

## BRUKSANVISNING OCH SPELREGLER



## ELEKTRONISK DARTTAVLA

Modell: T-40

Best.nr. 8241

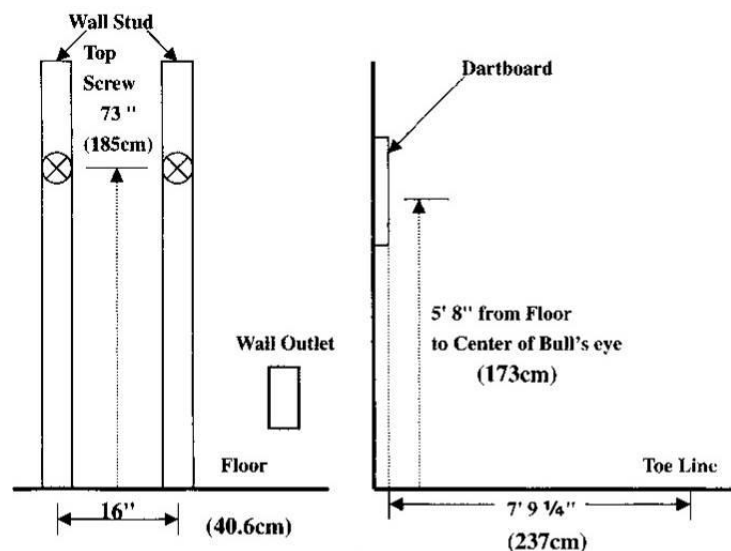
**Tillbehör:**

- Bruksanvisning
- 12 darpilar (omonterade)
- A/C adapter
- Extra Sot spetsar

**Monteringsanvisning**

Välj en plats att hänga dartzavlan där det finns ca 2,5 meter fritt utrymme framför tavlan. Kastlinjens bakkant bör vara 237cm från tavlans framkant. Eftersom denna tavla har en strömadapter så är det lämpligt att placera tavlan i närheten av ett eluttag.

Monteringshålen på denna dartzavla har ett avstånd på ca 40 cm mellan varandra så den kan hängas upp på ett säkert sätt. Välj ut en monteringsyta där dartzavlan ska placeras och mät var de två placeringshål ska sitta. Se till att dessa två hål har placerats helt vågrät jämfört med varandra. Sätt i skruvar och häng upp dartzavlan med hjälp av monteringshålen. Om du vill få tavlan så nära väggen som möjligt så kan du även fästa 4 skruvar genom hålen på uppsamlingsytan som ligger utanför poängdelen av tavlan.



Center av tavlan det så kallade "Bull's Eye" ska vara ca 170 cm från golvet.

Anslut A/C adapter i vägguttaget och i uttaget i botten av dartzavlan och du är redo att börja spela.

## Darttavlans funktioner

**POWER knapp** – Placerad i nedre högra hörnet (när dörrarna är öppna). Kontrollera att AC adaptern sitter i på höger sida av dartsavlan. Tryck på POWER knappen för att starta och stänga av spelet.

**START knapp** – Tryck på denna knapp för att starta spelet när spelet har valts.

**GAME knapp** – Tryck för att bläddra genom on-screen menyn och välj på så sätt typen av spel du vill spela.

**SELECT knapp** – Använd **SELECT** knappen för att anpassa och välja spelinställningar. Många av spelen finns i olika svårighetsnivåer som kan väljas med denna knapp. Se avsnittet *Game Menu* på sidan 17 för att se en komplett lista med spel.

**PLAYER/PAGE knapp** – Tryck på denna knapp i början av ett spel för att välja antal spelare. Knappen kan också användas för att se ställningen för de spelarna som inte visas på skärmen.

**DOUBLE/MISS knapp** – Den här knappen används för att aktivera *Double In/Double Out* och *Master Out* alternativ för alla "01" spel. Denna funktion kan endast aktiveras till 301, 401, etc. spel. **MISS** är aktiverad under alla spel. Tryck på knappen för att registrera ett missat kast. Spelaren kan trycka när en pil landar utanför poängdelen så att datorn kan registrera att en pil har kastats.

**SOUND knapp** – Tryck kontinuerligt för att ställa in ljudnivå eller mute (ljudlös).

**iMATCH/RETURN knapp** – Denna funktion tillåter en spelare att spela mot datorn. Här kan man välja mellan 5 olika svårighetsnivåer. Observera att endast en spelare kan spela mot *iMatch* motståndaren i taget. Vid användning av denna funktion är det möjligt att få riktigt motstånd, i jämförelse med träningsinställningen. *Return* funktionen är tillgänglig i alla spelen. Tryck på knappen och spelet kommer att återgå till ställningen som den var tidigare.

För att aktivera *iMatch* måste följande göras:

1. Välj den typ av spel du vil spela.
2. Tryck på **iMATCH** knappen och välj svårighetsnivå genom att hålla inne knappen tills den önskade nivån kommer fram (en röst kommer att berätta de olika nivåerna).

**iMATCH** svårighetsnivåer:

- Nivå 1 (C1): Professionell
- Nivå 2 (C2): Expert
- Nivå 3 (C3): Avancerat
- Nivå 4 (C4): Mellan
- Nivå 5 (C5): Nybörjare

**Live Catching ring:** Om en dartpil träffar denna kommer dartsavlan att ge 0 poäng för kastet.

## Användande av den elektroniska dartzavlan

1. Tryck på **POWER** knappen för att aktivera dartzavlan. En kort ljudsignal spelas medan displayen genomgår en uppstarts test.
2. Tryck på **GAME** knappen tills önskad spelform visas se spellista (*Game Menu*) på sidan 19.
3. Tryck på **DOUBLE knappen** (frivillig) för att välja start eller/och slut av Master Out (endast 301 - 901 spel). Detta förklaras i spelregelsektionen av denna manual.
4. Tryck på **PLAYER** knappen för att välja antalet spelares (1, 2, ... 8). Spelet är förinställt på 2 spelare
5. Tryck på **START/HOLD** knappen (röd) för att aktivera och starta spelet.

## Skyddsfilm på displayen

Denna elektroniska dartzavla kan ha en skyddande plastfilm över hela displayen och knappdelen av tavlan för att förhindra att repor uppstår under frakt. Det rekommenderas att denna film tas bort för att göra displayen mer lättläst. För att avlägsna filmen lyft I ena hornet och dra bort filmen.

## Vårda din elektroniska dartzavla

1. **Använd aldrig pilar med metallspets på denna dartzavla.** Pilar med metallspets kommer att skada elektroniken i tavlan.
2. **Använd inte onödig kraft att kasta pilarna.** Att kasta pilarna för hårt kommer att skada spetsarna på pilarna samt slita onödigt mycket på tavlan.
3. **Vrid pilarna medsols när du tar bort dem från tavlan.** Detta gör det lättare att ta bort pilarna samt förlänger livslängden av dina pilspetsar.
4. **Använd endast den A/C adapter som medföljer denna tavla.** Användande av felaktig adapter kan leda till stötar samt skada dartzavlans elektronik.
5. **Avlägsna batterierna när dartzavlan inte används eller när adaptern används.** Det kommer att öka batteriernas livslängd.
6. **Spill inte vätska på dartzavlan.** Undvik rengöringsspray och rengöringsmedel innehållande ammoniak eller andra hartsliknande kemikalier, då de kan orsaka skada på tavlan.

## Spelregler

|      |            |     |               |
|------|------------|-----|---------------|
| 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     |     |               |

Darttavlan **T-40** är laddad med olika spel och möjligheter. Reglerna för varje spel finner ni nedan i den ordning de presenteras i LED displayen när du bläddrar mellan de olika spelen.

### 301

Denna populära turnering och pubbspel går ut på att subtrahera varje kast från startsumman tills en spelare får exakt 0 (noll). Om en spelare får över noll så är det en miss vilket gör att poängen går tillbaka till startsumman och spelaren får börja om från samma poäng som innan. Exempel: om en spelare behöver ha 32 för att avsluta spelet och han/hon kastar 20,8 och 10 (totalt 38), går poängen tillbaka till 32 till nästa runda.

När man spelar spelet kan man välja double in/double out alternativet (double out är det mest vanliga alternativet). Tryck "DOUBLE" knappen för att ändra denna inställning. LED lampor kommer att visa inställningen:

- **Double In** – En dubbel måste kastas innan poängen kan dras ifrån totalpoängen. Med andra ord kan en spelare börja ta poäng förrän han kastat en dubbel.
- **Double Out** – En dubbel måste kastas för att avsluta spelet. Det betyder ett jämnt nummer är nödvändigt för att avsluta spelet.
- **Double In and Double Out** – En dubbel är nödvändig för att både starta och avsluta spelet för varje spelare.
- **Master Out** – En dubbel eller trippel är nödvändig för att avsluta spelet.

## CRICKET

Cricket är ett strategiskt spel för att etablerade spelare och nybörjare skall kunna spela på lika villkor. En spelare kastar på de nummer som är mest lämpade för den spelaren samtidigt som han kan tvinga den andre spelaren att få kasta på nummer som icke är lämpade för denne. Cricket går ut på att "stänga" alla lämpliga nummer före ens motståndare medan man samlar ihop till högsta antalet poäng.

**Bara nummer 15 och 20 och innersta och yttre Bull's Eye är de som används.** Varje spelare måste träffa ett nummer 3 gånger för att "öppna" poängräkningen inom det specifika segmentet. En spelare belönas med antalet poäng från det "öppna" segmentet när han/hon kastar en pil som hamnar på detta segment såvida motståndaren inte stängt segmentet. Att träffa dubbelringen ger 2 träffar och en träff i trippelringen räknas som 3 träffar.

Nummer kan bli "öppnade" eller "stängda" i vilken ordning som helst. Ett nummer är "stängt" när en annan motståndare träffar ett "öppet" segment 3 gånger. När ett nummer stängts så kan ingen mer spelare få poäng på detta nummer.

*Att vinna* – Den som stänger alla nummer först och samlar flest poäng är vinnaren. Om en spelare "stänger" alla nummer först men är efter poängmässigt, måste han/hon fortsätta att ta poäng på "öppna" nummer. Om spelaren inte kommer ikapp poängmässigt innan den andre spelaren stänger alla nummer så vinner motståndarsidan. Spelet fortsätter tills alla segment är "stängda" – vinnaren är den spelare med högst poäng,

## CRICKET utan poäng

(Tryck på SELECT knappen när Cricket visas)

Samma regler fast utan poängräkning. Målet med denna version är att först stänga alla gällande nummer (15 till 20 och Bull's Eye).

## **SCRAM**

*(Endast 2 spelare)*

Detta spel är en variant av Cricket. Spelet består av 2 ronder. Spelarna har olika mål varje omgång. I rond 1, spelare 1 försöker "stänga" (3 träffar på varje segment 15 till 20 och Bull's Eye). Under tiden försöker spelare 2 att samla ihop så många poäng som möjligt i de segment som spelare 1 inte ännu har stängt. Så fort spelare 1 stängt alla segment så är rond 1 klar. I rond 2 så är det omvända roller. Nu skall spelare 2 försöka stänga medan spelare 1 koncentrerar sig på att samla poäng.

Spelet är över när rond 2 är färdigspelad (spelare 2 har stängt alla segment). Spelaren med högst poäng vinner

## **CUT-THROAT CRICKET**

Samma basregler som standard Cricket förutom när poängräkning börjar, poäng läggs på din motståndares total. Målet är att få så lite poäng som möjligt. Den här varianten av Cricket erbjuder ett annat psykologiskt tänkande av spelarna. Istället för att samla poäng till dig själv för att vinna så går det ut på att stjäla över poäng på motståndaren. Riktiga tävlingsmänniskor älskar denna variant.

## **Engelsk CRICKET**

*(Endast 2 spelare)*

Detta spel är ytterligare en variant av Cricket som kräver precision i pilkastningen. Spelet består av 2 ronder. Spelarna har olika mål i varje rond. Under första rondens så försöker spelare 2 kasta Bull's Eye – med målet att nå 9 för att avsluta rond 1. Dubbel Bull (rött centrum) räknas som 2 poäng. Varje kast som inte träffar Bull's Eye ger spelare 1 avdrag på spelare 1:s total.

Exempel: Spelare 2 kastar en 20 (single Bull's Eye), och 7 under hans/hennes omgång, spelare 2 kommer att få ett Bull's Eye borttaget från de 9 som behövs, och 27 poäng kommer att dras av från spelare 1:s total. Spelare 2 måste ha suverän Bull's Eye kastning.

Under tiden så försöker spelare 1 att samla så många poäng som möjligt under rond 1. Dubblar och tripplar räknas 2X och 3X deras respektive valör. För att göra poäng måste spelare 1 göra mer än 40 poäng i varje omgång (3 kast) för att samla poäng mot spelare 2. Endast de poängen över 40 räknas mot ackumulerad poäng. Spelare 1 måste också vara en bra kastare för att undvika Bull's Eye under den första rondens för att varje träffa träff på Bull's Eye kommer att dras ifrån spelare 2:s total av 9 Bull's Eye. Så fort spelare 2 når målet att få 9 Bull's Eye så vänder man på spelet inför rond 2.

## AVANCERAD CRICKET

En svår version av Cricket som rekommenderas för riktigt duktiga spelare. Spelaren måste stänga ute segmenten (20,19,18,17,16,15 och Bull's Eye) genom att bara träffa dubblar och tripplar. I detta utmanande spel så räknas dubblar som 1X numret och tripplar som 2X numret. Bull's Eye räkningen är densamma som standard Cricket. Första spelaren att "stänga" de numren med mest poäng vinner.

## SHOOTER

Det här spelet testar spelarnas förmåga att jobba ihop som grupp med att kasta pilarna i samma segment i varje rond. Datorn kommer att slumpmässigt välja ut de segment som spelarna måste träffa genom att visa ett blinkande nummer i displayen.

|                               |                    |           |
|-------------------------------|--------------------|-----------|
| Poängräkning enligt följande: | Singel segment     | = 1 poäng |
|                               | Dubbel segment     | = 2 poäng |
|                               | Trippel segment    | = 3 poäng |
|                               | Singel Bull' s Eye | = 4 poäng |

När datorn väljer dubbel Bulls Eye, den yttre ringen räknas det som 2 poäng och den inre räknas som 4 poäng. Spelaren med flest poäng vid slutet av varje rond är vinnare.

**Olika svårighetsgrader av Shooter** välj 6 rundor, 7 rundor, ... 12 rundor.

## BIG SIX

Detta spel ställer spelare mot spelare för att utmana din motståndare att träffa de mål som du väljer. **Singel 6 är första målet att träffa för att starta spelet.** Innan spelet börjar måste spelarna komma överens om hur många "liv" som får utnyttjas. Under en omgång (3 kast) måste spelare 1 träffa 6 för att spara "liv". Efter att aktuellt mål träffats avgör nästa pil som kastas motståndarens mål att träffa. Om spelare 1 misslyckas med att träffa det aktuella målet under en omgång (3 kast) förlorar man "livet och får inte chansen att välja nästa mål för spelare 2. I detta fall kastar spelare 2 på singel 6 och om han/hon träffar får denne möjlighet att välja mål för nästa rond.

**Singel, dubbel och tripplar är alla mål i detta spel.** Målet med spelet är att tvinga sin motståndare att förlora "liv" genom att välja svåra mål som exempelvis dubbel eller trippel Bull's Eye. Sista spelaren med liv kvar vinner.

**Olika svårighetsgrader för BIG SIX** välj antalet liv såsom 3 liv, 4 liv osv

## OVERS

Det här spelet går ut på att få högre poäng än ronden innan. Innan spelet börjar bestämmer spelarna hur många "liv" som får användas. När en spelare misslyckas att få fler poäng än omgången innan kommer han/hon att förlora ett liv. Detta gäller även om han/hon får lika poäng som föregående omgång. LED displayen till höger kommer att visa hur många liv som återstår. Spelaren med liv kvar vinner.

**Olika svårighetsgrader för OVERS** välj antalet liv såsom 3liv, 4liv



## **UNDERS**

Detta spel är motsatsen till "OVERS". Spelaren måste få färre poäng än omgången innan. Spelet börjar med 180 poäng (högsta uppnåeliga total). När en spelare kastar mer poäng än omgången innan kommer han/hon förlora ett liv. Varje pil som hamnar utanför måltavlan inkluderat studs ut kommer att bestraffas med 60 poäng. Det kommer att bli tillagt på slutet a ronden genom att trycka på START/HOLD knappen. Siste spelaren med liv kvar vinner.

**Olika svårighetsgrader för UNDERS** välj antalet liv såsom 3liv, 4liv

## **COUNT-UP**

Målet med spelet är att bli första spelare att nå en förbestämd poäng. Totalpoängen bestäms när spelet väljs. Dubblar och tripplar räknas som 2 och 3 gånger det talets värde på varje segment. Till exempel om en pil träffar trippel 20 blir poängen 60. Den ackumulerade poängen visas i LED displayen under spelets gång.

**Olika svårighetsgrader för COUNT-UP** Välj 400, 500, 600, 700, 800, 900, and 999.

För att ändra till olika svårighetsgrad tryck på SELECT knappen. Först till bestämd totalpoäng vinner.

## **HIGH SCORE**

Reglerna för detta tävlingsinriktade spel är enkla – samla flest poäng under 3 rundor (9 pilkast) vinner. Dubblar och tripplar räknas som 2X och 3X värdet på segmentet som träffas.

**Olika svårighetsgrader för HIGH SCORE** välj 4 rundor, 5 rundor, ... 14 rundor

Exempel: Spel med 7 rundor, den spelaren med flest poäng efter 7 rundor vinner

## **ROUND-THE-CLOCK**

Varje spelare försöker att få poäng i nummerföljd från 1 till 20 och avsluta med Bull's Eye. Varje spelare kastar 3 pilar per omgång. Om rätt nummer träffas, så försöker han/hon på nästa nummer i följd. Första spelare till 20 är vinnaren. Displayen kommer att visa vilket segment spelaren skall kasta på. En spelare måste fortsätta kasta på aktuellt segment tills man träffar. Displayen visar sedan vilket segment som följer.

Det finns många olika svårighetsgrader för detta spel. Varje spel har samma regler, detaljer ser ni nedan.

- **ROUND-THE-CLOCK 1** – Spelet börjar med segment nummer 1
- **ROUND-THE-CLOCK 5** – Spelet börjar med segment nummer 5
- **ROUND-THE-CLOCK 10** - Spelet börjar med segment nummer 10
- **ROUND-THE-CLOCK 15** - Spelet börjar med segment nummer 15

Dubblar och tripplar räknas som enkel poäng.

**ROUND-THE-CLOCK dubbel** – Spelaren måste kasta en dubbel i varje segment 1-20

- **ROUND-THE-CLOCK dubbel 5** – Spelet börjar med dubbel segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK dubbel 10** - Spelet börjar med dubbel segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK dubbel 15** - Spelet börjar med dubbel segment 15

**ROUND-THE-CLOCK Trippel** - Spelaren måste kasta en trippel i varje segment från 1 -20.

- **ROUND-THE-CLOCK Trippel 5** – Spelet börjar med en trippel i segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK Trippel 10** - Spelet börjar med en trippel i segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK Trippel 15** - Spelet börjar med en trippel i segment 15

## **KILLER**

Det här spelet visar vilka som är dina riktiga vänner. Spelet kan spelas med så få som 2 spelare, men spänningen och utmaningen stiger med antalet spelare. För att starta måste varje spelare välja ett nummer genom att kasta en pil på måltavlan. LED displayen indikerar "SEL" vid denna tidpunkt. Numret som varje spelare blir tilldelad är dennes nummer genom hela spelet. Två spelare kan inte ha samma nummer. Spelet kan börja när varje spelare har ett tilldelat nummer.

Första steget är att utnämna dig själv till "Killer" genom att träffa en dubbel på det valda segmentet som är just ditt nummer. Så fort du träffat din dubbel så är du "Killer" genom hela spelet. Nu är ditt mål att "kill" dina motståndare genom att träffa deras nummer tills alla liv är förlorade.

Siste spelare med liv kvar vinner. Det är inte ovanligt att flera spelare går ihop mot en bättre spelare.

**Olika svårighetsgrader för KILLER** välj 7 liv, 8 liv, ... 14 liv. Man kan även höja svårighetsgraden ytterligare genom att spela: Dubbel 3 liv, dubbel 5 liv osv. I detta spel kan du bara göra en "kill" genom att kasta en dubbel på motståndarens nummer.

**DOUBLE DOWN**

Varje spelare börjar med 40 poäng. Målet är att få så många träffar som möjligt i det aktiva segmentet i pågående rond. I första rondan måste spelaren träffa segment 15. Om inte 15 träffas, delas poängen på hälften. Om någon 15 träffas, varje 15 (dubblar och tripplar räknas) adderas start totalen. Nästa rond kastar spelaren på 16 segmentet och träffar adderas ackumulerat till en ny total. Återigen om man inte träffar delas poängen på hälften. Varje spelare kastar enligt nedan tabell och i ordning (LED displayen kommer att visa det aktiva segmentet som gäller). Spelaren som fullföljer spelet med flest poäng vinner.

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

Dubbel

Trippel

**DOUBLE DOWN 41**

Detta spel har liknande regler som Double Down som beskrivs ovan fast med 2 undantag. Först istället för att gå från 15 till 20 och Bull's Eye, är sekvensen omvänd vilket kommer att visas på displayen. För det andra är en tilläggsrunda inkluderad mot slutet där varje spelare måste klara av att på tre kast få en poäng på total 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: osv.). Denna "41" runda lägger till en extra svårighetsgrad till spelet. Kom ihåg att en spelares poäng reduceras till hälften om man inte lyckas.

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

Dubbel

Trippel

"41" Runda

## ALL FIVES

Hela måltavlan är aktuell i detta spel. I varje runda (3 pilar) måste varje spelare kasta en total som är delbar med 5. Varje 5 räknas som ett poäng. Exempel: 10, 10, 5 = 25. Eftersom 25 är delbart med 5 så får denna spelare 5 poäng ( $5 \times 5 = 25$ ).

Om en spelare kastar 3 pilar som inte blir delbara med 5 är ingen poäng utdelad. Även den sista pilen måste landa i ett segment. Om en spelare kastar den tredje pilen och den landar i ytterringen eller missar tavlan so blir det noll poäng, även om det 2 första pilarna är delbara med 5. Första spelare till 51 vinner. LED displayen räknar totalpoängen.

**Olika svårighetsgrader för ALL FIVES** välj 51, 61, 71, 81, and 91. Spelas på samma sätt som ovan.

## SHANGHAI

Varje spelare måste spela runt måltavlan i nummerföljd 1 till 20. Spelaren startar på nummer och 1 och kastar 3 pilars. Målet är att få så många poäng som möjligt i varje omgång om 3 pilar. Dubblar och tripplar räknas mot din poäng. Spelaren som får flest poäng efter att ha fullföljt alla 2 segment vinner.

**Olika svårighetsgrader för SHANGHAI** välj följande

- **SHANGHAI 5** - Spelet börjar på segment 5
- **SHANGHAI 10** - Spelet börjar på segment 10
- **SHANGHAI 15** - Spelet börjar på segment 15

Som tillägg har vi lagt till **Super Shanghai** som en svårighetsgrad. Detta spel spelas exakt som ovan men dubblar och tripplar måste träffas i enlighet med vad LED visar.

**Olika svårighetsgrader för Super Shanghai** välj följande:

- **SUPER SHANGHAI 5** - Spelet börjar på segment 5
- **SUPER SHANGHAI 10** - Spelet börjar på segment 10
- **SUPER SHANGHAI 15** - Spelet börjar på segment 15

## GOLF

Detta är en dart simulation av spelet golf. Målet är att fullfölja en runda av nio till 18 med lägsta möjliga poäng. The Championship "bana" består av par 3 hål som blir par 27 för en niohålsrunda och 54 för en 18 håls runda.

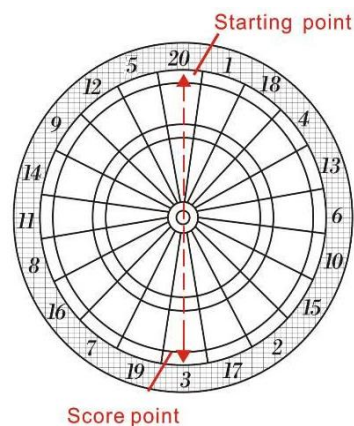
Segmenten 1 till 18 används där varje nummer representerar ett hål. Du måste ha 3 träffar på varje "hål" för att få fortsätta till nästa. Dubblar och tripplar påverkar ditt resultat då du kan avsluta ett hål med färre kast. Exempel: Kasta en trippel på första hålet och den räknas som en "Eagle" och spelaren får ett slag på detta hål.

## FOOTBALL

Det första man måste göra är att välja varje spelares spelfält. Detta kan göras genom att kasta en pil eller manuellt trycka på ett segment av varje spelare. Detta är helt upp till dig, men oavsett vilket segment som väljs så blir det startpunkten som sträcker sig över Bull's Eye och direkt över på motsatta sidan av Bull's Eye.

Exempel: Om du valt 20 segmentet som start, så startar du på dubbel 20 i yttre ringen och fortsätter hela vägen till dubbel 3. "Startfältet" är uppdelat i 11 individuella segment och måste träffas i ordning. Så med ovan resonemang i exemplet så måste du kasta pilarna i följande ordning.

Dubbel 20 ... yttre singel 20 ... Trippel 20 ... Inre Singel 20 ... yttre Bull's Eye ... Inre Bull's Eye ... yttre Bull's Eye ... Inre Singel 3 ... Trippel 3 ... yttre Singel 3 ... och till slut dubbel 3.



Första spelare att göra detta vinner. LED displayen håller reda på resultat och vilket segment som skall träffas nästa kast.

## BASEBALL

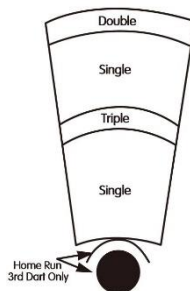
Denna dartspeleversion av Baseball kräver en stor del skicklighet.

Ett spel består av, 9 innings.

Varje spelare kastar 3 pilar per "inning."

Spelplanen ser ut enligt tabellen nedan.

| Segment          | Resultat   |
|------------------|--|
| Singels segments | "Single" - one base  |
| Doubles segment  | "Double" - two bases   |
| Triples segment  | "Triple" - Three bases   |
| Bull's Eye       | "Home Run" ( kan bara göras försök på Tredje kastet på varje rond) |



Målet är att få så många "runs" som möjligt per inning. Spelaren med flest runs vid slutet av spelet vinner.

## **STEEPLECHASE**

Målet med detta spel är att bli första spelare att komma i mål i racet genom att fullfölja loppet. Loppet startar på 20 segmentet och fortsätter medsols runt tavlan till segment 5 och avslutas med Bull's Eye. Du måste träffa inre singelsegmentet på varje nummer för att fullfölja banan. Detta är området mellan Bull's Eye och trippelringen. Och som ett riktigt häcklopp så finns det hinder längs vägen de fyra hindren som måste besegras ser du nedan.

- 1<sup>st</sup> häcken      Trippel 13
- 2<sup>nd</sup> häcken      Trippel 17
- 3<sup>rd</sup> häcken      Trippel 8
- 4<sup>th</sup> häcken      Trippel 5

Första spelare att klara banan vinner.

## **STEEPLECHASE**

Målet med detta spel är att eliminera de övriga spelarna. Reglerna är mycket enkla. Varje spelare måste med 3 pilar få fler poäng än spelarna före. Varje spelare har 3 liv från början. Om en spelare inte lyckas få flera poäng än spelaren före, förlorar man ett av sina 3 liv. Har man samma antal poäng förlorar man också ett liv. Spelets vinnare är han/hon som är kvar längst tid med minst ett liv. Observera att antalet liv kan justeras.

## **HORSESHOES**

(Endast för 2 spelare)

I detta spelet används endast segmenten 20 och 3 för att simulera de 2 hästkoshålen. Spelare 1 måste träffa segment 20 och spelare 2 måste träffa segment 3. Poängen ackumuleras per runda. Första spelaren med 15 poäng vinner.

Poängen delas ut enligt nedan:

- Enkelt segment (Yttersta rektangel) = 0 poäng  
Enkelt segment (Innersta trekant) = 1 poäng
- Dubbelt segment = 2 poäng
- Trippelsegment = 3 poäng

Poängen räknas endast för den spelaren/laget som får flest poäng per runda. T.ex. om spelare 1 får 3 poäng och spelare 2 får 1 poäng i en runda, är det endast spelare 1 som kommer att få sina 3 poäng uppskrivna på poängtavlan. Rundorna fortsätter tills första spelaren får 15 poäng. Observera att antalet poäng som krävs för att vinna kan ändras innan spelet är klart.

## WARFARE

(Endast för 2 spelare)

I detta spel är darttavlan ett slagfält uppdelat i 2 halvor. Första spelaren som träffar alla motståndarens segment (arméer) vinner. Segmenten behöver inte träffas i rätt ordning.

Spelare 1 är den översta armén och ska träffa de nedersta segmenten (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 och 8).

Spelare 2 är den nedersta armén och ska träffa de översta segmenten (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 och 13).

Justerbara svårighetsnivåer:

- BATTLEGROUND DOUBLES: Motståndarens arméer kan endast utrotas genom att träffa de dubbla segmenten.
- BATTLEGROUND TRIPLES: Motståndarens arméer kan endast utrotas genom att träffa de tredubbla segmenten.
- BATTLEGROUND MED GENERALER: När alla segmenten har träffats måste generalen fångas in genom att träffa Bull's Eye. Om Bull's Eye träffas före alla segmenten har träffats räknas det inte.

På poängskärmen visas segmenten som spelare 1 har träffat överst och som spelare 2 har träffat nederst, genom att slockna när de träffas.

## ADVANCED WARFARE

Spelreglerna är de samma som i spelet WARFARE, förutom att det nu finns landminor på slagfältet. Landminorna finns på de dubbla och tredubbla segmenten på motståndarens halva. Träffar man en landmina förlorar man en av sina egna arméer. T.ex. förlorar spelare 1 sin armé på segment 11 om han/hon träffar landminan på motståndarens dubbla eller tredubbla segment 6.

## PAINTBALL

Detta spel påminner om WARFARE. Det finns dock ett alternativt sätt att vinna förutom att träffa motståndarens segment. Precis som i det riktiga Paintball kan man erövra motståndarens flagga och på så sätt vinna. För att erövra flaggan måste man träffa den röda Bull's Eye 3 gånger. Det krävs inte att man träffar 3 gånger på samma runda, utan det räknas hur många gånger den har träffats under hela spelts gång. Det delas också ut poäng om den yttersta ringen av Bull's Eye träffas. Den första spelaren som erövrar flaggan eller utrotar motståndarens arméer vinner spelet.

Justerbara svårighetsnivåer:

- PAINTBALL DOUBLES: Motståndaren kan besegras genom att träffa den röda Bull's Eye 3 gånger eller genom att träffa de dubbla segmenten.
- PAINTBALL TRIPLES: Motståndaren kan besegras genom att träffa den röda Bull's Eye 3 gånger eller genom att träffa de tredubbla segmenten.

**Observera:** Tryck på **SELECT**-knappen för att välja eventuella varianter och svårighetsnivåer av de olika spelen.



1. Spelindikator
2. Poängskärm
3. Double In/Out
4. Master Out-indikator
5. Start/Hold-knapp
6. Uttag (på undersidan)
7. Funktionsknappar
8. Inbyggda högtalare
9. Live Catch Ring
10. Dubbla segment
11. Enkelt segment
12. Trippel segment



## Viktigt

### ***Spelet hänger sig***

Det händer att ett segment hänger sig. Om detta händer kommer spelet att stoppas och LED displayen visar vilket segment som hängt sig. För att frigöra segmentet, ta bort pilen är den avbrutna spetsen från segmentet. Om problemet kvarstår försök vicka lite tills segmentet släpper. Spelet kommer att återstartas.

### ***Brutna spetsar***

Det händer att pilspetsarna går av och fastnar i de olika segmenten. Försök att ta bort dessa med en liten tång. Om detta inte är möjligt kan du försöka trycka ut spetsen från baksidan av segmentet. Använd en spik som är mindre än hålet och tryck försiktigt genom hålet tills spetsen faller ut på andra sidan. Var försiktig och inte trycka för långt så man skadar säkringen bakom segmentet.

Det är normalt att spetsar bryts av, därför medföljer ett antal extra spetsar.

### ***Pilar***

Det rekommenderas att du inte använder pilar som överstiger 17 gram på denna tavla. Pilarna som medföljer tavlan är på 10 gram och med standard softspets.

## Rengör din elektroniska darttavla.

Din T-40 elektroniska darttavla kommer att hålla lång tid framöver om du sköter den ordentligt. Regelbunden damning av skåpet rekommenderas med en dammtrasa. Undvik att spilla vätskor på tavlan då det kan skada tavlan och detta tacks inte av någon garanti.

## Bortskaffande

Släng inte denna produkt med de normala hushållssoporna. Lämna den istället på en godkänd återvinningscentral. På så sätt hjälper du att skydda miljön – tack.

## EU-importör:

A/S HARALD NYBORG, Odense, DK

→ För eventuella tryckfel ansvaras inte.