når der trykkes på en tilfældig knap igen, genstartes spillet.

SÆRLIGE FUNKTIONER

1. GAME knap —Tryk på knappen for at bladre gennem spilmenuen på skærmen, og vælg spil. Under spillet skal du trykke på knappen for at afslutte det aktuelle spil og vende tilbage til startstatus for spillet.
2. OPTION knap —Tryk på knappen for at vælge forskellige variationer af spillene.
3. PLAYER/SCORE knap — indstil antallet af spillere. Under spillet kan du bruge knappen til at kontrollere scoren for hver spiller.
4. DOUBLE-knap — Kun for spillet "G01" (se SPIL INSTRUKTIONER)
5. HANDICAP knap — Brug knappen til, at indstille sværhedsgraden af spillet individuelt for hver spiller. For eksempel: 4 deltagere spiller spillet "G01". Spiller 1. kan indstille startpunktet på 801; spiller 2. på 201; spiller 3. på 501; spiller 4. på 301.
6. SOUND knap — Denne knap giver dig mulighed for at justere højttalerens lydstyrke. Der er 8 niveauer mellem sound-off og den maksimale lydstyrke.
7. MISS-knap —Tryk for at reducere antallet af pile der er tilbage, når/hvis pilene ikke rammer skiven. Tavlen vil tro du stadig har flere kast tilbage, hvis ikke du trykker.
8. ELIMINATE/TEAM--knappen anvendes, hvis man ønsker at spille i hold. Under spillet kan knappen anvendes til at annullere scoren for en pil som f.eks. falder ud.
9. START/NEXT knap — Tryk på knappen for at starte et spil eller skifte til næste spiller.
10. CYBERMATCH-knap—Tryk på knappen for at spille mod darts skiven. I alt fem niveauer (C1–professionel, C2–ekspert, C3–senior, C4–mellemliggende, C5–primær).

OPSÆTNING AF SPIL

Sæt strøm til tavlen og denne begynder selvtestning. En musikeffekt afspilles, Tryk på en vilkårlig knap for at komme ind i spillet "G01"; eller vent til selvtestningen er slut, hvorefter tavlen selv går direkte ind i spillet "G01"

1. Tryk på GAME-knappen indtil det ønskede spil vises.
2. Tryk på OPTION-knappen for at vælge forskellige variationer af det valgte spil.
3. Tryk på PLAYER-knappen for at indstille antallet af spillere.
4. Tryk på knappen HANDICAP for at indstille forskellige sværhedsgrader for hver spiller. Hvert tryk på knappen ændrer niveauet med et trin.
5. Tryk på START-knappen for at begynde at spille, når du er færdig med spilopsætningen.

Eksempel:

- 1) Tryk på GAME-knappen og derefter på OPTION-knappen for at vælge 501-spillet.
- 2) Vælg spiller nummer et og tryk derefter to gange på HANDICAP-knappen for at indstille startpunktet til "701", for spiller et som er en bedre spiller.
- 3) Vælg spiller to. Spiller to's score viser "501" som udgangspunkt.
- 4) Vælg spiller tre, en nybegynder, og tryk derefter på HANDICAP-knappen flere gange for at indstille startpunktet til "301"
- 5) Når du er færdig med opsætningen for alle spillere, skal du trykke på START-knappen for at starte spillet.

SPIL MENU

Nej.	SPIL	VALGMULIGHED
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPEL CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00; E20; E25
G05	CUT THE THROAT CRICKET	C00; C20; C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00; d20; d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00; P20; P25
G08	ROUND THE CLOCK	5; 10; 15; 20
G09	ROUND THE CLOCK DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE SIMPEL	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE HARD	H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

SPIL INSTRUKTIONER

G01 Count down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- Spillet spilles ved at trække hver pils score fra udgangspunktet. Den spiller, der først når nøjagtig nul, vinder spillet.
- For at gøre spillet mere udfordrende kan du trykke på DOUBLE-knappen for at indstille yderligere begrænsninger for, hvordan du starter og slutter spillet.
Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) For at starte skal spilleren ramme en double. Ingen score tæller, før denne betingelse er opfyldt.
Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) For at vinde skal spilleren ramme en double, der reducerer scoren til præcis nul. Hvis man når ned på 1 eller går forbi nul, går spillet videre til næste spiller og man går tilbage til den forrige score.
Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Spilleren skal ramme en double for at starte og afslutte scoringen af spillet.

G02 Simpel Cricket (variation 000, 020, 025)

- Her gælder det kun om at ramme områderne 15,16,17,18,19,20 og bullseye.
- Den spiller, der først rammer alle ovenstående områder tre gange, er vinderen.
 Rammer man områderne imellem ydre og indre ring tæller det for en ramt.

- Rammer man ydre ring på en af ovenstående numre, tæller det for 2 ramte
 Rammer man indre ring på en af ovenstående numre, tæller det for 3 ramte.
3. 000 Spilleren kan ramme områderne i vilkårlig rækkefølge 15,16,17,18,19,20 og bullseye.
020 Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følge efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i rækkefølge.
025 Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følge efter med 15,16,17,18,19 og 20 i rækkefølge.
 4. Hvert område/tal har tre LED-indikatorer (lyssøjler placeret under dartsiven). Når den rammes en gang, tændes en lys indikator. Når alle indikatorerne tændes, er dette område færdig spillet.
 5. Den spiller, der tænder alle indikator områderne først, vinder spillet.

G03 Scram Cricket (A00—kun for to spillere)

1. Det er kun felterne for 15,16,17,18,19,20 og bullseye der tæller.
2. Spillet består af to runder. I første runde forsøger spiller **et** at "lukke" alle ovenstående felter (skal rammes tre gange). Når spiller **et** rammer et felt tre gange, betyder det han/hun "lukker" feltet. Så får spiller **to** ingen point, når feltet rammes.
 Rammer man områderne mellem ydre og indre ring på et af ovenstående numre tæller det en gang.
 Rammer man yderste ring på en af ovennævnte numre, tæller det for 2 ramte.
 Rammer man indre ring på en af ovenstående numre, tæller det for 3 ramte.
3. Spiller **to** forsøger få så mange point som muligt ved at ramme ovennævnte felter, inden spiller **et** har lukket felterne. Når spiller **et** har lukket alle felterne, er runde et afsluttet.
4. I runde to skifter de to spillere deres roller. Nu forsøger spiller **to** at lukke alle felterne, mens spiller **et** går efter point. Spillet er slut, når spiller **to** har lukket alle felterne. Spilleren med det højeste antal point vinder.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Det er kun felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye der tæller.
2. E00: Spilleren kan i vilkårlig rækkefølge ramme ethvert felt fra 15,16,17,18,19,20 og bullseye.
E20: Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følge efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i nævnte rækkefølge.
E25: Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følge efter med 15,16,17,18,19 og 20 i nævnte rækkefølge.
3. Hvert felt har tre LED-indikatorer. Når der rammes en gang, tændes en indikator.
4. Hvert score felt er "åbent" når feltet rammes tre gange. Men feltet "lukkes" og der kan ikke scores, hvis alle spillerne rammer dette felt tre gange.
 Rammer man områderne mellem ydre og indre ring, tæller det en gang;
 Rammer man yderste ring, tæller det for 2 ramte.
 Rammer man inderste ring tæller det for 3 ramte.
5. Hver spiller skal forsøge at ramme scoringsfeltet tre gange, for at feltet skal komme i "åben" status, hvorefter man kan samle point sammen.
6. Før modstanderne lukker feltet med tre hits, gælder det om at få scoret, så mange point som muligt før feltet lukkes igen.
7. Når alle spillere har ramt feltet 3 gange bliver feltet lukket og der kan ikke scores flere point.
8. Når alle spillere har lukket scoringsfelterne, er spilleren med den højeste score vinder.

G05 Cut the throat cricket (C00, C20, C25)

1. Det er kun felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye der tæller.
2. C00. Spilleren skal ramme felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye. Felterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge.
C20. Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følges efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i nævnte rækkefølge.
C25. Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følges efter med 15,16,17,18,19 og 20 i nævnte rækkefølge.
2. Hvert scorings felt har tre LED-indikatorer. Når der rammes en gang, tændes en lys indikator.
4. Hvert scoringsfelt er "åbent", når feltet er ramt tre gange. Men feltet bliver "lukket" og der kan ikke scores, hvis/når alle spillerne har ramt feltet tre gange.
 Rammer man områderne mellem ydre og indre ring, tæller det en gang
 Rammer man yderste ring, tælle det for ramte.

Rammer man inderste ring tæller det 3 ramte.

5. Point scoret af den aktuelle spiller vil blive tilføjet til alle modstandere.
6. Hver spiller skal forsøge at ramme scoringsfeltet tre gange for at lade det komme i "åben" status, så der kan laves point.
7. Før modstanderne afslutter tre ramte i scoringsfeltet, kan spilleren fortsætte med at ramme det "åbne" scoringsfelt for at tilføje modstanderne flere point
8. Når alle spillere har ramt 3 gange i samme scoringsfelt, bliver feltet "lukket" og der kan ikke scores mere.
9. Når alle spillere har lukket alle scorings felter, er spilleren med den laveste score vinderen.

G06 Dobbelt score Cricket (d00, d20, d25)

1. Det er kun felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye der tæller.
2. d00. Spilleren skal ramme felterne på 15,16,17,18,19,20 og bullseye. Felterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge.
d20. Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følge efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i nævnte rækkefølge.
d25. Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følge efter med 15,16,17,18,19 og 20 i nævnte rækkefølge.
3. Spillet er det samme som "**Score Cricket**", bortset fra at spilleren skal starte med en dobbelt først i hvert scorings felt for at fortsætte spillet.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00, P 20, P25 minimum to spillere)

1. Det er kun felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye der tæller.
2. P00. Spilleren skal ramme felterne 15,16,17,18,19,20 og bullseye. Felterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge.
P20. Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følge efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i nævnte rækkefølge.
P25. Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følge med 15,16,17,18,19 og 20 i nævnte rækkefølge.
3. Spillet ligner spillet "**Simple Cricket**". Undtagelserne er som følger:
Hvis spiller ET rammer scoringsfelterne mere end tre gange i samme runde, tilføjes overskuddet til den næste spiller. Hvis spiller ET kun rammer feltet 3 gange og lukker feltet, vil der ikke blive overført overskud til spiller TO.
5. Den spiller, der rammer alle scoringsfelterne tre gange, vinder spillet.

G08 Round the clock (5, 10, 15, 20)

1. Option (5, 10, 15, 20) fortæller, at der er 4 spil.
2. 5—ram scoringsfelterne fra 1 til 5;
10—ram scoringsfelterne fra 1 til 10;
15—ram scoringsfelterne fra 1 til 15;
20—ram scoringsfelterne fra 1 til 20.
3. Spilleren skal kaste pilene til de scoringsfelter som oplyses af enheden enten i tale eller som vises på skærmen. Hvis feltet rammes, vil det næste felt blive angivet, og enhedens vil ved hjælp af lyd indikere om der ramt eller fejlet.
4. Den spiller, der først rammer alle scorings felter, er vinderen.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. Option (205, 210, 215, 220) fortæller der er 4 spil og at det kun er dobbelt der tæller.
2. 205—Ram scoringsfelterne fra 1 til 5;
210—Ram scoringsfelterne fra 1 til 10;
215—Ram scoringsfelterne fra 1 til 15;
220—Ram scoringsfelterne fra 1 til 20.
4. Spilleren skal kaste dartpilene til de scoringsfelter som oplyses af enheden, enten i tale eller som vises på skærmen. Hvis feltet rammes, vil det næste felt blive angivet, Enheden vil ved hjælp af lyd indikere om der er ramt eller fejlet.
5. Den spiller, der først rammer alle de dobbelte scoringsfelter er vinderen.

G10 Round the clock-triple (305, 310, 315, 320)

1. Option (305, 310, 315, 320) fortæller der er 4 spil og at det kun er triple der tæller
2. 305— Ram scoringsfelterne fra 1 til 5.
310—Ram scoringsfelterne fra 1 til 10.
315—Ram scoringsfelterne fra 1 til 15.
320—Ram scoringsfelterne fra 1 til 20.

3. Spilleren skal kaste pilene til de scoringsfelterne som oplyses af enheden, enten i tale eller som vises på skærmen. Hvis feltet rammes, vil det næste felt blive angivet, og enheden vil ved hjælp af lyd indikere om der er ramt eller fejlet.
6. Den spiller, der først rammer alle tredobbelte felter, er vinderen.

G11 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) = antal "liv" spilleren har tilbage i spillet.
2. Hver spiller skal forsøge at score højere end eller lig med den tidligere spiller point opnået med tre pile (I starten vil enheden angive en benchmark-score for den første spiller). Når en spiller scorer mindre end den forrige spiller, vil spilleren blive frataget et "liv".
3. I en tur, hvor en spiller ikke kaster pilene, men trykker direkte på START-knappen, mister spilleren også et "liv".
4. Når en spiller ikke har flere "liv" vil denne blive elimineret.
5. Når der kun er én, spiller tilbage, er spillet slut og den tilbageblevne spiller er vinder.
6. Spillet skal/bør spilles af mere end to spillere.

G12 Legs Under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) = antal "liv" spilleren har tilbage.
2. Hver spiller skal forsøge at score mindre end eller lig med den forrige spillers point opnået med 3 pile. (I starten vil enheden angive en benchmark-score for den første spiller.). Når en spiller scorer højere point med tre pile end den forrige spiller, vil spilleren miste et "liv".
3. I en tur, hvis en spiller ikke kaster pilene, men trykker direkte på START-knappen, mister spilleren også et "liv"; hvis du trykker på knappen ELIMINATE/TEAM, rydder enheden den aktuelle score for pilen og tilføjer 60 point til totalen; hvis du trykker på MISS-knappen, tilføjer enheden også 60 point.
4. Når en spiller ikke har flere "liv" vil spilleren blive elimineret.
5. Når der kun er én, spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne spiller er vinder.
6. Spillet skal/bør spilles af mere end to spillere.

G13 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Scoren for hver spiller akkumuleres for hvert kast. Den første spiller, der når eller overstiger den valgte score er vinder.

G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Alle felter / scorer tæller.
2. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) repræsenterer de antal runder af 3 pile som er valgt af spillerne.
3. Efter afslutning af de af spillerne valgte antal runder, er vinderen den spiller med den højeste score.

G15 Shoot Out (03,-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21)

1. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) repræsenterer de point spilleren skal ramme.
2. Enheden angiver tilfældigt et tal/felt der skal rammes. Spilleren skal ramme feltet inden for 10 sekunder, ellers bliver kastet annulleret. Når du rammer et felt, vil en lyd fra enheden indikere om der er ramt eller fejlet.
3. Hvis du rammer en enkelt, dobbelt eller tredobbelt i feltet som er udpeget, reducerer enheden et point fra det samlede antal.
4. Den spiller, der først reducerer de oprindelige point til nul, er vinderen.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) = antal "liv" spilleren har tilbage i spillet. Når du går ind i spillet, viser enheden "SEL" for at spilleren skal vælge sit scoringsnummer / lykkelal. Når den første spiller har valgt sit scoringsnummer, skal denne trykke på knappen "NEXT" for at den næste spiller kan vælge sit scoringsnummer. Alle spillere skal have forskellige scoringsnumre. Når alle spillerne valgt deres eget scoringsnummer, går spillet i normal startstatus.
3. Først skal spilleren ramme sit eget nummer for at opnå kvalifikationen til "Killer".
4. Når spilleren bliver "Killer" skal denne ramme scoringsnummeret fra en modstander, denne mister derved et "liv".
5. Hvis en "Killer" rammer sit eget scoringsnummer, mister denne sin kvalifikation til "Killer" og mister samtidig også et "liv". Spilleren skal så ramme sit eget scoringsnummer igen for at kvalificere sig til "Killer".

6. Som "Killer" gælder det om, så hurtigt som muligt, at tage liv fra modstanderne ved at ramme deres scoringsnummer.
7. Når Scoringsnummeret er ramt, bekræftes dette fra enheden med en fanfare/lyd.
8. Når der kun er én, spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne er vinder.
9. Spillet skal/bør spilles af mere end to spillere.

G17 Killer-Dobbelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) = antal liv spilleren har tilbage i spillet.
2. Når du går ind i spillet, viser enheden "SEL" for at spilleren skal vælge sit scoringsnummer/lykketal. Når den første spiller har valgt sit scoringsnummeret, skal denne trykke på knappen "NEXT" for at den næste spiller kan vælge sit scoringsnummer. Alle spillere skal have forskellige scoringsnumre. Når alle spillerne er færdige med at vælge deres eget scoringsnummer, går spillet i normal startstatus.
3. Først skal spilleren ramme doublen for sit eget scoringsnummer for at opnå kvalifikationen til "Killer"
4. Når spilleren bliver "Killer", skal denne ramme scoringsnummeret fra en modstander, denne mister derved et "liv".
5. Hvis en "Killer" rammer sit eget scoringsnummer, mister denne sin kvalifikation til "Killer" og mister samtidig også et "liv". Spilleren skal så ramme doublen for sit eget scoringsnummer igen for at kvalificere sig til "Killer"
6. Som "Killer" gælder det om, så hurtigt som muligt at tage "liv" fra modstanderne ved at ramme deres scoringsnummer.
7. Når scoringsnummeret er ramt, bekræftes dette af enheden med en lyd.
8. Når der kun er én, spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne er vinder.
9. Spillet skal/bør spilles af mere end to spillere.

G18 Killer-tredobbelt (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Option (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) = antal "liv" spilleren har tilbage.
2. Når du går ind i spillet, viser enheden "SEL" for at spilleren skal vælge sit scoringsnummer/lykketal. Når den første spiller har valgt sit scoringsnummeret, skal denne trykke på knappen "NEXT" for at den næste spiller kan vælge sit scoringsnummer. Alle spillere skal have forskellige scoringsnumre. Når alle spillerne er færdige med at vælge deres eget scoringsnummer, går spillet i startstatus.
3. Først skal spilleren ramme en tredobbelt for sit eget scoringsnummer, dette for at opnå kvalifikation til "Killer".
4. Når spilleren bliver "Killer" skal denne ramme scoringsnummeret fra en modstander, denne mister derved et "liv".
5. Hvis en "Killer" rammer sit eget scoringsnummer, mister denne sin kvalifikation til "Killer" og mister samtidig også et "liv". Spilleren skal ramme triplen for sit eget scoringsnummer igen for at kvalificere sig til "Killer".
6. Som "Killer" gælder det om, så hurtigt som muligt, at tage "liv" fra modstanderne ved at ramme deres scoringsnummer.
7. Når scoringsnummeret er ramt, bekræftes dette af enheden med en lyd.
8. Når der kun er én, spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne er vinder.
9. Spillet skal/bør spilles af mere end to spillere.

G19 AI Five (51, 61, 71, 81, 91)

En tur = tre pile. Med hver tur skal hver spiller score en total, der er deleligt med fem. Hver "fem" tæller som et point. For eksempel: spilleren scorer tre, syv og ti med tre pile. Da det samlede point antal giver 20 og tyve delt med 5 = 4, scorer spilleren fire point. Hvis totalen for tre pile ikke er delelig med fem, eller en pil i hver tur ikke rammes i et gyldigt felt (rammer udenfor skiven eller rammen), gives der ingen point. Option (51, 61, 71, 81, 91) repræsenterer de antal man kan spille til. Den spiller der først når eller overstiger de nævnte antal er vinderen.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

1. 101—Ram felterne fra et til tyve og bullseye i rækkefølge.
105—Ram felterne fra fem til tyve og bullseye i rækkefølge.
110—Ram felterne fra ti til tyve og bullseye i rækkefølge.
115—Ram felterne fra femten til tyve og bullseye i rækkefølge.

2. Hver spiller kan kun kaste en pil mod hvert nummer. Man ledes automatisk til næste nummer i rækkefølgen. Der scores kun point for de pile som rammer nummerfeltet i rækkefølgen. DVS hvis du er nået til nummer 10 i rækkefølgen og rammer, så scorer du 10 point, hvis du rammer et andet felt, scorer du ikke point og ledes automatisk videre til næste nummer i rækkefølgen.
3. Når alle har kastet den sidste pil mod bullseye, er spilleren med den højeste score vinderen.

G21 Shanghai (201, 205, 210, 215)

Spilles som G20, dog er det kun dobbelt felterne som tæller.

G22 Shanghai (301, 305, 310, 315)

Spilles som G20, dog er det kun triple felterne som tæller.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Option (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) = Når disse antal nås, er spillet tabt/slut.
2. Spilleren skal ramme nummerfelterne fra et til atten i rækkefølge. Ram nummer et i første runde. Ram nummer to i anden runde osv. Hvis nummerfeltet rammes i rigtig rækkefølge, vil enheden bekræfte/afkræfte med en lyd.
3. Rammer man ikke med nogen af de tre pile, tæller det for 5 point. Under forudsætning af, at man rammer feltet i den rækkefølge man er nået til, så tæller det tredobbelte felt et point. At ramme dobbelt feltet tæller 2 point, at ramme nummerfeltet tæller 3 point. Spilleren kan bruge en hvilken som helst pil af de tre til at afslutte sin tur. Rammer man ikke det nummer, som man er nået til i rækkefølgen for man tildelt 5 point. Det maksimale point er 5 og minimale er 1 point.
4. Den/de spillere, der når eller overstiger det valgte point antal udgår af spillet. Når der kun er én, spiller tilbage, er denne vinderen. Eller når de 18 runder er afsluttet og der er flere spillere tilbage, er den med det laveste antal point vinder.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Enheden viser automatisk det nummer man skal ramme. Den spiller, der først er færdig med at ramme alle numre tre gange, vinder spillet. Hvis segmentet rammes, vil enheden bekræfte/afkræfte med en lyd.
2. 132— Ram felterne 15,4,8,14,3 tre gange
141—Ram felterne 17,13,9,7,1 tre gange
168—Ram felterne 20,16,12,6,2 tre gange
189—Ram felterne 19,10,18,5,11 tre gange
3. Spilleren skal ramme numrene tre gange for at komme frem til næste nummer i rækkefølgen. Rammer man dobbelt feltet tæller det for to ramte. Rammer man triple feltet tæller det for 3 ramte. Den der først kommer igennem alle numre, er vinder.

G25 Big Little – Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option: (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) = de "liv" man har tilbage.
2. I starten viser enheden tilfældigt et nummer som den første spiller skal ramme.
3. Hvis spilleren rammer målet med første eller anden pil, kan spilleren sætte et nyt mål for den næste spiller med sin næste pil. Hvis spilleren rammer målet med sin tredje pil eller ikke rammer sit tildelte nummer, vil enheden tilfældigt vise et nyt mål for den næste spiller; Hvis spilleren ikke rammer målet med alle tre pile, mister spilleren et "liv". Næste spiller skal derefter kaste mod det samme mål. Hvis målet rammes, vil enheden signalere ramt.
4. Det er tæller også at ramme enkelt, dobbelt eller tredobbelte for målet.
5. Når man ikke har flere "liv" tilbage, udgår man fra spillet. Når der kun er en spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne er vinder.

G26 Big Little – Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Mulighed (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) = de "liv" man har tilbage.
2. I starten viser enheden tilfældigt et nummer som den første spiller skal ramme.
3. Hvis spilleren rammer målet med første eller anden pil, kan spilleren sætte et nyt mål for den næste spiller med sin næste pil. Hvis spilleren rammer målet med sin tredje pil eller ikke rammer sit tildelte nummer, vil enheden vise et nyt mål for den næste spiller. Hvis spilleren ikke rammer målet med sine tre pile, mister spilleren et "liv", Næste spiller skal så kaste mod det mål som forrige spiller, ikke ramte. Hvis målet rammes, vil enheden signalere ramt.

4. Hvis en spiller har ramt sit mål og skal markere det nummer som næste spiller skal ramme og man rammer en dobbelt eller triple, er det kun muligt for næste spiller at komme videre ved at ramme eksakt samme dobbelt eller triple.
5. Når man ikke har flere "liv" tilbage, udgår man fra spillet. Når der kun er en spiller tilbage, er spillet slut, og den tilbageblevne er vinder.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) er de eksakte antal spillerne skal ramme.
2. Hver spiller begynder med 0 point, Scoren tilføjes, når målet rammes. Den spiller, der når det valgte antal først, er vinder. Hvis en spiller overskrider det valgte antal, vil spilleren blive sat tilbage til det antal, han/hun havde før første pil blev kastet i denne runde.
3. Spillere kan "bombe" andre spillere, hvilket kan reducere deres score til nul. Dette sker hvis en spiller udligner andre spilleres scorere.

Eksempel.

Spiller 1 scorer 20 point

Spiller 2 scorer 50 point

Spiller 3 scorer 30 point

Spiller 4 kaster sine pile og rammer 20 på sin første pil, spiller 1 mister sine point.

Spiller 4 kaster sin anden pil og rammer 10 (samlet 30) spiller 3 mister sine point.

Spiller 4 kaster sin sidste pil og rammer 20 (samlet 50) spiller 2 mister sine point.





Art. no. 809-073

Imported by
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
8740 Braedstrup
Denmark

Manufactured by
Ningbo Shon Arts & Crafts Co., Ltd
Chaoyang Road, Yunhe, Lishui City, Zhejiang, China