

WORLD CHAMPION

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

Item No. 189 / 289 / 489

Benutzerhandbuch & Spielanweisungen

Vielen Dank, dass Sie sich für die elektronische Dartscheibe entschieden haben!

Warnung: Aus Sicherheitsgründen müssen Kinder bei der Verwendung dieses Produkts unter Aufsicht eines Erwachsenen stehen. Bitte lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch und bewahren Sie es zum späteren Nachschlagen auf.

Abschnitt 1: Produkteinführung

Produktabmessungen: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Diese elektronische Dartscheibe bietet 18 Spiele mit 159 Optionen.
- Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig am Spiel teilnehmen.
- Dieses Produkt bietet eine automatische Bewertung mit Sprachansage.
- LCD-Bildschirm mit Hintergrundbeleuchtung
- Automatische Abschaltung nach 30 Minuten Inaktivität.

Abschnitt 2: Installation

2.1 Montageanleitung

Höhe: Die Mitte des Bullseye sollte 1,73 Meter vom Boden entfernt sein.

Abstand der Dartscheibe: Der horizontale Abstand von der Vorderseite der Dartscheibe zur Vorderseite der Wurflinie sollte 7 Fuß 9-1/4 Zoll (2,37 Meter) betragen.

2.2 Strominstallation

Es ist so konzipiert, dass es mit 3 x 1,5 V "AA" Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) betrieben werden kann. Das Batteriefach kann von der Rückseite geöffnet werden, um die Batterien einzubauen.

Abschnitt 3: Bewertungsregeln

Die Dartscheibe ist in Bewertungssegmente unterteilt. Der äußere Ring zählt doppelt, der innere Ring dreifach und das Bullseye zählt wie auf der Tafel gezeigt. Die Punktzahlen werden automatisch durch das elektronische System berechnet.

Abschnitt 4: Bedienungsanleitung

4.1 Tastenfunktion

1. Drücken Sie DIE "POWER" -Taste und das Spiel geht in den normalen Betriebszustand über, nachdem Sie ein Geräusch gehört haben.
2. Verwenden Sie die Schaltfläche "SPIEL", um Spiele auszuwählen (G01-G18). Die Schaltfläche "SPIEL" kann auch ein Spiel verlassen und zum ursprünglichen Status zurückkehren.
3. Über die Schaltfläche „OPTION“ kann ein Unterspiel des Spiels ausgewählt werden (G01-G18).
4. Verwenden Sie die Schaltfläche "SPIELER", um die Anzahl der Spieler vor dem Spielen auszuwählen. Der Standardwert ist 2.
5. "HANDICAP" -Taste (wird verwendet, um die Schwierigkeit des Spiels zu wählen). Zum Beispiel, wenn 4 Spieler gleichzeitig das Spiel "G01" spielen, kann Spieler 1 800 wählen, Spieler 2 kann 200 wählen, Spieler 3 kann 500 wählen und Spieler 4 kann 300 wählen.
6. "LICHT" -Taste (wird verwendet, um die LCD-Hintergrundbeleuchtung ein- oder auszuschalten).
7. Die Taste „DOUBLE IN/OUT“ wird nur für G02 verwendet, Details entnehmen Sie bitte der Spielbetriebsanleitung.
8. "SOUND" -Taste wird verwendet, um Sound oder Stumm zu wählen.
9. Die Schaltfläche "ELIMINIEREN" wird verwendet, um die Punktzahl des aktuellen Darts zu löschen oder fortzusetzen.
10. Mit der Schaltfläche „START/WEITER“ wird ein Spiel gestartet und zum nächsten Spieler gewechselt.

4.2 Soundliste

1. "Laser" - Dieser Ton wird ausgegeben, wenn einzelne Bewertungssegmente getroffen werden.
2. "Verdoppeln" - Dieser Rat wird erteilt, wenn das Segment mit der doppelten Punktzahl getroffen wird.
3. "Höhen" - Dieser Rat wird gegeben, wenn das Höhen-Scoring-Segment getroffen wird.
4. "Bull's Eye" - Dieser Ratschlag wird gegeben, wenn das Bull's Eye getroffen wird.
5. "Zu hoch" - Dieser Ratschlag wird ausgegeben, wenn der Punktestand auf 0 oder gleich 1 heruntergezählt wird und nur im Spiel "G02" verwendet wird.
6. "Punktzahl" - Dieser Rat wird gegeben, wenn der Spieler die Punktzahl erhält, die nur in den Spielen "G05" und "G06" verwendet wird.
7. "Schließen" - Dieser Rat wird gegeben, wenn das Segment getroffen wird, das das Spiel beendet.

8. "Öffnen" - Dieser Rat wird gegeben, wenn das Segment getroffen wird, das das Spiel öffnet oder startet.
9. "Winner" - Dieser Ratschlag wird gegeben, wenn der Gewinn erzielt wird!
10. "NÄCHSTER SPIELER" - Dieser Rat wird gegeben, um anzuzeigen, dass die START/WEITER-TASTE gedrückt wird, da der vorherige Spieler seine 3 Darts geworfen hat.
11. "Ja" - Dieser Rat wird erteilt, wenn das "Ziel" -Segment getroffen wird.
12. "Entschuldigung" - Dieser Rat wird erteilt, wenn das Segment "Nicht-Ziel" getroffen wird.

Abschnitt 5: Spiel-Erklärung

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

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

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

Die Punktzahl jedes Spielers wird von der festgelegten Punktzahl für jeden Treffer verringert. Der erste Spieler, der die Punktzahl 0 erreicht, ist der Gewinner.

Die Spieler können über die „DOUBLE IN/OUT“ -Taste verschiedene Spielmodi wählen.

Double in: Wenn das "Double in" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel nur mit einem Double beginnen kann.

Verdoppeln: Wenn das "Verdoppeln" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel nur beendet werden kann, indem ein Double geworfen wird. Wenn nach dem Werfen von einem, zwei oder drei Darts die Punktzahl 1 oder unter 0 liegt, bedeutet dies "Büste" und der Spieler kann keine Punktzahl registrieren und kehrt zu der Punktzahl zurück, von der er begonnen hat, und der Rat "Zu hoch!" wird ausgegeben.

Double in/out: Wenn sowohl "Double in" als auch "Double out" angezeigt werden, muss das Spiel mit einem Double beginnen und enden.

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

(5, 10, 15, 20) Bedeutet, ein beliebiges Punktesegment zu treffen, um Punkte zu erhalten.

5: Treffen Sie die Bewertungssegmente von 1 bis 5 der Reihe nach.

10: Treffen Sie die Bewertungssegmente von 1 bis 10 in der Reihenfolge.

15: Schlagen Sie die Bewertungssegmente von 1 bis 15 in der Reihenfolge.

20: Schlagen Sie die Bewertungssegmente von 1 bis 20 der Reihe nach.

Nachdem eines der oben genannten Levels ausgewählt wurde, sollte der Spieler auf der Grundlage der gegebenen Ratschläge Darts in das Segment werfen. Nach jedem Wurf wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

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

(205, 210, 215, 220) Bedeutet, dass du nur das Segment mit doppelter Punktzahl treffen kannst, um Punkte zu erhalten.

205: Treffer Segmente 1-5. 210: 1-10. 215: 1-15. 220: 1-20.

Der Spieler sollte wie empfohlen Darts in das Segment werfen. Wenn das richtige Segment getroffen wird, wird das nächste Segment benachrichtigt und Sie hören "Ja" oder "Entschuldigung".

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

(305, 310, 315, 320) Mittel können nur das dreifache Wertungssegment treffen, um Punkte zu erhalten.

305: Segmente 1-5. 310: 1-10. 315: 1-15. 320: 1-20.

Der Spieler sollte wie empfohlen Darts in das Segment werfen. Wenn richtig, wird das nächste Segment mit "Ja" oder "Entschuldigung" empfohlen.

G06 Einfaches Cricket (000, 020, 025)

Sie ist nur gültig, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder das Ziel getroffen wird.

Der Spieler, der als erster alle oben genannten Segmente dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.

Single-Treffer - zählt einmal. Doppelter Treffer - zählt zweimal. Dreifacher Treffer - zählt dreimal.

"000" - Treffen Sie ein beliebiges Segment von 15 bis 20 und blicken Sie in beliebiger Reihenfolge ins Schwarze.

"020" - Triff zuerst dreimal 20, dann 19, 18, 17, 16, 15, um ins Schwarze zu sehen.

"025" - Treffe zuerst dreimal ins Schwarze, dann 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach.

Jedes Segment hat drei Indikatoren. Wenn man einmal getroffen wird, schaltet man sich ein. Wenn alles eingeschaltet ist, ist das Spiel vorbei.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

Gültig nur, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder Zielscheibe getroffen wird.

Der erste, der alle oben genannten Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner.

Einfach - einmal. Doppelt - zweimal. Dreifach - dreimal.

"E00" - Beliebige Segment 15-20 und Bullseye in beliebiger Reihenfolge.

"E20" - Treffe zuerst dreimal 20, dann 19, 18, 17, 16, 15, um ins Schwarze zu sehen.

"E25" - Treffe zuerst dreimal ins Schwarze, dann 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach.

Jedes Segment hat drei Indikatoren. Wenn man einmal getroffen wird, schaltet man sich ein.

Jedes Segment ist offen und kann nur punkten, wenn es von jedem Spieler dreimal getroffen wurde. Geschlossen, wenn alle Spieler es 3 Mal getroffen haben.

Jeder Spieler muss versuchen, das Segment 3 Mal zu treffen, um in den Status "offen" zu gelangen und mit dem Scoring zu beginnen.

Bevor Gegner 3 Treffer beenden, kann der Spieler weiterhin andere "offene" Segmente treffen, um höhere Punktzahlen zu erzielen.

Nachdem alle Spieler 3 Treffer desselben Segments beendet haben, wird es geschlossen. Wählen Sie ein anderes Segment.

Der Gewinner ist derjenige, der zuerst alle angegebenen Segmente mit der höchsten Punktzahl oder der höchsten Punktzahl nach dem Schließen schließt.

G08 Kehle durchschneiden Cricket (C00, C20, C25)

Gültig nur, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder Zielscheibe getroffen wird.

Der erste, der alle oben genannten Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner.

Einfach - einmal. Doppelt - zweimal. Dreifach - dreimal.

"C00" - Beliebige Segment 15-20 und Bullseye in beliebiger Reihenfolge.

"C20" - Triff zuerst dreimal 20, dann 19, 18, 17, 16, 15, in der richtigen Reihenfolge.

"C25" - Treffe zuerst dreimal ins Schwarze, dann 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach.

Jedes Segment hat drei Indikatoren. Wenn man einmal getroffen wird, schaltet man sich ein.

Jedes Segment ist offen und kann nach einem Treffer 3 Mal von jedem Spieler getroffen werden. Geschlossen, wenn alle Spieler es 3 Mal getroffen haben.

Die Punkte des aktuellen Spielers werden allen gegnerischen Punkten hinzugefügt.

Jeder Spieler muss versuchen, das Segment 3 Mal zu treffen, um in den Status "offen" zu gelangen.

Bevor die Gegner 3 Treffer beenden, kann der Spieler weiterhin andere "offene" Segmente treffen, damit die Gegner höhere Punktzahlen erzielen.

Nachdem alle Spieler 3 Treffer desselben Segments beendet haben, wird es geschlossen.

Der Gewinner ist derjenige, der zuerst alle angegebenen Segmente mit der niedrigsten Punktzahl oder der niedrigsten Punktzahl schließt.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) ausgewählt werden.

Der Spieler sollte der Reihe nach das Zahlensegment von 1 bis 18 treffen. Bei einem Treffer wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden bei einem Treffer mit "Ja" oder bei einem Fehlschlag mit "Entschuldigung" benachrichtigt.

Der Spieler sollte versuchen, die niedrigste Punktzahl zu erzielen. Wenn drei Darts einer Runde verfehlt werden, bedeutet dies einen "schlechten Dart" und 5 Punkte werden hinzugefügt. Wenn das Triple getroffen wird, 1 Punkt (Adlerpfeil). Wenn doppelt getroffen wird, 2 Punkte (Vogelpfeil). Wenn einzeln getroffen wird, 3 Punkte. Nur der letzte Dart wird verwendet, um die Punktzahl zu berechnen.

Wenn du das einzelne Segment mit dem ersten Pfeil triffst und 3 Punkte bekommst, kannst du dich entscheiden, den nächsten Zug zu machen. Wenn Sie jedoch eine niedrigere Punktzahl wünschen, können Sie fortfahren. Wenn beide der letzten 2 Würfe verfehlt werden, erhalten Sie 5 Punkte.

Der Spieler, der die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, wird rausgeschmissen. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist dieser Spieler der Gewinner, oder wenn nach allen 18 Runden der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl der Gewinner ist.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Die Nummernsegmente werden vom Computer automatisch angezeigt. Der Spieler, der alle angegebenen Zahlensegmente 3 Mal zuerst trifft, ist der Gewinner. Wenn Sie getroffen werden, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

132 - Sequenz: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Sequenz: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Sequenz: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Sequenz: 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss dreimal ein Zahlensegment treffen, bevor er zum nächsten geht. Einfach - einmal. Doppelt - zweimal. Dreifach - dreimal.

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

Option bedeutet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

Jeder Spieler hat zu Beginn einen grundlegenden Lebenswert. Wenn ein Spieler keinen Lebenswert hat, ist er raus. Der erste Spieler muss das Zahlensegment treffen, das zufällig vergeben wird.

Wenn der Spieler das Ziel mit seinem ersten oder zweiten Pfeil treffen kann, kann der Spieler ein neues Ziel mit dem dritten Pfeil bauen. Wenn der Spieler das Ziel mit allen drei Darts trifft oder kein neues effektives Ziel aufbauen kann, wird das neue Ziel zufällig für den nächsten Spieler ausgegeben. Wenn dieser Spieler das Ziel nicht mit drei Darts treffen kann, geht ein Punkt verloren und dieses Ziel wird vom nächsten Spieler getroffen. Wenn das Segment aufgenommen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" benachrichtigt, wenn Sie getroffen werden, oder mit "Entschuldigung", wenn Sie es verpasst haben.

Es ist ein gültiger Treffer, wenn ein beliebiger Ort des Zielnummernsegments getroffen wird, unabhängig davon, ob es sich um ein einzelnes, doppeltes oder dreifaches Bewertungssegment handelt.

Wenn es nur einen Spieler gibt, der 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)

Option bedeutet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

Jeder Spieler hat einen grundlegenden Lebenswert. Wenn ein Spieler keinen Lebenswert hat, ist er raus. Der erste Spieler muss das Zahlensegment-Ziel zufällig treffen.

Wenn der Spieler das Ziel mit seinem ersten oder zweiten Pfeil treffen kann, kann der Spieler ein neues Ziel mit dem dritten Pfeil bauen. Wenn der Spieler das Ziel mit allen drei Darts trifft oder kein neues Ziel bauen kann, wird das neue Ziel zufällig für den nächsten Spieler ausgegeben. Wenn dieser Spieler das Ziel nicht mit drei Darts treffen kann, geht ein Punkt verloren und dieses Ziel wird vom nächsten Spieler getroffen. Wenn das Segment aufgenommen wird, werden Sie mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

Sie ist nur gültig, wenn der gleiche Bewertungsabschnitt des Zielnummernsegments getroffen wird.

Wenn es nur einen Spieler gibt, der Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

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

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

Beim Betreten des Spiels wird in den Score-Fenstern "SEL" (Auswählen) angezeigt, um dem Spieler mitzuteilen, dass er ein Scoring-Segment auswählen soll. Der erste Treffer des Bewertungssegments wird ausgewählt. Drücken Sie dann die Taste „WEITER“. Nachdem alle Spieler sich entschieden haben, beginnt das Spiel.

Nachdem alle Spieler ihre Scoring-Segmente ausgewählt haben, können sie anfangen zu treffen. Erst nachdem der Spieler sein Torungssegment erreicht hat, kann er während des gesamten Spiels zum Killer werden.

Wenn ein Spielerscore-Segment von einem gegnerischen Killer getroffen wird, wird ein Punkt abgezogen. Die Lebenspunkte werden auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Spieler kann die Punktzahl nachschlagen, indem er die Schaltfläche "PUNKTZAHLN" drückt.

Wenn der Spieler zum „Killer“ geworden ist und sein Zielsegment abschießt, ist er nicht mehr „Killer“ und ein Punkt wird abgezogen.

Der Killer sollte hart arbeiten, um Punkte von Gegnern zu holen, indem er das gegnerische Torungssegment trifft.

Wenn das Zielsegment aufgenommen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

Option bedeutet, dass der Spieler ein Killer werden kann, wenn er das ausgewählte Zahlensegment trifft, egal ob einzeln, doppelt oder dreifach.

Wenn es nur einen Spieler gibt, der Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

Beim Betreten des Spiels zeigen die Punktefenster „SEL“ (Auswählen) an. Der erste Treffer des Bewertungssegments wird ausgewählt. Drücken Sie dann die Taste „WEITER“. Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, beginnt das Spiel.

Nachdem alle Spieler ihre Scoring-Segmente ausgewählt haben, können sie anfangen zu treffen. Erst nachdem er sein eigenes Torungssegment getroffen hat, kann er zum Killer werden.

Wenn ein Spielerscore-Segment vom gegnerischen Killer getroffen wird, wird ein Punkt erzielt.

Wenn der Spieler ein "Killer" geworden ist und sein eigenes Zielsegment erschießt, ist er kein Killer mehr und ein Punkt wird abgezogen.

Der Mörder sollte hart arbeiten, um Punkte von Gegnern zu holen.

Wenn das Segment aufgenommen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

Option bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er das ausgewählte Zahlensegment mit doppelter Punktzahl trifft.

Wenn es nur einen Spieler gibt, der Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

Beim Betreten des Spiels zeigen die Punktefenster „SEL“ (Auswählen) an. Der erste Treffer des Bewertungssegments wird ausgewählt. Drücken Sie dann die Taste „WEITER“. Nachdem alle Spieler sich entschieden haben, beginnt das Spiel.

Nachdem alle Spieler ihre Scoring-Segmente ausgewählt haben, können sie anfangen zu treffen. Erst nachdem er sein Torungssegment getroffen hat, kann er zum Killer werden.

Wenn ein Spielerscore-Segment vom Killer getroffen wird, wird ein Punkt abgezogen.

Wenn der Spieler ein "Killer" geworden ist und sein eigenes Ziel erschießt, ist er kein Killer mehr und verliert einen Lebenspunkt.

Der Mörder sollte hart arbeiten, um Punkte von Gegnern zu holen.

Wenn das Segment aufgenommen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

Option bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er das ausgewählte Zahlensegment mit der dreifachen Punktzahl trifft.

Wenn es nur einen Spieler gibt, der Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

Ein Zahlensegment wird nach dem Zufallsprinzip ausgegeben, damit der Spieler es treffen kann. Der Spieler muss ihn innerhalb von zehn Sekunden treffen, oder dieser Treffer wird weggenommen. Wenn das Segment aufgenommen wird, wird das nächste Segment angezeigt und Sie werden mit "Ja" oder "Entschuldigung" benachrichtigt.

Jeder Schuss, der das "Ziel" -Segment trifft (einfach, doppelt oder dreifach), wird um einen Punkt reduziert.

Der Spieler, dessen Punkte zuerst auf 0 reduziert wurden, ist der Gewinner.

G17 Beine vorbei (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

Der Spieler sollte versuchen, eine höhere Punktzahl als oder gleich der vorherigen höchsten Punktzahl in einem Zug zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die vorherige Drei-Pfeile-Gesamtsumme erzielt, wird ihm eine (Leben) genommen.

Der letzte Spieler, der ein (Leben) übrig hat, ist der Gewinner.

Die Spieler dürfen keine Punkte abräumen. Wenn der Spieler die STARTTASTE direkt drückt oder keiner seiner Pfeile die Segmente trifft, verliert er auch einen (Leben).

Der Spieler wird eliminiert, wenn seine Lebensnummer 0 ist und ein Ton zu hören ist.

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

Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

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

Option bedeutet, den Lebenswert des Spielers zu beginnen.

The objective is to beat the lowest score of three darts in total. When the three darts in total is higher than the record, then one (Life) is taken away. The last player who has a (Life) left is the winner.

The players are not allowed to clear points. If the player presses the START button directly or no dart hits the segments, he will also lose one (Life).

The player will be eliminated when his life number is 0, and a sound will be heard.

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

Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.