



Brugervejledning

High Roller elektronisk dartskive

Udpakning af spillet

Under udpakning af din nye elektroniske dartskive bedes du være forsigtig og tjekke at alt tilbehør er inkluderet i pakken. Nedenstående tilbehør skal være i pakken:

- 1 Elektronisk dartskive
- Løse plastik spidser
- 6 dartpile (usamlet)
- Brugervejledning

**VIGTIGT! Dette dartspil er udelukkende beregnet til dartpile med blød spids (Soft-Tip).
Brugen af pile med stålspidser kan medføre irreparable skader.**

Opsætning / monterings vejledning

1. Vælg et passende sted med god plads, ca. 2,5 meter, til opsætning af dartsiven. Fodlinjen (kastelinjen) skal være nøjagtig 2,37 m fra skriven. Da dartsiven kører på batterier, er det ikke nødvendigt at montere skiven i nærheden af en stikkontakt. Men har du planer om, på et senere tidspunkt, at tilkøbe en strømforsyning til skiven er det selvfølgelig en god ide allerede at have dette i tankerne inden opsætning.
2. Hold målskiven op mod væggen, så midten af bulls-eye kommer til at hænge 1,73 m over gulvet. Marker de 2 monteringshuller med en blyant på væggen.
3. Bor huller de markerede steder.
4. Montér dartsiven med de medfølgende skruer i de for-borede huller.
5. Indsæt 3 stk. AA batterier i det tilhørende rum på fronten af skiven.

Dartsivens funktioner

POWER knap – Tryk på "Power" knappen for at tænde og slukke spillet. Skiven er udstyret med en automatisk stand-by funktion, som slukker spillet hvis dette ikke bruges i 3 minutter. Scoren genkaldes ved at trykke på en vilkårlig knap.

PLAYER/SCORE knap – Denne knap bruges ved start af hvert spil for at vælge antallet af spillere. Knapen kan også bruges til at se de andre spillers score iløbet af spillet. Dartsiven holder kan håndtere scoren for op til 4 samtidige spillere. Når man er mere end 2 samtidige spillere vises scoren i displayet kun for den igangværende spiller.

START knap – Denne multi-funktions knap kan bruges til:

- Starte spillet, når alle opsætninger er valgt og man er klar til at starte spillet.
- Skifte spiller, når en spiller er færdig med hans runde.
Dette vil bevirke at skiven sættes på hold for at kunne fjerne pile fra skiven uden at påvirke scoren.

GAME knap – Tryk på denne knap for at vælge spil der skal spilles.

CYBERMATCH knap – Tryk for aktivere Cybermatch funktionen, når du vil spille mod computeren. Ved flere tryk lige efter hinanden vælger du sværhedsgrad.

Professionel	Level 1	(C1)
Ekspert	Level 2	(C2)
Avanceret	Level 3	(C3)
Øvede	Level 4	(C4)
Begynder	Level 5	(C5)

Elektronisk Dartskive

1. Tryk på **POWER** knappen for at aktivere dartsiven. En kort musikalsk intro spilles imens dartsiven laver en selvtest.
2. Tryk på **GAME** knappen indtil det ønskede spil vises i displayet.
3. Tryk på **PLAYER** knappen for at vælge antallet af spillere i spillet (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Standard indstillingen er 2 spillere.
4. Tryk på **START** knappen for at starte spillet.
5. Kast pilene

- Antallet af pile der må kastes vises i displayet til højre. Antallet af pile, som mangler at blive kastet for den igangværende spiller, vises løbende i samme display.
- Når alle 3 pile er kastet vil en stemme sige "Next player" og det netop afsluttede spiller kan se sin samlede score blinke. Pile kan nu udtages uden at påvirke den igangværende score. Når alle pile er fjernet trykkes på knappen **START** for at næste spiller kan komme til skiven. En stemme vil fortælle hvilken spillers tur det nu er.

Hold spil

Udover at kunne holde styr på op til 4 samtidige spilleres score kan skiven også styre 4 2-personers hold (8 individualister). For at spille i hold – tryk da på **PLAYER** knappen og hold den inde indtil "t" vises i displayet. Hold mulighederne vises nedenstående:

- | | |
|--------------|---|
| t 2-2 | 2 hold, 4 individuelle spillere
(1. hold, spiller 1&3 , 2. hold spiller 2&4) |
| t 3-3 | 3 hold, 6 individuelle spillere
(1, hold spiller 1&4 , 2. hold spiller 2&5 , 3. hold spiller 3&6) |
| t 4-4 | 4 hold, 8 individuelle spillere
(1, hold spiller 1&5 , 2. hold spiller 2&6 , 3. hold spiller 3&7 , 4. hold spiller 4&8) |

Under holdspil sumeres holdspillernes score for vise holdets samlede score.

Vedligeholdelse af din elektroniske darts kive

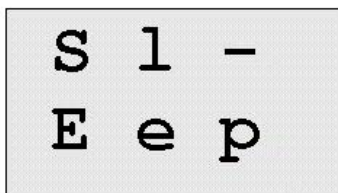
1. **VIGTIGT!** Dette dartspil er udelukkende beregnet til dartpile med blød spids (Soft-Tip). Brugen af pile med stålskæft kan medføre irreparable skader.
2. Der skal ikke bruges mange kræfter på at kaste en pil, hvis afstanden til målskiven er korrekt og spilleren sørger for en god kropsholdning. Soft-Tip-dartpilens anbefalede vægt udgør 16 gram, og det er samtidigt den officielle standardvægt, som mange dartorganisationer og konkurrencer opererer med.
3. Drej pilene med uret, når disse skal tages ud af skiven.
4. Darts kiven må ikke udsættes for ekstreme temperaturer eller vejrforhold.
5. Darts kiven skal beskyttes mod fugt og regn.
6. Darts kiven kan renses med en let-fugtig klud og/eller et mildt rensmiddel. Brug aldrig skrappe rensmidler, da dette kan skade segmenter og elektronik i skiven.

Batterier

Når du burger batterier, må der kun anvendes 3 stk. AA batterier i det tilsigtede rum på forsiden af skiven. Batterierne isættes ved at fjerne frontdækslet til batteri-rummet og placere batterierne i anvist retning.

Automatisk Stand-by mode

Skiven er udstyret med en automatisk stand-by funktion, som slukker spillet hvis dette ikke bruges i 3 minutter. Scoren genkaldes ved at trykke på en vilkårlig knap. Displayet vil vise "SLEEP", som nedenstående tegning. Et afbrudt spil kan genoptages ved at trykke på en vilkårlig knap.



LCD Display I Stand-by Mode

Spilleregler

Din elektroniske dartske tilbyder en stort udvalg af spil og varianter. Reglerne for hvert spil er beskrevet herunder i samme rækkefølge, som de fremkommer i displayet.

301 (G01)

Dette er den mest udbredte form for dartsplil, der også spilles i forbindelse med f.eks. større konkurrencer. Hver spiller starter med 301 point (eller 501,601 osv.). Efter en runde, dvs. når hver spiller har kastet tre pile, vil resultatet blive trukket fra dette pointtal. Den spiller, der først når ned på O, vinder. Herefter fortsætter spillet, indtil spillerne 2-4 er blevet placeret. **Bust:** Hvis en spiller overskrider det pointtal, der lige nøjagtig kræves for at komme ned på O, taler man om en "BUST" -runde. Pointtallet erklæres for ugyldigt og spillet starter forfra fra sidste runde og med samme pointtal.

401 (G02) der startes ved 401

501 (G03) der startes ved 501

601 (G04) der startes ved 601

701 (G05) der startes ved 701

801 (G06) der startes ved 801

901 (G07) der startes ved 901

For at gøre spillet mere spændende, kan der opereres med tasten DOUBLE, der øger sværhedsgraden i begge ender af spillet. Der kan vælges mellem følgende:

- *Double In:* Nedtællingen begynder, når spilleren rammer doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen. Alle yderligere resultater, vil ikke blive medregnet, medmindre dette kræver opfyldt.
- *Double Out:* Den Spiller, der kommer ned på O ved at ramme doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen, udgår af spillet. Hvis spilleren stadig har 1 point tilbage, betragtes det som BUST, se *Overthrow* eller *bus ting*.

CRICKET (G08)

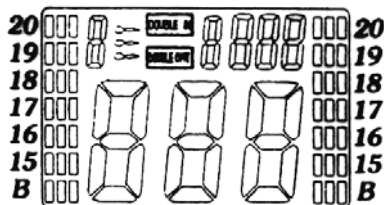
I Europa og USA er *cricket* et yderst populært spil, hvor deltagerne spiller en defensiv eller offensiv taktik, afhængigt af stillingen. Under selve spillet prøver hver deltager at forbedre sit pointtal eller hindre en anden spiller i at score point. Cricket spilles med tallene 15-20 og bulls-eye. Hver spiller skal ramme et tal tre gange, for at få det lukket (CLOSE). Hvis pilen rammer i double- eller tripleringen, vil tallet blive fordoblet hhv. tredoblet. Når en spiller har fået lukket et tal, f.eks. ved at ramme rigtigt tre gange eller ramme tripleringen en gang, vil yderligere fuldtræffere blive medregnet som point (svarende til tallet).

Hvis alle spillere har haft held til at lukke et tal (ALL CLOSED), kan der ikke samles flere point på dette tal. Den, der har det højeste pointtal og har fået lukket alle tal, har vundet. Hvis to af spillerne står lige, vinder den, der først har fået lukket tallene. Strategien ændrer sig, hvis spillerne bliver enige om, at hvert tal skal "lukkes" i en bestemt rækkefølge.

Vinderen er den spiller som først får lukket alle numrene og har den højeste score.

Cricket score-oversigt

Denne dartskive har et dedikeret segment i displayet til at vise Cricket score. Displayet viser 3 separate dioder for hvert tal imellem 15 -> 20 og Bull. Under spillet vil lyset i en diode blive slukket, når man rammer et rigtigt felt. Hvis man rammer et rigtigt felt i double eller triple vil 2 eller 3 dioder blive slukket.



NO-SCORE CRICKET (G09)

Samme spilleregler som almindelig Cricket – dog uden pointscoring. Ideen er at lukke alle felter først.

SCRAM (G10) (Kun for 2 spillere)

Dette spil er en variation af Cricket. Spillet går over 2 runder, hvor hver spiller har forskellige mål at ramme i hver runde. I 1. runde, skal spiller 1 forsøge at lukke segmenter (man skal ramme 3 gange i hvert segment - 15 til 20 og bullseye). I samme runde skal spiller 2 samle så mange point sammen i de segmenter, som spiller 1 endnu ikke har lukket. Når runden er færdig og spiller 1 har lukket alle segmenter er det spiller 2's tur til at lukke segmenter og spiller 1 skal samle point sammen i de ikke-lukkede segmenter. Spillet bliver vundet af den spiller, som har samlet flest point sammen.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

En lidt anden *cricket-version*. Når et tal er blevet lukket, vil yderligere fuldtræffere, som giver point blive overført til modstanderen, idet spilleren med det højeste pointtal taber. Den, der allerede har fået lukket det pågældende tal, kan ikke få tilskrevet yderligere fuldtræffere af samme tal. Spilleren med det laveste pointtal vinder, hvis han/hun har fået lukket alle tal. Spillere med et højt pointtal, der har fået lukket alle tal, kan blive nødt til at score yderligere point, for derved at øge modstanderens pointtal. Den bedste strategi er derfor at få lukket alle tal så hurtigt som muligt, for at hindre modstanderen i at overføre point, samtidigt med, at man selv bevarer muligheden for at belaste de andre spillere med point.

COUNT-UP 300 (G12)

Et enkelt spil, hvor det kommer an på hurtigt at nå op på en bestemt, på forhånd fastlagt værdi. Der opereres med følgende værdier: 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 eller 999. Hver spiller prøver at score så højt et pointtal som muligt. Det gør ikke noget, hvis spilleme ikke kommer op på præcis den værdi, der er fastlagt.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)

COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

High Score - 3 Runder (G20)

Regler for dette meget konkurrence betonede spil er forholdsvis simple. Det gælder om at samle flest point sammen over 3 runder (med 9 pile i alt pr. spiller). Doubler og tripler tæller som 2 eller 3 gange det ramte segments tal. Andre variationer af dette spil er beskrevet herunder. Reglerne er de samme – det er antallet af runder der varierer.

High Score - 4 Runder (G21)

High Score - 5 Runder (G22)

High Score - 6 Runder (G23)

High Score - 7 Runder (G24)

High Score - 8 Runder (G25)

High Score - 9 Runder (G26)

High Score - 10 Runder (G27)

High Score - 11 Runder (G28)

High Score - 12 Runder (G29)

High Score - 13 Runder (G30)

High Score - 14 Runder (G31)

ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)

Spilleme skal ramme tallene fra 1 til 20 (i stigende rækkefølge). Når spilleren rammer et tal skal man ramme næste tal i rækken. Den spiller, der først når op på 20 (og rammer rigtigt), har vundet. Tallenes double- og triplinge betragtes som enkeltringe, dvs. det er kun talværdien for det ramte tal, der medregnes. Displayet vil hele tiden indikere hvilket segment du skal ramme.

Der findes også til dette spil en del variationer, som er beskrevet herunder:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Spillet starter ved tal nummer 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Spillet starter ved tal nummer 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)- Spillet starter ved tal nummer 15

For den mere øvede spiller findes nedenstående varianter af Round-the-clock:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36)- Spilleren skal ramme double i hvert tal segment fra nummer 1 -> 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Spillet starter ved double segmentet i tal nummer 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) - Spillet starter ved double segmentet i tal nummer 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) - Spillet starter ved double segmentet i tal nummer 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40)- Spilleren skal ramme triple i hvert tal segment fra nummer 1 -> 20

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Spillet starter ved triple segmentet i tal nummer 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) - Spillet starter ved triple segmentet i tal nummer 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) - Spillet starter ved triple segmentet i tal nummer 15

KILLER (G44)

Dette spil er både underholdende og sjovt. Det er nu testen skal stå om hvem dine bedste venner i virkeligheden er. Spillet startes ved at hver spiller kaster én pil efter et valgfrit nummer på skiven – det tal der rammes ejes nu af spilleren og kan ikke tages af andre. Hver spiller skal kaste en pil inden spil start for at finde ud af hvem der ejer hvilke numre. Når numre fordeles imellem spillerene viser displayet "SEL". Der er ikke 2 spillere der kan have det samme nummer.

Når alle spillere har fået tildelt deres nummer gælder det om at ramme double i sit eget nummer – for at opnå status som "Killer". Når man har opnået status som "Killer" kan man begynde at eliminere de andre spillere fra spillet ved at ramme double i deres nummer. Når double i en anden spillers nummer bliver ramt – mister den pågældende spiller liv. Når alle ens liv er taget er man ude af spillet. Vinderen er den spiller som står tilbage til sidst med liv i behold.

DOUBLE DOWN (G45)

Hver spiller starter med 40 point. Målet er at ramme et bestemt segment så mange gange som muligt i den igangværende runde. I 1. runde skal spilleren kaste efter tal nr. 15 – hvis der ikke rammes I dette segment bliver hans score halveret. Hvis spilleren rammer tal nr. 15 I runden bliver hver gang tillagt hans startscore – double og triple tæller også. I 2. runde skal spillerne ramme tal nr. 16 og samme principper om halvering og forøgelse af score tæller.

Hver spiller kaster efter tallene som indikeres I nedenstående diagram – displayet vil også vise I hvilket segment der skal kastes. Spilleren som afslutter spillet med flest point vinder spillet.

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

Any Double Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Spillereglerne er identiske med almindelig Double Down. Men istedet for at kaste fra segment 15 og opefter – starter man med at kaste efter nedenstående diagram. Ved spillet afslutning er der tilføjet en ekstra runde, hvor spillerne skal forsøge med 3 kast at score 41 point til sammen. Samme principper om halvering og forøgelse af score tæller også i denne sidste runde.

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

Any Double Any Triple '41' Round

ALL FIVES - 51 (G47)

I dette spil er hele skiven I spil. Ved hver runde med 3 kast til hver spiller – skal hver spiller score en samlede pointsum som kan divideres med 5. Hver "5" tæller for 1 point - eksempelvis 10, 10, 5 = 25. eftersom 25 kan divideres med 5, scorer denne spiller 5 point ($5 \times 5 = 25$).

Hvis en spiller kaster 3 pile og summen af det scorede ikke kan divideres med 5 – får man ingen point. Den sidste pil i hver runde skal ramme et talsegment. Hvis en spiller kaster sin 3. pil i ringen udenom talsegmenterne eller slet ikke rammer skiven – vil han ingen point få selvom de 2 første pile har ramt noget som kan divideres med 5. Den spiller der først når en score på 51 har vundet spillet.

Der findes flere varianter af dette spil, som er beskrevet nedenstående. Reglerne er de samme, men antallet af point det kræver for at vinde spillet er forskellige.

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI - 1 (G52)

Spillet minder om *Round-the-Clock*, bortset fra, at resultaterne lægges sammen og der spilles 7 runder (21 kast). Man starter med tallet 1 og fortsætter til 20 og bulls-eye. Træffere tælles kun med i den rigtige rækkefølge. Rammer spilleren double- eller triplingen, fordobles eller tredobles tallet. Den, der har samlet flest point efter 7. runde, har vundet.

De forskellige variationer af dette spil er listet herunder. Reglerne er de samme, dog varierer start segmentet efter numrene.

SHANGHAI 5 (G53) - Spillet starter ved segment 5
SHANGHAI 10 (G54) - Spillet starter ved segment 10
SHANGHAI 15 (G55) - Spillet starter ved segment 15

GOLF – 9 Holes (G56)

Dette er en dartske simulation af golf. Målet er at færdiggøre en runde fra 1 til 9 med den lavest mulige score. Championship "banen" består af par 3 huller, hvor man maksimalt må lave 27 point for 9 huller og 54 for en runde på 18 huller.

Segmenterne fra 1 til 9 repræsenterer hvert 1 hul. Man skal ramme med 3 pile i hvert segment for at komme til næste hul. Double og triple påvirker din score, idet de tillader dig at afslutte et hul med færre hits. Hvis en spiller eksempelvis rammer triple på hul 1, dvs. får en "eagle" betyder dette at vedkommende afslutter hul 1 med 1 kast.

Bemærk – den aktive spiller forsætter med at kaste sine pile indtil vedkommende ikke kommer videre. Den elektroniske stemme i spillet fortæller hvilken spiller der skal til skiven.

En anden variation af spillet kan ses herunder. Reglerne er de samme – dog varierer antallet af huller der skal spilles.

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

FOOTBALL (G58)

Spillet startes med at hver spiller skal udvælge "banen" de vil spille på. Hver spiller vælger dette ved at kaste én pil eller manuelt trykke på det ønskede segment (bane). Det er fuldstændig op til den enkelte spiller hvilket segment de vælger – fra udgangspunktet er der en usynlig streg igennem bullseye og direkte på tværs af skiven.

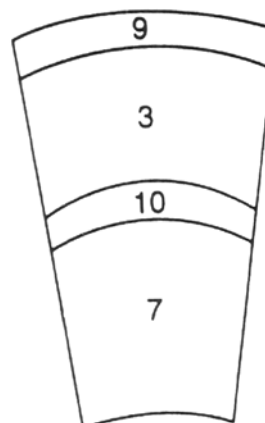
Eksempelvis – hvis du vælger segment 20 som din bane, skal du starte i double (yder-ringen) for 20 og forsætte hele vejen til double 3. Banen er lavet af 11 individuelle segmenter som skal rammes i rækkefølgen. Hvis vi tager udgangspunkt i ovenstående eksempel skal du ramme følgende segmenter i nedenstående rækkefølge:

Double 20 ... yder-single 20 ... Triple 20 ... Inderste-Single 20 ...
Yder-Bullseye ... Inderste Bullseye ... Yder-Bullseye ... Inderste-Single 3 ...
Triple 3 ... Yder-Single 3 ... og til sidst Double 3.

Den første spiller som "scorer" vinder spillet. Displayet vil hele tiden hjælpe jer med at holde styr på hvor langt den enkelte spiller er nået og hvad der skal kastes næste gang.

BOWLING (G59)

Bowling er et svært spil, hvor det gælder om at have præcisionen i orden for at samle en værdig score sammen. Spiller 1 starter spillet – og skal vælge sit segment enten ved at kaste en pil eller trykke på det ønskede segment. Når segmentet er udvalgt har man 2 pile tilbage at kaste med for at score point. Hver sektion i det udvalgte segment giver point efter nedenstående skema:



2. kast	3. kast	Point score
Ydre Single	Ydre Single el. inderste single	7
Inderste Single	Inderste Single el. ydre single	7
Inderste eller ydre Single	Double	9
Inderste Single	Triple	10
Ydre Single	Triple	10
Double	Single el. Double el. Triple	10
Triple	Ydre single	13
Triple	Inderste single	13
Triple	Double	19
Triple	Triple	20

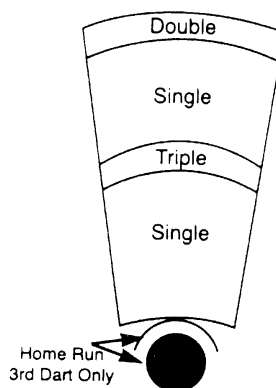
Der er flere regler for dette spil, som kan ses herunder:

1. Den højeste score i dette spil er 200.
2. Det er ikke tilladt at ramme den samme single to gange i træk indenfor den samme runde. Rammer man alligevel 2 single indenfor samme runde vil 2. kast give nul point. Tip: *Prøv at ramme hver single for at opnå 10 point i runden.*
3. Du kan score 20 point pr. "runde" ved at ramme triple sektionen 2 gange.
4. Når du rammer double segmentet med din 2. pil tæller dette kun for 10 point, hvis du også ramte double segmentet i 1. kast.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

Denne version af baseball på dartsborden kræver en del teknik. Hver spiller skal kaste 3 pile pr. "inning" runde – der er i alt 6 innings. Banen er som vist på diagrammet til højre.

Segment	Result
Single segmenter	"Single" – 1 base
Double segmenter	"Double" – 2 baser
Triple segmenter	"Triple" – 3 baser
Bullseye	"Home Run" (<i>kan kun forsøges ved 3. pil i hver runde.</i>)



Hele ideen med spillet er at score så mange baser som muligt i hver inning. Spilleren med de fleste runs, når spillet slutter, har vundet.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Samme regler som ovenstående – blot med 9 innings (runder).

STEEPLECHASE (G62)

Her gælder det om at blive den første spiller som kommer over målstregen ved at afslutte "løbet" i førerposition. Løbet starter i segment 20 og løber med uret rundt på hele skiven og stopper i segment 5 for at afslutte spillet i bullseye. For at komme videre fra segment til segment skal man ramme det inderste segment på alle tal, dvs. området imellem bullseye og triple ringen. Der er dog ikke et løb uden forhindringer – disse er beskrevet herunder:

- 1. hegn Triple 13
- 2. hegn Triple 17
- 3. hegn Triple 8
- 4. hegn Triple 5

Den første spiller som når 1 mål og rammer bullseye vinder.

SHOVE A PENNY (G63)

Her skal du kun benytte numrene 15 til 20 og bullseye. Single felter er 1 point værd, double giver 2 point og triple 3 point. Hver spiller skal score 3 point i et felt for at kunne gå videre til næste nummer. Hvis en spiller scorer flere point end 3 i et felt bliver de overskydende point videregivet til næste spiller. Den første spiller der scorer 3 point i hvert felt vinder.

NINE-DART CENTURY (G64)

Formålet med dette spil er at score 100 point – eller komme så tæt på som muligt efter 3 runder (9 pile). Double og triple tæller for 2x og 3x deres værdi. Scorer man flere point end 100 betragtes dette som "bust" og bevirker at du taber spillet, medmindre de andre spillere også "buster", da vil spilleren tættest på 100 point vinde.

GREEN VS. RED (G65)

(kun 2 spillere)

Spillet her et løb rundt om skiven, hvor spilleren der er bedst til at ramme double og triple vinder. Spiller 1 er "grøn" og spiller 2 er "rød". Spiller 1 skal kun kaste efter double og triple som er grønne med uret hele vejen rundt om skiven. Spiller 2 skal starte i segment 20 og arbejde sig rundt om skiven i urets retning ved kun at ramme efter røde felter. Bemærk – maksimum 1 double og triple i samme nummer må scores i en runde.

Skulle man være så uheldig at ramme modstanderens farve (forkert nummer) bliver man fratrukket feltets værdi i score.l.

Spilleren som har flest point, når man har været hele skiven rundt har vundet.

Oversigt over spilmenu

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

Vigtig information

Segment har sat sig fast

Man kan komme ud for at et segment sætter sig fast, og derfor ikke fungerer efter hensigten. Sker dette vil spillet blive indstillet og displayet vil indikere hvilket segment der har sat sig fast.

Hovedårsagen er som regel en pil eller knækket spids, som sidder fast i skiven. For at frigøre segmentet skal spidsen/pilen fjernes. Afhjælper dette ikke problemet – forsøg da at rukke med segmentet indtil det frigøres. Computeren vil da genoptage det afbrudte spil.

Knækkede spidser

Man vil løbende knække spidser, som sætter sig fast i segmentet. Disse skal fjernes så de ikke kommer længere ind i skiven. Det er nemmest at fjerne dem med en tang. Man skal være påpasselig med ikke at trykke spidserne for langt ind i skiven, da dette kan beskadige membranen, som registrerer pilene.

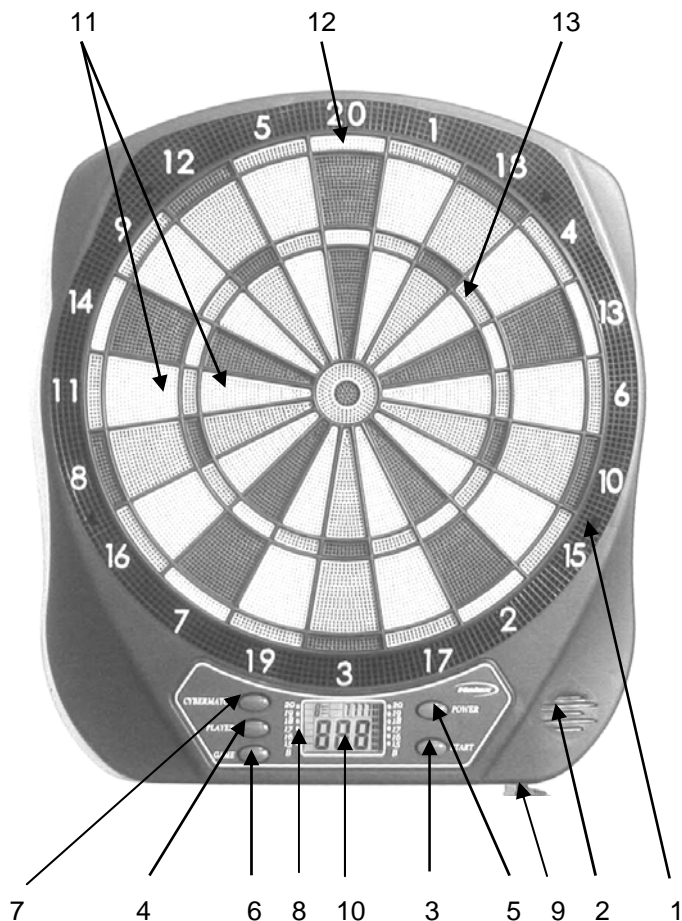
Der sker ikke noget ved at man knækker en spids – dette er ganske normalt og oftest ufarligt. Der er vedlagt en pose ekstra spidser med skiven. Hvis du selv skal ud for at indkøbe plastik spidser til dine pile – så bør du sikre dig at det er samme type som de der fulgte med skiven.

Pile

Der findes flere forskellige vægte indenfor softtip pile – vi anbefaler at man maksimalt spiller med 17 grams pile på denne skive. Ved brug af tungere pil kan man beskadige membranen, som registrerer dine kast. De pile, som følger med skiven er 8 gram og benytter standard spidser.

Rengøring af din dartskeive

Din elektronisk dartskeive vil give dig mange timers sjov underholdning for hele familien, hvis denne vedligeholdes korrekt. Jævnlig rengøring af kabinettet ved brug af en tør klud anbefales. Ved svære pletter eller snavs kan man bruge en let-fugtig klud. Brug af rengøringsmidler eller klude, som indeholder ammoniak kan skade skiven og må ikke bruges. Undgå at spilde flydende væske på segmenterne og skiven, da dette kan resultere i permanent skade og dækkes ikke af garantien.



1. Klumre-ring
2. Højtaler
3. Start/Hold knappen
4. Spil Button
5. Tænd og sluk knappen
6. Player
7. CyberMatch knappen
8. Cricket Scoring
9. Forberedt stik til adapter
10. Display
11. Single Ring
12. Double Ring
13. Triple Ring