



AUFBAU- & GEBRAUCHSANLEITUNG

Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50



Inhaltsverzeichnis

1. SICHERHEITSVORKEHRUNGEN	3
2. EXPLOSIONSZEICHNUNG	7
3. MONTAGEANLEITUNG	8
4. FUNKTIONEN DER DARTSCHEIBE	9
5. SPIELREGELN	13
6. WICHTIGE HINWEISE	25
7. GEWÄHRLEISTUNGSBEDINGUNGEN	27

Hinweis zur Entsorgung

Dieses Gerät ist entsprechend der EU-Richtlinie 2002/96/CE über Elektro- und Elektronik-Altgeräte (WEEE) gekennzeichnet.

Bitte sorgen Sie dafür, daß das Gerät, ggf. vorhanden Batterien und alle dazugehörigen Komponenten ordnungsgemäß entsorgt werden, damit mögliche negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit vermieden werden, die bei einer unsachgemäßen Entsorgung des Altgerätes entstehen könnten.

Das Symbol auf dem Produkt bedeutet, dass dieses Produkt nicht in den normalen Hausmüll gehört, sondern den jeweiligen kommunalen Rücknahmesystem für Elektro- und Elektronik-Altgeräte übergeben werden muss.

Die Entsorgung muss im Einklang mit den geltenden Umweltrichtlinien für die Abfallentsorgung erfolgen. Für nähere Informationen über Entsorgung und Recycling dieses Produktes wenden Sie sich bitte an Ihre kommunalen Einrichtungen (Umweltamt) oder an die Abfallentsorgungsgesellschaft Ihrer Stadt bzw. an Ihren Händler.



1. Sicherheitsvorkehrungen

Wichtiger Hinweis – Vor Montage und Gebrauch lesen!

Allgemeines

Die **Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50** ist lediglich für die Aufstellung und Benutzung im Heimbereich (private, nicht kommerzielle Nutzung) zugelassen.

Die CE-Kennzeichnung bezieht sich auf die elektromagnetische Verträglichkeit (EG-Richtlinie 89/EWG).

Bei unsachgemäßer Montage und Gebrauch des Artikels sind Gesundheitsschäden nicht auszuschließen!

Achtung!

Dieser Artikel ist ausschließlich für die Nutzung von Kindern, über 3 Jahren, Jugendlichen und Erwachsenen im privaten Einsatzbereich konzipiert. Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!

Sicherheitshinweise

Um Verletzungen und/oder Unfälle zu vermeiden lesen und befolgen Sie bitte die folgenden Regeln:

1. Lesen Sie diese Aufbau- und Gebrauchsanleitung ganz, bevor Sie mit dem Aufbau beginnen. Folgen Sie den Anweisungen und Sicherheitshinweisen.
2. Der Besitzer des Artikels ist dafür verantwortlich, daß jeder, der den Artikel benutzt, ausreichend über die Vorsichtsmaßregeln informiert wird.
3. Der Artikel muss sorgfältig von einer erwachsenen Person montiert werden.
4. Überprüfen Sie vor dem ersten Gebrauch und in regelmäßig Abständen, ob alle Schrauben, Muttern und sonstigen Verbindungen fest angezogen sind.
5. Überprüfen Sie vor jeder Nutzung alle Teile auf etwaige Beschädigungen. Tauschen Sie defekte Teile sofort aus und nutzen Sie das Gerät bis zur Instandsetzung nicht. Achten Sie auch auf eventuelle Materialermüdungen. Bis zur Instandsetzung ist der Artikel so zu verwahren, daß die Nutzung ausgeschlossen ist. Verwenden Sie ausschließlich Originalersatzteile.

6. Der Artikel ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet! Er enthält Kleinteile die verschluckt werden könnten. Halten Sie deshalb Kinder unter 3 Jahren und auch Haustiere von dem Gerät fern und beaufsichtigen und unterweisen ältere Kinder und Jugendliche entsprechend.
7. Überprüfen Sie vor dem ersten Gebrauch und in regelmäßigen Abständen, ob irgendwo scharfe Kanten vorhanden sind und tauschen die entsprechenden Teile ggf. sofort aus.
8. Befestigen Sie den Artikel auf einem festen, trockenen und ebenen Untergrund. Stellen Sie sicher, daß sich in einem Umfeld von 2 Metern keine Personen, Tiere oder Dinge befinden, die bei der Nutzung des Artikels schaden nehmen könnten. Der Artikel ist nach jedem Gebrauch trocken und sicher zu lagern!
9. Pflegen und überprüfen Sie den Artikel und die Sicherungsmaßen regelmäßig.
10. Der Gebrauch durch Kinder und Jugendliche bedarf immer der Aufsicht einer geeigneten, erwachsenen Person, die ggf. Erklärungen und Hilfestellungen geben kann.
11. Es ist nicht erlaubt weitere Dinge (z.B. Sprinseile, Wäscheleinen, Tierleinen) in irgendeiner Form zu befestigen oder andere Dartpfeile, wie die mitgelieferten, zu nutzen.
12. Bitte achten Sie darauf, daß Sie bereits während des Auspackens alle Verpackungsmaterialien sorgsam entfernen und so zu lagern bzw. zu entsorgen, daß Kinder sie in keinem Fall erreichen können. Verpackungsmaterial ist kein Spielzeug.
13. Verwenden Sie keine ätzenden oder aggressiven Reinigungsmittel.
14. Schalten Sie bei Unterbrechungen und nach Beenden der Nutzung den Artikel erst mittels der POWER-Taste aus und trennen Sie ihn dann durch Ziehen des Netzkabels vom Stromnetz. Bei allen Wartungs-, Reinigungs- und Reparaturarbeiten vorher immer den Netzstecker ziehen.
15. Die Dartscheibe darf nicht im Freien verwendet werden.
16. Das Gerät darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen, da dann die Gefahr eines elektrischen Schlages besteht. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Behälter unmittelbar über oder neben das Gerät.

17. Schließen Sie das Gerät nur an eine vorschriftsmäßig installierte Steckdose an, deren Netzspannung mit den technischen Daten des Netzadapters übereinstimmt.
18. Verwenden Sie ausschließlich den zum Lieferumfang gehörenden Netzadapter für den Betrieb.
19. Nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb, wenn das Gerät selbst oder die Anschlussleitung sichtbare Schäden aufweisen. Alle elektrischen Teile und Zusatzgeräte sollten regelmäßig auf Defekte oder Abnutzung untersucht werden. Schäden an Kabeln, Steckern oder sonstigen Teilen stellen besonders für Kinder ein Sicherheitsrisiko dar.
20. Halten Sie die Anschlussleitung von heißen Oberflächen und scharfen Kanten fern.
21. In der Nähe von starken magnetischen Feldern kann es zu Fehlfunktionen der Spielanzeige kommen. In diesem Fall muss das Spiel zurückgesetzt werden (Adapterstecker kurz herausziehen und wieder einstecken, um das Spiel neu zu starten).
22. Die Dartscheibe muss mit der Anschlussleitung verbunden sein, bevor Sie den Netzadapter in die Steckdose stecken bzw. Diesen herausziehen.
23. Ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose, wenn:
 - Sie die Dartscheibe nicht benutzen
 - eine Störung auftritt
 - ein Gewitter herrscht
 - Sie den Artikel reinigen wollenZiehen Sie dabei immer am Netzadapter und nicht an der Anschlussleitung!
24. Achten Sie darauf, dass die Steckdose gut zugänglich ist, damit Sie im Bedarfsfall den Netzadapter schnell ziehen können. Verlegen Sie die Anschlussleitung so, daß sie nicht zur Stolperfalle wird.
25. Nehmen Sie keine Veränderungen am Artikel vor. Auch die Anschlussleitung darf nicht selbständig ausgetauscht werden. Lassen Sie Reparaturen am Gerät oder am Netzadapter nur von einer Fachwerkstatt durchführen. Durch unsachgemäße Reparaturen können erhebliche Gefahren für den Benutzer entstehen.
26. Informieren Sie sich vor der Wandmontage im Fachhandel über das geeignete Montagematerial für Ihre Wand.
27. Halten Sie ausreichend Abstand zu Wärmequellen, wie z.B. Öfen / Kamine.

28. Achten Sie darauf, dass beim Bohren von Dübellöchern keine Stromleitungen oder Rohre in der Wand beschädigt werden.
29. Die Spitzen der Dartpfeile für diese Soft-Dartscheibe sind nicht besonders spitz. Trotzdem können sie zu Verletzungen führen, wenn sie ins Auge oder andere Körperteile gelangen. Halten Sie Kinder davon fern.
30. Benutzen Sie nur Pfeilspitzen, die für diese Dartscheibe geeignet sind. Nutzen Sie niemals Pfeilspitzen aus Metall. Pfeile mit Metallspitzen führen zu schweren Schäden an der elektronischen Schaltung und beeinträchtigen die Funktion Ihrer Dartscheibe.
31. Verwenden Sie die Pfeile nicht bei anderen Dartscheiben oder sonstigen Spielen. Die Spitzen könnten abbrechen.
32. Benutzen Sie nur solche Pfeile, die nicht mehr als 18 Gramm wiegen.
33. Werfen Sie möglichst ohne großen Kraftaufwand. Ansonsten besteht bei hart geworfenen Pfeilen die Gefahr, dass die Pfeilspitzen abbrechen oder die Dartscheibe beschädigt wird.
34. Drehen Sie die Pfeile beim Abziehen von der Scheibe im Uhrzeigersinn. Sie lassen sich dann leichter herausziehen und die Spitzen halten länger.
35. Der mitgelieferte Netzadapter ist kein Spielzeug und sollte daher nicht in Kinderhände gelangen.
36. Sofern das Gerät die Nutzung eines Netzadapters und von Batterien ermöglicht, bitte beachten, daß die Dartscheibe nicht zum aufladen von Batterien geeignet ist! Der Betrieb ist nur mit Netzadapter oder nur mit Batterien möglich. Ein gleichzeitiger Betrieb von Netzadapter und Batterien kann zu Schäden führen und ist zu unterlassen!

Achtung!

Lesen Sie vor dem Gebrauch alle Anweisungen. Wir übernehmen keinerlei Haftung für Körperverletzungen oder Sachbeschädigungen, die durch den unsachgemäßen Gebrauch dieses Geräts verursacht werden.

Bitte beachten Sie!

Retourensendungen können ausnahmslos nur in der Originalverpackung (unter Beilegen von Aufbau- und Gebrauchsanleitung, sowie detaillierter Fehlerbeschreibung und des Kaufbeleges) anerkannt werden. Nur die Originalverpackung garantiert einen ausreichenden Transportschutz des Gerätes und sollte deshalb während der Garantiezeit aufbewahrt werden.

2. Explosionszeichnung



- | | | | |
|----|-------------------------------|----|----------------------------|
| 1 | Außenring | 12 | PLAYER/PAGE-Taste |
| 2 | Einfach-Segmente | 13 | CYBERMATCH-Taste |
| 3 | Doppel-Segmente | 14 | RESET-Taste |
| 4 | Dreifach-Segmente | 15 | BOUNCE OUT-Taste |
| 5 | Bull's Eye = 25 Punkte | 16 | DART OUT/SCORE-Taste |
| 6 | Double Bull's Eye = 50 Punkte | 17 | DOUBLE/MISS-Taste |
| 7 | Lautsprecher | 18 | SOUND-Taste |
| 8 | START/HOLD-Taste | 19 | GAME/GUARD-Taste |
| 9 | Display | 20 | POWER-Taste |
| 10 | SELECT-Taste | 21 | Buchse für Adapteranschluß |
| 11 | GAME-Taste | | |

3. Montageanleitung

Packen Sie Ihre neue **Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50** vorsichtig aus und überprüfen Sie, ob alle Komponenten enthalten sind. Die Lieferung umfasst folgende Komponenten:

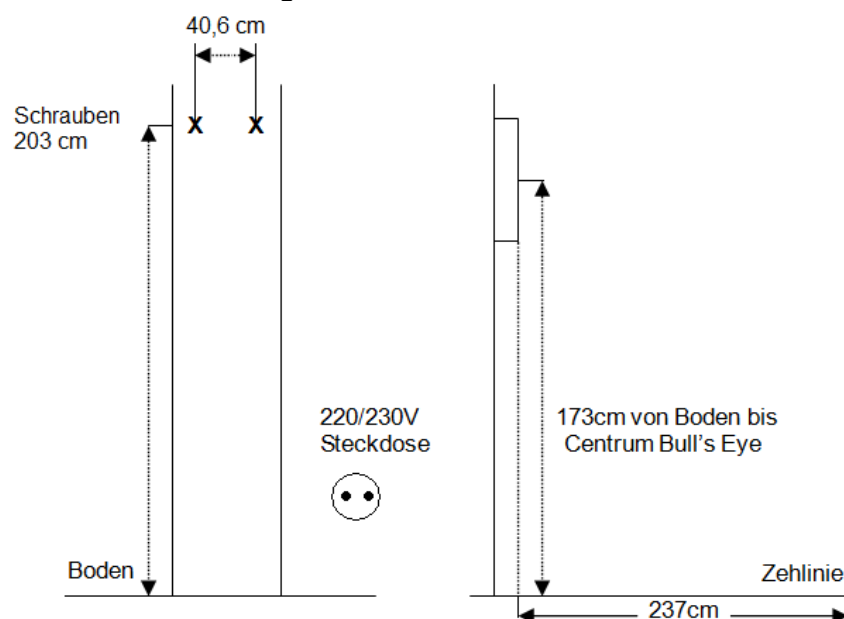
- 1 elektronische Dartscheibe
- Ersatzpackung Soft-Spitzen
- 12 Pfeile (nicht zusammengebaut)
- Bedienungsanleitung
- Netzadapter

Hängen Sie die Dartscheibe an einem Ort auf, an dem zum Werfen mindestens 3 Meter Abstand möglich sind. Beim Werfen sollten Sie sich entlang einer gedachten Linie aufstellen, die 2,37 m Abstand von der Vorderfläche der Scheibe hat.

Markieren Sie mit einer Wandsäule einen Punkt in etwa 2,03 m Höhe vom Boden. Dann markieren Sie einen zweiten Punkt in gleicher Höhe mit einem Abstand von etwa 40,6 cm zu dem ersten Markierungspunkt. Das Zentrum der Scheibe (Bulls Eye) sollte zum Boden einen Abstand von 1,73 m aufweisen.

Setzen Sie in die Mitte der Wandsäule 2 Montageschrauben ein, wobei Sie die Markierungen als Richtlinie nehmen. Achten Sie darauf, dass sich die Schraube direkt auf einer horizontalen Linie befinden, damit die Dartscheibe später gerade hängt.

Hängen Sie die Dartscheibe auf, indem Sie die Löcher auf der Rückseite der Dartscheiben mit den Schrauben ausrichten. Die Schrauben müssen eventuell nachgezogen werden, bis die Scheibe gut an der Wand anliegt.



Stromanschluss

Die **Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50** wird mit einem 9V DC, 500mA Adapter mit Strom versorgt. Stecken Sie den Adapterstecker in die Buchse an rechten Seite der Dartscheibe und den Netzstecker in die Steckdose. Stellen Sie sicher, dass die Spannung mit der Ihres Hausanschlusses übereinstimmt. Dann kann das Spiel beginnen.

Ausstattung:

Die **Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50** ist mit einem Zubehör-Set, bestehend aus Dartpfeilen, Ersatzspitzen und einem Netzteil, ausgestattet. Darüber hinaus sind 27 Spiele mit insgesamt 159 Varianten eingespeichert. Zusätzlich ist eine automatische Abschaltung eingebaut, die das Dartboard abschaltet, sobald es für mehr als 3 Minuten nicht genutzt wurde.

4. Funktionen der Dartscheibe

START/HOLD-Taste: Mit dieser Multifunktionstaste können folgende Funktionen ausgeführt werden:

- **STARTEN** des Spiels, nachdem alle gewünschten Optionen ausgewählt wurden.
- **WECHSELN** zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler seine Runde beendet hat.
Die Dartscheibe geht zwischen den Runden in den HOLD-Status, damit die Pfeile aus dem Zielbereich entfernt werden können.

SELECT-Taste: Mit Hilfe dieser Taste werden die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der einzelnen Spiele eingestellt.

GAME-Taste: Mittels dieser Taste kann durch das Spielmenü auf dem Display geblättert werden.

PLAYER/PAGE-Taste: Diese Taste dient zur Eingabe der Spieleranzahl bei Spielbeginn. Außerdem kann über diese Taste der Punktestand der anderen, auf dem aktiven Display nicht angezeigten Spieler abgerufen werden. Die Dartscheibe kann die Punkte von bis zu 16 Spielern speichern. Mit dieser Taste kann dann bei Bedarf die Punktezahl der übrigen Spieler angezeigt werden.

CYBERMATCH-Taste: Aktivieren der Cybermatch-Funktion, bei der Sie gegen den Computer spielen können. Die Taste gedrückt gehalten, um durch die 5 verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu blättern.

Cybermatch-Schwierigkeitsstufen:

Stufe 1	(C1)	Professionell	Stufe 2	(C2)	Experte
Stufe 3	(C3)	Fortgeschritten	Stufe 4	(C4)	Anfänger II
Stufe 5	(C5)	Anfänger I			

RESET-Taste: Über diese Taste kann die Löschung des aktuellen Punktestands und Rückführung zum Spielstart ausgelöst werden.

BOUNCE OUT-Taste: Bestimmen Sie vor dem Spiel, ob Pfeile, die nicht in der Scheibe stecken bleiben (so genannte "bounce-outs"), gezählt werden sollen. Wenn diese Pfeile nicht gezählt werden sollen, drücken Sie einfach die Taste BOUNCE OUT, wenn ein Pfeil herunterfällt, um die registrierte Punktzahl wieder abzuziehen.

DART OUT/SCORE-Taste: Diese kann nur bei den „01“-Spielen aktiviert werden. Hat ein Spieler weniger als 160 Punkte, kann er mittels dieser Taste Vorschläge einholen, um zu erfahren auf welchen Feldern die besten Gewinnchancen liegen bzw. wie er seine drei Pfeile zu werfen hat, um sein Ziel zu erreichen. Bitte beachten Sie, daß die DOUBLE- und die TRIPLE-Treffer mit zwei oder drei Strichen links von der Nummer erscheinen. Mit der SCORE-Funktion können auf dem großen Display die Punkte eines anderen Spielers angezeigt werden.

DOUBLE/MISS-Taste: Mittels dieser Taste erfolgt das Aktivieren der Funktion "Double In/Double Out" für die "01"-Spiele. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn die Spiele 301, 401 usw. ausgewählt wurden. Drücken Sie die Taste, wenn Sie einen Pfeil registrieren möchten, der den Zielbereich verfehlt hat.

Über die DOUBLE/MISS-Taste kann auch die MASTER OUT Funktion aktiviert werden. Diese Funktion für die „01“-Spiele gibt den Spielern die Möglichkeit ein Spiel durch einen Treffer auf ein Doppel- oder Dreifach-Segment und damit das Erreichen von Null Punkten zu beenden. Drücken Sie die DOUBLE/MISS-Taste so oft bis die MASTER OUT-Anzeige aufleuchtet. Die Auswahl wird auch durch ein akustisches Signal bestätigt.

SOUND-Taste: Lautstärkeregelung (lauter, leiser oder aus).

GAME/GUARD-Taste: Die GAME/Guard-Funktion sperrt die Tasten der Dartscheibe während des Spiels, sodaß ein verfehlender Pfeil nicht das Spiel löschen kann, wenn er versehentlich eine der Funktionstasten trifft. Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie einmal die GAME/GUARD-Taste, nachdem Sie ein Spiel gestartet haben. Ein akustisches Signal ertönt, um anzuzeigen, daß diese Funktion aktiv ist.

Während die Funktion aktiv ist, sind alle anderen Tasten gesperrt. Die GAME/GUARD-Funktion kann jederzeit abgeschaltet werden, indem man die GAME/GUARD-Taste erneut drückt.

POWER-Taste: Ein- und Ausschalten des Spiels. Die Dartscheibe besitzt einen automatischen Pausenmodus, um Strom zu sparen und die Batterien zu schonen (falls Sie das Gerät über die Batterie betreiben). Die Dartscheibe meldet sich nach etwa 3 Minuten ohne Aktivität mit einem Signalton und auf dem Display wird die Meldung "SLEEP" angezeigt. Die Punkte werden jedoch gespeichert und können durch Drücken einer beliebigen Taste wieder abgerufen werden.

Display-Schutzfolie:

Das Display Ihrer elektronischen Dartscheibe kann mit einer transparenten Schutzfolie gegen Verkratzen während des Transports geschützt sein. Wir empfehlen, diese Folie vor dem ersten Spiel abzuziehen, damit der Displaybereich besser sichtbar ist. Zum Entfernen die Folie an einer Ecke anheben, abziehen und entsorgen.

Betrieb der Dartscheibe

- Drücken Sie die POWER-Taste, um die Dartscheibe zu aktivieren. Während des Display-Selbsttests ist eine Melodie zu hören.
- Drücken Sie die GAME-Taste, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird (siehe Spielmenü).
- Drücken Sie die DOUBLE/MISS-Taste (optional), um auf Doppelringen zu beginnen bzw. zu enden (nur bei den 301 – 901-Spielen).
- Drücken Sie die PLAYER/PAGE-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (1-16). Die Standardeinstellung ist 2 Spieler.
- Drücken Sie die CYBERMATCH-Taste (optional), um das Cybermatch-Spielniveau zu wählen (Level 1 bis 5)
- Drücken Sie die START/HOLD-Taste (rot), um das Spiel zu aktivieren.
- Werfen Sie die Pfeile.
- Die Pfeilanzeige befindet sich rechts von der Punktzahl. Die Zahl der angezeigten Pfeile gibt an, wie viele Würfe der aktive Spieler noch hat.
- Wenn alle 3 Pfeile geworfen sind, ertönt die Stimmenansage "Next Player" und die Punktzahl blinkt. Die Pfeile können jetzt ohne Einfluss auf die elektronische Punktzahl geworfen werden. Wenn alle Pfeile aus dem Feld entfernt wurden, die START-Taste drücken, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Eine Stimmenansage sagt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

Aktueller Punktestandanzeiger

Dieses elektronische Dartset verfügt über einen Punktestandanzeiger. Das Display auf der linken Seite zeigt die Punkte jedes Wurfes an und zeigt diese bis zum nächsten Wurf. Das Display wird weiterhin für diverse Spiele genutzt.

Demo Mode

Um alle Sprach- und Soundfunktionen Ihres Dartsets zu hören, verfahren Sie wie folgt:

- Schalten Sie das Dartset über die POWER-Taste ein.
- Warten Sie das Ertönen der Eingangsmusik ab.
- Drücken Sie die GAME-Taste 1x.
- Drücken Sie die BOUNCE OUT-Taste 4x schnell hintereinander.
- Um die Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie eine beliebige Taste.

Der richtige Umgang mit der elektronischen Dartscheibe

1. Verwenden Sie bei dieser Dartscheibe niemals Pfeile mit Metallspitzen. Pfeile mit Metallspitzen führen zu schweren Schäden an der elektronischen Schaltung und beeinträchtigen die Funktion Ihrer Dartscheibe.
2. Wenden Sie beim Werfen der Pfeile keine übermäßige Kraft auf. Wenn die Pfeile zu hart geworfen werden, wird die Spitze häufig beschädigt und die Dartscheibe verschleißt schneller.
3. Drehen Sie die Pfeile beim Abziehen von der Scheibe im Uhrzeigersinn. Sie lassen sich dann leichter herausziehen und die Spitzen halten länger.
4. Die Batterien sollten bei längerem Nichtgebrauch herausgenommen werden. Sie verlängern damit die Lebensdauer der Batterien.
5. Vermeiden Sie es, Flüssigkeit über der Dartscheibe zu verschütten. Keine Sprühreiniger oder Reiniger mit Ammoniak oder aggressiven Chemikalien verwenden.

Automatische Pausenfunktion

Nach etwa drei Minuten ohne Aktion schaltet die Dartscheibe automatisch in den Pausenmodus. Hierdurch wird nicht nur Strom gespart, sondern auch die Batterielebensdauer verlängert. Sämtliche Punkte werden gespeichert, das Spiel kann durch Drücken einer beliebigen Taste wieder aufgenommen werden.

5. Spielregeln

Die elektronische Dartscheibe ist mit Spielen und verschiedenen Spieloptionen vorprogrammiert. Die Regeln der einzelnen Spiele werden im Folgenden ausführlich beschrieben. Die Reihenfolge entspricht der Anzeige auf dem LCD-Display beim Blättern durch die Spiele. Neben jedem Spiel ist eine Spielnummer angegeben.

G01 = Spiel 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Bei diesem beliebten Turnier- und Kneipenspiel zieht man jeden Pfeil von der Startnummer (301) ab, bis der Spieler genau die Zahl 0 (Null) erreicht hat. Geht ein Spieler über Null hinaus, gilt das als Fehlschlag (*"Bust"*) und die Punkte zählen wieder ab dem Punktestand zu Beginn dieser Runde. Beispiel: Braucht ein Spieler 32 Punkte, um auf Null zu kommen, und wirft dann eine 20, eine 8 und eine 10 (insgesamt 38), geht der Spieler wieder mit einem Punktestand von 32 in die nächste Runde.

Bei diesem Spiel kann man mit der Double-In bzw. Double-Out-Option spielen (Double-Out ist die am häufigsten gewählte Variante).

Double In – Bevor Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen werden, muss ein Doppelring getroffen werden. Mit anderen Worten, das Zählen der Punkte beginnt erst, nachdem ein Doppelring getroffen wurde.

Double Out – Zum Beenden des Spiels muss ein Doppelring getroffen werden. Das bedeutet, daß zum Beenden des Spiels eine gerade Zahl erforderlich ist.

Double In und Double Out – Jeder Spieler muss einen Doppelring treffen, um das Spiel starten und beenden zu können.

401 Startnummer ist 401

501 Startnummer ist 501

601 Startnummer ist 601

701 Startnummer ist 701

801 Startnummer ist 801

901 Startnummer ist 901

G02 = Spiel 2 = CRICKET

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für erfahrene Spieler als auch für Anfänger geeignet ist. Die Spieler werfen auf die Nummern, die für Sie am besten passen und können Gegner dazu zwingen, auf für sie weniger passende Nummern zu werfen. Das Ziel von Cricket ist es, alle passenden Nummern vor dem Gegner zu "schließen" und dabei gleichzeitig die höchste Punktzahl zu erreichen.

Es werden nur die Nummern 15 bis 20 und das innere/äußere Bullseye benutzt. Jeder Spieler muss eine Nummer 3 Mal treffen, um dieses Segment für das Punkte zählen zu "öffnen". Ein Spieler erhält dann jedes Mal, wenn er/sie einen Pfeil in dieses Segment wirft, die Punktezahl des "offenen" Segments, vorausgesetzt, sein Gegner hat dieses Segment nicht geschlossen. Das Treffen des Doppelringes zählt wie 2 Treffer, der Dreifachring zählt wie 3 Treffer.

Nummern können in jeder beliebigen Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Nummer ist "geschlossen", wenn der/die andere(n) Spieler das offene Segment dreimal trifft/treffen. Wenn eine Nummer "geschlossen" wurde, kann kein weiterer Spieler mehr damit punkten.

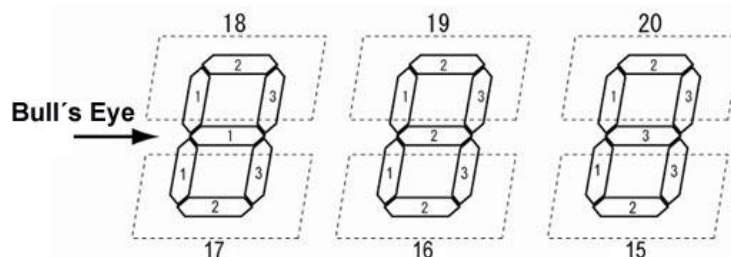
Gewinnen

Wer als Erster alle Nummern geschlossen und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, ist der Sieger. Wenn ein Spieler alle Nummern als Erster "schließt", nach Punkten aber hinten liegt, muss er/sie mit den "offenen" Nummern fortfahren. Wenn der Spieler das Punktedefizit nicht aufholt, bevor die Gegner alle Nummern "schließen", gewinnt die Gegenseite. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Segmente geschlossen sind – Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Punkteanzeige beim Cricket-Spiel

Die Punkte-Rechnung beim Cricket ist einfach zu verstehen. Jedes Segment hat drei Lichtindikatoren, um die nötigen Treffer zum „Öffnen“ bzw. „Schließen“ dieses Segments anzuzeigen. Wird ein Segment getroffen, geht ein leuchtender Strich im LED-Display aus und zeigt somit die restliche Anzahl der Treffer an, um das Segment zu „öffnen“ bzw. zu „schließen“. Eine Zeichnung der LED-Displays finden Sie nachfolgend.

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise. Jedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu „öffnen“ bzw. zu „schließen“. Wird ein Segment getroffen, so erlischt ein Licht. Bitte beachten Sie dazu auch die nachfolgende Abbildung des LED-Displays.



Nach dreimaligem Treffen ist ein Segment „geöffnet“, es ertönt "OPEN". Trifft der Spieler das Segment erneut, ertönt "SCORE". Ab diesem Zeitpunkt kann man über die Player-Taste die Punktestände der einzelnen Spieler ablesen.

NO-SCORE CRICKET

Dieselben Regeln wie bei Standard-Cricket, es wird aber keine Punktwertung vorgenommen. Ziel dieser Spielversion ist einfach, der Erste zu sein, der alle passenden Zahlen "schließt" (15 bis 20 und das Bullseye).

G03 = Spiel 3 = SCRAM (Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Cricket-Variante. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler ein anderes Ziel. In Runde 1 versucht Spieler 1, zu "schließen" (3 Treffer pro Segment – 15 bis 20 und Bullseye). In dieser Zeit versucht Spieler 2, ebenso viele Punkte in den Segmenten zu sammeln, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat. Wenn Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist Runde 1 beendet. In Runde 2 werden die Rollen der Spieler vertauscht. Spieler 2 versucht jetzt, alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 Punkte sammelt.

Das Spiel endet, wenn Runde 2 beendet ist (Spieler 2 schließt alle Segmente). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

G04 = Spiel 4 = CUT-THROAT CRICKET

Dieselben Grundregeln wie Standard-Cricket, aber hierbei werden die Punkte mit Beginn der Wertung zur Gesamtpunktzahl des Gegners addiert. Ziel ist, das Spiels mit möglichst wenigen Punkten zu beenden. Diese Cricket-Variante enthält eine neue Psychologie. Hier geht es nicht darum, die eigene Punktzahl zu steigern und dabei möglichst weit zu kommen, wie beim Standard-Cricket, sondern beim Cut-Throat kann man mit den Punkten außerdem den Gegner immer weiter nach hinten bringen. Stark wettkampforientierte Spieler werden diese Variante lieben!

G05 = Spiel 5 = ENGLISH CRICKET

Diese Spiel wiederum ist eine weitere Variante von CRICKET. Dieses Spiel besteht aus zwei Runden. In den zwei Runden haben die Spieler unterschiedliche Ziele, die es zu verfolgen gilt. In der ersten Runde versucht Spieler Nr.2 die Bullseyes zu treffen. Er muß insgesamt neun davon treffen, um Runde 1 zu beenden. Dabei zählt DOUBLE BULL`S EYE zwei Treffer. In der Zwischenzeit versucht Spieler Nr.1 so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Zweifach- und Dreifach-Segmente zählen entsprechend zweifach und dreifach. Dabei muß Spieler Nr.1 in jeder Runde mindestens 40 Punkte erreichen, da nur die Punkte über 40 Punkte gezählt werden (Gesamtpunktzahl nach drei Würfeln 45 = Punkte 5). Wenn die Gesamtpunktzahl nach drei Würfeln unter 40 Punkten liegt wird kein Punkt angerechnet.

Wenn Spieler Nr. 2 neun Bullseyes getroffen hat, wechseln die Aufgaben für beiden Spieler. Das Spiel ist beendet, wenn die Runde 2 vorbei ist; d.h. wenn Spieler Nr.1 neun Bullseyes getroffen hat. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.

G06 = Spiel 6 = ADVANCED CRICKET

In dieser schwierigen Variante des CRICKET müssen die Spieler die Segmente 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye „schließen“, indem sie ausschließlich Doppel und Dreifach-Segmente treffen. Dabei zählen Doppel-Segmente einfach und Dreifach-Segmente doppelt. Der Spieler der zuerst alle Segments schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

G07 = Spiel 7 = SHOOTER

Dieses Spiel testet die Fähigkeit der Spieler mehrerer Dartpfeile in einem Durchgang in ein Segment zu platzieren. Der Computer wählt das jeweils zu treffende Segment zufällig aus. Die Punkte zählen wie folgt:

Einfach-Segment = 1 Punkt

Zweifach-Segment = 2 Punkte

Dreifach-Segment = 3 Punkte

Wählt der Computer Bullseye aus, so zählt das Äußere 2 Punkte und das Innere 4 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

G08 = Spiel 8 = BIG SIX

Dieses Spiel erlaubt es den Mitspielern, das Ziel ihrer Gegner vorzugeben. Die Spieler müssen sich jedoch die Chance verdienen, das Ziel zu wählen, in dem sie das aktuelle Ziel treffen. Single 6 ist das erste zu treffende Ziel.

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wie viele „Leben“ jeder Spieler besitzt. Innerhalb der drei Würfe muß Spieler 1 eine "6" treffen, um sein Leben zu retten. Nachdem er dieses Ziel erreicht hat, bestimmt der nächste Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn es Spieler 1 nicht gelingt, dieses Ziel zu treffen, verliert er ein Leben und auch die Chance, das nächste Ziel auszuwählen. Spieler 2 muss dann versuchen, die "6" zu treffen und so weiter. Einfach-, Doppel- und Dreifachsegmente gelten in diesem Spiel als separate Zielsegmente. Ziel dieses Spiels ist es, Zielsegmente zu wählen, die vom Gegner schwer getroffen werden können (z. B. "Double Bull's Eye" oder „Triple 20“), damit dieser seine „Leben“ verliert. Der Spieler, der als letzter noch „Leben“ übrig hat, ist Gewinner des Spiels.

G09 = Spiel 9 = OVERS

Bei diesem Spiel muß jeder Spieler mit 3 Würfeln mehr Punkte als der Vorgänger erreichen. Vor Spielbeginn wird die Anzahl der „Leben“ bzw. Durchgänge bestimmt. Sollte ein Spieler weniger oder gleich viele Punkte wie sein Vorgänger erreichen, verliert er ein „Leben“. Das LED-Display auf der rechten Seite blinkt für jedes verlorene Leben ein Mal auf. Der Spieler, der als letzter noch „Leben“ hat, ist der Gewinner.

G10 = Spiel 10 = UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil zum Spiel OVERS. Die Spieler müssen weniger Punkte als ihre Vorgänger erzielen. Das Spiel beginnt mit der höchstmöglichen Punktzahl (180 Punkte). Sollte ein Spieler mehr Punkte erreichen als sein Vorgänger, verliert er ein „Leben“. Jeder Pfeil außerhalb der Segmente sowie herunterfallende Pfeile werden mit 60 Punkten bestraft. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

G11 = Spiel 11 = COUNT-UP 300

Ziel des Spiels ist, als Erster die vorgegebene Gesamtpunktzahl (300) zu erreichen. Die Gesamtpunktzahl wird mit der Auswahl des Spiels festgelegt. Jeder Spieler versucht, in jeder Runde so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Bei Doppel- und Dreifachringen wird der numerische Wert der einzelnen Segmente doppelt- oder dreifach gezählt. Landet beispielsweise ein Pfeil im Dreifach-20-Segment, sind das 60 Punkte. Die Gesamtpunktzahl für jeden Spieler wird mit fortschreitendem Spiel auf dem LCD-Display angezeigt.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer daß die Gesamtpunktzahl variiert, wie die letzte Zahl angibt.

COUNT-UP 400

COUNT-UP 800

COUNT-UP 500

COUNT-UP 900

COUNT-UP 600

COUNT-UP 999

COUNT-UP 700

G12 = Spiel 12 = High Score

Die Regeln für dieses Wettkampfspiel sind einfach. Der Sieger muss in drei Runden (neun Pfeile) die meisten Punkte geworfen haben. Bei Doppel- und Dreifachringen wird die doppelte bzw. dreifache Punktzahl für das betreffende Segment gezählt.

Weitere Spielvariationen werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer daß die Zahl der Runden variiert, was durch die letzte Zahl angegeben wird.

High Score - 4 Runden

High Score - 10 Runden

High Score - 5 Runden

High Score - 11 Runden

High Score - 6 Runden

High Score - 12 Runden

High Score - 7 Runden

High Score - 13 Runden

High Score - 8 Runden

High Score - 14 Runden

High Score - 9 Runden

G13 = Spiel 13 = ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler versucht, bei jeder Zahl von 1 bis 20 und im Bullseye nacheinander zu punkten. Jeder Spieler wirft pro Runde 3 Pfeile. Wird eine korrekte Zahl getroffen, versucht er/sie, die darauf folgende Zahl zu Treffen. Der erste Spieler, der die 20 erreicht hat, ist der Sieger.

Auf dem Display wird angezeigt, auf welches Segment geworfen werden muss. Ein Spieler muss so lange auf ein Segment zielen, bis er es trifft. Das Display zeigt dann das nächste Segment an, auf das gezielt werden muss.

Für dieses Spiel können viele Schwierigkeitsstufen eingestellt werden. Bei jedem Spiel gelten dieselben Regeln, mit folgenden Unterschieden:

- ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 15

Weil bei diesem Spiel keine Punktwertung vorgenommen wird, gelten die Doppel- und Dreifach-Ringe als einfache Zahlen.

Und für diejenigen, die die Herausforderung lieben, haben wir noch ein paar weitere Schwierigkeitsstufen eingebaut:

ROUND-THE-CLOCK Double - Die Spieler müssen in jedem Segment in der Reihenfolge 1 bis 20 ein Doppel werfen.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple - Die Spieler müssen in jedem Segment in der Reihenfolge 1 bis 20 einen Dreifachring treffen.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 15.

G14 = Spiel 14 = KILLER

Bei diesem Spiel zeigt sich, wer Ihre wahren Freunde sind. Das Spiel kann auch mit zwei Spielern gespielt werden, aber je mehr Spieler mitspielen, desto spannender ist es. Am Anfang muss jeder Spieler seine Zahl auswählen, indem er einen Pfeil auf den Zielbereich wirft. Auf dem LED-Display erscheint die Meldung "SEL". Jeder Spieler behält die zugewiesene Zahl während des gesamten Spiels. Es können nicht zwei Spieler dieselbe Zahl haben. Wenn jeder Spieler eine Zahl hat, beginnt das Spiel.

Ihr erstes Ziel ist es, sich durch Treffen des Doppelrings Ihrer Zahl als "Killer" auszuweisen. Wenn das gelingt, sind Sie für den Rest des Spieles ein "Killer". Ihr nächstes Ziel ist es, Ihre Gegner zu "töten", d. h. Sie müssen ihre Segmentnummer so lange treffen, bis sie alle "Leben" verloren haben. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Sieger. Man kann sich auch zu einem "Team" zusammenschließen und versuchen, den besseren Spieler aus dem Feld zu schlagen.

G15 = Spiel 15 = DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet das Spiel mit 40 Punkten. Ziel ist es, so viele Treffer wie möglich in das aktive Segment der aktuellen Runde zu landen. In der ersten Runde muß der Spieler auf die 15er-Segmente werfen. Trifft er keine 15er Segmente, wird seine Punktzahl halbiert. Werden 15er getroffen, wird jede 15 (Doppel- und Dreifachringe zählen entsprechend) zu der Start-Gesamtsumme addiert. In der nächsten Runde werfen die Spieler auf das 16er-Segment und die Treffer werden zu der neuen kumulativen Gesamtpunktzahl addiert. Wenn keine Treffer registriert werden, wird auch hier die Gesamtpunktzahl halbiert.

Jeder Spieler wirft nacheinander auf die in der nachfolgenden Tabelle angegebenen Zahlen (auf dem LED-Display wird auf das aktive Segment gezeigt, auf das geworfen werden muß). Sieger ist der Spieler, der das Spiel mit der höchsten Punktzahl beendet.

	Jedes Doppelfeld			Jedes Dreifachfeld			Bullseye			
	↑↓			↑↓			↑↓			
	15	16	DBL	17	18	TPL	19	20	B	TOTAL
Spieler 1										
Spieler 2										

G16 = Spiel 16 = DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel verläuft nach denselben Regeln wie Double Down, mit zwei Ausnahmen. Erstens wirft man nicht in der Reihenfolge von 15 bis 20 und Bullseye, sondern die Reihenfolge ist umgekehrt, was auf dem LED-Display angezeigt wird. Zweitens gibt es gegen Ende des Spiels eine Zusatzrunde, bei der die Spieler versuchen müssen, drei Treffer zu landen, die insgesamt 41 Punkte ergeben (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; usw.) Diese "41-iger" Runde bringt einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad ins Spiel. Denken Sie daran, die Punktzahl eines Spielers wird halbiert, wenn man es nicht schafft, die "41-iger"-Runde ist also eine ziemliche Herausforderung!

			Jedes Doppelfeld						Jedes Dreifachfeld		41er Runde Bullseye	
			↕						↕		↕	
	20	19	DBL	18	17	TPL	16	15	41	B	TOTAL	
Spieler 1												
Spieler 2												

G17 = Spiel 17 = ALL FIVES

Bei diesem Spiel ist die gesamte Scheibe im Spiel (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (3 Pfeile) müssen die Spieler insgesamt eine Punktzahl erreichen, die durch 5 teilbar ist. Jede "Fünf" zählt als ein Punkt. Beispiel: 10, 10, 5 = 25. 25 ist fünfmal durch 5 teilbar, der Spieler erhält 5 Punkte (25 : 5 = 5).

Wirft der Spieler mit seinen 3 Pfeilen eine Punktzahl, die nicht durch 5 teilbar ist, erhält er keinen Punkt. Außerdem muss der letzte Pfeil in jeder Runde in einem Segment landen. Wirft ein Spieler den dritten Pfeil und dieser landet im Bereich des Außenrings (oder verfehlt die Scheibe ganz), erhält er keine Punkte, auch wenn er mit den beiden ersten Pfeilen eine durch 5 teilbare Punktzahl geworfen hat. Damit wird verhindert, daß ein Spieler den dritten Wurf mit Absicht verfehlt, wenn seine beiden ersten Würfe gut waren. Der erste Spieler mit insgesamt einundfünfzig (51) "Fünfen" ist der Sieger. Auf dem LCD-Display wird immer der Punktestand angezeigt.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer daß die zum Gewinn erforderliche Gesamtpunktzahl variiert, wie die letzte Zahl angibt.

ALL FIVES - 61

ALL FIVES - 71

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

G18 = Spiel 18 = SHANGHAI

Jeder Spieler muss sich nacheinander von 1 bis 20 auf der Scheibe nach vorne arbeiten. Die Spieler beginnen bei Nummer 1 und werfen 3 Pfeile. Ziel ist es, in jeder Runde mit je 3 Pfeilen so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel- und Dreifachringe zählen ebenfalls für Ihre Punktzahl. Der Spieler, der nach Durchlaufen der zwanzig Segmente die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Sieger.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer dass sich das Startsegment ändert, wie die Zahl hinter dem Spiel angibt.

- SHANGHAI 5 (G53) - Spiel beginnt bei Segment 5
- SHANGHAI 10 (G54) - Spiel beginnt bei Segment 10
- SHANGHAI 15 (G55) - Spiel beginnt bei Segment 15

G19 = Spiel 19 = GOLF

Dieses Spiel ist eine Simulation des Golfspiels auf der Dartscheibe (aber Sie müssen vorher keinem Club beitreten!). Ziel des Spiels ist, eine Runde von 9 und 18 "Löchern" mit der niedrigsten Punktzahl zu beenden. Der Meister-"Golfkurs" besteht aus allen Par-3-Löchern, das ergibt bei einer 9-Loch-Runde Par-27 bzw. bei einer 18-Loch-Runde Par-54.

Es werden die Segmente 1 bis 18 verwendet, wobei jede Nummer ein "Loch" ist. Man muss 3 Treffer in jedem Loch landen, bevor man zum nächsten Loch gehen kann. Natürlich wirken sich auch Doppel- und Dreifachringe auf Ihren Punktestand aus, denn damit haben Sie die Möglichkeit, ein Loch mit einer geringeren Anzahl von Schlägen zu beenden. Wirft beispielsweise ein Spieler beim ersten Wurf auf ein "Loch" in einen Dreifachring, nennt man das "Eagle" und der Spieler hat dieses Loch mit 1 "Schlag" beendet.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft seine Pfeile, bis er 3 Treffer auf das aktuelle Loch gelandet hat. Die Stimmenansage gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Passen Sie genau auf, damit Sie auch in der richtigen Reihenfolge werfen.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, bis auf die Anzahl der zu spielenden Löcher.

GOLF – 9 Löcher - Mit 9 Löchern (Runden)

GOLF – 18 Löcher - Wie oben, nur mit 18 Löchern (Runden)

G20 = Spiel 20 = FOOTBALL

Bei diesem Spiel sollten Sie besser einen Schutzhelm aufsetzen! Zuerst muss für jeden Spieler das "Spielfeld" ausgewählt werden. Hierfür wirft man entweder einen Pfeil oder drückt mit dem Finger auf ein Segment. Welchen Weg Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen, aber das Segment, daß Sie sich ausgesucht haben, wird Ihr Startsegment sein, wenn Sie bis zum Bullseye und darüber hinaus bis auf die andere Seite des Bullseye spielen.

Wenn Sie beispielsweise Segment 20 ausgesucht haben, beginnen Sie auf Doppelring 20 (äußerer Ring) und gehen dann weiter bis zu Doppelring 3. Das "Feld" besteht aus 11 Einzelsegmenten, die nacheinander getroffen werden müssen. Wenn wir also einmal bei unserem Beispiel von oben bleiben, dann müssen Sie die Pfeile nacheinander in die folgenden Segmente werfen:

Doppel 20 ... Außen Einfach 20 ... Dreifach 20 ... Innen Einfach 20 ... Außenring Bullseye ... Innenring Bullseye ... Außenring Bullseye ... Innen Einfach 3 ... Dreifach 3 ... Außen Einfach 3 ... und schließlich eine Doppel 3.

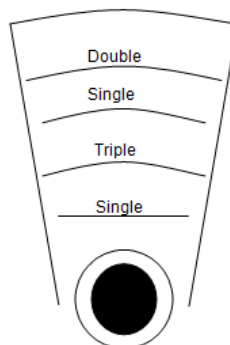
Wer als Erster so weit kommt, ist der Sieger. Das LCD-Display zeigt an, wo Sie stehen und auf welches Segment Sie als nächstes werfen müssen.

G21 = Spiel 21 = BASEBALL – 9 Innings

Bei dieser Dartscheiben-Version des Baseball-Spiels muss man sehr geschickt sein. Wie beim richtigen Baseball besteht ein komplettes Spiel aus 9 "Innings" (Runden). Jeder Spieler wirft pro "Inning" 3 Pfeile. Das Feld ist wie auf der Abbildung angeordnet.

<u>Segment</u>	<u>Ergebnis</u>
Einzelsegmente	SINGLE = Einzel = eine "Base"
Doppel-Segment	DOUBLE = Doppel = zwei "Bases"
Dreifach-Segment	TRIPLE = Dreifach = drei "Bases"
Bullseye	= "Home Run" (<i>kann nur mit dem dritten Pfeil in jeder Runde versucht werden</i>)

Ziel des Spiels ist, pro "Inning" so viele Läufe wie möglich zu haben. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Läufe hat, ist der Sieger.



G22 = Spiel 22 = STEEPLECHASE

Ziel dieses Spiels ist, als Erster das "Rennen" zu beenden, und zwar indem man als Erster seine "Bahn" beendet. Die Bahn beginnt an Segment 20 und verläuft im Uhrzeigersinn um die Scheibe bis zu Segment 5, um dann mit einem Bullseye zu enden. Hört sich einfach an? Nun, eine Kleinigkeit fehlt noch und zwar müssen Sie das innen liegende Einzel-Segment jeder Zahl treffen, um über den Kurs zu kommen. Das ist der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Dreifach-Ring. Genauso wie beim richtigen Hindernisrennen, müssen Sie auch hier Hindernisse (Hürden) überwinden. Diese vier Hürden finden sich in folgenden Segmenten:

- 1. Hürde Dreifach 13
- 2. Hürde Dreifach 17
- 3. Hürde Dreifach 8
- 4. Hürde Dreifach 5

Wer als Erster den Kurs durchlaufen hat und in das Bullseye trifft, hat das Rennen gewonnen.

G23 = Spiel 23 = ELIMINATION (3 Varianten)

In diesem Spiel müssen die Gegenspieler „eliminiert“ werden. Die Regeln sind sehr einfach: Jeder Spieler muss mit seinen 3 Würfeln eine höhere Punktzahl erreichen als der Spieler vor ihm. Jeder Spieler beginnt mit 3 „Leben“. Wenn ein Spieler eine niedrigere Punktzahl erreicht als der Spieler vor ihm, verliert er ein „Leben“. Gewinner ist, wer als letzter noch „Leben“ hat. Um die Anzahl der „Leben“ auf 4 oder 5 zu verändern, drücken Sie bitte die SELECT-Taste.

G24 = Spiel 24 = HORSESHOES

In diesem Spiel für 2 Spieler werden nur die 20-er Segmente und 3-er Segmente benutzt, die die beiden Hufeisen darstellen. Spieler 1 zielt auf die 20-er Segmente, Spieler 2 auf die 3-er Segmente. Die Punkte werden pro Runde gezählt. Der Spieler, der als erster 15 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

Die Punktzahlen bei HORSESHOES errechnen sich wie folgt:

Dreifach-Segment: 3 Punkte

Doppel-Segment: 2 Punkte

Einfach-Segment: 1 Punkt

Nur der Spieler mit den meisten Punkten bekommt diese gutgeschrieben.

Beispiel:

Spieler 1 erzielt in der Runde insgesamt 3 Punkte, Spieler 2 nur 1 Punkt. Nur Spieler 1 bekommt für diese Runde 3 Punkte gutgeschrieben. Der Spieler, der zuerst 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Schwierigkeitsstufen:

Um das Spiel zu erschweren, kann die Anzahl der zu erreichenden Punkt auf 15-25 Punkte hoch gesetzt werden. Drücken Sie hierzu vor Spielbeginn die SELECT-Taste.

G25 = Spiel 25 = BATTLEGROUND (4 Varianten)

In diesem Spiel für 2 Spieler wird die Dartscheibe in ein „Schlachtfeld“ mit zwei Hälften aufgeteilt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente auf der gegnerischen Seite getroffen hat, gewinnt das Spiel. Die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

Spieler 1 ist die „obere Armee“ und wirft die Dartpfeile auf die unteren Segmente (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8).

Spieler 2 ist die „untere Armee“ und zielt auf die oberen Segmente (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). Trifft ein Spieler ein Segment auf seiner eigenen Seite, verliert er dieses.

Das obere CRICKET-Display zeigt die „Armee“ von Spieler 1 an, die „Armee“ von Spieler 2 wird in der zweiten Reihe angezeigt. Jedes Mal, wenn ein Segment getroffen wurde, erlischt das entsprechende Licht auf dem Display. Der Display Anzeige können die Spieler entnehmen, welche Segmente noch getroffen werden müssen.

Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten:

Battleground Doubles: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten

Battleground Triples: Es zählen nur Triple-Segmente zur Eliminierung der Soldaten

Battleground with generals: Nach Eliminierung aller gegnerischen Soldaten muss der gegnerische General eliminiert werden. Das Bullseye repräsentiert hierbei den General.

G26 = Spiel 26 = ADVANCED BATTLEGROUND

Die Regeln sind dieselben wie beim BATTLEGROUND, aber es gibt zusätzlich „Landminen“ auf dem „Schlachtfeld“. Diese befinden sich auf den Doppel- und Dreifachsegmenten in der gegnerischen Hälfte. Trifft ein Spieler ein Doppel- oder Dreifachsegment des Gegners, verliert er sein eigenes Segment auf der gegenüberliegenden Seite.

Beispiel: Ein Spieler trifft den Dreifach-Ring der 6, so verliert er sein Segment 11. Eine Mine kann nur einmal pro Segment ausgelöst werden.

G27 = Spiel 27 = PAINTBALL (3 Varianten)

Dieses Spiel ist dem BATTLEGROUNDS sehr ähnlich, es gibt aber einen anderen Weg, den „Kampf“ zu gewinnen. Wie beim „richtigen“ Paintball gewinnt man das Spiel, wenn die Flagge des Gegners erobert werden kann. Um die Flagge zu erobern, muss das Doppel-Bull's-Eye zweimal getroffen werden. Einfache Bull's Eye Treffer zählen nicht. Treffer des Doppel-Bull's-Eye werden während des Spiels zusammengerechnet. Gewinner ist, wer zuerst entweder alle Segmente seines Gegners getroffen oder die gegnerische Flagge erobert hat.

Schwierigkeitsstufen:

PAINTBALL DOUBLES:

Die Spieler müssen entweder dreimal das Double-Bull's-Eye treffen, um die gegnerische Flagge zu erobern oder die gegnerischen Segmente durch Treffen der Doppelsegmente ausschalten.

PAINTBALL TRIPLES:

Die Spieler müssen entweder dreimal das Double-Bull's-Eye treffen, um die gegnerische Flagge zu erobern oder die gegnerischen Segmente durch Treffen der Dreifachsegmente ausschalten.

Spieleübersicht

Nr.	Spielbezeichnung	Nr.	Spielbezeichnung
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

6. Wichtige Hinweise

Tipps zum Herausziehen der Dartpfeile:

Um ein Abbrechen der Kunststoffspitzen zu vermeiden, drehen Sie die Dartpfeile leicht und ziehen Sie diese gleichzeitig senkrecht heraus.

Verkeiltes Segment:

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass sich ein Segment bei einem Wurf verkeilt. Passiert dies, setzt das Spiel aus und das LED-Display zeigt an, daß sich ein Segment verkeilt hat. Um das Segment wieder zu lösen, ziehen Sie einfach den Dartpfeil oder die abgebrochene Dartspitze aus dem Segment heraus. Sollte das Problem damit nicht behoben sein, wackeln Sie leicht an dem Segment bis es sich wieder löst. Das Spiel setzt an dem Stand wieder an, wo es aufgehört hat.

Abgebrochene Dartspitzen:

Gelegentlich kann eine Spitze abbrechen und in einem Segment stecken bleiben. Versuchen Sie, die abgebrochene Spitze mit einer Zange oder Pinzette zu greifen und diese vorsichtig herauszuziehen. Sollte dies nicht funktionieren, können Sie versuchen, die Spitze durch das Segment auf die Rückseite zu drücken. Benutzen Sie z.B. einen stumpfen Nagel, der kleiner ist als das Loch im Segment, und drücken Sie die abgebrochene Spitze vorsichtig nach hinten, bis sie auf der anderen Seite herunterfällt. Drücken Sie nicht zu kräftig, um die dahinter liegenden elektronische Teile nicht zu beschädigen. Diese kleine „Reparatur“ muss bei gezogenem Netzstecker vorgenommen werden! Es ist durchaus üblich, dass Pfeilspitzen aus Kunststoff manchmal abbrechen. Dem Dartset liegen Ersatzspitzen bei. Sollten Sie eigene Ersatzspitzen verwenden, stellen Sie sicher, daß Diese genau den beigelegten entsprechen.

Dartpfeile:

Bitte verwenden Sie für dieses Dartspiel nur Dartpfeile, die weniger als 18 Gramm wiegen. Die beigefügten Dartsets wiegen jeweils 12 Gramm und haben übliche Kunststoffspitzen. Dem Dartspiel liegen Ersatzspitzen und 12 Dartpfeile bei. Bitte beachten Sie, dass darüber hinaus die Dartpfeile nicht in der Garantie enthalten sind, da es sich um Verbrauchsartikel handelt. Bei Bedarf können Pfeile im Fachhandel nachgekauft werden.

Reinigung:

Verwenden Sie zum Reinigen bitte ein Staubtuch oder einen leicht feuchten Lappen. Falls nötig können milde Reinigungsmittel verwendet werden. Scharfe oder ammoniakhaltige Reinigungsmittel hingegen können das Dartset beschädigen und dürfen nicht verwendet werden. Lassen Sie keine Flüssigkeiten auf und in die Dartscheibe gelangen, da dies dauerhafte Schäden verursachen kann.

7. Gewährleistungsbedingungen

Bei bestimmungsgemäßer Nutzung gilt für diesen Artikel die gesetzliche Gewährleistung von 24 Monaten.

Die Gewährleistungsfrist beginnt mit der Auslieferung. Zum Nachweis des Auslieferungsdatums heben Sie bitte die Kaufbelege (wie Quittung, Rechnung, Kassenzettel, Lieferschein, etc.) für die Dauer der Gewährleistungsfrist auf.

Die Gewährleistung beschränkt sich auf Herstellungs- und Materialfehler sowie andere Fehler, die bereits bei der Auslieferung vorliegen (z.B. Fehlen einer zugesicherten bzw. beschriebenen Eigenschaft). Hierzu gehören keine Schäden die durch unsachgemäße Behandlung (wie z.B. gewerbliche / kommerzielle Nutzung), vorsätzliche oder fahrlässige Beschädigung, unsachgemäße Aufstellung bzw. Installation, Anschluss an falsche Netzspannung, natürlichen Verschleiß, Nichtbeachten der Gebrauchsanleitung, chemische oder elektrochemische Einwirkungen, bereits beim Kauf bekannte Fehler und höhere Gewalt entstehen. Verbrauchte Batterien / Akkus sind von der Gewährleistung ausgeschlossen. Diese Einschränkung gilt auch, wenn von nicht ermächtigten Personen, ohne unsere besondere schriftliche Genehmigung, Arbeiten an dem Artikel vorgenommen oder Teile fremder Herkunft verwendet wurden.

Liegt kein Fehler im Sinne der Gewährleistung vor oder werden Artikel ohne Kaufbelege zur Reparatur eingeschickt, kann die Reparatur nur kostenpflichtig erfolgen. Während der ersten sechs Monate wird von einem anfänglich bereits vorhandenen Fehler im Sinne der Gewährleistung ausgegangen. Danach obliegt Ihnen der Nachweis dass der Fehler bereits bei Lieferung vorlag. Während der Gewährleistungszeit beheben wir eventuelle Fehler kostenlos, d.h. ohne Berechnung von Material- und Arbeitskosten.

Grundsätzlich stehen Ihnen nach Ihrer Wahl das Recht auf Reparatur oder Austausch zu, wobei jedoch das Prinzip der Verhältnismäßigkeit gewahrt bleiben muss. Sollte die von Ihnen getroffene Wahl unverhältnismäßig sein, können wir auf die jeweils andere Alternative zurückgreifen.

Sollte eine Reparatur oder der Austausch nicht möglich sein oder unsere Bemühungen fehlschlagen, steht Ihnen nach Ihrer Wahl das Recht auf Rückgängigmachung des Vertrages (Rücktritt) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu. Im Falle des Austausches oder des Rücktritts behalten wir uns die Berechnung eines angemessenen Entgelts für die bisherige Nutzungsdauer vor.

Ihre gesetzlichen Rechte werden durch diese Gewährleistungsbedingungen nicht eingeschränkt.

Ersatzteilbestellungen und Reparaturaufträge richten Sie bitte ausschließlich schriftlich, unter Beilegung des Kaufbeleges und Nennung der gewünschten Teilenummer an Ihre Kaufadresse oder direkt an:



WinSport, Dart + Sport + Groß-/Einzelhandel e.K., Waldstraße 21, D – 86517 Wehringen
Telefon (08234) 90 49 30, Telefax (08234) 90 23 83
E-Mail: info@winsport.de, Internet: www.winsport.de

Serviceauftrag

Um Ihre Anfragen oder Bestellungen schneller zu bearbeiten benötigen wir folgende Angaben:

(Felder mit * sind Pflichtangaben)

Kundennummer
wenn vorhanden:

*Nachname:

*Vorname:

*Straße:

*Postleitzahl/Ort:

*Kaufdatum:

*Gekauft bei:

Wo können wir Sie erreichen, um evtl. auftretende Fragen schnellstmöglich klären zu können:

*Telefon:

E-Mail:

*Model:

Anfrage:

***Bei Ersatzteilbestellungen ist die
Positionsnummer aus der Aufbau-
und Übungsanleitung anzugeben:**

Menge	*Nummer	Bezeichnung

