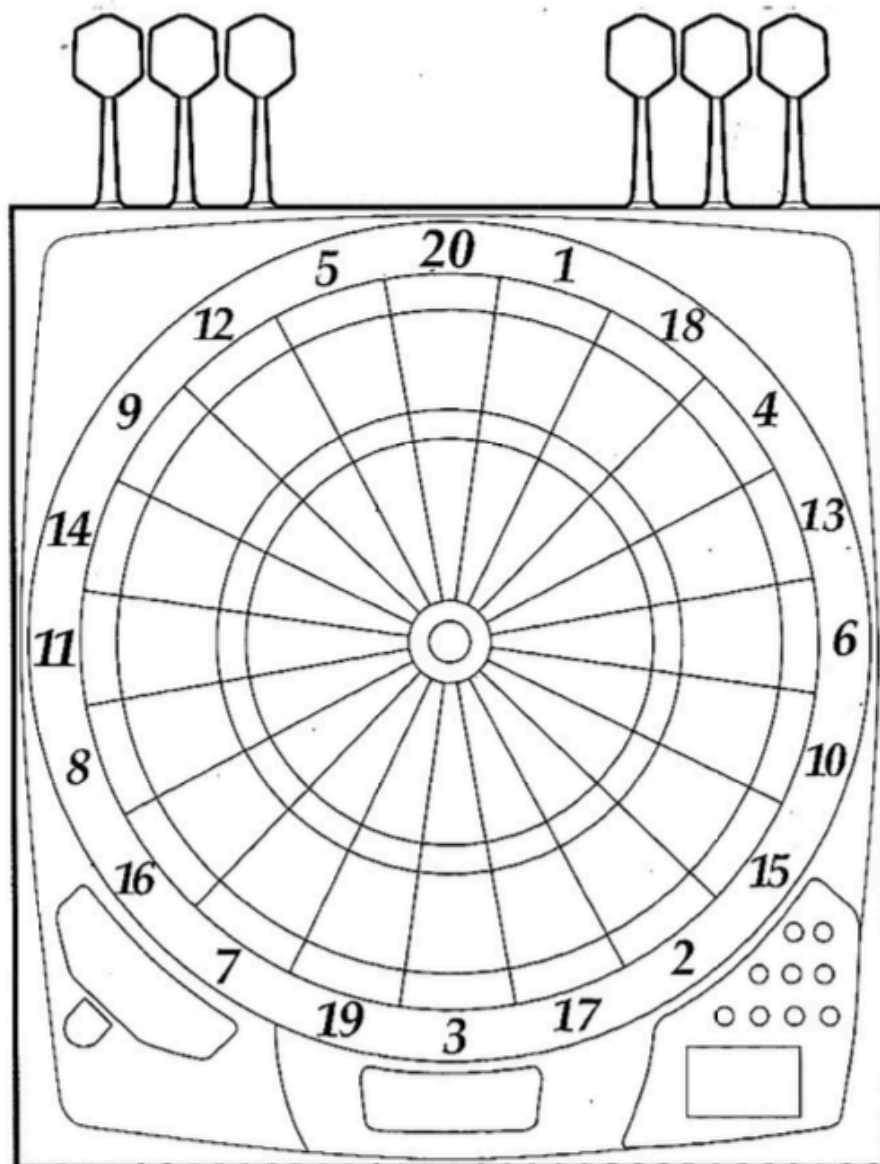


WORLD CHAMPION

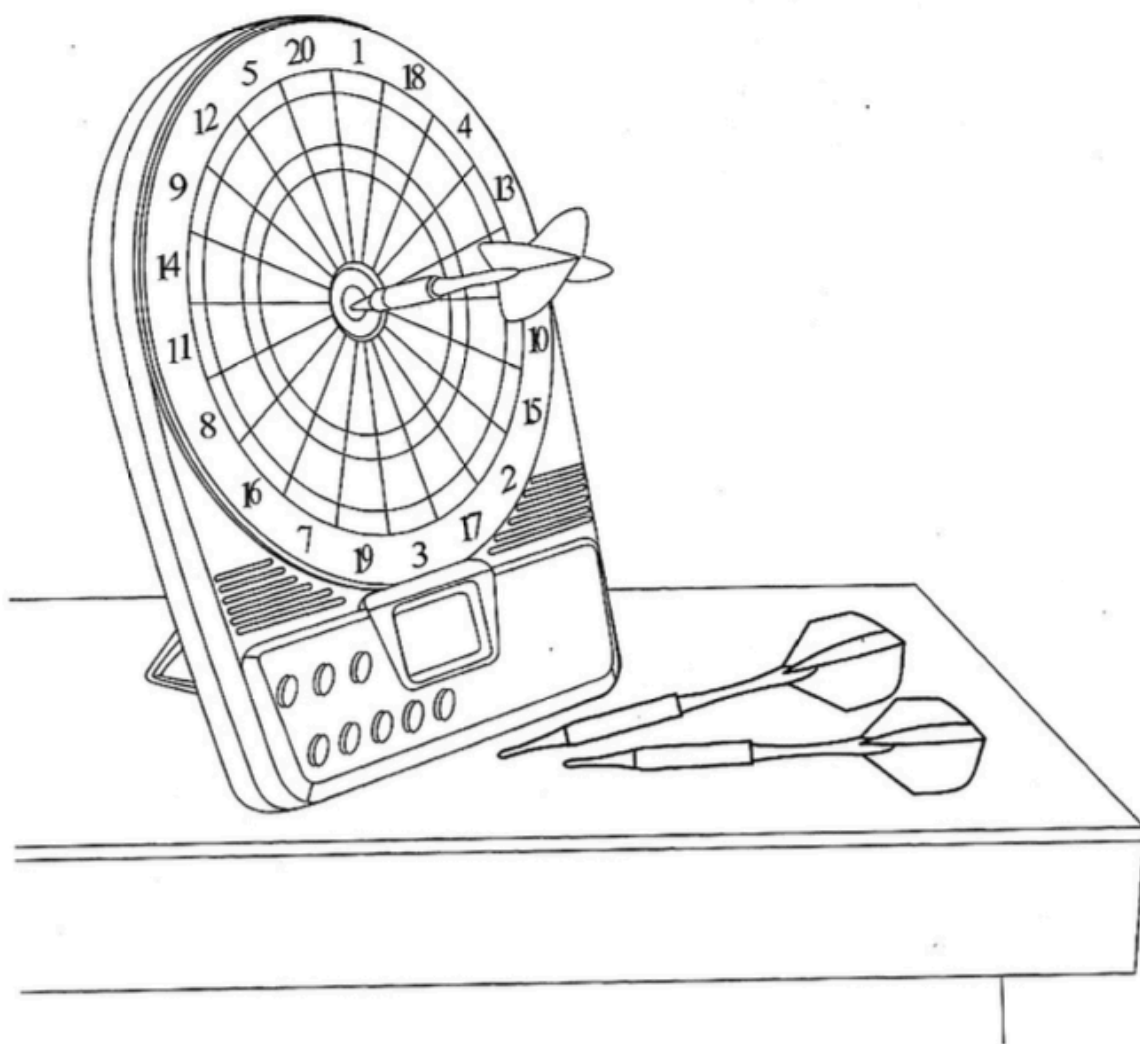


**ELEKTRONISCHE
DARTSCHEIBE**

No.189 / No.289 / No.489

Bedienungsanleitung & Spielanweisungen

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronische
Dartscheibe
Bedienungsanleitung & Spielanweisungen**

Vielen Dank für den Kauf Ihrer M.Y Elektronischen Dartscheibe.

Warnung:

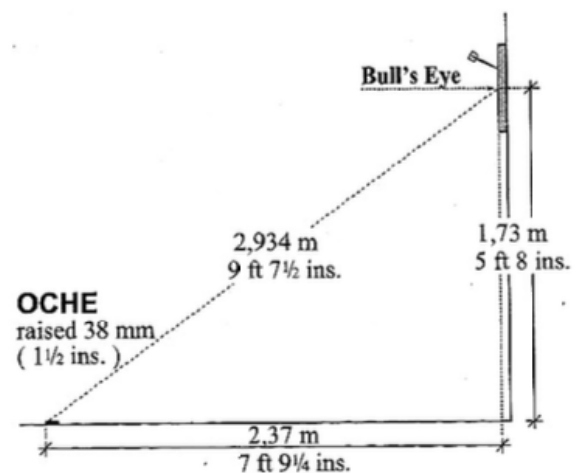
Diese Dartscheibe ist kein Spielzeug und sollte nur unter kompetenter Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Stellen Sie nach dem Spielen sicher, dass die Darts sicher und außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern aufbewahrt werden.

Produktmerkmale

- LCD-Bildschirm
- Blaue LCD-Hintergrundbeleuchtung
- Automatische Punkteberechnung
- Elektronische Töne beim Auftreffen der Darts auf das Board
- 18 Spiele mit mehreren Levels und Optionen
- Maximal 8 Spieler
- Automatische Abschaltung 30 Minuten nach Spielende

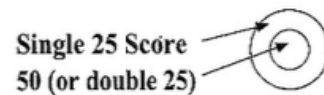
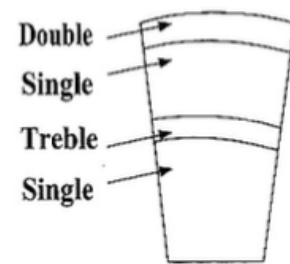
Standard-Aufbau

Wählen Sie einen Platz an der Wand mit ca. 3 Metern Freiraum davor, um die Dartscheibe in einer Höhe von 1.73 Metern vom Boden bis zum Bull's Eye aufzuhängen. Die Spieler sollten beim Werfen der Darts 2.37 Meter (die Wurflinie/Oche) von der Dartscheibe entfernt stehen. (Siehe Abbildung)



Punktesystem

Segment	Ergebnis
Einfache Segmente	Punktzahl X1
Doppel-Segmente	Punktzahl X2
Triple-Segmente	Punktzahl X3
Innerer Ring	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Tastenbelegung

1. Drücken Sie die "POWER" Taste; das Spiel wechselt in den normalen Betriebszustand, nachdem Sie einen Ton hören.
2. Verwenden Sie die "GAME" Taste, um Spiele auszuwählen (G01-G18). Die "GAME" Taste kann auch ein Spiel beenden und zum ursprünglichen Status zurückkehren.
3. Die "OPTION" Taste kann verwendet werden, um ein Unterspiel des Spiels (G01-G18) zu wählen.
4. Verwenden Sie die "PLAYER" Taste, um vor dem Spielen die Anzahl der Spieler zu wählen, der Standardwert ist 2.
5. "HANDICAP" Taste (zur Wahl des Schwierigkeitsgrads): Wenn zum Beispiel 4 Spieler gleichzeitig das Spiel "G01" spielen, kann Spieler eins 800 wählen, Spieler zwei 200, Spieler drei 500 und Spieler vier 300.
6. "LIGHT" Taste (zum Ein- oder Ausschalten der LCD-Hintergrundbeleuchtung).
7. Die "DOUBLE IN/OUT" Taste wird nur für G02 verwendet, Details siehe Spielanleitung.
8. "SOUND" Taste zur Wahl von Ton oder Stummschaltung.
9. "ELIMINATE" Taste zum Löschen oder Wiederaufnehmen der Punktzahl des aktuellen Darts.
10. Die "START/NEXT" Taste dient zum Starten eines Spiels und zum Wechsel zum nächsten Spieler.

Tonanzeige

- "Laser" Dieser Ton ertönt, wenn einfache Segmente getroffen werden.
- "Double" Dieser Hinweis erfolgt, wenn ein Doppel-Segment getroffen wird.
- "Treble" Dieser Hinweis erfolgt, wenn ein Triple-Segment getroffen wird.
- "Bull's Eye" Dieser Hinweis erfolgt, wenn das Bull's-Eye getroffen wird.

"Too High" Dieser Hinweis erfolgt, wenn die Punktzahl auf 0 oder gleich 1 heruntergezählt wird und wird nur im Spiel "G02" verwendet.

"Score" Dieser Hinweis erfolgt, wenn der Spieler Punkte erzielt, wird nur in den Spielen "G05" und "G06" verwendet.

"Close" Dieser Hinweis erfolgt, wenn das Segment getroffen wird, das das Spiel beendet.

"Open" Dieser Hinweis erfolgt, wenn das Segment getroffen wird, das das Spiel öffnet oder startet.

"Winner" Dieser Hinweis erfolgt, wenn der Siegtreffer erzielt wurde!

"NEXT PLAYER" Dieser Hinweis weist darauf hin, die START/NEXT Taste zu drücken, da der vorherige Spieler seine 3 Darts geworfen hat.

"Ye" Dieser Hinweis erfolgt, wenn das "Ziel"-Segment getroffen wurde. "SORRY" Dieser Hinweis erfolgt, wenn ein Segment getroffen wurde, das kein Ziel war. Spielanleitungen

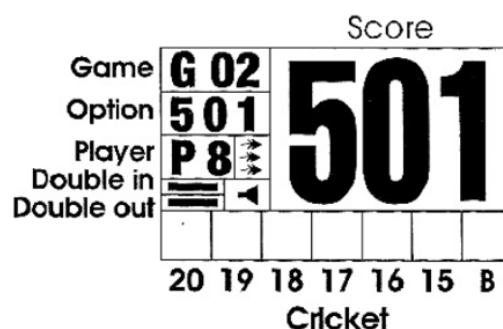
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Die Punkte jedes Spielers werden ab 0 für jeden Treffer addiert. Der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

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

1. Die Punkte jedes Spielers werden für jeden Treffer von der eingestellten Punktzahl abgezogen. Der erste Spieler, der die Punktzahl 0 erreicht, ist der Gewinner.

2. Die Spieler können verschiedene Spielmodi über die "DOUBLE IN/OUT" Taste wählen. (Siehe Abbildung unten)

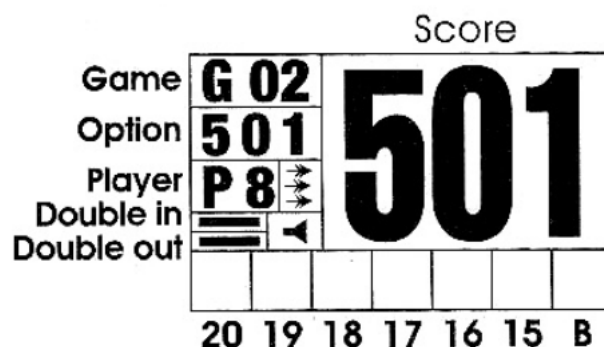


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Wenn "Double in" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel nur durch das Werfen eines Doppels (d.h. Treffen des "Doppel-Segments") gestartet werden kann.

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

Wenn "Double out" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel nur durch das Werfen eines Doppels beendet werden kann - wenn jedoch nach dem Werfen von ein, zwei oder drei Darts die Punktzahl 1 oder unter 0 liegt, gilt dies als "Bust" (überworfen) und der Spieler erhält keine Punkte, kehrt zu der Punktzahl zurück, mit der er begonnen hat, und der Hinweis "Too High!" erfolgt. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Wenn "Double in" und "Double out" angezeigt werden, muss das Spiel mit einem Doppel begonnen und beendet werden.



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

1. (5, 10, 15, 20) Bedeutet, ein beliebiges Segment zu treffen, um Punkte zu erhalten.
2. 5 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 5 in der Reihenfolge.
3. 10 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 10 in der Reihenfolge.
4. 15 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 15 in der Reihenfolge.
5. 20 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 20 in der Reihenfolge. Nachdem eines der oben genannten Levels gewählt wurde, sollte der Spieler seine Darts gemäß dem Hinweis in das Segment werfen - nach jedem Wurf wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Bedeutet, dass Sie nur Doppel-Segmente treffen können, um Punkte zu erhalten.
2. "205" Treffen Sie die Segmente von 1 bis
5. "210" Treffen Sie die Segmente von 1 bis 10. "215" Treffen Sie die Segmente von 1 bis 15. "220" Treffen Sie die Segmente von 1 bis 20.

3. Der Spieler sollte seine Darts wie angewiesen in das Segment werfen. Wenn das richtige Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie hören "Yes" oder "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Bedeutet, dass nur Triple-Segmente getroffen werden können, um Punkte zu erhalten. 305 Treffen Sie die Segmente von 1 bis
5. 310 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 10. 315 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 15. 320 Treffen Sie die Segmente von 1 bis 20.
2. Der Spieler sollte seine Darts wie angewiesen in das Segment werfen. Wenn das richtige Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie hören "Yes" oder "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

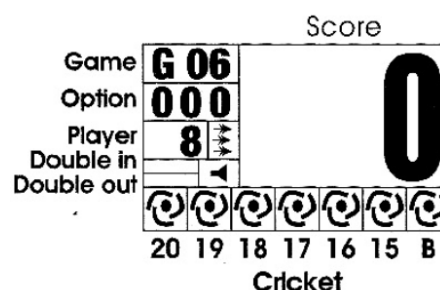
1. Es ist nur gültig, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder das Bull's-Eye getroffen wird.
2. Der Spieler, der als Erster alle oben genannten Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner.

Einfaches Segment treffen - zählt einfach. Doppel-Segment treffen - zählt zweifach. Triple-Segment treffen - zählt dreifach.

3. "000" - Sie können jedes Segment von 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's-Eye treffen. Diese Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

"020" - Sie müssen zuerst die 20 dreimal treffen, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bull's-Eye in der Reihenfolge. "025" - Sie müssen zuerst das Bull's-Eye dreimal treffen, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in der Reihenfolge.

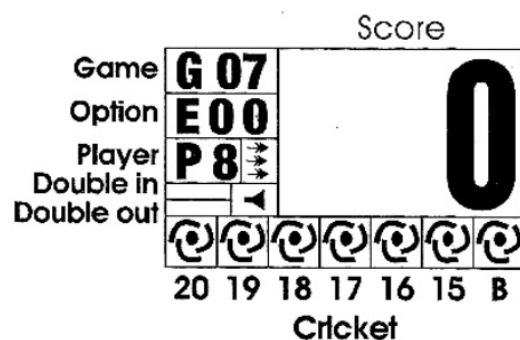
4. Jedes Segment hat drei " ^ " Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, leuchtet ein " ^ " auf. Wenn alle " ^ " leuchten, ist das Spiel vorbei. (Siehe Abbildung unten.)



5. Der Spieler, der zuerst alle " ^ " aktiviert, ist der Gewinner.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Es ist nur gültig, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder das Bull's-Eye getroffen wird.
2. Der Spieler, der als Erster alle oben genannten Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Einfaches Segment treffen – zählt einfach. Doppel-Segment treffen – zählt zweifach. Triple-Segment treffen – zählt dreifach.
3. "E00" - Sie können jedes Segment von 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's-Eye treffen. Die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. "E20" - Sie müssen zuerst das 20er-Segment dreimal treffen, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bull's-Eye in der Reihenfolge. "E25" - Sie müssen zuerst das Bull's-Eye dreimal treffen, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in der Reihenfolge.
4. Jedes Segment hat drei " ^ " Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, leuchtet ein " ^ " auf.
5. Jedes Punkte-Segment ist offen und kann erst bepunktet werden, nachdem es für jeden Spieler 3 Mal getroffen wurde; es wird jedoch geschlossen und kann nicht mehr bepunktet werden, wenn alle Spieler es 3 Mal getroffen haben.
6. Jeder Spieler muss versuchen, das Punkte-Segment 3 Mal zu treffen, damit es in den Status "open" (offen) übergeht und die Bepunktung beginnen kann.
7. Bevor die Gegner 3 Treffer zum Öffnen des Segments beenden, kann der Spieler weiterhin andere für ihn/sie "offene" Segmente treffen, um höhere Punktzahlen zu erzielen.
8. Nachdem alle Spieler die 3 Treffer desselben Segments beendet haben, wird dieses Segment geschlossen und kann nicht mehr bepunktet werden. Die Spieler sollten ein anderes Segment wählen, um Punkte zu erzielen.
9. Der Spieler, der zuerst alle spezifizierten Segmente mit der höchsten Punktzahl schließt, oder der Spieler mit der höchsten Punktzahl, nachdem alle Segmente geschlossen sind, ist der Gewinner. (Siehe Abbildung unten.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Es ist nur gültig, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder das Bull's-Eye getroffen wird.
2. Der Spieler, der zuerst alle oben genannten Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner.

Einfaches Segment treffen – zählt einfach. Doppel-Segment treffen – zählt zweifach. Triple-Segment treffen – zählt dreifach.

3. "C00" - Sie können jedes Segment von 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's-Eye treffen. Die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. "C20" - Sie müssen zuerst die 20 dreimal treffen, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bull's-Eye in der Reihenfolge. "C25" - Sie müssen zuerst das Bull's-Eye dreimal treffen, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in der Reihenfolge.

4. Jedes Segment hat drei " ^ " Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, leuchtet ein " ^ " auf.

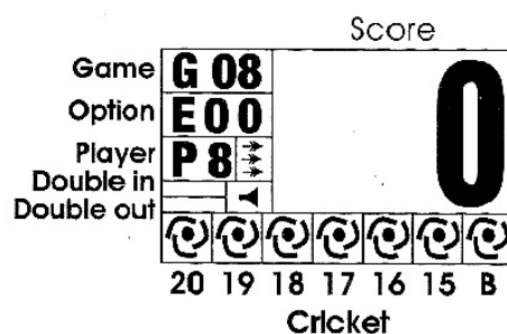
5. Jedes Punkte-Segment ist offen und kann bepunktet werden, nachdem es von jedem Spieler 3 Mal getroffen wurde; es wird jedoch geschlossen und kann nicht bepunktet werden, wenn alle Spieler es 3 Mal getroffen haben.

6. Die vom aktuellen Spieler erzielten Punkte werden den Punktzahlen aller Gegner hinzugefügt.

7. Jeder Spieler muss versuchen, das Punkte-Segment 3 Mal zu treffen, damit es in den Status "open" übergeht und bepunktet werden kann.

8. Bevor die Gegner 3 Treffer zum Öffnen des Segments beenden, kann der Spieler weiterhin andere "offene" Segmente treffen, damit die Gegner höhere Punktzahlen erhalten.

9. Nachdem alle Spieler die 3 Treffer desselben Segments beendet haben, wird dieses Segment geschlossen und kann nicht mehr bepunktet werden. Die Spieler sollten ein anderes Segment wählen, um Punkte zu erzielen. 10. Der Spieler, der alle spezifizierten Segmente mit der niedrigsten Punktzahl schließt, oder der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl, nachdem alle Segmente geschlossen sind, ist der Gewinner. (Siehe Abbildung unten.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kann als Zielpunktzahl gewählt werden.
2. Der Spieler sollte die Nummernsegmente von 1 bis 18 in der Reihenfolge treffen. (1 mit dem ersten Wurf, 2 mit dem zweiten Wurf usw.). Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" für einen Treffer oder "Sorry" für einen Fehlwurf.
3. Der Spieler sollte versuchen, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn drei Darts einer Runde verfehlen, gilt dies als "bad dart" und 5 Punkte werden addiert. Wenn ein Triple-Segment getroffen wird, wird 1 Punkt vergeben (Eagle dart). Wenn ein Doppel-Segment getroffen wird, werden 2 Punkte vergeben (Bird dart). Wenn ein einfaches Segment getroffen wird, werden 3 Punkte vergeben. Sie können jeden der 3 Darts verwenden, um eine Runde zu beenden, aber nur der letzte Dart wird zur Berechnung der Punktzahl verwendet.
4. Wenn Sie das einfache Segment mit dem ersten Dart treffen und 3 Punkte erhalten, können Sie entscheiden, zur nächsten Runde überzugehen. Wenn Sie jedoch eine niedrigere Punktzahl erzielen möchten, können Sie weiterwerfen. Wenn jedoch beide der letzten 2 Würfe verfehlen, erhalten Sie am Ende 5 Punkte.
5. Der Spieler, der die gewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist dieser der Gewinner. Oder wenn nach Abschluss aller 18 Runden der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl feststeht, ist dieser der Gewinner.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Die Nummernsegmente werden vom Computer automatisch angezeigt; der Spieler, der zuerst alle spezifizierten Segmente 3 Mal trifft, ist der Gewinner. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" bei einem Treffer oder "Sorry" bei einem Fehlwurf.
2. 132 - Treffen in der Reihenfolge der Segmente 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 - Treffen in der Reihenfolge der Segmente 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 - Treffen in der Reihenfolge der Segmente 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 - Treffen in der Reihenfolge der Segmente 19, 10, 18, 5, 1.
6. Der Spieler muss ein Nummernsegment dreimal treffen und kann dann zum nächsten Nummernsegment übergehen. Einfaches Segment zählt einmal. Doppel-Segment zählt zweimal. Triple-Segment zählt dreimal.

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) bedeutet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.
2. Jeder Spieler hat zu Beginn einen Basis-Lebenswert. Wenn ein Spieler keinen Lebenswert mehr hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Der erste Spieler muss das Nummernsegment treffen, das zufällig ausgegeben wird.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit seinem ersten oder zweiten Dart trifft, kann er mit dem dritten Dart ein neues Ziel festlegen. Wenn der Spieler das Ziel erst mit allen drei Darts trifft oder kein neues effektives Ziel festlegen kann, wird das neue Ziel für den nächsten Spieler zufällig ausgegeben. Wenn dieser Spieler das Ziel mit drei Darts nicht treffen kann, geht ein Punkt verloren; dieses Ziel muss dann vom nächsten Spieler weiter versucht werden. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" bei Treffer oder "Sorry" bei Fehlwurf.
4. Es ist ein gültiger Treffer, wenn eine beliebige Stelle des Zielsegments getroffen wird, egal ob einfaches, Doppel- oder Triple-Segment.
5. Wenn nur noch ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

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) bedeutet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.
2. Jeder Spieler hat zu Beginn einen Basis-Lebenswert. Wenn ein Spieler keinen Lebenswert mehr hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Der erste Spieler, der an der Reihe ist, muss das zufällige Nummernsegment "target" treffen.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit seinem ersten oder zweiten Dart trifft, kann er mit dem dritten Dart ein neues Ziel festlegen. Wenn der Spieler das Ziel mit allen drei Darts trifft oder kein neues und effektives Ziel festlegen kann, wird das neue Ziel für den nächsten Spieler zufällig ausgegeben. Wenn dieser Spieler das Ziel mit drei Darts nicht treffen kann, geht ein Punkt verloren; dieses Ziel muss vom nächsten Spieler getroffen werden. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".
4. Es ist nur gültig, wenn derselbe Punktebereich des Zielsegments getroffen wird.

5. Wenn nur noch ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

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

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.
2. Beim Start des Spiels zeigen die Punktefenster "SEL" (Select), um den Spieler aufzufordern, ein Segment für sich selbst zu wählen. Das erste vom Spieler getroffene Segment wird als sein Segment gewählt. Drücken Sie dann die "NEXT" Taste, damit der nächste Spieler sein Segment wählen kann. Nachdem alle Spieler ihre Segmente gewählt haben, beginnt das Spiel.
3. Nachdem alle Spieler ihre Segmente ausgewählt haben, können sie mit dem Werfen beginnen. Erst nachdem der Spieler sein eigenes Segment getroffen hat, wird er für den Rest des Spiels zum Killer.
4. Wenn das Segment eines Spielers von einem gegnerischen Killer getroffen wird, wird diesem Spieler ein Punkt abgezogen. Die Lebenspunkte werden direkt auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Spieler kann die Punktzahl durch Drücken der "SCORES" Taste abrufen.
5. Wenn der Spieler ein "Killer" geworden ist und sein eigenes Zielsegment trifft, ist er kein "Killer" mehr und ein Punkt wird von seinen Lebenspunkten abgezogen.
6. Der Killer sollte versuchen, den Gegnern Punkte abzunehmen, indem er deren Segmente trifft.
7. Wenn das Zielsegment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".
8. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet, dass der Spieler ein Killer werden kann, wenn er das gewählte Nummernsegment trifft, egal ob einfaches, Doppel- oder Triple-Segment.
9. Wenn nur noch ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner. 10. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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

1. Option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.
2. Beim Start des Spiels zeigen die Punktefenster "SEL" (Select), um

den Spieler darauf hinzuweisen, ein Segment für sich selbst zu wählen. Das erste vom Spieler getroffene Segment wird als sein Segment gewählt. Drücken Sie dann die "NEXT" Taste, damit der nächste Spieler sein Segment wählen kann. Nachdem alle Spieler ihre Segmente gewählt haben, kann das Spiel beginnen.

3. Nachdem alle Spieler die Segmente ausgewählt haben, können sie mit dem Werfen beginnen. Erst nachdem der Spieler sein eigenes Segment getroffen hat, kann er für den Rest des Spiels zum Killer werden.

4. Wenn das Segment eines Spielers vom gegnerischen Killer getroffen wird, wird diesem Spieler ein Punkt abgezogen. Die Lebenspunkte werden direkt auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Spieler kann die Punktzahl durch Drücken der "SCORES" Taste abrufen.

5. Wenn der Spieler ein "Killer" geworden ist und seine eigenen Zielsegmente trifft, ist er kein Killer mehr und ein Punkt wird von seinen Lebenspunkten abgezogen.

6. Der Killer sollte versuchen, den Gegnern Punkte abzunehmen, indem er deren Segmente trifft.

7. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".

8. Option (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeutet, dass der Spieler nur dann ein Killer werden kann, wenn er das gewählte Nummernsegment im Doppel-Bereich trifft.

9. Wenn nur noch ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner. 10. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.

2. Beim Start des Spiels zeigen die Punktefenster "SEL" (Select), um dem Spieler mitzuteilen, ein Segment für sich selbst zu wählen. Das erste vom Spieler getroffene Segment wird als sein Segment gewählt. Drücken Sie dann die "NEXT" Taste, damit der nächste Spieler sein Segment wählen kann. Nachdem alle Spieler ihre Segmente gewählt haben, kann das Spiel beginnen.

3. Nachdem alle Spieler ihre Segmente ausgewählt haben, können sie mit dem Werfen beginnen. Erst nachdem der Spieler sein Segment getroffen hat, kann er für den Rest des Spiels zum Killer werden.

4. Wenn das Segment eines Spielers vom Killer getroffen wird, wird diesem Spieler ein Punkt abgezogen. Die Lebenspunkte werden direkt auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Spieler kann die Punktzahl durch Drücken der "SCORES" Taste abrufen.
5. Wenn der Spieler ein "Killer" geworden ist und sein eigenes Ziel trifft, ist er kein Killer mehr und verliert einen Lebenspunkt von dieser Punktzahl.
6. Der Killer sollte versuchen, den Gegnern Punkte abzunehmen, indem er deren Segmente trifft.
7. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".
8. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bedeutet, dass der Spieler nur dann ein Killer werden kann, wenn er das gewählte Nummernsegment im Triple-Bereich trifft.
9. Wenn nur noch ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner. 10. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.
2. Ein Nummernsegment wird zufällig für den Spieler zum Treffen ausgegeben. Der Spieler muss es innerhalb von zehn Sekunden treffen, andernfalls wird dieser Wurf abgezogen. Wenn das Segment getroffen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie erhalten den Hinweis "Yes" oder "Sorry".
3. Jeder Wurf, der das "Ziel"-Segment (einfach, doppelt oder dreifach) trifft, reduziert die Punktzahl um einen Punkt.
4. Der Spieler, dessen Punkte zuerst auf 0 reduziert wurden, ist der Gewinner.

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) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.
2. Der Spieler sollte versuchen, eine höhere oder gleiche Punktzahl wie die zuvor in einer Runde erzielte Höchstpunktzahl zu erreichen. Wenn ein Spieler weniger als die vorherige Drei-Dart-Summe erzielt, wird dem Spieler ein (Leben) abgezogen. Der letzte Spieler, der noch ein (Leben) übrig hat, ist der Gewinner.
3. Den Spielern ist es nicht gestattet, Punkte zu löschen. Wenn der Spieler die

START Taste direkt drückt oder keiner seiner Darts die Segmente trifft, verliert er ebenfalls ein (Leben).

4. Der Spieler scheidet aus, wenn seine Lebensanzahl 0 ist, und ein Ton ertönt zur Erinnerung.

5. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

6. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

5. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

6. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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) bedeutet den Start-Lebenswert des Spielers.

2. Das Ziel ist es, die niedrigste Punktzahl von insgesamt drei Darts zu unterbieten. Wenn die Summe der drei Darts höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein (Leben) abgezogen. Der letzte Spieler, der noch ein (Leben) übrig hat, ist der Gewinner.

3. Den Spielern ist es nicht gestattet, Punkte zu löschen. Wenn der Spieler die START Taste direkt drückt oder kein Dart die Segmente trifft, verliert er ebenfalls ein (Leben).

4. Der Spieler scheidet aus, wenn seine Lebensanzahl 0 ist, und ein Ton ertönt zur Erinnerung.

5. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

6. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.