

### Spielanleitungen für die einzelnen Spiele

- Wählen Sie mit der roten Taste ein Spiel aus.
- Wählen Sie dann mit der hellblauen Taste die gewünschten Spiel-Optionen aus.
- Um die Anzahl der Spieler zu ändern, drücken Sie die Taste "SPIELERWECHSEL" oder werfen Sie zusätzliches Geld ein und wiederholen Sie die Einstellungen.

301		1 - 8 Spieler	99 Runden
501		1 - 8 Spieler	99 Runden
701		1 - 8 Spieler	99 Runden

Für jeden Mitspieler sind 301 (501 oder 701) Punkte vorgegeben.  
Gewinner ist, wer zuerst exakt auf "0" gelangt ist.

**Fehlwurf (Bust)** Erzielt ein Spieler mit einem Pfeil eine Punktzahl, mit der die "0" unterschritten wird, verliert er alle weiteren, in dieser Runde noch nicht geworfenen, Pfeile. Der Durchgang ist beendet. Die Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt.

Cricket		1 - 8 Spieler	25 Runden
---------	--	---------------	-----------

Das Ziel des Spiels ist, bestimmte Zahlen/Segmente durch je dreimaliges Treffen abzudecken und damit ein Punkten der Mitspieler auf eben diesen Segmenten zu verhindern.  
Beispiel: Um die Zahl #20 abzudecken, muss entweder dreimal ein Single-Segment #20; je einmal ein Single- und Double-Segment #20 oder einmal das Triple-Segment #20 getroffen werden.  
Bei diesem Spiel werden die Segmente #20, #19, #18, #17, #16, #15 und das Bull benutzt. Der Spieler, der als erster ein Segment abdeckt, kann auf diesem solange punkten, bis alle Spieler das Segment abgedeckt haben. Auf der Anzeigetafel wird die Ziffer der abgedeckten Segmente durch "--" ersetzt. Wird das Bull abgedeckt, erlischt die zugeordnete LED auf der Anzeigetafel. Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle Zahlen und das Bull abgedeckt, und die meisten Punkte erzielt hat. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, dann gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen und das Bull abgedeckt hat.

High Score		1 - 8 Spieler	7 Runden
------------	--	---------------	----------

Jeder Spieler hat pro Durchgang 3 Pfeile zur Verfügung. Gewinner ist, wer nach 7 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

Shanghai		1 - 8 Spieler	7 Runden
----------	--	---------------	----------

Jeder Spieler hat 3 Pfeile pro Durchgang zur Verfügung. Das Ziel des Spiels ist, der Reihe nach jedes Segment, beginnend mit Segment #1 bis Segment #20 und zum Schluss das Bull's-Eye zu treffen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach 7 Durchgängen oder einem Shanghai gewinnt. Das Gerät zeigt jedem Spieler in jeder Runde das nächste zu treffende Segment an. Mit einem "Shanghai" gewinnt ein Spieler dadurch, dass er drei aufeinander folgende Zahlen in unterschiedlichen Wertungsbereichen, nämlich ein Single-Segment, ein Double-Segment und ein Triple-Segment, trifft.  
Beispiel: Spieler trifft 4, 5 und 6 im 4. Durchgang, und zwar zuerst "Triple-4", dann "Single-5" und einen "Double-6": das ist dann ein Shanghai.

301-Elimination		1 - 8 Spieler	99 Runden
-----------------	--	---------------	-----------

Wird gespielt wie die anderen 01-Spiele, außer, dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, die Punktzahl der anderen Mitspieler auf Null (0) zurückzusetzen. Das Spiel beginnt bei 0. Der erste Spieler der exakt 301 Punkte erzielt, oder nach 10 oder 20 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Um Mitspieler zu "eliminieren" muss er lediglich mit einem beliebigen Wurf exakt die gleiche Punktzahl erreichen wie dieser Mitspieler.

Beispiel: Spieler 1 hat 80 Punkte, Spieler 2 hat insgesamt 120 Punkte, Spieler 3 hat 90 Punkte und Spieler 4 hat 150 Punkte. Spieler 1 trifft mit seinem ersten Wurf die 10 und kommt auf 90 Punkte, damit hat er also Spieler 3 "eliminiert". Spieler 1 trifft mit seinem zweiten Wurf die

Double 15 und erreicht 120 Punkte, "eliminiert" also auch Spieler 2. Mit seinem dritten Wurf erreicht er noch mal die Double 15 und kommt auf 150 Punkte, damit ist auch Spieler 4 "eliminiert". Die Punktzahlen der Mitspieler stehen alle auf Null.

<b>Split Score™</b>		1 - 8 Spieler	9 Runden
---------------------	--	---------------	----------

Jeder Spieler beginnt mit 40 Punkten. Jeder Spieler hat je Runde 3 Pfeile auf die vom Gerät vorgegebenen Segmente zu werfen. Bei einem Treffer wird die entsprechende Punktezahl zu dem Punktestand des Spielers addiert (einschließlich der Double- & Triple-Wertungen). Erfolgt in einer Runde nicht mindestens ein Treffer auf das vorgegebene Segment, wird die Punktezahl des Spielers halbiert. Es ertönt dann ein "Pfeil-Geräusch". Die digitalen Toneffekte sind programmierbar und können im Service-Modus abgeschaltet werden. Die vorgegebenen Segmente sind 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull. Es gewinnt der Spieler, der nach 9 Runden die höchste Punktezahl erreicht hat.

<b>Rapid Fire™</b>		1 - 8 Spieler	7 Runden
--------------------	--	---------------	----------

Das Ziel dieses Spiels ist es, vorgegebene Segmente vor Ablauf einer vorgegebenen Zeit zu treffen. Jeder Spieler wählt zu Beginn sein persönliches Zeit-Handicap durch Drücken eines Segmentes der Dartscheibe (gemessen wird die Zeit in Ticks siehe P13 SELrPd). Bull's Eye gibt mit 21 Ticks die längste Zeit vor. Die zu treffenden Segmente werden zu Beginn der Runde angezeigt. Jeder Spieler startet durch Werfen des ersten Pfeils auf das erste, blinkend vorgegebene Segment. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Dann werden der 2. und 3. Pfeil auf das entsprechend blinkend angezeigte Segment geworfen. Der 2. und 3. Pfeil müssen geworfen sein, bevor der Time Out-Zähler abgelaufen ist. Es kann nur auf die blinkend angezeigten Segmente gepunktet werden. Jedes getroffene Segment wird im linken Cricket-Display angezeigt. Jedes Segment der Zielscheibe wird im Lauf des Spiels einmal vorgesehen werden. Es gewinnt der Spieler, der nach 7 Runden die höchste Punktezahl hat. Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Restzeit (Anzahl LEDs).

### '01-Spiele-Optionen

Double In	Das Spiel beginnt erst mit einem Treffer in ein Segment im Double-Ring oder im "Bull's-Eye". Alle Treffer, die vor diesem Double In-Treffer erfolgen, werden nicht gewertet.
Double Out	Das Spiel muss mit einem Treffer in ein Segment im "Double"-Ring oder im "Bull's-Eye" exakt auf Null (0) beendet werden. Wird ein Punktstand von "1" erreicht, gilt dies als Fehlwurf.
Double In/Out	Dies ist eine Kombination von Double In und Double Out.
Masters Out	Gleicht "Double Out" nur mit dem Unterschied, dass das Spiel auch mit einem Treffer in ein Segment im "Triple"-Ring oder Bull's-Eye beendet werden kann.
Double In/Masters Out	Dies ist eine Kombination von Double In und Masters Out.

### Cricket Optionen

<b>Chance It</b>		1 - 8 Spieler	25 Runden
------------------	--	---------------	-----------

Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielsystem sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.

<b>You Pick It</b>		1 - 8 Spieler	25 Runden
--------------------	--	---------------	-----------

Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass ein Spieler sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Um die Segmente vorzugeben, warten Sie bitte auf die blinkende Null. Drücken Sie dann 6 Segmente Ihrer Wahl auf der Dartscheibe. Danach erscheinen die ausgewählten Zahlen in absteigenden Reihenfolge auf der Anzeigetafel. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.

<b>Cut Throat</b>		1 - 8 Spieler	25 Runden
-------------------	--	---------------	-----------

Wird wie Normal Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass Spieler, die Zahlen/Segmente abgedeckt haben, mit weiteren Treffern in diesen Segmenten entsprechende Punkte zu den Gegenspielern aufzählen. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die niedrigste Punktzahl hat.

<b>Masters</b>		1 - 8 Spieler	25 Runden
----------------	--	---------------	-----------

Wird wie Normal Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass ein Spieler nur durch Abdecken einer Zahl punktet. Hat ein Spieler alle seine Zahlen und das Bull abgedeckt, kann er solange in allen Zahlen punkten, die bei den Gegenspielern noch offen sind, bis die Gegenspieler ihre Zahlen und das Bull abgedeckt haben. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die höchste Punktzahl erreicht hat.

### Cricket-Variationen

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| Chance It / Cut Throat   | Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Cut Throat Cricket.   |
| Chance It / Master's     | Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Master's Cricket.     |
| You Pick It / Cut Throat | Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Cut Throat Cricket. |
| You Pick It / Master's   | Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Master's Cricket.   |

### Team-Optionen für 301 / 501 / 701 und 301-Elimination

Die Spiele 301, 501 und 701 können mit "blockierten" Spielern gespielt werden. Die Situation, das Spiel nicht beenden zu können, bezeichnet man als "blockiert". Sollte ein "blockierter" Spieler durch einen Pfeilwurf dennoch den Endstand "0" erreichen, wird dies (je nach Programmierung von F06) als Fehlwurf (F06 = BUST) gewertet, oder das Team verliert (F06 = LOSE).

Beispiel:	Team A	Team B
	Spieler 1 = 80 Punkte	Spieler 2 = 20 Punkte
	Spieler 3 = 5 Punkte	Spieler 4 = 30 Punkte
	Spieler 3 kann nicht beenden	Team kann beenden

Handikap-Spiel ist möglich, außer bei 301-Elimination.

### Teams mit 2 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für die Spielvariante 301, 501 oder 701 und mit 4, 6 oder 8 Spielern gewählt werden. Spieler 1 und 3 bilden das Team A, Spieler 2 und 4 bilden das Team B, Spieler 5 und 7 bilden das Team C, und Spieler 6 und 8 bilden das Team D.

- Nach der Auswahl des 01 oder 301-Elimination Spieles drücken Sie die blaue Taste "OPTIONEN II" solange, bis die LED "TEAM: 2 SPIELER" aufleuchtet.
- Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL" um alle Team-Spieler zu definieren. Das Spielsystem rundet automatisch die Anzahl Spieler auf eine gerade Anzahl auf.

Hinweis: Es sind mindestens 2 Teams (also 4 Spieler) und höchstens 4 Teams (also 8 Spieler) zu definieren.

### Teams mit 4 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für die Spielvariante 301, 501 oder 701 und mit 8 Spielern gewählt werden. Spieler 1, 2, 3 und 4 bilden das Team A und Spieler 5, 6, 7 und 8 bilden das Team B.

- Nach der Auswahl des 301 oder 301-Elimination Spieles drücken Sie die blaue Taste "OPTIONEN II" solange, bis die LED "TEAM: 4 SPIELER" aufleuchtet.

- Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL", um das Spiel zu starten. Die Anzeigetafel zeigt automatisch alle erforderlichen Werte für ein Spiel mit zwei Teams und acht Spielern an.

Ein Spieler eines Teams kann das Spiel nur gewinnen, wenn seine Mitspieler zusammen gleichviel oder weniger Punkte haben, als die Spieler des anderen Teams zusammen. Kann ein Spieler eines Teams das Spiel nicht gewinnen, weil die Gesamtpunktzahl seiner Teamkollegen größer ist als die des anderen Teams, dann gilt dieser Spieler als "blockiert" (z.B. die Teamkollegen haben zusammen 150 Punkte und das andere Team kommt nur auf 125 Punkte). Es gelten hierbei die oben genannten Bedingungen für blockierte Spieler entsprechend der Programmierung in F06 (BUST/LOSE).

---

## Team-Option bei Cricket

Es gelten hierbei die oben genannten Bedingungen für blockierte Spieler entsprechend der Programmierung in F06 (BUST/LOSE). Handikap-Spiel ist möglich.

Bei Cricket und Cut-Throat Cricket kann ein Team nur dann auf einer Zahl Punkte gewinnen, wenn beide Spieler des Teams das Segment abgedeckt haben. Punkte können solange gewonnen werden, bis ebenfalls beide Spieler der anderen Teams dieses Segment abgedeckt haben.

Beispiel: Team B hat #18 abgedeckt und nur Spieler 1 von Team A hat ebenfalls #18 abgedeckt.  
Also punktet Team B solange bis Spieler 3 auch #18 abgedeckt hat.

Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler eines Teams alle Zahlen und das Bull's Eye abgedeckt und die dem Spiel entsprechende Punktzahl erreicht haben.

### Teams zu je 2 Spielern (2, 3 oder 4 Teams)

Diese Option kann nur gewählt werden, wenn genügend Kredit für ein entsprechendes Spiel mit 4, 6 oder 8 Spielern vorhanden ist. Spieler 1 und 3 bilden Team A. Spieler 2 und 4 bilden Team B. Spieler 5 und 7 bilden Team C. Spieler 6 und 8 bilden Team D.

- Nach der Auswahl eines Cricket-Spiels (mit / ohne Optionen) drücken Sie die blaue Taste "OPTIONEN II" solange, bis die LED "TEAM: 2 SPIELER" aufleuchtet.
- Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL", um alle Team-Spieler zu definieren. Das Spielsystem rundet automatisch die Anzahl Spieler auf eine gerade Anzahl auf.

### Teams mit 4 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für Cricket mit 8 Spielern gewählt werden (2 Teams zu je 4 Spielern). Spieler 1, 2, 3 und 4 bilden das Team A und Spieler 5, 6, 7 und 8 bilden das Team B.

- Nach der Auswahl eines Cricket-Spiels (mit / ohne Optionen) drücken Sie die blaue Taste "OPTIONEN II" solange, bis die LED "TEAM: 4 SPIELER" aufleuchtet.
- Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL", um das Spiel zu starten. Die Anzeigetafel zeigt automatisch alle erforderlichen Werte für ein Spiel mit zwei Teams und acht Spielern an.

## 301-Elimination Team-Regeln

Spieler eines Teams können sich nicht gegenseitig die Punkte löschen. Spieler aus einem Team können die Punkte von Spielern aus dem anderen Team löschen, so wie bei Elimination beschrieben.

Achtung: Wenn beide Spieler eines Teams die gleiche Punktzahl haben, dann kann ein gegnerischer Spieler diese auf Null zurücksetzen, wenn er ihre Punktzahl erreicht.

Das Team des Spielers, der zuerst 301 erreicht (bevor 10 oder 20 Runden gespielt sind), gewinnt, solange die Team-Punktzahl höher ist als die des anderen Teams. Erreicht ein Team-Spieler 301, ohne dass sein Team die höhere Team-Punktzahl hat, führt das erstens zu einem BUST, und seine Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt und zweitens zum Verlieren des Spiels, abhängig von der Programmierung in F06.

Das Spiel ist auf 10 oder 20 Runden begrenzt. Wenn die Rundenbegrenzung erreicht ist, dann gewinnt das Team mit der höheren Team-Punktzahl.

---

## Handikap-Runden / Platzierungs-Darts

Alle Pfeile die als Platzierungs-Darts gelten, können in dieser Runde geworfen werden. "0" Runden für Handikap-Spieler. Nur die Würfe von Handikap-Spielern werden in dieser Runde gewertet. In Handikap-Runden werden alle Statistikdaten, wie geworfene Pfeile, Treffer und Runden von allen Spielern aufgezeichnet. Dadurch ist es am Ende der Handikap-Runde nicht erforderlich die Anzahl Spieler erneut einzugeben.

### Handikap Runden / Platzierungs-Darts auslösen

- Werfen Sie die korrekte Anzahl Münzen für gewählte Spielvariante ein.
- Wählen Sie 301 / 501 / 701 oder Cricket mit oder ohne Optionen.
- Drücken Sie die rote Taste "SPIELERWECHSEL". Im Punktedisplay des aktuellen Spielers blinkt "0".
- Drücken Sie nun ein Segment auf der Zielscheibe, um eine neue Anzahl Platzierungs-Darts für diesen Spieler zu definieren (0, 1, 2 oder 3).
- Drücken Sie das Bull's Eye, um Null (0) einzugeben. Im Punktedisplay des Spielers blinkt nun die neu definierte Anzahl der Platzierungs-Darts.
- Drücken Sie die rote Taste "SPIELERWECHSEL", um diesen aktuellen Wert zu speichern.
- Drücken Sie die rote Taste "SPIELERWECHSEL" noch mal, um auf den nächsten Spieler weiterzuschalten.

Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um für jeden Spieler ein Handikap zu programmieren.

Achtung: Verpasst ein Spieler die Auslösung der "0"-Runde, so beginnt das Spiel für ihn mit Runde 1.

### Time-Out-Handikap

Kann für 301/501/701 Spiele mit /ohne Option gewählt werden (außer für Team-Spiele oder Handikap-Runden).

Jeder Spieler wählt zu Beginn sein persönliches Zeit-Handikap durch Drücken eines Segments der Zielscheibe. Die entsprechende Anzahl LEDs leuchtet auf. Das Bull's Eye gibt mit 21 Ticks die längste Zeit vor. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Der 2. und 3. Pfeil müssen vor Ablauf der Handikap-Zeit (Time Out-Handikap) geworfen sein. Ein Durchgang ( Runde) für einen Spieler endet, nachdem er den 3. Pfeil geworfen hat oder wenn der Time Out-Zähler abgelaufen ist - je nachdem was zuerst eintritt. Es gelten die normalen 01 Regeln. Time Out-Handikap kann mit Super-Handikap kombiniert werden.

### Super-Handikap

Jeder Mitspieler wählt selber aus, welches 01-Spiel mit oder ohne Optionen er/sie spielen möchte.

Beispiel: Spieler 1 ist noch ein Anfänger und wählt deshalb 301.  
Spieler 2 ist schon länger dabei und wählt 301-Double In.  
Spieler 3 ist Profispieler und wählt 701.

Um dieses Super-Handikap-Spiel einzustellen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:  
Werfen Sie die ausreichende Anzahl Münzen ein, um genügend Kredit vorzulegen.

Für Spieler 1: Drücken Sie die rote Taste "SPIELE" so oft, bis 301 für Spieler 1 ausgewählt ist. Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL".

Für Spieler 2: Drücken Sie die hellblaue Taste "OPTIONEN I" so oft, bis die Double-In-LED leuchtet. Drücken Sie dann die rote Taste "SPIELERWECHSEL".

Für Spieler 3: Drücken Sie die rote Taste "SPIELE" so oft, bis 701 ausgewählt ist. Drücken Sie die rote Taste "SPIELERWECHSEL". Warten Sie das Aufleuchten des grünen Lichtes "PFEILE WERFEN" ab, bevor Sie den ersten Pfeil werfen um das Spiel zu starten.