

# NOVIO

## *ELECTRONIC DARTBOARD*

---

### **Bedienungs- und Spielanleitung**

**German ----Page 02**

**English ----Page 17**

### Auspacken

Das Dartboard vorsichtig auspacken, sicherstellen, dass alle Teile vorhanden sind.

Inhalt:

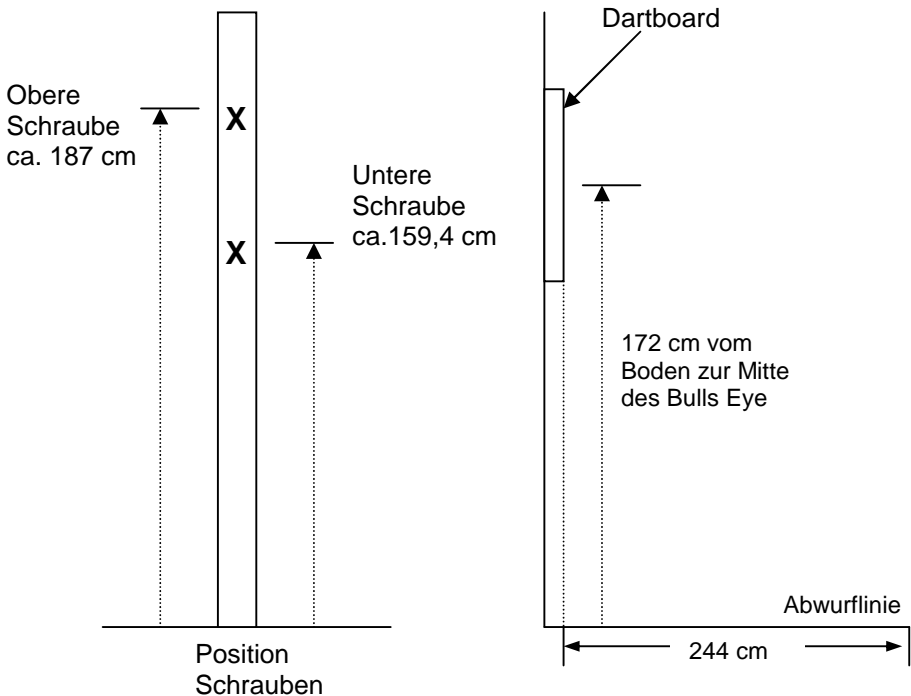
- 1 Elektronisches Dartboard
- 6 Darts
- Ersatz- Softspitzen
- Gebrauchsanleitung

### Inbetriebnahme / Aufbauanleitung

Das Dartboard wird von 3 "AA" Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) oder von einem A/C Adapter gespeist.

Wie auf der Abbildung dargestellt 2 Befestigungsschrauben anbringen und sicherstellen, dass beide auf einer Linie angebracht werden.

Gegebenenfalls müssen die Schraubenpositionen angepasst werden, damit eine akkurate Befestigung gewährleistet werden kann.



## Funktionen

**RESET Taste** – = POWER Taste

**POWER Taste** – Zum An- und Ausschalten. Das Dartboard verfügt über einen Sparmodus in Fall von Batteriebetrieb. Es ertönt ein akustisches Signal und es erscheint "SLEEP" auf der Anzeige nach ca. 3 Minuten Nicht-Benutzung. Spielstände werden gespeichert und können durch Drücken einer beliebigen Taste wieder abgerufen werden.

**SOUND Taste** – Lautstärkenregelung. Stufen: high (laut), low (leise), off (aus).

**PLAYER/PAGE/SCORE Taste** – Benutzung vor Beginn jedes Spiels, um die Spieleranzahl zu wählen. Der Spielstand der übrigen Spieler kann mittels dieser Taste abgerufen werden. Das Display speichert bis zu 4 Spielständen oder Stände von 4 2-Personen-Mannschaften. Es können nur 2 Spielstände gleichzeitig angezeigt werden. Durch wiederholtes Drücken der Taste können die übrigen Spielstände abgefragt werden.

**DOUBLE/MISS Taste** – Aktiviert Double in/ Double out Funktion für Spiele wie 301, 401, 501, etc.. Die **MISS Taste** drücken, wenn Fehlwürfe mitgezählt werden sollen.

**BOUNCE OUT Taste** – Die Punkte von Würfeln, bei denen der Dart nicht im Board stecken bleibt, werden mitgezählt. Soll das nicht der Fall sein, die **BOUNCE OUT Taste** sofort nach Herausfallen des Darts drücken, somit werden die gezählten Punkte wieder abgezogen.

**START Taste** – Die Multifunktionstaste kann wie folgt verwendet werden:

- Nachdem alle Optionen eingestellt wurden, **START** drücken, um das Spiel zu beginnen.
- **START** drücken, um zum nächsten Spieler zu gelangen

**GAME Taste** – Drücken, um das auf den Display dargestellte Spielmenü durchzublättern.

**CYBERMATCH Taste** – Drücken, um Cybermatch Modus (gegen Computer) zu aktivieren. Wiederholt drücken, um die 5 Schwierigkeitsstufen einzustellen.

	Level 1	(C1)	Professional
	Level 2	(C2)	Expert
<b>Cybermatch Levels:</b>	Level 3	(C3)	Advanced
	Level 4	(C4)	Intermediate
	Level 5	(C5)	Beginner

## Display- Schutzfolie

Das Dartboard kann eine Schutzfolie auf dem Display aufweisen, die vor Transportschäden schützen soll. Es wird empfohlen, die Folie vor Inbetriebnahme zu entfernen um die Sichtbarkeit des Displays zu verbessern. Zum Entfernen Folie an einer Ecke hochziehen, abziehen und wegwerfen.

## Handhabung

1. Zum Anschalten die **POWER** Taste drücken. Es ertönt ein kurzes akustisches Signal.
2. Die **GAME** Taste solange drücken, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Die **DOUBLE Taste** drücken (optional), um den Beginn/ das Ende von Doubles auszuwählen. (für 301 – 901 Spiele).
4. Die **PLAYER** Taste drücken, um die Spieleranzahl (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4) auszuwählen. Die Grundeinstellung gibt 2 Spieler vor.
5. Die **START** Taste drücken um das Spiel zu aktivieren und zu starten.
6. Werfen
  - Die Dartpfeilanzzeige befindet sich rechts neben der Spielstandanzeige. Die angezeigte Zahl ist die Anzahl der verbleibenden Pfeile.
  - Sind die 3 Darts verbraucht, ertönt ein akustisches Signal "next player" und die Anzeige blinkt. Anschließend die **START** Taste drücken um zum nächsten Spieler zu gelangen. Es ertönt ein akustisches Signal, das den nächsten Spieler aufruft.

## Mannschaftsspiel

Das Dartboard kann Mannschaftsspielstände von 4 Teams mit jeweils 2 Spielern speichern. Um in den Team-Modus zu gelangen die **PLAYER** Taste wiederholt drücken bis ein "t" auf der Anzeige erscheint. Es existieren nachfolgende Team-Optionen:

- |       |   |
|-------|---|
| t 2-2 | 2 Teams, 4 einzelne Spieler<br>(1.Team: Spieler 1&3, 2.Team: Spieler 2&4)   |
| t 3-3 | 3 Teams,6 einzelne Spieler<br>(1.Team: Spieler 1&4, 2.Team: Spieler 2&5, 3.Team: Spieler 3&6)                         |
| t 4-4 | 4 Teams,8 einzelne Spieler<br>(1.Team: Spieler 1&5, 2.Team: Spieler 2&6, 3.Team: Spieler 3&7,<br>4.Team: Spieler 4&8) |

# Elektronisches Dartboard 5

Beim Mannschaftsspiel werden die Spielstände der einzelnen Mannschaftsspieler addiert, um den höchsten Mannschaftsspielstand zu erreichen.

## Benutzungshinweise

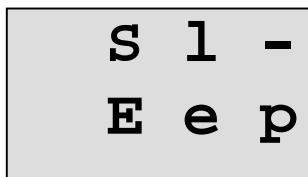
1. Niemals Stahldarts verwenden- Stahldarts beschädigen Schaltkreis und Elektronik des Dartboards.
2. Darts nicht mit Gewalt werfen- ansonsten brechen Spitzen und das Dartboard wird abgenutzt.
3. Darts im Uhrzeigersinn aus dem Dartboard drehen – erleichtert das Herausziehen der Darts und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.
4. Bei Benutzung von Batterien kann ein optionaler, originaler Halex geprüfter AC Adapter verwendet werden (nicht im Lieferumfang enthalten). Bei Benutzung eines nachgebauten Halex AC Adapters können Stromschläge, Feuer und Beschädigungen am elektronischen Schaltkreis entstehen. Der Garantieanspruch wird nichtig.
5. Die Batterien vor Benutzung des Adapters entfernen.
6. Das Dartboard nicht in Kontakt mit Flüssigkeiten bringen. Keine Sprühreiniger mit Ammoniak oder aggressiven Chemikalien verwenden, da diese das Dartboard beschädigen.

## Batterien

Bei Gebrauch mit Batterien drei “AA” Batterien (nicht enthalten) in das Batteriefach auf der Rückseite des Boards einlegen. Um die Abdeckung zu entfernen den Verschluss nach oben drücken. Die Batterien wie am Batteriefach dargestellt einlegen.

## Automatischer Sparmodus

Das Dartboard schaltet automatisch nach 3 Minuten Nicht-Benutzung ab. Es ertönt ein akustisches Signal und das LCD Display zeigt “SLEEP”. Spielstände bleiben gespeichert und das Spiel setzt sich nach Drücken einer beliebigen Taste fort.



LCD Display im Sleep Modus

## ***Spielregeln***

Das elektronische Dartboard enthält Spiele und Spielvarianten. Die Regeln sind im Nachfolgenden aufgeführt. Die Spielnummer, die auf dem Display erscheint, ist rechts neben dem Spiel angegeben. reference.

### **301** (G01)

Ziel des Spieles ist es als Erster 0 Punkte von einem festgelegten Punktestand aus zu erreichen: 301, 401, 501, 601, 701, 801,901.

Kommt ein Spieler unter 0, erscheint auf der Anzeige "Bust" und der Zähler geht auf den Spielstand vor Beginn der Runde zurück.

Es ist die double in / double out Version wählbar.

- **Double In** – Es muss ein Double erzielt werden, bevor die Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen werden.

- **Double Out** – Es muss ein Double am Ende der Runde geworfen werden. Zum Beenden des Spiels muss eine gerade Zahl vorliegen.

- **Double In und Double Out** – Das Spiel muss mit einem Double begonnen, als auch beendet werden.

**401** (G02) Startpunktzahl 401

**701** (G05) Startpunktzahl 701

**501** (G03) Startpunktzahl 501

**801** (G06) Startpunktzahl 801

**601** (G04) Startpunktzahl 601

**901** (G07) Startpunktzahl 901

### **CRICKET** (G08)

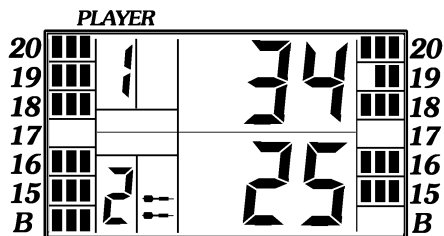
Ziel des Spieles ist es die 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bull's Eye je 3 Mal zu treffen. Trifft man den Double Ring wird der Wurf als 2 gezählt, beim Triple Ring als 3.

Hat ein Spieler eine Zahl 3 Mal getroffen, können die anderen Spieler nicht mehr mit dieser Zahl punkten.

Der Spieler der zuerst alle Zahlen getroffen und den höchsten Spielstand hat, gewinnt. Liegt ein Spieler mit der Gesamtpunktzahl trotzdem hinter den anderen Spielern, muss er so lange weiter auf den noch verfügbaren Zahlen punkten, bis er den höchsten Spielstand erreicht hat. Das Spiel ist erst beendet, wenn alle Zahlen getroffen wurden.

### ***Cricket Zählanzeige***

Das Dartboard verfügt über eine Cricket Zählanzeige, die angezeigt wird, sobald Cricket ausgewählt wurde. Es existieren 3 einzelne Lichtbalken pro Zahl. Wird eine benötigte Zahl getroffen, leuchtet der entsprechende Balken auf.



## NO-SCORE CRICKET (G09)

Gleiche Regeln wie in G08, aber ohne Punktezahlung. Ziel ist, als erster alle Zahlen 3 Mal getroffen zu haben.

## SCRAM (G10) *(Für 2 Spieler)*

Spielvariante von Cricket. Es gibt zwei Runden. In Runde 1 versucht Spieler 1 jede Zahl 3 Mal zu treffen. Währenddessen versucht Spieler 2 so viele Punkte wie möglich in dem Segment zu erzielen, das Spieler 1 noch nicht beendet hat. Hat der Spieler 1 alle Segmente beendet, beginnt Runde 2 (umgekehrt wie Runde 1).

## CUT-THROAT CRICKET (G11)

Gleiche Regeln wie bei Cricket, außer dass die erreichten Punkte auf den gegnerischen Punktestand addiert werden. Ziel ist, das Spiel mit der niedrigsten Punktzahl zu beenden.

## COUNT-UP 300 (G12)

Ziel des Spieles ist es als Erster die festgelegten Punkte zu erreichen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 oder 999.

Jeder Spieler hat pro Runde 3 Versuche, um soviel Punkte wie möglich zu erzielen. Bei Treffen des Double oder Triple Segments werden die Punkte doppelt oder dreifach entsprechend dem getroffenen Segment gezählt, d.h. Double Segment 3 zählt 6 Punkte, im Triple 9 Punkte.

***Nachfolgende Varianten sind wählbar:***

**COUNT-UP 400** (G13)

**COUNT-UP 500** (G14)

**COUNT-UP 600** (G15)

**COUNT-UP 700** (G16)

**COUNT-UP 800** (G17)

**COUNT-UP 900** (G18)

**COUNT-UP 999** (G19)

## High Score - 3 Runden (G20)

Ziel ist, in 3 Runden (= 9 Darts) so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Bei Treffen des Double oder Triple Segments werden die Punkte doppelt oder dreifach entsprechend dem getroffenen Segment gezählt.

***Nachfolgende Varianten sind wählbar:***

High Score - 4 Runden (G21)

High Score - 10 Runden (G27)

High Score - 5 Runden (G22)

High Score - 11 Runden (G28)

High Score - 6 Runden (G23)

High Score - 12 Runden (G29)

High Score - 7 Runden (G24)

High Score - 13 Runden (G30)

High Score - 8 Runden (G25)

High Score - 14 Runden (G31)

High Score - 9 Runden (G26)

## ROUND-THE-CLOCK – r1 singles (G32)

Ziel des Spieles ist es das durch den Computer vorgegebene Segment zu treffen.

Die vorgegebene Zahl ändert sich erst bei einem Treffer.

***Nachfolgende Varianten sind wählbar:***

**ROUND-THE-CLOCK 5 (G33)** – Spiel beginnt mit Segment 5

**ROUND-THE-CLOCK 10 (G34)** - Spiel beginnt mit Segment 10

**ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)**- Spiel beginnt mit Segment 15

Da dieses Spiel keine Punktzählung benötigt, zählen das Double bzw. Triple Segment nur einfach.

***Nachfolgende Varianten sind wählbar für all diejenigen, die eine besondere Herausforderung lieben:***

**ROUND-THE-CLOCK Double (G36)**- Der Spieler muss in jedem Segment von 1-20 das Double Segment treffen.

**ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37)** - Spiel beginnt mit Treffen des Double Segment 5

**ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38)** - Spiel beginnt mit Treffen des Double Segment 10

**ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39)** - Spiel beginnt mit Treffen des Double Segment 15

**ROUND-THE-CLOCK Triple (G40)**- Der Spieler muss in jedem Segment von 1-20 das Triple Segment treffen.

**ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41)** - Spiel beginnt mit Treffen des Triple Segment 5

**ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42)** - Spiel beginnt mit Treffen des Triple Segment 10



# Elektronisches Dartboard **9**

**ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43)** - Spiel beginnt mit Treffen des Triple Segment 15

## KILLER (G44)

Spielbar ab 2 Spielern. Je mehr Spieler, desto größer der Spaß. Zu Beginn des Spieles muss jeder Spieler durch Werfen seine Nummer auswählen. Das LCD Display zeigt "SEL" an. Dem Spieler wird für den gesamten Spielablauf die gleiche Nummer zugeteilt.

Zuerst muss jeder Spieler "Killer" werden, indem er das Double Segment seiner zugeteilten Zahl trifft. your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game.

## DOUBLE DOWN (G45)

Jeder Spieler beginnt mit einem Punktestand von 40. Ziel ist, so viel Punkte wie möglich im aktiven Segment zu treffen. In der 1. Runde ist Segment 15 aktiv, trifft er keine 15, wird seine Punktestand halbiert. Wird das Segment 15 getroffen, werden 15 Punkte auf den aktuellen Spielstand addiert (Double und Triple zählen). In der 2. Runde ist Segment 16 aktiv.

Die Spieler werfen entsprechend der im Display angezeigten Reihenfolge die Segmentzahlen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2			↑			↑				

Beliebiger Double

Beliebiger Triple

## DOUBLE DOWN 41 (G46)

Ähnliche Regeln wie bei Double Down. Die Abfolge der zu treffenden Zahlensegmente ist umgekehrt zu Double Down. Es gibt eine zusätzliche Runde, in der der Spieler die Punktzahl 41 treffen muss. Wird das vorgegebene Segment nicht getroffen, wird die Punktzahl halbiert.

# Elektronisches Dartboard 10

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Beliebiger  
Double

Beliebiger  
Triple

'41' Runde

## ALL FIVES - 51 (G47)

In jeder Runde muss eine durch 5 teilbare Gesamtpunktzahl mit 3 Darts erzielt werden. Jede "5" zählt einen Punkt. Zum Beispiel 10, 10, 5 = 25. Da 25 durch 5 Fünfen teilbar ist, erzielt der Spieler 5 Punkte in dieser Runde.

Wirft ein Spieler 3 Mal eine nicht durch 5 teilbare Zahl, bekommt er keine Punkte. Außerdem muss die Gesamtpunktzahl immer mit 3 Darts erzielt werden. Trifft der z.B. dritte Dart außerhalb der zählbaren Segmente auf oder verfehlt er das Dartboard vollständig, gibt es keine Punkte.

Der Spieler, der zuerst 51 Mal die 5 getroffen hat, gewinnt.

**Nachfolgende Varianten sind wählbar:**

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

## SHANGHAI - 1 (G52)

Jeder Spieler muss die Zahlensegmente in der Reihenfolge von 1-20 treffen. Das Spiel beginnt bei Segment 1. Ziel ist, soviel Punkte wie möglich pro Runde (=3 Darts) zu erzielen. Doubles und Triples zählen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Beendigung des Segments 20 hat gewonnen.

**Nachfolgende Varianten sind wählbar:**

**SHANGHAI 5 (G53)** - Spiel beginnt mit Segment 5

**SHANGHAI 10 (G54)** - Spiel beginnt mit Segment 10

**SHANGHAI 15 (G55)** - Spiel beginnt mit Segment 15

## GOLF – 9 Holes (G56)

Ziel ist, eine Runde von 9 bis 18 "Löcher" mit dem niedrigsten Punktestand zu spielen. Die Championship "Runde" beinhaltet alle Par 3 Löcher, wobei Par 27 für eine 9-Loch Runde, Par 54 für eine 18-Loch Runde steht.

Die Segmente 1-18 kennzeichnen das jeweilige "Loch". Es müssen 3 Treffer pro „Loch“ erzielt werden, um zum nächsten „Loch“ zu gelangen. Double und Triple

# Elektronisches Dartboard 11

ermöglichen ein schnelleres Beenden der Runde. Ein Triple beendet die Runde mit einem Wurf.

**Nachfolgende Varianten sind wählbar:**

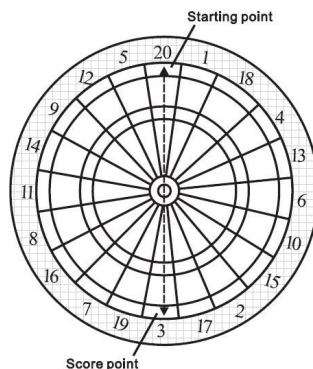
**GOLF – 18 Holes (G57)** – 18 Löcher

## FOOTBALL (G58)

Zuerst wird das "Spielfeld" jedes Spielers ausgewählt, in dem ein Dart auf die Scheibe geworfen wird. Wurde das Segment 20 gewählt, muss mit dem Double Ring 20 (Außen) begonnen werden und bis zum Double Ring 3 (Außen) durchgespielt werden. Das Bullseye muss durchkreuzt werden. Das "Feld" besteht aus 11 Teilen und muss in der richtigen Reihenfolge getroffen werden.

Double 20 ... Single 20 ... Triple 20 ...  
Single 20 ...  
äußeres Bullseye ... inneres Bullseye ...  
äußeres Bullseye ... Single 3 ...  
Triple 3 ... Single 3 ... und schließlich  
Double 3.

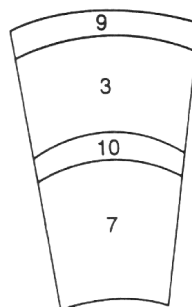
Der Spieler, der zuerst alle Segmente in der richtigen Reihenfolge getroffen hat, hat gewonnen.



## BOWLING (G59)

Spieler 1 beginnt das Spiel, indem er seine "Bahn" durch Werfen eines Pfeiles auswählt. Es bleiben 2 Darts, um Punkte bzw. "Kegel" zu treffen. Die einzelnen Segmente werden wie folgt gezählt:

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 Kegel
Äußerer Single	3 Kegel
Triple	10 Kegel
Innerer Single	7 Kegel



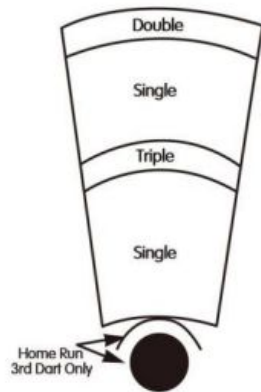
Regeln:

1. Der perfekte High-Score wäre 200 Punkte in dieser Spielvariante.
2. Das gleiche Single Segment darf in einer Runde nicht 2 Mal getroffen werden. Der 2. Treffer würde 0 Punkte zählen.
3. Es können 20 Punkte pro "Bahn" erzielt werden, indem das Triple Segment 2 Mal getroffen wird.
4. Wird das Double Segment mit dem 2. Dart getroffen werden nur 10 Punkte gezählt.

## BASEBALL – 6 Innings (G60)

Ein Spiel besteht aus 6 "innings" (Durchgängen).  
Jeder Spieler wirft 3 Darts pro "inning."  
Spielfeld siehe Abbildung rechts..

<u>Segment</u>	<u>Ergebnis</u>
Singles Segmente	"Single" - 1 Base
Doubles Segmente	"Double" – 2 Bases
Triples Segmente	"Triple" – 3 Bases
Bullseye	"Home Run" ( <i>nur mit dem 3. Dart möglich</i> )



Ziel ist möglichst viele "Runs" pro Durchgang zu erzielen.

## BASEBALL – 9 Innings (G61) – Wie G60 nur mit 9 Runden.

## Hindernislauf (G62)

Ziel ist, als erster den Kurs zu durchlaufen. Der Kurs beginnt bei Segment 20, geht im Uhrzeigersinn bis zu Segment 5 und endet mit dem Bullseye. Es darf aber nur das innere Single Segment (zwischen Bullseye und Triple) getroffen werden, damit man zum nächsten Zahlensegment gelangen kann. Außerdem gibt es 4 Hürden:

- 1<sup>st</sup> Hürde Triple 13
- 2<sup>nd</sup> Hürde Triple 17
- 3<sup>rd</sup> Hürde Triple 8
- 4<sup>th</sup> Hürde Triple 5

## SHOVE A PENNY (G63)

Gespielt werden die Segmente 15 bis 20, sowie das Bullseye. Single Segmente zählen 1, Doubles 2 und Triples 3. Der Spieler muss in jeder Runde 3 Punkte erreichen. Wirft der Spieler mehr als 3 Punkte, werden die Differenzpunkte dem nächsten Spieler gutgeschrieben.

## NINE-DART CENTURY (G64)

Ziel ist es möglichst 100 Punkte nach 3 Runden (= 9 Darts) zu erreichen. Double und Triple werden gezählt. Wer über 100 Punkte erreicht, scheidet aus.

## **GREEN VS. RED** (G65)

(für 2 Spieler)

Spieler 1 ist "grün", Spieler 2 ist "rot." Spieler 1 darf nur "grüne" Double und Triple werfen, beginnend mit Segment 1 im Uhrzeigersinn fortlaufend. Spieler 2 beginnt mit Segment 20 und muss im Uhrzeigersinn alle roten Double und Triple Segmente treffen. Das Display zeigt an welches Segment getroffen werden muss. Achtung: pro Runde darf nur ein Double und ein Triple der gleichen Zahl getroffen werden.

Wird die gegnerische Farbe getroffen, wird die erzielte Punktzahl vom aktuellen Spielstand abgezogen.

Der Spieler, der nach einem Durchgang die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

Spieler 1: Green

Double and triple of	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Spieler 2: Red

Double and triple of	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

## **CyberMatch Anwendung**

(für 1 Spieler)

Ein Spieler kann gegen den Computer spielen. Es gibt 5 Schwierigkeitslevel.

### **Aktivieren des Spiels:**

1. Das gewünschte Spiel auswählen.
2. Die **CYBERMATCH** Taste drücken.  
CyberMatch Schwierigkeitsgrad durch wiederholtes Drücken der **CYBERMATCH** Taste einstellen.
3. **START** drücken um zu beginnen.

Der Spieler fängt an. Nach 3 Würfeln die Darts aus der Scheibe ziehen und **START** drücken. Der Computer ist nun an der Reihe. Die Scheibe zeigt das vom Computer getroffene Segment an.

Ist der Computer fertig, schaltet das Dartboard automatisch zum Spieler um.

## Spiel Übersicht

Spiel # B

G01	301	G34	Round the clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 rounds)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 rounds)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 rounds)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 rounds)	G56	Golf-9 holes
G24	Hi Score (7 rounds)	G57	Golf-18 holes
G25	Hi Score (8 rounds)	G58	Football
G26	Hi Score (9 rounds)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 rounds)	G60	Baseball-6 inning
G28	Hi Score (11 rounds)	G61	Baseball-9 inning
G29	Hi Score (12 rounds)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 rounds)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 rounds)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Green vs Red
G33	Round the clock r5 S		

## **Wichtige Hinweise**

### ***Klemmendes Segment***

Gelegentlich können einzelne Segmente aufgrund ungünstiger Würfe klemmen. In diesem Fall wird das Spiel unterbrochen und das Display zeigt das klemmende Segment an.

Um das Segment zu lösen, den Dart oder die gebrochene Spitze aus der Scheibe entfernen. Wird das Problem dadurch noch nicht gelöst, das Segment so lange hin und her bewegen, bis es sich lost. Das Dartboard kehrt zum letzten Spielstand zurück.

### ***Gebrochene Spitzen***

Die Spitzen mit einer Zange oder einer Pinzette versuchen zu lösen. Ist das nicht möglich, vorsichtig versuchen die Spitze durch die Unterseite des Segments zu drücken (gegebenenfalls mit einer Nadel oder einem Nagel). Nicht zu weit durchdrücken, um die Elektronik nicht zu beschädigen.

Eine Ersatzpackung Spitzen ist im Lieferumfang enthalten.

### ***Darts***

Keine Darts, die schwerer als 18 g sind, benutzen. Die mitgelieferten Darts wiegen 8 g.

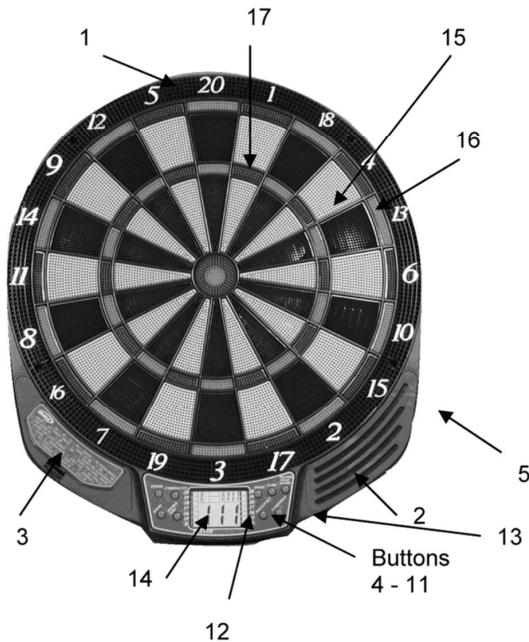
### ***Reinigung***

Unter Berücksichtigung aller Anweisung hat dieses Dartboard eine lange Lebensdauer. Kleinere Verschmutzungen des Gehäuses mit einem feuchten Lappen entfernen. Gegebenenfalls ein mildes Reinigungsmittel verwenden. Keine aggressiven oder ammoniakhaltigen Reiniger verwenden. Das Dartboard nicht in Kontakt mit Flüssigkeiten bringen, andernfalls wird die Garantie nichtig.

**Elektroschrott darf nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden.  
Auskunft über die Entsorgung erhalten Sie bei lokalen Behörden  
oder dem Verkäufer.**

# NOVIO (Artikel 45133)

sunflex sport GmbH + Co. KG  
 Wolkersdorfer Berg 3  
 91126 Schwabach  
 Germany  
 info@sunflex-sport.com  
 www.sunflex-sport.com



- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Catch Ring                | 11. Sound Button                             |
| 2. Speaker                   | 12. Cricket Scoring                          |
| 3. Game Menu                 | 13. Built-in Jack (for optional a/c adapter) |
| 4. Start/Hold Button         | 14. LCD Display                              |
| 5. Bounce Out Button         | 15. Singles Ring                             |
| 6. Reset Button              | 16. Doubles Ring                             |
| 7. Game Button               | 17. Triples Ring                             |
| 8. Double/Miss Button        |  |
| 9. Power Button              |  |
| 10. Score/Player/Page Button |  |



**EN**

**Unpacking the Game**

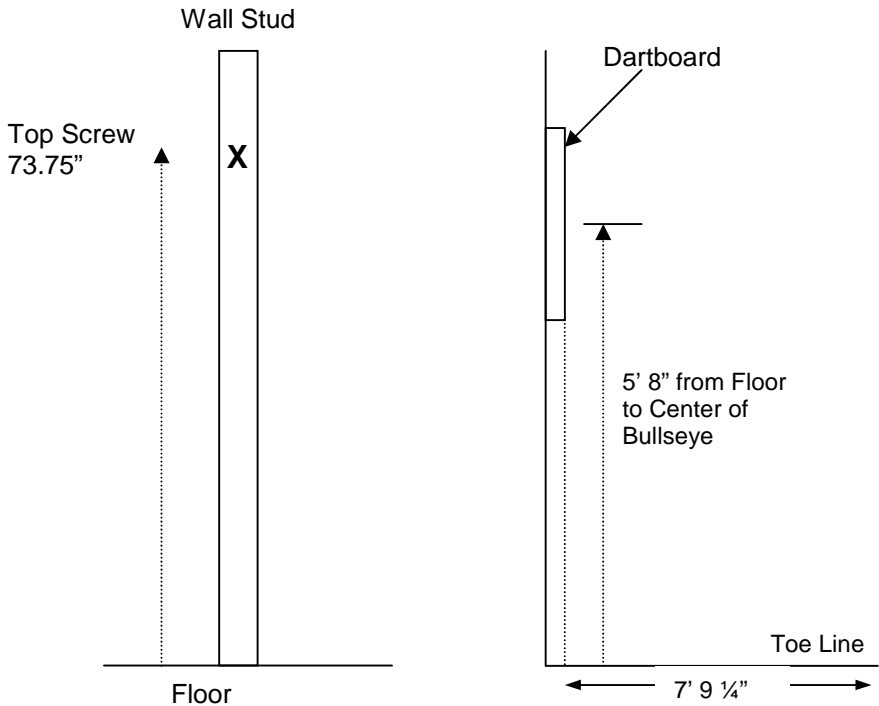
Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- 6 Darts (unassembled)
- Soft tip replacement pack
- Owner's Manual

**Setup / Mounting Instructions**

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9 1/4" from the face of the dartboard. This dartboard can be powered battery or adapter. You may want to mount it close to an electrical outlet for convenience, if you use the adapter. It can be mounted anywhere you have the space if you use batteries.

Locate a wall stud and place a mark 73.75" from the floor. Center of Bullseye should be 5' 8" from the floor. Insert adapter or 3 "AA" batteries in the battery compartment on the back of dartboard (diagram inside compartment. Mount the dartboard on the wall. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. To add extra secure of mounting, it is suggested to add 4 screws on the front of dartboard.



## Dartboard Functions

**POWER button** - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display "SLEEP" on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button. **POWER Button = POWER OFF**

**START/HOLD button** - This multi-function button is used to:

- **START** the game when all options have been selected.
- **CHANGE** to the next player when one player is finished with his round. This will put dartboard in **HOLD** status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

**PLAYER/PAGGE/SCORE button** - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. This dartboard keeps track of up to 4 player scoring or 4 two-person teams. When playing with more than 2 players, some scores will be not be visible when not active. This button allows you to page through all players' scores as needed.

**GAME buttons** - Press to page through the on-screen game menu.

**BOUNCE OUT button** - Decide before play if you want to count darts that do not remain in board ("bounce-outs") or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers

**RESET button** – = POWER Button

**SOUND button** – Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels).

**DOUBLE/MISS button** – This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a "missed" dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

**CYBERMATCH button** – Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer. Press continually to cycle through the 5 different skill levels.

	Level 1	(C1)	Professional
	Level 2	(C2)	Expert
<b>Cybermatch Skill Levels:</b>	Level 3	(C3)	Advanced
	Level 4	(C4)	Intermediate
	Level 5	(C5)	Beginner

**To activate the CyberMatch opponent:**

4. Select the Game you wish to play
5. Press **CYBERMATCH** button. Select CyberMatch opponent skill level by pressing the **CYBERMATCH** button continually (voice command will indicate level):
6. Press **START** to begin play

### When play begins:

The 'human' player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press **START** to change to the next player (CyberMatch). Watch as the CyberMatch opponent's dart scores are registered on the display. The dartboard will indicate the segment the CyberMatch opponent is throwing for in the display. Then the display will indicate the segment that the CyberMatch opponent actually scored.

**After the CyberMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the "human" player. Play continues until one player wins. Good luck!**

## Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a "t" appears on the display. Each team option is illustrated below:

**t 2-2** 2 teams, 4 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&3, 2<sup>nd</sup> team-players 2&4)

**t 3-3** 3 teams, 6 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&4, 2<sup>nd</sup> team-players 2&5, 3<sup>rd</sup> team-players 3&6)

**t 4-4** 4 teams, 8 individual players  
(1<sup>st</sup> team-players 1&5, 2<sup>nd</sup> team-players 2&6, 3<sup>rd</sup> team-players 3&7, 4<sup>th</sup> team-players 4&8)

**During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.**

## Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed.
3. Press **DOUBLE** button (optional) to select starting and/or ending on doubles (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4). The default setting is 2 players.
5. Press **START** button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts
  - The dart indicator display is located to the right of the score display. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.

- When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate “next player” and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

## Batteries

If using battery power, insert **three “AA” batteries (not included)** into the battery compartment located on the back side of the dartboard toward the base. To remove the cover, press the latch upward while lifting gently. The batteries must be positioned as indicated inside the battery compartment to power the dartboard. Do NOT mix old and new batteries and do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (nickel cadmium) batteries. Do not dispose of batteries in fire, batteries may explode or leak.

**REMOVE** batteries if you use adapter.

## Caring for your Electronic Dartboard

7. **Never use metal tipped darts on this dartboard.** Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. **Do not use excessive force when throwing darts.** Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. **Turn darts clockwise as you pull them from the board.** This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. In place of batteries (not included) or AC adapter (included). **Use only a genuine AC adapter for this dartboard.** Use of a non-genuine AC adapter may cause electrical shock, fire, and damage to the electronic circuits and will void your warranty. Remove batteries if you use adapter.
5. **Remove the batteries when not in use or if using the optional AC adapter.** This will prolong the life of your batteries.
6. **Do not spill liquids on the dartboard.** Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

## Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the LCD display will indicate “SLEEP” (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when **any** button is pressed.



## LCD Display in Sleep Mode

**GAME MENU**

G01	301	G34	Round the clock 10 singles
G02	401	G35	Round the clock 15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 rounds)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 rounds)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 rounds)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 rounds)	G56	Golf-9 holes
G24	Hi Score (7 rounds)	G57	Golf-18 holes
G25	Hi Score (8 rounds)	G58	Football
G26	Hi Score (9 rounds)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 rounds)	G60	Baseball-6 inning
G28	Hi Score (11 rounds)	G61	Baseball-9 inning

G29	Hi Score (12 rounds)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 rounds)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 rounds)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock 1 s	G65	Green vs Red
G33	Round the clock 5 s		

## Game Rules

### 301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (**301**) until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “*Bus!*” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option).

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.

- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.

- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

**401** Starting number 401

**701** Starting number 701

**501** Starting number 501

**801** Starting number 801

**601** Starting number 601

**901** Starting number 901

## CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

**Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used.** Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players' marks are registered). A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent

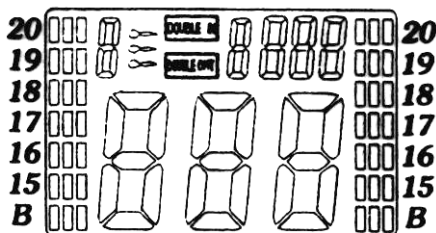
has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

*Winning* - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

## **Cricket Scoring Display**

This dartboard utilizes a dedicated scoreboard within the LCD display that keeps track of each player’s segment status when playing Cricket. When Cricket is selected, individual characters will be utilized to register marks. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on (black will appear) as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.



## **NO-SCORE CRICKET**

Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply “close” all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

## **SCRAM** (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to “close” (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player’s

roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

### CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

### COUNT-UP 300

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (300). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LCD display as the game progresses. ***Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the point total varies as indicated in the number.***

COUNT-UP 400

COUNT-UP 500

COUNT-UP 600

COUNT-UP 700

COUNT-UP 800

COUNT-UP 900

COUNT-UP 999

### High Score - 3 Rounds

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. ***Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of rounds varies as indicated in the number.***

High Score - 4 Rounds

High Score - 5 Rounds

High Score - 6 Rounds

High Score - 7 Rounds

High Score - 8 Rounds

High Score - 9 Rounds

High Score - 10 Rounds

High Score - 11 Rounds

High Score - 12 Rounds

High Score - 13 Rounds

High Score - 14 Rounds



**ROUND-THE-CLOCK – 1 singles**

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner.

The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

**ROUND-THE-CLOCK 5** - Game starts at segment number 5

**ROUND-THE-CLOCK 10** - Game starts at segment number 10

**ROUND-THE-CLOCK 15** - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

***We have added some additional levels of difficulty to this game for those looking for a real challenge!:***

**ROUND-THE-CLOCK Double** - Player must score a **Double** in each segment from 1 through 20 in order.

**ROUND-THE-CLOCK Double 5** - Game starts at double segment 5

**ROUND-THE-CLOCK Double 10** - Game starts at double segment 10

**ROUND-THE-CLOCK Double 15** - Game starts at double segment 15

**ROUND-THE-CLOCK Triple** - Player must score a **Triple** in each segment from 1 through 20 in order.

**ROUND-THE-CLOCK Triple 5** - Game starts at triple segment 5

**ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - Game starts at triple segment 10

**ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - Game starts at triple segment 15

**KILLER**

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The

LCD display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents by hitting their segment number until all their “lives”(3 lives) are lost. If the “Killer” hit his/her double segment, he/she will lose a life. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game.

**DOUBLE DOWN**

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15’s are hit, his score is cut in half. If some 15’s are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16

segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LCD screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2			↑			↑				

Any Double

Any Triple

**DOUBLE DOWN 41**

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). This “41” round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player’s score is cut in half if not successful, so the “41” round presents quite a challenge!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2			↑			↑			↑		

Any Double

Any Triple

‘41’ Round

## ALL FIVES - 51

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points ( $5 \times 5 = 25$ ).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals. ***Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.***

### ALL FIVES - 61

### ALL FIVES - 71

### ALL FIVES - 81

### ALL FIVES - 91

## SHANGHAI - 1

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner. ***Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the starting segment varies as indicated in the number following the game.***

**SHANGHAI 5** - Game starts at segment 5

**SHANGHAI 10** - Game starts at segment 10

**SHANGHAI 15** - Game starts at segment 15

## GOLF – 9 Holes

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible.

The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets to complete that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he “holes out” (scores 3 hits on the current hole).. By the way, there are no “gimmes” in this game! **Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.**

**GOLF – 18 Holes** – Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

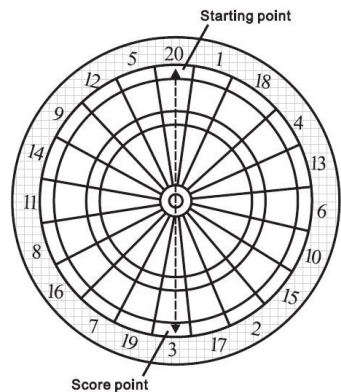
## FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player’s “playing field.” Each player can do this by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board. This is entirely up to you, but whichever segment is select becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The “field” is made up of 11 individual segments and must be hit in order, expect for single segment. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

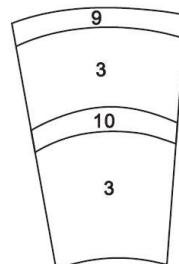
- Double 20 ... Single 20 ... Triple 20 ...
- Single 20 ...
- Outer Bullseye ... Inner Bullseye ...
- Outer Bullseye ...
- Single 3 ... Triple 3 ... Single 3 ... and finally a Double 3.

The First player to “score” is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.



## BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. In each round, you must select your “alley” by either throwing dart or manually pressing segment of choice That counts your first dart. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or “pins.” Each specific segment in your “alley” is worth a given pin total:



<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Triple	10 pins
Single	3 pins

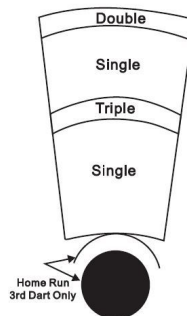
There are several rules for this game as follows:

5. A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The highest score player is the winner after finishing 10 round.
6. In your second and third dart, the first time you hit the single segment you will get 3 pins and second time you hit the single segment you will get 4 pins.
7. If the second hit lands on double segment, you will get 9 pins, and If third hit lands on any segment of the "alley" you will get another 1 pin. Total is 10 pins.

## BASEBALL – 6 Innings

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. The field is laid out as shown in the diagram.

<u>Segment</u>	<u>Result</u>
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" ( <i>can only be attempted on third dart of each round</i> )



The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

**BASEBALL – 9 Innings** – Same as above except 9 innings (rounds).

## STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the single segment of each number to get through the course. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places: (Hit the appointed segment to pass the hurdles)

- 1<sup>st</sup> fence      Triple 13      • 2<sup>nd</sup> fence      Triple 17
- 3<sup>rd</sup> fence      Triple 8      • 4<sup>th</sup> fence      Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

**SHOVE A PENNY**

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

**NINE-DART CENTURY**

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a “bust” and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

**GREEN VS. RED**

*(2 players only)*

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is “green” and player 2 is “red.” Player 1 starts at 1, shooting for only doubles and triples that are green, works around the board clockwise, and ends at shooting inner and outer bullseye. Player 2 starts at 20, shooting for red segments, works around the board counter-clockwise, and ends at shooting inner and outer bullseye. The display will indicate the target player must hit in a current round. Player has 3 chances to score double and triple in a round. If a player hits the double and triple with first two darts, the third darts will not be scored even if he/she hits the appointed target. What’s more, hitting the wrong number (of your opponent’s color) subtracts that amount from your score - so be careful. Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. When a player finishes shooting all required target, the player with the most points is the winner.

Player 1: Green

Double and triple of	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Player 2: Red

Double and triple of	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

## **Important Notes**

### ***Stuck Segment***

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

### ***Broken Tips***

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

### ***Darts***

It is recommended that you do not use darts that exceed 18 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products. Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

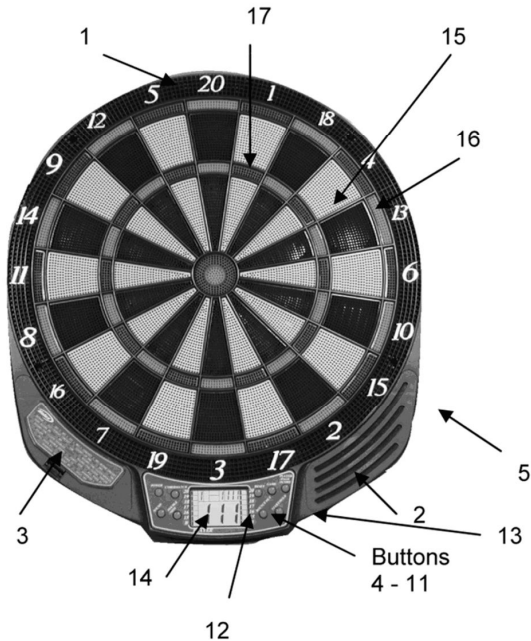
### ***Cleaning your Electronic Dartboard***

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

The electrical waste must not be removed with other household waste. Please recycle waste if you have facilities for this. Request Information recycling to the local authorities or the company.

# NOVIO (Artikel 45133)

sunflex sport GmbH + Co. KG  
 Walkersdorfer Berg 3  
 91126 Schwabach  
 Germany  
[info@sunflex-sport.com](mailto:info@sunflex-sport.com)  
[www.sunflex-sport.com](http://www.sunflex-sport.com)



- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Catch Ring                | 11. Sound Button                             |
| 2. Speaker                   | 12. Cricket Scoring                          |
| 3. Game Menu                 | 13. Built-in Jack (for optional a/c adapter) |
| 4. Start/Hold Button         | 14. LCD Display                              |
| 5. Bounce Out Button         | 15. Singles Ring                             |
| 6. Reset Button              | 16. Doubles Ring                             |
| 7. Game Button               | 17. Triples Ring                             |
| 8. Double/Miss Button        |  |
| 9. Power Button              |  |
| 10. Score/Player/Page Button |  |