

Brugervejledning



UCB40

Indholdsfortegnelse

ELEKTRONISK DART CB-40CW & CB50CW	3
DARTSKIVENS FUNKTIONER	3
BRUG AF DARTSKIVEN	4
ØJEBLIKkelig POINT VISNING	4
BESKYTTELSE AF DARTSKIVEN	4
DEMONSTRATION AF STEMMEKOMMANDOER.....	4
SPILLEREGLER	5
301	5
CRICKET	5
<i>No-score cricket</i>	6
<i>Scram</i>	6
<i>Cut-throat cricket</i>	6
<i>English cricket</i>	6
<i>Advanced cricket</i>	7
SHOOTER	7
BIG SIX	7
OVERS	7
UNDERS	8
COUNT-UP	8
HIGH SCORE	8
ROUND-THE-CLOCK	8
KILLER	9
DOUBLE DOWN	9
DOUBLE DOWN 41	9
ALL FIVES	9
SHANGHAI	10
GOLF	10
FOOTBALL	10
BASEBALL	11
STEEPLECHASE	11
ELIMINATION	11
HORSESHOES	12
BATTLEGROUNDS	12
ADVANCED BATTLEGROUNDS	12
PAINTBALL	13
SPIL MENU	13
VIGTIGE OPLYSNINGER	16
SEGMENT SIDDET FAST	16
KNÆKKEDE SPIDSER	16
PILE	16
RENSNING AF DARTSKIVEN	16

Elektronisk Dart CB-40CW & CB50CW

Vælg et sted til din dartske, hvor der er omkring 10 feet/305 cm fri plads foran. "Tå-linien" skal placere 237 cm fra dartskeens front. Da skiven bruger en AC adapter bør den, for nemheds skyld, placeres i nærheden af en stikkontakt.

Monteringshullerne på denne skive har en afstand på 40,6 cm, så den kan monteres sikkert på væggen. Placer et mærke 203 cm over gulvet. Placer et andet mærke i nøjagtig samme højde i en afstand af 40,6 cm fra det første. Indsæt nu to skruer, der hvor du har lavet mærkerne. Hæng nu skiven op ved hjælp af hullerne placeret på bagsiden. Det kan være nødvendigt at justere skruerne. Hvis du vil sætte skiven endnu bedre fast, kan du sætte fire skruer i hullerne placeret udenfor scoringsdelen af dartskeens.

Dartskivens funktioner

POWER knappen – tænder og slukker for spillet

GAME knappen – bladrer igennem spil-menuen på skærmen

SELECT knappen - kan vælge forskellige sværhedsgrader for spil. Mange spil indeholder forskellige sværhedsgrader, der kan vælges imellem.

PLAYER/PAGE knappen – denne knap bruges i starten af hvert spil til at vælge antallet af deltagere i spillet. Yderligere giver denne knap muligheden for at se andre spilleres point. Denne dartske holder styr på op til 16 spilleres point.

DOUBLE/MISS knappen – Denne knap bruges til at aktivere double ind/double ud funktionen i '01 spillene. Denne funktion er kun aktiv når der vælges spillene 301, 401 osv. Denne knap bruges også til at registrere en misset pil. Spilleren kan trykke på denne knap, hvis en pil lander uden for scoringsområdet, så dartskeens registrerer en kastet pil. MASTER OUT kan vælges ved at trykke gentagne gange på DOUBLE/MISS knappen indtil der kommer lys i MASTER OUT indikatoren. Dartskeens vil også bekræfte dette valg med en stemmekommando. MASTER OUT betyder at man skal ramme en double- eller tripling for at afslutte, dvs. nå nul, i '01 spillene. Det bliver kaldt MASTER OUT fordi det kræver store evner for at kunne afslutte i triplingen.

SOUND knappen – lyden kan justeres i 8 styrker. Niveau 0-7.

START/HOLD knappen - denne multifunktionsknap kan bruges til:

-at STARTE spillet når alle indstillinger er valgt.

-at sætte spillet i stå (HOLD) imellem runder så spillerne uden videre kan fjerne deres pile.

CYBERMATCH knappen – inden starten af spillet trykkes på knappen for at spille mod dartskeens computer. Der kan vælges imellem niveauerne fra C1 til C5. Startende med *begynder* C5 til *professionel* C1. Niveauet vælges ved at trykke på knappen indtil det ønskede niveau fremkommer. 1 spiller er derfor nok til at spille på dartskeens, da man kan dyste mod computeren.

DART OUT/SCORE knappen – denne funktion er kun aktiv i '01 spillene. Når en spiller kommer under 160 point, kan vedkommende trykke på DART OUT knappen, og få at vide fra dartskeens hvilke 3 pile der skal bruges, for at afslutte spillet. Bemærk at doubler og tripler er markeret med 2 og 3 streger til venstre for tallet. SCORE knappen giver adgang til point som ikke vises i øjeblikket.

BOUNCE OUT knappen – beslut før spillet starter om du ønsker at tælle pile med, som ikke sidder fast i dartskeens "bounce-outs". Hvis ikke trykkes der ganske simpelt på BOUNCE

OUT knappen umiddelbart efter at pilen er fløjet af skiven, for at fratække de registrerede point.

RESET knappen – sletter nuværende point og starter spillet forfra.

Brug af darts skiven

- 1) Tryk på POWER knappen for at tænde darts skiven. En kort musik introduktion afspilles, men skiven laver en kort test.
- 2) Tryk på GAME knappen indtil du når det ønskede spil.
- 3) Hvis det ønskes kan du på DOUBLE knappen vælge at spillet skal starte og/eller slutte med en double (kun i '01 spillene)
- 4) Tryk på PLAYER knappen for at vælge antallet af deltagere fra 1 til 16. Du kan også trykke på CYBERMATCH knappen og vælge en computermotstander fra fem niveauer.
- 5) Tryk på START/HOLD knappen for at starte spillet.
- 6) Kast 3 pile pr. tur.
 - En pil indikator viser antallet af pile der er kastet i den pågældende runde.
 - Når alle 3 pile er kastet, vil en stemme sige "remove darts" og scoren vil blinke. Når pilene er fjernet trykkes der på START knappen for at gå videre til næste spiller. En stemme fortæller, hvilken spiller der er den næste. Et indikationslys vil også vise hvilken spiller, der er den næste.

Øjeblikkelig point visning

Denne elektroniske darts skive er udstyret med et point display. Displayet er placeret helt ude til venstre på displaypanelet. Dette vil vise hver eneste pil's point øjeblikkeligt og blive ved indtil næste pil er kastet.

Beskyttelse af darts skiven

- 1) Benyt aldrig pile med metalspidser på darts skiven. **Gælder dog ikke CB50!**
- 2) Brug ikke overdreven kraft når du kaster pilene mod skiven.
- 3) Drej pilene en smule rundt imens de fjernes fra skiven. Dette gør det nemmere at fjerne pilene fra skiven og forlænger levetiden på spidserne.
- 4) Brug kun den medfølgende AC adapter til skiven.
- 5) Pas på ikke at spilde væsker på skiven.

Demonstration af stemmekommandoer

Hvis du ønsker at gennemlytte alle darts skivens stemmekommandoer gøres følgende: 1) Tænd for skiven 2) Vent indtil startmusikken er ovre 3) Tryk 1 gang på GAME knappen 4) Tryk på BOUNCE knappen 4 gange så hurtigt som muligt. 5) Demonstrationen afsluttes med et tryk på en hvilken som helst knap.

Spilleregler

Reglerne for hvert enkelt spil er beskrevet nedenfor, i den rækkefølge de optræder på displayet når man bladrer igennem dem. Der vises en illustration af displayet ud for det spil der beskrives. Bemærk at tallene og bogstaverne vil se anderledes ud på displayet i forhold til eksemplerne.

301

G 0 1 S T D 3 0 1 2 P

Dette populære turnerings- og pubspil spilles ved, at man fratrækker hver pil fra startsummen indtil en spiller når præcist nul. Hvis en spiller passerer nul bliver det regnet som en "bust" og scoren bliver sat til dette samme, som den var inden den pågældende runde. (f.eks., hvis en spiller mangler 32 for at afslutte, og han/hun rammer 20, 8 og 10 (i alt 38), så bliver scoren sat tilbage til 32 inden næste runde)

I spillet kan vælges double ind/double ud funktionen. Double ud er den mest anvendte variation. Tryk på DOUBLE knappen for at ændre denne indstilling. Displayet vil vise den valgt indstilling.

Double ind: En double skal rammes før der trækkes point fra spillerens total.

Double ud: En double skal rammes for at afslutte spillet. Det vil sige at man kun kan afslutte, hvis man har et lige antal point.

Double ind og double ud kan også vælges i samme spil. Det vil sige begge regler er gældende.

Master ud: En double eller triple kræves for at man kan afslutte spillet.

Double ind og master ud kan også kombineres i samme spil.

Når en spiller kommer under 160 point, kan darts-kiven vise, hvilke pointtal der skal rammes for at ende på nul. Dette gøres ved at trykke på DART OUT knappen. Doubler og tripler vises med henholdsvis 2 og 3 streger til venstre for det angivne tal.

Spillet kan også spilles efter det helt samme regler, men med en anden startsum. Startsummen kan varieres imellem 301, 401, 501, 601, 701, 801 eller 901. Der vælges imellem de forskellige startsummer ved at trykke på SELECT knappen.

Cricket

G 0 2 C R I S T D 2 P

Cricket er et strategisk spil for såvel øvede som uøvede spillere. Formålet med Cricket er, at "lukke" alle de rigtige numre før ens modstander, mens man scorer det højeste antal point. Kun numrene fra 15 til 20 samt indre/ydre Bullseye bruges i Cricket. Hver spiller skal ramme et nummer 3 gange (åbne det) før der kan scores point på det. Herefter får spilleren pointtallet for dette nummer, hver gang det rammes, indtil modstanderen har "lukket det". At ramme doubleringen gælder for to plets-kud og tripleringen gælder for tre plets-kud. Numrene kan "åbnes" og "lukkes" i en hvilken som helst rækkefølge. Et nummer bliver "lukket", når den anden spiller rammer det "åbne" nummer 3 gange. Når et tal er "lukket" kan der ikke længere scores point på dette i resten af spillet.

Vinderen: Den spiller som først "lukker" alle numrene og har det største pointtal. Hvis en spiller "lukker" alle numrene først, men er bagud på point, skal han/hun fortsætte med at

forsøge at score point på de "åbne" numre. Hvis spilleren ikke indhenter modstanderens/modstandernes forspring inden alle numrene er "lukkede", har modstanderen vundet. Spillet fortsætter indtil alle numre er "lukkede". Vinderen er den med den højeste score.

Visningen af scoringen i Cricket er nem at forstå. Hvert nummer har 3 lys, som viser hvor mange pletskud der skal til for at åbne/lukke det. Når man rammer et nummer vil et lys slukkes.

No-score cricket

(tryk på SELECT knappen når Cricket vises i displayet)

G 0 2 C R I N C 2 P

Reglerne er de samme som i Cricket, med den undtagelse at man ikke kan score point. Formålet i denne udgave er ganske simpelt at lukke alle numrene først.

Scram

(kun for 2 spillere)

G 0 3 S C R 1 - 1

Dette spil er en variation af Cricket. Består af 2 runder. Spillerne har forskellige mål i hver runde. I 1. runde skal spiller 1 forsøge at "lukke" numrene 15 til 20 samt Bullseye. I samme runde forsøger spiller 2, at samle så mange point som muligt indtil alle numrene og Bullseye er lukket af spiller 1. I 2. runde er rollerne byttet om. Vinderen er den, som når 2. runde er slut, har scoret flest point.

Cut-throat cricket

G 0 4 C U T C R I 2 P

Samme regler som i standard Cricket, med den undtagelse at point der scores lægges til modstandernes point. Der gælder således om at slutte med færrest point.

English cricket

(kun for 2 spillere)

G 0 5 E N G 1 - 1

Dette spil er en anden variation af Cricket. Spillet består af 2 runder. Spillerne har forskellige mål i hver runde. I 1. runde skal spiller 2 forsøge at ramme Bullseyes. Der skal bruges 9 Bullseyes for at afslutte 1. runde. Den inderste Bullseye tæller for 2. På samme tid forsøger spiller 1, at score så mange point som muligt. Doubler og tripler tæller som 2 og 3 gange deres respektive værdier. For at få point skal spiller 1 dog score over 40 point i hver runde.

Kun pointene over 40 bliver lagt til hans samlede pointsum. F.eks. hvis han rammer 20,20 og 10, så får han 10 point i denne runde. Når spiller 2 har ramt 9 Bullseye er 1. runde ovre. Runde 2. spilles på samme måde, men med rollerne byttet om. Vinderen er den spiller, der har flest point når 2. runde er ovre.

Advanced cricket

G 0 6 A C R C R I 2 P

I denne svære version af Cricket, skal spillerne lukke numrene udelukkende ved at ramme doubler og tripler. I dette spil tæller doubler som 1 gange nummeret og tripler som 2 gange nummeret. Scoringen i Bullseye er den samme som i standard Cricket. Vinderen er den, der først lukker alle numrene med flest point.

Shooter

G 0 7 S H O 6 2 P

Dette spil tester spillernes evner til at ramme et mål i hver runde. Dartskivens computer vil inden hver runde vælge et tilfældigt mål, som spillerne skal skyde efter. Det valgte tal vises i displayet. Scoringen i hver runde er følgende: Single = 1 point, double = 2 point, triple = 3 point. Når computeren vælger Bullseye som mål giver ydre Bullseye 2 point og indre Bullseye giver 4 point. Vinderen er den spiller, som har flest point, når spillet slutter.

Big six

G 0 8 B S I 3 2 P

Dette spil giver spillerne mulighed for at udfordre modstanderen til, at ramme det mål de vælger. Spillerne skal dog først gøre sig fortjente til at vælge det næste mål, ved at ramme det øjeblikkelige mål først. Single 6 er det første mål, der skal rammes, når spillet starter. Før spillet starter, skal spillerne blive enige om hvor mange "liv" de skal have. Med en af de første 3 pile, skal spiller 1 ramme en sekser for at redde livet. Efter det øjeblikkelige mål er ramt, bestemmes modstanderens næste mål af den næste pil. Hvis spiller 1 ikke rammer målet i de tre forsøg, mistes der et liv og muligheden for at vælge spiller 2's næste mål. Så vil spiller 2 skyde efter single 6, som spiller 1 missede. Singler, doubler og tripler er alle separate mål i dette spil. Formålet med spillet er at presse modstanderen til at miste liv, ved at vælge svære mål til ham (f.eks. double bullseye). Den sidste spiller, som har liv tilbage er vinderen.

Overs

G 0 9 O U R 3 2 P

Formålet med dette spil er ganske simpelt, at score højere end man gjorde i den forudgående 3-pils runde. Inden spillet starter, vælges hvor mange liv spillerne skal have. Når en spiller ikke formår at score højere end i den forudgående runde, mistes der et liv.

Man mister også et liv, hvis man scorer det samme, som i den forudgående runde. Displayet vil lyse en enkelt gang for hvert liv der mistes. Den sidste spiller med liv tilbage er vinderen.

Unders

G 1 0 U N D 3 2 P

Dette spil er dette modsatte af Overs. Spillerne skal score under deres egen forudgående 3-pils runde. Spillet starter ved 180 point (højeste pointtal muligt). Når en spiller skyder højere end sin egen forudgående runde, mistes der et liv. Hver pil som rammer udenfor det pointgivende område af darts skiven eller flyver væk fra skiven (bounce outs) tæller som 60 point. Den sidste spiller med liv tilbage er vinderen.

Count-up

G 1 1 C U P 3 0 0 2 P

Formålet med dette spil er, at nå det på forhånd valgte antal point før modstanderen. Det akkumulerede antal point for spillerne, vil blive vist i displayet. Der kan vælges, hvilket pointtal man spiller til med SELECT knappen. Der kan vælges imellem summerne 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 og 999.

High score

G 1 2 H S C 3 R 2 P

Reglerne for dette spil er simple. Det gælder om at score flest point på 3 runder (9 pile). Spillet kan spilles over et varierende antal runder. Der kan spilles fra 3 og op til 14 runder.

Round-the-clock

G 1 3 R O N R 1 2 P

Hver spiller forsøger at ramme alle numre fra 1 til 20 i rækkefølge. Hver spiller kaster 3 pile pr. runde. Hvis et korrekt nummer rammes, går man videre til at forsøge at ramme det næste i talrækken. Den første spiller der når 20 er vinderen. Displayet viser hvilket nummer der skal rammes. Spilleren skal blive ved med at skyde efter et nummer indtil det er ramt. I Round-the-clock kan også vælges at starte ved numrene 5, 10 og 15. Eftersom der ikke scores point i spillet, tæller double- og triplingen som singler.

Man kan også variere sværhedsgraden ved at spille Round-the-clock double og Round-the-clock triple, hvor man skal ramme numrene i henholdsvis double- og triplingen for at gå videre til næste nummer. I Round-the-clock double og Round-the-clock triple kan man også vælge at starte ved numrene 5, 10 og 15.

Killer

G 1 4 K I L - 3 2 P

Dette spil vil virkelig vise, hvem der er dine sande venner. Spillet kan spilles helt ned til 2 spillere, men spændingen og udfordringen stiger, hvis der er flere spillere. For at komme i gang, skal alle spillere bestemme deres nummer ved at kaste en pil mod skiven. På dette tidspunkt vil displayet vise SEL. Det nummer som spillerne får beholder de resten af spillet. To spillere kan ikke have det samme nummer. Når alle spillere har et nummer starter spillet. Det første mål i spillet er at blive en "Killer" (dræber). Dette opnås ved at ramme doubleringen i sit eget nummer. Herefter er du en "Killer" resten af spillet. Nu er dit mål at ramme de andre spilleres numre indtil alle deres liv er væk. Den sidste spiller, som har liv tilbage er vinderen. Det er almindeligt at spillere rotter sig sammen, for at få ram på en bedre spiller.

Antallet af liv kan sættes imellem 7 og 14 liv. Der kan også vælges mellem sværhedsgraderne doubler 3 liv, doubler 5 liv og doubler 7 liv. I disse spil kan du kun "dræbe" dine modstandere ved at ramme deres numre i doubleringen.

Double down

G 1 5 D O N 2 P

Hver spiller starter spillet med 40 point. Formålet er at score så mange point som muligt i rundens aktive mål. I første runde skal spilleren ramme nummer 15. Hvis 15 ikke rammes halveres spillerens point. Hvis nogle 15'er rammes lægges de til start summen. I næste runde skal nummer 16 rammes, og træffere lægges til den nye samlede score. Ligesom i foregående runde halveres den totale sum, hvis der ikke er nogen træffere. Hver spiller skal forsøge at ramme de forskellige mål i følgende rækkefølge: 15, 16, D, 17, 18, T, 19, 20, B.

Double down 41

G 1 6 F 4 1 2 P

Spillet følger samme regler som Double down. Dog med to undtagelser. I stedet for at gå fra 15 til 20 og Bullseye, er rækkefølgen vendt om. Der er også tilføjet en runde, hvor spillerne skal forsøge at lave tre træffere, der sammenlagt giver 41 (20+20+1, 19+19+3, D10+D10+1 osv.). Denne 41-runde gør spillet betydeligt sværere. Da scoren bliver halveret, hvis man ikke rammer 41, er det en stor udfordring. I Double down 41 skal målene rammes i følgende rækkefølge: 20, 19, D, 18, 17, T, 16, 15, 41, B.

All fives

G 1 7 A L L 5 1 2 P

Hele skiven er i brug i dette spil. I hver runde med 3 pile skal spillerne forsøge at score et pointtal, der kan deles med 5. Hver "femmer" tæller for et point. (f.eks. $10+10+5=25$ giver 5 point) Hvis en spiller kaster 3 pile, som ikke giver et tal deleligt med 5, gives der ikke nogen point. Den tredje pil skal ramme et pointgivende mål. Hvis den tredje pil misses, får spilleren ingen point, selvom scoren for de 2 første pile kan deles med 5. Den første spiller, som når 51 point (femmere), er vinderen. Displayet vil vise pointene. I stedet for at spille til 51, kan man også vælge at spille til 61, 71, 81 eller 91.

Shanghai

G 1 8 S H I 1 2 P

Hver spiller skal arbejde sig rundt om skiven fra nummer 1 til 20 i rækkefølge og herefter Bullseye. Spillerne starter ved nummer 1 med 3 pile. Formålet er at score flest muligt point i hver runde á 3 pile. Doubler og tripler tæller med i din score. Spilleren som har flest point når alle målene er ramt vinder. Man kan også vælge at starte spillet fra nummer 5, 10 eller 15.

Der er også tilføjet en variant, der kaldes SUPER SHANGHAI. I dette spil skal der også rammes forskellige doubler og tripler, som vil blive vist på displayet. I SUPER SHANGHAI kan man også vælge at starte fra nummer 5, 10 og 15.

Golf

G 1 9 G O L 9 H 2 P

Målet med dette spil er at gennemføre en runde bestående af 9 til 18 "huller" med den lavest mulige score. "Golfbanen" består udelukkende af par 3 huller. Det vil sige for en runde med 9 huller er par 27 og for en runde med 18 huller er par 54. Numrene fra 1 til 18 bruges, og hvert hul gør det ud for et hul. Der skal laves 3 træffere på hvert hul, før man kan gå videre til det næste. Hvis man rammer doubler og tripler, kan man gennemføre et hul på mindre end 3 pile. En spiller bliver ved med at kaste indtil et hul er gennemført (der er opnået 3 træffere). En stemme vil fortælle, når det er en spillers tur.

Football

G 2 0 F O T 2 P

Det første der gøres, er at spillerne vælger "bane". Dette kan enten gøres ved at kaste en pil, eller ved manuelt at trykke på et sted på dartskiven. Det bestemmer man selv, men uanset valget, bliver dette dit udgangspunkt, som går igennem Bullseye og videre på den anden side.

Hvis man f.eks. starter i nummer 20, skal man først ramme double 20 og til sidst afslutte i double 3. "Banen" består af 11 individuelle felter, som alle skal rammes i rækkefølge. I det nævnte tilfælde vil rækkefølgen således være: Double 20...ydre single 20...triple 20... indre single 20...ydre Bullseye...indre Bullseye...ydre Bullseye...indre single 3...triple 3...ydre single 3...double 3. Displayet vil vise spillernes næste mål. Den første spiller der har ramt alle 11 mål er vinderen.

Baseball

G 2 1 B A S 6 2 P

Som i rigtig baseball, består spillet af 9 innings. Hver spiller kaster 9 pile pr. inning. Banen ser ud på følgende måde: single = 1 base, double = 2 baser, triple = 3 baser, Bullseye = home run (kan kun opnås med 3. pil i hver runde). Formålet med spillet er at score så mange "løb" som muligt i hver inning. Spilleren med flest "løb" når spillet slutter er vinderen.

Steeplechase

G 2 2 H O R 2 P

Formålet med dette spil er, at være den første der gennemfører "banen". Banen starter ved nummer 20 og fortsætter med uret rundt om skiven til nummer 5 og slutter i Bullseye. Det er dog ikke så nemt, som det lyder, da det er det inderste single felt (området mellem Bullseye og tripleringen), der skal rammes. Ligesom i rigtig steeplechase er der også forhindringer på banen: 1. hegn = triple 13, 2. hegn = triple 17, 3. hegn = triple 8, 4. hegn = triple 5.

Elimination

G 2 3 E L I 3 2 P

Formålet med dette spil er at "eliminere" modstanderen/modstanderne. Reglerne er meget simple. Hver spiller skal score højere point, med 3 pile, end modspilleren lige før. Hver spiller starter med 3 liv. Hvis spilleren ikke scorer flere point end den forudgående spiller, mister et liv. Er scoren den samme, mister også et liv. Vinderen er den sidste spiller med liv tilbage. Med SELECT knappen kan også vælges at spillerne starter med 4 eller 5 liv hver.

Horseshoes

G 2 4 H S H 1 5 1 - 1

I dette 2-personers spil bruges kun numrene 20 og 3. Spiller 1 skyder efter nummer 20 og spiller 2 skyder efter nummer 3. Der kan scores point på følgende måde: Triple = 3 point, double = 2 point, indre single = 1 point. Der spilles til en spiller har opnået 15 point. Der er kun en spiller, der kan score point i hver runde. Scorer den ene spiller f.eks. 3 point, mens den anden kun score 2 point, så er det kun spilleren med 3 point, der får point i den pågældende runde. Vinderen er spilleren, der først når 15 point. Med SELECT knappen kan der vælges at man spiller fra 15 til 25 point.

Battleground

G 2 5 B A T S I N 1 - 1

I dette 2-personers spil er darts-kiven en "kampplads" inddelt i 2 halvdele. Den første spiller, der rammer alle modstanderens "hære" vinder spillet. Hærene skal ikke rammes i nogen bestemt rækkefølge. Spiller 1 er øverste hær, og skal således skyde pile mod nederste halvdel af darts-kiven (numrene 6,10,15,2,17,3,19,7,16,8). Spiller 2 er nederste hær, og skal således skyde pile mod øverste halvdel af darts-kiven (numrene 11,14,9,12,5,20,1,18,4,13). Spillet kan også varieres med Battleground double og Battleground triple, hvor man skal ramme henholdsvis double og triple for at eliminere modstanderens hære.

Advanced battleground

G 2 6 A D B - 1 - 1

Reglerne er de samme som i standard Battleground, med den undtagelse at nu er der "landminer" med i spillet. Spillerne skal nu være forsigtige for at undgå at ramme landminerne, som findes i double- og triplingen i modstanderens område. En spiller der rammer en landmine, vil miste en af sine egne hære. En mine kan kun udløses en gang i hvert spil. Den hær der mistes er den modsatstående (f.eks. vil landminerne i nummer 11 udslette hæren på nummer 6).

Paintball

G 2 7 P B A S I N 1 - 1

Dette spil er ligesom Battleground, dog med den undtagelse at der er en alternativ måde at vinde på, udover blot at ramme alle modstanderens hære. Ligesom i rigtig paintball kan man "erobre modstanderens flag". Dette gøres ved at ramme indre Bullseye 2 gange (ydre Bullseye tæller ikke). De 2 pletskud behøver ikke laves i samme runde. I Paintball kan man også variere sværhedsgraden.

PAINTBALL DOUBLES: Der kræves 3 indre Bullseye for at "erobre flaget", og hære udslettes ved at ramme i modstanderens doublering.

PAINTBALL TRIPLES: Der kræves 3 indre Bullseye for at "erobre flaget", og hære udslettes ved at ramme i modstanderens triplering.

Spil menu

Spil #	Spil	Spillere	Spil beskrivelse	
G01	STD	301	2P	301
Tryk "Select" for 401, 501, 601, 701, 801, 901				
G02	CRI	STD	2P	Cricket
Tryk "Select" for No-Score-Cricket				
G03	SCR	-	1-1	SCRAM
G04	CUT	CRI	2P	CUT THROAT CRICKET
G05	ENG	-	1-1	ENGLISH CRICKET
G06	ACR	CRI	2P	ADVANCED CRICKET
G07	SHO	6	2P	SHOOTER
Tryk "Select" for 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12				

G08	BSI	3	2P	BIG SIX
Tryk "Select" for 3, 4, 5, 6, 7				
G09	ORU	3	2P	OVERS
Tryk "Select" for 3, 4, 5, 6, 7				
G10	UND	3	2P	UNDERS
Tryk "Select" for 3, 4, 5, 6, 7				
G11	CUP	300	2P	COUNT-UP
Tryk "Select" for 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999				
G12	HSC	3R	2P	HIGH SCORE
Tryk "Select" for 4R, 5R, 6R, 7R, 8R, 9R, 10R, 11R, 12R, 13R, 14R				
G13	RON	R1	2P	ROUND-THE-CLOCK
Tryk "Select" for 5, 10, 15, D5, D10, D15, 15				
G14	HIL	=3	2P	
Tryk "Select" for =3, =5, =7, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14				
G15	DON	-	2P	DOUBLE DOWN
G16	F41	-	2P	FORTY ONE
G17	ALL	51	2P	ALL FIVES
Tryk "Select" for 61, 71, 81, 91				
G18	SHI	1	2P	SHANGHAI
Tryk "Select" for 5, 10, 15, S1, S5, S10, S15				
G19	GOL	9H	2P	GOLF
Tryk "Select" for 10, 11.....18 huller				
G20	FOT	-	2P	FOOTBALL
Tryk "Select" for 10, 11.....18 huller				
G21	BAS	6	2P	BASEBALL

Tryk "Select" for 7, 8, 9 innings

G22 HOR - 2P **STEEPLECHASE**

G23 ELI 3 2P **ELIMINATION**
Tryk "Select" for 4, 5

G24 HSH 15 1-1 **HORSESHOES**
Tryk "Select" for 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

G25 BAT SIN 1-1 **BATTLEGROUND**
Tryk "Select" for DOU, TRI, GEN

G26 ADB - 1-1 **ADVANCED BATTLEGROUND**

G27 PBA SIN 1-1 **PAINTBALL**
Tryk "Select" for DOU, TRI, GEN

Vigtige oplysninger

Segment sidder fast

Det sker fra tid til anden, at et af segmenterne i den pointgivende del af dartsreven sætter sig fast. Hvis det sker vil spillet midlertidigt afbrydes, imens displayet vil vise nummeret på det segment, der har sat sig fast. Hvis det stadig sidder fast efter at pilen eller eventuelt en brækket spids er fjernet, kan det frigøres ved at "puffe" lidt til det. Spillet vil blive genoptaget, så snart segmentet ikke længere sidder fast.

Knækkede spidser

Fra tid til anden vil en spids brække af og sætte sig fast i skiven. Forsøg først at trække spidsen ud f.eks. ved hjælp af en pincet. Hvis dette ikke kan lade sig gøre, så forsøg at presse spidsen igennem skivesegmentet. Tryk forsigtigt indtil spidsen falder ned på den anden side. Pas på ikke at presse for langt, da dette kan beskadige dartsrensens kredsløb. Vær ikke bekymret når spidserne brækker. Dette er en helt normal ting når man spiller soft tip dart. Når der skiftes spidser, skal det være af samme type, som oprindeligt fulgte med dartsreven.

Pile

Det anbefales ikke at bruge pile, der vejer mere end 18 gram. De medfølgende pile vejer 12 gram. Nye spidser kan købes i mange forskellige butikker, som normalt handler med dartudstyr. **Bemærk – for CB40W må der kun benyttes softtip pile, dvs. pile med plastik spidser. Men for CB50W kan man både spille med softtip- og steeltip pile.**

Rensning af dartsreven

Dartsreven kan holde i meget lang tid, hvis man passer godt på den. Skabet bør tørres af jævnlige med en fugtig klud. Der kan også bruges et mildt rensmiddel, hvis det skønnes nødvendigt. Brug af stærke rensmiddel, med f.eks. ammoniak, kan nemt påføre skade, hvis det bruges. Undgå at spilde væske på målområdet på dartsreven, da dette kan ødelægge skiven.