

Lekolar®

74880 | Instruktioner för elektronisk dart

Detta är en övergripande manual för samtliga elektroniska dartzavlor av märket SMARTNESS.

Denna manual är skapad utifrån de tavlor som har flest spel och funktioner, så läs en extra gång på original kartongen för att se antalet spel och antalet möjliga spelare för just din tavla.

Som du ser är vissa av modellerna ovan batteridrivna, men även till detta har hänsyn tagits i texten. Skulle du ha några frågor utifrån detta material är du välkommen att kontakta oss på: info@bexsport.com

INSTRUKTIONER FÖR UPPHÄNGNING

Upphängningen och installationen av denna elektroniska dartzavla ska utföras av en vuxen person.

1. Välj en lämplig plats med ca 2,5 m öppen yta och ett eluttag i närheten (om tavlan ej är av en batteridrivna modell). Avståndslinjen (för kastavstånd) ska ligga på ett avstånd av 2,37 m från tavlan.
2. Håll tavlan mot väggen så att mitten på Bull's Eye hamnar på 1,73 m över golvet. Märk ut hålen som tavlan ska fästas i med en penna.
3. Borra grunda hål där märkena finns.
4. Sätt upp det elektroniska dartsetet ordentligt med de medföljande skruvarna.
5. Anslut AC adaptern till tavlan och vägguttaget. Om tavlan är av en batteridrivna modell sätter du i 3 st 1,5 volts batterier. Nu är ditt elektroniska dartset färdigt att använda.

INSTRUKTIONER FÖR ELEKTRONISK DART

Dartens historia går tillbaka flera hundra år i tiden.

Henry VIII av England och Charles VI av Frankrike sägs ha varit darts spelare. Spelet har troligtvis utvecklats från bågskytte och spjutkastning, men sedan har utvecklingen av den moderna darten varit nära förknippad med engelska pubar. Att träffa tavlans mitt (kallad "Bull's Eye" och brukade vara gjord av kork) med en pil ansågs en gång i tiden vara ren tur. Till engelska hovets glädje visade en värdshusvärd från Leeds att det trots allt är ett spel som kräver stor skicklighet 1908. Ända sedan dess har dart varit accepterad som en populär och idrottslig aktivitet.

Utvecklingen inom elektroniken har gjort det ännu roligare att spela dart. Nya och spännande spel kommer till. Automatisk poängräkning och tips om regler gör det enklare än någonsin att spela. Unga som gamla, män som kvinnor kan tävla i lag eller individuellt och träffa vänner genom dart. Det är inte konstigt att varje parti dart, enligt traditionen, både börjar och slutar med ett handslag.

LÅT INTE BARN ANVÄNDA TAVLAN UTAN EN VUXEN PERSONS TILLSYN! LÄS NOGGRANT IGENOM DESSA INSTRUKTIONER!

Packa upp din nya darttavla försiktigt och sätt dig in i dess funktioner och kontroller innan den används. Om Du misstänker att darttavlan inte fungerar som den ska, läs först under rubriken FELSÖKNING i denna manual.

SKÖTSEL

DETTA SPEL ÄR UTFORMAT ENBART FÖR SOFT-TIPPILAR. ANVÄNDANDE AV PILAR MED STÅLSPETS GER TAVLAN BESTÅENDE SKADOR.

Använd lämplig kraft när pilarna kastas. Det är inte nödvändigt att kasta hårt för få pilarna att fastna i tavlan. Den rekommenderade vikten för en soft-tip pil är inte mer än 18 gram (officiell standard för många dartföreningar och turneringar). (Se TIPS OCH TEKNIKER)

Använd endast originalspetsar. Finns i alla välsorterade sportbutiker.

SMARTNESS elektroniska darttavlor finns i varianter som drivs med hjälp av batterier och andra som drivs med hjälp av en AC-adapter.

För de batteridrivna modellerna gäller att 3 st 1,5 volts batterier ska användas. Det finns möjlighet att driva dessa modeller även med adapter, men det är mycket noga att det handlar om korrekt adapter. Kontakta ditt inköpsställe för mer information gällande detta.

När det gäller tavlorna som drivs med AC-adapter ska man enbart använda den adapter som medföljer spelet.

- Utsätt inte darttavlan för extrema väderförhållanden eller temperaturer.
- Utsätt inte darttavlan för vätska eller annan svår fukt.
- Rengör darttavlan enbart med en fuktig trasa och/eller ett mildt rengöringsmedel.

Var noga med att följa ovanstående skötselråd för att ha långvarig glädje av din SMARTNESS-tavla.

TIPS OCH TEKNIKER

1. En lämplig hållning vid dartspelet är att din hand, armbåge, axel, höft och fot utgör en rät linje. Om Du kastar med höger hand, vrid då den högra sidan av din kropp mot tavlan.

Lägg tyngden på din högra fot som Du placerat längst fram, luta dig något framåt och håll balansen med din vänstra fot. Om Du kastar med vänster hand gör vice versa.

2. Kaströrelsen bör utgå från armbågen. Håll kroppen stilla och använd endast din hand, handled och underarm. För bak din underarm något och kasta pilen mot tavlan i en rörelse. Vidareutveckla kastet genom att peka med pekfingeret mot den plats på tavlan i en rörelse. Vidareutveckla kastet genom att peka med pekfingeret mot den plats på tavlan som Du siktar på.
3. När Du tar bort en pil från tavlan kan Du underlätta detta genom att snurra den lite åt höger samtidigt som Du drar i den.
4. Öva, öva, öva! Övning gör dig till en bättre darts spelare.

ATT SÄTTA PÅ STRÖMMEN

Denna elektroniska darttavla är utrustad med en automatisk avstängningsfunktion (sleeping mode). Det finns ingen strömbrytare. Sätt bara i AC- adaptern som följde med tavlan eller 3 st "AA" batterier om 1.5 volt per styck (om tavlan är batteridrivna). Om tavlan lämnas oanvänd i mer än fem minuter slår displayen och systemet ifrån automatiskt. Så länge som darttavlan är ansluten till ström, finns den aktuella ställningen lagrad i tavlans minne. Genom att trycka på knappen Game kommer tavlan att aktiveras och spelet kan återupptas.

KLOCKA OCH ALARM

Vissa av SMARTNESS elektroniska darttavlor är utrustade med klocka och alarmfunktion. Nedan följer en beskrivning för hur dessa funktioner ställs in samt hur växlar mellan tid- och spelläge.

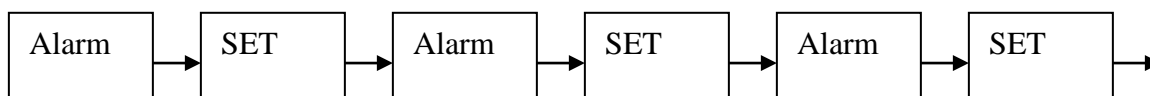
Ställ in klockan:



Ställ in timme Ställ in minuter

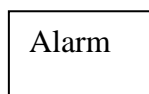
Klockan går

Ställ in alarmet:



Alarm på / av

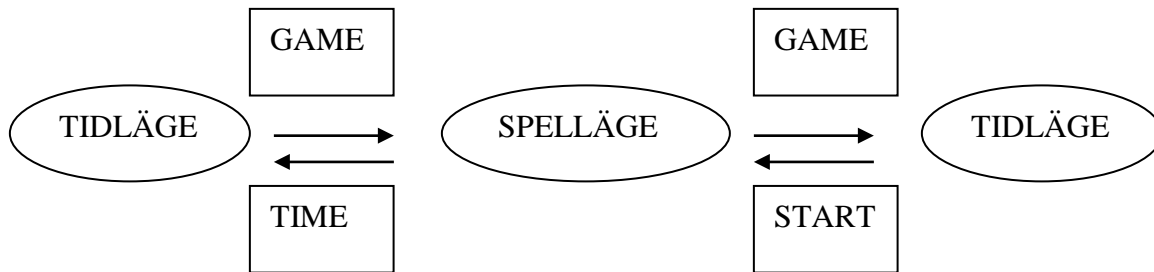
Ställ in timme Ställ in minuter



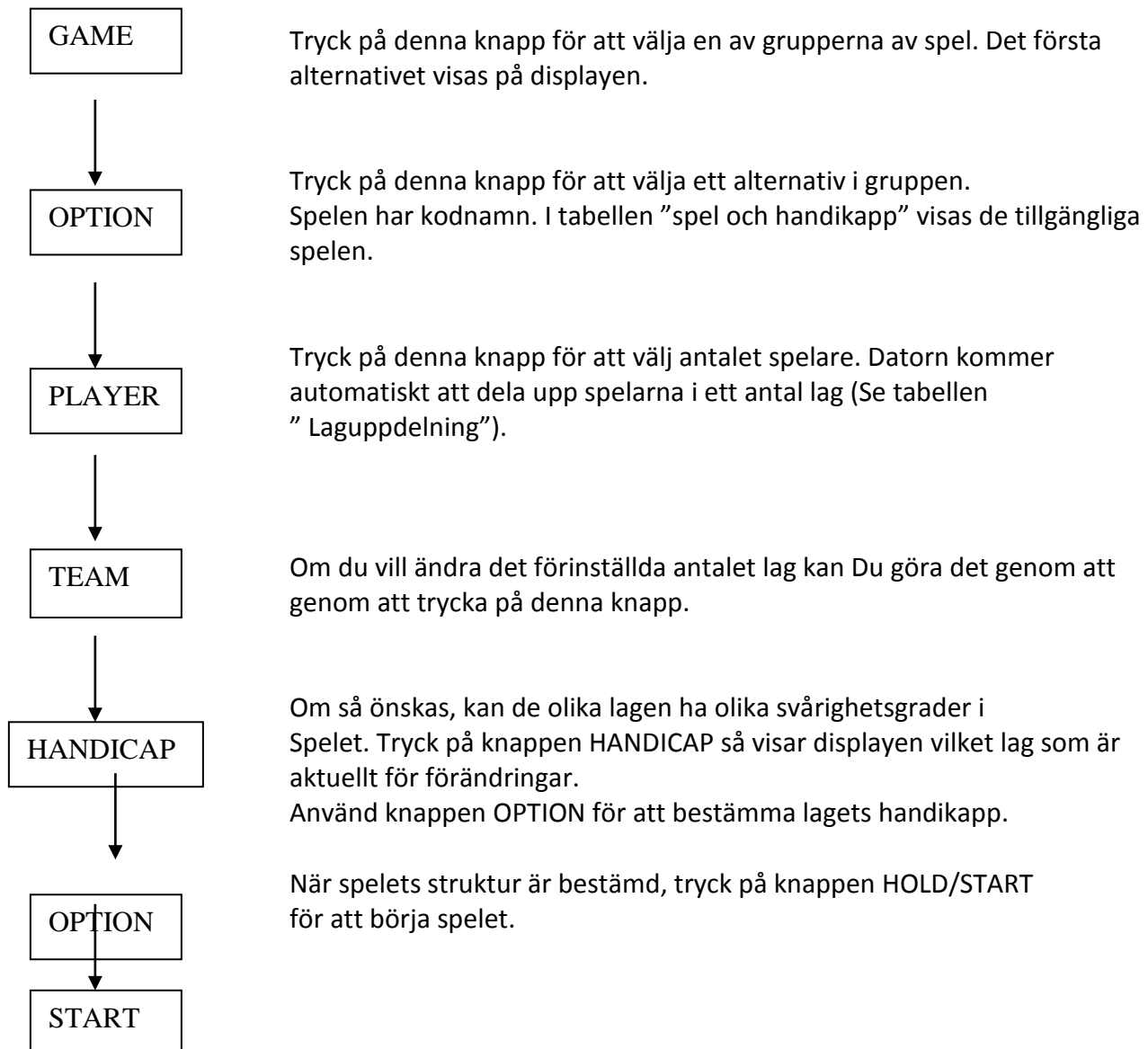
Klart

Växla mellan tid- och spelläge:

Tryck på knapparna enligt nedanstående modell för att växla mellan tid och spelläge. Observera att om du trycker på game när tavlan sätts igång från början, så hamnar du automatiskt i *Game Setup*.



Att komma igång



Exempel

1. Tryck på GAME för att välja spelet "_01". Tryck sedan på OPTION så att ställningen vid starten är "501".
2. Tryck på PLAYER och bestäm antalet spelare till 5. Datorn delar automatiskt upp dessa spelare i fyra lag och sätter spelare 1 och 5 i samma lag, lag 1.
3. Spelare 1 och 5 är nybörjare. Tryck på HANDICAP så visas "Sr1" (för SCORE 1) på displayen. Tryck på OPTION för att ändra utgångsvärdet av SCORE 1 till "301". Lag 1 kommer nu att börja spelet med 301 poäng.
4. Spelare 3 (P3) är en bättre spelare. Tryck på HANDICAP tills "Sr3" visas på displayen. Tryck på OPTION och sätt utgångsvärdet för SCORE 3 till "701".
5. Inget handikapp ges till spelare 2 och spelare 4 (P2 och P4). Därför är utgångspoängen för SCORE 2 och SCORE 4 "501".
6. Tryck på HOLD/ START för att börja spelet.

Laguppdelning

På nedanstående sätt sker indelningen av lag utifrån antal spelare och val av antal lag.

Antal Spelare	Antal lag	Lag 1 (Sc 1)	Lag 2 (Sc 2)	Lag 3 (Sc 3)	Lag 4 (Sc 4)
1_P	1_t	P1			
2_P	2_t	P1			
3_P	3_t	P1	P2	P3	
	2_t	P1, P3	P2		
4_P	4_t	P1	P2	P3	P4
	3_t	P1, P4	P2	P3	
	2_t	P1, P3	P2, P4		
5_P	4_t	P1, P5	P2	P3	P4
	3_t	P1, P4	P2, P5	P3	
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4		
6_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3	P4
	3_t	P1, P4	P2, P5	P3, P6	
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4, P6		
7_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3, P7	P4
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5	P3, P6	
	2_t	P1, P3, P5, P7	P2, P4, P6		
8_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3, P7	P4, P8
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5, P8	P3, P6	
	2_t	P1, P3, P5, P7	P2, P4, P6, P8		

Spel och handikapp

Nedan visas de olika spelen samt varianterna och de möjligheter till "handicap" som finns inom respektive grupp och variant för att jämna ut spelet mellan deltagarna.

GRUPP	KOD	DARTSPEL	OMRÅDE	ÄNDRING
_01	301	301	301-1001	100 poäng
	501	501	301-1001	100 poäng
	601	601	301-1001	100 poäng
	701	701	301-1001	100 poäng
	801	801	301-1001	100 poäng
	901	901	301-1001	100 poäng
	1001	1001	301-1001	100 poäng
LEA	301	League 301	301-1001	100 poäng
	501	League 301	301-1001	100 poäng
	601	League 301	301-1001	100 poäng
	701	League 301	301-1001	100 poäng
	801	League 301	301-1001	100 poäng
	901	League 301	301-1001	100 poäng
	1001	League 301	301-1001	100 poäng
rc	rc	Round the clock	Nr 1-9	Gå fram 1 nummer
	S_O	Shoot-Out	0-9 poäng	Lägg till 1 poäng
	SH	Shanghai	Nr 1-9	Gå fram 1 nummer
	1-2	Halve-IT	0-950 poäng	Lägg till 50 poäng
	Hnt	Hunting	0-9 poäng	Lägg till 1 poäng
Cu 2	Cu 2	Count Up 200	0-150poäng	Lägg till 50 poäng
	Cu 4	Count Up 400	0-350 poäng	Lägg till 50 poäng
	Cu 6	Count Up 600	0-550 poäng	Lägg till 50 poäng
	Cu 8	Count Up 800	0-750 poäng	Lägg till 50 poäng
	Cu 0	Count Up 1000	0-950 poäng	Lägg till 50 poäng
	Hi	High Score	0-500 poäng	Lägg till 50 poäng
O-	O-	Overs	3-7 liv	Lägg till 1 liv
	U_	Unders	3-7 liv	Lägg till 1 liv
	b-6	Big-6	3-7 liv	Lägg till 1 liv

Cri	Cri	Cricket Standard	0,20, 25	Se anm.
	No	No Score Cricket	0, 20, 25 Cut	Se anm. Cut
	Throat	0, 20, 25 Cricket	se anm.	
	PuP	Killer Cricket	0, 20, 25	se anm.

Anmärkning: "0": ingen speciell ordning. "20": numren måste träffas i ordningen 20, 19, 18, 17, 16, 15 och Bull's Eye. "25": numren måste träffas i ordningen Bull's Eye 15, 16, 17, 18, 19 och 20

LCr	Lcr	Low-Pitch Cricket (6-1, Bull) (12-7, Bull) (18-13, Bull) (20-15, Bull)		
	Lno	Low-Pitch No Score (6-1, Bull) (12-7, Bull) (18-13, Bull) (20-15, Bull)		
	LCt	Low-Pitch Cut Throat (6-1, Bull) (12-7, Bull) (18-13, Bull) (20-15, Bull)		
	Lpu	Low-Pitch Killer (6-1, Bull) (12-7, Bull) (18-13, Bull) (20-15, Bull)		

rCr	rCr	Random Cricket		
	rno	Random No Score		
	rCt	Random Cut		
	rPu	Throat Random Killer		

bil	bil	Billiard	Fält nr 20-11	Fyll 1 fält
	mf	Minefield	Fält nr 20-11	Fyll 1 fält
	Pac	Pachisi	Fält nr 20-11	Fyll 1 fält
	Hot	Hot Potato	Fält nr 20-11	Fyll 1 fält

Specialfunktioner

DOUBLE

För spelen 301-1001 och League 301-1001 finns det ytterligare Inställningar som kan göra spelen mer utmanande (Se SPELINSTRUKTIONER).

Du har möjlighet att ändra dessa inställningar när som helst före eller under spelet för att underlätta för mindre skickliga spelare.

De tillgängliga inställningarna är:

Open In/Open Out	Double In/Open Out
Open In/Double Out	Double In/Double Out
Open In/Master Out	Double In/Master Out

BOUNCE OUT/
COMPUTER

Tryck på denna knapp före ett kast så räknas inte en pil som faller ner från tavlan. I många turneringar räknas inte poängen från pilar som faller ner från tavlan. Det finns en funktion som möjliggör spel mot tavlan. Detta ställs in genom ett tryck på denna Knapp. Var medveten om att när antalet spelare ställs in, så ska tavlan räknas som en spelare. T ex om du själv vill spela mot tavlan, ange antal spelare som 2 st.

SOLTAIRE

Tryck på denna knapp för att aktivera den automatiska funktionen för byte av spelare. När tre kast har registrerats på tavlan, kommer datorn att byta spelare automatiskt. Denna funktion är idealisk för en ensam spelare som övar med många pilar. Denna funktion kan endast aktiveras när spelet redan har börjat.

SOUND/
VOLUME

Denna knapp gör att du kan reglera volymen i högtalarna. Det finns sju nivåer mellan avstängt ljud och maximal volym. Samtliga batteridrivna tavlor har enbart en funktion som gör att ljudet antingen kan vara av eller på.

RESET

Under spelets gång kan man ta en paus genom att trycka på knappen HOLD/START. Detta är till exempel användbart när man ska ta bort pilar från tavlan och inte vill registrera poäng av misstag. Ett tryck till på knappen gör att spelet kan börja igen.

HOLD

Ett tryck på denna knapp gör att spelet avbryts och att menyn med de olika inställningsmöjligheterna visas på displayen. Alla Inställningar från det senaste spelet bibehålls. Du kan välja att ändra på inställningar, eller så kan du bara trycka på START för att starta ett likadant spel igen. Tryck på RESET två gånger för att få bort handikappinställningar.

SCORES

Tryck på denna knapp för att se de andra spelarnas aktuella poäng när som helst under spelets gång. Tavlan är i paus-läge när du tittar på poängen.

Observera att efter att du tittat på någon annans poäng måste du hoppa tillbaka till den spelare som är på tur innan denna kan fortsätta. Ett pip kommer att höras som indikerar att tavlan är redo att registrera nya träffar. Om man kastar före detta kommer träffarna ej att registreras!

Under spelet

1. SMARTNESS elektroniska darttavlor tillhör den nya generationens intelligenta darttavlor som räknar spelarnas poäng och som med hjälp av ljudeffekter gör spelet mer levande. En större punkt i SCORE-fönstret visar vilket lag som är på tur och tecknet "P_1" , "P_2" , etc. visar vilken spelare som är på tur för att kasta. Varje spelare ska kasta tre pilar per omgång. De tre små prickarna på "Actual Score" displayen visar hur många pilar som finns kvar att kasta i omgången.
2. Denna intelligenta darttavla räknar inte bara samman resultat, utan den visar också spelarna goda råd på vägen automatiskt. "Enkelt", dubbelt" och "tredubbelt" visas med hjälp av en markering framför talen. "Enkelt" anges med ett lågt streck, t ex "_18" som betyder enkel 18. "Dubbelt" markeras med två streck eller ett "d", som "=18" eller "d18". En "trippel" markeras med tre streck eller ett "t". Enkel Bull's Eye visas med sitt värde, "25".
3. Vänta alltid till slutet av klarsignalen innan du kastar en ny pil.
4. I slutet av en spelares omgång är tavlan automatiskt i hold-läge om du inte har satt på knappen SOLITAIRE (Se SPECIALFUNKTIONER). Ta bort pilarna och tryck på knappen PLAYER för att fortsätta spelet med nästa spelare.
5. Spelet slutar när den slutgiltiga ställningen mellan lagen är fastställd. Displayen kommer då att visa den slutgiltiga poängen respektive lagets placering.

Information på displayerna

I nedanstående tabell beskrivs vad som visas i de olika displayerna under spelets gång.

Dartspel	Actual Score	Player/Team	Cricket displayen
301-1001, 301-1001 Round The Clock	(Dart-out tips)- poäng på träff Träffat nummer	Total resultat In/Out eller Master Mål	Markerar om Doub leleague Out är aktivt
Shoot-Out, Shanghai, Halve It	Mål-Träffat - nummer	Totalt resultat	
Count-Up, High Score	Omgångens poäng	Total resultat	
Overs, Unders	Poäng på träff	Mål-Total poäng	Återstående liv för tre pilar

Big-6	Träffat nummer	Mål	Återstående Liv
Cricket: Standard och Cut Throat	Träffat nummer	Totalt resultat	Cricket markeringar
Cricket: No Score Och Killer	Träffat nummer	0	Cricket markeringar
Billiard,Pachis i, Hot Potato	Tips för träffat nummer	Slutpunktens (målets) Position	Vägvisare för spelet: slutpunkt, barriär, fällor och träffar
Minefield	Tips för träffat slutpunkt, barriär,	Återstående liv	Vägvisare för spelet: Fällor och träffar

Spelinstruktioner

301-1001

Detta är det mest populära dartspelet, och spelas i de flesta ligor och turneringar. Varje spelare börjar spelet med 301 poäng (eller 501,601 etc.). I slutet av varje spelares omgång, dras summan av de tre pilarna bort från spelarens poäng. Den spelare som kommer till exakt noll poäng först vinner. Spelet kan sedan fortsätta tills andra, tredje och fjärde plats är avgjorda.

Overthrow eller busting: När en spelare får fler poäng än vad som krävdes för att få exakt noll är omgången en "bust" och poängen går tillbaka till vad de var före den omgången.

För att göra spelet mer utmanande kan du använda knappen DOUBLE för att bestämma ytterligare villkor för hur spelet ska påbörjas och avslutas. Möjligheterna är:

Open in: Poängräkningen börjar när vilket nummer som helst träffas.

Open out: Spelaren kan avsluta spelet genom att träffa vilket nummer som helst som gör poängantalet till exakt noll.

Double in: För att börja, måste spelaren träffa ett nummer i den dubbla ringen eller en dubbel Bull's Eye. Inga poäng räknas förrän detta krav har uppfyllts.

Double out: För att vinna måste spelaren träffa en dubbel eller dubbel Bull's Eye som gör poängantalet till exakt noll. Ett resultat som lämnar spelaren med 1 poäng blir en "bust".

Master Out: För att vinna måste spelaren träffa en dubbel, ett dubbelt Bull's Eye eller en trippel som gör poängantalet till exakt noll. En kvarvarande poäng på "1" blir en "bust".

Dart Out-funktion: I professionella tävlingar spelas dart oftast med Double Out. När poängantalet är under 170 kan spelaren få en Double Out och vinna spelet genom de tre pilarna i en omgång. Darttavlan räknar automatiskt och visar tips för Dart Out. Vägledningen kommer att visas i föreslagen ordning. Om spelaren missar det första förslaget men fortfarande har chansen att vinna genom de två återstående kasten, kommer dattavlan att räkna ut nya möjligheter för Dart Out. Ingen vägledning ges vid poängantal under 40, eftersom det är väldigt lätt att själv räkna ut en kombination i ett sådant läge.

League 301-1001

Detta är en lagvariant av spelet 301-1001 och mycket populärt i dartligor. Det ingår alltid två lag och fyra poängantal. Spelare 1 och spelare 3 spelar mot spelare 2 och spelare 4. Spelet genomförs på samma sätt som det individuella 301-1001. Den spelare som först kommer till poängantalet exakt noll gör sitt lag till vinnare. Lagg dock märke till att man i etta spel använder en så kallad "Freeze"-regel.

"Freeze"-regeln: En spelare kan inte avsluta spelet när lagkamratens kvarvarande poäng är högre än det andra lagets sammanlagda resterande poäng. Skulle dessa poäng vara exakt lika kan spelet avslutas. En spelare som är "fryst" kan enbart satsa på att få sitt poängantal så långt som möjligt och hoppas att lagkamraten vinner. Om en spelare som är "fryst" når noll, räknas detta som en "bust" (se Overthrow eller busting).

Denna regel är till för att försäkra sig om att det vinnande laget har gjort den bästa totala prestationen, och för att ingen ska kunna vinna detta spel utan hjälp från sin lagkamrat. Denna dattavla gör det möjligt att ge spelare individuella handikapp också i Leaguespelet. Lagspelet kan också spelas av åtta spelare, genom att två spelare delar på en poäng och varje lag består av fyra spelare.

Round The Clock

Spelaren försöker träffa numren 1 till 20 i tur och ordning. När ett nummer är träffat fortsätter spelet genom att man försöker träffa nästföljande nummer. Den spelare som först kommer till 20 och träffar det vinner. Dubbel och trippel räknas på samma sätt som en singel och innebär en träff.

Shoot-Out

Med hjälp av smart elektronik har detta spel uppkommit och det är mer spännande än Round The Clock. Målet plockas slumpvis fram av datorn i dattavlan. Du har tio sekunder på dig att kasta pilen. En träff på målet räknas som en poäng. Dubbel och trippel räknas på samma sätt som en enkel. Om de tio sekunderna hinner ta slut innan spelaren kastat pilen räknas det som en miss. Målet förnyas efter varje kast och den spelare som först fått ihop 15 poäng vinner.

Shanghai

Detta spel liknar Round The Clock, med skillnaden att poängen läggs ihop och att spelet är begränsat till 7 omgångar, dvs. 21 kast. Spelaren börjar kasta på 1 och fortsätter sedan mot 20 och Bull's Eye. En träff som inträffar vid fel tillfälle räknas inte. En träff på en dubbel eller trippel räknas som två eller tre gånger numret. Exempel: En träff på en dubbel 3 räknas som $2 \cdot 3 = 6$ poäng. Vid slutet av den sjunde omgången är det den spelare som har flest poäng som vinner spelet.

Halve-It

Detta spel är som Jeopardy. En total miss med tre kast kan sänka dina poäng rejält. Alla spelare börjar spelet med att försöka träffa nummer 12 och sedan 13, 14 någon dubbel, 15, 16, 17, någon trippel, 18, 19, 20, och Bull's Eye. Varje spelare kastar tre pilar mot samma nummer och går sedan vidare till efterföljande nummer i nästa omgång. En träff på en dubbel eller trippel räknas som 2 respektive 3 gånger poängen. Om en spelare missar alla tre kasten mot det bestämda målet i en omgång, kommer dennes poäng att halveras. Ju mer poäng du har samlat ihop, desto allvarigare blir det om du skulle missa ett nummer i en omgång. Vinnare blir den som har flest poäng när spelet är slut. Detta spel innebär den ultimata utmaningen med flera slumpmässiga mål, ungefär som lerduveskytte. I varje omgång väljer datorn en kombination av tre mål. Det tre målen visas samtidigt och stannar kvar tills tre kast har registrerats eller tiden har gått ut. Spelaren måste vara snabb och skärpt för att alla tre målen på 15 sekunder. Varje träff på ett mål ger ett poäng och gör att målet försvinner. Om alla tre målen träffas ger det tre poäng. Den spelare som först samlat ihop 15 poäng vinner.

Count-Up

Detta är ett enkelt spel som alla kan spela. Syftet är att slå andra spelare genom att nå ett förutbestämt antal poäng först. De möjliga poängantalen är 200, 400, 600, 800 och 1000. Varje spelare försöker få så höga poäng som möjligt när det är hans eller hennes tur, och det slutgiltiga poängantalet får vara högre än den förutbestämda summan.

High Score

Detta spel liknar till stor del Count-Up förutom att spelet avslutas efter den sjunde omgången. Den spelare som har den högsta totala poängen vinner.

Overs

Detta är ett enkelt och snabbt spel. Spelaren ska försöka få högre eller samma poäng som de andra spelarna fått i sina omgångar. När en spelare får lägre poäng än rekordet för tre pilar, mister han/hon ett "liv". Från början har samtliga spelare tre liv, men spelare kan ges handikapp och därigenom få upp till sju liv. Den spelare som "håller sig vid liv" längst vinner.

Unders

Detta spel liknar Overs, men med den skillnaden att det i detta fall gäller att slå den lägsta poängen för tre pilar. Om totalpoängen för tre pilar är högre än rekordet för tre pilar, mister spelaren ett "liv". Ett missat kast, en träff utanför darttavlan eller en pil som faller ner och inte räknas (under förutsättning att knappen för bounce-out har tryckts in), bestraffas med 60 poäng (3*20, den högsta möjliga poängen för en pil). Den spelare som "håller sig vid liv" längst vinner.

Big-6

Genom att träffa ett bestämt mål, försöker spelaren att få chansen att bestämma nästa mål. Enkel-6 är det första målet när spelet börjar. På tre kast måste spelaren träffa målet en gång för att få behålla sina 3 ursprungliga "liv". Om träffen sker med den första eller den andra pilen, har spelaren chansen att bestämma nästa mål med hjälp av ett kast. "Enkla", "dubbla" och "tripplar" räknas alla som olika mål. Taktiken går ut på att ge motståndarna så svåra mål som möjligt, t ex "trippel-20" eller "dubbel-Bull's Eye". Den spelare som har något liv kvar längst vinner.

Cricket- (Standard)

Cricket är ett spel som är mycket populärt i Amerika och Centraleuropa. Spelarna har en defensiv eller en offensiv taktik, beroende på vilket läge spelet är i. Under spelets gång kan alla spelare försöka förbättra sina egna poäng, eller hindra spelare från att ta poäng.

Spelet spelas med numren 15 till 20 och Bull's Eye. Varje spelare måste ha tre träffar på ett nummer för att få fortsätta till nästa. En träff på en "enkel" räknas som en träff, en "dubbel" räknas som två träffar och en "trippel" räknas som tre träffar. När ett nummer är avslutat räknas eventuella extra träffar om till poäng som är det samma som det träffade numret. Om ett nummer däremot är avslutat av samtliga spelare (ALL CLOSED) kan man inte använda det för att samla flera poäng. Vinner gör den som har den högsta poängen och som avslutat alla nummer först. Om poängen hos flera spelare är lika vinner den som träffat alla nummer först.

Taktiken kan variera mycket beroende på om numren måste träffas i en speciell ordning och i sådana fall vilken ordning.

Använd HANDICAP- funktionen för att bestämma om numren skall träffas "från 15 till 20 och sedan "Bull och sedan från 20 till 15". Försök träffa numren i den angivna ordningen. Du kommer att märka skillnaden efter att ha spelat några omgångar på detta sätt.

No Score Cricket

Detta är en förenklad version av cricket. Målet är att träffa samtliga nummer så fort som möjligt. Inga poäng ges om spelaren träffar ett nummer en extra gång.

Cut Throat Cricket

Detta är en omvänd version av Cricket när det gäller poängräkning. Denna variant spelas oftast av tre spelare. Två av spelarna kan först samarbeta för att förstöra för den tredje spelaren innan de ger varandra en match.

Efter att ett nummer är avslutat, kan spelaren ta poäng som ges till motståndaren. Den som har den högsta totala poängen förlorar. Det är dock så att en spelare som redan avslutat ett nummer inte kan få poäng av en annan spelare. Vinnaren är den spelare som har den lägsta totala poängen och som har avslutat alla nummer först. Om en spelare avslutar alla nummer först, men har högre poäng än sina motståndare, måste hon/han fortsätta att försöka ge motståndarna poäng för att dessa ska bli högre än eller lika som de egna. Den bästa taktiken är således att försöka träffa alla nummer så fort som möjligt, så att motståndarna inte kan ge dig poäng, samtidigt som du har möjlighet att bestraffa de andra.

Killer Cricket

Denna variant liknar No Score Cricket mycket men har en extra finess. När en spelare har avslutat ett nummer genom tre träffar, kan han/hon ta bort träffar för motståndarna genom att träffa numret igen. Om motståndaren däremot också har avslutat numret, dras inga träffar bort från resultatet. Notera att varje träff släcker en lampa på noteringstavlan, istället för att tända en. Den spelare som avslutar alla nummer först vinner.

Exempel: På nummer 19 har spelare 1 1 träff (två lampor är således släckta) och spelare 3 har avslutat nummer 19 (tre lampor är släckta). Spelare 4 är på tur och träffar en "trippel-19" och avslutar på det sättet nummer 19. Spelare 4 kastar sedan ännu en pil på nummer 19 och träffar en "enkel". På grund av detta mister spelare 1 och spelare 2 varsin träff på nummer 19, medan spelare 3 inte berörs av detta.

Random Cricket

Detta spel liknar den vanliga Cricket-varianten. Det är dock så att de sex numren, förutom Bull, som ska träffas väljs ut slumpmässigt av datorn. Det visas i displayen från spelets början. Du kan markera ett nummer genom att träffa det. Det numret förblir då i spelet och de andra spelarna måste också träffa det för att få det avslutat. Resterande regler är de samma som i vanlig Cricket. De enkla förändringarna av nummer som ska träffas innebär att en spelare kan behöva många olika strategier under spelets gång.

Varianter:

Random Cricket- No Score

Random Cricket – Cut Throat

Random Cricket- Killer

Urvalet av nummer som ska träffas sker på samma sätt som i Pick-It Cricket, men resterande regler är de samma som i No Score Cricket, Cut Throat Cricket respektive Cricket.

Low-Pitch Cricket

I detta spel är Cricketnumren 1,2, 3,4, 5,6, och Bull. Resterande regler är de samma som i standardvarianten av Cricket. Dessutom kan du använda dig av HANDICAP- funktionen för att välja ett annat urval av Cricketnummer.

Det finns fyra olika nummerkombinationer att välja mellan: 6-1 och Bull, 12-7 och Bull, 18-13 och Bull och det vanligaste 20-15 och Bull.

En spelare kan genom handikapp spela 6-1 och Bull, medan den andra spelaren har 18-13 och Bull. Den spelare som har de högre numren har lättare att få poäng fort och får på det sättet en större chans att vinna.

Varianter:

Low-Pitch Cricket- No Score

Low-Pitch Cricket-Cut Throat

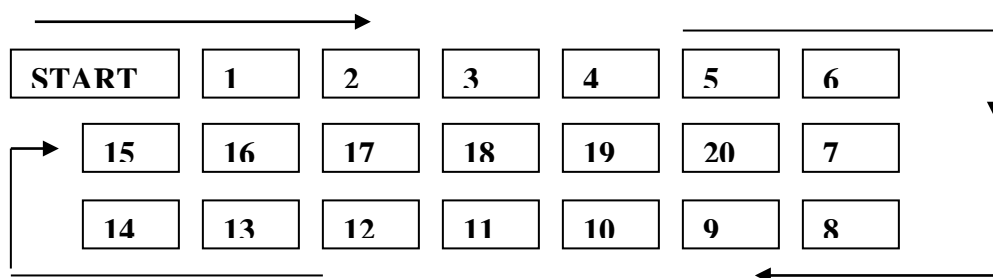
Low-Pitch Cricket-Killer

Spelen byggs upp på samma sätt som Low-Pitch Cricket, men reglerna för poäng och vinst är de samma i No Score Cricket, Cut Throat Cricket respektive Killer Cricket.

Billiard

Detta och de följande tre spelen är varianter som tillhör en ny generation darts spel. Målet är att flytta markören från startpositionen till ett tomt fält vid slutpunkten. En träff på ett nummer flyttar markören så många steg som numret visar. Dubbel och trippel räknas likadant som en enkel.

Om kastet inte räcker för att markören ska nå slutpunkten får spelaren försöka nå det igen. Om kastet ger fler steg än vad som behövdes för att nå slutpunkten räknar man de extra stegen bort från slutpunkten. När slutpunkten träffas, flyttas den ett steg närmare startpunkten. Vinnaren är den som träffar de tomma fälten och flyttar slutpunkten till startpositionen först.



Exempel:

1. Spelare 1 börjar spelet. Displayen visar "_20" som talar om för spelaren att han/hon ska träffa nummer 20 för att träffa det första tomma fältet. Spelaren kastar och träffar nummer 5. Markören flyttas till 5 i illustrationen.

2. Tavlan räknar automatiskt ut skillnader och råder spelaren att träffa nummer 15. Spelare 1 siktar på 15, men träffar 17. Markören flyttar sig 15 steg och sedan 2 steg tillbaka och hamnar på 18 i illustrationen.
3. Nu visar displayen "_2". Spelare 1 kastar den tredje pilen och träffar nummer 2. Markören hamnar exakt på 20 i illustrationen och ett jubel hörs. Displayen visar nu "19" och slutpunkten har flyttats ett steg närmare startpunkten. Det är dags för spelarbyte.

Minefield

Denna variant spelas i princip som Billiards. Undantaget är att det finns sex minor som placeras ut slumpmässigt. Minorna visas på displayen. Du kan passera förbi en mina, men inte stanna på den. Om markören stannar på en mina exploderar den och spelaren mister ett "liv". Varje spelare har tre "liv" när spelet börjar. Om spelaren mister alla sina "liv" innan han/hon fyllt alla områden är han/hon ute ur spelet. Efter explosionen är området säkert att stanna på. När slutpunkten hamnar på ett minerat område, passerar slutpunkten detta och stannar på nästa område. Det är alltså så att de minerade områdena inte behöver fyllas. Om däremot minan exploderar, evakueras området och behöver fyllas. Den spelare som fyller alla områden först eller är den som är vid liv längst vinner.

Pachisi

Detta koncept har inspirerats av det indiska spelet med samma namn och som har ett tyskt namn i stil med "stör mig inte!"

Reglerna är i stort sett de samma som de i Billiard, bortsett från att det i detta spel finns en barriär mellan markören och slutpunkten. Här ska man landa på barriären för att föra vidare detta problem till nästa spelare. Annars kan markören bara gå fram och tillbaka mellan startpunkten och barriären och aldrig nå slutpunkten. Den spelare som fyller sina områden först och flyttar slutpunkten till startpunkten snabbast vinner.

Barriären finns alltid mellan markören och slutpunkten. När nästa spelare tvingas överta barriären räknas dess position ut på följande sätt:

1. Räkna barriärens förra position utifrån startpunkten som "x".
2. Räkna "x" steg med början vid markörens position för den spelare som måste ta över barriären.
3. Om "x" är mer än stegen mellan markören och slutpunkten, går barriären fram och tillbaka mellan de två punkterna för "x" steg.

Dessa regler innebär att barriären inte kommer att dyka upp på samma ställe hela tiden.

Hot Potato

Denna variant liknar Pachisi, men har den skillnaden att barriären i detta fall kallas "hot potato" (het potatis) och gör ännu mer skada. Om "hot potato", medan den flyttar på sig, träffar ett fyllt område räknas inte detta område och slutpunkten flyttas ett steg närmare från startpunkten.

Felsökning

Ingen ström

Kontrollera och säkerställ att AC-adaptorn eller batterierna är ordentligt inpluggade.

Resultat uteblir

Detta kan orsakas av att tavlan är i fel läge. Kontrollera att tavlan inte är i inställnings- eller pausläge (HOLD).

Du kan även kontrollera så att inga segment eller funktionsknappar har fastnat.

Segment eller knapp har fastnat

Under transporten eller driften kan det hända att segment fastnar tillfälligt. Om så är fallet fungerar ingen automatisk poängräkning. En varningssignal ljuder och displayen blinkar för att visa att något inte stämmer. Genom att försiktigt ta bort pilen eller skjuta segment lite fram och tillbaka kan du få loss det. Spelet kan sedan återupptas och poängräkningen har inte påverkats. En funktionsknapp som har fastnat kommer även den resultera i att darttavlan inte reagerar. Den blinkande displayen visar ”-F” med ett varningsljud. Använd samma teknik försiktigt för att få loss knappen som har fastnat.

Ta bort avbrutna pilar

Piltoppar av plast är säkrare att spela med, men de håller i regel inte lika länge som de av stål. Om en topp bryts av och stannar kvar i tavlan försök dra ut den försiktigt med en tång. Om den avbrutna toppen är mycket kort, kan den tryckas in längre, så att den inte är i vägen. Den mjuka toppen (SOFT TIP) kommer inte att skada elektroniken.

Vi rekommenderar Er att använda en bra SOFT TIP på pilarna för att avbrutna spetsar ska kunna tryckas in. Var försiktig och använd inte ett spetsigt metallföremål som verktyg. Ett spetsigt objekt kan orsaka skada om det trycks in för långt i tavlan. Lägg på minnet, att ju tyngre pilen är, desto större är risken att toppen går av.

Ström- eller elektromagnetiska störningar

Kraftiga elektromagnetiska störningar kan göra att darttavlans elektronik fungerar felaktigt eller inte fungerar alls. Exempel på sådana situationer kan: kraftigt åskväder, spänningsökning eller placering alltför nära en elektronisk motor eller en mikrovågsugn. För att återställa darttavlan till normal funktion, dra ur kontakten till AC-adaptorn eller ta ur batterierna i några sekunder och sätt sedan i strömmen igen. Var säker på att också ta bort källan till störningen.