

BRUGERVEJLEDNING OG SPILLEREGLER



ELEKTRONISK DARTSKIVE

Model: T-40
Best.nr. 8241

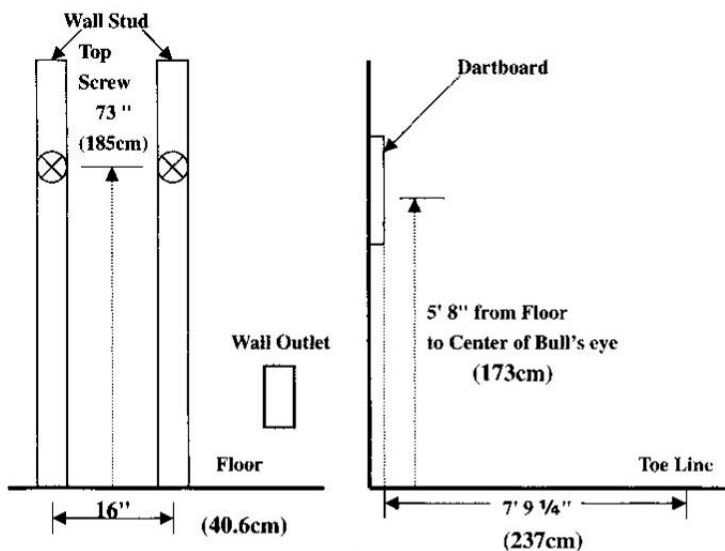
Tilbehør:

- Brugervejledning
- A/C adapter
- 12 dartpile (usamlede)
- Reservespidser til dartpile

SAMLEVEJLEDNING

Hæng dartsdiven op således at det er muligt for spildeltagerne at stå cirka 2,5 meter væk. Området mellem deltager og dartsdiv skal være åbent og ryddeligt. Da dartsdiven er tilsluttet en A/C adapter vil det være en fordel at hæng den op i nærheden af en stikkontakt.

Monteringshullerne er placeret cirka 40 cm. fra hinanden på dartsdiven, så den kan hænges sikkert op. Udvalg en monteringsflade samt placering til dartsdiven, og udmål placeringen til de to monteringshuller. Sørg for at de er placeret i en helt vandret, lige linje i forhold til hinanden. Bor skruer i og hæng dartsdiven op vha. monteringshullerne. Skal skiven hænges mere sikkert fast end som så, kan du vælge at fæstne fire skruer i hullerne, der er placeret i hjørnerne af skiven uden for selve dartsdiven.



Hvis du måler fra *Bull's Eye* (midten af selve dartsdiven) og ned til jorden/gulvoverfladen skal afstanden være ca. 170 cm.

Sæt A/C adapteren i en stikkontakt og tilslut den derefter til jackstikket nederst til højre på dartsdiven. Du er nu klar til at spille.

DARTSKIVENS FUNKTIONER

POWER knap: Er placeret nederst til højre (når dørene er åbne). Vær opmærksom på at A/C adapteren er tilsluttet jackstikket nederst til højre. Tryk på POWER knappen for hhv. at tænde og slukke for dartsdiven.

START knap: Tryk på denne for at starte spillet når spillet er valgt.

GAME knap: Tryk for at bladre gennem on-screen menuen og vælg dermed den type spil, du ønsker at spille.

SELECT knap: Brug **SELECT** knappen for at tilpasse og vælge settings for spillene. Mange af spillene kommer med forskellige sværhedsgrader, der kan vælges via denne knap. Se *Game Menu* på side 19 for at se en komplet liste over spillene.

PLAYER/PAGE knap: Tryk på denne knap i begyndelsen af et spil for at vælge antal af spillere. Knappen kan også bruges til at se scoren for de spillere som ikke vises på displayet.

DOUBLE/MISS knap: Denne knap aktiverer *Double In/Double Out* og *Master Out* funktionerne i forbindelse med "01" spillene. Det vil sige, at funktionen kun er mulig ved valg af spil der hedder 301, 401, osv. **MISS** featuren er funktionel ved valg af hvilket som helst spil. Tryk på knappen for at registrere en forbier. Dermed registrerer computeren også pile, der lander uden for dartsdivens område.

SOUND knap: Justér lyden ved at trykke kontinuerligt på denne knap. Du kan også slukke helt for lyden på denne måde.

iMATCH/RETURN knap: Denne feature tillader en spiller at spille mod computeren. Der kan vælges mellem 5 forskellige sværhedsgrader. Bemærk at det kun er én spiller der kan spille mod *iMatch* modstanderen ad gangen. Ved brug af *iMatch* funktionen er det muligt at få modstand i modsætning til almindelige øvesessioner. *Return* funktionen er tilgængelig under alle spil. Tryk på knappen og den vil gå tilbage til den tidligere score.

For at aktivere *iMatch*, gør da følgende:

1. Vælg den type spil du ønsker at spille.
2. Tryk på **iMATCH** knappen og vælg sværhedsgrad ved at holde knappen nede indtil det ønskede niveau toner frem (en stemme vil oplyse om det aktuelle niveau).

iMATCH sværhedsgrader:

- * Level 1 (C1): Professionel
- * Level 2 (C2): Ekspert
- * Level 3(C3): Avanceret
- * Level 4(C4): Mellemgod
- * Level 5 (C5): Nybegynder

Live Catching ring: Hvis en dartpil rammer denne, vil dartsdiven give 0 point for kastet.

SÅDAN BRUGER DU DEN ELEKTRONISKE DARTSKIVE

1. Tryk på **POWER** for at aktivere dartskeen. Der spilles en lille introduktionsmelodi imens displayet varmer op.
2. Tryk på **GAME** indtil det ønskede spil toner frem. (Se i øvrigt *Game Menu* side 24.)
3. Tryk på **DOUBLE** (valgfri funktion), hvis du har valgt et af spillene 301, 401...901 for at vælge (eller afslutte) *Double-* eller *Master Out-*funktionen. Se også spillereglerne.
4. Tryk på **PLAYER** for at registrere antallet af spillere (1 – 8). Standarden er 2 spillere.
5. Tryk på **START/HOLD** knappen (rød knap) for at starte spillet.

BESKYTTELSE AF DISPLAYET

Den elektroniske dartskeve kan være dækket med et beskyttende lag gennemsigtig film. Dette er for at undgå ridser under transporten. Det anbefales at du fjerner dette lag film, da det bliver lettere at aflæse displayet. Tag forsigtigt fat i det ene hjørne af filmen, pil den af og smid den ud.

PLEJE AF DEN ELEKTRONISKE DARTSKIVE

1. **Benyt aldrig pile med metalspidser på denne dartskeve.** Det vil forårsage omfattende skader på både skeve og elektronik.
2. **Brug ikke overdreven kraft når du kaster pilene af sted.** Hvis du kaster pilene for hårdt mod skeven vil både pile og dartskeve blive ødelagt.
3. **Drej pilene i urets retning, når du fjerner dem fra dartskeven.** Det gør det nemmere at fjerne dem og forlænger desuden spidsernes levetid.
4. **Brug kun den originale A/C adapter.** Benytter du en anden adapter kan det medføre elektrisk stød samt skader på elektronikken.
5. **Fjern batterierne når dartskeven ikke er i brug eller når adapteren bruges.** Det vil øge levetiden på batterierne.
6. **Kom ikke væske på dartskeven.** Benyt aldrig flydende- eller sprayrengøringsmiddel, rengøringsmiddel der indeholder ammoniak eller andre krasse kemikalier, da det kan medføre omfattende skade på både dartskeve og elektronik. Nedsenk aldrig dartskeven i nogen former for væsker!

SPILLEREGLER

| | | | |
|------|------------|-----|---------------|
| G01 | 301 | G15 | Doub DN |
| G02 | Cricket | G16 | 41 |
| G03 | Scram | G17 | All Fives |
| G04 | Cut Throat | G18 | ShangHai |
| G05 | Eng Cri | G19 | Golf |
| G06 | Adv-Cri | G20 | Football |
| G07 | Shooter | G21 | Baseball |
| G08 | Big Six | G22 | Steeple chase |
| G09 | Overs | G23 | Elimination |
| G101 | Unders | G24 | Horse She |
| G11 | Count Up | G25 | Warfare |
| G12 | High Score | G26 | Adv War |
| G13 | Round Clk | G27 | Paintball |
| G14 | Killer | | |

Denne model (T-40) indeholder mange typer spil og muligheder. Reglerne for hvert spil er listet nedenfor i den rækkefølge de forekommer på LED displayet, når du bladrer igennem spillene.

301

Dette populære turnerings- og pubspil spilles ved at trække hver afskudt pil fra starttotalen indtil spilleren rammer præcis 0. Kommer en spiller under 0 kaldes det et ”*Bust*” og scoren går tilbage til det den var på inden den aktuelle runde. Eksempel: Hvis en spiller skal ramme 32 for at afslutte spillet og rammer 20, 8 og 10 – i alt 38 – vil scoren gå tilbage til 32 igen og spilleren starter atter en gang på 32 ved næste runde.

Når dette spil spilles kan *Double In/Double Out* funktionen vælges. *Double Out* er den mest almindeligt valgte funktion. Tryk på **DOUBLE** knappen for at vælge dette. LED dioder vil vise det aktuelle setting i displayet:

- **Double In** – En double skal rammes før pointene bliver trukket fra totalen. En spillers score tæller ikke før der er lavet en double.
- **Double Out** – Der skal lave en double for at afslutte spillet. Det betyder at et lige antal points er nødvendigt for at afslutte spillet.
- **Double In + Double Out** – Begge ovenstående funktioner er i spil.
- **Master Out** – Der skal laves en *double* eller en *triple* for at afslutte spillet.

CRICKET

CRICKET er et strategisk spil der henvender sig til både erfarne spillere og nybegyndere. Spillerne kaster pile efter de points de synes er bedst og tvinger dermed modstandere til at kaste efter mindre attraktive points. Målet med CRICKET er at ”stjæle” de bedste points inden modstanderne og dermed få den højeste score.

Ved CRICKET bruger man kun tallene 15 til 20 samt *Bull's Eye*. Hver spiller må ramme det samme tal 3 gange for at ”åbne” segmentet. En spiller får herefter det givne antal points hver gang en pil rammer det åbne segment, forudsat at modstanderen ikke har lukket segmentet igen. Hvis man rammer den dobbelte ring tæller kastet for to, den tredobbelte ring tæller for tre.

Segmenterne kan både åbnes og lukkes. Et segment lukkes hvis den anden spiller rammer segmentet tre gange. Så snart et segment er lukket kan det ikke åbnes igen resten af spillet.

Sådan vinder du spillet: Den der først lukker alle segmenter og har den højeste pointscore er vinderen. Hvis en spiller lukker alle segmenter men er bagud på points må vedkommende fortsætte med at prøve at score points på de åbne tal. Hvis denne spiller ikke når at få højeste pointscore inden en modspiller med en højere pointscore har lukket sine segmenter, er det modspilleren, der har vundet. Spillet fortsætter til alle segmenter er lukket – vinderen er den deltager, der har den højeste totalscore.

CRICKET UDEN POINTSCORE

(Vælges ved at trykke på **SELECT** knappen når CRICKET vises i displayet ved spilvalg)

Spilles som almindeligt CRICKET – se ovenfor – men uden pointscore. I dette spil gælder det om at være den første til at lukke alle de rigtige segmenter (15 til 20 samt *Bull's Eye*).

SCRAM

(Kun 2 spillere)

Dette spil er en variation af CRICKET. Spillet består af to runder. Spillerne har forskellige målsætninger i hver runde. I første runde skal spiller nr. 1 ”lukke” (ramme tre gange i hvert segment fra 15 til 20 og i *Bull's Eye*). Imens skal spiller nr. 2 forsøge at få så mange points som muligt i de segmenter, der endnu ikke er lukkede. Når spiller nr. 1 har lukket alle de relevante segmenter er runde 1 afsluttet. I anden runde bytter deltagerne roller. Nu skal spiller nr. 2 forsøge at lukke de relevante segmenter, mens spiller nr. 1 skal forsøge at score så mange points som muligt.

Spillet er slut når anden runde er afsluttet (dvs. ved at spiller nr. 2 lukker alle de relevante segmenter). Den spiller der har scoret flest points vinder.

CUT-THROAT CRICKET

Der er samme grundregler som ved almindelig CRICKET, men så snart scoringen begynder, bliver pointene lagt til modstanderens totalscore. Målet med spillet er at have færrest points ved spillets slutning. Denne variant af CRICKET er psykologisk udfordrende for deltagerne. I stedet for at de points du scorer er med til at hjælpe din egen sag som i almindelig CRICKET, er det her meningen at pointene bliver en byrde for modstanderen. Konkurrencemindedede personer vil elske dette spil!

ENGLISH CRICKET

(Kun 2 spillere)

Dette spil er endnu en variant af almindelig CRICKET. Præcision er kodeordet. Spillet består af to runder. Spillerne har forskellige målsætninger for hver runde. I første runde skal spiller nr. 2 forsøge at ramme *Bull's Eye*. Der skal rammes plet 9 gange før første runde kan afsluttes. Double bull tæller for to scoringer. Ethvert kast der ikke rammer plet vil blive krediteret fra spiller nr.1s score. Eksempel: Hvis spiller nr. 2 kaster 20, et enkelt *Bull's Eye*, og en 7'er, vil spiller nr. 2 få 1 *Bull's Eye* fra de 9 han/hun skal ramme, mens spiller nr. 1 får registeret 27 points i sin score. Spiller nr. 2 må derfor være meget præcis, når vedkommende kaster sin pile.

I første runde skal spiller nr. 1 forsøge at score så mange points som muligt imens spiller nr. 2 forsøger at nå de 9 *Bull's Eyes*. *Doubles* og *triples* tæller hhv. dobbelt og tredobbelt. Dog skal spiller nr. 1 score over 40 points på 3 pile for at den pågældende score tæller i regnskabet. Spiller nr. 1 skal også være meget præcis i sine kast og må for enhver pris undgå at lave *Bull's Eyes*, idet ethvert *Bull's Eye*, vedkommende laver i løbet af denne runde vil blive trukket fra spiller nr. 2's mål på 9 *Bull's Eyes*.

Så snart spiller nr. 2 når målet på 9 *Bull's Eyes*, slutter runde nr. 1 og deltagerne bytter roller i runde nr. 2.

ADVANCED CRICKET

Dette er en svær udgave af CRICKET, som det kun anbefales øvede spillere at begive sig i kast med. De deltagende spillere skal lukke segmenterne 15 til 20 samt *Bull's Eye* udelukkende ved brug af doubles og triples. I dette udfordrende spil tæller doubles og triples henholdvis enkelt og dobbelt i pointopgørelsen. *Bull's Eye* giver de samme points som i almindelig CRICKET. Den første spiller der lukker alle segmenter med flest points er vinderen.

SHOOTER

Dette spil tester spillernes evne til at "gruppere" dartpilene i ét segment i løbet af en omgang. Computerne vil udvælge tilfældige segmenter, som spillerne skal ramme i hver runde ved at vise tallet i displayet (tallet vil blinke).

Points gives som følger:

- Enkelt segment = 1 point
- Dobbelt segment = 2 points
- Tredobbelt segment = 3 points
- *Bull's Eye* = 4 points

Hvis computeren vælger dobbelt **Bull's Eye**, tæller det yderste *bull* for 2 points og det inderste tæller for 4 points. Den spiller der har flest points ved spillets afslutning (efter det antal runder, man har aftalt på forhånd) er spillets vinder.

Justérbare sværhedsgrader for SHOOTER er 6, 7, 8, 9, 10 eller 11 runder.

BIG SIX

I dette spil udvælger du, hvilket segment din modstander skal ramme. I lighed med det populære basketball spil HORSE, skal spillerne gøre sig fortjent til at være den, der udvælger næste mål for modstanderen/modstanderne ved at være den, der rammer det nuværende mål først. Single 6 er altid spillets første mål. Før spillet går i gang, må de deltagende darts spillere nå til enighed om, hvor mange liv man hver især har. Spiller 1 skal herefter ramme en 6'er for ikke at miste et liv. Efter 6 er ramt, vil den næste dartpil bestemme modstanderens mål. Hvis ikke spiller nr. 1 rammer en 6'er med nogle af sine 3 pile, mister vedkommende et liv og kan dermed heller ikke udvælge målet for næste spiller. Spiller nr. 2 skal derfor også prøve at ramme en 6'er. Lykkes det, kan vedkommende kaste en pil af sted for at bestemme målet for spiller nr. 3.

Singles, doubles og triples er alle separate mål i dette spil. Formålet med spillet er at tvinge din(e) modstander(e) til at miste liv ved at udvælge svære mål for dem, som f.eks. "Double Bull's Eye" eller "Triple 20". Den spiller, der er den sidste med et liv tilovers, har vundet spillet.

Justérbare sværhedsgrader for BIG SIX er 3, 4, 5, 6 og 7 liv.

OVERS

Målet med dette spil er at få en højere score end ved dine sidste 3 pile. Inden spillet begynder vælger spillerne i samråd hvor mange liv man har. Når en spiller ikke får en højere score end ved sine sidste 3 pile, vil vedkommende miste et liv. Man mister også et liv, hvis man laver samme score som ved sine 3 foregående pile. LED displayet vil vise, hvor mange liv man har tilbage. Den sidste spiller, der har et liv tilbage, er vinderen.

Justérbare sværhedsgrader for OVERS er 3, 4, 5, 6 eller 7 liv.

UNDERS

Dette spil er det modsatte af OVERS. Målet er at score lavere end ved de sidste 3 pile. Spillet begynder ved 180 points (den højeste totalscore). Aftal indbyrdes, hvor mange liv I vil spille med. Hvis en spiller scorer over sin sidste score mister vedkommende et liv i regnskabet. Enhver pil der rammer ved siden af skiven, dette inkluderer også bounce outs, straffes med 60 +points til scoren. Dette tilføjes ved den enkelte rundes afslutning ved at trykke på START/HOLD knappen. Den sidste spiller, der har et liv tilbage, er vinderen.

Justérbare sværhedsgrader for UNDERS er 3, 4, 5, 6 eller 7 liv.

COUNT-UP

Målet med dette spil er at være den første, der rammer en forudtalet score. Denne score specificeres ved spilvalg. Hver spiller forsøger at score så mange points som muligt i hver runde. *Doubles* og *triples* tæller hhv. dobbelt og tredobbelt. Eksempel: En dartpil der lander i *triple 20* segmentet tæller 60 points. Den samlede score for hver spiller vil blive vist i LED displayet efterhånden som spillet skrider frem.

Justérbare sværhedsgrader for COUNT-UP er 400, 500, 600, 700, 800, 900 og 999 points. Disse vælges med **SELECT** knappen. Hver sværhedsgrad spilles som ovenfor beskrevet – blot skal man score flere og flere points for at vinde. Eksempel: I COUNT-UP 500 er det den første spiller, der når 500 points, der vinder.

HIGH SCORE

Reglerne for dette spil er simple. Få flest points i tre runder (9 pile) for at vinde. *Doubles* og *triples* tæller hhv. dobbelt og tredobbelt.

Justérbare sværhedsgrader for HIGH SCORE er 4, 5, 6... op til 14 runder. Man spiller som beskrevet oven for til det antal runder, man har valgt. Eksempel: I HIGH SCORE 7 er det den spiller der har flest points efter 7 runder, der vinder.

ROUND-THE-CLOCK

Hver spiller skal forsøge at ramme plet i alle segmenter fra 1 til 20 i rækkefølge. Hver spiller kaster på skift 3 pile. Hvis det rigtige tal rammes, er næste mål det næste tal i rækkefølgen. Den første, der rammer 20 efter at have ramt alle de andre tal i korrekt rækkefølge, er vinderen. Displayet vil oplyse hver spiller om, hvilket segment de skal sigte efter. Man må blive ved med at forsøge at ramme det viste segment indtil det er ramt. Displayet vil derefter vise, hvilket segment, du så skal sigte efter.

Der er mange sværhedsgrader at vælge imellem ved dette spil. Hvert spil går efter de samme regler, forskellene er som følger:

- ROUND-THE-CLOCK 1: Spillet starter ved segment 1.
- ROUND-THE-CLOCK 5: Spillet starter ved segment 5.
- ROUND-THE-CLOCK 10: Spillet starter ved segment 10.
- ROUND-THE-CLOCK 15: Spillet starter ved segment 15.

Da der ikke tælles point tæller dobbelte og tredobbelte ringe som single.

ROUND-THE-CLOCK Double: For at vinde skal en spiller lave en *double* i hvert segment fra 1 til 20 i rækkefølge.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5: Spillet starter ved segment 5.
- ROUND-THE-CLOCK Double 10: Spillet starter ved segment 10.
- ROUND-THE-CLOCK Double 15: Spillet starter ved segment 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple: For at vinde skal en spiller lave en *triple* i hvert segment fra 1 til 20 i rækkefølge.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5: Spillet starter ved segment 5.
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10: Spillet starter ved segment 10.
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15: Spillet starter ved segment 15.

KILLER

Dette spil vil vise dig, hvem dine venner er. Man kan godt nøjes med at være to til at spille det, men spillet bliver mere udfordrende og sjovere, hvis man er flere. Til at starte med skal hver spiller "vælge" sit tal ved at skyde en dartpil mod skiven. LED displayet vil vise "SEL" under denne del af spillet. Det tal som hver enkelt spiller rammer er vedkommendes faste tal under resten af spillet. Der må ikke være to spillere, der har det samme tal. Når hver spiller har fået tildelt et tal, kan spillet begynde for alvor.

Første målsætning er at etablere dig selv som en *killer* ved at ramme dobbeltsegmentet på dit tal. Så snart det er ramt er du *killer* i resten af spillet. Nu bliver målsætningen at "dræbe" dine modstandere ved at ramme deres tal indtil de har mistet alle deres liv. Den sidste spiller, der har liv tilovers, er vinderen. Det kan nemt blive en del af spillet at man rotter sig sammen mod den bedste spiller for at slå vedkommende ud..

Justérbare sværhedsgrader for KILLER er 7, 8, 9 og op til 14 liv. Hvert spil udspilles som før beskrevet – forskellen er blot hvor mange liv hver spiller har til at begynde med. Dertil kommer varianter af spillet som er ekstra udfordrende: **Double 3 lives**, **Double 5 lives** og **Double 7 lives**. I disse spil kan du kun "dræbe" en modspiller ved at lave *double* i deres segment.

DOUBLE DOWN

Hver deltager starter med 40 points. Målsætningen er at ramme den aktuelle rundes aktive segment så mange gange som muligt. I første runde skal man ramme 15. Rammer spilleren ingen 15'ere, halveres vedkommendes totalscore. Hvis der rammes x antal 15'ere lægges disse til scoren i stedet. Doubles og triples tæller med. I næste runde skal man ramme 16. Pointreglerne fortsætter som før.

Hver deltager kaster efter de tal der er angivet i nedenstående skema i nævnte rækkefølge. LED displayet vil vise hvilket segment der er aktuelt for den pågældende runde. Den spiller der har flest points ved spillets afslutning er vinderen.

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

Any Double

Any Triple

41

Dette spil følger de samme basisregler som almindelig DOUBLE DOWN med to undtagelser. 1) I stedet for at starte med 15 og gå fremefter op til 20 og ende med Bull's Eye, tager man tallene i omvendt rækkefølge, dvs. man starter med at gå efter 20. Man slutter stadig med Bull's Eye. 2) Der tilføjes en ekstra runde, hvor hver spiller skal forsøge at ramme præcis 41 points med tre pile. (20 + 20 + 1; 19 + 19 + 3; D10 + D10 + 1, etc.) Denne "Runde 41" gør spillet ekstra udfordrende. Husk at scoren stadig halveres hvis målsætningen for en runde ikke opfyldes, så denne ekstrarunde er en stor udfordring! "Runde 41" kommer lige før Bull's Eye runden som anvist i skemaet nedenfor.

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

Any Double

Any Triple

"41" Round

ALL FIVES

Hele darts-kiven er i spil her. I hver runde skal spillerne med 3 pile lave en score, der kan divideres med 5. Hver femmer tæller som 1 point. Eksempel: En spiller rammer $10 + 10 + 5 = 25$. Da $25:5 = 5$ får denne spiller 5 points i den pågældende runde.

Hvis en spillers samlede score for 3 pile i en runde ikke kan divideres med 5 gives der ikke nogen points. Hertil kommer at den sidste pil i hver runde skal ramme et segment. Hvis en spillers tredje pil lander uden for selve spilleskiven – eller helt ramme forbi – får han ingen points, selvom scoren fra de første to pile kan deles med 5. Dette er for at undgå at en spiller med vilje laver et dårligt kast med den tredje pil, hvis scoren fra de to første pile er god. Den første spiller der får 51 points, altså 51 femmere, er vinderen. LED displayet vil holde styr på den samlede pointscore.

Justérbare sværhedsgrader for ALL FIVES er 51, 61, 71, 81 og 91 points.

SHANGHAI

Hver spiller skal darts kiven rundt fra 1 frem til 20 i rigtig rækkefølge. Hver spiller kaster 3 darpile pr. runde. Målsætningen er at score flest mulig points i hver runde. *Double* og *triples* tæller. Den spiller der har flest point efter 20. og sidste runde er vinderen.

Justérbare sværhedsgrader for SHANGHAI er:

- SHANGHAI 1: Spillet starter ved segment 1
- SHANGHAI 5: Spillet starter ved segment 5
- SHANGHAI 10: Spillet starter ved segment 10
- SHANGHAI 15: Spillet starter ved segment 15

Vi har desuden tilføjet den lidt sværere version **SUPER SHANGHAI**. Spillets basisregler er som ved almindelig SHANGHAI, men man skal tillige ramme de doubles og triples som LED displayet dikterer.

Justérbare sværhedsgrader for SUPER SHANGHAI er:

- SUPER SHANGHAI 1: Spillet starter ved segment 1
- SUPER SHANGHAI 5: Spillet starter ved segment 5
- SUPER SHANGHAI 10: Spillet starter ved segment 10
- SUPER SHANGHAI 15: Spillet starter ved segment 15

GOLF

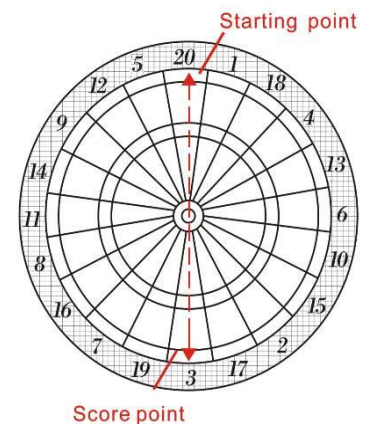
Dette er dartudgaven af golf – du behøver bare ingen golfkøller til dette spil..! Målsætningen er at fuldføre en runde med 9 eller 18 ”huller” med den mindst mulige totalscore. Vejen til succes består i at lave par 3 således at en runde med 9 ”huller” giver en perfekt score på par 27 og en runde med 18 ”huller” giver en perfekt score på par 54.

Tallene fra 1 til 18 repræsenterer hver et ”hul”. Du må ramme hvert ”hul” 3 gange for at gå videre til næste ”hul”. Double og triples tæller – og får dig dermed hurtigere gennem banen. Hvis du kaster en triple med første darpil tæller det som en ”Eagle” og hullet er altså vundet med bare én pil.

Bemærk: Den aktuelle spiller fortsætter med at spille til vedkommende ”huller ud” (dvs. rammer hullet 3 gange.) Computerstemmen vil annoncere hvilken spillers tur det er. Lyt omhyggeligt til stemmen. Der er ingen foræringer i dette spil..!

FOOTBALL

Spænd hjelmen søster lagkage! Før spillet kan gå i gang må hver spiller udvælge deres "hjemmebane". Dette kan gøres ved at kaste en dartpil mod dartskeen eller ved at trykke manuelt på skiven. Det udvalgte segment bliver den enkelte spillers udgangspunkt – banen går igennem bull's eye og fortsætter direkte videre over skiven til modsatte side af skiven. Eksempel: Hvis du vælger segment 20 starter du med double 20 (ydre ring) og fortsætter over til double 3. Banen udgøres af 11 segmenter og skal rammes i rækkefølge. Hvis vi følger ovenstående eksempel ser banen sådan ud:

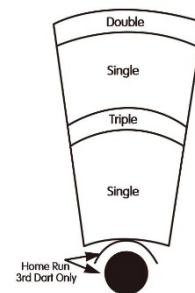


Double 20, Outer single 20, triple 20, inner single 20, outer bull's eye, inner bull's eye, outer bull's eye, inner single 3, triple 3, outer single 3 og til slut double 3.

Den først spiller der "scorer" – laver touch down om man vil – vinder. LED displayet vil holde styr på slagets gang og vise dig hvilket segment du skal ramme næste gang.

BASEBALL

Dartudgaven af BASEBALL kræver en vis portion dygtighed. Som i almindelig baseball består spillet af 9 *innings*. Hver spiller kaster 3 dartpile pr. inning. Banen er bygget op som vist i diagrammet:



Segment

Resultat

| | |
|-----------------------|---|
| Enkelt segmenter | "Single" = 1 base |
| Dobbelt segmenter | "Double" = 2 baser |
| Tredobbelte segmenter | "Triple" = 3 baser |
| Bull's Eye | "Home Run" (kan kun forsøges ved tredje dartpil i en runde) |

Målsætningen med spillet er at lave så mange runs som muligt i hver inning. Spilleren med flest runs ved slutningen af spillet er vinderen.

STEEPLECHASE

Målsætningen med dette spil er at være den første til at gennemføre "løbet" – dvs. gennemføre "væddeløbsbanen". Banen starter ved segment 20 og går med uret rundt til segment 5 og ender ved Bull's Eye. Det lyder let, ikke? Vi mangler bare at fortælle, at du skal ramme hvert segments inner single for at gennemføre. Dvs. området mellem midten og triple området. Derudover er der lagt forhindringer ud. Disse er som følger:

- Første "gærde": Triple 13
- Andet "gærde": Triple 17
- Tredje "gærde": Triple 8
- Fjerde "gærde": Triple 5

Den første der gennemfører banen er vinderen.

ELIMINATION

Målsætningen med dette spil er at eliminere de andre spillere. Reglerne er meget simple. Hver spiller skal med 3 pile få flere point end spilleren før dem. Hver spiller har 3 liv ved start. Hvis en spiller ikke får flere point end spilleren før ham/hende, så mister spilleren et af sine 3 liv. Lige mange point vil også resultere i et mistet liv. Vinderen af spillet er den spiller som er tilbage med liv. Bemærk at man kan justere antallet af liv.

HORSESHOES

(Kun 2 spillere)

I dette spil bruges kun 20 og 3 segmenterne for at simulere de 2 hesteskos huller. Spiller 1 skal ramme segment 20 og spiller 2 skal ramme segment 3. Pointene kumuleres pr. runde. Den første spiller som får 15 point vinder.

Points gives som følger:

- Enkelt segment (Yderste, rektangel) = 0 point
Enkelt segment (Inderste trekant) = 1 point
- Dobbelt segment = 2 points
- Tredobbelt segment = 3 points

Pointene tælle kun hos den spiller eller hold som får flest point i en runde. F.eks. hvis spiller 1 får 3 point og spiller 2 får 1 point i en runde, er det kun spiller 1 som vil få sine 3 point skrevet på pointtavlen. Runderne fortsætter indtil der er opnået 15 point. Bemærk at man kan ændre antallet af point som skal opnås før spillet er slut.

WARFARE

(Kun 2 spillere)

I dette spil er dartskevnen en slagmark delt i 2 halvdele. Den første spiller som rammer alle modstanderens segmenter (hære) vinder. Segmenterne skal ikke rammes i rækkefølge.

Spiller 1 er den øverste hær og skal ramme de nederste segmenter (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 og 8).
Spiller 2 er den nederste hær og skal ramme de øverste segmenter (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 og 13).

Justerbare sværhedsgrader:

- **BATTLEGROUNDS DOUBLES:** Modstanderens hære kan kun udryddes ved at ramme de dobbelte segmenterne.
- **BATTLEGROUNDS TRIPLES:** Modstanderens hære kan kun udryddes ved at ramme de tredobbelte segmenterne.
- **BATTLEGROUNDS MED GENERALER:** Når alle segmenter er ramt skal man indfange generalen ved at ramme Bull's eye. Hvis Bull's eye rammes før alle segmenterne er ramt tæller det ikke.

På point displayet vises spiller 1's segmenter øverst og spiller 2's segmenter nederst. Hver gang at et segment er blevet ramt, vil lyset ud fra segmentet slukke.

ADVANCED WARFARE

Spilleregler er de samme som ved WARFARE, bortset fra at der nu er landminer på slagmarken. Landminerne befinder sig på de dobbelte og tredobbelte segmenter på modstanderens halvdel. Rammer man en landmine mister man selv en af sine hære. F.eks. mister spiller 1 sin hær på segment 11, hvis han/hun rammer landminen på modstanderens dobbelte eller tredobbelte segment 6.

PAINTBALL

Dette spil minder om WARFARE. Der er dog en alternativ måde at vinde slaget på, ud over at ramme modstanderens segmenter. Ligesom i et rigtigt spil paintball, kan man erobre modstanderens flag og på den måde vinde slaget.

For at erobre flaget skal man ramme den røde Bull's eye 3 gange. Det er ikke nødvendigt at ramme 3 gange i samme runde, der holdes regnskab med hvor mange gange man rammer i løbet af spillet. Der gives ikke point ved at ramme den yderste ring af Bull's eye. Den første spiller som erobre flaget eller udrydder modstanderens hære, vinder spillet.

Justerbare sværhedsgrader:

- **PAINTBALL DOUBLES:** Modstanderens kan besejres ved at ramme den røde Bull's eye 3 gange eller ved at ramme de dobbelte segmenterne.
- **PAINTBALL TRIPLES:** Modstanderens kan besejres ved at ramme den røde Bull's eye 3 gange eller ved at ramme de tredobbelte segmenterne.

Bemærk: Tryk på **SELECT** knappen for at vælge eventuelle varianter og sværhedsgrader af de forskellige spil



1. Spiller indikator
2. Point display
3. Double In/Out
4. Master Out indikator
5. Start/Hold knap
6. Jack stik (I bunden)
7. Funktions knapper
8. Indbyggede højttalere
9. Live Catch Ring
10. Double segmenter
11. Single segmenter
12. Triple segmenter

VIGTIGE OPLYSNINGER

FASTFRYSNING AF SEGMENT

Fra tid til anden vil en dartpil være skyld i, at et segment kommer i klemme i det system, der adskiller segmenterne. Sker dette vil alt igangværende spil blive afbrudt og LED displayet vil oplyse om, hvilket segment der er fastfrosset.

For at frigøre segmentet igen skal du blot fjerne dartpilen, eller dennes ødelagte spids, fra segmentet. Hvis dette ikke løser problemet, prøv da at prikke forsigtigt til segmentet indtil det løsner sig. Spillet vil da fortsætte, hvor det slap.

ØDELAGTE PILESPIDSER

Fra tid til anden vil pilespidserne falde af eller sidde fast på dartskiven. Sker sidstnævnte skal du forsigtigt fjerne det fra skiven – tag eventuelt fat om den med en pincet. Hvis dette ikke er muligt kan du forsøge at skubbe spidsen ud fra bagsiden af dartskiven. Vær dog meget forsigtig hvis du må gå ind fra bagsiden.

Det er helt normalt, at pilespidserne går i stykker. Der er vedlagt en pakke med ekstra pilespidser til formålet. Brug altid kun originale pilespidser, da andre typer kan ødelægge dartskiven og det elektroniske system.

DARTPILENE

Brug ikke dartpile der vejer over 17 gram til denne type dartskive. Pilene der medfølger vejer 10 gram og bruger bløde pilespidser. Benyttes de bløde pilespidser ikke kan det forårsage store skader på dartskiven og det elektroniske system.

RENGØRING AF DEN ELEKTRONISKE DARTSKIVE

Denne T-40 dartskive vil holde længe, hvis den bliver behandlet rigtigt. Rengør ofte selve huset ved brug af en let fugtig klud. Et mildt rengøringsmiddel kan bruges om nødvendigt. Brug aldrig skrappe rengøringsmidler. Undgå at spilde væsker, eller på anden måde fugtiggøre, selve dartskiven da det kan skade dartskive og det elektroniske system – ødelægges de på denne måde bortfalder garantien.

BORTSKAFFELSE

Smid ikke dette produkt ud med det almindelige husholdningsaffald. Aflever det i stedet på en godkendt genbrugsstation. På den måde hjælper du med til at beskytte miljøet – tak.

EU-importør:

A/S HARALD NYBORG, Odense, DK

→ Der tages forbehold for trykfejl.