

Brugervejledning



Full House

Vi takker Dem for købet af Smartness Eletronic Dart og ønsker Dem mange fornøjelige timer med dette spil.

I det følgende vil der blive gjort nærmere rede for Smartness dart-apparatets mange variationsmuligheder.

Afhængigt af dart-typen, De spiller med, kan De i det følgende læse om de muligheder, som lige netop denne type rummer. Da denne vejledning er generel for alle Smartness dart-maskiner, kan der forekomme beskrivelser, som ikke findes på Deres maskine.

Inden De går igang, skal vi dog lige forklare, hvordan apparatet monteres.

Montering:

1. Vælg et passende sted med god plads (ca. 2,5m) og et 230V vekselstrømsstik.
Fodlinjen skal befinde sig lige nøjagtig 2,37m fra målskiven.
2. Hold målskiven op mod væggen, så midten af bulls-eye kommer til at hænge 1,73m over gulvet. Marker de fire monteringshuller med en blyant på væggen.
3. Bor hullerne de markerede steder.
4. Monter målskiven med dyvler og skruer (følger med ved leveringen.)
5. Sæt adapterstikket til stikkontakten og slut adapterforbindelsen til bøsningen på venstre side af målskiven (forneden). Spillet kan nu begynde.

SMARTNESS ELECTRONIC DARTS

Soft-tip Elektronisk dartspil

Dartspillet historie går mere end hundrede år tilbage. Det siges, at selv Henrik den Ottende og Charles den sjette af Frankrig gerne tog sig et spil dart. Man mener, at spillet opstod på baggrund af de to sportsdiscipliner bueskydning og spydkast; den moderne version af dartspillet er imidlertid tæt knyttet sammen med de berømte engelske pubs, hvor man jævnligt mødes til en dyst. Helt op i vort århundrede anså man det nærmest for umuligt at ramme midten af målskiven, også kaldet bulls-eye, der før i tiden bestod af kork, og først i 1908 lykkedes det en engelsk krosvært fra Leeds at overbevise de engelske domstole om det modsatte, da han ramte plet et par gange. Siden hen er spillet blevet mere og mere populært verden over. I snart sagt alle lande afholdes konkurrencer om, hvem der er mest træfsikker og millioner af mennesker benytter dart som spændende og underholdende fritidsbeskæftigelse. I vore dage er brugen af moderne elektronik med til at gøre spillet endnu mere spændende, og samtidigt er helt nye spil kommet til. Automatisk sammentælling og elektroniske spilletips gør det hele meget mere overskueligt, især for begyndere. Unge og gamle, kvinder og mænd, enkeltpersoner eller grupper - alle kan få stor fornøjelse af dart. Og husk - dartspillet starter altid med et håndslag. Det er gammel tradition.

ADVARSEL: Dart er et spil for voksne. Børn og unge må derfor kun benytte spillet, hvis de er under opsyn af voksne. Brugsanvisningen bør læses omhyggeligt, idet korrekt håndtering af dartpilene og målskiven er med til at forebygge ulykker o.lign.

Tag dartspillet ud af emballagen og gør Dem bekendt med funktionerne og betjeningselementerne, inden De går i gang med at spille. Hvis spillet ikke fungerer efter hensigten, så kig under kapitlet **Fejlfinding** i denne brugsanvisning.

Indholdsfortegnelse

SMARTNESS ELECTRONIC DARTS	2
Soft-tip Elektronisk dartspil.....	2
Indholdsfortegnelse	3
Vedligeholdelse af målskiven	4
Tips og spilleteknik	4
Tilslutning	5
Start – forskellige indstillinger	5
Tabel 1: Holdplacering	6
Tabel 2: Liste over spil og handicap (sværhedsgrader).....	6
Tabel: Informationer på displayet	8
Spilleinstruktioner	8
301-1001	8
League 301-1001	9
Round the clock.....	9
Shoot-out.....	9
Shanghai	10
Halve-it.....	10
Hunting	10
Count-up	10
High Score	10
Overs.....	10
Unders.....	11
Big-6	11
Cricket - (standard)	11
No Score cricket	11
Cut throat cricket.....	11
Killer cricket	12
Pick-It cricket	12
Billiard	12
Minefield	13
Pachisi	13
Hot Potato	13
Fejlfinding	14
Beskrivelser	15

Vedligeholdelse af målskiven

VIGTIGT! Dette dartspil er udelukkende beregnet til dartpile med blød spids (Soft-Tip). Brugen af pile med stålspids kan medføre irreparable skader.

Der skal ikke bruges mange kræfter på at kaste en pil, hvis afstanden til målskiven er

korrekt og spilleren sørger for en god kropsholdning. Soft-Tip-dartpilens anbefalede vægt

udgør 16 gram, og det er samtidigt den officielle standardvægt, som mange dartorganisationer og

konkurrencer opererer med. Se under **Tips og spilleteknik**

Der må kun benyttes reservepile, der er egnede til formålet. Benyt de originale pile eller

pile af typen SMARTNESS for at undgå, at de preller af. Lange pile er uegnede til elektronisk dartspil, idet spidsen let brækker af (fjernelse af afbrækkede spidser: Se under kapitlet

Fejlfinding)

Benyt vedlagte vekselstrømsadapter.

Målskiven må ikke udsættes for ekstreme temperaturer eller vejrforhold.

Målskiven beskyttes mod fugt og regn.

Målskiven renses med en fugtig klud og/eller et mildt rensemiddel.

Dette produkt opfylder kravene i EU-direktivet 89/336/EEC og har opnået CE-prøvecertifikat.

Tips og spilleteknik

Tip 1: Sørg for, at hånden, albuen, skulderen, hoften og foden befinder sig omtrent på en linje. Højrehåndede vender højre side af kroppen let ind mod målskiven, lægger vægten på højre fod og holder balancen med venstre ben/fod, mens de læner sig i retning af målskiven. Venstrehåndede gør lige omvendt, dvs. vender venstre side af kroppen mod målskiven osv.

Tip 2: Kastebevægelsen bør komme fra albuen. Kroppen bevæges mindst muligt, mens hånden, håndleddet og underarmen udfører kastet. Underarmen føres tilbage og pilen kastes i retning af målskiven med en glidende bevægelse. Når pilen har forladt hånden, videreføres bevægelsen, således at pegefingern viser ind mod det område på målskiven, man ønsker at ramme.

Tip 3: Dartpilene fjernes fra målskiven ved at dreje dem en anelse mod højre og trække dem ud.

Tip 4: Øvelse gør mester! Jo mere De spiller, jo bedre bliver De.

Tilslutning

Elektroniske dartspil er udstyret med en automatisk afbryder, dvs. der er ingen kontakt til at tænde og slukke med. Der tændes for spillet ved at slutte vekselstrømsadapteren og netstikket til. Hvis spillet ikke benyttes i over 5 minutter, kobles displayene og systemerne automatisk fra. Så længe adapteren og stikket er sluttet til, vil målskiven dog "huske" den seneste stilling.

Efter en sådan pause fortsættes spillet ved at trykke på GAME, dvs. displayene og systemerne aktiveres.

Start – forskellige indstillinger

GAME	Med denne tast udvælges et af holdene. På displayet kommer første valgmulighed til syne.
PLAYER	Med denne tast indlæses antallet af deltagere. Computeren sørger for, at hver spiller bliver sat i en bestemt gruppe (se TABEL 1).
TEAM	Til ændring af det forudindstillede antal hold ("Reservation"). udvælges ved at trykke på knappen (se TABEL 1).
HANDICAP	Option Med denne knap kan man indstille sværhedsgraden for hvert enkelt hold. Trykkes der på knappen HANDICAP, vil holdet komme til syne, mens tryk på OPTION kalder handicap-værdierne frem (se TABEL, valgbare indstillingsværdier).
START	Med denne knap udvælges et af holdene. I displayet kommer 1. valgmulighed til syne.

Bemærk: I kapitlet "Beskrivelser" (med illustration) vil der blive gjort nærmere rede for "vindue med spilleindstillinger".

Eksempel:

1. Tryk på GAME og vælg spillet "_01". Tryk derefter på OPTION, så indstillingen bliver "501" ved starten.
2. Tryk på PLAYER og stil antallet af spillere på 5. Computeren danner automatisk 4 hold og placerer spiller 1 (P1) og spiller 5 (P5) på 1 hold.
3. Spiller nr. 1 og 5 lægger ud. Tryk på HANDICAP og "Sr1" (SCORE 1) kommer til syne på displayet. Tryk derefter på OPTION, for at ændre stillingen for SCORE 1

- til "301". Hold 1 starter med 301 point.
4. Spiller nr. 3 (P3) er en øvet dartspliller. Tryk på HANDICAP, indtil "Sr3" kommer til syne på displayet. Tryk på OPTION og stil SCORE 3 på "701" point.
 5. Spiller nr. 2 og 4 (P2 og P4) skal ikke have indstillet deres handicap, så for SCORE 2 og SCORE 4 lyder stillingen "501" ved starten.
 6. Tryk på HOLD/START, så spillet kan begynde

Tabel 1: Holdplacering

Antal spillere	Antal hold	Hold 1	Hold 2	Hold 3	Hold 4	Kommentar
1_P	1_t					Reserveret
2_P	2_t	P1	P2			Reserveret
3_P	3_t	P1	P2	P3		Reserveret
	2_t	P1, P3	P2			
4_P	4_t	P1	P2	P3	P4	Reserveret
	3_t	P1, P4	P2	P3		
	2_t	P1, P3	P2, P4			
5_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3	P4	Reserveret
	3_t	P1, P4	P2, P5	P3		
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4			
6_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3	P4	Reserveret
	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	Reserveret
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5	P3, P6		
	2_t	P1, P3, P5	P2, P4, P6	P7		
8_P	4_t	P1, P5	P2, P6	P3, P7	P4, P8	Reserveret
	3_t	P1, P4, P7	P2, P5, P8	P3, P6		
	2_t	P7	P8			

Tabel 2: Liste over spil og handicap (sværhedsgrader)

GAME	OPTION		HANDICAP		
	Gruppe	Kode	Dartspil	Område	Skridt/ændring
_01	301	301	301	301 til 1001	100 point
	501	501	501	301 til 1001	100 point
	601	601	601	301 til 1001	100 point
	701	701	701	301 til 1001	100 point
	801	801	801	301 til 1001	100 point
	901	901	901	301 til 1001	100 point
	1001	1001	1001	301 til 1001	100 point
LEA	301	League 301	301	301 til 1001	100 point
	501	League 501	501	301 til 1001	100 point
	601	League 601	601	301 til 1001	100 point

	701	League 701	301 til 1001	100 point
	801	League 801	301 til 1001	100 point
	901	League 901	301 til 1001	100 point
	1001	League 1001	301 til 1001	100 point
Rc	Rc	Round the clock	Nr. 1 til nr. 9	Med 1 tal
	5_0	Shoot-out	0 til 9 point	Plus 1 point
	5H	Shanghai	Nr. 1 til nr. 9	Med 1 tal
	1-2	Halve-it	0 til 950 point	Plus 50 point
	Hnt	Hunting	0 til 9 point	Plus 1 point
Cu2	Cu2	Count up 200	0 til 150 point	Plus 50 point
	Cu4	Count up 400	0 til 350 point	Plus 50 point
	Cu6	Count up 600	0 til 550 point	Plus 50 point
	Cu8	Count up 800	0 til 750 point	Plus 50 point
	Cu0	Count up 1000	0 til 950 point	Plus 50 point
	Hi	High Score	0 til 500 point	Plus 50 point

0-	0-	Overs	3 til 7 liv	Plus 1 liv
	U_	Unders	3 til 7 liv	Plus 1 liv
	Big-6	Big-6	3 til 7 liv	Plus 1 liv
Cri	Cri	Cricket	0, 20, 25	Se OBS*
	Cut	Cut throat	0, 20, 25	Se OBS*
		Cricket	Se OBS*	
	Pup	Killer cricket	Se OBS*	
Bil	Bil	Billiard	Point nr. 20 til 11	1 point udfyldes
	mf	Minefield	Point nr. 20 til 11	1 point udfyldes
	PAC	Pachisi	Point nr. 20 til 11	1 point udfyldes
	Hot	Hot potato	Point nr. 20 til 11	1 point udfyldes
Pit	Pit	Pick-it Cricket		
	Pno	Pick-it No Score		
	Pct	Pick-it Cut		
		Throat		
	Ppu	Pick-it Killer		
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]	

***OBS** "0": uden bestemt rækkefølge.

"20": lukker tallene 20, 19, 18, 17, 16, 15 og bulls-eye.

"25": lukker tallene 15, 16, 17, 18, 19 og 20.

Tabel: Informationer på displayet

Dartspil	Actual score	Stilling	Cricket
	(Aktuel stilling)	Spiller/hold	Noteringsfelt
301-1001	Dart antal point	Samlet resultat	
League 301-1001	Resultat på tur		
Round the clock	Dart antal ramte tal	Målsætning	
Shoot-out, Shanghai	Målsætning – dart	Samlet resultat	
Halve-it			
Count-up, High score	Resultat på tur	Samlet resultat	
Overs, unders	Dart antal point	Målsætning	Resterende liv
Big-6	Dart antal ramte tal	målsætning	Resterende liv
Cricket, pick-it, Low-pitch, standard og Cut throat	Dart antal ramte tal	Samlet resultat	Cricket markering
Cricket, Pick-it, Low-pitch: No score og Killer	Dart antal ramte tal	0	Cricket markering
Billiard, Pachisi, Hot potato	Oplysning – dart antal ramte tal	Resterende liv	Spilledisplay (med cursor, fælde og resultater)
Minefield	Oplysning – dart antal ramte tal	Resterende liv	Spilledisplay (med cursor, fælde og resultater)

Spilleinstruktioner

301-1001

Dette er den mest udbredte form for dartspil, der også spilles i forbindelse med f.eks. større konkurrencer. Hver spiller starter med 301 point (eller 501,601 osv.). Efter en runde, dvs. når hver spiller har kastet tre pile, vil resultatet blive trukket fra dette pointtal. Den spiller, der først når ned på 0, vinder. Herefter fortsætter spillet, indtil spillerne 2-4 er blevet placeret. *Overthrow* eller *busting*: Hvis en spiller overskrider det pointtal, der lige nøjagtig kræves for at komme ned på 0, taler man om en "BUS T" -runde. Pointtallet erklæres for ugyldigt og spillet starter forfra fra sidste runde og med samme pointtal.

For at gøre spillet mere spændende, kan der opereres med tasten DOUBLE, der øger sværhedsgraden i begge ender af spillet. Der kan vælges mellem følgende:

- *Open In*: Nedtællingen starter, når spilleren rammer et vilkårligt tal.
- *Open Out*: Den spiller, der rammer et tal, der lige nøjagtig lar pointtallet ned på 0, udgår af spillet.
- *Double In*: Nedtællingen begynder, når spilleren rammer doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen. Alle yderligere resultater, vil ikke blive medregnet, medmindre dette kræver opfyldt.
- *Double Out*: Den Spiller, der kommer ned på 0 ved at ramme doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen, udgår af spillet. Hvis spilleren stadig har 1 point tilbage,

betragtes det som BUST, se *Overthrow* eller *bus ting*.

- *Master Out*: Den spiller, der kommer ned på 0 ved at ramme doubleringen eller tripleringen for et vilkårligt tal eller bulls-eye, udgår af spillet. Resterende point betragtes som BUST, se *Overthrow* eller *busting*.

Dart Out-funktion: Professionelle kampe vil som regel blive afgjort med Double out, dvs. hvis pointtallet er kommet ned på 170, kan spillet i realiteten afgøres med kun tre darts. Målskiven udregner det resultat, der kræves, for at nå til målet. Hvis spilleren rammer ved siden af første gang, men stadig har chancen for at afgøre spillet med de to sidste pile, udregner målskiven de nye værdier. Er pointtallet kommet ned på 40, laves der ikke flere sådanne udregninger, da spilleren nemt selv kan regne sig frem til resultatet.

League 301-1001

En holdvariant af spillet 301-1001, som nyder stor popularitet. Mindst to hold dystet med hinanden og der opereres med fire pointtal.

Spiller nr. 1 og 3 spiller mod nr. 2 og 4. Spillet svarer til det traditionelle 301-1001. Det hold, der først rår sit pointtal ned på 0, har vundet. Bemærk: Ved dette spil benytter man sig af den såkaldte "*Freeze*"-regel:

Freeze: En af spillerne på holdet kan ikke få afsluttet spillet, når partnerens resterende pointtal er højere end summen af modpartens pointtal, hvorimod det godt kan lade sig gøre, hvis de to hold står lige. En "*fastfrosset*" spiller må derfor

prøve at få sit pointtal så langt ned som muligt og håbe på, at partneren vinder. Får spilleren sit pointtal ned på 0, betragtes det som BUST, se *Overthrow* eller

busting.

Denne regel blev i sin tid indført for at sikre, at det er vinderholdet, der yder den bedste, kombinerede præstation og ingen af spillerne kan løbe af med sejren alene. Derudover kan det tænkes, at hver deltager i League-spillet rår tildelt en individuel sværhedsgrad. League kan desuden spilles med fire spillere på hvert hold (2 pr. displ.ay).

Round the clock

Spillere skal ramme tallene fra 1 til 20 (i stigende rækkefølge). Når spilleren rammer et tal, gøres der videre med det næste osv. Den spiller, der først når op på 20 (og rammer rigtigt), har vundet. Tallenes double- og triplinge betragtes som enkeltringe, dvs. det er kun talværdien for det ramte tal, der medregnes.

Shoot-out

Dette spil er opstået i takt med den omsiggribende elektroniske udvikling. Computeren trækker et tilfældigt måltal, og spilleren, hvis tur det er, har nu 10 sek. til ramme det pågældende tal på målskiven. Rammer spilleren rigtigt, rår han/hun 1 point, dvs. tallet

hverken fordobles eller tredobles. Hvis tiden overskrides, anses forsøget for gennemført, omend mislykket. Målet på skiven skifter for hvert nyt kast. Den, der først når op på 15 point, har vundet.

Shanghai

Spillet minder om *Round-the-Clock*, bortset fra, at resultaterne lægges sammen og der spilles 7 runder (21 kast). Man starter med tallet 1 og fortsætter til 20 og bulls-eye. Træffere tælles kun med i den rigtige rækkefølge. Rammer spilleren double- eller triplingen, fordobles eller tredobles tallet. Den, der har samlet flest point efter 7. runde, har vundet.

Halve-it

I dette spil øges spændingen, for hvis spilleren rammer ved siden af målet i en runde, bliver hans/hendes pointtal reduceret til det halve. Spillet begynder med 12, efterfulgt af 13 og 14, en vilkårlig doublering, 15, 16 og 17, en vilkårlig tripling, 18, 19 og 20 og til sidst bulls-eye. Hver spiller prøver at ramme det samme tal med de tre pile. I næste runde gåes der videre til næste tal, osv. Rammes double- eller triplingen, fordobles eller tredobles tallet. Hvis en spiller rammer ved siden af i en runde, reduceres hans/hendes pointtal til det halve. Jo flere point man har, jo større er tabet, hvis man ikke rammer rigtigt i en runde. Den, der har samlet flest point efter sidste runde, har vundet.

Hunting

Dette spil hører til darts spillets vel nok største udfordringer, for her udvælges målet af computeren, dvs. helt tilfældigt. Computeren vælger tre mål for hver runde. Målene markeres samtidigt (lyser) og går først ud, når alle tre pile er kastet eller tiden er udløbet. Her gælder det om at kaste hurtigt og præcist og ramme alle mål indenfor 15 sekunder. Hver fuldtræffer giver et point; den, der først når op på 15 point, har vundet.

Count-up

Et enkelt spil, hvor det kommer an på hurtigt at nå op på en bestemt, på forhånd fastlagt værdi. Der opereres med følgende værdier: 200, 400, 600, 800 og 1000. Hver spiller prøver at score så højt et pointtal som muligt. Det gør ikke noget, hvis spilleme ikke kommer op på præcis den værdi, der er fastlagt.

High Score

Minder en del om *Count-Up*, dog med den undtagelse, at spillet allerede er slut efter 7. runde. Den, der har det højeste pointtal efter sidste runde, har vundet.

Overs

Et enkelt og hurtigt spil. Her forsøger spilleme at slå rekorden fra sidste runde eller opnå mindst samme resultat. Såfremt en spiller ikke når op på resultatet fra sidste gang, der består af summen af de tre dartkast, mister han et "liv". Hver spiller har 3 "liv", når spillet starter. Med tasten HANDICAP (sværhedsgrad) kan man give enkelte spillere helt op til 7 "liv". Den, der som den sidste står tilbage med mindst 1 "liv", har vundet.

Unders

Minder om *Overs*, med den forskel, at spilleren her starter med det ringeste resultat fra sidste runde og prøver at underbyde det. Hvis resultatet, der fremkommer som summen af de tre dartkast, bliver bedre end sidste gang, skal spilleren af med et "liv". Rammer pilen udenfor talværdi en eller falder den ned (tryk på BOUNCE OUT) straffes spilleren med 60 point (3 x 20 point). Den, der som den sidste står tilbage med mindst 1 "liv", har vundet.

Big-6

I dette spil prøver spilleme at bestemme næste mål, ved først at ramme det aktuelle mål. Tallet 6 er spillets første mål. Spilleren skal ramme målet med mindst en pil, for at beholde sit "liv". Hvis dette lykkes allerede efter første eller andet kast, er det op til spilleren at bestemme næste mål med de resterende pile. Enkelt-, double- og tripleringe betragtes som målzoner i sig selv. Strategien går her ud på at vælge et mål, der er svært at ramme f.eks. triple 20 eller bulls-eye. Den, der som den sidste står tilbage med 1 "liv", har vundet.

Cricket - (standard)

I Europa og USA er *cricket* et yderst populært spil, hvor deltagerne spiller en defensiv eller offensiv taktik, afhængigt af stillingen. Under selve spillet prøver hver deltager at forbedre sit pointtal eller hindre en anden spiller i at score point.

Cricket spilles med tallene 15-20 og bulls-eye. Hver spiller skal ramme et tal tre gange, for at få det lukket (CLOSE). Hvis pilen rammer i double- eller tripleringen, vil tallet blive fordoblet hhv. tredoblet. Når en spiller har fået lukket et tal, f.eks. ved at ramme rigtigt tre gange eller ramme tripleringen en gang, vil yderligere fuldræffere blive medregnet som point (svarende til tallet). Hvis alle spillere har haft held til at lukke et tal (ALL CLOSED), kan der ikke samles flere point på dette tal. Den, der har det højeste pointtal og har fået lukket alle tal, har vundet. Hvis to af spilleme står lige, vinder den, der først har fået lukket tallene. Strategien ændrer sig, hvis spilleme bliver enige om, at hvert tal skal "lukkes" i en bestemt rækkefølge. Tasten HANDICAP kan benyttes til at træffe et bestemt valg: "Fra 20 ned på 15 og derefter Bull" eller "Bull og fra 15 op på 20". Herefter skal tallene lukkes i en bestemt rækkefølge. De finder hurtigt ud af forskellen under spillet.

BEMÆRK: I kapitlet "**Beskrivelser**" vil der blive gjort nemmere rede for noteringsfeltet (cricket).

No Score cricket

En enklere version af *cricket*, hvor det kommer an på at "lukke" alle tallene så hurtigt som muligt. Pile, der rammer et "lukket" tal, vil ikke blive medregnet.

Cut throat cricket

En lidt anden *cricket-version*, der normalt spilles med tre deltagere. F.eks. spiller to af deltagerne sammen mod den tredje, inden de selv afgør spillet.

Når et tal er blevet lukket, vil yderligere fuldtræffere blive overført til modstanderen, idet spilleren med det højeste pointtal taber. Den, der allerede har fået lukket det pågældende tal, kan ikke få tilskrevet yderligere fuldtræffere af samme tal. Spilleren med det laveste pointtal vinder, hvis han/hun har fået lukket alle tal. Spillere med et højt pointtal, der har fået lukket alle tal, kan blive nødt til at score yderligere point, for derved at øge modstandernes pointtal. Den bedste strategi er derfor at få lukket alle tal så hurtigt som muligt, for at hindre modstanderen i at overføre point, samtidigt med, at man selv bevarer muligheden for at belaste de andre spillere med point.

Killer cricket

Minder om *No Score Cricket*, dog med en højere sværhedsgrad. Når et tal er blevet lukket, kan spilleren gennem yderligere fuldtræffere få erklæret modstanderens tidligere fuldtræffer for ugyldig, hvis han/hun endnu ikke har fået lukket tallet. Modsat kan modstanderen ikke få frakendt en fuldtræffer, hvis tallet er blevet lukket. Bemærk, at lampen for en fuldtræffer slettes på cricket-noteringstavlen. Den, der først får lukket alle tal, har vundet.

Eksempel: Spiller nr. 1 kan fremvise en fuldtræffer på tallet 19 (en lampe på noteringstavlen går ud). Spiller nr.2 har to fuldtræffere (to lamper går ud), mens spiller nr. 3 allerede har lukket tallet 19 (tre lamper går ud). Nu kommer spiller nr. 4 og rammer triple-19, dvs. lukker tallet 19. Pil nr. 2 kastes og rammer igen 19-tallet. Spiller nr. 1 og nr. 2 rar hver frakendt en fuldtræffer (dvs. to lamper lyser), medens spiller nr. 3 ikke berøres heraf.

Pick-It cricket

Dette spil minder en del om det traditionelle cricketspil. Bortset fra bulls-eye vil de øvrige seks tal dog blive valgt tilfældigt af computeren. Et tal kan markeres med en fuldtræffer. På den måde forbliver tallet i spillet nøjagtigt som det traditionelle cricket. Den relativt lille ændring i udvalget af måltal tvinger dog spilleren til at udvikle en ny spillestrategi.

PICK-IT CRICKET - NO SCORE

PICK-IT CRICKET - CUT THROAT

PICK-IT CRICKET - KILLER

Taludvælgelsesprocessen er stort set den samme som hos *Pick-It Cricket*. Derudover gælder reglerne fra *No Score Cricket*, *Cut Throat Cricket* eller *Kil/er Cricket*

Billiard

Dette samt de følgende tre spil hører til en hel ny generation af dartspil. Målet er at bevæge cursoren fra startpunktet hen til et *tomt* felt for enden. Cursoren bevæges et bestemt antal gange, svarende til det tal, man har ramt. Fuldtræffere i double- eller tripleområdet medregnes efter pålydende værdi. Hvis talværdi en for det tal, der rammes først, ikke er stor nok til at bevæge cursoren hen på slutpunktet, kastes pil nr. 2. Er tallet for højt, rykkes cursoren tilbage et passende antal gange. Cursoren flyttes som vist nedenfor. Når det tomme felt for enden er fyldt ud, rykkes det et skridt hen i retning af startpunktet. Den, der først får udfyldt de tomme felter og flyttet slutpunktet hen til startpunktet, har vundet.

Eksempel (START):

1. Spiller nr. 1 begynder. Displayet viser "20", hvilket betyder, at spilleren skal ramme tal nr. 20, for at udfylde det første tomme felt. Spiller nr. 1 rammer dog kun tal nr. 5, hvorpå cursoren flyttes hen i det felt, der er markeret med "5".
2. Målskiven udregner automatisk forskellen, dvs. "_15", så spilleren ved, hvilket tal han/hun skal sigte mod. Spiller nr. 1 rammer tal nr. 17 og cursoren rykkes 15 felter frem, overskrider slutpunktet og flyttes to felter tilbage til "18".
3. Nu viser displayet "_2". Spiller nr. 1 kaster pil nr. 3 og rammer "2". Cursoren havner lige nøjagtig på "20", hvorpå der kan høres en lille sejrsmelodi. Displayet skifter til "19", slutfeltet har bevæget sig et felt i retning af startpunktet, desuden blinker displayet, hvilket betyder, at det er næste spillers tur.

Minefield

Dette spil minder om *billard*, bortset fra, at der på målskiven befinder sig 6 minefelter. Det er tilladt at gå over et minefelt, men man må ikke standse. Hvis cursoren bliver stående på en mine, "eksploderer" den og et "liv" går tabt. Hver spiller har tre "liv". Hvis alle tre går tabt, inden de tomme felter er blevet fyldt ud, udgår han/hun af spillet. Efter en "eksplosion" erklæres det pågældende sted atter for "sikkert område".

Hvis slutpunktet rammer et minefelt, passerer det området og går videre til næste, dvs. minefelterne skal ikke udfyldes. Sker der imidlertid en "eksplosion, skal feltet fyldes ud. Den, der først får felterne fyldt ud eller står tilbage som den sidste, har vundet.

Pachisi

Dette spil er hentet fra det indiske spil af samme navn, der minder en del om ludo.

Spillereglerne er stort set de samme som dem, der gælder for *billard*, bortset fra, at der vil være en barriere mellem cursoren og slutpunktet. Her skal man ramme barrieren, for at kunne videregive den til næste spiller. I modsat fald vil cursoren køre frem og tilbage mellem startpunktet og barrieren, uden at den når frem til slutpunktet. Den, der først har fyldt de tomme felter ud og bevæget slutpunktet hen til startpunktet, har vundet.

Barrieren vil altid befinde sig mellem cursoren og slutpunktet. Hvis næste spiller, tvinges til at overtage barrieren, beregnes positionen som følger: (a) Forudgående cursorposition fra startpunktet er "x". (b) Tæl "x" skridt fra cursorens position for den spiller, der har "arvet" barrieren. (c) Hvis "x" er større end skridtene mellem cursoren og slutpunktet, kører cursoren frem og tilbage mellem de to punkter. Det betyder, at barrieren altid vil dukke op forskellige steder.

Hot Potato

Spillet minder om *pachisi*, her hedder barrieren dog "Hot Potato" og er noget farligere. I forbindelse med en positionsændring, dvs. når "Hot Potato" rammer et felt, der er optaget, udgraves "fyldet" og slutpunktet rykkes et skridt tilbage.

Fejlfinding

Ingen strøm

Forvis Dem om, at vekselstrømsadapteren sidder rigtigt i stikdåsen og at adapteren er sluttet korrekt til målskiven (dartboard).

Resultater udebliver

Hvis resultaterne udebliver, kan det skyldes en forkert modus. Se efter, om spillet befinder sig i indstillings- eller pausemodus og tjek, om noteringsfelterne eller funktionstasterne evt. har sat sig fast.

Noteringselement Eller tast har sat sig Fast.

Under transporten eller driften kan det ske, at noteringselementerne sætter sig fast, og derfor ikke fungerer efter hensigten. I sådanne tilfælde høres et advarselssignal og displayet blinker som tegn på, at noget er galt. Træk

pilen i elementet ud eller skub forsigtigt elementet frem og tilbage, så det kommer fri. Herefter kan spillet fortsætte og resultaterne sammentælles fra det sted, hvor det blev afbrudt.

En funktionstast, der har sat sig fast, kan også medføre, at målskiven ikke reagerer på noget som helst. I displayet ses et blinkende "-F-" og advarselssignalet høres. Gå frem som beskrevet ovenfor, så vil problemet hurtigt være løst.

Fjerne afbrækkede pile

Fjerne afbræk- Pilespidser af kunststof er sikrere at spille med, men de holder ikke så kede pile længe. Hvis spidsen brækker af og bliver siddende i målskiven, er det bedst at trække den ud med en tang. Hvis den afbrækkede spids er så kort, at den ikke rager ud af målskiven, trykkes den bare længere tilbage så den ikke er i vejen. Der er ingen fare for, at elektronikken tager skade. I den forbindelse anbefales brug af en intakt SOFT TIP. Afbrækkede spidser må under ingen omstændigheder presses gennem målskiven med en spids metalgenstand, idet den let vil kunne anrette skade, hvis den presses for dybt ned i skiven. Husk: Jo tungere pilen er, jo større er sandsynligheden for, at spidsen knækker af.

Strømsvingninger eller elektromagnetiske forstyrrelser

Dartboard-elektronikken kan tage skade eller vise forkerte resultater som følge af kraftige elektromagnetiske forstyrrelser. Eksempler: Ved kraftigt tordenvejr, store strøm svingninger, manglende spænding eller opstilling af målskiven i nærheden af elektromotorer eller mikrobølgeovne. Ved sådanne forstyrrelser trækkes stikket ud i nogle sekunder og sættes så i igen, efter at man har forvissat sig om, at årsagen til driftsforstyrrelsen er fundet.

Beskrivelser

- 1) Single (enkel): Resultatet svarer til tallet.
- 2) Double (dobbel): Resultatet svarer til tallet x 2.
- 3) Triple (tredobbel): Resultatet svarer til tallet x 3.
- 4) Bulls-eye: Bullringen giver 25, selve øjet 50 point.
- 5) Catch-ring (kant): Tælles ikke med.
- 6) Funktionstaster: (se kapitel START).
- 7) Actual Score (aktuel stilling): (se tabel 3)
- 8) SpillerIhold, stilling (SCORE 1-4): (se tabel 3)
- 9) Spillerskift: Viser, hvilken spiller står for tur.
- 10) Display over kast: Viser antallet af resterende pile (pr. runde)
- 11) Cricket noteringsfelt: (se tabel 3)
- 12) Display over cricket-tal
- 13) Dart stilling: (i) Viser antal træffere; (ii) Viser Dart-Out- Tip. Enkel, double eller triple fremgår af antallet af bjælker på cricket-noteringsfeltet. En bjælke for enkelt, to for dobbelt og tre for tredobbel.
- 14) Display til Double In (di), Double Out (do) og Master Out (Eo).
- 15) Antal kast: Antal pile, der er blevet kastet.
- 16) Gennemsnit:
 - (i) 301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score: Pointtal pr. dart.
 - (ii) Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It: Træffer pr. dart.
 - (iii) Billard, Minefields, Pachisi, Hot Potato: Punkt udfyldes pr. dart.
- 17) Sektorlamper: (i) Viser antal dart-træffere; (ii) Viser målet.
- 18) Stik til vekselstrømsadapter.
- 19) Holder til darts og tilbehør.
- 20) Vindue med div. indstillinger: (a) Antal spillere, (b) Antal hold, (c) Udvalg Holdstilling til Handicap, (d) Udgangstilling, (e) Kodenavn til dartspil.

Dette produkt opfylder kravene i EU-direktivet 89/336/EEC og har opnået CEprøv ecerti fikat.