



Elektronische Dartscheibe

Gebrauchsanweisung und Spielanleitung

Spiel auspacken

Packen Sie Ihre neue Dartscheibe vorsichtig aus und stellen Sie sicher, dass alle Teile vorhanden sind. Zu Ihrem Set gehören die folgenden Teile:

- 1 elektronische Dartscheibe
- 6 Dartpfeile (zum Zusammenbau)
- Packung Ersatz-Kunststoffspitzen
- Gebrauchsanweisung

Aufbau-/Montageanleitung

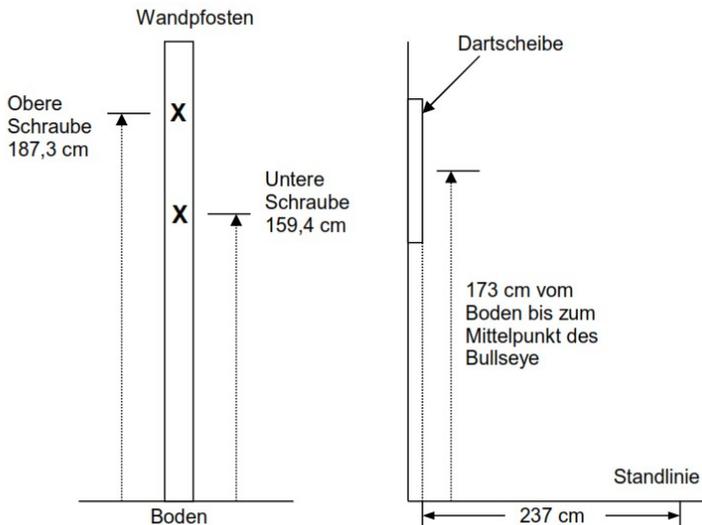
Suchen Sie für die Anbringung der Dartscheibe einen Ort, an dem Sie ungefähr 3 m freie Fläche vor der Scheibe haben. Die Standlinie sollte 237 cm von der Vorderseite der Scheibe entfernt sein. Die Dartscheibe wird mit drei „AA“ Batterien (gehören nicht zum Lieferumfang) betrieben. Daher müssen Sie die Scheibe nicht in der Nähe einer Steckdose aufhängen, sondern können einen beliebigen Ort mit genügend Platz wählen.

Finden Sie eine passende Stelle (bei Trockenbau einen Wandpfosten) und machen Sie 159,4 cm vom Boden eine Markierung an die Wand. Bringen Sie 27,9 cm senkrecht über der ersten Markierung (187,3 cm vom Boden) eine zweite Markierung an. **Der Mittelpunkt des Bullseye sollte 173 cm vom Boden entfernt sein.**

Bringen Sie an den Wandmarkierungen jeweils eine Schraube an. Stellen Sie sicher, dass die obere Schraube in der Senkrechten über der unteren Schraube sitzt, damit die Dartscheibe gerade hängt.

Legen Sie drei „AA“ Batterien in das Batteriefach auf der Rückseite der Dartscheibe ein.

Hängen Sie die Dartscheibe auf: die Schrauben gehen in die Löcher auf der Rückseite der Scheibe. Eventuell müssen Sie die Schrauben tiefer in die Wand schrauben, damit die Scheibe glatt an der Wand anliegt.



Funktionen der Dartscheibe

POWER Taste – Drücken, um das Spiel ein- oder auszuschalten. Die Dartscheibe hat einen automatischen Schlaf-Modus, um Strom zu sparen und das Batterieleben zu verlängern (falls Batterien benutzt werden). Nach drei Minuten ohne Nutzung spielt die Dartscheibe ein akustisches Signal und zeigt „SLEEP“ auf dem Display an. Der Spielstand wird allerdings gespeichert und kann durch das Drücken einer beliebigen Taste wiederhergestellt werden.

PLAYER/PAGE/SCORE Taste – Diese Taste wird am Anfang jedes Spiels benutzt, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Außerdem ermöglicht die Taste Spielern, die Punkte anderer Spieler zu sehen, wenn diese nicht auf dem aktiven Display gezeigt werden. Die Dartscheibe registriert die Punkte von bis zu vier Spielern oder vier 2-Personen-Teams. Wenn mit mehr als zwei Spielern gespielt wird, sind einige Punktestände nicht sichtbar, weil sie nicht aktiv sind. Diese Taste erlaubt Ihnen, nach Bedarf durch die Punktestände aller Spieler zu blättern.

START Taste – Diese Multifunktionstaste dient folgenden Funktionen:

- **STARTEN** der Partie, sobald alle Optionen gewählt sind.
- **CHANGE** zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler seine Runde beendet hat. Dies setzt die Dartscheibe zwischen den Runden auf **HOLD**, damit die Spieler Dartpfeile von der Zielfläche entfernen können.

GAME Tasten – Drücken Sie diese, um durch das Spielmenü auf dem Display zu blättern.

CYBERMATCH Taste – Drücken Sie diese, um die Cybermatch-Funktion einzuschalten, mit der Sie gegen den Computer spielen können. Drücken Sie weiter, um durch die fünf verschiedenen Stufen zu blättern.

Cybermatch Schwierigkeitsstufen:

- Level 1 (C1) Professional (Profi)
- Level 2 (C2) Expert (Experte)
- Level 3 (C3) Advanced (Fortgeschritten)
- Level 4 (C4) Intermediate (Mittelstufe)
- Level 5 (C5) Beginner (Anfänger)

Teamspiele

Die Dartscheibe kann nicht nur Punkte für bis zu vier Spieler registrieren, sondern auch für bis zu vier Teams aus zwei Spielern (acht Personen). Um zum Teamspiel-Modus zu gelangen, drücken Sie die **PLAYER** Taste mehrfach, bis ein „t“ auf dem Display erscheint. Die Team-Optionen sehen wie folgt aus:

- t 2-2** 2 Teams, 4 individuelle Spieler
(1. Team mit Spielern **1&3**, 2. Team mit Spielern **2&4**)
- t 3-3** 3 Teams, 6 individuelle Spieler
(1. Team mit Spielern **1&4**, 2. Team mit Spielern **2&5**,
3. Team mit Spielern **3&6**)

t 4-4

4 Teams, 8 individuelle Spieler

- (1. Team mit Spielern 1&5, 2. Team mit Spielern 2&6,
3. Team mit Spielern 3&7, 4. Team mit Spielern 4&8)

Bei einem Teamspiel werden die Punkte der Teamspieler zu Teampunkten addiert.

Bedienung der elektronischen Dartscheibe

1. Drücken Sie die **POWER** Taste, um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Startmelodie spielt, während das Display einen Starttest durchläuft.
2. Drücken Sie die **GAME** Tasten, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie die **PLAYER** Taste, um die Zahl der gewünschten Spieler (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4) festzulegen. Die Voreinstellung ist zwei Spieler.
4. Drücken Sie die **START** Taste, um das Spiel zu starten.
5. Werfen Sie Dartpfeile
 - Die Dartpfeil-Anzeige ist rechts neben der Punkte-Anzeige. Die Zahl der angezeigten Dartpfeile zeigt, wie viele Würfe der aktive Spieler noch hat.
 - Wenn alle drei Dartpfeile geworfen worden sind, erklingt ein Sprachkommando „next player“ und die Punkte blinken. Die Dartpfeile können jetzt herausgezogen werden, ohne die elektronische Punktezählung zu beeinflussen. Wenn alle Dartpfeile von der Zielfläche entfernt sind, drücken Sie die **START** Taste, um zum nächsten Spieler zu gelangen. Ein Sprachkommando gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

Pflege Ihrer elektronischen Dartscheibe

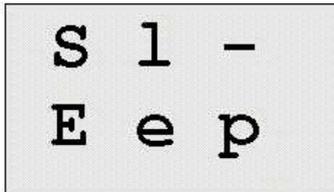
1. **Benutzen Sie mit dieser Dartscheibe niemals Dartpfeile mit einer Metallspitze.** Darts mit Metallspitze beschädigen die Schaltkreise und den elektronischen Betrieb dieser Dartscheibe.
2. **Werfen Sie die Dartpfeile nicht mit zu viel Kraft.** Wenn Sie die Dartpfeile zu hart werfen, führt das zu häufigem Brechen der Spitzen und vorzeitiger Abnutzung der Scheibe.
3. **Drehen Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn, um sie aus der Scheibe zu ziehen.** Das macht das Herausziehen leichter und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.
4. **Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn die Scheibe nicht benutzt wird oder Sie den optionalen Stromnetzadapter benutzen.** Das wird die Lebensdauer Ihrer Batterien verlängern.
5. **Lassen Sie keine Flüssigkeiten auf die Dartscheibe gelangen.** Benutzen Sie keine Sprühreiniger oder Reiniger, die Salmiakgeist oder andere scharfen Chemikalien enthalten, da diese Schäden verursachen können.

Batterien

Wenn Sie die Scheibe mit Batterien betreiben möchten, legen Sie drei „AA“ Batterien in das Batteriefach am unteren Ende der Rückseite der Dartscheibe ein. Um den Deckel zu entfernen, drücken Sie die Arretierung nach oben und heben Sie ihn vorsichtig hoch. Die Batterien müssen für den Betrieb der Dartscheibe so eingelegt werden, wie es im Batteriefach angezeigt wird. Benutzen Sie NICHT gleichzeitig alte und neue, alkalische und Zink-Kohle oder wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien. Entsorgen Sie Batterien nicht in Feuer, Batterien können explodieren oder auslaufen.

Automatischer Schlaf-Modus

Wenn die Scheibe für drei Minuten nicht bedient wird, wird automatisch die Schlaf-Funktion aktiv. Dies dient dazu, Strom vom Netz oder von den Batterien zu sparen. Eine Melodie erklingt und das LCD-Display zeigt „SLEEP“ (siehe unten). Alle Spielstände werden gespeichert und das Spiel wird wieder aufgenommen, sobald eine **beliebige** Taste gedrückt wird.



LCD-Display im Schlaf-Modus

Spielregeln

Ihre elektronische Dartscheibe ist voll mit Spielen und Optionen. Die Regeln für jedes Spiel sind unten in der Reihenfolge erklärt, in der sie auf dem LCD-Display erscheinen, wenn Sie durch die Spiele blättern. Zur Orientierung ist die Nummer des Spiels neben jedem Spiel angegeben.

301

Dieses beliebte Turnier- und Kneipenspiel wird gespielt, indem man jeden Dartpfeil von der Anfangszahl (**301**) abzieht, bis der Spieler genau 0 (Null) erreicht. Wenn ein Spieler über die Null hinauswirft, ist das ein sogenannter „Bust“ und der Punktstand wird dahin zurückgesetzt, wo er vor Beginn der Runde war. Zum Beispiel: Ein Spieler benötigt 32, um das Spiel zu beenden und er/sie wirft 20, 8 und 10 (insgesamt 38). Der Punktstand wird für die nächste Runde auf 32 zurückgesetzt.

Bei dieser Spielart kann die Double In / Double Out Option gewählt werden (Double Out ist die am häufigsten verwendete Option).

- **Double In** – Ein Doppel muss getroffen werden, damit erste Punkte von der Anfangszahl abgezogen werden. Anders ausgedrückt: Ein Spieler macht erst Punkte, nachdem er/sie ein Doppel getroffen hat.
- **Double Out** – Es muss ein Doppel getroffen werden, um das Spiel zu beenden. Das bedeutet, dass eine gerade Zahl erforderlich ist, um das Spiel zu beenden.
- **Double In & Double Out** – Jeder Spieler muss zum Starten und Beenden des Spiels ein Doppel werfen.

401 Anfangszahl 401

501 Anfangszahl 501

601 Anfangszahl 601

701 Anfangszahl 701

801 Anfangszahl 801

901 Anfangszahl 901

CRICKET

Cricket ist ein Strategie-Spiel für erfahrene Spieler und Anfänger gleichermaßen. Spieler zielen auf Zahlen, die ihnen am besten passen, und können Gegner dazu zwingen, auf Zahlen zu zielen, die ihnen weniger passen. Das Ziel von Cricket ist es, alle entsprechenden Zahlen zu „schließen“, bevor der Gegner es tut, und gleichzeitig die höchste Punktzahl zu erreichen.

Es werden nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das innere/äußere Bullseye benutzt. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen, um dieses Segment zum Punkten zu „öffnen“ (siehe Abschnitt Punkten im Turnier-Cricket für eine Erklärung, wie Würfe der Spieler registriert werden). Ein Spieler erhält dann jedes Mal, wenn er/sie einen Dartpfeil in dieses Segment wirft, die Punkte für dieses „offene“ Segment, bis der Gegner das Segment geschlossen hat. Ein Treffer im äußeren Ring zählt als zwei Treffer, einer im inneren Ring als drei Treffer.

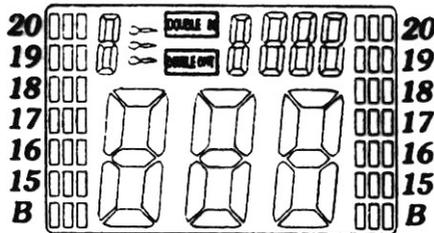
Zahlen können in jeder beliebigen Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden. Eine Zahl ist „geschlossen“, wenn der Gegner das offene Segment dreimal getroffen hat. Ist eine Zahl einmal „geschlossen“, kann keiner der Spieler für den Rest des Spiels in diesem Segment Punkte erzielen.

Gewinnen – Die Seite, die als erste alle Nummern geschlossen und die höchste Punktzahl erzielt hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Nummern zuerst „geschlossen“ hat, aber bei den Punkten zurückliegt, muss er/sie weiter mit den offenen Zahlen Punkte erzielen. Wenn der Spieler den Rückstand nicht aufholt, bevor der Gegner alle Nummern „geschlossen“ hat, gewinnt die andere Seite. Das Spiel geht weiter, bis alle Segmente geschlossen sind – Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Anzeige des Spielstands bei Cricket

Wenn Cricket gespielt wird, nutzt diese Dartscheibe eine eigene Anzeigetafel, die im LCD-Display integriert ist, um den Spielstand jedes Spielers in einem Segment zu

verfolgen. Wenn Cricket gewählt wird, werden individuelle Zeichen benutzt, um Treffer zu registrieren. Für jede Zahl (15 bis 20 und Bullseye) gibt es drei separate Leuchten. Während des Spiels geht eine der Leuchten an (Schwarz erscheint), wenn ein Segment getroffen wird. Wenn ein Doppel oder ein Triple einer aktiven Nummer getroffen wird, gehen dementsprechend zwei oder drei Leuchten an.



NO-SCORE CRICKET

Die gleichen Regeln wie bei Cricket, nur dass die Gesamtpunktzahl nicht interessiert. Ziel dieser Variante ist, der erste zu sein, der alle Nummern „geschlossen“ hat (15 bis 20 und Bullseye).

SCRAM (nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In der 1. Runde versucht Spieler 1 zu „schließen“ (drei Treffer in jedem Segment – 15 bis 20 und Bullseye). Spieler 2 dagegen versucht, in den Segmenten, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist die 1. Runde beendet. In der 2. Runde werden die Rollen vertauscht. Jetzt versucht Spieler 2 alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 es auf viele Punkte abgesehen hat.

Das Spiel endet, wenn die 2. Runde abgeschlossen ist (Spieler 2 hat alle Segmente geschlossen). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

CUT-THROAT CRICKET

Die gleichen Grundregeln wie beim Standard-Cricket, nur dass – sobald das Punktesammeln beginnt – die Punkte zum Gesamtstand des Gegners addiert werden. Ziel dieses Spiels ist, am Schluss die wenigsten Punkte zu haben. Diese Variante von Cricket bietet den Spielern eine andere Psychologie. Statt selbst Punkte zu sammeln, um sich damit nach vorn zu bringen wie beim Standard-Cricket, geht es bei Cut-Throat darum, für den Gegner Punkte zu sammeln, um ihn/sie damit tiefer ins Verderben zu stürzen. Ehrgeizige Spieler lieben diese Variante!

COUNT UP 300

Ziel dieses Spiels, der erste Spieler zu sein, der eine festgesetzte Gesamtpunktzahl erreicht (300). Die Gesamtpunktzahl wird festgesetzt, wenn das Spiel gewählt wird. Jeder Spieler versucht in jeder Runde so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Doubles und Triples zählen zwei- bzw. dreimal den numerischen Wert des Segments. Zum Beispiel: Ein Dartpfeil, der im „Triple 20“ Segment landet, zählt 60 Punkte. Die aufaddierten Punktzahlen für jeden Spieler werden während des Spiels im LCD-Display angezeigt. **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Mit Ausnahme der Gesamtpunktzahl, die bei jedem Spiel angegeben ist, sind die Regeln die gleichen.**

COUNT UP 400

COUNT UP 500

COUNT UP 600

COUNT UP 700

COUNT UP 800

COUNT UP 900

COUNT UP 999

HIGH SCORE – 3 Runden

Die Regeln für dieses Wettbewerbsspiel sind einfach – sammeln Sie in drei Runden (neun Dartpfeile) die meisten Punkte um zu gewinnen. Doubles und Triples zählen 2x bzw. 3x den numerischen Wert des Segments. **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Mit Ausnahme der Gesamtpunktzahl, die bei jedem Spiel angegeben ist, sind die Regeln die gleichen.**

HIGH SCORE – 4 Runden

HIGH SCORE – 5 Runden

HIGH SCORE – 6 Runden

HIGH SCORE – 7 Runden

HIGH SCORE – 8 Runden

HIGH SCORE – 9 Runden

HIGH SCORE – 10 Runden

HIGH SCORE – 11 Runden

HIGH SCORE – 12 Runden

HIGH SCORE – 13 Runden

HIGH SCORE – 14 Runden

ROUND THE CLOCK – Singles

Jeder Spieler versucht **in der richtigen Reihenfolge** jede Zahl von 1 bis 20 zu treffen. Jeder Spieler wirft in jeder Runde drei Dartpfeile. Wenn die richtige Zahl getroffen wird, versucht er/sie sich an der nächsten Zahl. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht, ist der Gewinner.

Das Display zeigt, welches Segment Sie treffen müssen. Ein Spieler muss so lange ein Segment versuchen, bis er/sie es getroffen hat. Das Display zeigt dann das nächste Segment an.

In diesem Spiel lassen sich viele Schwierigkeitsgrade einstellen. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die Unterschiede sind wie folgt:

ROUND THE CLOCK 5 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 5

ROUND THE CLOCK 10 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 10

ROUND THE CLOCK 15 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 15

Da es bei diesem Spiel nicht um eine Gesamtpunktzahl geht, zählen die Double- und Triple-Ringe als einfache Zahlen

Für diejenigen, die eine echte Herausforderung suchen, haben wir einige Schwierigkeitsgrade hinzugefügt!

ROUND THE CLOCK Doubles – Spieler muss in jedem Segment ein **Double** treffen, von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge.

ROUND THE CLOCK Doubles 5 – Spiel beginnt beim Double-Segment 5

ROUND THE CLOCK Doubles 10 – Spiel beginnt beim Double-Segment 10

ROUND THE CLOCK Doubles 15 – Spiel beginnt beim Double-Segment 15

ROUND THE CLOCK Triples – Spieler muss in jedem Segment ein **Triple** treffen, von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge.

ROUND THE CLOCK Triples 5 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 5

ROUND THE CLOCK Triples 10 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 10

ROUND THE CLOCK Triples 15 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 15

KILLER

Dieses Spiel zeigt Ihnen, wer wirklich Ihre Freunde sind. Das Spiel kann schon ab zwei Personen gespielt werden, aber mit mehr Spielern werden Spannung und Herausforderung immer größer. Zum Starten muss jeder Spieler seine Nummer wählen, indem er/sie einen Dartpfeil auf die Scheibe wirft. Das LCD-Display zeigt dabei „SEL“ an. Die Nummer, die ein Spieler trifft, wird ihm/ihr für das gesamte Spiel zugewiesen. Eine Nummer kann nur einmal vergeben werden. Hat jeder Spieler eine Nummer, geht das Spiel los.

Ihr erstes Ziel ist, sich als Killer zu etablieren, indem Sie das Double-Segment Ihrer Zahl treffen. Haben Sie Ihr Double getroffen, sind Sie für den Rest des Spiels ein Killer. Jetzt ist Ihr Ziel, Ihre Gegner zu killen, indem Sie deren Segment-Nummer treffen, bis sie alle ihre Leben (drei Leben) verloren haben. Wenn der Killer sein/ihr Double-Segment trifft, verliert er/sie ein Leben. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Gewinner. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spieler sich gegen einen besseren Spieler zusammentun, um ihn/sie aus dem Spiel zu werfen.

DOUBLE DOWN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 40 Punkten. Das Ziel ist, im aktiven Segment der Runde möglichst viele Treffer zu landen. In der ersten Runde muss der Spieler das 15er-Segment treffen. Wird keine 15 getroffen, wird seine Punktzahl halbiert. Jede 15, die getroffen wird (Doubles und Triples zählen), wird zur Anfangspunktzahl addiert. In der nächsten Runde werfen die Spieler auf das 16er-Segment und Treffer werden wie oben zur Gesamtpunktzahl addiert. Werden keine Treffer registriert, wird die Punktzahl wieder halbiert.

Jeder Spieler wirft in der Reihenfolge auf die Zahlen, die unten angegeben ist (das LCD-Display zeigt das jeweils aktive Segment an). Der Spieler, der das Spiel mit den meisten Punkten abschließt, ist der Gewinner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	GESAMT
Spieler 1										
Spieler 2										

Ein beliebiges Double

Ein beliebiges Triple

DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel hat mit zwei Ausnahmen ähnliche Regeln wie das oben beschriebene Standard Double Down. Erstens ist die Reihenfolge nicht 15 bis 20 und Bullseye sondern umgekehrt, was auch auf dem LCD-Display angezeigt wird. Zweitens gibt es am Ende eine zusätzliche Runde, in der die Spieler versuchen müssen, drei Treffer zu erzielen, die zusammen 41 Punkte ergeben (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Die 41er Runde stellt eine zusätzliche Schwierigkeit für das Spiel dar. Nicht vergessen, dass die Punkte eines Spielers halbiert werden, wenn er/sie nicht erfolgreich ist, die 41er-Runde ist deshalb eine echte Herausforderung!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	GESAMT
Spieler 1											
Spieler 2											

Ein beliebiges Double

Ein beliebiges Triple

41er-Runde

ALL FIVES – 51

Für dieses Spiel wird die gesamte Scheibe benutzt (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (von drei Dartpfeilen) muss jeder Spieler eine Punktzahl erreichen, die durch fünf teilbar ist. Jede „Fünf“ zählt als ein Punkt. Zum Beispiel: 10, 10, 5 = 25. 25 ist durch fünf teilbar, der Spieler erzielt fünf Punkte ($5 \times 5 = 25$).

Wenn ein Spieler drei Dartpfeile wirft, die nicht durch fünf teilbar sind, erhält er/sie keine Punkte. Außerdem muss der letzte von drei Dartpfeilen einer Runde in einem Segment landen. Wenn der dritte Dartpfeil eines Spielers auf der Auffangfläche landet (oder komplett an der Scheibe vorbei geht), erhält der Spieler keinen Punkt, auch wenn die ersten beiden durch fünf teilbar sind. Das verhindert, dass Spieler beim dritten Dartpfeil absichtlich schlecht werfen, um die Punkte der ersten zwei Würfe zu sichern. Der erste Spieler, der insgesamt 51 „Fünfen“ erzielt, gewinnt. Das LCD-Display stellt

die Gesamtpunktzahlen dar. **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Die Regeln sind identisch, nur dass die Gesamtpunktzahl für einen Sieg sich ändert – sie wird durch die Zahl angegeben, die neben dem Spiel steht.**

ALL FIVES – 61
ALL FIVES – 71

ALL FIVES – 81
ALL FIVES – 91

SHANGHAI 1

Jeder Spieler muss einmal in der Reihenfolge 1 bis 20 rund um die Scheibe spielen. Die Spieler beginnen bei der Nummer 1 und werfen drei Dartpfeile. Das Ziel ist, in jeder Runde von drei Dartpfeilen möglichst viele Punkte zu erzielen. Doubles und Triples werden gezählt. Der Spieler, der nach allen 20 Segmenten die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger. **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Die Regeln sind die gleichen, mit Ausnahme des Start-Segments, das als Zahl neben dem Spiel angegeben ist.**

SHANGHAI 5 – Spiel beginnt bei Segment 5

SHANGHAI 10 – Spiel beginnt bei Segment 10

SHANGHAI 15 – Spiel beginnt bei Segment 15

GOLF – 9 Löcher

Das Spiel ist eine Dartscheiben-Version von Golf (aber Sie brauchen zum Spielen keine Schläger). Das Ziel ist, eine Runde von neun bis 18 Löchern mit einer möglichst geringen Punktzahl abzuschließen. Der Meisterschafts-„Parcours“ besteht ausschließlich aus Par 3 Löchern, was bedeutet, dass die 9-Löcher-Runde Par 27 und die 18-Löcher-Runde Par 54 ist.

Dazu werden die Segmente 1 bis 18 benutzt, wobei jede Zahl ein Loch repräsentiert. Sie müssen an jedem Loch drei Treffer haben, um zum nächsten Loch gehen zu dürfen. Doubles und Triples sind gut, da Sie damit ein Loch mit weniger Würfeln schaffen. Zum Beispiel: Beim ersten Wurf ein Triple zu treffen, zählt als ein „Eagle“. Der Spieler hat das Loch mit einem „Schlag“ geschafft.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft immer weiter, bis er/sie „einlocht“ (am aktuellen „Loch“ drei Treffer landet). Übrigens gibt es in diesem Spiel keine „Gimmes“! **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Die Regeln sind die gleichen, mit Ausnahme der Löcher, die gespielt werden müssen.**

GOLF – 18 Löcher

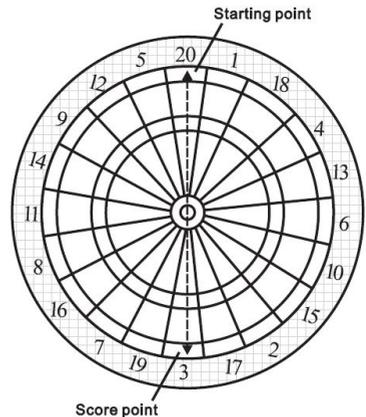
– wie oben, nur dass 18 Löcher (Runden) gespielt werden

FOOTBALL

Ziehen Sie für dieses Spiel Ihren Helm an! Als erstes müssen Sie für jeden Spieler ein „Spielfeld“ aussuchen. Jeder Spieler kann das machen, indem er/sie einen Dartpfeil wirft oder manuell ein Segment auf der Scheibe drückt. Die Auswahl steht Ihnen völlig frei, aber das gewählte Segment ist Ihr Startpunkt, der sich durch das Bullseye und gerade durch auf die andere Seite zieht.

Zum Beispiel: Sie wählen das 20er-Segment aus. Dann starten Sie bei „Double 20“ (äußerer Ring) und das Feld geht den ganzen Weg bis zur „Double 3“. Das „Feld“ besteht aus elf individuellen Segmenten und muss in der richtigen Reihenfolge getroffen werden. Beim oben genannten Beispiel bedeutet dies, dass Sie die Dartpfeile in der folgenden Reihenfolge in die Segmente werfen müssen:

„Double 20“ ... „Single 20“ ...
„Triple 20“ ... „Single 20“ ...
Äußeres Bullseye ... inneres Bullseye
... äußeres Bullseye ...
„Single 3“ ... „Triple 3“ ... „Single 3“
... und zum Schluss „Double 3“

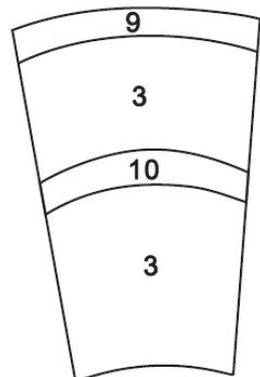


Der erste Spieler, der sein Feld durchquert hat, ist der Gewinner. Das Display verfolgt Ihren Fortschritt und zeigt Ihnen das Segment für Ihren nächsten Wurf an.

BOWLING

Diese Dartscheiben-Adaption von Bowling ist eine echte Herausforderung! Es ist ein schwieriges Spiel, in dem Sie sehr präzise sein müssen, um ein anständiges Ergebnis zu erzielen. Spieler 1 beginnt das Spiel. In jeder Runde müssen Sie Ihre „Bahn“ wählen, indem Sie entweder einen Dartpfeil werfen oder ein Segment Ihrer Wahl manuell drücken. Dies zählt als Ihr erster Dartpfeil. Ist eine „Bahn“ gewählt, haben sie noch zwei Dartpfeile, mit denen Sie Punkte oder „Pins“ erzielen können. Jedes Segment Ihrer „Bahn“ zählt eine bestimmte Anzahl von „Pins“:

<u>Segment</u>	<u>Punkte</u>
Double	9 Pins
Triple	10 Pins
Single	3 Pins



Für dieses Spiel gelten die folgenden Regeln:

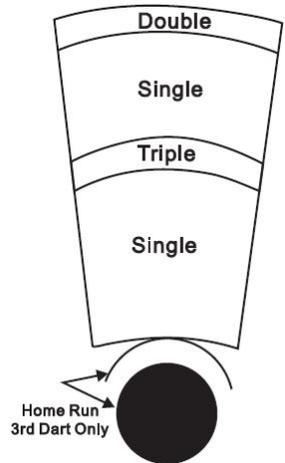
1. Die perfekte Punktzahl in der Version von Bowling ist 200. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Runde 10 ist der Gewinner.
2. Beim zweiten und dritten Dartpfeil gilt: Für den ersten Treffer im Single-Segment gibt es drei Pins, wird das Segment noch einmal getroffen, gibt es dafür vier Pins.
3. Wenn der zweite Treffer im Double-Segment landet, erhalten Sie neun Pins. Einen weiteren Pin gibt es, wenn der dritte Dartpfeil irgendwo auf der „Bahn“ landet. Insgesamt zehn Pins.

BASEBALL – 6 Innings

Für diese Dartscheiben-Version von Baseball müssen Sie ziemlich gut sein. Wie im echten Spiel besteht eine vollständige Partie aus neun Innings. Das Feld sieht aus, wie im Diagramm angezeigt.

Segment	Ergebnis
Single-Segment	„Single“ – eine Base
Double-Segment	„Double“ – zwei Bases
Triple-Segment	„Triple“ – drei Bases
Bullseye	„Homerun“ (<i>kann nur beim dritten Dartpfeil jeder Runde versucht werden</i>)

Das Ziel des Spiels ist, in jedem Innings so viele „Runs“ wie möglich zu erzielen. Der Spieler mit den meisten „Runs“ am Ende des Spiels ist der Gewinner.



BASEBALL – 9 Innings

– wie oben, nur dass neun Innings (Runden) gespielt werden

STEEPLECHASE (Hindernisrennen)

Das Ziel des Spiels ist, der erste Spieler zu sein, der das „Rennen“ beendet, indem man als erster den „Rennstrecke“ absolviert. Die Rennstrecke beginnt beim 20er-Segment, führt im Uhrzeigersinn um die Scheibe herum bis zum 5er-Segment und endet beim Bullseye. Klingt einfach, oder? Was Sie noch nicht wissen ist, dass Sie das Single-Segment jeder Zahl treffen müssen, um die Rennstrecke zu absolvieren. Und, wie beim echten Hindernisrennen, gibt es Hindernisse auf der Strecke, die Sie überwinden müssen. Die vier Hürden befinden sich an den folgenden Stellen: (Treffen Sie das angegebene Segment, um die Hürde zu überwinden)

- 1. Zaun Triple 13
- 2. Zaun Triple 17
- 3. Zaun Triple 8
- 4. Zaun Triple 5

Der erste Spieler, der den Parcours absolviert und das Bullseye trifft, gewinnt das Rennen.

SHOVE A PENNY

Es werden nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das Bullseye benutzt. Singles zählen einen Punkt, Doubles zwei und Triples zählen drei Punkte. Jeder Spieler muss die Zahlen in der richtigen Reihenfolge treffen, wobei das Ziel ist, in jedem Segment drei Punkte zu erzielen, um zum nächsten Segment zu gelangen. Wenn ein Spieler bei einer beliebigen Zahl mehr als drei Punkte erzielt, gehen diese auf den nächsten Spieler über. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15–20 und Bullseye) drei Punkte erzielt, ist der Gewinner.

NINE DART CENTURY

Das Ziel dieses Spiels ist, in drei Runden (9 Darts) 100 Punkte zu erzielen oder möglichst nah an 100 heranzukommen. Doubles und Triples zählen 2x bzw. 3x. Über 100 Punkte zu kommen, ist ein „Bust“ und Sie haben verloren. Es sei denn, alle Spieler gehen über 100. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am nächsten an der 100 ist (mit der niedrigsten Zahl über 100).

GREEN VS RED

(nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel ist ein Rennen um die Scheibe herum, wobei Double- und Triple-Treffer zum Sieg führen. Spieler 1 ist „Grün“ und Spieler 2 ist „Rot“. Spieler 1 beginnt bei 1 und wirft nur auf Doubles und Triples, die grün sind, geht im Uhrzeigersinn um die Scheibe und endet mit dem inneren und äußeren Bullseye. Spieler 2 beginnt bei 20, wirft auf rote Segmente, geht im Uhrzeigersinn um die Scheibe und endet beim inneren und äußeren Bullseye. Das Display zeigt, welches Ziel der Spieler in der aktuellen Runde treffen muss. Ein Spieler hat in einer Runde drei Chancen Doubles und Triples zu treffen. Wenn ein Spieler das Double und das Triple mit den ersten beiden Würfeln trifft, zählt der dritte Dartpfeil nicht, auch wenn das richtige Ziel getroffen wird. Dazu kommt: Wenn Sie die falsche Zahl treffen (die Farbe des Gegners) werden diese Punkte von Ihrer Punktzahl abgezogen – seien Sie also vorsichtig! Hinweis: In einer Runde können höchstens ein Double und ein Triple von einer Zahl angerechnet werden. Wenn ein Spieler alle erforderlichen Ziele getroffen hat, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.

Spieler 1: Grün

Double und Triple von	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
-----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Spieler 2: Rot

Double und Triple von	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
-----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Hinweis: Benutzen Sie bitte die Tabelle oben, um Spieler 1 und Spieler 2 zu bestimmen, wenn Ihre Dartscheiben-Segmente nicht rot und grün sind.

Spielemenü

Spiel # Beschreibung

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	High Score (3 Runden)	G53	Shanghai 5
G21	High Score (4 Runden)	G54	Shanghai 10
G22	High Score (5 Runden)	G55	Shanghai 15
G23	High Score (6 Runden)	G56	Golf – 9 Löcher
G24	High Score (7 Runden)	G57	Golf – 18 Löcher
G25	High Score (8 Runden)	G58	Football
G26	High Score (9 Runden)	G59	Bowling
G27	High Score (10 Runden)	G60	Baseball – 6 Innings
G28	High Score (11 Runden)	G61	Baseball – 9 Innings
G29	High Score (12 Runden)	G62	Steeplechase
G30	High Score (13 Runden)	G63	Shove a Penny
G31	High Score (14 Runden)	G64	Nine Dart Century
G32	Round the Clock 1 Singles	G65	Green vs Red
G33	Round the Clock 5 Singles		

Wichtige Hinweise

Ein Segment hängt

Es kann gelegentlich vorkommen, dass ein Dartpfeil ein Segment im Segmente-Trennnetz verkeilt. Falls das passiert, werden alle Spiele gepauset und das LCD-Display zeigt die Segmentnummer, die hängt.

Um das Segment zu lösen, ziehen Sie einfach den Dartpfeil heraus oder entfernen Sie die abgebrochene Dartspitze. Ist das Problem damit noch nicht gelöst, versuchen Sie, das Segment durch Hin- und Herbewegen zu lösen. Das Spiel geht dann dort weiter, wo es gepauset hat.

Gebrochene Spitzen

Gelegentlich brechen Spitzen ab und bleiben im Segment hängen. Versuchen Sie, sie mit einer Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das freiliegende Ende packen und dann herausziehen. Wenn das nicht möglich ist, können Sie versuchen, die Spitze durch die Rückseite des Segments zu drücken. Benutzen Sie dazu einen Nagel, der kleiner ist als das Loch und drücken Sie vorsichtig, bis die Spitze auf der anderen Seite herausfällt. Drücken Sie nicht zu weit, um nicht den Schaltkreis hinter dem Segment zu beschädigen.

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Spitzen abbrechen. Das ist völlig normal, wenn man mit Dartpfeilen mit Kunststoffspitzen spielt. Eine Packung Ersatz-Spitzen gehört zum Lieferumfang und sollte für einige Zeit reichen. Wenn Sie neue Spitzen kaufen, stellen Sie sicher, dass es die gleichen sind, die mit dieser Dartscheibe geliefert werden.

Dartpfeile

Wir empfehlen, keine Dartpfeile auf dieser Scheibe zu benutzen, die schwerer als 17 Gramm sind. Die Dartpfeile, die mit dieser Scheibe geliefert werden, wiegen acht Gramm und haben Standard-Kunststoffspitzen. Ersatz-Spitzen gibt es bei den meisten Einzelhändlern, die Darts-Produkte verkaufen.

Suchen Sie nach Kunststoffspitzen-Dart Zubehör für alle Ihre elektronischen Dart-Bedürfnisse.

Reinigung Ihrer elektronischen Dartscheibe

Ihre Dartscheibe wird viele Wettbewerbe überdauern, wenn Sie sie richtig pflegen. Stauben Sie sie regelmäßig mit einem feuchten Tuch ab. Wenn nötig, können Sie ein sanftes Pflegemittel benutzen. Scheuermittel oder Reiniger, die Salmiakgeist enthalten, sollten nicht verwendet werden, da sie Schäden verursachen können. Lassen Sie keine Flüssigkeiten auf die Zielfläche gelangen, da dies zu dauerhaften Beschädigungen führen kann und nicht von der Garantie gedeckt ist.



- 1. Single-Segment
- 2. Double-Segment
- 3. Triple-Segment
- 4. LCD
- 5. Lautsprecher
- 6. Auffangfläche

- 7. Cybermatch-Taste
- 8. Spieler-Taste
- 9. Spiel-Taste
- 10. Ein/Aus-Schalter
- 11. Start-Taste
- 12. Doppel-Taste

* die oben gezeigte Dartscheibe kann leicht vom Aussehen Ihres Produkts abweichen