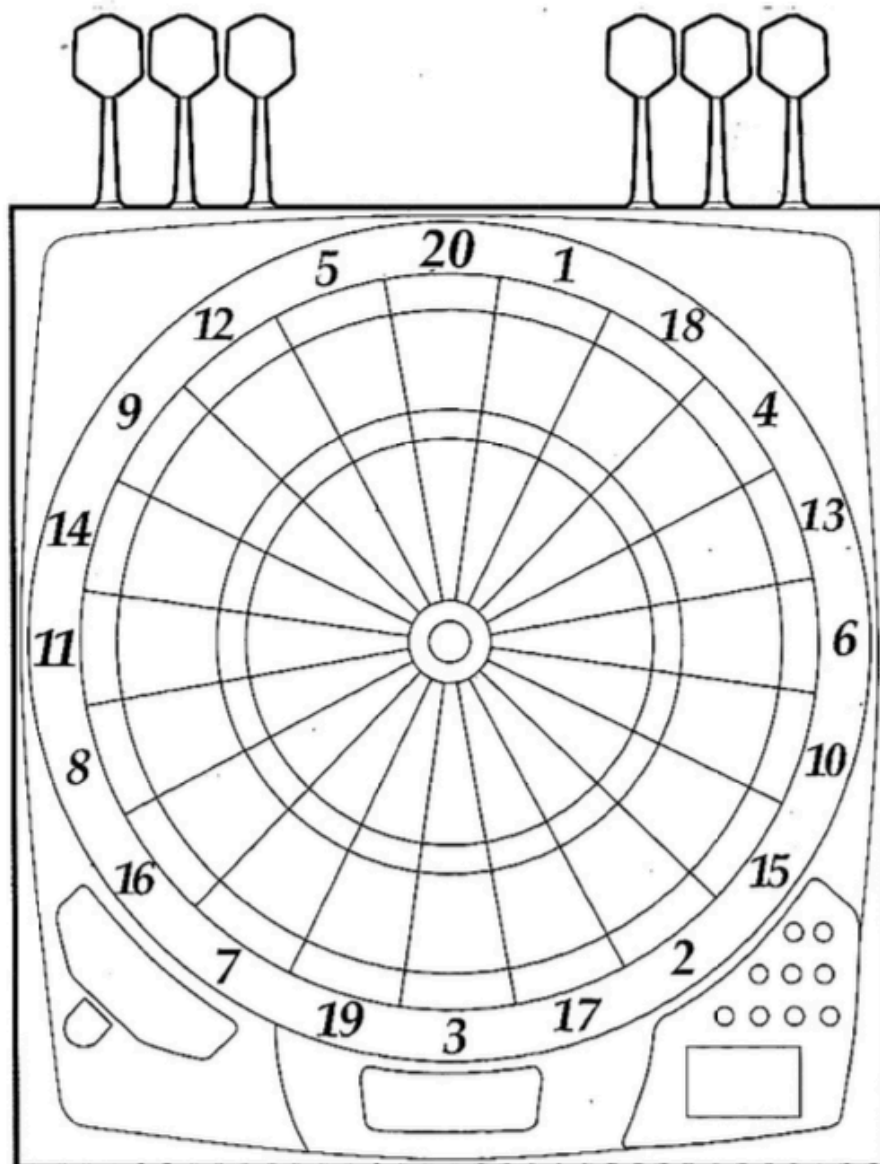


WORLD CHAMPION

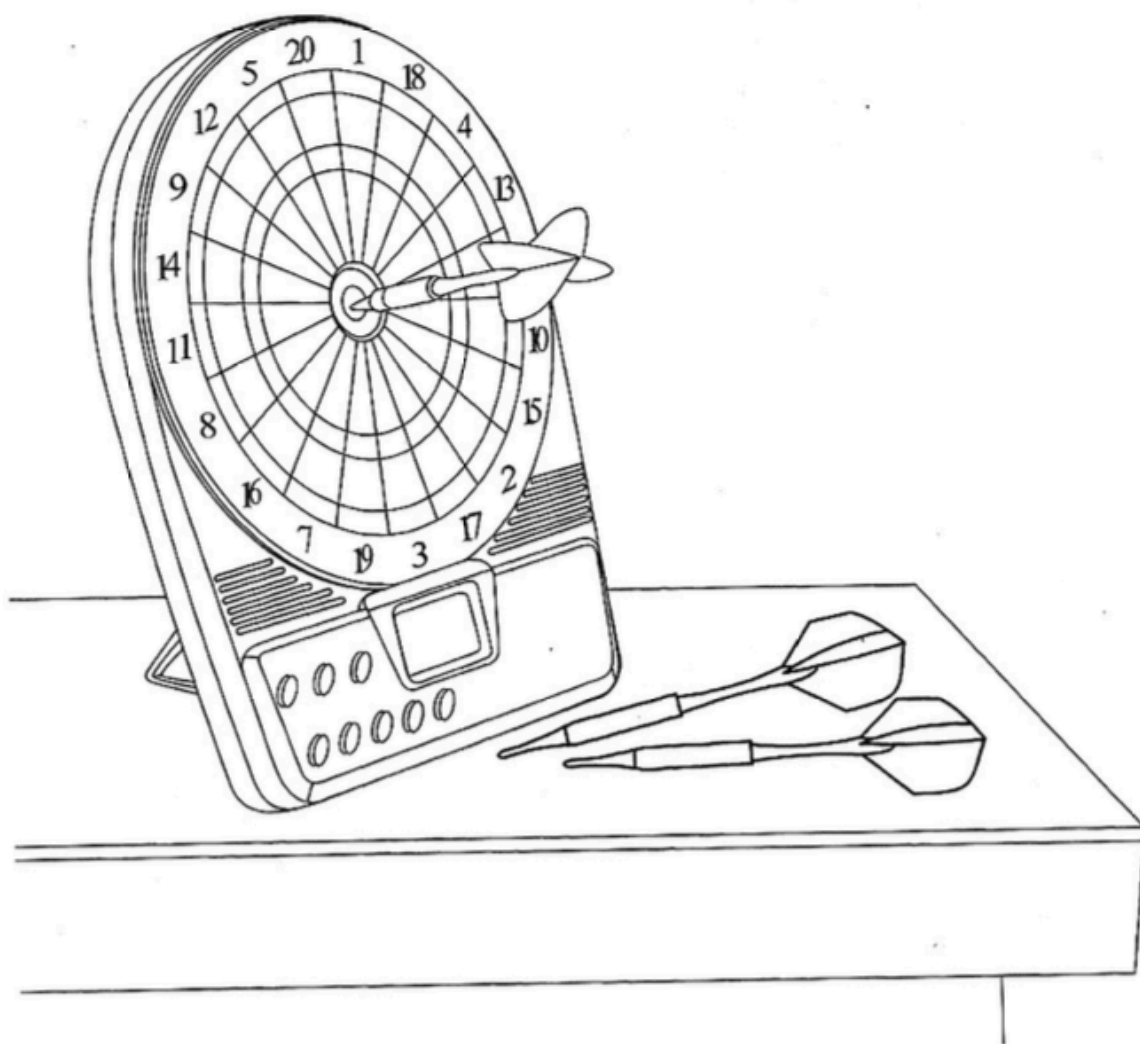


**ELEKTRONISK
DARTSKIVE**

No.189 / No.289 / No.489

Brugervejledning & Spilinstruktioner

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 Elektronisk Dartskive Brugervejledning & Spilinstruktioner

Tak fordi du købte din M.Y Elektroniske Dartskive.

Advarsel:

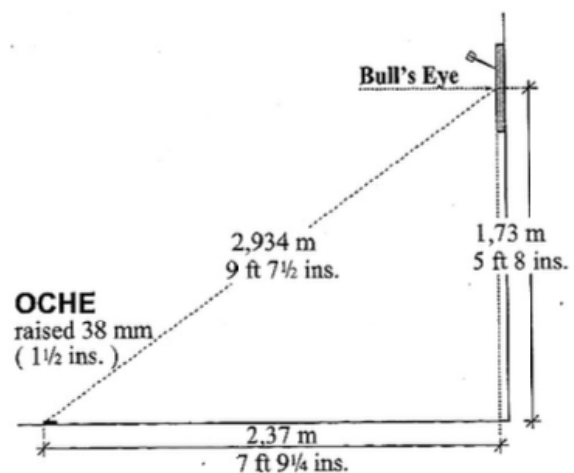
Denne darts-kive er ikke et legetøj og bør kun anvendes under kompetent opsyn af voksne. Efter endt spil skal du sikre, at pilene lægges sikkert væk og uden for små børns rækkevidde.

Produktegenskaber

- LCD-skærm
- Blå LCD-baggrundsbelysning
- Beregner automatisk point
- Elektroniske lyde når pilene rammer skiven
- 18 spil med flere niveauer og flere valgmuligheder
- Maksimalt 8 spillere
- Slukker automatisk 30 minutter efter spilstop

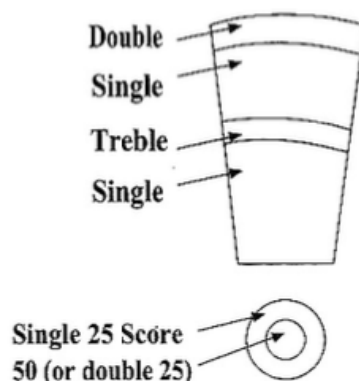
Standardopsætning

Vælg et sted på væggen med ca. 3 meter friplads foran til at ophænge darts-kiven i en højde på 1,73 meter fra gulvet til Bull's Eye. Spillerne skal stå 2,37 meter væk (kastelinjen/oche) fra darts-kiven, når de kaster pilene. (Se billedet)



Pointsystem

Segment	Resultat
Enkelt pointsegmenter	Point X1
Dobbelt pointsegmenter	Point X2
Triple pointsegmenter	Point X3
Indre ring	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Knapdefinitioner

1. Tryk på "POWER" knappen, og spillet går i normal driftstilstand, efter du hører en lyd.
 2. Brug "GAME" knappen til at vælge spil (G01-G18). "GAME" knappen kan også afslutte et spil og vende tilbage til den oprindelige status.
 3. "OPTION" knappen kan bruges til at vælge et underspil af spillet (G01-G18).
 4. Brug "PLAYER" knappen til at vælge antallet af spillere før spillet startes; standardværdien er 2.
 5. "HANDICAP" knap (bruges til at vælge spillets sværhedsgrad). For eksempel, hvis 4 spillere spiller spillet "G01" samtidig, kan spiller et vælge 800, spiller to kan vælge 200, spiller tre kan vælge 500 og spiller fire kan vælge 300.
 6. "LIGHT" knap (bruges til at tænde eller slukke for LCD-baggrundsbelysningen).
 7. "DOUBLE IN/OUT" knappen bruges kun til G02, se venligst spilvejledningen for detaljer.
 8. "SOUND" knappen bruges til at vælge lyd eller lydløs.
 9. "ELIMINATE" knappen bruges til at slette eller genoptage point for den aktuelle pil.
 10. "START/NEXT" knappen bruges til at starte et spil og skifte til næste spiller. Lydindikation
- "Laser" Denne lyd afgives, når Single pointsegmenter rammes. "Double" Denne meddelelse afgives, når Double pointsegmentet rammes. "Treble" Denne meddelelse afgives, når Treble pointsegmentet rammes. "Bull's Eye" Denne meddelelse afgives, når Bull's-Eye rammes.

"Too High" Denne meddelelse afgives, når pointene tælles ned til 0 eller er lig med 1, og bruges kun i spillet "G02".

"Score" Denne meddelelse afgives, når spilleren får point, bruges kun i spil "G05" og "G06".

"Close" Denne meddelelse afgives, når det segment rammes, der afslutter spillet.

"Open" Denne meddelelse afgives, når det segment rammes, der åbner eller starter spillet.

"Winner" Denne meddelelse afgives, når vinderpointene opnås! "NEXT PLAYER" Denne meddelelse afgives for at indikere, at der skal trykkes på START/NEXT knappen, da den forrige spiller har kastet sine 3 pile.

"Ye" Denne meddelelse afgives, når "mål"-segmentet rammes.

"SORRY" Denne meddelelse afgives, når et segment, der ikke er målet, rammes. Spilvejledning

G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

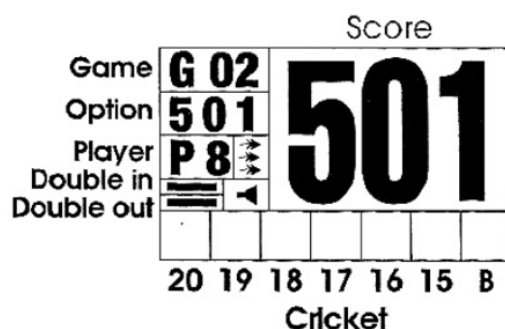
Hver spillers point vil blive akkumuleret op fra 0 for hvert hit. Den første spiller, der når eller overstiger den fastsatte score, er vinderen.

G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Hver spillers point vil blive trukket fra den indstillede score for hvert hit. Den første spiller, der når scoren 0, er vinderen.

2. Spillerne kan vælge forskellige spiltilstande ved at bruge

"DOUBLE IN/OUT" knappen. (Se billedet nedenfor)

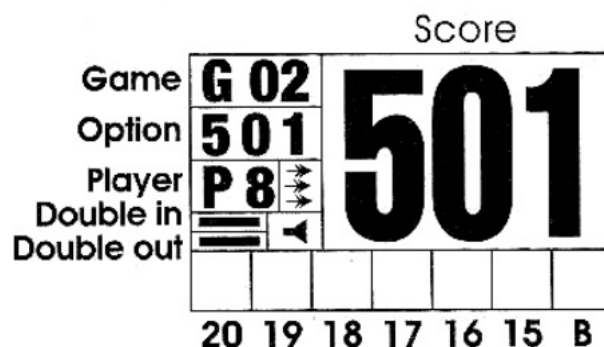


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Når "Double in" vises, betyder det, at spillet kun kan starte ved at kaste en double (dvs. ramme "Double Segment")

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Når "Double out" vises, betyder det, at spillet kun kan afsluttes ved at kaste en double - men hvis pointsummen efter kast af en, to eller tre pile er 1 eller under 0, betyder det "bust eller overskredet", og spilleren kan ikke registrere nogen point og vender tilbage til den score, han startede fra, og meddelelsen "Too High!" afgives. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Når "Double in" og "Double out" vises, betyder det, at spillet skal starte og slutte ved at kaste en double.



G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Betyder ram ethvert pointsegment for at få point.
2. 5 Ram pointsegmenterne fra 1 til 5 i rækkefølge.
3. 10 Ram pointsegmenterne fra 1 til 10 i rækkefølge.
4. 15 Ram pointsegmenterne fra 1 til 15 i rækkefølge.
5. 20 Ram pointsegmenterne fra 1 til 20 i rækkefølge. Efter et af ovenstående niveauer er valgt, skal spilleren kaste sine pile i segmentet baseret på den givne anvisning - efter hvert kast vil det næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Betyder, at du kun kan ramme dobbelt pointsegment for at få point.
2. "205" Ram pointsegmenterne fra 1 til 10.
5. "210" Ram pointsegmenterne fra 1 til 10. "215" Ram pointsegmenterne fra 1 til 15. "220" Ram pointsegmenterne fra 1 til 20.

3. Spilleren skal kaste sine pile i segmentet som anvist. Hvis det korrekte segment rammes, vil det næste segment blive anvist, og du vil høre "Yes" eller "Sorry".

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) Betyder, at man kun kan ramme triple pointsegment for at få point. 305 Ram pointsegmenterne fra 1 til 5. 310 Ram pointsegmenterne fra 1 til 10. 315 Ram pointsegmenterne fra 1 til 15. 320 Ram pointsegmenterne fra 1 til 20.
2. Spilleren skal kaste sine pile i segmentet som anvist. Hvis det korrekte segment rammes, vil det næste segment blive anvist, og du vil høre "Yes" eller "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

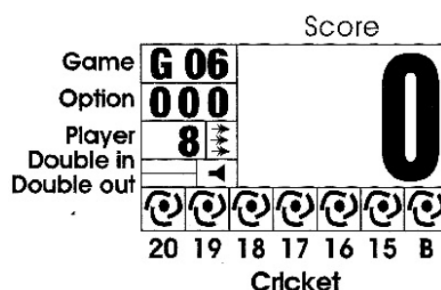
1. Det er kun gyldigt, når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye rammes.
2. Den spiller, der er den første til at ramme alle de ovennævnte segmenter tre gange, er vinderen.

Ram enkelt pointsegment - tæller én gang. Ram dobbelt pointsegment - tæller to gange. Ram triple pointsegment - tæller tre gange.

3. "000" - Du kan ramme ethvert segment af 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's-eye. Disse segmenter kan rammes i vilkårlig rækkefølge.

"020" - Du skal ramme 20 tre gange først, derefter følge med 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i rækkefølge. "025" - Du skal ramme bull's-eye tre gange først, derefter følge med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rækkefølge.

4. Hvert segment har tre "^" indikatorer. Når det rammes én gang, vil én " ^ " tænde. Når alle " ^ " er tændt, er spillet slut. (Se billedet nedenfor.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Det er kun gyldigt, når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye rammes.

2. Den spiller, der først rammer alle de ovennævnte segmenter tre gange, er vinderen.

Ram enkelt pointsegment – tæller én gang. Ram dobbelt pointsegment – tæller to gange. Ram triple pointsegment – tæller tre gange.

3. "C00" - Du kan ramme ethvert segment af 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's-eye. Segmenterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge. "C20" - Du skal ramme 20 tre gange først, derefter følge med 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i rækkefølge. "C25" - Du skal ramme bull's-eye tre gange først, derefter følge med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rækkefølge.

4. Hvert segment har tre " ^ " indikatorer. Når det rammes én gang, vil én " ^ " tænde.

5. Hvert pointsegment er åbent og kan give point, efter det er ramt 3 gange af hver spiller, men det vil blive lukket og kan ikke give point, hvis alle spillere har ramt det 3 gange.

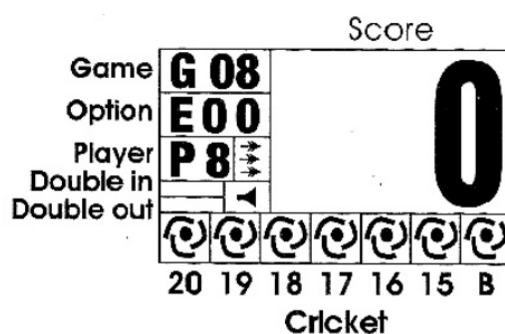
6. Pointene lavet af den aktuelle spiller vil blive lagt til alle modstandernes scorere.

7. Hver spiller skal forsøge at ramme pointsegmentet 3 gange, så det kan gå i "open" status og derefter give point.

8. Før modstanderne afslutter 3 hits for at åbne pointsegmentet, kan spilleren fortsætte med at ramme andre "åbne" pointsegmenter for at lade modstanderne få højere point.

9. Efter alle spillere har afsluttet de 3 hits på det samme pointsegment, vil dette segment blive lukket og kan ikke give point igen. Spillerne skal vælge et andet pointsegment at ramme for point.

10. Den spiller, der lukker alle de specificerede pointsegmenter med den laveste score, eller spilleren med den laveste score efter alle segmenter er lukket, er vinderen. (Se billedet nedenfor.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kan vælges som den valgte score.
2. Spilleren skal ramme nummersegmentet fra 1 til 18 i rækkefølge. (Ram 1 med første kast, 2 med andet kast og så videre). Hvis segmentet rammes, vil det næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" for et hit eller "Sorry" for en misser.
3. Spilleren skal forsøge at få den laveste score. Hvis tre pile i en tur misser, betyder det en "dårlig pil", og 5 point tilføjes. Hvis triple pointsegment rammes, tildeles 1 point (Eagle dart). Hvis dobbelt pointsegment rammes, tildeles 2 point (Bird dart). Hvis enkelt pointsegment rammes, tildeles 3 point. Du kan bruge enhver af de 3 pile til at afslutte en tur, men kun den sidste pil vil blive brugt til at beregne scoren.
4. Hvis du rammer enkelt pointsegmentet med den første pil og får 3 point, kan du beslutte at gå til næste tur. Men hvis du ønsker at få en lavere score, kan du fortsætte med at kaste. Men hvis begge de sidste 2 kast misser, får du 5 point til sidst.
5. Den spiller, der når eller overstiger den valgte score, vil blive smidt ud af spillet. Når der kun er én spiller tilbage, er denne spiller vinderen. Eller hvis alle 18 ture er afsluttet, er spilleren med den laveste score vinderen.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Nummersegmenterne vil blive vist af computeren automatisk; den spiller, der rammer alle de specificerede nummersegmenter 3 gange først, er vinderen. Hvis segmentet rammes, vil det næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes", hvis det rammes, eller "Sorry", hvis du misser.
2. 132-Ram med sekvensen 15, 4, 8, 14, 3 segmenter.
3. 141-Ram med sekvensen 17, 13, 9, 7, 1 segmenter.
4. 168-Ram med sekvensen 20, 16, 12, 6, 2 segmenter.
5. 189-Ram med sekvensen 19, 10, 18, 5, 1 segmenter.
6. Spilleren skal ramme et nummersegment tre gange og kan derefter gå videre til at ramme næste nummersegment. Ram enkelt pointsegment, tæller én gang. Ram dobbelt pointsegment, tæller to gange. Ram triple pointsegment, tæller tre gange.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spillerens oprindelige livsværdi.
2. Hver spiller har en grundlæggende livsværdi ved begyndelsen. Når en spiller ikke har mere livsværdi, er han ude af spillet. Den første spiller skal ramme det nummersegment, der gives tilfældigt ud.
3. Hvis spilleren kan ramme målet ved at bruge deres første eller anden pil, kan spilleren opbygge et nyt mål ved at bruge den tredje pil. Hvis spilleren rammer målet ved at bruge alle tre pile eller ikke kan opbygge et nyt effektivt mål, vil det nye mål blive givet tilfældigt ud til den næste spiller. Hvis denne spiller ikke kan ramme målet med tre pile, mistes et point, og dette mål skal derefter rammes af næste spiller kontinuerligt. Hvis segmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes", hvis det rammes, eller "Sorry", hvis det misses.
4. Det er et gyldigt hit, hvis ethvert sted på målnummersegmentet rammes, uanset om det er enkelt, dobbelt eller triple pointsegment.
5. Når der kun er én spiller, der har livsværdi tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen.

G12 Big Little Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spillerens oprindelige livsværdi.
2. Hver spiller har en grundlæggende livsværdi ved begyndelsen. Når en spiller ikke har mere livsværdi, er de ude af spillet. Den første spiller, der er ude, skal ramme nummersegmentet "target" tilfældigt.
3. Hvis spilleren kan ramme målet ved at bruge deres første eller anden pil, kan spilleren opbygge et nyt mål ved at bruge den tredje pil. Hvis spilleren rammer målet ved at bruge alle tre pile eller ikke kan opbygge et nyt og effektivt mål, vil det nye mål blive givet tilfældigt ud til den næste spiller. Hvis denne spiller ikke kan ramme målet med tre pile, mistes et point, og dette mål skal rammes af næste spiller. Hvis segmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".
4. Det er kun gyldigt, når man rammer den samme pointsektion af målnummersegmentet.

5. Når der kun er én spiller, der har livsværdi tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spillerens start-livsværdi.
2. Når man går ind i spillet, viser pointvinduerne "SEL" (Select) for at fortælle spilleren, at han skal vælge et pointsegment til sig selv. Det første pointsegment, der rammes af spilleren, vælges til at blive brugt som hans segment. Tryk derefter på "NEXT" knappen for at lade næste spiller vælge deres pointsegment. Efter alle spillere har valgt deres pointsegmenter, begynder spillet.
3. Efter alle spillere har valgt deres pointsegmenter, kan de begynde at kaste. Først efter spilleren rammer sit eget pointsegment, kan han blive en killer gennem hele spillet.
4. Når en spillers pointsegment rammes af en modstander-killer, vil et point blive trukket fra denne spiller. Livspointene vises direkte på skærmen. Hver spiller kan se scoren ved at trykke på "SCORES" knappen.
5. Hvis spilleren er blevet en "killer" og rammer sit eget målsegment, vil han ikke længere være "killer", og et point vil blive trukket fra hans livspoint.
6. Killeren skal arbejde hårdt for at fjerne point fra modstanderne ved at ramme modstanderens pointsegment.
7. Hvis målsegmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".
8. Option (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyder, at spilleren kan blive en killer ved at ramme det valgte nummersegment, uanset om det er enkelt, dobbelt eller triple pointsegment.
9. Når der kun er én spiller, der har livsværdi tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen. 10. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Option (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spillerens start-livsværdi.
2. Når man går ind i spillet, viser pointvinduerne "SEL" (Select) for at

antydde over for spilleren, at han skal vælge et pointsegment til sig selv. Det første pointsegment, der rammes af spilleren, vælges til brug som hans segment. Tryk derefter på "NEXT" knappen for at lade næste spiller vælge sit pointsegment. Efter alle spillere har valgt deres pointsegmenter, kan spillet begynde.

3. Efter alle spillere har valgt pointsegmenterne, kan de begynde at kaste. Først efter spilleren rammer sit eget pointsegment, kan han blive en killer gennem hele spillet.

4. Når en spillers pointsegment rammes af modstanderens killer, vil et point blive taget fra denne spiller. Livspointene vises direkte på skærmen. Hver spiller kan se scoren ved at trykke på "SCORES" knappen.

5. Hvis spilleren er blevet en "killer" og rammer sine egne målsegmenter, vil han ikke længere være en killer, og et point vil blive trukket fra hans livspoint.

6. Killeren skal arbejde hårdt for at fjerne point fra modstanderne ved at ramme modstanderens pointsegment.

7. Hvis segmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".

8. Option (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betyder, at spilleren kun kan blive en killer ved at ramme det valgte nummersegment med dobbelt pointsektion.

9. Når der kun er én spiller, der har livsværdi tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen. 10. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spillerens start-livsværdi.

2. Når man går ind i spillet, viser pointvinduerne "SEL" (Select) for at fortælle spilleren, at han skal vælge et pointsegment til sig selv. Det første pointsegment, der rammes af spilleren, vælges til brug som hans segment. Tryk derefter på "NEXT" knappen for at lade næste spiller vælge sit pointsegment. Efter alle spillere har valgt deres pointsegmenter, kan spillet begynde.

3. Efter alle spillere har valgt deres pointsegmenter, kan de begynde at kaste. Først efter spilleren rammer sit pointsegment, kan han blive en killer gennem hele spillet.

4. Når en spillers pointsegment rammes af killeren, vil et point blive trukket fra denne spiller. Livspointene vises direkte på skærmen. Hver spiller kan se scoren ved at trykke på "SCORES" knappen.
5. Hvis spilleren er blevet en "killer" og rammer sit eget mål, vil han ikke længere være en killer og vil miste et livspoint fra denne score.
6. Killeren skal arbejde hårdt for at fjerne point fra modstanderne ved at ramme modstanderens pointsegment.
7. Hvis segmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".
8. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betyder, at spilleren kun kan blive en killer ved at ramme det valgte nummersegment med triple pointsektion.
9. Når der kun er én spiller, der har livsværdi tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen. 10. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spillerens start-livsværdi.
2. Et nummersegment gives tilfældigt ud, som spilleren skal ramme. Spilleren skal ramme det inden for ti sekunder, ellers vil dette forsøg blive taget væk. Hvis segmentet rammes, vil næste segment blive indikeret, og du vil få besked med "Yes" eller "Sorry".
3. Hvert kast, der rammer "mål"-segmentet som enkelt, dobbelt eller triple, vil reducere et point.
4. Den spiller, hvis point først er reduceret til 0, er vinderen.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spillerens start-livsværdi.
2. Spilleren skal forsøge at score højere end eller lig med den tidligere højeste score opnået i en tur. Når en spiller scorer mindre end den forrige total for tre pile, tages et (Liv) fra spilleren. Den sidste spiller, der har et (Liv) tilbage, er vinderen.
3. Spillerne må ikke slette point. Hvis spilleren trykker på

START knappen direkte, eller ingen af deres pile rammer segmenterne, vil de også miste et (Liv).

4. Spilleren vil blive elimineret, når hans livsantal er 0, og en lyd vil blive hørt som en påmindelse.

5. Når kun én spiller er tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen.

6. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.

5. Når kun én spiller er tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen.

6. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) betyder spillerens start-livsværdi.

2. Målet er at slå den laveste score for tre pile i alt. Når de tre pile i alt er højere end rekorden, tages et (Liv) fra spilleren. Den sidste spiller, der har et (Liv) tilbage, er vinderen.

3. Spillerne må ikke slette point. Hvis spilleren trykker på START knappen direkte, eller ingen pil rammer segmenterne, vil han også miste et (Liv).

4. Spilleren vil blive elimineret, når hans livsantal er 0, og en lyd vil blive hørt som en påmindelse.

5. Når kun én spiller er tilbage, er spillet slut, og denne spiller er vinderen.

6. Spillet bør spilles af mere end 2 spillere.