

WAARSCHUWING!

Darts is een sport voor volwassenen. Darts zijn geen speelgoed. Niet voor gebruik door kinderen tenzij onder toezicht van een volwassene. Lees de gebruiksaanwijzing aandachtig door. Richt de pijlen niet op een mens of dier. Het juiste gebruik van dit spel kan schade of letsel voorkomen.

RECYCLING



Bovenstaand teken betekent dat dit product en zijn adapter niet bij het huishoudelijke afval mogen worden gegooid. Deze moeten afzonderlijk worden behandeld. Als u deze niet meer gebruikt, lever deze in bij een erkend inzamelpunt voor recycling. Op deze manier draagt u bij tot de bescherming van het milieu en uw gezondheid!

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany
Tel.: +49 (0) 1805 25 63 63
service@carromco.com www.carromco.com

Bewaar voor toekomstige raadpleging
VERVAARDIGD IN CHINA



14+



LDPE



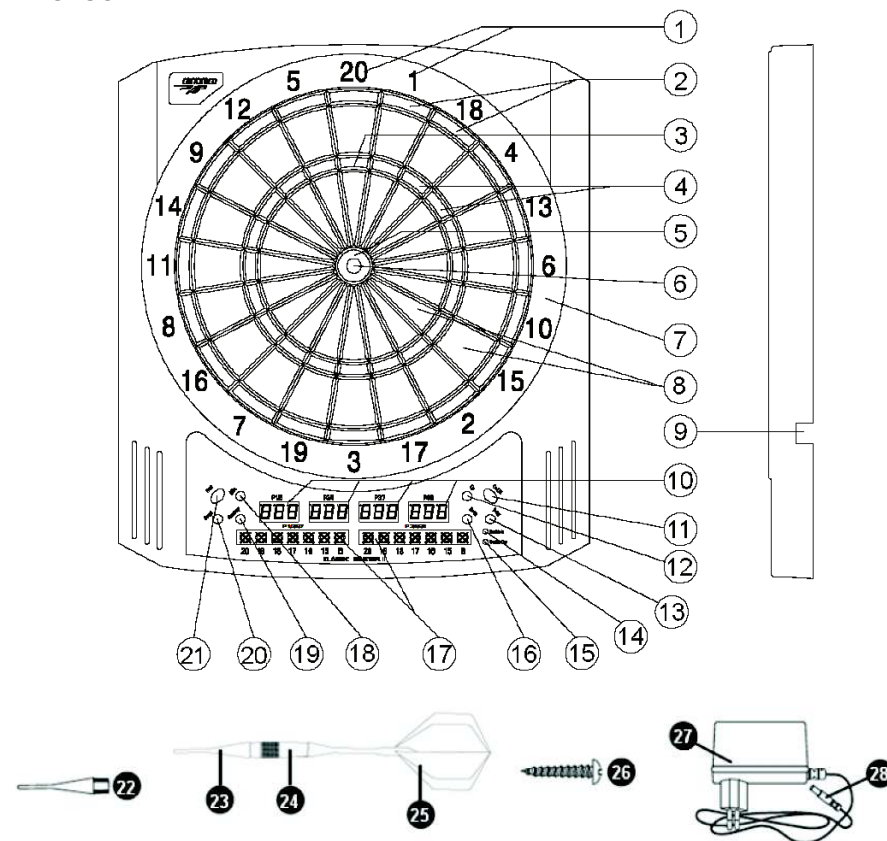
PAP



DEUTSCH

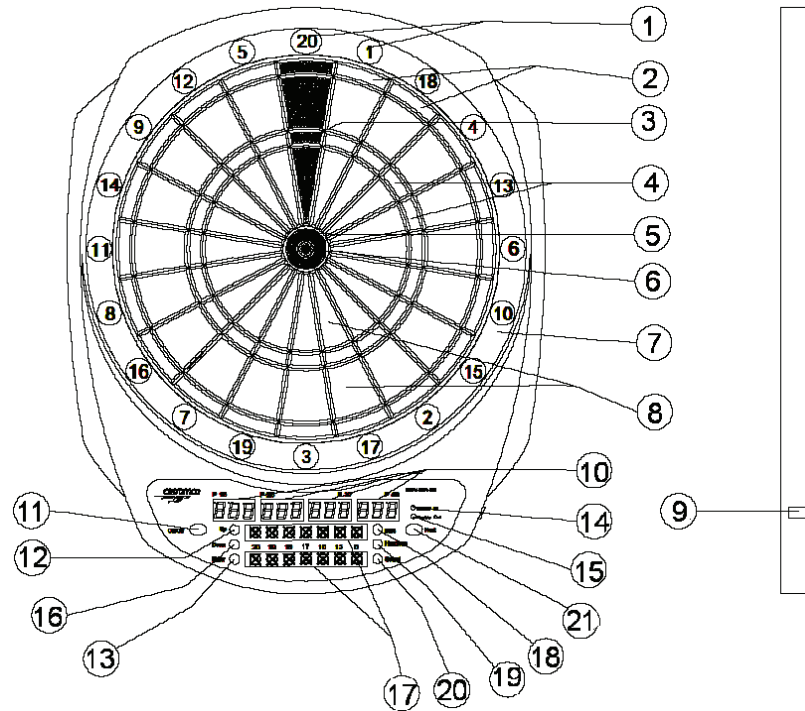
BESCHREIBUNG ELEKTRONISCHES SOFT-TIP-DARTSPIEL

CLASSIC MASTER II



- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1. Segment-Punkteanzeige | 15. Double Out |
| 2. Doppelringe (x2) | 16. DOWN Taste (runter) |
| 3. Dreifach-20 (60 Punkte) | 17. Cricket Display |
| 4. Dreifachringe (x3) | 18. MISS Taste (Fehlertreffer) |
| 5. Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte) | 19. Handicap Taste |
| 6. Inners Bull' s-Eye (50 Punkte) | 20. SOUND Taste (Sound an/aus) |
| 7. Fangring (0 Punkte) | 21. NEXT Taste (weiter) |
| 8. Einfachringe (x1) | 22. Ersatzspitzen x 20 |
| 9. Adapter Buchse | 23. Soft Tips |
| 10. Punkttestandanzeige | 24. Barrel |
| 11. On/Off Taste (an/aus) | 25. Schaft und Flight |
| 12. UP Taste (rauf) | 26. Schrauben x 6 |
| 13. ENTER Taste (Bestätigung) | 27. Adapter 4,5V, 500mA |
| 14. Double In | 28. Stecker |

STRIKER-601

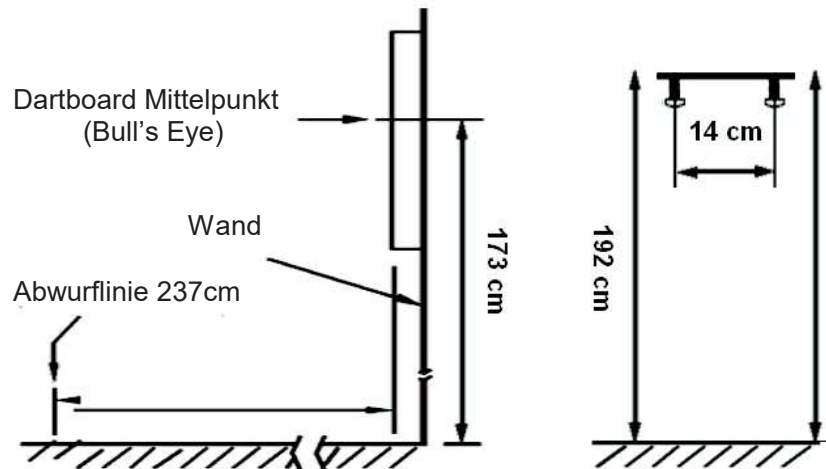


FÜR DIE MONTAGE BENÖTIGTE WERKZEUGE:

Schraubendreher und Bohrer - (nicht mitgeliefert)

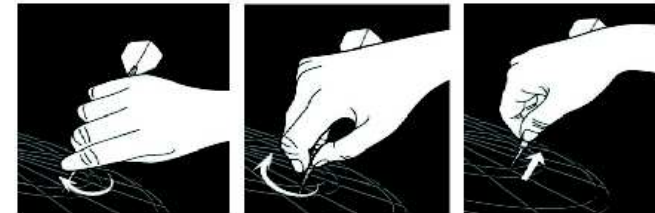
1. Darts vorbereiten: Schrauben Sie Spitze (Tip) und Schaft in den Griff (Barrel). Bei separaten Flights biegen Sie den Flight zurecht und stecken Sie ihn in den Schaft.
2. Hängen Sie das Dartboard an den zwei Haltelöchern auf seiner Rückseite auf. Für die Wandmontage liegen 2 Schrauben bei. Sollten die Schrauben nicht zu Ihrer Wand passen, tauschen Sie sie durch passende aus. Es muss eine 230 V-Steckdose in der Nähe sein. Nach den internationalen Wettkampfgeln wird jedes Dartboard so aufgehängt, dass die Höhe vom Boden bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 m (68") beträgt und der Abstand der Wurflinie vom Spiel 2,37m (7 feet 9 1/4 inches).
3. Markieren Sie in einer Höhe von 192cm (75 5/8") 2 Punkte mit einem Abstand von 14cm (5 1/2") cm zueinander an der ausgewählten Wand. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Markierungen bis die Köpfe noch ca. 13mm (1/2") von der Wand abstehen.
4. Hängen Sie die Dartscheibe über die Schraubenköpfe. Es kann sein, daß Sie die Schrauben in der Länge noch anpassen müssen, bis das Board perfekt an der Wand anliegt.
5. Verbinden Sie den Adapter mit einer Wandsteckdose und den Stecker mit der Dartscheibe. Der Adapter muss 230V, AC – 4,5V DC, 500mA haben.
6. Machen Sie sich vor der Benutzung mit den Funktionen Ihrer Dartscheibe vertraut. Falls Sie das Gefühl haben, dass die Dartscheibe nicht ordnungsgemäß funktioniert, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt FEHLERBEHEBUNG in dieser Bedienungsanleitung.

ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN



TIPPS UND ANLEITUNGEN

Dieses Spiel ist nur für die Benutzung mit SOFTTIP-DARTS mit Plastikspitzen geeignet. Darts mit Stahlspitzen können die Dartscheibe beschädigen. Nehmen Sie die korrekte Haltung ein und werfen Sie die Darts mit angemessener Kraft. Es ist nicht nötig, die Darts mit großem Kraftaufwand zu werfen, damit sie in der Scheibe stecken bleiben. Dieses Dartboard ist für Darts mit einem Maximalgewicht von 16 Gramm und Soft-Spitzen geeignet. Um das Herausfallen von Darts zu reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter. Drehen Sie den Dart beim Entfernen aus der Scheibe ein wenig nach rechts, um das Herausziehen des Darts zu erleichtern.



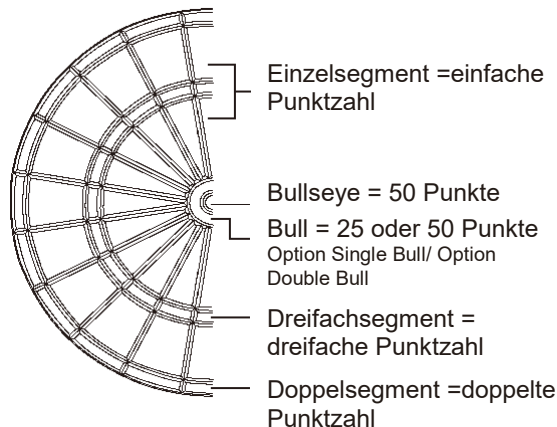
PUNKTEBEWERTUNG

Ein Wurf

Ein Wurf besteht aus 3 Darts.

Abpraller und verfehlt Darts

Jeder abgeprallte oder außerhalb des Spielfelds gelandete Dart zählt nicht und darf nicht nochmal geworfen werden.



EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN

START
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste, um mit dem Einstellen zu beginnen. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, werden Anzeigen aufleuchten und eine Startmelodie ertönt. Ist dieser Sound zu Ende, erscheint im Spieler Display die Anzeige „G01“ bzw. „301“.

**SPIELE +
OPTIONEN**
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Spiele (siehe Tabelle SPIELEAUWAHL) zu wandern. Sobald Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Optionen zu wandern. Sobald Ihre gewünschte Option angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Einige Spiele bieten die Möglichkeit Double In und/oder Double Out auszuwählen. Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch diese speziellen Funktionen zu wandern. Sobald Ihre spezielle Funktion angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

SPIELER
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die Tasten UP und DOWN, um Ihre Spieleranzahl auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten, von einem bis zu 8 Spielern sowie die Solo (Cyber) Auswahlmöglichkeit. Drücken Sie die ENTER Taste, um die Spieler-Auswahl zu bestätigen.

SOLO (CYBER)
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Handelt es sich bei der von Ihnen bestätigten Spieler Auswahl um Solo (Cyber), dann spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie UP/DOWN um den Schwierigkeitsgrad einzustellen und drücken Sie ENTER um das Spiel zu beginnen. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind:
C1: Anfänger-Stufe
C2: Mittlere-Stufe
C3: Fortgeschrittenen-Stufe
C4: Experten-Stufe
C5: Profi-Stufe
Drücken Sie die ENTER Taste, um die Solo (Cyber)-Auswahl zu bestätigen.

HANDICAP
HANDICAP
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Bei einigen Spielen kann ein Handicap ausgewählt werden, nachdem die Anzahl der Spieler festgelegt wurde (bevor Sie die Enter-Taste drücken bestätigen). Drücken Sie auf die Handicap Taste um in die Handicap Auswahl zu gelangen. Dann drücken Sie Up oder Down um die Handicap Option für jeden Spieler festzulegen. Drücken Sie Handicap um zum nächsten Spieler zu gelangen.

**SINGLE/
DOUBLE BULL**
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Sollte das gewählte Spiel die Option Double/ Single Bull anbieten, wählen Sie diese bitte mit den Tasten UP oder Down aus. Drücken Sie dann ENTER um die Auswahl zu bestätigen.

**SPIELER-
WECHSEL**
NEXT
(WEITER)

Wenn der Computer während des Spieles NEXT bekannt gibt, kann das Dartspiel nicht durch den Druck auf Segmente aktiviert werden. Der Spieler ist verpflichtet, alle Pfeile zu entfernen und dann auf die Taste NEXT zu drücken damit der nächste Spieler weiterspielen kann. Sollte die Dartscheibe länger als 10 Sekunden nach der NEXT Ansage nicht bespielt worden sein, wechselt das Gerät automatisch zum nächsten Spieler.

**ERGEBNIS-
ANZEIGE**
NEXT
(WEITER)

Das Spiel endet, sobald der Gewinner ermittelt wurde oder alle Spieler Ihren letzten Wurf getätigt haben (siehe Spielebeschreibung für Details). Verwenden Sie die Taste NEXT, um die Platzierung eines jeden Spielers und das Endergebnis anzusehen.

FEHLWURF
MISS
(ENTFERNEN)

Drücken Sie die MISS Taste falls Ihr Pfeil den Catchring getroffen hat oder das Dartboard ganz verfehlt, um damit 0 Punkte zu verzeichnen und den Wurf zu registrieren.

NEUSTART
MISS
(ZURÜCKSETZEN)

Wenn Sie das Spiel neu starten möchten, halten Sie die MISS Taste für 2 Sekunden gedrückt.

PUNKTE
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Im Verlauf des Spieles können Sie die ENTER Taste drücken um sich die Punkte der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

BEENDEN
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste um das Spiel auszuschalten. Aus Energiespargründen wurde das Gerät mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten nicht bedient wurde, schaltet es automatisch ab.

SOUND
SOUND

Dieses Dartboard wurde mit einem Sound an/aus Schalter ausgestattet. Sie können den Sound während des Spieles jederzeit ausstellen.

SPIELEAUSWAHL

SPIEL	BESCHREIBUNG	ANZEIGE	OPTIONEN/ VARIANTEN	ANZAHL SPIELER
G01	301	3O1	7/56	1-8
G02	301 League	CO1	7/224	1-8
G03	CountUp	CUP	9/18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot-out	S-0	19	1-8
G09	9 lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3/6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3/6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3/6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	Scram Cricket	SCc	1/2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3/6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1/2	2
G17	Double Only Cricket	dbc	3/6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No score Color	NC2	5	2-8
G22	Free-Dart Color	FdC	4	1-8

SPIEL	BESCHREIBUNG	ANZEIGE	OPTIONEN/ VARIANTEN	ANZAHL SPIELER
G23	Overs	orS	19/38	2-8
G24	Unders	Und	19/38	2-8
G25	Halve-it	HAL	1/2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1/2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1/2	1-8
G30	21 points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3/6	1-8
G32	Football	Ftb	1	1-8
G33	Shooting I	S-1	1/2	1-8
G34	Shooting II	S-2	1/2	1-8
G35	Shooting III	S-3	1/2	1-8
G36	Shooting IV	S-4	1/2	1-8

HANDICAP OPTIONEN

SPIEL	BESCHREIBUNG	HANDICAP OPTIONEN
G01	301	-20, -40, -60, -80 Punkte
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Punkte
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Punkte
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Punkte
G06	High Score	+20, +40, +60, +80 Punkte
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Leben
G08	Shoot out	+1, +2, +3, +4 Punkte
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Leben
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G21	No score Color	-1, -2, -3, -4 Leben
G22	Free-Dart Color	+20, +40, +60, +80 Punkte
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Leben
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Leben
G25	Halve-it	+20, +40, +60, +80 Punkte
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Leben
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Punkte
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Punkte
G30	21 points	1, +2, +3, +4 Punkte

SPIELEN

- P-1, P-2P-8 zeigen an, welcher Spieler an der Reihe ist.
- Jeder Spieler darf 3 Pfeile werfen, wenn er am Zug ist.
- Das Dartboard zeigt automatisch die Gesamtpunktzahl an und weist Zielfelder aus.
- Warten Sie immer, bis die Scheibe das akustische Signal beendet hat, bevor Sie Pfeile werfen.

SPIELREGELN

G01 301-999

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist das populärste Dartspiel in den meisten Ligen und Meisterschaften. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601 usw.). Am Ende der Spielrunde eines jeden Spielers wird die Summe der drei geworfenen Pfeile vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewonnen hat, wer als Erster genau Null erreicht. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis der 2., 3. und 4. Platz ermittelt sind. Wenn Sie das Spiel herausfordernder gestalten möchten, können Sie die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT Funktionen wählen, um zusätzliche Einschränkungen bzgl. des Beginns und des Spielendes einzustellen. Die Wahlmöglichkeiten sind wie folgt:

SiO (Standard): Das Spiel beginnt und endet mit einem beliebigen Punktetreffer. Der Spieler kann das Spiel mit jedem Treffer beenden, der seinen Punktestand auf genau Null reduziert. Wenn die Trefferpunkte des Spielers die Punktzahl übertreffen, die benötigt wird, um genau Null zu erreichen, gibt es eine „Bust“ -Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück.

diO - Double In: Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Bevor diese Bedingung nicht erfüllt wurde, beginnt die Punktezahl nicht.

SdO - Double Out: Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert, beenden. Wenn ein Spieler die Punktezahl übertrifft, die benötigt wird, um genau Null oder „1“ zu erreichen, gibt es eine „Bust“ -Runde und der

Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. (Wenn „1“ Punkt übrigbleibt, gibt es auch eine „Bust“ -Runde, da es keine Möglichkeit gibt, den Punktestand mit einem Doppeltreffer auf Null zu bringen.)

diS – Double In + Double Out: Die Punktezahl beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert.

G02 301-999 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist die Teamspielversion des 301-999 Spiels und sehr beliebt in den Dart-Ligen. Es gibt immer zwei Teams und bis zu 4 Spieler pro Team. Zum Beispiel: Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spiel wird genauso wie das 301-999 Einzelspiel gespielt.

Optionen: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 Spieler pro Team

3C: 3 Spieler pro Team

4C: 4 Spieler pro Team

Cyb: 1 Spieler pro Team

G03 COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist ein einfaches Spiel, das jeder spielen kann. Ziel ist es, die anderen Spieler zu besiegen, indem man als Erster eine vorher eingestellte Punktzahl erreicht. Die zur Verfügung stehenden Einstellungen sind: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 und 900. Jeder Spieler sollte versuchen in seiner Runde, so hoch wie möglich zu punkten. Der endgültige Gesamtpunktestand darf höher als die voreingestellte Punktzahl sein.

G04 ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

1 bis 10, 1 bis 15 oder 1 bis 20 in Reihenfolge zu treffen. Wenn eine Zahl getroffen ist, wird das Spiel fortgesetzt mit dem Zielen auf die nächste Zahl. Gewonnen hat, wer die Endzahl seines Spiels als Erster trifft. Optionen:

105,110,115,120: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) unabhängig davon ob ein Single oder Double oder Triple Feld getroffen wurde.

205,210,215,220: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Double Felder gezählt.

305,310,315,320: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Triple Felder gezählt.

G05 SHANGHAI

OPTION: L01, L05, L10, L15

Dieses Spiel ähnelt Round-The-Clock. Die Spieler beginnen auf die Nummer 1 (bzw. 5 oder 10 oder 15) zu werfen und zielen dann auf die nachfolgenden Zahlen in Richtung der 20 und dann auf das Bull's Eye. Die Würfe außerhalb der Nummernfolge werden nicht gewertet. Ein Treffer im Doppel- oder Dreifachring wird als 2- oder 3-faches der Segmentzahl gewertet. Die Punkte werden addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Optionen:

Option L01: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 1

Option L05: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 5

Option L10: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 10

Option L15: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 15

G06 HIGH SCORE

OPTION: H03, H04,..... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ähnelt Count-Up, nur dass das Spiel am Ende der ausgewählten letzten Runde endet. Gewonnen hat, wer den höchsten kumulierten Gesamtpunktestand hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen H03 bis H14 aus, welche 3 bis 14 Runden symbolisieren.

G07 KILLER

Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Leben zu „killen“ und die eigenen am Leben zu halten. Gewonnen hat, wer am Schluss übrig bleibt. In den Optionen 303 - 321 werden Bull und Bull's Eye nicht berücksichtigt. Diese Felder sind ausgeschaltet. Zu Beginn muss jede Spieler seine Nummer bestimmen indem er auf sein Zielfeld wirft. Das Display wird dann „SEL“ anzeigen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, Bull, Bull's Eye oder ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Zahlensegment trifft, muss er noch einmal werfen. Sobald jeder Spieler seine Nummer bestimmt hat, beginnt das Spiel. Jeder Spieler versucht sein eigenes Feld zu treffen, um sich die Qualifikation des Killers zu erwerben. Als KILLER versucht man auf die Zielsegmente der Gegner zu werfen und ihnen mit jedem Treffer ein Leben zu nehmen, bis Sie all Ihre Leben verloren haben. Wirft der KILLER versehentlich auf sein eigenes Zielsegment, verliert er die Legitimation zum KILLER und auch ein Leben. Er gewinnt seine Killer Qualifikation zurück indem er nochmals sein Zielsegment trifft. Der Letzte Überlebende gewinnt das Spiel. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man die Option wählen, daß Doppelsegmente oder Dreifachsegmente als Zielsegmente gewählt werden müssen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben und die Segment Vorgabe (alle Segmentfelder, Doppelfelder oder Dreifachfelder) mit den Optionen 003 bis 321 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren und die Segmentfeld Schwierigkeit.

Option	Leben	Zielvorgabe Segmentfelder
003	3	Einfach, Doppel, Dreifach
005	5	Einfach, Doppel, Dreifach
....	...	Einfach, Doppel, Dreifach
021	21	Einfach, Doppel, Dreifach
203	3	Doppel
205	5	Doppel
...	Doppel
221	21	Doppel
303	3	Dreifach
305	5	Dreifach
....	Dreifach
321	21	Dreifach

G08 SHOOT-OUT

OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Auf dem Display wird eine Zielpunktzahl angezeigt, welche zufällig vom Computer ausgewählt wird. Ein Treffer auf das Ziel zählt immer einen Punkt. Der Spieler welcher als erstes 3, 4... 21 Punkte (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) getroffen hat, gewinnt. Wenn ein Spieler das Dartboard nicht innerhalb von 10 Sekunden getroffen hat, dann wird automatisch eine neue Zielnummer für den Spieler angezeigt und der Wurf wird als Fehlwurf gewertet. In diesem Spiel werden die Doppel- und Dreifachfelder als Einzelpunktzahl gewertet.

G09 LIVES

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Dieses Spiel spielt die Nummern 1 bis 20 und Bull's Eye in einer wiederkehrenden

Sequenz. Die Spieler werfen abwechselnd auf die 1 in der ersten Runde, die 2 in der zweiten Runde, und so weiter. Jeder Spieler muss die Zielnummer mit mindestens einem Dart pro Runde treffen. Falls er mit keinem der drei Pfeile trifft, verliert er ein Leben.

Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen 003 bis 009 welche 3 bis 9 Leben symbolisieren.

G10 SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Cricket ist ein sehr beliebtes Spiel. Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und B (Bull/Bullseye). Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können entsprechend der selektierten Option geöffnet und geschlossen werden. Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, kann das Spiel nicht gewinnen. Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat. Optionen:

C00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
 C20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye
 C25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	ein Treffer	zwei Treffer	offen	geschlossen
Anzeige				

G11 NO SCORE CRICKET

OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist eine vereinfachte Spielvariante von Cricket. Ziel des Spiels ist es, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen. Für einen Treffer auf eine geschlossene Zahl werden zu keiner Zeit Punkte vergeben. Sie sollten daher versuchen, sobald eine Zahl dreimal getroffen wurde, andere Ziele zu treffen. Gewonnen hat, wer als Erster alle drei Treffer auf alle Zahlen erzielt.

Optionen:

000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
 020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye
 025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G12 CUT THROAT CRICKET**OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist eine umgekehrte Version von Cricket. Wenn eine Zahl geöffnet wurde, gehen die Punkte für jeden weiteren Treffer dieser Zahl an den Gegner. Die höchste kumulierte Punktzahl verliert. Allerdings gehen keine Punkte an einen Spieler, der die Zahl bereits geschlossen hat. Wer die niedrigste Punktzahl und alle Zahlen als Erster geschlossen hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst geschlossen hat, aber auch eine höhere Punktzahl hat, muss er weiter werfen, um die Punktzahl der Gegner über oder auf seine Punktzahl zu bringen. Strategisch ist es daher am besten, die Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um zu verhindern, dass Sie von den anderen Spielern Punkte bekommen, während Sie gleichzeitig die Chance erhalten, die anderen zu bestrafen. Optionen:

00C: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

20C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G13 KILLER CRICKET**OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dieses Spiel ist so ähnlich wie No Score Cricket mit einer Besonderheit. Wenn eine Zahl geöffnet, kann der Spieler die Treffer der Gegner entfernen, indem er/sie die gleiche Zahl wieder trifft. Wenn der Gegner die Zahl allerdings auch geschlossen hat, werden diesem Spieler keine Treffer weggenommen. Gewonnen hat, wer alle Zahlen als Erster schließt. Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G14 SCRAM CRICKET**OPTION: Double Bull, Single Bull**

Jeder Spieler wirft auf die 15 - 20 Zahlensegmente plus Bull/Bull's Eye. Ein Spieler ist Schütze und kann Punkte erzielen, die andere Spieler ist Stopper und muss jedes Zahlensegment plus Bull/Bull's Eye einmal treffen, um es zu schließen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann der Schütze nicht mehr punkten. Der Schütze wechselt, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Nun ist Spieler 2 Schütze. Ziel des jeweiligen Schützen ist es, soviel Punkte wie möglich zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel nach der zweiten Runde.

G15 LOW PITCH CRICKET**OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Bei dieser Version von Cricket werden im Gegensatz zu den Standard-Cricket-Segmenten die Segmente auf der Scheibe mit den niedrigeren Zahlen benutzt. Die Spieler müssen die Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bull's Eye „schließen“. Alle anderen Regeln entsprechen denen des normalen Cricket.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 6, 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 1, 2, 3, 4, 5, 6

G16 ENGLISH CRICKET**OPTION: Double Bull, Single Bull**

Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler und besteht aus 2 Runden. Die Spieler verfolgen dabei unterschiedliche Ziele. Spieler 1 muss 9 Trefferpunkte mit dem Bull bzw. Bull's Eye erzielen. Das Bull's Eye zählt doppelt. Bei 9 Trefferpunkten endet die Runde. Spieler 2 muss so viele Punkte wie möglich erzielen. Von den erreichten Punkten werden nach jedem Wurf (3 Darts) 40 Punkte abgezogen. Hat Spieler 1 das Bull bzw. Bull's Eye 9 x getroffen, wechseln die Rollen. Nach Ende der zweiten Runde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

G17 DOUBLE ONLY CRICKET**OPTION: L00, L20, L25, Double Bull, Single Bull**

Double Only Cricket wird wie Cricket gespielt, außer dass zuerst ein Doppelsegment der jeweiligen Cricket Zahl getroffen werden muss, bevor ein Spieler weiterwerfen kann. Sobald das Doppelsegment getroffen wurde, kann diese Zahl geöffnet werden. Gewertet wird das getroffene Doppelsegment sowie alle folgenden Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmentfelder dieser Nummer. Beispiel: Die 20 muss von jedem Spieler zuerst im 20er Doppelfeld getroffen werden. Nach diesem Treffer würde ein 20er Einfachsegment die Nummer öffnen. Ein 20er Doppelsegment öffnet das Cricketsegment und zählt 20 Punkte, ein 20er Dreifachsegment öffnet das Cricketsegment und zählt 40 Punkte. Es ist unmöglich Cricketsegmente mit nur einem Dartpfeil zu öffnen/schließen.

G18 COLOR**OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Jeder Spieler muss einen Pfeil zu Beginn dieses Spieles werfen, um festzulegen, wer auf welchen Block/Farbe (#20 color oder #1 color) zielen wird. (Wenn ein Spieler mit diesem Pfeil das Bull's Eye trifft, muss er/sie noch einmal werfen, um die Farbe zu entscheiden). Alle Spieler versuchen dann ihr Farbziel zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu erreichen (die festgelegt und in den Spiel-Optionen zu Beginn des Spiels eingestellt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners wirft, wird dieser Treffer nicht gewertet. Das Bull's Eye wird für Ihre Gesamtpunktzahl gewertet. Wer als Erster die festgelegte Endpunktzahl erreicht, hat gewonnen.

G19 BONUS COLOR**OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden dem Gegner die Punkte auf seinen Gesamtpunktestand angerechnet. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G20 CORRECTIONAL COLOR**OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender

Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden ihm die Punkte vom Gesamtpunktstand abgezogen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G21 NO SCORE COLOR

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um einen Punkt zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird ein Punkt vom Gesamtpunktstand abgezogen und der Spieler verliert seine Runde. (Das Bull's Eye wird zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt.) Wer noch Punkte hat, gewinnt das Spiel (wenn alle anderen keine Punkte mehr haben). Die Gesamtpunktzahl muss festgelegt und zu Beginn des Spiels unter Spiel-Optionen eingestellt werden: 3, 4, 5, 6, oder 7 Gesamtpunkte.

G22 FREE-DART COLOR

OPTION: 005, 010, 015, 020

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird dies nicht auf den Gesamtpunktstand angerechnet. (Das Bull's Eye wird Ihrem Gesamtpunktstand angerechnet.) Wer die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat, nachdem alle Pfeile geworfen wurden, hat gewonnen. Die Gesamtanzahl der zu werfenden Pfeile muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spiel-Optionen eingestellt werden: 5, 10, 15, oder 20 Pfeile insgesamt.

G23 OVERS

OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist ein einfaches und schnelles Spiel. Jeder Spieler sollte versuchen genauso viele oder mehr Punkte als die in der Runde zuvor erreichte höchste Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die Gesamtpunktzahl aus den vorangegangenen drei Dartwürfen erzielt, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen O03 bis O21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G24 UNDERS

OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ist so ähnlich wie Overs, nur dass es darauf abzielt, den niedrigsten Rekord aus der Gesamtpunktzahl von drei Dartwürfen zu unterbieten. Wenn die Gesamtpunktzahl aus drei Dartwürfen höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Wählen Sie die Anzahl der Leben 3 bis 21. Jeder nicht getroffene Pfeil oder jeder Treffer außerhalb des Punktebereichs wird mit 60 Punkten bestraft (3 x 20, das höchstmögliche Ergebnis mit einem Dartwurf). Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen U03 bis U21 welche 3 bis 21 Leben

symbolisieren.

G25 HALVE-IT

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 12 werfen, dann die 13, 14, irgendeine Zahl im Doppelring, 15, 16, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 18, 19, 20 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn ein Spieler bei allen drei Würfeln in einer Runde ein bestimmtes Ziel nicht trifft, wird sein Punktstand halbiert. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Spieler													

D: Doppelring T: Dreifachring B: Bull's eye

G26 BIG-6

OPTION: b03, b04, b05...b19, b20, b21

Einfach-6 ist das erste Ziel, wenn das Spiel beginnt. Mit seinen 3 Würfeln muss der Spieler einmal das Ziel treffen, um seine Leben zu retten. Solange das Ziel mit dem ersten oder zweiten Wurf getroffen wird, hat der Spieler die Chance mit einem Wurf das nächste Zielfeld für seinen Gegner auszuwählen. Einfach-, Doppel- und Dreifachfelder gelten alle als unterschiedliche Ziele. Es ist strategisch am klügsten, das für die Gegner härteste Ziel wie „Dreifach-20“ oder „Doppel Bull's Eye“ zu wählen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen b03 bis b21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G27 FORTY-ONE

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 20 werfen, dann die 19, irgendeine Zahl im Doppelring, 18, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 16, 15, eine Gesamtpunktzahl von 41 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn der Spieler in der vorletzten Runde keine 41 Punkte erreicht, kann er nicht fortfahren. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

	20	19	18	17	16	15	B	'41'	Total
Spieler 1									
Spieler 2									

B: Bull's eye

G28 BINGO

OPTION: 132, 141, 168, 189

Das Dartboard zeigt Ihnen das Zielfeld automatisch an. Der Spieler, dem es als ersten gelingt, das Spiel zu beenden indem er alle vorgegebenen Zielfelder dreimal getroffen hat, ist der Gewinner. Optionen:

132- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 15, 4, 8, 14, 3.

141- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 17, 13, 9, 7, 1.

168- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 20, 16, 12, 6, 2.

189- die Felder in dieser Reihenfolge treffen: 19, 10, 18, 5, 11.

Der Spieler muss die jeweilige Nummer dreimal getroffen haben, bevor er mit der nächsten Nummer beginnt. Einfachsegmentfelder zählen 1x, Doppelsegmentfelder zählen 2x, Dreifachsegmentfelder zählen 3x.

G29 DOUBLE DOWN

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Das Spiel beginnt mit einer Basis von 40 Punkte für jeden Spieler. Der Spieler muss in jeder Runde die vorgegebenen Felder treffen. In der ersten Runde muss zum Beispiel die 15 getroffen werden. Falls keine Treffer erzielt werden, halbiert sich die Punktezah des Spielers. In der nächsten Runde ist die 16 an der Reihe und so weiter. D und T steht für irgendein Doppelfeld bzw. irgendein Dreifachfeld. Auch hier gilt die gleiche Regel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Spieler 1										
Spieler 1										

D: Doppel T: Dreifach B: Bull's eye

G30 21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Ziel dieses Spieles ist es möglichst viele Markierungen zu erhalten. Eine Markierung kann man auf zwei verschiedene Arten bekommen:

1. Mit 1, 2 oder 3 Würfeln genau 21 Punkte erzielen.
2. Möglichst nah an die 21 Punkte heranwerfen (falls in der Runde keiner genau 21 Punkte geworfen hat).

Der Spieler scheidet aus (bust) sobald er mehr als 21 Punkte wirft und kann keine Markierung mehr erhalten. Sobald das Spiel beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Markierungen gewonnen.

Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen 005 bis 011 aus, welche 5 bis 11 Runden symbolisieren.

G31 NINE DART CENTURY

OPTION: 100, 150, 200, DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Die Optionen sind die Zielpunkte, siehe Tabelle unten.

Optionen	100	150	200
Zielpunkte	100 Punkte	150 Punkte	200 Punkte

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe (3 x 3 Würfe) um direkt oder möglichst nah an 100 Punkte (bzw. 150 oder 200) zu kommen ohne darüber zu graten. Sollte ein Spieler über diesen Wert kommen, ist er aus dem Spiel. Das Dartboard wird TOO HIGH ankündigen. Dartpfeile die außerhalb der Segmentfelder landen,

setzen den Spieler auf 0 zum Anfang zurück. Pfeile die von den Segmentfeldern abprallen werden nicht bestraft und zählen nicht. Die Nummer die getroffen wurde wird gepunktet. Ein Doppelsegment zählt 2x und ein Dreifachsegment zählt 3x. Der Spieler der am dichtesten an die vorausgewählte Punktzahl herankommt ist der Gewinner.

G32 FOOTBALL

Die Spieler müssen als erstes ihr Spielfeld auswählen, indem Sie einen Pfeil auf das Dartboard werfen. Sobald das Spielfeld bestimmt ist, beginnt das Sammeln von Punkten mit dem Doppelsegment, danach das Bull's Eye, dann zum gegenüberliegenden Segment in strikter Reihenfolge. Der Stand der Spieler wird auf dem Display angezeigt. Wenn zum Beispiel ein Spieler das Segment Nummer 11 ausgewählt hat, dann sollte er Doppel 11, Einfach 11, Dreifach 11, Einfach 11, äußeres Bull's Eye, inneres Bull's Eye, äußeres Bull's Eye, einfach 6, dreifach 6, einfach 6, und zum Schluß Doppel 6 werfen. Der Spieler, welches die Sequenz als erster beendet hat ist der Gewinner.

G33 SHOOTING I

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler, der mit seinen drei Pfeilen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde. Das Spiel wird solange gespielt, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat..

G34 SHOOTING II

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Gewonnen hat, wer als Erster 7 Runden gewinnt.

G35 SHOOTING III

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

G36 SHOOTING IV

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den einfach, doppel oder dreifach Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

FEHLERBEHEBUNG

Kein Strom	Prüfen Sie bitte und stellen Sie sicher, dass der AC-Adapter richtig in der Steckdose steckt und der DC-Stecker korrekt mit der DC-Buchse an der Scheibe verbunden ist.
Spiel wertet keine Treffer	Prüfen Sie, ob das Spiel im Einstellungsmodus oder im Wartemodus oder mitten in der Punkteprüfung ist. Drücken Sie die MISS/RESET-Taste 2 Sekunden, um zu sehen, ob das Spiel startet. Sie können auch prüfen, ob ein Segment oder eine Funktionstaste festgeklemmt ist.
Segment oder Taste festgeklemmt	Während des Versands oder im Verlauf eines normalen Spiels, kann es passieren, dass ein Segment zeitweise klemmt. In diesem Fall brechen alle automatischen Punkte-Funktionen ab. Indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Segment mit Ihrem Finger hin- und herwackeln, können Sie das Segment wieder lösen. Das Spiel kann dann wieder aufgenommen werden und die Punkte-Funktionen arbeiten wieder ordnungsgemäß.
Abgebrochene Spitzen entfernen	Soft-Tips können abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. In diesem Fall versuchen Sie die Spitzen vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Pfeil, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze sich verbiegt und abbricht.
Elektrische oder elektro-magnetische Interferenzen	Sollte es zu elektromagnetischen Interferenzen kommen, wird die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise nicht mehr ordnungsgemäß oder gar nicht funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, Spannungsstoß, eine Büschelentladung oder zu geringer Abstand zu einem elektrischen Motor oder einer Mikrowelle.) Um die normale Funktion des Spiels wieder herzustellen, entfernen Sie den Adapter 2 Sekunden von dem Gerät und der Stromversorgung. Stellen Sie sicher, dass die Quelle, die diese Störungen verursacht auch entfernt wird.

Garantie wird ungültig, wenn die Dartscheibe geöffnet oder auseinandergenommen wurde.

SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG!

Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Verwenden Sie nur den empfohlenen AC-Adapter (siehe Anleitung zum Aufhängen). Der Adapter ist kein Spielzeug!

Vermeiden Sie es, die Dartscheibe extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen auszusetzen. Setzen Sie die Dartscheibe nicht Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder milden Reinigungsmittel.

Bitte trennen Sie die Verbindung zur Stromversorgung, bevor Sie die Dartscheibe reinigen. Untersuchen Sie regelmäßig den AC-Adapter auf Schäden am Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Sollte eines dieser Teile beschädigt sein, benutzen Sie die Dartscheibe nicht, bis der Schaden repariert wurde.

WARNUNG: Darts ist ein Sport für Erwachsene, kein Spielzeug. Nicht für die Benutzung durch Kinder geeignet, es sei denn unter der Aufsicht eines Erwachsenen. Bitte lesen Sie die Anleitungen sorgfältig durch. Zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen. Die sachgemäße Benutzung des Spiels verhindert Schäden oder Verletzungen.

RECYCLING



Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ weist daraufhin, dass dieses Produkt und sein Adapter nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden. Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen, bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Germany
Tel.: +49 (0) 1805 25 63 63
service@carromco.com www.carromco.com

Bitte für zukünftiges Nachlesen aufbewahren.
MADE IN CHINA



14+

