SPIELREGELN

Cricket:
Die **vorgegebenen Felder als Erster dreimal treffen** und **die höchste Punktzahl besitzen** (25 Runden). Jeder Spieler **versucht die Segmente #20, #19, #18, #17, #16, #15 und das Bull** möglichst schnell dreimal zu treffen. Sobald ein Feld, entweder durch dreimal ein Single-Segment, je einmal ein Single- und Double-Segment oder einmal das Triple-Segment getroffen werden, ist es geschlossen. Jeder weitere Treffer wird als Punktzahl notiert, sofern der Gegner es noch nicht abgedeckt hat.

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

Shanghai:
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:
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 ereichen** 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.

Split-Score:
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.

Rapid Fire:
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 vorgegeb[illegible] Segment. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Dann werden der 2. und 3. Pfeil auf das [illegible]ntsp[illegible]d blinkend angezeigte Segment geworfen. **Der 2. und 3. Pfeil müssen geworfen sein, bevor der T[illegible] abgelaufen ist**. Es kann nur auf die blinkend angezeigten Segmente gepunktet werden. Jedes getro[illegible] S[illegible] wird im linken Cricket-Display angezeigt. Jedes Segment der Zielscheibe wird im Lauf des Spiels einm[illegible] vorgesehen werden. **Es gewinnt der Spieler, der nach 7 Runden die höchste Punktezahl hat**. Bei Punktgleichs[illegible] gewinnt der Spieler mit der höchsten Restzeit (Anzahl LEDs).