DK



ELEKTRONISK DARTSKIVE - LISBON

DANSK BRUGSANVISNING

ELEKTRONISK DARTSKIVE - LISBON

INDHOLD

Del	Antal
Elektronisk dartskive	1
Dartpile med bløde spidser	6
Strømadapter	1
Ekstra bløde spidser	Udskiftningssæt

TEKNISKE OPLYSNINGER

Produkt	Spil	Varianter	Spillere
Lisbon	48	315	1-8

Spilleområde: 13,5 tommer. Display: 5-tommers EBTN-display med belyste segmenter.

OPHÆNGNING

Sørg for, at dartskiven hænger sikkert på væggen. Kontroller ophænget på bagsiden før brug. Bullseye skal være 173 cm over gulvet. Kasteafstanden er 237 cm målt vandret fra skivens forside til kastelinjen.

Bemærk: Originalmanualen angiver enkelte steder også 244 cm for en elektronisk dartskive. De øvrige monterings- og sikkerhedsanvisninger angiver 237 cm. Begge oplysninger er gengivet her uden at ændre producentens tekniske anvisninger.

SPILLEREGLER - 501

- Hver spiller har tre dartpile pr. tur.
- Spillerne afgør rækkefølgen ved at kaste mod bullseye; nærmeste pil begynder.
- Hver spiller starter med 501 point. Træffernes point trækkes fra.
- Første spiller på præcis 0 vinder. Sidste dart skal ramme en double eller den indre bullseye ved Double Out.

POINT OG FELTER

- Indre bullseye (rød): 50 point. Ydre bull (grøn): 25 point.
- Triple-ring: tre gange feltets tal. Double-ring: to gange feltets tal.
- Maksimal score på tre pile er 180; højeste lukning er 170.
- Pile, der rammer uden for skiven, falder af eller ikke registreres, giver 0 point.

SIKKERHED

- Fjern dartpilene og opbevar dem utilgængeligt for børn og dyr, når skiven ikke bruges.
- Kast kun fra den anbefalede afstand og aldrig mod mennesker eller dyr.
- Alle spillere og tilskuere skal stå bag kastelinjen under kast.
- Montering må kun foretages af voksne. Kontrollér, at alle dele er med, og at dartskiven sidder sikkert.

MONTERING

1. Vælg en væg med mindst 1 m fri plads rundt om skiven og ca. 3 m fri gulvplads foran den.
2. Bullseye skal sidde 173 cm over gulvet.
3. Markér to skruepunkter 192 cm over gulvet, med 14 cm mellem punkterne. Skru skruerne i, så hovederne stikker ca. 13 mm ud.
4. Sæt skivens ophængshuller over skruerne. Justér, til skiven hænger fast og tæt på væggen. Kontrollér højden igen.

STRØMTILSLUTNING

Brug en adapter fra vekselstrøm til 5 V DC, minimum 500 mA. Ifølge producentens anvisning er stikpolariteten positiv (+) udvendigt og negativ (-) i midten. Tilslut DC-stikket til skiven og adapteren til en stikkontakt. Kontrollér altid mærkningen på den medfølgende adapter.

ADVARSLER OG VIGTIGE ANVISNINGER

- Ledningen må ikke udgøre en snublefare. Sluk på kontakten, og tag adapteren ud efter brug.
- Lad ikke adapteren sidde tilsluttet en skive, der ikke anvendes. Opbevar adapteren sikkert.
- Et registreringsfelt kan sætte sig fast under transport eller brug. Find det felt, der registrerer point af sig selv, og tryk det forsigtigt, men fast, fri.
- Brug kun dartpile med bløde spidser; aldrig stålspidser. Maksimal længde på den bløde spids: 2,5 cm.
- Der skal være tid mellem kastene, så elektronikken registrerer dem. Ved to meget hurtige kast trækkes den anden pil ud og kastes igen.
- Elektriske forstyrrelser kan nødvendiggøre nulstilling. Børn skal være under voksenopsyn. Fjern beskyttelsesfilmen fra displayet før brug.

BETJENINGSVEJLEDNING

1. Tryk på ON/OFF. Skiven tænder med en velkomstlyd; displayene viser G01 og 301.
2. Vælg spil med UP/DOWN, og bekræft med ENTER.
3. Vælg spilvariant med UP/DOWN, og bekræft med ENTER.
4. Hvis spillet tilbyder 25/50 eller 50/50 bull, vælges dette med UP/DOWN og ENTER.
5. Vælg 1-8 spillere eller computerspiller med UP/DOWN. Bekræft med ENTER. Ved over fire spillere deler nogle spillere scorevisning.
6. Ved computerspiller vælges niveauet med UP/DOWN og ENTER: C-1 begynder, C-2 let øvet, C-3 øvet, C-4 ekspert, C-5 professionel.
7. QUICK CRICKET går direkte til G13 Cricket.
8. HANDICAP vælges under spillervalg. Vælg handicap med LEFT/RIGHT, skift spiller med HANDICAP og start med ENTER.
9. VOLUME giver lydløs tilstand samt fire lydstyrker.
10. Når skiven melder NEXT PLAYER, fjernes pilene. Tryk NEXT for næste spiller. Der skiftes automatisk efter omtrent 10 sekunder.
11. MISS/RESET registrerer én pil og 0 point, når pilen rammer uden for scoreområdet eller helt forbi.
12. BOUNCE kan annullere point fra en pil, der springer ud af skiven. Pilen tæller fortsat som brugt.
13. Belyste segmenter viser eller foreslår de relevante mål i mange spil.
14. Hold MISS/RESET inde i 2 sekunder for at nulstille spillet.
15. Skiven slukker automatisk efter 15 minutters inaktivitet.
16. Hold ON/OFF inde i 2 sekunder for at slukke manuelt.

SPILOVERSIGT

Nr.	Spil	Visning	Var.	Spillere
G01	301	301	6/12	1-8
G02	501	501	6/12	1-8
G03	601	601	6/12	1-8
G04	701	701	6/12	1-8
G05	801	801	6/12	1-8
G06	901	901	6/12	1-8
G07	301 League	C31	6/12	2-8
G08	501 League	C51	6/12	2-8
G09	601 League	C61	6/12	2-8
G10	701 League	C71	6/12	2-8
G11	801 League	C81	6/12	2-8
G12	901 League	C91	6/12	2-8
Nr.	Spil	Visning	Var.	Spillere
G13	Cricket	Cri	3	1-8
G14	No Score Cricket	NSc	3	1-8
G15	Cut Throat Cricket	CUc	3	1-8
G16	Killer Cricket	LLc	3	2-8
G17	Low Pitch Cricket	LPc	3	1-8
G18	English Cricket	ENC	1	2
G19	Scram Cricket	Scc	1	2
G20	Single Only Cricket	Sic	3	1-8
G21	Doubles Only Cricket	dbc	3	1-8
G22	Triples Only Cricket	tPc	3	1-8
G23	Random Cricket	rdc	1	1-8
G24	Hidden Cricket	Hdc	1	1-4

Nr.	Spil	Visning	Var.	Spillere
G25	Count Up	CUP	9/18	1-8
G26	Light Out	Lto	3	1-8
G27	Light Up	LtU	3	1-8
G28	Color Shot 1	CS1	10	2
G29	Color Shot 2	CS2	10	2
G30	Light Off Warfare	Lof	1	2
G31	Survivor	SUr	7	2
G32	Helicopter	HLC	3	1-8
G33	Speed Wheel	L-2	3	1-8
G34	Line Up	LnU	1	1-8
G35	Bowling	boL	6	1-8
G36	Football	Ftb	1	1-8

Nr.	Spil	Visning	Var.	Spillere
G37	Baseball	bSb	3	1-8
G38	Golf	GoL	10	1-8
G39	Round the Clock	rCL	12	1-8
G40	Shanghai	SHi	4	1-8
G41	Halve-It	HAL	1/2	1-8
G42	Big-6	biG	19	2-8
G43	Bingo	bin	4	1-8
G44	Shoot Out	S-O	10	1-8
G45	9 Lives	9Li	7	2-8
G46	Double Down	ddn	1/2	1-8
G47	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G48	Shooting II	S-2	1/2	1-8

HANDICAP

HANDICAP ændrer startpoint, lys, mærker eller liv afhængigt af spillet. Vælg individuelt pr. spiller før start.

G01-G12: -20, -40, -60 eller -80 point.

G13-G17, G20-G22: Cricket: L1, L2, L3 eller L4.

G25: +20, +40, +60 eller +80 point.

G26-G27, G30: -1 til -4 lys.

G29: -1 til -4 markeringer.

G40-G41: +20, +40, +60 eller +80 point.

G42, G45: -1 til -4 liv.

G44: +1 til +4 markeringer.

G46: +20 til +80 point.

SPILREGLER OG SPILVARIANTER

G01-G06: 301, 501, 601, 701, 801 og 901

Valgmuligheder: L01-L06; 25/50 eller 50/50 bull

Start med det angivne pointtal, og træk point fra for hver pil. Vind ved præcis 0. Hvis en spiller kommer under 0 eller ikke kan lukke korrekt, er turen ugyldig (bust), og scoren føres tilbage til starten af turen. L01: Single In/Single Out. L02: Double In/Single Out. L03: Single In/Double Out. L04: Double In/Double Out. L05: Single In/Master Out. L06: Double In/Master Out. Ved Master Out afsluttes på double eller triple. Hver spiller kaster tre pile pr. tur.

G07-G12: 301-901 League

Valgmuligheder: L01-L06; 25/50 eller 50/50 bull

Spilles som 301-901, men i to hold med 2-4 spillere på hvert hold. Hold 1: spiller 1, 3, 5 og 7. Hold 2: spiller 2, 4, 6 og 8. Et hold kan lukke på præcis 0, hvis medspillerens score er lavere end eller lig summen af modstanderholdets score. Ellers fryses muligheden for at vinde: scoren føres tilbage til turens begyndelse. Når betingelserne er opfyldt, annoncerer skiven "Go For Out", ellers "Freeze".

G25: Count Up

Valgmuligheder: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900; 25/50 bull

Point lægges sammen i stedet for at blive trukket fra. Den første spiller, der når eller passerer det valgte pointtal, vinder.

G39: Round the Clock

Valgmuligheder: 105/110/115/120; 205/210/215/220; 305/310/315/320

Ram tallene i rækkefølge fra 1 op til 5, 10, 15 eller 20. I 1xx-varianter gælder alle felttyper, i 2xx kun double og i 3xx kun triple. Den første spiller, der gennemfører rækken, vinder. Skiven viser det næste mål.

G40: Shanghai

Valgmuligheder: L01, L05, L10, L15

Spillerne rammer tallene i rækkefølge, startende på 1, 5, 10 eller 15, videre til 20 og til sidst bullseye. Single, double og triple tæller henholdsvis 1, 2 og 3 gange tallet. Spilleren med den højeste samlede score vinder.

G44: Shoot Out

Valgmuligheder: 11-20 markeringer

Skiven lyser et tilfældigt måltal. Hvert korrekt hit giver én markering. Første spiller til det valgte antal markeringer vinder. Hvis målet ikke rammes inden for 10 sekunder, ændres det og tæller som et fejlskud. Double og triple tæller kun som ét hit.

G45: 9 Lives

Valgmuligheder: 003-009 liv

Tallene 1-20 og bull gennemløbes i en løbende rækkefølge. Hver runde skal spilleren ramme rundens måltal med én af sine tre pile. Hvis alle tre misser, mister spilleren ét liv. Sidste spiller med liv tilbage vinder; displayet viser resterende liv.

G13: Cricket

Valgmuligheder: C00, C20, C25; 25/50 bull

Kun 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull anvendes. Et tal åbnes med tre træffere: single = 1, double = 2 og triple = 3 markeringer. Når spilleren har åbnet et tal, giver flere træffere point, indtil alle spillere har lukket samme tal. Vind ved først at lukke alle tal og have mindst lige så mange point som modstanderne. C00: fri rækkefølge. C20: fra 20 ned til bull. C25: fra bull op til 20.

G14: No Score Cricket

Valgmuligheder: 000, 020, 025; 25/50 bull

Som Cricket, men der tildeles ingen point. Første spiller, der lukker alle måltal, vinder. 000 = fri rækkefølge, 020 = fra 20 nedad, 025 = fra bull og opad.

G15: Cut Throat Cricket

Valgmuligheder: 00C, 20C, 25C; 25/50 bull

Som Cricket, men point fra åbne tal føjes til modstandernes score i stedet for din egen. Den, der lukker alle tal og har færrest point, vinder. 00C = fri rækkefølge; 20C = fra 20; 25C = fra bull.

G16: Killer Cricket

Valgmuligheder: H00, H20, H25; 25/50 eller 50/50 bull

Som No Score Cricket, men når du har lukket et tal, som modstanderen ikke har lukket, kan du ramme tallet igen for at fjerne en af modstanderens markeringer. Første spiller, der lukker alle tal, vinder.

G17: Low Pitch Cricket

Valgmuligheder: E00, E20, E25; 25/50 bull

Som almindelig Cricket, men måltallene er 1-6 og bull. E00: fri rækkefølge. E20: start på 6 og fortsæt til 1 og bull. E25: start på bull og fortsæt fra 1 til 6.

G18: English Cricket

Valgmuligheder: 25/50 bull

For to spillere, i to runder. Spiller 1 rammer bull: ydre bull giver én markering og indre bull to. Spiller 2 scorer på de øvrige felter. Først når spilleren har over 40 point på sine tre pile, tæller overskuddet (42 giver 2; 59 giver 19). Runden slutter ved ni bull-markeringer. Derefter byttes rollerne. Flest point vinder.

G19: Scram Cricket

Valgmuligheder: 25/50 bull

To spillere og to runder. I første runde forsøger spiller 1 at lukke 15-20 og bull, mens spiller 2 scorer point på åbne tal. Når tallene er lukket, byttes rollerne. Spilleren med flest point efter begge runder vinder.

G20: Single Only Cricket

Valgmuligheder: S00, S20, S25

Som Cricket, men en single, double og triple giver alle præcis én markering. Derfor kan et tal ikke lukkes med én pil. S00: fri rækkefølge. S20: fra 20 ned. S25: fra bull op.

G21: Doubles Only Cricket

Valgmuligheder: L00, L20, L25; 25/50 bull

Som Cricket, men et måltal skal først rammes i double-feltet, før det kan åbnes. Derefter tæller alle træffere. En double 20 efterfulgt af single 20 lukker eksempelvis tallet 20. L00: fri rækkefølge. L20: fra 20 ned. L25: fra bull op.

G22: Triples Only Cricket

Valgmuligheder: T00, T20, T25

Kun triple-felterne kan åbne måltal, og hvert triple-hit tæller kun som én markering. Bull kan rammes i den indre bull, da der ikke er et triple-bull-felt. T00: fri rækkefølge; T20: fra 20 ned; T25: fra bull op.

G23: Random Cricket

Valgmuligheder: Tilfældige mål

Computeren vælger og lyser tilfældige Cricket-tal. Tre markeringer åbner et tal; double tæller to og triple tre. Efter hver tur udskiftes endnu ikke låste mål med nye tilfældige tal. Åbn alle målene og få flest point for at vinde.

G24: Hidden Cricket

Valgmuligheder: Skjulte mål

Som No Score Cricket, men de syv måltal er skjult. Når et skjult mål rammes, lyser det, og trefferen registreres. Alle spillere har de samme skjulte tal. Første spiller, der åbner alle syv, vinder.

G26: Light Out

Valgmuligheder: L01, L02, L03

Alle 21 segmenter lyser ved start. Ram dem for at slukke dem. Første spiller, der slukker alle segmenterne, vinder. L01: vilkårligt område i nummeret. L02: både single og double. L03: single, double og triple.

G27: Light Up

Valgmuligheder: L01, L02, L03

Omvendt Light Out. Første spiller, der får tændt alle 21 segmenter, vinder. Sværhedsgraderne vælges som i Light Out.

G28: Color Shot 1

Valgmuligheder: 003-012 markeringer

Spil for to. Skiven deles i farvede felter: spiller 1 rammer grøn, spiller 2 grå. Single giver én markering, double to og triple tre. Spilleren med flest korrekte farvetræffere vinder ved den valgte rundelængde.

G29: Color Shot 2

Valgmuligheder: 006-015 markeringer

Som Color Shot 1, men spillerne rammer røde og blå felter. Målet er at nå ned til nul markeringer. Single, double og triple tæller én, to eller tre markeringer.

G30: Light Off Warfare

Valgmuligheder: To spillere

Skiven opdeles i to slagmarker, adskilt af nummer 6, bull og nummer 11. Begge halvdele lyser. Skyd mod modstanderens belyste felter. Første spiller, der slukker alle modstanderens lys, vinder.

G31: Survivor

Valgmuligheder: 10-16 runder

To spillere starter med 200 livspoint. Skiven viser fire målfelter for modstanderen og ét bonusfelt til dig. Træffere på modstanderens felter trækker livspoint fra; eget bonusfelt giver livspoint. Double og triple tæller dobbelt eller tredobbelt. Første spiller på 0 taber, eller flest livspoint ved slutningen vinder.

G32: Helicopter

Valgmuligheder: L01 langsom, L02 middel, L03 hurtig

Fire lige fordelte lyssegmenter bevæger sig med uret som en helikopter. Hvert hit på et oplyst, bevægeligt segment slukker et lys. Første spiller, der slukker alle fire, vinder.

G33: Speed Wheel

Valgmuligheder: L01 langsom, L02 middel, L03 hurtig

Et enkelt lyssegment bevæger sig hurtigt med eller mod uret. Ram det med én pil for at vinde. Vælg hastigheden inden spillet.

G34: Line Up

Valgmuligheder: Én variant

Dan en linje ved at ramme single-, double- og triple-felterne på to modstående tal samt ydre og indre bull. De ramte felter lyser. Første spiller, der fuldender linjen, vinder.

G35: Bowling

Valgmuligheder: 10r-15r

Vælg 10-15 runder. Første pil vælger bane (SEL på displayet); anden og tredje pil giver kegler/point. Bull kan ikke vælges som bane. Samme single to gange i én runde giver 0 for anden træffer. To double i træk giver højst 10 point; to triple giver 20. Perfekt score er 200-300 afhængigt af antal runder.

G36: Football

Valgmuligheder: Én variant

Vælg din spillebane ved først at kaste mod et tal. Fortsæt derefter i streng rækkefølge fra double-feltet, gennem bull og modsat segments single-, triple- og double-felter. Cricket-displayet viser fremskridtet. Første spiller gennem hele rækken vinder.

G37: Baseball

Valgmuligheder: b07, b08, b09 (7-9 innings)

Der kastes tre pile pr. inning. Første, anden og tredje base registreres på skivens baseball-display. Home run kan kun opnås med tredje pil i en tur. Flest runs efter alle innings vinder. Displayet angiver baser og resterende innings.

G38: Golf

Valgmuligheder: 09F-18F (9-18 huller)

Felterne 1-18 er golfhuller. Hvert hul kræver tre træffermarkeringer, før du går videre. Single, double og triple giver henholdsvis 1, 2 og 3 markeringer, dvs. en triple kan afslutte et hul på ét slag. Spilleren fortsætter, indtil hullet er færdigt. Laveste samlede antal slag vinder.

G41: Halve-It

Valgmuligheder: 25/50 eller 50/50 bull

Der spilles 12 runder med tre pile i hver. Målfelterne er: 12, 13, 14, D, 15, 16, 17, T, 18, 19, 20, B. Der scores kun på det aktuelle felt. Hvis alle tre pile misser, halveres den samlede score. D betyder valgfri double, T valgfri triple og B bull. Højeste score efter 12 runder vinder.

G42: Big-6

Valgmuligheder: 003-007 liv

Første mål er single 6. Du har tre pile til at ramme. Når du har ramt målet, bruges en efterfølgende pil til at vælge den næste spillers mål. Hvis du ikke rammer inden for de første to pile, vælger computeren modstanderens næste mål. Single, double og triple er selvstændige mål. Den sidste spiller med liv tilbage vinder.

G43: Bingo

Valgmuligheder: 132, 141, 168, 189

Skiven viser en fast talrække. 132: 15, 4, 8, 14, 3. 141: 17, 13, 9, 7, 1. 168: 20, 16, 12, 6, 2. 189: 19, 10, 18, 5, 11. Hvert tal skal rammes tre gange. Single tæller én, double to og triple tre. Første spiller, der fuldfører rækken, vinder.

G46: Double Down

Valgmuligheder: 25/50 bull

Alle starter med 40 point. I hver runde gælder kun et bestemt felt: 15, 16, D, 17, 18, T, 19, 20 og B. Ram feltet for at lægge point til scoren; ved ingen træffere halveres scoren. Ved D skal der rammes en vilkårlig double, ved T en vilkårlig triple. Højeste slutscore vinder.

G47: Shooting I

Valgmuligheder: 25/50 bull

Tre pile pr. spiller. Spilleren med højeste score på tre pile vinder runden. Første spiller med syv vundne runder vinder. Cricket-displayet viser antal vundne runder.

G48: Shooting II

Valgmuligheder: 25/50 bull

Spilles som Shooting I, men kun træffere på 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull tæller. Første spiller med syv vundne runder vinder.

PRODUCENT- OG ANSVARSOPLYSNINGER

Oplysningerne er bevaret nøjagtigt som i originalmanualen.

ettes. L'objectif
ésignées que

)	B	TOTAL

B :

ette se plante
à leur valeur
t la zone cible
uits de moitié.
a partie est le

PWSPORTS

P.O. BOX 683
4870 AR ETTENLEUR
THE NETHERLANDS

P.O. BOX 18400, SUTTON
COLDFIELD, B73 9UW,
UNITED KINGDOM