

Dartpro 

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

GEBRAUCHSANLEITUNG



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

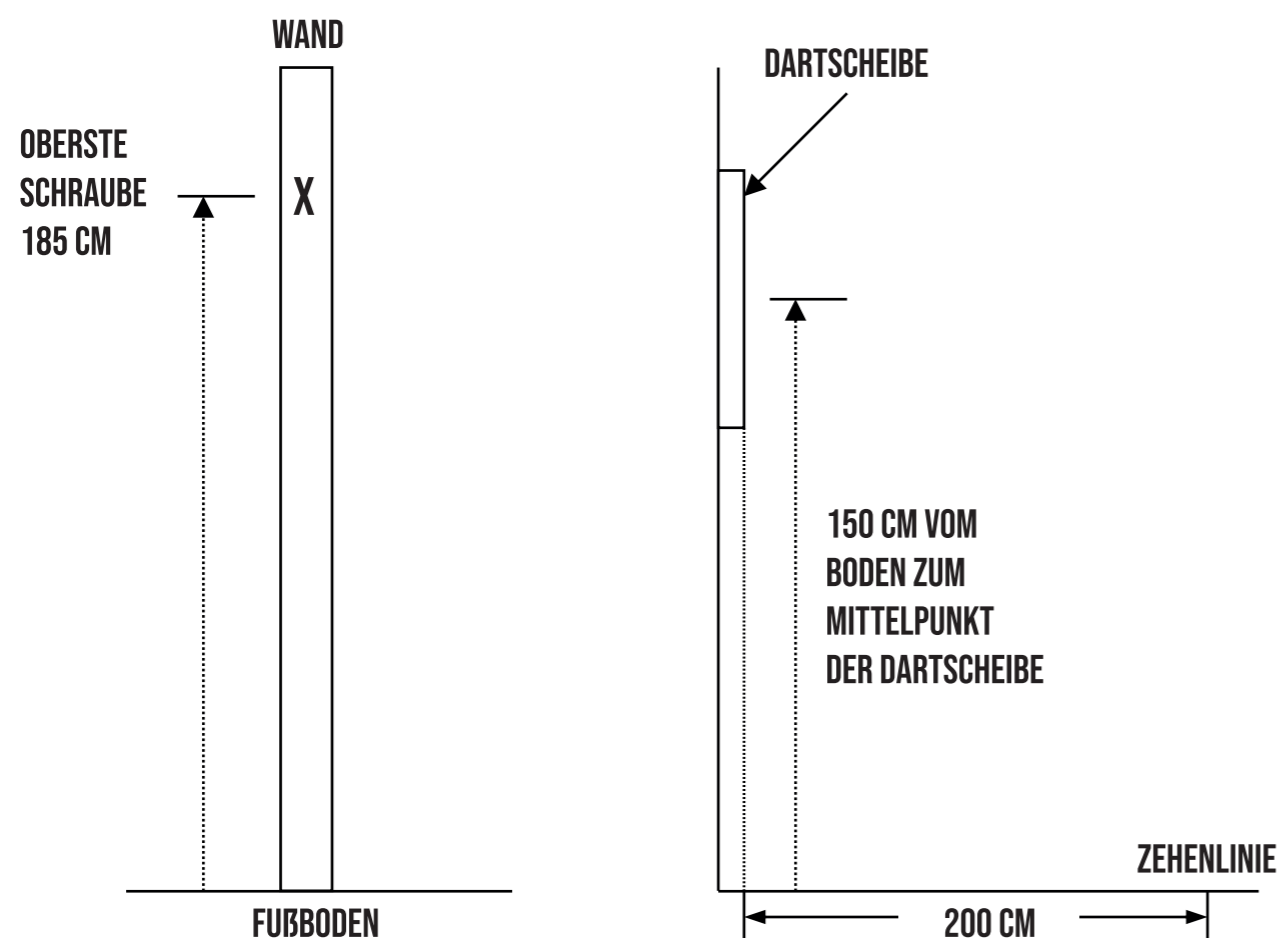
MONTAGEANLEITUNG

Achten Sie beim Auspacken Ihrer neuen Dartscheibe darauf, dass alle Teile vollständig enthalten sind.

Montage

Wählen Sie einen Ort zum Aufhängen der Dartscheibe. Die „Zehelinie“ sollte 200 cm von der Stirnseite der Dartscheibe entfernt sein.

Für den Batteriebetrieb setzen Sie drei AA-Batterien in das Batteriefach auf der Rückseite der Dartscheibe ein. Schieben Sie dazu die Abdeckung des Fachs nach oben und heben Sie diese vorsichtig an. Vermischen Sie keinesfalls alte und neue Batterien. Auch wiederaufladbare Batterien sind nicht für die Verwendung geeignet. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie sich dafür entscheiden, einen Adapter zu verwenden. Bei längerer Nichtnutzung sollten die Batterien aus dem Gerät entfernt werden, um ein Auslaufen zu vermeiden.



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

FUNKTIONEN

POWER-Taste – Zum Ein- und Ausschalten des Spiels drücken. Die Dartscheibe verfügt über einen automatischen Stromsparmmodus. In diesem Fall ertönt von der Dartscheibe ein Soundeffekt und sie zeigt nach ca. 3 Minuten Nichtbenutzung „SLEEP“ auf dem Display an. Die Spielstände werden jedoch gespeichert und können durch Drücken einer beliebigen Taste wiederhergestellt werden.

START-Taste – Multifunktionstaste:

- um das Spiel zu starten, wenn alle Optionen ausgewählt worden sind.
- um zum nächsten Spieler zu wechseln, wenn ein Spieler seine Runde beendet hat.

Die Dartscheibe wird zwischen den Runden in den **HOLD**-Status versetzt, damit der Spieler die Dartpfeile aus dem Zielbereich entfernen kann.

Schaltfläche SPIELER – Diese Schaltfläche wird zu Beginn jedes Spiels verwendet, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Darüber hinaus ermöglicht diese Schaltfläche die Anzeige von Spielern, die nicht auf der aktiven Anzeige erscheinen. 4 Spieler oder 4 Zweierteams können angezeigt werden. Wenn Sie mit mehr als 2 Spielern spielen, sind einige Spielergebnisse nicht sichtbar, wenn sie nicht aktiv sind. Mit dieser Schaltfläche können Sie bei Bedarf durch die Spielergebnisse aller Spieler blättern.

SPIEL-Taste – Drücken Sie diese Tasten, um durch das Spielmenü zu blättern.

CYBERMATCH-Taste – Drücken Sie diese Taste, um die Cybermatch-Funktion zu aktivieren, mit der Sie gegen den Computer spielen können. Drücken Sie diese Taste mehrmals hintereinander, um durch die 5 verschiedenen Stufen zu blättern.

	Level 1	(C1)	Professionell
	Level 2	(C2)	Experte
Cybermatch Niveau-Level:	Level 3	(C3)	Fortgeschrittener
	Level 4	(C4)	Intermediär
	Level 5	(C5)	Anfänger

So aktivieren Sie den CyberMatch-Gegner:

1. Wählen Sie das Spiel, das Sie spielen möchten
2. Drücken Sie die **CYBERMATCH-Taste**. Wählen Sie die Fähigkeitsstufe des CyberMatch-Gegners durch mehrmaliges Drücken der **CYBERMATCH-Taste**
3. Drücken Sie die **START-Taste**, um das Spiel zu beginnen.

Zu Beginn des Spiels:

Der „menschliche“ Spieler wirft zuerst. Nachdem 3 Dartpfeile geworfen wurden, gehen Sie zum Spielbrett, um die Dartpfeile herauszunehmen und drücken Sie **START**, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Die Dartscheibe zeigt das Segment an, für das der CyberMatch-Gegner werfen wird. Anschließend wird das Segment angezeigt, das der CyberMatch-Gegner tatsächlich erzielt hat.

Nachdem der CyberMatch-Gegner seine Runde beendet hat, wird die Dartscheibe automatisch für den „menschlichen“ Spieler zurückgesetzt. Das Spiel wird fortgesetzt, bis einer der Spieler gewinnt.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

FUNKTIONEN

Mannschaftsspiel

Neben der Punktevergabe für bis zu 4 Spieler kann diese Dartscheibe auch Punkte für das Mannschaftsspiel von maximal 4 Zweier-Teams (8 Personen) erfassen. Um in diesen Spielmodus zu gelangen, drücken Sie die Taste **SPIELER** so lange, bis ein „t“ auf dem Display erscheint. Folgende Optionen sind möglich:

- t 2-2 2 Mannschaften, 4 Einzelspieler (1. Team-Spieler 1 & 3, 2. Team-Spieler 2 & 4)
- t 3-3 3 Mannschaften, 6 Einzelspieler (1. Team-Spieler 1 & 4, 2. Team-Spieler 2 & 5, 3. Team-Spieler 3 & 6)
- t 4-4 4 Mannschaften, 8 Einzelspieler (1. Team-Spieler 1 & 5, 2. Team-Spieler 2 & 6, 3. Team-Spieler 3 & 7, 4. Team-Spieler 4 & 8)

Während des Mannschaftsspiels kombinieren die Teammitglieder ihre Ergebnisse, um ein Gesamtergebnis zu erreichen.

Weitere Hinweise

1. Drücken Sie die **POWER**-Taste, um die Dartscheibe zu aktivieren. Eine kurze musikalische Einführung wird abgespielt. Das Display führt einen Einschalttest durch.
2. Drücken Sie die **SPIEL**-Tasten, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie die Taste **SPIELER**, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t 4-4). Die Standardeinstellung ist 2 Spieler.
4. Drücken Sie die Taste **START**, um das Spiel zu beginnen.
5. Die Dart-Indikatoranzeige befindet sich rechts neben der Spielstandanzeige. Die Anzahl der angezeigten Dartpfeile beschreibt die verbleibenden Würfe für den aktiven Spieler. Wenn alle 3 Dartpfeile geworfen wurden, zeigt ein Sprachbefehl „nächster Spieler“ an und das Ergebnis blinkt. Die Dartpfeile können nun entfernt werden, ohne die elektronische Auswertung zu beeinflussen. Wenn alle Dartpfeile von der Spielfläche entfernt worden sind, drücken Sie die **START**-Taste, um zum nächsten Spieler zu gelangen. Per Sprachbefehl wird angezeigt, welcher Spieler aktuell dran ist.

Spielmenü

G 01	301	G 09	OHNE PUNKTZAHL CRICKET
G 02	401	G 10	SCRAM
G 03	501	G 11	CUT THROAT CRICKET
G 04	601	G 12	COUNT UP 300
G 05	701	G 13	COUNT UP 400
G 06	801	G 14	COUNT UP 500
G 07	901	G 15	COUNT UP 600
G 08	CRICKET	G 16	COUNT UP 700

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

FUNKTIONEN

G 17	COUNT UP 800	G 47	ALLE FÜNFER 51
G 18	COUNT UP 900	G 48	ALLE FÜNFER 61
G 19	COUNT UP 999	G 49	ALLE FÜNFER 71
G 20	HI SCORE (3 ROUNDS)	G 50	ALLE FÜNFER 81
G 21	HI SCORE (4 ROUNDS)	G 51	ALLE FÜNFER 91
G 22	HI SCORE (5 ROUNDS)	G 52	SHANGHAI 1
G 23	HI SCORE (6 ROUNDS)	G 53	SHANGHAI 5
G 24	HI SCORE (7 ROUNDS)	G 54	SHANGHAI 10
G 25	HI SCORE (8 ROUNDS)	G 55	SHANGHAI 15
G 26	HI SCORE (9 ROUNDS)	G 56	GOLF 9 LÖCHER
G 27	HI SCORE (10 ROUNDS)	G 57	GOLF 18 LÖCHER
G 28	HI SCORE (11 ROUNDS)	G 58	FOOTBALL
G 29	HI SCORE (12 ROUNDS)	G 59	BOWLING
G 30	HI SCORE (13 ROUNDS)	G 60	BASEBALL 6 INNING
G 31	HI SCORE (14 ROUNDS)	G 61	BASEBALL 9 INNING
G 32	ROUND THE CLOCK 1 EINZELNE	G 62	STEEPLECHASE
G 33	ROUND THE CLOCK 5 EINZELNE	G 63	SHOVE A PENNY
G 34	ROUND THE CLOCK 10 EINZELNE	G 64	NEUN-DART-JAHRHUNDERT
G 35	ROUND THE CLOCK 15 EINZELNE	G 65	GREEN VS RED
G 36	ROUND THE CLOCK 1 DOPPELTER		
G 37	ROUND THE CLOCK 5 DOPPELTER		
G 38	ROUND THE CLOCK 10 DOPPELTER		
G 39	ROUND THE CLOCK 15 DOPPELTER		
G 40	ROUND THE CLOCK 1 DREIFACHER		
G 41	ROUND THE CLOCK 5 DREIFACHER		
G 42	ROUND THE CLOCK 10 DREIFACHER		
G 43	ROUND THE CLOCK 15 DREIFACHER		
G 44	KILLER		
G 45	DOPPELT ABWÄRTS		
G 46	DOPPELT ABWÄRTS 41		

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

301

Dieses beliebte Turnier wird gespielt, indem jeder geworfene Dartpfeil von der Startnummer **301** abgezogen wird, bis der Spieler genau 0 erreicht. Geht ein Spieler über die Null hinaus, gilt dies als „Fehl-schlag“ und der Punktestand kehrt an die Stelle zurück, an der er sich zu Beginn dieser Runde befand. Benötigt ein Spieler beispielsweise eine 32, um das Spiel zu beenden, und trifft er eine 20, 8 und 10 (insgesamt 38), geht die Punktzahl für die nächste Runde wieder zur 32 zurück.

401 Startnummer 401	701 Startnummer 701
501 Startnummer 501	801 Startnummer 801
601 Startnummer 601	901 Startnummer 901

CRICKET

Cricket ist ein strategisches Spiel. Die Spieler werfen für Zahlen, die für sie am besten geeignet sind und können Gegner zwingen, für Zahlen zu werfen, die für sie nicht so geeignet sind. Das Ziel von Cricket besteht darin, alle passenden Zahlen vor dem Gegner zu erzielen und dabei die höchste Punktzahl zu erreichen.

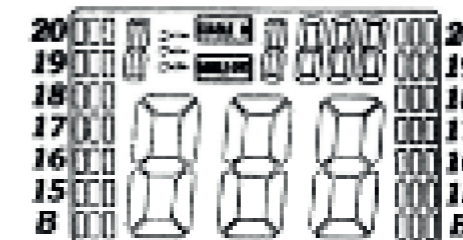
Hierbei werden nur die Zahlen 15 bis 20 und das innere/äußere Bull's-Eye verwendet. Jeder Spieler muss dreimal auf eine Zahl werfen, um dieses Segment für die Punktevergabe zu öffnen. Ein Spieler erhält dann jedes Mal die Anzahl der Punkte des offenen Segments, wenn er einen Dartpfeil wirft, der in diesem Segment landet, vorausgesetzt, der Gegner hat dieses Segment nicht geschlossen. Ein Treffer im Doppelring zählt als zwei Treffer, und der Dreifachring zählt als drei Treffer.

Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Zahl ist geschlossen, wenn der andere Spieler das offene Segment dreimal getroffen hat. Sobald eine Zahl geschlossen wurde, kann ein Spieler für den Rest des Spiels nicht mehr auf ihr punkten.

Die Seite, die alle Zahlen zuerst schließt und die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst schließt, aber in der Punktzahl zurückliegt, muss er weiterhin auf den offenen Zahlen punkten. Sollte der Spieler den Punktrückstand nicht aufgeholt haben, bevor der gegnerische Spieler alle Zahlen schließt, gewinnt die gegnerische Seite. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Segmente geschlossen sind - Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Cricket-Ergebnisse

Diese Dartscheibe verwendet eine spezielle Anzeigetafel innerhalb des LCD-Displays, die den Segmentstatus jedes Spielers beim Cricket-Spiel verfolgt. Wenn Cricket ausgewählt wird, werden einzelne Zeichen zur Registrierung von Markierungen verwendet. Innerhalb jeder Zahl (15 bis 20 und Bull's-Eye) befinden sich 3 separate Lichter. Während des Spiels leuchtet eine der Statusleuchten auf (schwarz erscheint), wenn ein Segment getroffen wird. Wenn das Doppelte oder Dreifache einer aktiven Zahl getroffen wird, leuchten 2 bzw. 3 Lichter auf.



CRICKET OHNE PUNKTZAHL

Hier gelten dieselben Regeln wie beim Standard Cricket, außer dass es keine Punktwertung gibt. Ziel dieser Version ist es, als Erster alle entsprechenden Zahlen (15 bis 20 und das Bull's-Eye) zu schließen.

SCRAM (nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Es werden nur 2 Runden gespielt. In diesen haben die Spieler jeweils ein anderes Ziel. In Runde 1 versucht Spieler 1 zu schließen (3 Treffer in jedem Segment - 15 bis 20 und Bull's-Eye). Während dieser Zeit versucht Spieler 2 so viele Punkte in den Segmenten zu erzielen, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat. Sobald Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist Runde 1 beendet. In Runde 2 werden die Rollen der Spieler getauscht. Nun versucht Spieler 2 alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 nach Punkten greift.

Das Spiel ist beendet, wenn Runde 2 abgeschlossen ist. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

CUT THROAT CRICKET

Dieselben Grundregeln wie beim Standard-Cricket, außer dass zu Beginn der Wertung die Punkte zum Gesamtpunktestand des Gegners bzw. der Gegner addiert werden. Das Ziel dieses Spiels ist es, am Ende die wenigsten Punkte zu besitzen.

COUNT UP 300

Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der die vorgegebene Punktzahl (300) erreicht. Die Gesamtpunktzahl wird bei der Auswahl des Spiels festgelegt. Jeder Spieler versucht, pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Verdoppelungen und Verdreifachungen zählen das 2- oder 3-fache des numerischen Wertes jedes Segments. Zum Beispiel wird ein Dartpfeil, der in dem dreifachen 20er-Segment landet, mit 60 Punkten gewertet.

COUNT-UP 400	COUNT-UP 800
COUNT-UP 500	COUNT-UP 900
COUNT-UP 600	COUNT-UP 999
COUNT-UP 700	

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

High Score - 3 Runden

Sammeln Sie in drei Runden die meisten Punkte, um zu gewinnen. Paare und Dreifache zählen als 2 bzw. 3 Punkte für dieses Segment. Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Die Regeln sind die gleichen, außer dass die Anzahl der Runden, wie in der Zahl angegeben, variiert.

- 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 – 1 EINZELNER

Jeder Spieler versucht in jeder Zahl von 1 bis 20 der Reihe nach zu punkten. Es werden 3 Dartpfeile pro Runde geworfen. Wenn eine richtige Zahl getroffen wird, versucht der Spieler, die nächste Zahl in der Reihenfolge zu treffen. Der erste Spieler, der die 20 erreicht, ist der Gewinner.

Auf dem Display wird angezeigt, auf welches Segment Sie werfen müssen. Ein Spieler muss so lange auf das Segment werfen, bis es getroffen wird.

Auf dem Display wird danach das nächste Segment angezeigt, auf das Sie werfen müssen. Es gibt verschiedenste Schwierigkeitseinstellungen für dieses Spiel:

- ROUND-THE-CLOCK 5** - Das Spiel beginnt im Segment Nummer 5
- ROUND-THE-CLOCK 10** - Das Spiel beginnt im Segment Nummer 10
- ROUND-THE-CLOCK 15** - Das Spiel beginnt im Segment Nummer 15

Da in diesem Spiel keine Punktwertung durchgeführt wird, zählen die Doppel- und Dreifachringe als einzelne Zahlen.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen sind außerdem:

- ROUND-THE-CLOCK Double** - Der Spieler muss in jedem Segment von 1 bis 20 der Reihe nach ein Double erzielen.
- ROUND-THE-CLOCK Double 5** - Das Spiel beginnt im Doppelsegment 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10** - Das Spiel beginnt im Doppelsegment 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15** - Das Spiel beginnt im Doppelsegment 15
- ROUND-THE-CLOCK TRIPLE** - Der Spieler muss in jedem Segment von 1 bis 20 der Reihe nach ein Triple erzielen.
- ROUND-THE-CLOCK 5** - Das Spiel beginnt im Triple-Segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - Das Spiel beginnt im Triple-Segment 10
- ROUND-THE-CLOCK 15** - Das Spiel beginnt im Triple-Segment 15

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

KILLER

Das Spiel kann ab zwei Spielern gespielt werden, aber die Herausforderung steigt mit noch mehr Spielern. Zu Beginn muss jeder Spieler seine Nummer wählen, indem er einen Dartpfeil in das Zielgebiet wirft. Auf dem LCD-Display wird an dieser Stelle „SEL“ angezeigt.

Jedem Spieler wird eine Nummer zugewiesen, die er während des gesamten Spiels behält. Es können nicht zwei Spieler die gleiche Nummer haben. Sobald jeder Spieler eine Nummer hat, beginnt das Spiel. Ihr erstes Ziel ist es, sich als „Killer“ zu etablieren, indem Sie das doppelte Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Ihr Doppel getroffen ist, sind Sie für den Rest des Spiels ein „Killer“. Nun ist es Ihr Ziel, Ihre Gegner zu „töten“, indem Sie ihre Segmentnummer treffen, bis alle ihre „Leben“ (3 Leben) verloren sind. Wenn der „Killer“ sein Doppelsegment trifft, verliert er selbst ein Leben. Der letzte Spieler, der noch Leben hat, wird zum Sieger erklärt.

DOUBLE DOWN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 40 Punkten. Das Ziel besteht darin, viele Treffer im aktiven Segment der aktuellen Runde zu erzielen. In der ersten Runde muss der Spieler auf das 15-Segment werfen. Wenn keine 15 getroffen wird, halbiert sich seine Punktzahl. Wenn einige 15er getroffen werden, werden alle 15er (Paare und Dreifache zählen) zur Ausgangssumme addiert. Die Spieler der nächsten Runde werfen für die die 16.

Segment und Treffer werden zur neuen Punktzahl addiert. Auch hier gilt: Wenn keine Treffer registriert werden, halbiert sich die Gesamtpunktzahl.

Jeder Spieler wirft auf die Zahlen, wie in der untenstehenden Tabelle der Reihe nach angegeben. Der Spieler, der das Spiel mit den meisten Punkten beendet, ist der Gewinner.

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

JEDER DOUBLE JEDER TRIPLE

DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel folgt ähnlichen Regeln wie Standard Double Down mit zwei Ausnahmen: Anstatt von 15 bis 20 und Bull's-Eye zu spielen, wird die Reihenfolge umgekehrt. Zweitens ist gegen Ende eine zusätzliche Runde vorgesehen, in der die Spieler versuchen müssen, drei Treffer zu erzielen, die zusammen 41 Punkte ergeben. Denken Sie daran, dass die Punktzahl eines Spielers halbiert wird, wenn er nicht erfolgreich ist.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
SPIELER 1											
SPIELER 2											

BELIEBIGER DOUBLE BELIEBIGER TRIPLE '41' RUNDE

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

ALL FIVES - 51

Bei diesem Spiel ist das gesamte Brett aktiv involviert. Mit jeder Runde (3 geworfenen Dartpfeilen) muss jeder Spieler eine Summe erzielen, die durch 5 teilbar ist, wobei jede 5 als ein Punkt zählt. Zum Beispiel 10, 10, 5 = 25. Da 25 durch 5 Fünf teilbar ist, erhält dieser Spieler 5 Punkte ($5 \times 5 = 25$).

Wenn ein Spieler 3 Dartpfeile wirft, die nicht durch 5 teilbar sind, gibt es keine Punkte. Außerdem muss der letzte Dartpfeil jeder Runde in einem Segment landen. Wirft ein Spieler den dritten Dartpfeil in den Fangringbereich oder komplett daneben, erhält er keine Punkte, auch wenn die ersten beiden Dartpfeile durch 5 teilbar sind. Dadurch wird verhindert, dass ein Spieler den dritten Wurf „versenkt“, wenn seine ersten beiden gut sind. Der erste Spieler, der einundfünfzig Fünfen erzielt, ist der Gewinner. Auf dem LCD-Bildschirm werden die Gesamtpunktzahlen angezeigt. **Weitere Varianten dieses Spiels werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind die gleichen.**

ALL FIVES - 61 ALL FIVES - 81
ALL FIVES - 71 ALL FIVES - 91

SHANGHAI - 1

Jeder Spieler muss in der Reihenfolge von 1 bis 20 auf dem Brett vorrücken. Die Spieler beginnen bei der Nummer 1 und werfen 3 Dartpfeile. Ziel ist es, in jeder Runde mit 3 Dartpfeilen möglichst viele Punkte zu erzielen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Abschluss aller zwanzig Segmente ist der Gewinner. **Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt.**

SHANGHAI 5 - Das Spiel beginnt bei Abschnitt 5
SHANGHAI 10 - Das Spiel beginnt in Abschnitt 10
SHANGHAI 15 - Das Spiel beginnt in Abschnitt 15

GOLF – 9 Löcher

Dies ist eine Dartboard-Simulation des Golfspiels. Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten möglichen Punktzahl zu absolvieren.

Die Segmente 1 bis 18 werden verwendet, wobei jede Zahl ein „Loch“ darstellt. Sie müssen 3 Treffer in jedem Loch erzielen, um zum nächsten Loch zu gelangen. Natürlich wirken sich Doppel- und Dreifachschüsse auf Ihre Punktzahl aus, da sie es Ihnen ermöglichen, ein Loch mit weniger Schlägen zu beenden. Wenn Sie zum Beispiel ein Tripel beim ersten Schlag eines Lochs werfen, können Sie das Loch mit einem Schlag beenden.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft so lange Dartpfeile, bis er „auslocht“ (erzielt 3 Treffer auf dem aktuellen Loch). Weitere Variationen dieses Spiels sind unten aufgeführt. Die Regeln sind die gleichen.

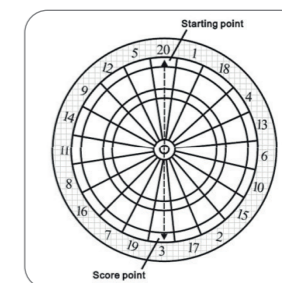
GOLF - 18 Löcher - Wie oben, außer dass das Spiel 18 Löcher (Runden) dauert.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

FUSSBALL

Zuerst muss das „Spielfeld“ jedes Spielers ausgewählt werden. Jeder Spieler kann dies tun, indem er einen Dartpfeil wirft oder manuell auf ein Segment des Spielfeldes drückt. Welches Segment ausgewählt wird, ist Ihr Ausgangspunkt, der durch das Bull's-Eye hindurch und direkt auf die andere Seite des Bull's-Eye führt. Wenn Sie z.B. das 20er-Segment wählen, beginnen Sie auf der Doppel-20 (äußerer Ring) und gehen bis zur Doppel-3 weiter. Das „Feld“ besteht aus 11 einzelnen Segmenten und muss der Reihe nach getroffen werden. Entsprechend dem obigen Beispiel müssen Sie also in den folgenden Segmenten Dartpfeile in dieser Reihenfolge werfen:

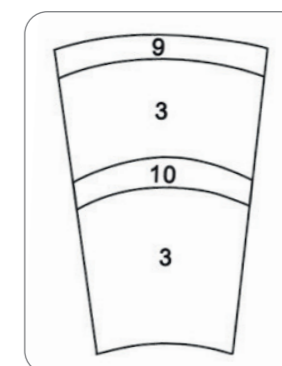


Doppel 20 ... Einfach 20 ... Dreifach 20 ... Einfach 20 ...
Äußeres Bull's-Eye ... Inneres Bull's-Eye ... Äußeres Bull's-Eye ...
Einzel 3 ... Dreifach 3 ... Einzel 3 ... und zum Schluss ein Doppel 3 ...

Der erste Spieler, der punktet, ist der Gewinner. Auf der Anzeige wird Ihr Fortschritt verfolgt und das Segment angezeigt, für das Sie als nächstes werfen müssen.

BOWLING

Spieler 1 beginnt das Spiel. In jeder Runde müssen Sie Ihre „Bahn“ auswählen, indem Sie entweder einen Dartpfeil werfen oder manuell auf das Segment Ihrer Wahl drücken, das Ihren ersten Dartpfeil zählt. Sobald die Gasse ausgewählt ist, haben Sie noch 2 Dartpfeile übrig, mit denen Sie Punkte oder „Pins“ erzielen können. Jedes spezifische Segment in Ihrer „Gasse“ ist eine bestimmte Gesamtpunktzahl wert:



Segment	Punktzahl
Double	9 Pins
Triple	10 Pins
Single	3 Pins

- Ein perfekter Spielstand wäre 200 in dieser Version des Bowlingspiels. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner nach Abschluss der 10 Runden.
- Bei Ihrem zweiten und dritten Dart erhalten Sie beim ersten Treffer im Einzelsegment 3 Pins und beim zweiten Treffer im Einzelsegment 4 Pins.
- Wenn der zweite Treffer auf dem Doppelsegment landet, erhalten Sie 9 Pins und wenn der dritte Treffer auf irgendeinem Segment der „Gasse“ landet, erhalten Sie einen weiteren Pin. Insgesamt erhalten Sie 10 Pins.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

BASEBALL – 6 Innings

Wie im richtigen Spiel besteht ein komplettes Spiel aus 9 Innings. Das Spielfeld ist wie in der Abbildung dargestellt angelegt.

Segmentergebnis

- Einzelsegmente „Single“ - eine Basis
- Doppelsegment „Double“ - zwei Basen
- Dreifachsegment „Triple“ - Drei Basen
- Bull's-Eye „Home Run“ (kann nur beim dritten Dart versucht werden)

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

BASEBALL - 9 Innings - Folgt dem gleichen Prinzip wie oben

STEEPLECHASE

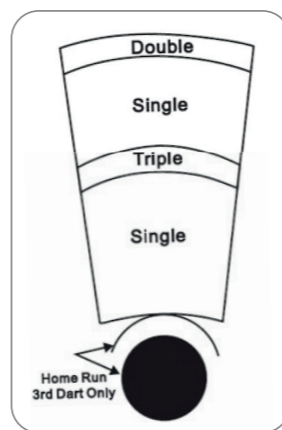
Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der das „Rennen“ beendet, indem er als erster die „Strecke“ absolviert. Die Bahn beginnt beim 20er-Segment, verläuft im Uhrzeigersinn um das Spielbrett herum bis zum 5er-Segment und endet mit einem Volltreffer. Sie müssen nun das einzelne Segment jeder Zahl treffen, um durch die Bahn zu kommen. Die vier Hürden dieses „Hindernislaufs“ befinden sich an den folgenden Stellen: (Sie müssen das festgelegte Segment treffen, um die Hürden zu überwinden)

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

Der erste Spieler, der den Parcours beendet und ins Schwarze trifft, gewinnt das Rennen.

EINEN PENNY SCHIEBEN

Es werden nur die Zahlen 15 bis 20 und das Bull's-Eye verwendet. Ein Einzel ist 1 Punkt wert, ein Doppel ist 2 Punkte wert und ein Dreier ist 3 Punkte wert. Jeder Spieler muss für diese Zahlen in der Reihenfolge werfen, mit dem Ziel, in jedem Segment 3 Punkte zu erzielen, um zum nächsten Abschnitt überzugehen. Wenn ein Spieler mehr als 3 Punkte in einer beliebigen Zahl erzielt, werden die überschüssigen Punkte an den nächsten Spieler vergeben. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15 - 20 und Bull's-Eye) 3 Punkte erzielt, ist der Gewinner.



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

NEUN-DART-JAHRHUNDERT

Ziel dieses Spiels ist es, während 3 Runden zu versuchen, 100 Punkte zu erzielen oder so nahe wie möglich an diese Punktzahl heranzukommen. Paare und Dreifache verdoppeln oder verdreifachen Ihren Wert entsprechend. Das Überschreiten von 100 Punkten gilt als „Fehlschlag“ und führt zur Niederlage, es sei denn, alle Spieler liegen über 100. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am nächsten an 100 Punkten dran ist.

GRÜN VS. ROT

(2 Spieler)

Dieses Spiel ist ein Rennen um das Spielbrett, bei dem sich die Geschicklichkeit beim Schlagen von Zwei- und Dreifachen mit einem Sieg bezahlt macht. Spieler 1 ist „grün“ und Spieler 2 ist „rot“. Spieler 1 beginnt bei 1, wirft nur auf Paare und Dreifache, die grün sind, arbeitet im Uhrzeigersinn um das Brett herum und endet mit dem Wurf in die innere und äußere Scheibe. Spieler 2 beginnt bei 20, schießt auf rote Segmente, arbeitet gegen den Uhrzeigersinn um das Spielfeld herum und endet mit einem Innen- und Außen-Bull's-Eye. Auf der Anzeige wird sieht man, welches Ziel der Spieler in der aktuellen Runde treffen muss. Der Spieler hat 3 Chancen, in einer Runde doppelt und dreifach zu treffen. Trifft ein Spieler das Doppel und Dreifache mit den ersten beiden Dartpfeilen, wird der dritte Dartpfeil nicht getroffen, auch wenn er die festgelegte Zielscheibe trifft. Wenn Sie außerdem die falsche Zahl (der Farbe Ihres Gegners) treffen, wird dieser Betrag von Ihrem Ergebnis abgezogen.

Hinweis: In einer einzigen Runde können maximal ein Doppel und ein Dreifaches der gleichen Zahl erzielt werden. Wenn ein Spieler alle erforderlichen Scheiben geschossen 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 1: ROT											
DOUBLE UND TRIPLE VON	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B

Hinweis: Bitte verwenden Sie die obige Tabelle, um Spieler 1 und Spieler 2 zu bestimmen, wenn Ihre Dartscheibensegmentfarbe nicht eindeutig rot und grün ist.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

PFLEGE- UND NUTZUNGSHINWEISE

1. **Verwenden Sie auf dieser Dartscheibe niemals Dartpfeile mit Metallspitzen.** Diese beschädigen den Schaltkreis und somit die Funktionsweise der Dartscheibe ernsthaft.
2. **Zu hartes Werfen der Dartpfeile führt zu häufigem Abbrechen der Dartspitzen** und zu übermäßigem Verschleiß der Dartscheibe.
3. **Drehen Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn, wenn Sie sie aus der Scheibe ziehen.** Dies erleichtert das Entfernen und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.
4. **Verwenden Sie für diese Dartscheibe nur das Original-Netzteil.** Bei Nichteinhaltung können die Folgen Stromschlag, Feuer und Sach- sowie Personenschäden sein.
5. **Verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf der Dartscheibe** und reinigen Sie diese niemals unter fließendem Wasser. Verwenden Sie keine Sprühreiniger oder Reinigungsmittel, die Ammoniak oder andere scharfe Chemikalien enthalten. Die Reinigung sollte mit einem weichen Staubtuch erfolgen.

Wichtige Hinweise

Feststeckendes Segment

Gelegentlich führt ein Dartpfeil dazu, dass sich ein Segment im Segmenttrennsteg verkeilt. In diesem Fall wird das gesamte Spiel unterbrochen und die LCD-Anzeige zeigt die Nummer des Segments an, das sich verklemmt hat. Um das Segment freizugeben, entfernen Sie einfach den Abnäher oder die abgebrochene Spitze aus dem Segment. Wenn das Problem immer noch nicht gelöst ist, versuchen Sie, vorsichtig am Segment zu wackeln, bis es sich löst. Das Spiel wird dann dort fortgesetzt, wo es aufgehört hat.

Gebrochene Spitzen

Von Zeit zu Zeit bricht eine Spitze ab und bleibt in einem Segment stecken. Versuchen Sie, diese mit einer Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das freiliegende Ende fassen und aus dem Segment herausziehen. Falls dies nicht möglich ist, können Sie versuchen, die Spitze bis zur Rückseite des Segments durchzustößen. Achten Sie darauf, nicht zu weit zu drücken und die Schaltung hinter dem Segment zu beschädigen. Gebrochene Spitzen sind kein Grund zur Sorge. Dies ist ein normaler Vorgang beim Spielen von Soft Tip Dartpfeilen. Wenn Sie die Spitzen ersetzen, stellen Sie sicher, dass Sie dieselbe Art von Spitzen verwenden, die mit dieser Dartscheibe geliefert wird.

Dartpfeile

Es wird empfohlen, auf dieser Dartscheibe keine Dartpfeile zu verwenden, die mehr als 18 Gramm wiegen. Die im Lieferumfang dieser Dartscheibe enthaltenen Dartpfeile wiegen 8 Gramm und verwenden weiche Standardspitzen.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

SICHERHEITSHINWEISE

Die einwandfreie und sichere Nutzung sowie Funktion können nur gewährleistet werden, wenn Sie sich nach den Anweisungen der Anleitung richten. Bewahren Sie diese für einen späteren Zeitpunkt auf.

Das Produkt ist nicht für Verwendung durch Kleinkinder oder Personen, deren kognitive und sensitive Fähigkeiten eingeschränkt sind, geeignet.

Lebens- / Unfallgefahr für Kinder!

Halten Sie Kinder von Verpackungs- und Montagematerialien fern: Verletzungs- & Erstickungsgefahr! Lassen Sie das Gerät nicht unbeaufsichtigt – Kinder können sich durch Einzelteile verletzen.

Lebens- / Verletzungsgefahr!

Nutzen Sie niemals beschädigte Geräte. Defekte Leitungen können einen tödlichen elektrischen Schlag auslösen.


Vorsichtsmaßnahmen für Batterien

Nutzen Sie keine Akkus, sondern ausschließlich Batterien des gleichen Typs wie im Produkt. Setzen Sie Batterien mit der gleichen Polarität ein. Halten Sie Batterien von Kindern fern. Vermeiden Sie Kurzschlüsse an den Kontaktstellen des Batteriefachs und der Batterieklemmen. Entfernen Sie Batterien, wenn das Produkt für längere Zeit nicht genutzt wird. Schwache Batterien sollten entnommen werden, um das Auslaufen bei Tiefenentladung zu vermeiden.

Entsorgung für Batterien

Bitte entsorgen Sie die enthaltenen Batterien sachgerecht in eigens dafür bereitgestellten Behältern im Handel. Batterien gehören nicht in den Hausabfall.

Entsorgungsbestimmungen für Elektrogeräte

 Wenn sich dieses Symbol auf dem Gerät befindet, kann Ihr Produkt nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden. Elektrische und elektronische Produkte unterliegen gesonderten Entsorgungsvorgaben. Informieren Sie sich über die bei Ihnen geltenden örtlichen Bestimmungen.

Gewährleistung

Wir gewährleisten Ihnen eine einwandfreie und fehlerfreie Verarbeitung des Produktes. Sollten dennoch Mängelercheinungen auftreten, können Sie unsere Gewährleistung nutzen. Jedoch nur, insofern der defekte Artikel innerhalb von 30 Tagen an Amazon zurückgesendet wird. Nehmen Sie selbst keine Montage- oder Reparaturarbeiten beziehungsweise Modifikationen vor. In solchen Fällen entfällt die Gewähr.

Haftungsausschluss

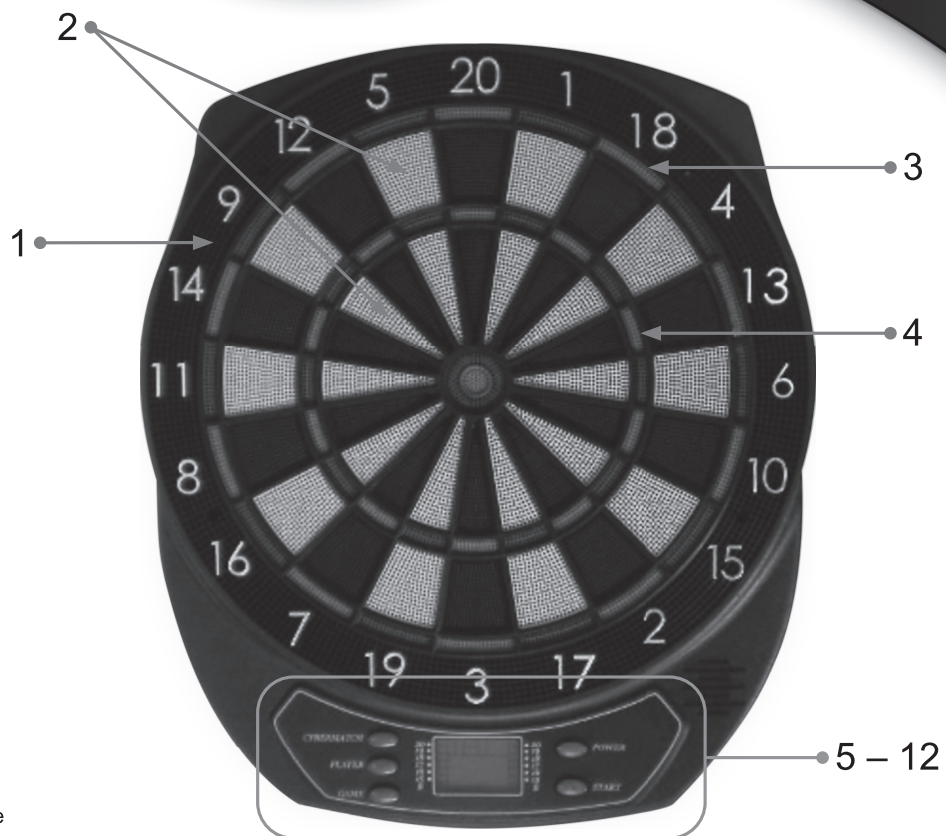
Dieses Produkt wurde ausschließlich für den Hausgebrauch entwickelt. Für die kommerzielle, gewerbliche oder industrielle Nutzung ist es nicht vorgesehen. Wir übernehmen keine Haftung für Schäden, die durch eine falsche oder unsachgemäße Verwendung des Produktes entstehen. Verwenden Sie das Produkt ausschließlich für den dafür vorhergesehenen Zweck.

Lagerung / Pflegehinweise

Die Reinigung und Pflege des Produktes sollten ausschließlich von Erwachsenen übernommen werden. Schützen Sie das Gerät vor Chemikalien, Hitze und mechanischen Schäden. Lagern Sie es trocken und kühl.

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

LIEFERUMFANG



1. Auffangring
2. Einzelner Ring
3. Doppelter Ring
4. Dreifacher Ring
5. Cybermatch-Schaltfläche
6. Spiel-Button
7. Spieler-Schaltfläche
8. Ein/Aus-Taste
9. Schaltfläche Start
10. Referent
11. LCD
12. Eingebaute Buchse

Lieferumfang

- 1x Elektronische Dartscheibe
- 1x Dartauffangring
- 6x Dartpfeile
- 2x Wurfsterne
- 100x Spitzen für Dartpfeile
- 2x Dübel
- 2x Schrauben
- 1x Adapter
- 1x Gebrauchsanleitung

Produktdaten

- Maße Dartscheibe: ca. 40 x 50,5 x 2 cm
- Gewicht Dartscheibe: ca. 820 Gramm
- Material: PP, PE
- Farbe der Dartpfeile: blau und schwarz
- Farbe der Wurfsterne: schwarz
- Patentierte Doppel-Bull's-Eye- und Cyber-Match-Funktion
- Sprachansage (englisch)
- Soundeffekte (Orchester-Effekt)
- LCD-Display
- Cricket-Punktesystem im „Balkenformat“
- 21 spannende Spiele mit 65 Spielvarianten
- für 1 bis 8 Spieler

Technische Daten

- Frequenz: 50/ 60 Hz
- Spannung Input: 100-240 V
- Spannung Output: 5 V

Die integrierte Sprachansage unternimmt folgende Ansagen:

- a) Double
- b) Triple
- c) Bull's-Eye
- d) Open
- e) Closed
- f) Score
- g) PLAYER 1 to PLAYER 8
- h) Next PLAYER, bust
- i) You are out, winner

Produktinformationen

Die Dartscheibe ist batteriebetrieben. Es werden 3x 1.5 Volt-Batterien benötigt. Es dürfen nur AA, UM-3 oder gleichwertige Batterietypen verwendet werden. Leere Batterien müssen sofort aus dem Dartboard entfernt werden.

Probleme? Kontaktieren Sie uns!

Lajd Concept GmbH
DartPro
Greifweg 154
40549 Düsseldorf
info@lajd-concept.de



01 • Da003 • 20.10.20