

WICHTIGE ANMERKUNG:

Dieses Spiel ist nur für den Gebrauch mit Soft-Tip-Darts geeignet. Verwenden Sie niemals Pfeile mit Stahlspitze oder längere Spitzen. (maximale Länge: 2 cm).

Zwischen den Würfeln wird Zeit für elektronische und mechanische Reaktionen benötigt. Wenn zwei Würfe zu dicht aufeinander folgen, ziehen Sie den zweiten Pfeil heraus und werfen Sie ihn erneut, um Ihren Stand korrekt aufzuzeichnen.

BEACHTEN SIE

Bitte ziehen Sie vor dem Gebrauch den Schutzfilm über dem Anzeigebereich ab.

Der „Homerun“ kann nur durch den 3. Pfeil versucht werden. Der Spieler mit den meisten Läufen im Spiel gewinnt. Die Cricket- Anzeige zeigt die Base des Spielers und die Gesamtläufe pro Inning an.

Spieler können in diesem Spiel 7, 8 oder 9 Innings wählen und auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen.

ANMERKUNGEN: VERWENDUNG VON BATTERIEN

1. Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
2. Aufladbare Batterien müssen aus der Scheibe genommen werden, bevor sie geladen werden (wenn sie entnommen werden können).
3. Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden (wenn sie entnommen werden können).
4. Verschiedenen Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemeinsam verwendet werden.
5. Es dürfen nur Batterien von dem empfohlen Typ oder äquivalent dazu verwendet werden.
6. Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
7. Leere Batterien müssen aus dem Spiel genommen werden.
8. Die Batterieanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Das Ziel des Spiels ist, den Gegner zu zwingen, Leben zu verlieren, indem schwierige Ziele für den Gegner gewählt werden, wie das „Double Bulls Eye“ oder die „Treble 20“. Der letzte Spieler, der ein Leben übrig hat, gewinnt.

Die Anzahl der übrigen Leben wird von der Cricket- Anzeige angezeigt.

G16 OVER (MIT DEN OPTIONEN O-7, O-8, O-9)

Die Spieler müssen abwechseln 3 Pfeile werfen. Die höchste Punktzahl unter den Spielern wird zur „Leader's Score“. Die Punktzahl eines Spielers wird zur neuen „Leader's Score“, wenn seine Punktzahl in der nächsten Runde höher als die vorherige „Leader's Score“ ist. Wenn nicht, verliert er ein Leben.

Wenn ein Leader nicht herausfordern und seine „Leader's Score“ behalten möchte, kann er den Knopf PLAY/NEXT drücken und eine Runde ausscheiden.

Spieler können je nach Fähigkeit entweder 7, 8, oder 9 Leben wählen. Der letzte Spieler, der noch am Leben ist, gewinnt das Spiel. Wenn die Cricket- Anzeige 9 Segmente anzeigt, bedeutet dies, dass der Spieler 9 Leben hat. Nach den Würfeln leuchten nur noch acht Segmente auf, wenn er nicht eine neue „Leader's Score“ erreicht hat. Wenn seine Punktzahl höher als die „Leader's Score“ ist, kündigt der Computer LEADER an und zeigt die Punktzahl.

G17 UNDER (MIT DEN OPTIONEN U-7, U-8, U-9)

Die Regeln folgen genau den oben genannten mit folgenden Ausnahmen

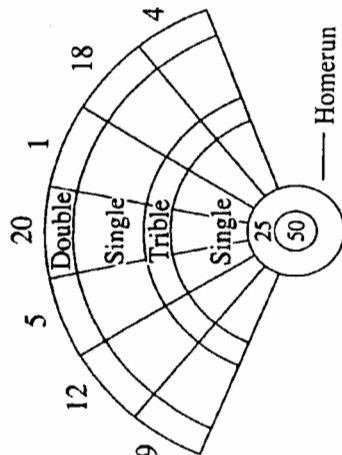
1. Die „Leader's Score“ ist die niedrigste für jede Runde.
2. Ein verfehlter Pfeil wird als 60 gezählt.

G18 BASEBALL (MIT DEN OPTIONEN B07, B08, B09)

Im Diagramm wird gezeigt, wie ein Baseball- Feld ausgelegt wird.

Ein Spieler wirft 3 Pfeile in jedes Inning und die Läufe/Basen werden folgendermaßen festgesetzt:

Segment	Ergebnis
Single	Eine Base
Double	Zwei Basen
Treble	Drei Basen
Bulls Eye	Homerun



EINFÜHRUNG

Wir bedanken uns dafür, dass Sie das elektronische Dart-Spiel, gekauft haben.

Das computergesteuerte Auswertungssystem macht das Spielen leicht und unterhaltsam.

Sie können aus 18 eingebauten Spielen und 96 Optionen wählen, so dass sowohl Anfänger als auch erfahrenere Spieler ein passendes Spiel finden können. Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig spielen.

Bitte lesen Sie die Anleitung, bevor Sie mit dem Spiel beginnen und heben Sie diese zur späteren Bezugnahme auf.

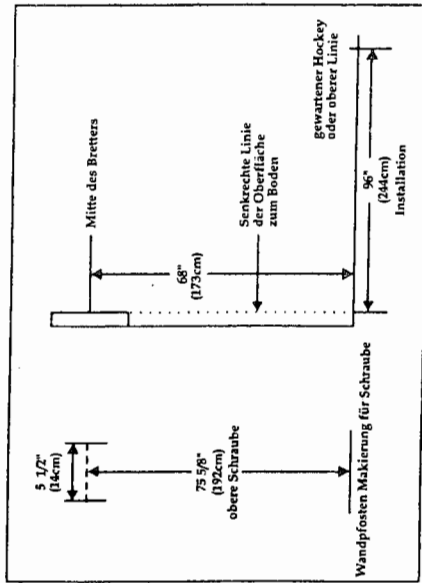
ANBRINGEN (an der Wand)

Die Dart-Scheibe sollte an einen Wandhaken gehängt werden. Das Bulls Eye sollte sich 1,73 m über dem Boden befinden. Die Pfeile sollten aus einer Entfernung von ungefähr 2,44cm geworfen werden. Vor der Scheibe muss also ungefähr 3 m freier Raum sein.

Markieren Sie 1,92 m über dem Boden zwei Stellen im Abstand von 14 cm nebeneinander an den gewählten Wandbalken. Bringen Sie zwei Schrauben an den markierten Stellen an, bis die Schraubenköpfe ungefähr 1,3 cm aus der Wand hervorstehen.

Führen Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite des Spiels über die Schraubenköpfe und befestigen Sie das Spiel. Es ist u.U. notwendig, die Schrauben anzupassen, bis das Brett fest an der Wand anliegt.

Das Bulls Eye sollte sich 1,73 m über dem Boden befinden.



Stromanschluss

Die Dart-Scheibe wird von 3 AA-Batterien betrieben. Das Batteriefach kann von vorne geöffnet werden. Legen Sie dann 3 AA-Alkalibatterien ein. Um Strom zu sparen ist die Dart-Scheibe auch mit einem Auto-Sleep und einem Auto-Abschalt-Modus ausgerüstet. Wenn die Dart-Scheibe nicht benutzt wird, stellt es sich automatisch nach 3 Minuten auf den Auto-Sleep-Modus um. Nach weiteren 30 Minuten schaltet es sich ab.

BEDIENUNGSANLEITUNG

- 1. Drücken Sie zum Einschalten der Scheibe auf den Knopf EINDOUBLE.
- 2. Wenn der Strom eingestellt wird, leuchten alle Anzeigen mit 5 „D1“ Tönen auf. Wenn der Ton aufhört, zeigt die Spielanzeige eine „2“ und die Standanzeige zeigt „G01“ an.
- 3. Drücken Sie wiederholt den Knopf GAME um eines der Spiele auszuwählen. Die Nummer des Spiels wird auf der Standanzeige angezeigt.

Spiel	Beschreibung	Optionen/Schwierigkeitsgrade	Zahl der Spieler
G01	Count-up	9	1-8
G02	301 Count-down	6	1-8
G03	301 League	6	4
G04	Round the Clock	12	1-8
G05	Simple Cricket	3	1-8
G06	Standard Cricket	3	1-8
G07	Cut Throat Cricket	3	1-8
G08	Scram Cricket	1	1-8
G09	Hi-Score	10	1-8
G10	Shoot Out	10	1-8
G11	Shanghai	12	1-8
G12	Double Down	1	1-8
G13	Forty One	1	1-8
G14	All Fives	5	1-8
G15	Big 6	5	1-8
G16	Over	3	2-8
G17	Under	3	2-8
G18	Baseball	3	1-8
Total:			96

- 4. Drücken Sie den Knopf PLAYER, um die Anzahl der Spieler zu wählen. Die Wahl wird auf der Spieler-Anzeige angezeigt. Diese Dart-Scheibe lässt bis zu acht Spieler zu. Der Stand der Spieler wird auf der Standanzeige wie auf der Tafel angegeben angezeigt. Bei Cricket-Spielen zeigt die Cricket- Standanzeige den Stand jedes Spielers an. Während des Spiels können die Spieler auch den Stand aller Spieler anzeigen lassen, indem sie den Knopf PLAYER drücken.
- 5. Drücken Sie auf den Knopf OPTION, um die gewünschten Spieloptionen/Schwierigkeitsgrade für alle Spieler zu wählen. Die Wahl wird in der Standanzeige angezeigt.
- 6. Für das Spiel „301 Count Down“ können Sie auch den Knopf POWER/DOUBLE drücken, um vor Beginn die Double In / Double out Optionen zu wählen. Es werden zwei Leuchtanzeigen gezeigt, um die alternativen Wahlen zu zeigen.

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

D: Double T: Treble B: Bulls Eye

G13 FORTY ONE

Dieses Spiel ist genauso wie Double Down, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- 1. Die Reihenfolge geht umgekehrt von 20 bis 15, 41 und B.
- 2. Eine zusätzliche Runde oder 41 Punkte werden vor dem Bulls Eye hinzugefügt und der Spieler muss diese Anforderung erfüllen, bevor er zu der letzten Runde übergehen kann.
- 3. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

	20	19	D	18	17	T	16	15	« 41 »	B	GESAMT
SPIELER 1											
SPIELER 2											

D: Double T: Treble B: Bulls Eye

G14 ALL FIVES (MIT DEN OPTIONEN 551, 561, 571, 581, 591)

In jeder Runde muss der Spieler eine Summe treffen, die durch 5 teilbar ist. Jeder Multiplikator von „5“ in der Summe zählt als ein Punkt. Z.B. kann ein Spieler 3 Punkte bekommen, wenn er 2, 8, 5 mit einer Summe von 15 trifft, da 15 geteilt durch 5 drei ergibt.

Es werden keine Punkte erzielt, wenn

- a. die Gesamtzahl der Runde (3 Pfeile) nicht durch 5 teilbar ist.
- b. Ein Pfeil verfehlt, selbst, wenn die Summe der beiden anderen Pfeile durch 5 teilbar ist.

Der erste Spieler, der eine Punktzahl von 51, 61, 71, 81, 91 erreicht, gewinnt.

G15 BIG SIX (MIT DEN OPTIONEN 3, 4, 5, 6 und 7)

Dieses Spiel ermöglicht den Spielern, ihre Gegner dazu herauszufordern, ein Ziel ihrer Wahl zu treffen. Spieler müssen jedoch die Chance gewinnen, das nächste Ziel für ihren Gegner zu wählen, indem sie zuerst das momentane Ziel treffen.

Die Single 6 ist das erste Ziel, das getroffen werden muss, wenn das Spiel beginnt. Die Spieler müssen vereinbaren, wie viele Leben verwendet werden, indem sie den Knopf OPTION (B2) drücken. Innerhalb der zwei Würfe muss der erste Spieler eine 6 treffen, um sein Leben zu „retten“, Nachdem das momentane Ziel getroffen wurde, bestimmt der nächste Wurf das Ziel für den Gegner. Wenn der erste Spieler das momentane Ziel nicht mit einem der zwei Pfeile trifft, verliert er ein Leben und die Chance, das nächste Ziel für den zweiten Spieler zu bestimmen. Der zweite Spieler wirft auf die Single 6, die der erste Spieler verfehlt hat. Singles, Doubles und Trebles sind alle unterschiedliche Ziele in diesem Spiel.

G08 SCRAM CRICKET (NUR 2 SPIELER ODER 2 TEAMS)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel besteht aus 2 Runden. In der ersten Runde muss der 1. Spieler 15-20 und das Bulls Eye „zu machen“, während der 2. Spieler versucht, für die offenen Segmente so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die erste Runde ist beendet, wenn alle Segmente zu gemacht wurden. Für die zweite Runde wird umgekehrt vorgegangen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G09 HI SCORE (MIT DEN OPTIONEN H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12)

Die Regeln sind einfach, Jeder Spieler muss in 3, 4, 5, oder 12 Runden (jede Runde mit 3 Pfeilen) so viele Punkte wie möglich ansammeln, um zu gewinnen. Doubles und Trebles zählen als das Doppelte bzw. das Dreifache des jeweiligen Segments.

G10 SHOOT OUT (MIT DEN OPTIONEN -11, -12, -13, -14, -15, -16, -17, -18, -19, -20)

Der Computer zeigt nach dem Zufallsprinzip eine Zahl an, die der Spieler treffen muss. Ein korrekter Treffer ergibt einen Punkt. Der erste Spieler, der je nach Schwierigkeitsgrad 11, 12, 13, 20 Ziele trifft, gewinnt. Wenn ein Spieler die Scheibe nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, wird automatisch die Zahl geändert, die der Spieler treffen muss.

G11 SHANGHAI (MIT DEN OPTIONEN L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15)

Jeder Spieler muss von 1 bis 20 um die Scheibe und dann zum Bulls Eye gehen. Es werden 3 Pfeile für jede Zahl geworfen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und jeder Spieler kann für jedes korrekte Segment Punkte gewinnen (Single X 1, Double X 2, Treble X 3) für die L-Schwierigkeit. Für den H-Schwierigkeitsgrad zählen nur Double und Treble. Es ist auch möglich, Super- Shanghai als zusätzliche Option zu wählen (Schwierigkeitsgrad P). Die Regeln sind die gleichen wie oben, es müssen jedoch bestimmte Doubles und Trebles getroffen werden, die vom Computer vorgegeben werden. Der Computer kündigt die gewählten „Doubles“ oder „Tribles“ an und zeigt die Zahl.

L01, H01 und P01: Das Spiel beginnt bei Segment 1

L05, H05 und P05: Das Spiel beginnt bei Segment 5

L10, H10 und P10: Das Spiel beginnt bei Segment 10

L15, H15 und P15: Das Spiel beginnt bei Segment 15

Das Eröffnungssegment erscheint automatisch auf der Anzeige.

G12 DOUBLE DOWN

Das Spiel beginnt für jeden Spieler mit einer Grundpunktzahl von 60. Die Spieler sammeln Punkte, indem sie die aktiven Segmente der jeweiligen Runde treffen. In der ersten Runde müssen die Spieler z.B. auf Segment 15 werfen. Wenn 15 nicht getroffen wird, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. In der nächsten Runde muss 16 getroffen werden usw. Für D und T muss der Spieler das jeweilige Double oder Treble treffen, wobei die gleichen Regeln zutreffen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

IN ANZEIGE	OUT ANZEIGE	Wahl
Aus	Aus	Single In / Single Out
Ein	Aus	Double In / Single Out
Aus	Ein	Single In / Double Out
Ein	Ein	Double In / Double Out

Single In: Um das Spiel zu beginnen, kann jedes Segment getroffen werden

Double In: Um das Spiel zu beginnen, dürfen nur Double- Segmente einschließlich des Double Bulls Eyes getroffen werden.

Single Out: Zum Beenden des Spiels gilt jede Zahl, die den Stand des Spielers auf 0 bringt als gewinnender Pfeil.

Double Out: Zum Beenden des Spiels gelten nur Doubles, die den Stand des Spielers auf 0 bringen als gewinnende Pfeile.

7. Drücken Sie den Knopf PLAY/NEXT um das Spiel zu beginnen.

8. Während des Spiels zeigt die Spielanzeige die Anzahl der Spieler, die zu diesem Zeitpunkt spielen. Drei Pfeilsymbole zeigen an, welcher Pfeil geworfen wird. Wenn alle Pfeile die Segmente treffen, kündigt die Dart-Scheibe nach drei Würfen „NEXT PLAYER“ an und der Punkt hört auf zu blinken. Der Spieler muss dann alle Pfeile herausziehen und den Knopf PLAY/NEXT drücken, damit der nächste Spieler mit dem Spiel fortfahren kann.

9. Wenn ein Pfeil, der auf die Scheibe geworfen wurde, zählt, aber nicht in der Scheibe stecken bleibt, drücken Sie den Knopf BOUNCE/ELIMINATE, um diesen angezeigten Stand aufblinken zu lassen und löschen Sie diesen Stand. Löschen Sie dann den Stand, indem Sie den Knopf BOUNCE/ELIMINATE eine Sekunde lang gedrückt halten.

10. Wenn ein Spieler das Spiel zuerst beendet, zeigt seine Standanzeige seinen Platz an: „r!“ Das Spiel kündigt „Gewinner“ an und, wenn der Ton eingestellt ist, wird eine Gewinnmelodie wird gespielt.

11. Zum Ausschalten des Stroms drücken Sie den Knopf EINDOUBLE 1,5 Sekunden lang.

BESCHREIBUNG DER SPIELE UND REGELN

G01 COUNT UP (MIT DEN OPTIONEN 100, 200, 300,.....,900)

Die Punktzahl für jeden Pfeil wird zusammengezählt. Der erste Spieler, der die festgesetzte Punktzahl erreicht oder darüber hinausgeht, gewinnt.

G02 301 COUNT DOWN (MIT DEN OPTIONEN 301, 501, 601, 701, 801, oder 901)

Die Punktzahl für jeden Pfeil wird von 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 Punkten abgezogen. Der erste Spieler, der genau 0 erreicht, gewinnt. Die Spiele können mit verschiedenen DOUBLE/SINGLE-Optionen gespielt werden, indem der Knopf DOUBLE gedrückt wird. Die Anzeige erfolgt durch die Leuchtanzeigen DOUBLE IN / DOUBLE OUT.

Für die Single In- oder Single Out-Optionen kann das Spiel durch Würfe auf jedes beliebige Feld - sowohl Single- Double- oder Treble- Felder - begonnen oder beendet werden. Für die Double In / Double Out Optionen wird der Anfangs- bzw. Endwurf nur bewertet, wenn die Double- Zone oder das Double Bulls Eye getroffen wird. Das Spiel kann nicht begonnen oder beendet werden, wenn die falschen Punktfelder getroffen werden.

G03 301 LEAGUE (MIT DEN OPTIONEN 301, 501, 601, 701, 801 oder 901)

Ähnlich 301 Count Down. Hier spielen jedoch die Teams gegeneinander. Wenn ein Mitglied des Teams genau 0 erreicht, hat sein / ihr Team gewonnen. Es gibt jedoch eine Bedingung. Die Gesamtpunktzahl seines / ihres Teams darf nicht größer sein, als die Gesamtpunktzahl des Gegenteams. Wenn sie größer ist, hat das Team nicht gewonnen, und es bleibt auf seiner vorherigen Position.

G04 ROUND CLOCK (MIT DEN OPTIONEN 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 350, 310, 315, 320)

Es muss in der strengen Reihenfolge von 1, 2, 3,..... getroffen werden, bis 5, 10, 15 oder 20 erreicht ist. Dabei können je nach Schwierigkeitsgrad Straight-, Double- oder Treble- Würfe verwendet werden. Der erste Spieler, der die endgültige Punktzahl erreicht, gewinnt. Wenn in der Runde eine falsche Zahl getroffen wird, scheidet der Spieler für diese Runde aus. Spieler beginnen ihre nächste Runde mit der nächsten richtigen Zahl in der Reihenfolge. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss.

G05 SIMPLE CRICKET (MIT DEN OPTIONEN 000, 020 oder 025)

Gemäß den Standardregeln werden in Simple Cricket nur die Zahlen 15-20 und das Bulls Eye verwendet. Der erste Spieler, der drei Würfe trifft und alle sieben Segmente „öffnet“, gewinnt. Alle gültigen Treffer werden von der Cricket- Anzeige (1,2) bestätigt und angezeigt.

- 000 die Zahlen 15 – 20 und das Bulls Eye können in beliebiger Reihenfolge getroffen und „geöffnet“ werden.
- 020 Zuerst wird die Zahl 20 getroffen und „geöffnet“, dann werden der Reihenfolge nach die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bulls Eye „geöffnet“
- 025 zuerst muss das Bulls Eye getroffen und „geöffnet“ werden, dann werden der Reihenfolge nach die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 „geöffnet“

Anmerkung:

- (1) Single- Segment - zählt einfach
- Double- Segment - zählt doppelt
- Treble- Segment - zählt dreifach

(2) Das Segment wird zu gemacht, wenn es schon öfters als drei Mal getroffen wurde.

G06 STANDARD CRICKET (MIT DEN OPTIONEN C00, C20, C25)

Ähnlich wie Simple Cricket. Der Spieler muss zuerst drei Mal die Zahlen 15-20 und das Bulls Eye treffen. Double und Treble zählen als zwei bzw. drei „Treffer“.

Für die Spiele C00, C20, C25 sind die Regeln ähnlich denen von 000, 020, 025 in Simple Cricket, die Bewertungs- und Gewinnverfahren sind jedoch komplizierter:

1. Wenn eine Zahl von einem Spieler drei Mal getroffen wurde, ist sie für diesen Spieler „geöffnet“ und jeder weitere Treffer bringt Punkte pro Wurf.
2. Wenn eine Zahl von allen Spielern drei Mal getroffen wurde, wird diese Zahl „zu gemacht“ und wird keinem der Spielern mehr angerechnet. Zu diesem Zeitpunkt blinkt die Cricket- Anzeige dieser Zahl.
3. Ein Spieler, der eine Zahl „geöffnet“ hat, kann mit ihr weitere Punkte einholen, bis sie „zu gemacht“, wird.
4. Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er als erster alle Zahlen „zu macht“ und eine gleiche oder größere Punktzahl als die anderen Spieler hat. Wenn Spieler jedoch einen Punktegleichstand aufweisen oder keine Punkte haben, gewinnt der Spieler, der zuerst alle Zahlen „zu macht“.
5. Wenn ein Spieler als erste alle Zahlen „zu gemacht“ hat, aber in der Punktzahl im Rückstand ist, werden an „offenen“ Zahlen weitere Punkte gesammelt. Wenn der Spieler nicht die höchste Gesamtpunktzahl angesammelt hat, wenn ein anderer Spieler „zu macht“, gewinnt der Spieler mit den höchsten Punktzahl.

G07 CUT THROAT CRICKET (MIT DEN OPTIONEN 00C, 20C, 25C)

Die gleichen Grundregeln wie Standard- Cricket. Die Punkte werden jedoch zu der Gesamtpunktzahl Ihres Gegners hinzugeordnet, sobald Punkte gezählt werden. Der erste Spieler, der alle Segmente mit der niedrigsten Punktzahl schließt, gewinnt. Diese Variation macht es Spielern möglich, Punkte für den Gegner anzuhäufen und ihn in eine ungünstigere Situation zu bringen.