

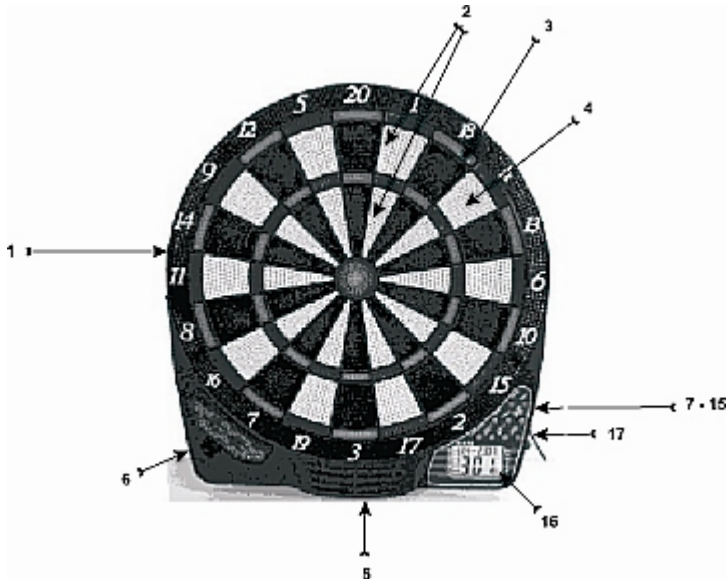
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE UND PUNKTEZÄHLER

BLSQ-89CW PRO + SQ-89C



Best Handelsgesellschaft
mbH & Co. KG
Mittelwendung 22
28844 Weyhe-Dreye b. Bremen





- | | | | |
|---|---------------------|----|---------------------------|
| 1 | Catch Ring | 10 | Game Button |
| 2 | Singles Ring | 11 | Reset Button |
| 3 | Doubles Ring | 12 | Double / Miss Button |
| 4 | Triples Ring | 13 | Player / Page Button |
| 5 | Speaker | 14 | Sound Button |
| 6 | Battery Compartment | 15 | Cybermatch Button |
| 7 | Start / Hold Button | 16 | LCD Display |
| 8 | Bounce Out Button | 17 | Multi-in Jack for adapter |
| 9 | Power Button | | |

Wenn Sie das Spiel auspacken...

Packen Sie das Dartspiel sorgfältig aus und prüfen Sie bitte nach, ob alle Teile in der Verpackung enthalten sind. Folgende Teile sind Bestandteile des Dartspiels:

- 1 elektronisches Dartboard
- 1 A/C Adapter
- 6 Safety Darts (nicht zusammengebaut); Modell BLSQ-89CW Pro + 6 Zusatz-Pfeile mit Stahlspitze
- Ersatz-Dartspitzen
- Spielanleitung

AUFBAUANLEITUNG

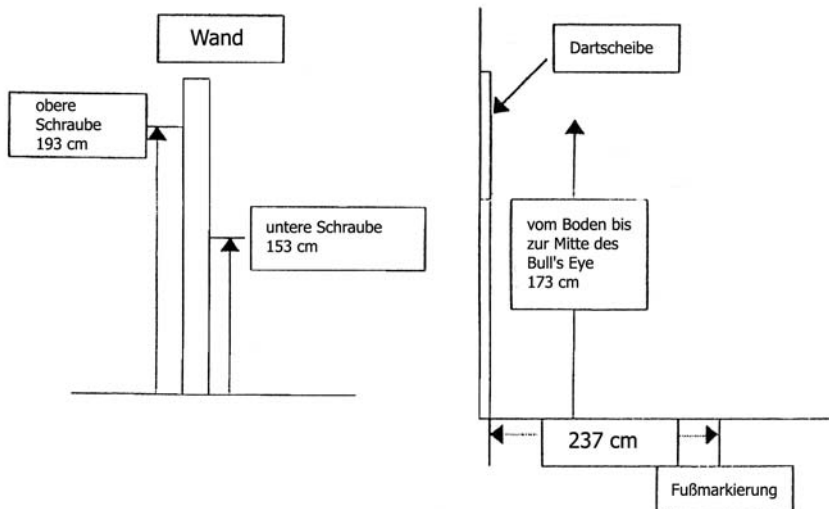
Für Ihr Dartspiel benötigen Sie genügend Platz. Hängen Sie die Scheibe in einem Raum auf, der Ihnen mindestens 3 m Freiraum vor dem Dartboard bietet. Da die Dartscheibe batteriebetrieben ist (die dafür notwendigen drei „AA“-Batterien sind in diesem Spiel jedoch nicht enthalten), besteht keine Notwendigkeit, diese neben einer Steckdose zu befestigen. Die Platzierung neben einer 220 V AC-Steckdose ist jedoch wünschenswert, da in diesem Falle sowohl Batterien als auch der AC Adapter benutzt werden können. Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 1 cm) an den zwei vorgesehenen Löchern auf, die sich auf einer senkrechten Linie befinden. Bitte beachten Sie, dass die Dartscheibe fest auf den Schrauben sitzt und dicht an der Wand befestigt sein muß. Das "Bulls Eye" sollte sich ca. 173 cm über dem Fußboden befinden. Als optimale Wurflinie gilt die Strecke von 237 cm.

DER AC ADAPTER

Diesen Adapter können Sie, wie bereits oben beschrieben, benutzen. Hierfür müssen Sie den Adapterstecker in der Buchse der Dartscheibe befestigen - das andere Ende wird in eine 220V Steckdose gesteckt. Beachten Sie jedoch, daß bei Nutzung des Adapters die Batterien entfernt werden müssen. Nun können Sie mit dem Spiel beginnen.

ACHTUNG:

Benutzen Sie ausschließlich den mit der Dartscheibe mitgelieferten AC Adapter, da ein anderer Adapter das Gerät beschädigen könnte.



FUNKTIONEN

POWER-Taste:

Mit dieser Taste wird die Dartscheibe ein- bzw. ausgeschaltet. Des weiteren ist in der Dartscheibe ein automatischer "AUS"-Schalter installiert. Dieser schaltet das Board nach drei Minuten ohne Spielkontakt automatisch ab. In diesem Fall ertönt ein kurzes Signal und auf dem Display erscheint „Sleep“. Die bisher erzielten Punkte bleiben jedoch gespeichert und das Spiel kann durch Betätigung einer beliebigen Taste fortgesetzt werden. Somit wird die Laufzeit der Batterien verlängert.

GAME-Taste:

Mit dieser Taste können Sie das gewünschte Spiel auswählen.

RESET-Taste:

Hiermit wird das aktuelle Spiel gelöscht und alle Spiele werden auf "0" zurückgesetzt.

SOUND-Taste:

Wenn Sie diese Taste betätigen, kann die Lautstärke auf laut (high), leise (low) oder aus (off) eingestellt werden.

START/ CHANGE-Multifunktionstaste:

Mit dieser Taste wird

- das Spiel gestartet, nachdem alle Optionen ausgewählt wurden.
- zum nächsten Spieler gewechselt, nachdem ein Spieler seine drei Pfeile geworfen hat. Das Spiel steht solange in "HOLD" (Pause)-Funktion, bis die drei geworfenen Pfeile entfernt wurden und die "START"-Taste erneut gedrückt wird.

Cybermatch -Taste

Bevor Sie mit dem Spiel starten, drücken Sie Cybermatch Taste. Sie können jetzt gegen den Computer als Gegenspieler spielen. Sie können alleine spielen und brauchen keinen wirklichen Gegner. Sie haben die Wahl zwischen 5 verschiedenen Spielstärken des Computers (entsprechend Ihrer Spielstärke). Die Spielstärke 1 ist für Fortgeschrittene bis zum Level 5 für Anfänger. Betätigen Sie solange die Taste bis das gewünschte Spielniveau angezeigt wird.

DOUBLE/ MISS-Taste:

Hier wird die "Double In/ Double Out"-Funktion bei den "01"-Spiele (301-901) aktiviert. Diese Taste wird auch gebraucht, um einen verworfenen Pfeil zu zählen.

PLAYER/PAGE/SCORE -Taste:

Mit dieser Taste wird zu Beginn des Spieles die Anzahl der Mitspieler bestimmt. Zusätzlich kann ein Spieler bei Betätigung dieser Taste auch die Punkte seiner Mitspieler erfahren. Dieses Dartboard ermöglicht die Übersicht über 4 Einzelspieler oder 4 Teams à 2 Spieler. Wenn Sie in 2er Teams spielen, werden nicht die Einzelpunkte je Spieler angezeigt, sondern nur die Punkte je Team.

BOUNCE-OUT / Lösch-Taste: Vor dem Spiel sollten Sie absprechen, ob die abgeprallten Pfeile zählen oder nicht. Falls Sie sich für "NEIN" entscheiden, müssen Sie die "Bounce-Out"-Taste nach einem solchen Wurf drücken, damit die erzielten Punkte gelöscht werden. Durch drücken der Taste wird der letzte Wurf gelöscht.

HANDHABUNG DER DARTSCHEIBE

1. Drücken Sie die "POWER"- Taste, um Ihr Dartspiel einzuschalten. Nachdem eine kurze Melodie ertönt ist, können Sie Ihre gewünschten Optionen auswählen.
2. Drücken Sie zuerst die "GAME"-Taste solange, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint. Eine genaue Beschreibung der Spiele folgt im Anschluss.
3. Danach drücken Sie die "DOUBLE "-Taste, um die "DOUBLE-IN " - Funktion zu starten oder zu beenden (diese Taste kann nur bei Spielen 301-901 betätigt werden).
4. Drücken Sie die Player (Spieler) Taste um die Anzahl der Spieler (1,2,...4-4) zu wählen oder drücken Sie die Cybermatch Taste, um das Cybermatch-Spielniveau zu wählen (Level 1-5). Werfen Sie die Pfeile. Das Display über der Trefferanzeige zeigt an, wie viele Pfeile noch zu werfen sind.
5. Hat ein Spieler alle drei Pfeile geworfen, ertönt ein kurzes Signal "Next Player" (der nächste Spieler) und das Display blinkt auf. Danach können Sie die Pfeile von der Dartscheibe entfernen. Durch Drücken der "START" - Taste lässt sich das Spiel dann wiederum für den nächsten Spieler aktivieren. Die elektronische Stimme kündigt dann den nächsten Spieler an. Auch zeigt die Spielanzeige den nächsten Spieler an.

PFLEGE DER DARTSCHEIBE

Damit Sie mit Ihrer Dartscheibe möglichst lange Spaß haben, sollten Sie die folgenden Ratschläge beachten:

- Benutzen Sie niemals Metallspitzen für das Dartboard, da diese die elektronischen Funktionen der Dartscheibe beschädigen würden.
- Werfen Sie die Pfeile mit sinnvollem Kraftaufwand. Wenn die Pfeile mit zu viel Kraft geworfen werden, besteht die Gefahr, daß die Dartspitzen abbrechen und die Oberfläche der Dartscheibe beschädigt wird.
- Es ist leichter für Sie, wenn Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus der Scheibe drehen. In diesem Fall werden auch die Dartspitzen geschont.
- Benutzen Sie nur den A/C-Adapter, der diesem Dartspiel beiliegt. Der Gebrauch eines anderen Adapters könnte die Elektronik der Dartscheibe beschädigen.
- Entfernen Sie bei jedem Gebrauch des Adapters die Batterien, damit deren Lebensdauer verlängert werden kann.
- Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Dartscheibe, da ansonsten die Elektronik beschädigt wird. Auch dürfen keine scharfen Reinigungsmittel, Sprays oder andere Chemikalien verwendet werden, um die Dartscheibe zu reinigen.

BATTERIEN

Das Batteriefach befindet sich vorne links an der Dartscheibe. Um den Deckel zu öffnen, drücken Sie leicht auf die innen angebrachte Lasche und ziehen diese gleichzeitig hoch. Bitte legen Sie drei Batterien (AA-Größe), wie angezeigt, in das Batteriefach und schließen dieses.

DIE AUTOMATISCHE AUSSCHALTFUNKTION

Wie bereits oben erklärt, schaltet sich die Dartscheibe automatisch ab, wenn drei Minuten nicht gespielt wurde. Somit kann Strom gespart und die Laufzeit Ihrer Batterien verlängert werden. Schaltet sich die Dartscheibe automatisch aus, zeigt das LCD Display "SLEEP" an. Alle bisher von den Spielern erzielten Punkte werden jedoch gespeichert. Das Spiel kann durch Drücken einer bisher beliebigen Taste fortgesetzt werden.



SPIELREGELN

Auf Ihrer Dartscheibe sind die Spiele und Optionen vorprogrammiert. Anbei eine detaillierte Beschreibung der Spiele (in der Reihenfolge, wie Sie auf dem LCD-Display erscheinen). Die Nummer des jeweiligen Spieles ist mit angegeben.

SPIEL 301

G01 - G07

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuches von der Startpunktezah subtrahiert, bis die Zahl ("0") erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als "0", zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktezahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte um "0" zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 32 Punkte an - und der Spieler muß es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die DOUBLE IN /DOUBLE OUT - Funktion gewählt werden.

-DOUBLE- IN: Ein DOUBLE-Feld muß getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu subtrahieren.

-DOUBLE OUT: Ein DOUBLE-Feld muß getroffen werden, um das Spiel zu beenden.

-DOUBLE IN UND DOUBLE OUT: Von jedem Spieler muß das DOUBLE -Feld getroffen werden, um das Spiel sowohl zu beginnen als auch zu beenden.

CRICKET

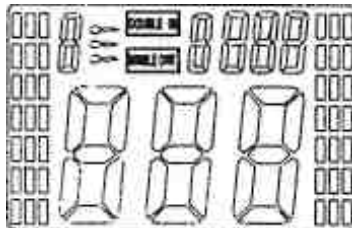
G08

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Spieler versuchen, die für sie günstigste Zahlen zu treffen, um die anderen Spieler zu zwingen, die ungünstigeren Felder zu treffen. Ziel des Spieles ist, die entsprechenden Zahlen für den Gegner zu schließen und somit die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt wird nur mit den Nummern von 15 bis 20 und mit dem "Bullseye".

Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden. Erst wenn alle anderen Spieler das Zahlensegment ebenfalls dreimal getroffen haben wird das Segment wieder geschlossen. Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Zahlensegment erreicht werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente öffnet und die höchste Punktezah erzielt, gewinnt. Hat ein Spieler die meisten Segmente geöffnet, bleibt aber in den Punkten zurück, muß er weiter die noch offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren. Das Spiel dauert solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise: Jedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu öffnen bzw. zu schließen. Wird ein Segment getroffen, so erlöscht ein Licht. Bitte sehen Sie auch die unten angegebene Zeichnung des LED-Displays.



NO-SCORE-CRICKET**G9**

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, jedoch werden hier keine Punkte gezählt. Ziel des Spieles ist, als erster so viele Segmente wie möglich zu öffnen (von 15 bis 20 und "Bullseye")

SCRAM - nur für 2 Spieler**G10**

Das Spiel ist eine Abwandlung von Cricket und besteht aus 2 Runden. Jeder Spieler hat hierbei verschiedene Aufgaben.

In der ersten Runde muß der erste Spieler die Sektoren 15 bis 20 schließen, indem er drei Mal jeden Sektor trifft. Aufgabe des zweiten Spielers ist es, in der Zwischenzeit so viele Punkte wie möglich auf den Sektoren zu sammeln.

In der zweiten Runde werden die Aufgaben vertauscht: Der zweite Spieler schließt die Sektoren, der erste Spieler sammelt Punkte. Das Spiel endet mit dem Schließen des letzten Sektors. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

CUT-THROAT CRICKET**G11**

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket. Jedoch werden in diesem Fall die Punkte auf dem Punktekonto Ihres Mitspielers gezählt, sobald das Punkte zählen beginnt. Ziel dieses Spieles ist, am Ende des Spieles den niedrigsten Punktestand zu haben.

Bei dieser Spielvariante ist es wichtig, dass Sie durch Ihre Treffer den Gegner daran hindern zu gewinnen. Gerade wettbewerbsfreudige Dartspieler werden dieses Spiel mögen.

COUNT-UP 300-999**G12-G19**

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch, die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLE-FELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LED-Display gezeigt.

HIGH SCORE 3 Runden - 14 Runden G20-G31

Die Regeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen. Jeder Spieler muß in drei Runden (neun Dartwürfe) so viele Punkte wie möglich erreichen. Die "DOUBLE"-Würfe zählen doppelt, die "TRIPLE"-Würfe zählen dreifach.

ROUND THE CLOCK

Jeder Spieler muß nacheinander die Sektoren 1 bis 20 treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen, darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster 20 trifft, hat gewonnen.

Das Display wird Ihnen zeigen, welcher Sektor als nächster zu treffen ist. Dieser Sektor muß getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden Sektor weitergespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf dem Display die nächste zu treffende Zahl erscheinen.



- ROUND THE CLOCK 1 (G32) - das Spiel beginnt im Sektor 1
- ROUND THE CLOCK 5 (G33) - das Spiel beginnt im Sektor 5
- ROUND THE CLOCK 10 (G34) - das Spiel beginnt im Sektor 10
- ROUND THE CLOCK 15 (G35) - das Spiel beginnt im Sektor 15

Da in diesem Spiel die getroffenen Punkte nicht aufaddiert werden, zählen die DOUBLE- und TRIPLE-Würfe nur einfach.

ROUND THE CLOCK DOUBLE - Der Spieler darf nur den jeweiligen DOUBLE Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.

- ROUND THE CLOCK DOUBLE 1 (G36) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 1
- ROUND THE CLOCK DOUBLE 5 (G37) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 5
- ROUND THE CLOCK DOUBLE 10 (G38) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 10
- ROUND THE CLOCK DOUBLE 15 (G39) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 15

ROUND THE CLOCK TRIPLE - Der Spieler darf nur den jeweiligen TRIPLE Sektor in der Reihenfolge von 1-20 treffen.

- ROUND THE CLOCK TRIPLE 1 (G40) - Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 1
- ROUND THE CLOCK TRIPLE 5 (G41) - Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 5
- ROUND THE CLOCK TRIPLE 10 (G42)- Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 10
- ROUND THE CLOCK TRIPLE 15 (G43)- Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 15

KILLER G44

In diesem Spiel erkennen Sie Ihre Freunde nicht wieder Das Spiel kann mit mindestens 2 Spielern gespielt werden, jedoch wird es um so spannender, je mehr Spieler sich an diesem Spiel beteiligen. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler eine Zahl aus, indem er einen Dartpfeil auf das Zielsegment wirft (und dieses auch trifft). Das LED-Display wird dann an dieser Stelle "SEL" anzeigen. Die Nummer, die jeder Mitspieler ausgewählt hat, wird das ganze Spiel hindurch als "seine" Nummer geführt werden. Zwei Mitspieler dürfen also nicht die gleiche Nummer haben.

Hat jeder Spieler seine Nummer ausgewählt, kann das Spiel beginnen. Ihr erstes Ziel ist, sich selbst als "Killer" in diesem Spiel zeigen zu können, indem Sie das Double Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Sie dieses Teilsegment getroffen haben, sind Sie für den restlichen Verlauf des Spieles der "Killer". Sie müssen nun alle Ihre Mitspieler "töten", indem Sie die Doublesegmente Ihrer ausgewählten Nummern treffen. Der Spieler, der "zuletzt am Leben bleibt" hat gewonnen - In diesem Spiel ist es nicht unüblich, dass sich Spieler zusammentun, um einen Spieler aus dem Spiel herauszuwerfen.

DOUBLE DOWN G45

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Punktzahl von 40 Punkten. Ziel des Spieles ist, die meisten Punkte im aktiven Sektor zu erzielen. Das Spiel beginnt im Sektor 15. Falls 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert, schafft es der Spieler 15 zu treffen, werden 15 Punkte zu seiner bestehenden Punktezah addiert (DOUBLE und TRIPLE Treffer zählen). In der nächsten Runde wird im Sektor 16 gespielt. Mit jedem Treffer in diesem Sektor bekommt der Spieler 16 Punkte zu seiner Gesamtpunktezah dazugezählt. Die Sektoren werden nacheinander gespielt, wie die untere Tabelle zeigt. Der Spieler, der am Ende des Spieles die höchste Punktezah erreicht hat, hat gewonnen.

| T | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Gesamt |
|-----------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|--------|
| Spieler 1 | | | | | | | | | | |
| Spieler 2 | | | | | | | | | | |

D=DOUBLE T=TRIPLE B=BULLSEYE



DOUBLE DOWN 41

G46

Es wird nach den Regeln des Standard-DOUBLE DOWN gespielt Mit einer Ausnahme: Vor dem Ende des Spieles ist noch eine Zusatzrunde zu spielen. Jeder Spieler muß in drei Versuchen 41 Punkte erreichen (z.B. 20+20+1 oder 19+19+3 oder DOUBLE 10+DOUBLE 10+1 usw.).

Diese "41" - Runde hebt das Spiel auf ein höheres Schwierigkeitsniveau. Vergessen Sie nicht: Schaffen Sie die Runde "41" nicht, wird Ihre Gesamtpunktzahl halbiert. Also ist diese Runde "41" eine echte Herausforderung.

| T | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | Gesamt |
|-----------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|--------|
| Spieler 1 | | | | | | | | | | | |
| Spieler 2 | | | | | | | | | | | |

D=DOUBLE T=TRIPLE B=BULLSEYE

ALL FIVES

G47-G51

Während dieses Spiels sind alle Sektoren des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muß der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede "5" zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B. 10+10+5(=25) Punkte getroffen, sind dies 25:5=5 Punkte. Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, dass alle drei Pfeile in dem aktiven Sektor landen. Hat der Spieler zum Beispiel mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit dem dritten Pfeil den passiven Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Der LCD-Display zeigt den jeweiligen Punktstand an.

SHANGHAI

G52-G55

Das Spiel fängt im Sektor 1 an und endet im Sektor 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muß versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die DOUBLES und TRIPLES zählen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktezahl hat, ist der Gewinner.

SHANGHAI 1 (G52) - Das Spiel startet im Sektor 1

SHANGHAI 5 (G53) - Das Spiel startet im Sektor 5

SHANGHAI 10 (G54) - Das Spiel startet im Sektor 10

SHANGHAI 15 (G55) - Das Spiel startet im Sektor 15

GOLF 9H 18H

G56-G57

Dies ist eine Dartsimulation des Golfspiels. Die von den Golfern als Bahnen bezeichneten Grünflächen sind für Sie die Felder des Dartboards. In diesem Zusammenhang ist der Begriff "par" wichtig. "Par" bedeutet, die Löcher (die Sektoren 1-18) mit den Schlägen (hier sind es Darts) zu treffen. Ziel des Spieles ist, mit möglichst wenig Schlägen eine Runde von 9-18: "Löchern" zu treffen, In der "Meisterschaftsrunde" z.B. sind nur drei Par notwendig. Sie müssen drei Mal einen Sektor treffen, um zum nächsten Loch ziehen zu können. Selbstverständlich beeinflussen die "Double" und "Triple"-Treffer die Punkte. Z.B. wird ein "Triple"-Treffer beim ersten Wurf als "Eagle" gezählt, d.h. dass der Spieler das Loch im ersten Wurf getroffen hat.

Der aktive Spieler wirft solange Pfeile, bis er das "Loch" trifft (drei Pfeile in einem Sektor). Der Lautsprecher wird den jeweiligen Spieler ansagen. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten "Schläge" gemacht hat.



FOOTBALL

G58

Bei diesem Spiel muß jeder Spieler "sein" Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen:

- a) Sie wählen Ihr Spielfeld aus, indem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Spielfeld trifft.
- b) Jeder Spieler wählt sein gewünschtes Spielfeld aus, in dem er die jeweilige Taste manuell betätigt. Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende "Linie" festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt - das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel. Hat ein Spieler zum Beispiel das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das "Spielfeld" ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht: Double-Segment 20... Äußeres Single-Segment...Triple20... Inneres Single-Segment 20.. Äußeres Bullseye...Inneres Bullseye...Äußeres Bullseye...Inneres Single-Segment 3.. Triple 3...Äußeres Single-Segment 3...und schließlich das Double-Segment 3. Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt. Das LED-Display zeigt das jeweils zu treffende Segment für jeden Spieler an.

BOWLING

G59

Diese Dartsimulation des Bowling-Spieles ist eine Herausforderung für jeden Dartspieler. Bei diesem Spiel zählt Genauigkeit!

Der Spieler Nr. 1 beginnt das Spiel. Auch hier wird das Segment ("Alley") durch Betätigen der Auswahl-taste oder durch einen Dartwurf ausgewählt. Wenn dieses Segment bzw. "Alley" ausgewählt ist, hat der Spieler noch zwei verbleibende Dartpfeile, mit denen er durch gezielte Treffer Punkte ("Pins") erzielen kann. Jedes der einzelnen Teilsegmente steht für eine andere Punktzahl.

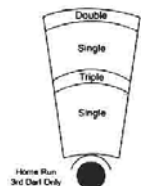
| <u>Teilsegment</u> | <u>Punktezahl</u> |
|------------------------|-------------------|
| Double | 9 pins |
| Äußeres Single-Segment | 3 pins |
| Triple | 10 pins |
| Inneres Single-Segment | 3 pins |

Sollten Sie 2 Single-Segmente während einer Runde werfen, zählen diese 7 Punkte. Beim doppelten Treffen des Triple werden 20 Punkte gezählt. Beim Treffen aller anderen Sektoren wird bis maximal 10 Punkte gerechnet.

BASEBALL 6 Innings, 9 Innings (G60-G61)

Wie auch in der Realität, besteht ein Spiel aus insgesamt 9 "Innings". Jeder Spieler hat drei Würfe pro "Inning". Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:

| <u>Teilsegment</u> | <u>Punktezahl</u> |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Single Segment | eine Station |
| Double Segment | zwei Stationen |
| Triple Segment | drei Station |
| Bullseye Segment | in "Home Run" (letzteres kann erst bei dem dritten Pfeil jeder Runde versucht werden) |



Ziel in diesem Spiel ist, so viele "runs" wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten "runs" in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.

Das LCD-Display zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für die Dartpfeile befinden, stehen stellvertretend für die 1., 2., und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamten "run" pro Runde an.



STEEPLECHASE / HINDERNISLAUF G62

Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster das Rennen zu beenden bzw. als Erster den Lauf zu vollenden. Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bullseye. Um durch das Rennen zu kommen, müssen Sie jeweils den inneren oder äußeren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Triple Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des weiteren sind, wie auch bei einem realen Hindernisrennen, Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt. Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

1. Hindernis: Triple 13
2. Hindernis: Triple 17
3. Hindernis: Triple 8
4. Hindernis: Triple 5

SHOVE A PENNY G63

Nur die Nummern 15 bis 20 und die Bullseyes werden benutzt. "SINGLES" werden als ein Punkt gezählt, "DOUBLES" werden zweifach und TRIPLES" werden dreifach gezählt. Jeder Spieler muß die Nummern der Reihenfolge nach treffen. Wichtig ist, dass in jedem Segment drei Punkte getroffen werden müssen, damit zur nächsten Nummer gewechselt werden kann. Erzielt ein Spieler mehr als drei Punkte in dem jeweiligen Segment, werden die überschüssigen Punkte an den nächsten Spieler weitergegeben - Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15-20 und Bullseyes) drei Punkte erzielt, hat gewonnen.

NINE DART CENTURY G64

Die Spielregeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen. Jeder Spieler hat drei Runden (neun Dartpfeile), in denen er entweder 100 Punkte erreichen bzw. so nah wie möglich an die 100 herankommen muß.

Wenn zum Schluß alle Spieler unter 100 Punkten liegen, ist der Spieler, der am nächsten bei 100 Punkten liegt, der Gewinner. Ein Spieler, der über 100 Punkte erzielt hat, kann das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, seine Gegenspieler haben noch mehr Punkte zu verzeichnen. Wenn beide Spieler über 100 Punkten liegen, gewinnt derjenige, der am nächsten bei 100 Punkten liegt.

GREEN VS. RED G65 nur zwei Spieler

In diesem Spiel geht es darum, eine höhere Punktzahl zu erzielen als der Gegenspieler. Ein Spieler zielt auf die grünen DOUBLE- und TRIPLE-Segmente sowie auch auf das äußere Bullseye, während der andere Spieler die roten entsprechenden Felder treffen muß (das innere Bullseye gehört nicht dazu).

Die Punkte werden erzielt, wenn ein Spieler ein grünes oder ein rotes Segment erfolgreich trifft. Ein DOUBLE-Segment zählt zweimal, ein TRIPLE-Segment zählt dreimal. Wird die falsche Nummer getroffen (Ihrer Farbe), wird dieser Treffer nur als 0 Punkte gezählt. Falls Sie die Farbe Ihres Gegners treffen, wird der getroffene Betrag von Ihren Gesamtpunkten abgezogen. Wenn das Spiel begonnen wird, fängt der Spieler mit grün an. Dieser versucht dann, die Felder der Dartscheibe im Uhrzeigersinn zu treffen. Das LCD-Display zeigt zu Beginn jeder Runde die jeweils zu treffende Ziffer an.

Das Spiel dauert 10 Runden - der Spieler, der nach 10 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Bitte beachten Sie, dass in einer Runde nur ein DOUBLE- und ein TRIPLE-Segment gepunktet werden kann.



| Spiel | Spielbeschreibung |
|----------|----------------------------------------------------------------------------|
| G01-G07 | 301,401,501,601,701,801,901 |
| G08 | Cricket |
| G09 | No-Score Cricket |
| G10 | Scram |
| G11 | Cut Throat Cricket |
| G12-G19 | Count-up : 300, 400; 500, 600, 700, 800, 900, 999 |
| G20-G31 | High Score : 3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r |
| G32-G43 | Round the clock : r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15, t1, t5, t10, t15, |
| G44 | Killer |
| G45 | Double Down |
| G46 | Double Down 41 |
| G47-G51 | All fives: 51, 61, 71, 81, 91 |
| G52-G55 | Shanghai: 1, 5, 10, 15 |
| G56, G57 | Golf: 9H, 18H |
| G58 | Football |
| G59 | Bowling |
| G60, G61 | Baseball: 6 Inning, 9 Inning |
| G62 | Steeplechase |
| G63 | Shove a penny |
| G64 | Nine Dart Century |
| G65 | Green vs. red |

SCHLUSSBEMERKUNGEN

STECKENGEBLIEBENE SEKTOREN

Es kann passieren, dass ein Sektor im Plastiktrennetz stecken bleibt. In diesem Fall wird das Spiel automatisch gestoppt und das LCD-Display zeigt den steckengebliebenen Sektor an. Um den Sektor wieder zu aktivieren, entfernen Sie alle Pfeile bzw. Pfeilspitzen. Reicht dies nicht aus, versuchen Sie, den Sektor leicht zu schütteln, bis er wieder frei ist. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

ABGEBROCHENE SPITZEN

Manchmal können Spitzen abbrechen und in den jeweiligen Sektoren stecken bleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, diese mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen. Wenn dies nicht möglich ist, versuchen Sie, die abgebrochenen Spitzen durchzuschieben: Nehmen Sie in diesem Falle eine dünne Nadel, die in das Segmentloch passt, und schieben Sie die abgebrochene Spitze vorsichtig durch, damit das elektronische Schaltfeld nicht beschädigt wird. Beim Modell BLSQ-89CW Pro können die Spitzen nicht durchgeschoben werden und müssen vorsichtig entfernt werden.

PFEILE

Wir empfehlen, nur solche Pfeile zu nutzen, die nicht mehr als 16 Gramm wiegen. Die Pfeile, die mit dieser Dartscheibe mitgeliefert wurden, wiegen 10 Gramm und haben standardmäßig weiche Spitzen (Modell BLSQ-89CW Pro inklusive 6 Zusatz-Pfeile mit Stahlspitze 15 Gramm). Ersatzpfeile und -spitzen können Sie bei Ihrem Händler bestellen.

KONTAKTFOLIEN UND ZUSAMMENBAU

Sollte es notwendig sein, die Rückwand des Dartboards auseinander zu schrauben, achten Sie bitte beim Zusammenbau darauf, das die Kontaktfolie wieder sachgemäß eingefügt wird.

Die kleine Aussparung an der Kontaktfolie muss exakt am Feld 20 eingelegt werden. Die Plastikspinne ist dann ebenfalls genau am Feld 20 zu justieren. Unsachgemäßer Zusammenbau der Dartscheibe kann zu schweren Fehlern der einzelnen Funktionen führen.

REINIGUNG DER DARTSCHEIBE

Die elektronische Dartscheibe wird Ihnen sehr lange Freude machen, falls sie richtig und sorgfältig behandelt wird. Wischen Sie bitte regelmäßig den Staub von der Dartscheibe ab. Verwenden Sie nur leichte Reinigungsmittel, auf jeden Fall keine starken Poliermittel. Achten Sie darauf, dass keine Flüssigkeit in die Dartscheibe läuft, denn dies kann zu Störungen führen, die die Garantie nicht deckt.

DISPLAY ABDECKUNG

Eine Beschädigung der Displayabdeckung ist kein Grund zur Rückgabe der Dartscheibe. Die Abdeckung lässt sich leicht entfernen und kann jederzeit erneuert werden.

In den meisten Fällen treten jedoch nur Beschädigungen beim Einsatz von zu schweren Dartpfeilen auf. Wie bereits oben unter PFEILE erwähnt, sollten Sie zum Werfen auf dieses Dartboard nur Safety-Dartpfeile mit einem Gewicht von 16 gr. benutzen.



ELEKTRONICZNA TARCZA DO GRY W DART

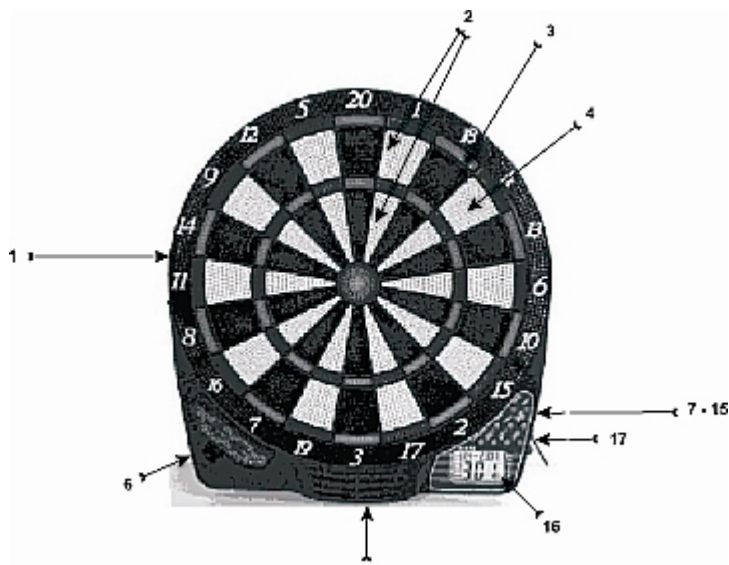
Model BLSQ - 89CW PRO + SQ-89C



Instrukcja obsługi Zasady gry

Dystrybutor w Polsce:
BSI Polska Sp. z o.o.
Paproć 91 A
64 - 300 Nowy Tomyśl

Rozmieszczenie przycisków:



- | | | | |
|---|--------------------------------------|----|---------------------------------------|
| 1 | Obszar wylapywania niecelnych rzutów | 10 | Przycisk wyboru gry "GAME" |
| 2 | Segmety punktowane x 1 "SINGLE" | 11 | Przycisk "RESET" |
| 3 | Segmety punktowane x 2 "DOUBLE" | 12 | Przycisk DOUBLE / MISS |
| 4 | Segmety punktowane x 3 "TRIPLE" | 13 | Przycisk PLAYER / PAGE |
| 5 | Głośnik | 14 | Potencjometr dźwięku |
| 6 | Pojemnik na baterie | 15 | Przycisk "CYBERMATCH" |
| 7 | Przycisk START / PAUZA | 16 | Wyświetlacz LCD |
| 8 | Przycisk "BOUNCE OUT" | 17 | Gniazdo bananowe zasilacza sieciowego |
| 9 | Przycisk "POWER" | | |

Po rozpakowaniu gry ...

Grę należy wyjąć ostrożnie z opakowania. Następnie należy upewnić się czy w komplecie znajdują się następujące elementy:

- Tarcza elektroniczna
- Zasilacz A/C
- 6 lotek (nie zmontowane) z plastikowymi końcówkami, model BLSQ-89CW PRO + 6 dodatkowe lotki z metalowymi końcówkami
- Zapasowe końcówki lotek
- Instrukcja obsługi

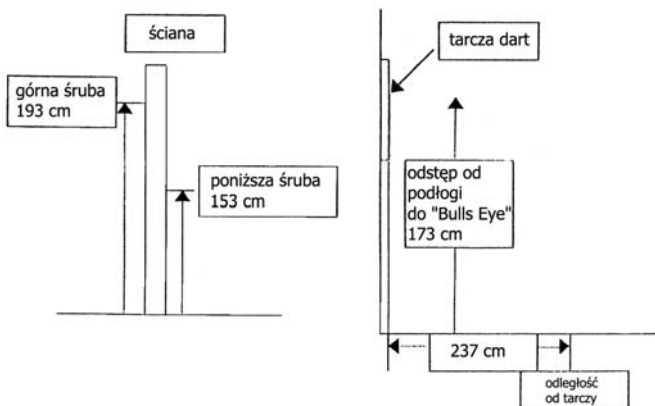
Montaż:

Tarczę należy powiesić na ścianie, przy czym środek tarczy (Bull's Eye) powinien znajdować się na wysokości 173 cm nad podłogą. Rzutki należy rzucać do tarczy z odległości 244 cm. Potrzeba więc około 3 metrów wolnej powierzchni od tarczy do rzucającego zawodnika. Tarcza powinna być zamocowana możliwie blisko źródła prądu, tak aby wtyczka nie była nadmiernie naciągnięta.

Tarczę należy zamontować na ścianie przy pomocy dwóch śrub (średnica główki śruby około 1 cm). Śruby należy przeprowadzić przez otwory montażowe w tarczy.

Po dokręceniu śrub należy sprawdzić czy tarcza mocno trzyma się ściany.

Schemat montażu:



Zasilacz A/C:

Do zasilania tarczy należy stosować tylko zasilacz 220 V, który jest dołączony w komplecie. W celu połączenia zasilacza należy wtyczkę zasilacza wetknąć w gniazdo w tarczy.

Przed podłączeniem zasilacza sieciowego należy zwrócić uwagę czy baterie zostały wyjęte z pojemnika z tyłu tarczy. Nie wolno używać jednocześnie dwóch źródeł napięcia !!!

UWAGA! Stosowanie innego zasilacza może spowodować nieodwracalne zniszczenia w elektronice, co doprowadzi do zniszczenia tarczy.

Funkcje i przyciski:

1. Przycisk "POWER" - służy do włączania i wyłączania tarczy.
Rozwinięciem tej funkcji jest automatyczny wyłącznik zasilania, który odcina dopływ energii w wypadku kiedy tarcza nie jest użytkowana ponad trzy minuty. Po odcięciu zasilania na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym pojawia się napis "SLEEP". "Czuwanie" tarczy nie oznacza jednak utraty osiągniętych wyników. Wszystkie ustawienia, wyniki i funkcje zostają zapisane w pamięci. Grę można rozpocząć i kontynuować po naciśnięciu na dowolny przycisk funkcyjny. Ta funkcja jest aktywna przy zasilaniu sieciowym jak i bateryjnym.
2. Przycisk "GAME":
przy pomocy tego przycisku należy wybrać odpowiednią grę.
3. Przycisk "RESET":
po naciśnięciu przycisku wszystkie wcześniejsze ustawienia i dane zostają wymazane. W tym samym momencie tarcza startuje od początku, można przystosować wszystkie funkcje zgodnie z potrzebami.

4. Przycisk "SOUND"
umożliwia stopniowanie głośności w trzech opcjach: "high" - głośno, "low" - cicho, "off" - bez dźwięku.
5. Przycisk "START / CHANGE" - Wielofunkcyjny przycisk, służący do:
Po wybraniu i ustawieniu wszystkich opcji, startuje grę.
Służy do zmiany następnego gracza, po oddanej kolejce rzutów. Po oddanej kolejce rzutów tarcza samoczynnie ustawia się w pozycję "HOLD" - pauza. Umożliwia to bezpieczne wyjęcie lotek z tarczy (nawet przypadkowo wciśnięte pole nie spowoduje zaliczenia punktów). Po wyjęciu lotek z tarczy należy wcisnąć przycisk "CHANGE" - zmiana, i kolejny gracz może oddać swoje rzuty.
6. Przycisk "CYBERMATCH" - Wielofunkcyjny przycisk, służący do:
Funkcja pozwala na rozgrywanie meczów z komputerem. Najpierw należy wybrać odpowiednią grę, a następnie wcisnąć przycisk "CYBERMATCH". Pojawia się pięć wariantów gry: od pierwszego stopnia - dla graczy zaawansowanych, do stopnia piątego, dla graczy początkujących. Przycisk należy przycisnąć do momentu pojawienia się na wyświetlaczu LCD cyfry oznaczającej stopień trudności, który Państwu odpowiada.
7. Przycisk "DOUBLE / MISS" - przycisk double in / double out
Przycisk double in /double out jest aktywny przy grze 301 - 901 - określa jakie pola mają zostać trafione. Funkcja "MISS" pozwala rejestrować całkowicie niecelne rzuty.
8. Przycisk "PLAYER / PAGE / SCORE"
 - a) Przycisk umożliwia dostosowanie ilości graczy do danej gry.
 - b) Przycisk umożliwia podglądanie punktacji przeciwnika.
W przypadku kiedy w grze uczestniczą ponad 4 osoby, wyświetlacz nie pokazuje wyników wszystkich graczy. Po wciśnięciu przycisku możliwy jest podgląd wyników dla pozostałych graczy.
9. "BOUNCE OUT"
Jeżeli po rzucie lotka odbije się od tarczy, to rzut nie zostaje zaliczony. Po wciśnięciu przycisku można powtórzyć rzut.

Rozpoczynanie gry:

- Aby uruchomić grę należy wcisnąć przycisk "POWER". Po usłyszeniu melodii można przystąpić do wyboru dalszych opcji.
- Przyciskiem "GAME" należy wybrać odpowiednią grę. Gry oznaczone są numerami, które podczas przeglądania są wyświetlane na wyświetlaczu LCD. Dokładny opis i numeracja znajdują się w dalszej części instrukcji obsługi.
- Przycisk double in / double out pozwala wybrać stopień trudności (tylko dla gry 301 - 901).
- Naciskając przycisk "PLAYER" ustawia się odpowiednią ilość graczy (od 1 do 4 lub 2x4)
- Podczas rzutów wyświetlacz LCD pokazuje ile rzutów pozostało do końca kolejki.
- Po zakończeniu kolejki rzutów gra daje sygnał "next player" - następny gracz. Display pokazuje 0. Po naciśnięciu przycisku "START", grę może rozpocząć następny zawodnik.

Konserwacja tarczy elektronicznej:

Aby tarcza funkcjonowała długo i niezawodnie należy przestrzegać kilku wymienionych poniżej zaleceń:

1. Nigdy nie wolno używać do gry lotek z metalowymi końcówkami. Lotke z metalowymi końcówkami powodują nieodwracalne zniszczenia tarczy.
2. Należy stosować lotki z plastikowymi końcówkami o gramaturze nie przekraczającej 16g.
3. Rzuty oddawane do tarczy powinny być bardzo delikatne. Mocne energiczne rzuty powodują zniszczenia i uszkodzenia mechaniczne tarczy, oraz odlamywanie końcówek lotek.
4. Najprostszym wyjęcia lotki z tarczy jest wykręcanie jej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, połączone z jednoczesnym wyciąganiem lotki z tarczy.
5. Obowiązuje zasada zasilania na jednym źródle energii ! W wypadku zasilania sieciowego należy wyjąć baterie z tarczy, natomiast podczas stosowania baterii trzeba odłączyć zasilacz sieciowy. Niestosowanie się do zalecenia może doprowadzić do zniszczenia układów elektronicznych wewnątrz tarczy.
6. Odlamane końcówki lotek należy wykręcać z segmentów tarczy przy pomocy pensety. Jeżeli odlamanej końcówki nie daje się wyciągnąć, to należy ją wepchnąć do wewnątrz tarczy.
7. Do czyszczenia powłok tarczy nie wolno używać wilgotnej szmatki. Wilgoć może uszkodzić układy elektroniczne. Nie zalecamy również stosowania detergentów, ani innych środków chemicznych. Najlepiej do tego celu nadaje się sucha szmatka.

Baterie

Pojemnik na baterie znajduje się z przodu po lewej stronie tarczy. Po zdjęciu pokrywki ochronnej należy włożyć baterie do pojemnika zgodnie z oznaczoną biegunowością. Zalecane baterie typu "AA".

Automatyczny wyłącznik czasowy

Jak wcześniej zostało objaśnione, tarcza elektroniczna posiada automatyczny wyłącznik czasowy. Wyłącznik działa kiedy tarcza nie jest używana ponad trzy minuty. Po odcięciu zasilania na ekranie pojawia się napis "SLEEP". Po odcięciu zasilania tarcza zapamiętuje wszystkie wcześniej zapisane wartości. Po naciśnięciu jednego z przycisków funkcyjnych tarcza uaktywnia się i można grać dalej.

OPIS GIER

COUNT UP

G01 - G07

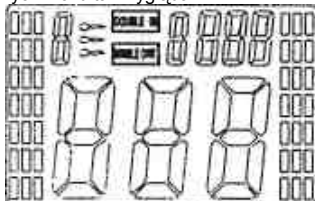
Z każdym rzutem odejmuje się osiągniętą liczbę punktów od 301, 501, 601, 701, 801 lub 901.

Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie zero punktów. Przez naciśnięcie przycisku "Double" (5) można wybrać kilka opcji DOUBLE / SINGLE. Na wyświetlaczu LCD wyświetli się napis DOUBLE IN / DOUBLE OUT. Jeżeli zostanie wybrana opcja "Single in / Single out", grę można rozpocząć lub zakończyć poprzez celny rzut w wybrany segment, niezależnie od tego, czy jest to koło "pojedyncze", "podwójne" czy "potrójne". Jeżeli wybrano opcję "Double in / Double out" to rzut początkowy lub ewentualnie końcowy zostanie wtedy zaakceptowany, jeżeli trafi się w koło podwójne lub Bull's Eye. Rzuty w niedozwolone segmenty tak na początku jak i na końcu gry są nieważne.

CRICKET

G08

W Crickecie gracze muszą trafić najpierw 3 razy liczby 15, 20 i "Bull's Eye". Poła podwójne i potrójne liczby się odpowiednio jako dwa ewentualnie trzy trafienia. Jeżeli gracz trafi tą samą liczbę trzy razy, to jest ona dla niego "otwarta" i dalsze trafienia przynoszą dalsze punkty. Jeżeli liczba została trafiona przez wszystkich graczy 3 razy, liczba ta jest wyczerpana, tzn. żaden z graczy nie może już rzucając w to pole, zbierać punkty. Wtedy na wyświetlaczu wyświetli się "cyklon". Gracz, który "otworzył" liczbę, może dalej próbować w nią trafić uzyskując dalsze punkty, do momentu, aż ona nie będzie zaliczona (trzy razy trafiona) przez wszystkich graczy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy "otworzył" najwięcej segmentów i ma tyle samo lub więcej punktów niż inni zawodnicy. Jeżeli gracze uzyskali taką samą liczbę punktów lub nie zdobyli żadnych punktów wówczas wygrywa ten, który jako pierwszy "otworzył" najwięcej segmentów. Jeżeli któryś z graczy "otworzył" wszystkie liczby najpierw uzyskując odpowiednią liczbę punktów i nie prowadzi w grze, kontynuuje się punktację. Jeżeli gracz ten nie osiągnął maksymalnej liczby punktów do czasu, kiedy inny gracz wyczerpał wszystkie liczby, wygrywa ten kto ma najwięcej punktów. Wyświetlanie "otwartych" lub "wyczerpanych" liczb tak wygląda:



NO - SCORE - CRICKET

G09

Reguły gry identyczne jak w standardowym criccecie, po za tym że w tej grze nie są zaliczane punkty. Celem gry jest zdobycie wszystkich segmentów (od 15 do 20 + "Bullseye"). Wygrywa ten kto jako pierwszy zdobędzie wszystkie segmenty.

SCRAM

G10

(Tylko dla dwóch graczy lub dwóch drużyn)

Ta gra jest pewnym rodzajem Cricкета. Składa się z 2 rund. W pierwszej rundzie pierwszy gracz musi wyczerpać liczby 15, 20 i "Bull's Eye", podczas gdy drugi gracz próbuje uzyskać możliwie największą liczbę punktów za nie "wyczerpane" segmenty. Runda pierwsza kończy się wtedy, gdy wszystkie segmenty są "wyczerpane". W rundzie drugiej - odwrotnie. Kto uzyska najwięcej punktów zwycięża.

CUT THROAT CRICKET

G11

Obowiązują te same reguły, które dotyczą standardowego Cricкета poza tym, że na początku punktacji osiągnięte punkty dodaje się do łącznej punktacji współpracaczy. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje wszystkie segmenty przy najniższej liczbie punktów. Ten wariant gry umożliwia grającym punktowanie za przeciwników a zatem wmanewrowanie ich w wysoką ilość punktów.

COUNT UP**G12 - G19**

Punkty osiągnięte w poszczególnych rzutach są sumowane. Wygrywa zawodnik, który osiągnął daną liczbę punktów lub prowadzi (osiągnął wyższą liczbę punktów niż inni współzawodnicy).

HIGHSCORE**G20-G31**

Reguła gry jest prosta. Gracze muszą w 3 do 14 rundach (każda runda 3 rzuty) uzyskać jak największą liczbę punktów. Podwójne pola liczy się podwójnie, potrójne potrójnie za segment liczbowy.

ROUND THE CLOCK**G32 - G43**

Tutaj należy rzucać zachowując bezwzględnie ścisłą kolejność rzutów, tak, jak pokazuje komputer (tzn. najpierw pole nr 1, potem pole nr 2, potem pole nr 3, itd. ...). Przy opcji 205, 220 muszą być trafione podwójne pola. Przy opcji 305, 320 muszą być trafione potrójne pola. Po trafieniu pokazanego przez komputer pola, zostaje odejmowany jeden punkt. Wygrywa ten, który jako pierwszy trafił w segment 20 punktów.

Gracz rozpoczyna i kończy grę trafiając w następujące sektory, gra posiada następujące opcje:

- ROUND THE CLOCK 1 (G32) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1
- ROUND THE CLOCK 5 (G33) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5
- ROUND THE CLOCK 10 (G34) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10
- ROUND THE CLOCK 15 (G35) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

ROUND THE CLOCK - DOUBLE

Gracz rozpoczyna i kończy grę trafiając w sektory punktowane x 2, gra posiada następujące opcje:

- Round-the-clock DOUBLE 1 (G36) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1
- Round-the-clock DOUBLE 5 (G37) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5
- Round-the-clock DOUBLE 10 (G38) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10
- Round-the-clock DOUBLE 15 (G39) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

ROUND THE CLOCK - TRIPLE

Gracz rozpoczyna i kończy grę trafiając w sektory punktowane x 3, gra posiada następujące opcje:

- Round-the-clock TRIPLE 1 (G40) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1
- Round-the-clock TRIPLE 5 (G41) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5
- Round-the-clock TRIPLE 10 (G42) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10
- Round-the-clock TRIPLE 15 (G43) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

KILLER**G44**

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających musi wybrać swoją liczbę, rzucając rzutki do określonego segmentu na tarczy. W tym czasie na wyświetlaczu LCD wyświetla się napis "SEL" (wybierz liczbę). Wybrana liczba obowiązuje gracza do końca gry. Inni gracze w tej grze nie mogą wybrać tą samą liczbę. Gracz musi najpierw zostać "killerem", trafiając na podwójne pole swojej liczby. "Killer" może "zabijać" innych graczy trafiając podwójne segmenty ich liczb, aż do momentu, gdy wymaże (zlikwiduje) ich wszystkie "życia". Wygrywa gracz, któremu zostało jeszcze "życie".



DOUBLE DOWN

G45

Na początku gry każdemu graczowi przydziela się 40 punktów. Każdy gracz uzyskuje punkty trafiając do pokazanych przez komputer (w formie liczb) pól. Jeżeli gracz nie trafi ani razu w pokazane przez komputer pole, traci połowę swoich punktów, które do tej pory nazbierał. Komputer pokazuje pola pojedyncze, które trzeba trafić, albo pola podwójne/potrójne (na tablicy stoi 00 a pod nią 2x albo 3x) Gra się kończy w momencie, jak jeden z graczy będzie miał zero punktów. Wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów.

| | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | SUMA: |
|---------|----|----|---|----|----|---|----|----|---|-------|
| GRACZ 1 | | | | | | | | | | |
| GRACZ 2 | | | | | | | | | | |

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

DOUBLE DOWN 41

G46

Zasady gry są identyczne z Double Down z jedną różnicą. Na koniec gry rozgrywana jest dodatkowa runda, w której należy zgromadzić 41 punktów. Jest to dodatkowe utrudnienie, które znacznie podnosi stopień trudności.

| | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | SUMA: |
|---------|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|-------|
| GRACZ 1 | | | | | | | | | | | |
| GRACZ 2 | | | | | | | | | | | |

D = DOUBLE T = TRIPLE B = BULLSEYE

ALL FIVES

G47 - G57

W każdej rundzie każdy zawodnik musi osiągnąć liczbę punktów podzielną przez 5. Na 5 punktów zawartych w tej sumie przypada 1 punkt. Jeżeli np. gracz uzyska 10+10+5 punktów, suma wynosi 25, wtedy może otrzymać 5 punktów bo 25:5=5. Zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów jeżeli:

- łączna liczba zdobytych punktów w jednej rundzie nie jest podzielna przez 5.
- Gracz przy trzecim rzucie nie trafi do celu, nawet, gdy liczba punktów zdobytych w poprzednich dwóch rzutach jest podzielna przez 5.

Wygrywa zawodnik, który pierwszy uzyska 51 punktów.

SHANGHAI

G52-G55

Gra polega na tym, że każdy z graczy musi wcelować po kolei w każde pole trzy razy w jednej kolejce rzutów. Komputer pokazuje, które pole musi być wcelowane. Za każde trafione pole otrzymuje gracz tyle punktów, ile to pole ma. Jeżeli trafi się wskazane przez komputer pole w polu podwójnym lub potrójnym, to otrzymuje się podwójną lub potrójną ilość punktów. Każda nowa kolejka rzutów zaczyna się od liczby o jeden wyższy niż poprzednia, bez względu na to, czy gracz wskazuje przez komputer pole raz, dwa, albo trzy razy trafili.

- SHANGHAI 1 (G52) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 1
- SHANGHAI 5 (G53) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 5
- SHANGHAI 10 (G54) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 10
- SHANGHAI 15 (G55) - gra rozpoczyna się od segmentu nr 15

Wygrywa ten z graczy, który ma na zakończenie gry największą ilość punktów.



GOLF**G56 - G57**

Segmenty 1-18 przedstawiają "dołki".

Każdy z graczy musi trafić 3 razy do tego samego segmentu, zanim będzie mógł przejść do następnego dołka. Na polach podwójnych i potrójnych liczy się jako 2 lub 3 trafienia i mogą umożliwić skompletować "dołki" mniejszą liczbą rzutów. Wygrywa gracz, który ukończy grę najmniejszą liczbą trafień. Komputer kontroluje, które "dołki" są do trafienia. Mówi o nich i pokazuje je na wyświetlaczu LCD. Gracze mogą grać 9 - 18 "dołkami", w zależności od wybranego stopnia trudności (opcji).

FOOTBALL**G58**

Najpierw gracze wybierają swoje pole do gry, rzucając jedną rzutkę do tarczy. Po wybraniu swojego pola do gry, punktowanie należy rozpocząć od segmentu "Double" (podwójnego). Potem przechodzi się zachowując ściśle kolejność poprzez "Bull's Eye" do leżących naprzeciw siebie segmentów. Status gracza zaznacza się na wyświetlaczu LCD przez wyświetlenie "cyklonu". Jeżeli gracz wybierze np. segment 11 wówczas powinien trafić: D-11, S-11 zewnątrz, T-11, S-11 wewnątrz, zewnętrzny Bull, wewnętrzny Bull, S-6 wewnątrz, T-6, S-6 zewnątrz i w końcu D-6. Wygrywa ten, kto pierwszy obszedł swoje pole.

BOWLING (Kręgle)**G59**

Te opcje oznaczają ilość kolejek (10b = 10 kolejek po 3 rzuty itd.) Jest to gra wymagająca dokładnego celowania. Każda kolejka zaczyna się (po poprzednim ustaleniu opcji i ilości graczy) od rzucenia lotki w dowolne pole. Dwie następne lotki muszą być celowane również w to pole, aby otrzymać punkty. Liczenie punktów jest następujące:

1. pole podwójne 9 punktów
2. pole pojedyncze zewnętrzne 3 punkty
3. pole potrójne 10 punktów
4. pole pojedyncze wewnętrzne 3 punkty .

Za wcelowanie dwa razy w segmenty pojedyncze, liczy się 7 punktów. Za podwójne wcelowanie w podwójny segment, liczy się 20 punktów. Za wcelowanie w każdy inny sektor, liczy się maksymalnie do 10 punktów.

Wygrywa ten gracz, który po zakończeniu wszystkich kolejek gry ma najwięcej punktów.

BASEBALL (opcje 6 inning, 9 inning) G60 - G61

Należy "wycelować" pole baseballowe stosownie do podanego rysunku.

W każdej rundzie każdy gracz rzuca 3 razy. Ilości rzutów kształtują się następująco:

Segment Rezultat

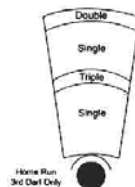
Single 1 stacja

Double 2 stacje

Treble 3 stacje

Bull's Eye bieg Home Run

Bieg "Home Run" można próbować wyłącznie przy 3 rzucie.



Wygrywa gracz, który ma najwięcej "biegów".

Wyświetlacz LCD pokazuje, ile gracz uzyskał "biegów" w danej rundzie.

STEEPLECHASE - bieg z przeszkodami G62

Gra polega na możliwie najszybszym ukończeniu wyścigu. Bieg rozpoczyna się od pola numer 20 do pola numer 5 i kończy się na polu Bullseye. Rzuty należy oddawać w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Przy zaliczaniu jednego pola należy trafić segment punktowany x 1, segment punktowany x 3 oraz Bullseye. Tak więc trudność jest taka jak w prawdziwym biegu z przeszkodami.

Gra posiada cztery stopnie trudności: *Triple 13, Triple 17, Triple 8, Triple 5.*

Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zaliczył wszystkie pola.

SHOVE A PENNY**G63**

Jak w Crickecie, lecz gra się wyłącznie liczbami 15 - 20 i "Bull's Eye". Wszyscy gracze muszą trafić do celu według kolejności (najpierw pole 15, potem pole 16 itd. ...), otrzymując 3 punkty, zanim przejdą do kolejnego segmentu. Pojedyncze segmenty są punktowane pojedynczo, podwójne x2, potrójne x3. Nadmiarne punkty (niż 3) dostaje następny gracz. Wygrywa ten, kto pierwszy wcelował każde pole najmniej trzy razy.

NINE DART CENTURY**G64**

Zasady gry są bardzo proste. Każdy gracz ma do wykonania trzy kolejki rzutów (9 lotek), podczas których musi zdobyć liczbę 100 punktów, lub wartość maksymalnie bliską tej liczby. Jeżeli na koniec gry wszyscy gracze trafili łącznie poniżej 100 punktów, wygrywa zawodnik, który zdobył punktację maksymalnie bliską 100. Gracz który trafił ponad 100 punktów nie wygrywa. Jeżeli inni gracze uzyskają ponad 100 punktów, wtedy wygrywa osoba najbliższa liczbie 100 punktów.

GREEN VS RED dla 2 graczy**G65**

Gra polega na zebraniu, większej niż przeciwnik, liczby punktów. Jeden z graczy celuje w segmenty zielone (Double i Triple oraz zewnętrzny Bullseye). Drugi z graczy celuje w segmenty czerwone (Double i Triple, Bullseye wewnętrzny nie jest liczony). Punkty zostają zaliczone jeżeli segment Double zostanie trafiony 2x, segment Triple 3x. Kiedy zostanie trafione nieodpowiednie pole, zaliczone jest 0 punktów. Natomiast po trafieniu w pole przeciwnika, zdobyte punkty zostają odejmowane z konta. Grę rozpoczyna zawodnik trafiający w segmenty zielone. Rzuty należy oddawać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyświetlacz LCD pokazuje punktację oraz kolejność rzutów i zaliczeń poszczególnych segmentów. Gra trwa 10 rund. Gracz, który po 10 rundach uzyska najwyższą punktację wygrywa. Proszę pamiętać, że w każdej rundzie musi zostać trafiony i zaliczony segment DOUBLE i TRIPLE.

Tabela gier i wariantów

| Gra | Opis gry |
|------------|----------------------------------------------------------------------------|
| G01-G07 | 301,401,501,601,701,801,901 |
| G08 | Cricket |
| G09 | No-Score Cricket |
| G10 | Scram |
| G11 | Cut Throat Cricket |
| G12-G19 | Count-up : 300, 400; 500, 600, 700, 800, 900, 999 |
| G20-G31 | High Score : 3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r |
| G32-G43 | Round the clock : r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15, t1, t5, t10, t15, |
| G44 | Killer |
| G45 | Double Down |
| G46 | Double Down 41 |
| G47-G51 | All fives: 51, 61, 71, 81, 91 |
| G52-G55 | Shanghai: 1, 5, 10, 15 |
| G56, G57 | Golf: 9H, 18H |
| G58 | Football |
| G59 | Bowling |
| G60, G61 | Baseball: 6 Inning, 9 Inning |
| G62 | Steeplechase |
| G63 | Shove a penny |
| G64 | Nine Dart Century |
| G65 | Green vs. red |

Szanowna Klientko, Szanowny Kliencie,

Cieszymy się, że się Państwo zdecydowali na zakup produktu firmy.

Uprzejmie prosimy o zwrócenie uwagi na kilka szczegółów, które pozwolą przez długi czas cieszyć się z nabytku: Końcówki lotek ulegają zniszczeniu w naturalny sposób, szczególnie rzuty niecelne powodują łamanie się czubków końcówek. Odlamane końcówki lotek mogą w znaczący sposób tarczę dart uszkodzić. Uprzejmie prosimy o zwracanie na to uwagę i niedopuszczanie do niszczenia urządzenia. Końcówki lotek należy wymieniać. Prosimy o wyjmowanie lotek z tarczy w kierunku prostym. Wyjmowanie pod kątem może spowodować złamanie końcówki lotki. Odlamana końcówka lotki może spowodować trwały kontakt elektroniczny. Z tego powodu tarcza nie jest popsuta, należy odlamaną końcówkę lotki ostrożnie wyjąć.

Konserwacja

Uwaga

Podczas transportu lub przy regularnym używaniu może dojść do przejściowego zablokowania segmentów liczbowych, wówczas tarcza "stoi". W tym przypadku włącza się automatyczna funkcja "samodiagnostyki". Na wyświetlaczu pulsuje informacja o usterce, a następnie wyświetli się liczba wskazująca zablokowany segment. W razie pojawienia się takiej usterki należy:

Wyszukać segment z pomocą podanej na wyświetlaczu cyfry.

Naciskać wskazany segment do momentu aż się odblokuje i stanie się luźny. Po odblokowaniu segmentu informacja o usterce zniknie z wyświetlacza i tarcza będzie funkcjonować.

Należy zachowywać odpowiednie odstępy czasu pomiędzy poszczególnymi rzutami. Jeżeli kolejny rzut wystąpi zbyt szybko, należy wyjąć strzałkę i rzucić jeszcze raz.

W celu zachowania bezpieczeństwa należy wyjąć wszystkie baterie przed włączeniem sprzętu do sieci.

Odlamane końcówki lotek

Lotki posiadają plastikowe końcówki. Końcówki lotek zużywają się (jest to normalne zjawisko) i odlamują się pozostając w tarczy. Odlamaną końcówkę należy wyjąć z tarczy przy pomocy cęg lub szczypic. W wypadku kiedy niemożliwe jest wyjęcie końcówki lotki z segmentu, należy wziąć igłę i ostrożnie wepchnąć złamaną końcówkę do wnętrza tarczy. W modelu BLSQ -89CW końcówek nie wolno wpełchnąć do wnętrza tarczy, trzeba ostrożnie wyjąć z tarczy.

Lotki

Zalecamy lotki wyłącznie z plastikowymi końcówkami do gry. Waga lotek nie może przekroczyć 16 gram. Lotki dołączone w komplecie mają wagę 10 gram (przy modelu BLSQ -89CW także 6 lotek z metalową końcówką, 15 gram). Wszystkie części zamienne lotek (końcówki, piórka, itd.) dostępne są w handlu.

Folie kontaktowe i montaż

W przypadku gdy odjęcie tylnej strony tarczy powinno być konieczne, proszę przy montażu zwrócić uwagę na odpowiednie umieszczenie folii kontaktowej. Małe wolne miejsce trzeba nałożyć dokładnie na segment 20. Obręcz także trzeba dokładnie na segment 20 nałożyć. Nieodpowiedni montaż może prowadzić do błędów i zniszczeń tarczy.

Konserwacja

Aby tarcza funkcjonowała długo i niezawodnie należy przestrzegać kilku niżej wymienionych wskazówek:

- należy regularnie sprawdzać czy tarcza jest mocno dokręcona do ściany.
- należy czyścić tarczę wyłącznie suchą szmatką. Nie wolno używać środków chemicznych.
- Nie wolno dopuścić aby do wnętrza tarczy dostawała się wilgoć.

Pokrycie wyświetlacza

Uszkodzenie pokrycia wyświetlacza to nie powód do oddania tarczy. Pokrycie można łatwo odjąć i wymienić. Uszkodzenia przeważnie tylko występują gdy rzuca się za ciężkie lotki. Jak wspomniano wyżej, zalecamy wyłącznie lotki z plastikowymi końcówkami o maksymalnej wadze 16 gram.

