

Sehr geehrter Kunde,

zunächst möchten wir Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes gratulieren.

Bitte lesen Sie die folgenden Anschluss- und Anwendungshinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese um möglichen technischen Schäden vorzubeugen.

Technische Daten

Artikelnummer	10028613, 10028614, 10030461
Stromversorgung	9V DC, 500 mA (Schaltnetzteil 100-240V, 50Hz)
Maße (BxHxT)	513 x 572 x 65mm
Lieferumfang	<ul style="list-style-type: none">• Elektronische Dartscheibe• Bedienungs- und Spiele-Anleitung• 12 Pfeile (in Einzelteilen)<ul style="list-style-type: none">• 3x blau• 3x grün• 3x rot• 3x schwarz• 24 Pfeilspitzen• 2 x Schraube und Dübel• Netzteil

Warnung

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Produktes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig und führen Sie Reparaturen nie selber aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Lassen Sie keine Gegenstände aus Metall in dieses Gerät fallen.

- Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf dieses Gerät.
- Reinigen Sie das Gerät nur mit einem trockenen Tuch.
- Verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller oder vom qualifizierten Fachhandel empfohlenes Zubehör.

Die Gewährleistung verfällt bei Fremdeingriffen in das Gerät.

Netzadapter

- Verwenden Sie den mitgelieferten Adapter nur in Kombination mit der Dartscheibe. Benutzen Sie bei etwaigen Schäden einen baugleichen Netzadapter, den Sie vom qualifizierten Fachhandel bzw. vom Hersteller beziehen können.
- Der Netzadapter ist ausschließlich für die Verwendung im Innenraum zugelassen.
- Halten Sie den Netzadapter von Feuchtigkeit und extremer Hitze fern.
- Trennen Sie immer erst das Netzteil von der Steckdose, bevor Sie den Adapter von der Dartscheibe trennen.
- Ersetzen Sie das Netzteil unbedingt, falls das Netzkabel beschädigt wurde.

Kleine Objekte/Verpackungsteile (Plastikbeutel, Karton, etc.)

Bewahren Sie kleine Objekte (z.B. Schrauben und anderes Montagematerial, Speicherkarten) und Verpackungsteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf, damit sie nicht von diesen verschluckt werden können. Lassen Sie kleine Kinder nicht mit Folie spielen. Es besteht Erstickungsgefahr!

Transport des Gerätes

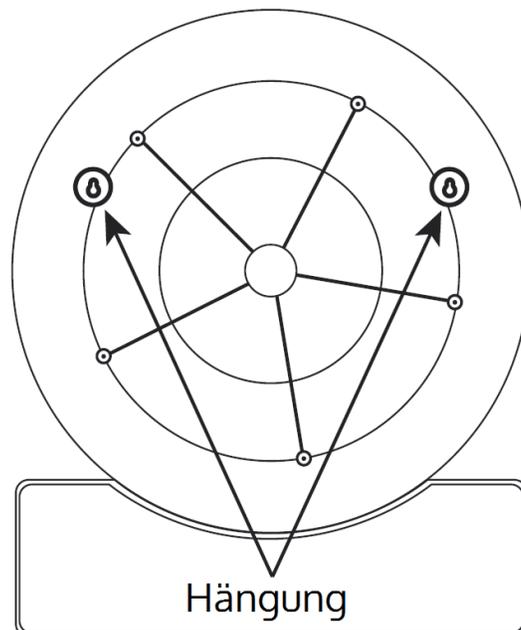
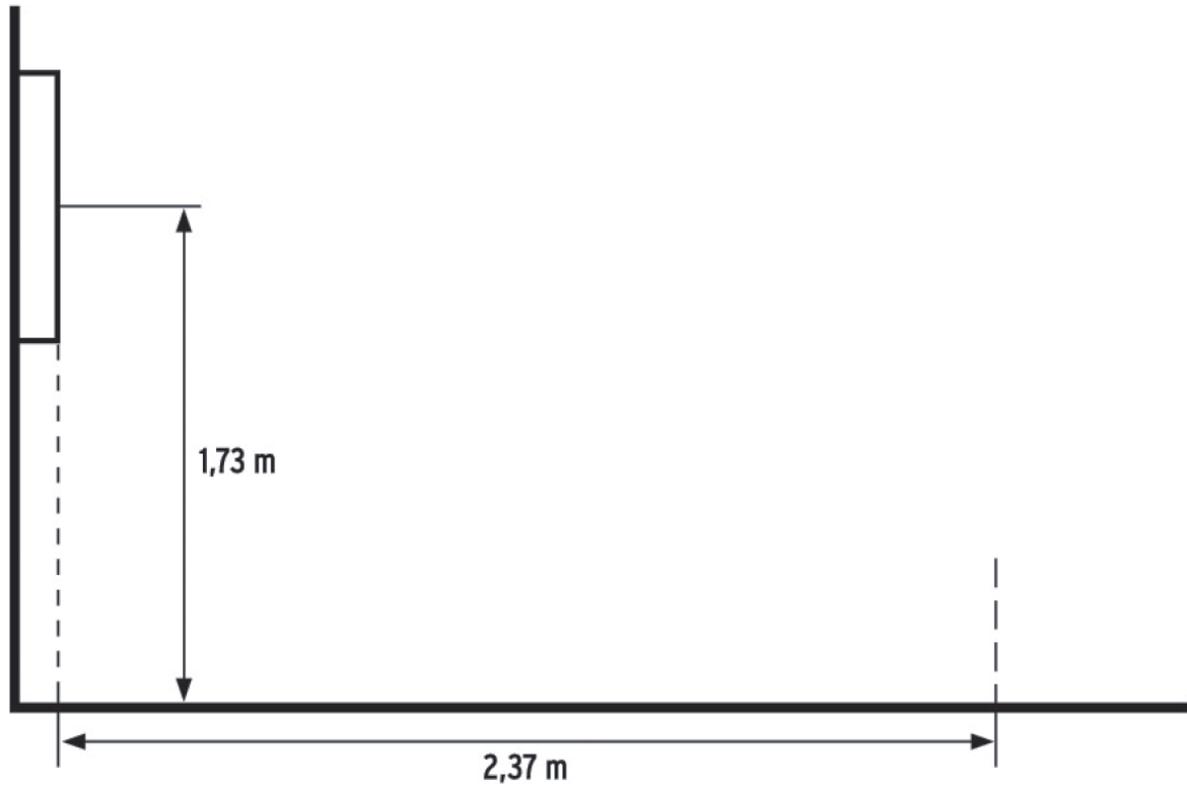
Bitte bewahren Sie die Originalverpackung auf. Um ausreichenden Schutz beim Transport des Gerätes zu erreichen, verpacken Sie das Gerät in der Originalverpackung.

Reinigung der äußeren Oberfläche

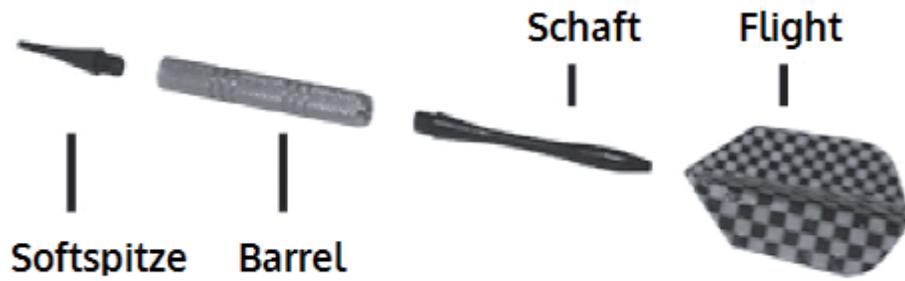
Verwenden Sie keine flüchtigen Flüssigkeiten, wie Insektensprays. Durch zu starken Druck beim Abwischen können die Oberflächen beschädigt werden. Gummi- oder Plastikteile sollten nicht über einen längeren Zeitraum mit dem Gerät in Kontakt sein. Nutzen Sie ein trockenes Tuch.

Hängung / Montage

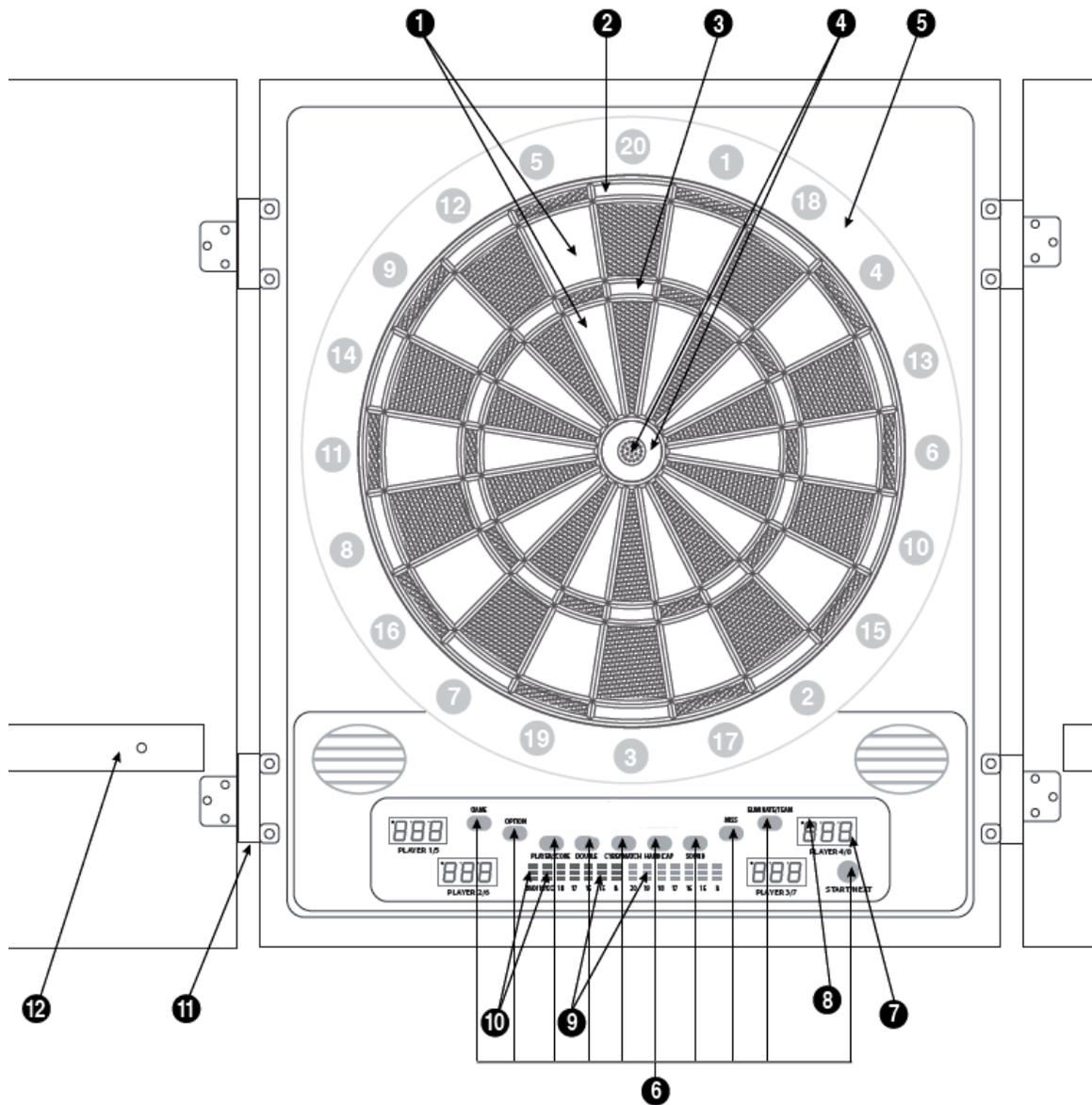
Wählen Sie einen Ort, an dem Sie die Dartscheibe wie in folgender Abbildung skizziert aufhängen können. Der Abstand des Spielers zur Scheibe sollte 2,37m betragen. Die Höhe des Bullseye (des Zentrums der Dartscheibe) sollte 1,73m betragen.



Setzen Sie die Pfeile zusammen:



Das Dartboard



1	Single	Zählung wie angezeigt
2	Double (Ring)	Punkte x2
3	Triple (Ring)	Punkte x 3
4	Bullseye	Äußerer Ring: 25 Punkte Innerer Ring: 50 Punkte
5	Catcher	Keine Punkte
6-9	Funktionstasten Ergebnis-Display Dart-Anzeige	Siehe Abschnitt „Funktionstasten“ Zeigt in Rotation: Ziel-Punkte – Hit – Punkte (total) – Spieler # Zeigt an, wie viele Würfe der Spieler (der im Moment an der Reihe ist) noch hat
10	Display für DI / DO	
11	Netzteil-Anschluss	
12	Dart-Halter	

Operation

Ein- und Ausschalten

Das Gerät schaltet sich automatisch ab (Standby), sobald es über eine Zeitspanne von 10 Minuten nicht benutzt wird.

Solange das Netzteil eingesteckt und angeschlossen ist, bleibt dennoch der aktuelle Spielstand gespeichert – das Spiel kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen werden. Trennen Sie die Netzverbindung, um das Gerät vollständig auszuschalten.

Funktionstasten

GAME	Spiel-Auswahl Auf dem linken Display werden die Spiele (G01-G27, siehe Tabelle 1) angezeigt. Auf dem rechten Display wird die Spiel-Variante angezeigt.
OPTION	Drücken Sie mehrfach, um die jeweils zur Verfügung stehenden Spielvarianten durchzuschalten.
PLAYER-SCORE	Vor dem Beginn des Spieles wählen Sie hiermit die Anzahl der Spieler. Während des Spiels drücken, um den Punktestand der Spieler abzurufen. Drücken Sie ein Mal, um die Punkte der Spieler 1, 2, 3 und 4 anzuzeigen. Drücken Sie zwei Mal, um die Punktestände der Spieler 5, 6, 7 und 8 anzuzeigen.

HANDICAP	Vor dem Beginn des Spieles drücken, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen bzw. Optionen für die verschiedenen Spieler. Beispiel: Wenn 4 Spieler G01 spielen, kann Spieler 1 bei 801 starten, Spieler 2 bei 501, Spieler 3 bei 301 und Spieler 4 bei 201 Punkten.
ELIMINATE/TEAM	Vor dem Spielbeginn drücken, um Teams zu registrieren (2 gegen 2, 3 gegen 3 oder 4 gegen 4); Während des Spieles drücken, um den letzten Wurf zu löschen.
CYBER MATCH	Gegen einen Computer-Gegner spielen. Drücken Sie mehrfach, um die Stärke des virtuellen Gegners einzustellen (C1 = Sehr schwierig; C5 = Sehr einfach).
DOUBLE	Ein- /Ausschalten der Double In / Double Out Funktionen für G01. 1 x drücken: Double In (rotes Licht im linken Scoreboard(10)); 2 x drücken: Double Out (rotes Licht im rechten Scoreboard (10)); 3 x drücken: Mit Double In und Double Out (zwei rote Lichter links); 4 x drücken: Ohne Double In und Double Out (keine LEDs).
START/NEXT	Spiel beginnen / Nächster Spieler
SOUND/VOLUME	Mehrfach drücken für die Einstellung der Lautstärke (7 Stufen)
MISS	Nach einem Fehlwurf drücken (um nach einem 0-Punkte-Wurf die gebliebenen Würfe um 1 zu reduzieren).

Liste der Spiele und Varianten

NR	Spiel	HC	Varianten
G01	Count Down	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	Simple Cricket	✓	000, 020, 025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Score Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G06	Double Store Cricket	✓	000, 020, 025
G07	Shove-A-Penny Cricket	✓	P00, P20, P25
G08	Round The Clock	✓	5, 10, 15, 20
G09	Round The Clock-Double	✓	205, 210, 215, 220
G10	Round The Clock-Triple	✓	305, 310, 315, 320
G11	Legs Over	✓	3, 5, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

G12	Legs Under	✓	U03, U05, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21
G13	Count Up	✓	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900
G14	High Score	X	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G15	Shoot Out	✓	-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21
G16	Killer	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G17	Killer-Double	✓	203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221
G18	Killer-Triple	✓	303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321
G19	All Five	✓	51, 61, 71, 81, 91
G20	Shanghai	X	1, 5, 10, 15
G21	Shanghai-Double	X	201, 205, 210, 215
G22	Shanghai-Triple	X	301, 305, 310, 315
G23	Golf	✓	10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90
G24	Bingo	✓	132, 141, 168, 189
G25	Big Little-Simple	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G26	Big Little-Hard	✓	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G27	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Spielregeln

Generell hat jeder Spieler immer drei Würfe. Die Runden werden jeweils in den zwei Resultatfeldern angezeigt. Die drei kleinen Punkte über der Punktezahl zeigen an, wie viele Darts in der jeweiligen Runde noch zu werfen sind.

Nach einer jeden Runde schaltet sich das Dartboard automatisch in den „hold“-Modus. Drücken Sie START/NEXT, um den nächsten Spieler zu aktivieren und das Spiel fortzusetzen.

G01 – Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In diesem Spiel wird von der Ausgangspunktzahl (101 / 201 / ... / 901) heruntergezählt. Die drei Würfe jedes Spielers werden dazu in jeder Runde zusammengezählt und sukzessiv von der Ausgangspunktzahl abgezogen.

Der erste Spieler, der genau 0 erreicht, hat das Spiel gewonnen. Das bedeutet: Die Runde, die die erforderliche Punktezahl (um 0 zu erreichen) überschreitet, wird nicht gewertet.

Um das Spiel noch schwieriger zu machen, kann die DOUBLE-Funktion genutzt werden. Mit dieser Variante, sind Beginn und Ziel des Spiels um eine Herausforderung reicher.

Double In: Das Spiel beginnt erst, wenn ein Double geworfen wurde. Die zuvor erzielten Punkte werden nicht gewertet.

Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler einen Double werfen, der die Punktzahl genau auf 0 reduziert. Falls genau 1 Punkt übrig bleibt, kann der Spieler das Spiel daher dann auch nicht mehr für sich entscheiden – oder die Runde wird annulliert.

Double In/Out: Beide Varianten werden kombiniert.

Dart-Finish: Sobald bei einer entsprechenden Count-Down-Variante ein Spieler den Wert 180 Punkte erreicht, hat er die Möglichkeit das Spiel mit drei Würfeln zu beenden. Das Dartboard berechnet die dafür benötigten Treffer und zeigt diese für jeden Wurf separat an. Verfehlt der Spieler das Ziel des ersten Wurfs, kann das Spiel aber dennoch mit den zwei übrigen Würfeln entscheiden, berechnet die Scheibe die Zielwürfe neu. Single, Double oder Triple wird hierbei jeweils vor der Punktzahl angezeigt. Beispiel: „_18“ (Single), „=18“ (Double) oder „≡18“ (Triple). Ist ein Bullseye-Treffer notwendig, wird „25“ angezeigt.

G02 – Simple Cricket (000, 020, 025)

In diesem Spiel gelten nur die Punkte von 15 bis 20 sowie das Bullseye. Der erste Spieler, der alle Segmente drei Mal trifft, ist der Gewinner. Double- und Triple-Zone verdoppeln/verdreifachen die Trefferzahl.

Variante 000: Spieler dürfen die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye in beliebiger Reihenfolge treffen.

Variante 020: Spieler müssen die Segmente in der Folge 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 und dann das Bullseye treffen.

Variante 025: Spieler müssen die Segmente in der Folge Bullseye - 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20 treffen.

G03 – Scram Cricket (A00 – nur für 2 Spieler)

Auch hier ist das Ziel, alle Felder von 15 bis 20 und das Bullseye auszuwerfen. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der erste Spieler, die Segmente mit je 3 Würfeln auszuwerfen. Der Gegner versucht, die nicht abgeschlossenen Segmente zu treffen, um dort Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment abgeschlossen ist, versucht nun der zweite Spieler hier Punkte zu sammeln.

Wenn alle Segmente von Spieler 1 abgeschlossen wurden, ist die erste Runde vorbei. In Runde 2 werden die Rollen getauscht.

Das Spiel endet, wenn auch Spieler 2 seine Segmente abgeschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

G04 – Score Cricket (E00, E20, E25)

Auch hier ist das Ziel, alle Felder von 15 bis 20 und das Bullseye auszuwerfen.

E00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.

E20: Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.

E25: Es müssen zunächst das Bullseye, dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Jedes Segment ist „eröffnet“, sobald ein Spieler es dreimal getroffen hat. Sobald alle Spieler das Segment ausgeworfen (also dreimal getroffen) haben, ist es „geschlossen“. Der Spieler, der ein Segment „eröffnet“ hat, ist der „Besitzer“ dieses Segments und kann durch Treffer in jenem Segment weitere Punkte sammeln, bis das Segment durch die anderen Spieler geschlossen wurde. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gezählt.

C00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.

C20: Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.

C25: Es müssen zunächst das Bullseye, dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Dreifaches Treffen eines Segments „eröffnet“ dieses – Punkte können dann in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Mitspieler das Segment 3x getroffen haben. Die von jedem Spieler erzielten Punkte, werden den Mitspielern zugeschrieben. Ziel ist es, den Gegnern möglichst viele Punkte unterjubeln. Sobald alle Segmente ausgeworfen sind, gewinnt derjenige Mitspieler mit dem niedrigsten Punktestand.

G06 – Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Auch hier werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gezählt.

d00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.

d20: Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.

d25: Es müssen zunächst das Bullseye, dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Das Spiel funktioniert wie G02, mit dem Unterschied, dass jeder Spieler zunächst die Double Zone jedes Segments auswerfen muss, bevor alle anderen Würfe gezählt werden.

G07 – Shove Ha’penny Cricket (P00, P20, P25)

Auch hier werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gezählt.

P00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.

P20: Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.

P25: Es müssen zunächst das Bullseye, dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Ziel des Spiels ist es, alle drei Zonen jedes Segments zu treffen. Wirft der Spieler das Segment der laufenden Runde mit Treffern in der x1-, x2- und x3- Zone aus und wird es dreifach gezählt bekommt der Gegner eine Segment-Zone zugesprochen. In der nächsten Runde ist das jeweilige Segment für den Spieler geschlossen und der Gegner erhält keine weiteren Wurfzonen.

G08 – Round the Clock (5, 10, 15, 20)

In Round the Clock werden folgende Segmente gezählt:

Variante 5: Segmente 1 – 5

Variante 10: Segmente 1 – 10

Variante 15: Segmente 1 – 15

Variante 20: Segmente 1 – 20

Das je Runde zu treffende Segment wird hier vom Computer vorgegeben. Wenn das Segment ausgeworfen wurde, registriert das Dartboard dies mit YES (sonst: NO). Der Spieler, der zuerst alle Segmente ausgeworfen hat, gewinnt.

G09 – Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

In Round the Clock werden nur die Double-Zonen der folgenden Segmente gezählt:

Variante 205: Segmente 1 – 5

Variante 210: Segmente 1 – 10

Variante 215: Segmente 1 – 15

Variante 220: Segmente 1 – 20

Das je Runde zu treffende Segment wird hier vom Computer vorgegeben. Wenn das Segment ausgeworfen wurde, registriert das Dartboard dies mit YES (sonst: NO). Der Spieler, der zuerst alle Segmente ausgeworfen hat, gewinnt.

G10 – Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

In Round the Clock werden nur die Triple-Zonen gezählt – der Ablauf folgt den vorangegange-

nen Round-The-Clock-Varianten.

G11 – Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Die Varianten (3, 5, ..., 21) repräsentieren hier die „Leben“ der Spieler.

Jeder Spieler beginnt mit der per Variante eingestellten Anzahl „Leben“. Der Computer zeigt dem ersten Spieler eine Punktzahl an. Diese muss mit drei Würfeln erreicht oder überschritten werden. Gelingt ihm dies, behält er alle Leben. Der folgende Spieler muss dann versuchen, gleichzuziehen oder die geworfenen Punkte zu überschreiten. Gelingt ihm dies wiederum, behält auch er alle Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei Nichtgelingen verliert der Spieler ein Leben. Die Punkte können jeweils mit Druck auf START oder durch Fehlwurf gelöscht werden – das Resultat: Ein Leben Abzug. Sobald ein Spieler keine Leben mehr übrig hat, scheidet er aus. Der übrig gebliebene Spieler mit den meisten Lebenspunkten gewinnt.

G12 – Legs under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Auch hier repräsentieren die Varianten die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“.

Das Spiel funktioniert wie G11 – Legs over – nur andersherum: Die angezeigte Punktzahl muss jeweils getroffen oder unterschritten werden. Drücken von ELEMİNATE/TEAM bewirkt, dass die gerade erzielten Punkte gelöscht werden und 60 Punkte addiert werden. Auch durch MISS werden 60 Punkte addiert. Der Spieler, der am Ende die meisten Leben hält, gewinnt.

G13 – Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Wählen Sie aus den Varianten (100, 200, ..., 900) eine Ziel-Punktzahl. Jeder Wurf zählt. Der Spieler, der zuerst die gewählte Zielpunktzahl erreicht oder überschreitet, gewinnt.

G14 – High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Die Varianten (H03, H05, ..., H21) stehen für die Anzahl der Spielrunden. Ziel ist es, die höchste Rundenzahl zu werfen. Der Spieler, der die höchste Punktzahl in einer Runde geworfen hat, gewinnt.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Die Varianten (-03, -05, ..., -21) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“.

In jeder Runde wird ein Segment zufällig vom Computer vorgegeben. Dieses gilt es innerhalb von 10 Sekunden zu treffen. Alle anderen Segmente zählen nicht. Jeder gültige Treffer zieht ein Leben des Werfers ab. Der Spieler, der als erster alle Leben ausgeworfen hat, gewinnt.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Die Varianten (3, 5, ...,21) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“. Jeder Spieler beginnt mit der selben Anzahl „Leben“.

Bevor das Spiel beginnt, zeigt das Display SEL (select = Auswahl) an. Der Spieler wählt nun sein Punkte-Segment durch Wurf aus. Nachdem alle Spieler „ihr“ Feld markiert haben, beginnt das Spiel. Wer durch treffen in seinem eigenen Segment punktet, wird „Killer“ (Display: „I-“ vor der Spielernummer).

Der Killer versucht, die Segmente der Gegner zu treffen. Gelingt dies, verliert der Halter des jeweiligen Segments jeweils ein Leben. Trifft der Killer sein eigenes Feld, verliert er den Killer-Status und ein Leben.

Es gewinnt der am längsten „überlebende“ Spieler.

G17 – Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Die Varianten (203, 205, ...,221) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“. Jeder Spieler beginnt mit der selben Anzahl „Leben“.

Der Spielablauf ist analog zu G16 – Killer, mit dem Unterschied, dass hier nur Treffer im x2-Ring zählen.

G18 – Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Die Varianten (303, 305, ...,321) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“. Jeder Spieler beginnt mit der selben Anzahl „Leben“.

Weitere Variante des Killer-Spiels. Hier zählen die x3-Felder.

G19 – All five (51, 61, 71, 81, 91)

Ziel dieses Spiels ist es, die Voreingestellte Punktezahl (51 / 61 / ... / 91) in jeder Runde zu reduzieren. Um in einer Runde Erfolg zu haben, muss allerdings die geworfene Punktzahl durch 5 teilbar sein. Die Punktzahl geteilt durch 5 wird dann abgezogen.

Beispiel: Der Spieler erzielt in einer Runde 20 Punkte. Es werden dann $20 / 5 = 4$ Punkte ab-

gezogen. Wird keine durch 5 teilbare Punktzahl geworfen, werden keine Punkte gegeben. Ist einer der drei Würfe ein Fehlwurf, werden auch keine Punkte gegeben.

Der erste Spieler, der die voreingestellte Punktzahl erreicht oder überschreitet, gewinnt.

G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)

Variante 1: Segmente müssen in der Reihenfolge 1 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 5: Segmente müssen in der Reihenfolge 5 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 10: Segmente müssen in der Reihenfolge 10 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 15: Segmente müssen in der Reihenfolge 15 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Nur Treffer in der richtigen Reihenfolge werden gezählt. Der Spieler hat nur eine Chance, das richtige Segment zu treffen. Trifft er nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe und die geworfenen Punkte werden nicht gezählt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G21 – Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Double Variante von Shanghai. Als Treffer gilt jeweils nur die x2-Zone

Variante 201: Segmente müssen in der Reihenfolge 1 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 205: Segmente müssen in der Reihenfolge 5 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 210: Segmente müssen in der Reihenfolge 10 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 215: Segmente müssen in der Reihenfolge 15 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

G22 – Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Analog zu Shanghai Double. Hier gelten als Treffer nur die Triple-Zonen der jeweiligen Segmente.

Variante 301: Segmente müssen in der Reihenfolge 1 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 305: Segmente müssen in der Reihenfolge 5 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 310: Segmente müssen in der Reihenfolge 10 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Variante 315: Segmente müssen in der Reihenfolge 15 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

G23 – Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Die Spieler zielen Runde für Runde auf aufsteigende Segmente (also in Runde 1 auf Segment 1, in Runde 2 auf Segment 2, in Runde 9 auf Segment 9 usw.). Ziel ist es, in jeder Runde eine möglichst niedrige Punktzahl zu werfen.

Punkte:

Triple = 1 Punkt (bestmögliches Ergebnis – es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)

Double = 2 Punkte

Single = 1 Punkt

Kein Treffer im aktiven Segment (in Runde 5: Segment 5 usw.) = 5 Punkte

Jeder Spieler hat je Runde drei Würfe zur Verfügung, kann aber bei Belieben bereits nach einem guten ersten Wurf weitergeben (START/NEXT). Trifft der Spieler mit seinem ersten Wurf das Zielsegment, erhält er 3 Punkte. Er kann nun wählen, ob er den nächsten Wurf nimmt, oder an den nächsten Spieler abgibt. Verpasst er das Ziel bei seinem zweiten Wurf, erhöht sich seine Punktzahl von 3 auf 5. Verbessert er mit dem zweiten Wurf jedoch (und trifft Double), senkt sich seine Punktzahl von 3 auf 2 und er kann wiederum wählen, ob er das Spiel an den nächsten Spieler weitergibt oder den dritten Wurf nimmt.

Der erste Spieler, der die gewählte Endpunktzahl (10 / 20 / ... / 90) erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Wer übrig bleibt oder nach 18 Feldern die niedrigste Punktzahl hat, gewinnt.

G24 – Bingo (132, 141, 168, 189)

Ziel ist es, eine der wählbaren Segment-Sequenzen (132 / 141 / 168 / 189) auszuwerfen.

Variante 132: Die Sequenz 15 – 4 – 8 – 14 – 3 muss geworfen werden.

Variante 141: Die Sequenz 17 – 13 – 9 – 7 – 1 muss geworfen werden.

Variante 168: Die Sequenz 20 – 16 – 12 – 6 – 2 muss geworfen werden.

Variante 189: Die Sequenz 19 – 10 – 18 – 5 – 11 muss geworfen werden.

Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor das Display das nächste aktive Segment anzeigt. Es gewinnt der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat. Dabei zählen die Double- und Triple-Zonen jeweils für 2 bzw. 3 Treffer.

G25 – Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Die Varianten (3 / 5 / ... / 21) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“. Jeder Spieler beginnt mit derselben Anzahl „Leben“.

Das Display zeigt in jeder Runde das für den aktiven Mitspieler aktive (zu treffende) Segment an (zufällige Auswahl). Trifft der Spieler mit dem ersten oder zweiten Wurf, kann er das zu tref-

fende Segment des nächsten Spielers mit seinem nächsten Wurf festlegen. Trifft er nicht, oder erst mit dem dritten Wurf, wird das Zielsegment für den nächsten Spieler wiederum zufällig vom Computer ausgewählt.

Trifft der Spieler nicht, wird ihm ein „Leben“ abgezogen. Gewinner ist, wer am Ende übrig bleibt. Triple- und Double-Felder werden einfach gezählt.

G26 – Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Schwierigere Variante von Big Little. Hier werden auch die Double- und Triple-Felder gewertet.

G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Jeder Wurf zählt und wird aufaddiert. Der Spieler, der als erster die vorab eingestellte Zielpunktzahl (101 / 201 / ... / 901) erreicht, gewinnt.

Überschreitet ein Spieler die Zielpunktzahl, geht er in dieser Runde leer aus (wird nicht gezählt).

Erreicht ein Spieler exakt die Punktzahl eines Gegners, wird der Gegner auf 0 zurückgeworfen. Beispiel: Spieler 1 hat 20 Punkte, Spieler 2 hat 50 Punkte, Spieler 3 hat 30 Punkte.

Spieler 4 hat noch 0 Punkte und ist an der Reihe. Er wirft mit seinem ersten Wurf 20 Punkte ➔ Spieler 1 wird auf 0 Punkte zurückgesetzt. Mit dem zweiten Wurf wirft Spieler 4 10 Punkte und hat nun 30 Punkte ➔ Spieler 3 wird nun ebenfalls auf 0 Punkte zurückgesetzt. Mit dem dritten Wurf erzielt Spieler 4 einen Punkt. Er hat nun 31 Punkte.

Fehlerbehebung

Kein Strom? Stellen Sie sicher, dass die Steckdose korrekt funktioniert und das Netzteil verbunden ist.

Keine Punkte-Anzeige? Ist das Dartboard gerade im „Settings“-Modus oder haben Sie das laufende Spiel pausiert? Schauen Sie nach, ob sich Teile wie Elemente der Scheibe oder Funktionsknöpfe verkeilt haben oder irgendwie festsitzen.

Festsitzende Sensor-Elemente? Bewegen Sie festgeklemmte Sensor-Elemente sanft mit dem darin steckenden Dartpfeil oder mit den Fingern. Normalerweise lassen sich die Sensor-Elemente wie auch die Funktionstasten mit sanfter Gewalt wieder lockern.

Abgebrochene Dart-Spitzen? Soft Tips sind definitiv sicherer, aber sie halten nicht ewig. Entfernen Sie im Board steckengebliebene und abgebrochene Pfeilspitzen vorsichtig mit einer Pinzette.

Hinweise zur Entsorgung



Elektroaltgeräte: Befindet sich die diese Abbildung (durchgestrichene Mülltonne auf Rädern) auf dem Produkt, gilt die Europäische Richtlinie 2002/96/EG. Diese Produkte dürfen nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden. Informieren Sie sich über die örtlichen Regelungen zur getrennten Sammlung elektrischer und elektronischer Gerätschaften. Richten Sie sich nach den örtlichen Regelungen und entsorgen Sie Altgeräte nicht über den Hausmüll. Durch die regelkonforme Entsorgung der Altgeräte werden Umwelt und die Gesundheit ihrer Mitmenschen vor möglichen negativen Konsequenzen geschützt. Materialrecycling hilft, den Verbrauch von Rohstoffen zu verringern.

Konformitätserklärung

Hersteller: CHAL-TEC GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland

Dieses Produkt entspricht den folgenden Europäischen Richtlinien:

2011/65/EU (RoHS)
2014/30/EU (EMV)

