

ELEKTRONISCHES DARTSPIEL

88/
100/
120/
120A/

Bedienungsanleitung für alle 88/100/120/120A modells.

EINFÜHRUNG

- Diese Bedienungsanleitung ist gedruckt für alle **88 / 100 / 120 / 120A, 120 / 120A** hat 25 Spielserien, das **100** hat 20 Spielserien und das **88** hat 16 Spielserien.
- **88** Spiele: 301 bis 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer und Free.
- **100** Spiele: **88** Spiele plus Count Down, Clock 2, Killer und Billiards (9 Kugeln).
- **120/120A** Spiele: **100** Spiele Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III und Snooker.

	Spiele	88	100	120	120A
1.	'01	•	•	•	•
2.	High score	•	•	•	•
3.	Count Up	•	•	•	•
4.	Random shoot	•	•	•	•
5.	Under	•	•	•	•
6.	Over	•	•	•	•
7.	Count Down	•	•	•	•
8.	Clock 1	•	•	•	•
9.	Clock 2	•	•	•	•
10.	Clock 3	•	•	•	•
11.	lives	•	•	•	•
12.	Best ten	•	•	•	•
13.	Cricket	•	•	•	•
14.	English Cricket	•	•	•	•
15.	Cut-Throat	•	•	•	•
16.	Halve it	•	•	•	•
17.	All 51 by 5	•	•	•	•
18.	Follow the Leader	•	•	•	•
19.	Shanghai	•	•	•	•
20.	Scram	•	•	•	•
21.	Killer	•	•	•	•
22.	Soccer	•	•	•	•
23.	Billiard 9 ball	•	•	•	•
24.	Snooker	•	•	•	•
25.	Free	•	•	•	•
	Adapter	•	•	•	•
	6 darts	•	•	•	•

QUICK SET UP INSTRUCTIONS

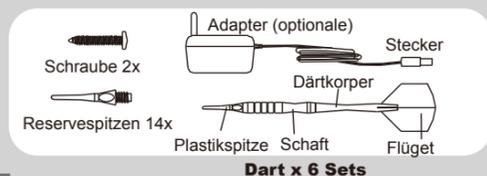
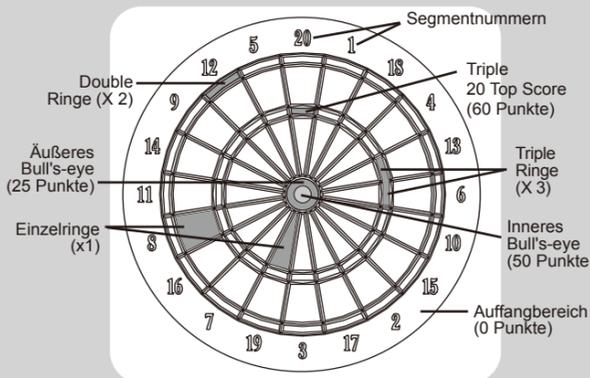
1. 3 AA Batterien in das Batteriefach einlegen oder einen Adapter in eine Steckdose stecken und dann den Stecker in die Buchse auf der rechten Seite der Dartscheibe stecken.
2. Eine beliebige Taste drücken, um den Auto-Test-Durchlauf der LCD zu stoppen.
3. Die Taste Game (Spiel) drücken, um eine gewünschte Spielserie auszuwählen, dann Option drücken, um eine gewünschte

1. Spieloption auszuwählen.
2. Die Taste Change (Wechseln) drücken, um das Spiel und die Optionseinstellung zu bestätigen, und zur nächsten Einstellanzeige wechseln.
3. Die Taste Player (Spieler) drücken, um Double oder Triple IN auszuwählen, die Taste Change drücken, um die IN Option zu bestätigen; die Taste Player drücken, um Single, Double oder Triple OUT auszuwählen, dann die Taste Change drücken, um die OUT Optionen für die '01 Spiele zu bestätigen.
4. Die Taste Player drücken, um 1 bis 8 Spieler oder 2 Teams zu wählen.
5. Die Taste Change drücken, um das Spiel zu starten.
6. Die Taste Change nach jeder Runde drücken, um die Spieler zu wechseln.
7. Die Taste II>RE-START 2 Sekunden lang drücken und halten, um ein neues Spiel zu starten.

SICHERHEITSHINWEIS

1. Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
2. Das Dartspiel kann entweder durch Batterie- oder Adapterstrom betrieben werden.
3. Konzentrieren Sie sich immer voll auf das Spiel und überzeugen Sie sich vor jedem Wurf, daß niemand verletzt oder getroffen werden kann.
4. Dieses Spiel beinhaltet Kleinteile (Spitzen u. a.), die von Kindern unter 36 Monaten ferngehalten werden sollten.
5. Dieses Gerät kann entweder mit Batterien oder einem Transformator verwendet werden; der optionale Trafo soll eine Leistung von 9V DC/500mA haben.
6. Der Transformator ist kein Spielzeug.
7. Trennen Sie das Dartboard vom Transformator, bevor Sie es reinigen.

GENAUE BESCHREIBUNG UND TASTENBEDIENUNG

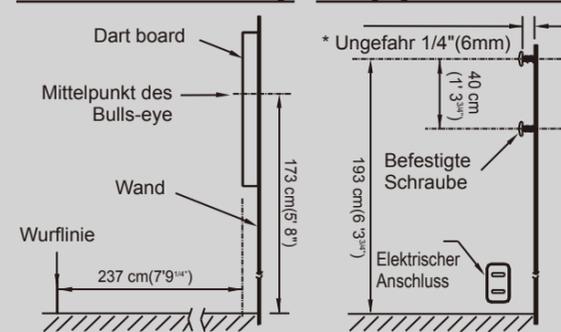


ANBRINGUNG

1. Wählen Sie einen geeigneten Ort aus, welcher der internationalen Norm in bezug auf Höhe und Entfernung, wie sie in der Abbildung gezeigt ist, entspricht und stellen Sie sicher, dass das Kabel vom Adapter lang genug ist, um die Dartscheibe an eine Steckdose anzuschließen.
2. Bohren Sie das Loch für die obere Schraube in einer Höhe von 6 3/8" (193cm) vom Boden; die untere Schraube befindet sich 1' 3 3/4" (40cm) vertikal unterhalb der oberen Schraube.
3. Hängen Sie die Dartscheibe fest an den 2 Schrauben auf. Ziehen Sie an der Dartscheibe, um sicher zu gehen, dass sie gut befestigt ist, bevor Sie die Dartscheibe benutzen.

4. Die beiden Befestigungsschrauben sollten nicht länger als 8 mm in der Länge aus den Schraubenlöchern in der Wand herausragen, um eine Beschädigung des inneren Kreises zu vermeiden, und um die Dartscheibe gut zu befestigen.

Internationaler Standard zur Montage Befestigung/Position der Schrauben



TASTENBEDIENUNGEN

Die Dartscheibe hat 3 Tasten mit den folgenden unterschiedlichen Funktionen:

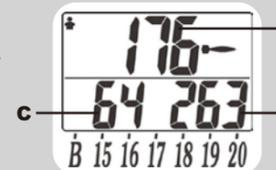
Tasten	Spiel einstellen	Spiel spielen
CHANGE	Einstellung bestätigen.	Zum nächsten Spieler wechseln.
II>RE-START	-	Ein neues Spiel starten
GAME/PLAYER	Spiel/Spieler-Optionen.	-
Score Review	-	Automatisches verschieben der Spielerergebnisse.
II>Game Review	-	Spielanzeige.
II>DELETE	-	Löschen des Ergebnisses des aktuellen Pfeils.
OPTION/HOLD	Double/Triple In/Out	Sperren/entsperren der Dartscheibe.
>SOUND	Ton ein/aus.	Ton ein/aus.

REMARK:

- Without II>: Die Taste drücken.
- II>Game REVIEW: Die Taste nach Ergebnisanzeige halten.
- With II>: 3 Sekunden lang drücken und halten.

LCD ANZEIGE:

Die LCD Anzeige ist in 3 Teile unterteilt, jeder Teil enthält unterschiedliche Bedeutungen für unterschiedliche Spiele. Das Zeichen "##" bedeutet eine Zahl für Ergebnis, Leben oder Marken.



A.

1. ##: Ergebnis des aktuellen Spielers.
2. -##: Zielzahl für den aktuellen Spieler.
3. L oder H ##: Ergebnis des Mitspielers für OVER & UNDER.
4. Pit# oder bAt#: Pitcher oder Batter ist an der Reihe.
5. P#F# oder ##F#: P4F1 bedeutet, Spieler 4 gewinnt das Spiel. "t" für Team.
6. 2 bis 7 (für Snooker): Die Zielzahl ist eine aus den Zahlen 2, 3 4, 5, 6 oder 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (für Baseball): Die Zielzahl ist eine von 15 bis 20 und Bull's-eye; Nice, Basennummer, Homerun.

B.

1. -##: Die Zielzahl für den aktuellen Spieler.
2. ###H# (Ludo Spiel) Trifft der aktuelle Spieler ##, kann er Spieler # schmeißen.
3. ##H (21 POINTS): Das höchste Ergebnis (unter 21 Punkten) in der Runde.
4. r-#: Die Nummer(#) der Runde(r).
5. db oder bE(Soccer): Teilt dem Spieler mit, dass er den Double Ring oder das Bull's-eye für Soccer treffen soll.
6. 1 bis 5 (Bingo): Die Zielzahl ist eine von 1, 2, 3, 4, oder 5.
7. ##: Das Teamergebnis für Baseball und Penny.
8. Ho # oder #H: Loch 1, 2...usw. 1, 2, 3...usw. Loch für Golf.
9. ##dt (für Free): Restliche Pfeile.

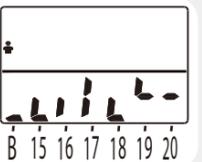
C.

1. ##: Ergebnis des nächsten Spielers.
2. -##: Zielzahl des nächsten Spielers.
3. #L: Leben (Marken) des aktuellen Spielers.
4. I, n und #P: Anzeige der Läufer auf Bases, "B" für 1. Base, "2" für 2. Base und "3" für 3. Base und die restlichen Spieler des Batter Teams.
5. bE-#: Das verbleibende Bull's-eye, das vom Pitcher zu treffen ist (English Cricket).

B+C:

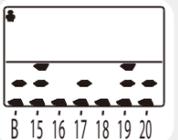
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- Der "geschlossene" Status jeder Zahl wird für den aktuellen Spieler in den unteren Reihen angezeigt.
- Die mittlere Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der aktuelle Spieler keinen Pfeil in der Zahl hat.
- Die unteren 3 Marken zeigen den aktuellen geschlossenen Status an.
- Die obere linke Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass mindestens ein Spieler die Zahl geschlossen hat.
- Die obere Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass die Zahl von allen anderen Spielern geschlossen wurde, und dass der aktuelle Spieler keine Punkte aus dieser Zahl erhalten kann, nachdem er die Zahl geschlossen hat.

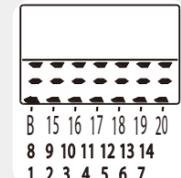


2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

- : Eine Marke
- = : 2 Marken.
- ≡ : 3 Marken.



3. SCRAM 21 Target:



SPIELREGELN

EINIGE ALLGEMEINE DART REGELN

1. Eine Runde beinhaltet 3 Darts. Kein Pfeil der abprallt oder von der Dartscheibe herunterfällt, darf noch einmal geworfen werden. Der aktuelle Spieler muss die Darts von der Dartscheibe entfernen.
2. Alle Spieler werfen der Reihe nach. Wird die Reihenfolge durch Werfen auf das Zentrum (bull's eye) festgelegt, wirft der Spieler zuerst, der dem Zentrum am nächsten gekommen ist.
3. Die Einzelwerte zählen die Flächennummer des getroffenen Segmentes, die Double (oder Triple) Ringe zählen die doppelte (oder dreifache) Segmentnummer, der äußere Bull zählt 25 Punkte und der innere Bull zählt 50 Punkte (double 25).

'01 SPIELE: 301, 501... bis 1001 (A01)

1. Jeder Spieler beginnt mit einer Anfangspunktzahl von 301, 501...901 oder 1001. Das Ziel des Spieles besteht darin, in jeder Runde die Anfangspunktzahl zu verringern. Wenn ein Spieler genau Null erreicht, ist das Spiel beendet.
2. Die Runde ist ein "BUST" (Anzeige buSt) [ein Reifall], wenn ein Spieler mit einem Pfeil ein höheres Ergebnis als die Restpunktzahl erzielt, so dass ein Null Ergebnis nicht genau erreicht werden kann. Die aktuelle Runde wird gestoppt und das Ergebnis des Spielers wird auf sein Ergebnis der letzten Runde zurückgesetzt.
3. Es gibt in jedem '01 Spiel eine Vielzahl von In/Out Optionen:

a). DOUBLE/TRIPLE IN

Der Spieler muss eine Zahl im Doppelring/Dreiering treffen oder das innere Bull's-eye, um das Spiel zu beginnen.

b). DOUBLE/TRIPLE OUT

Der Spieler muss eine Zahl in dem Doppelring/Dreiering oder das innere Bull treffen, um das Ergebnis auf genau Null zu bringen und das Spiel zu beenden. Es kommt zu einer BUST Runde, wenn das Ergebnis des Spielers um 1 Punkt unter dem Optionsstatus von Double/Triple Out liegt.

HIGH SCORE: 6-15rd

1. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen.
2. Zuerst ist eine Rundenzahl einzugeben. Die Dartscheibe vergleicht das Ergebnis des Spielers in einer Schleife automatisch, nachdem der letzte Spieler den 3. Pfeil in der letzten festgelegten Runde wirft.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... bis 900

1. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Punkten und steigert sein Ergebnis mit jedem getroffenen Pfeil.
2. Der erste Spieler, der das vorgewählte Ziel erreicht oder übertrifft, gewinnt das Spiel.

ELEKTRONISCHES DARTSPIEL

RANDOM SHOOT: 6-15 Runden

- Das Ziel von Random Shoot besteht darin, das Segment zu treffen, welches die Dartscheibe automatisch angibt. Punkte werden wie folgt gezählt, wenn der Spieler die angegebene Zahl trifft:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
PUNKTE	1	2	3	3	5

- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

Under (Ldr): Leader option

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, dass Spieler der Reihe nach 3 Pfeile werfen, wobei das Ergebnis gleich dem oder niedriger als das "Leader's Score" (Leitergebnis) ist. Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
- Ihr Ergebnis wird das neue Leitergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Runde gleich oder unter dem vorherigen Leitergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
- Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leitergebnis festzulegen und verliert kein Leben, selbst wenn das Ergebnis des neuen Führenden höher als das des vorherigen Führenden ist.
- Jeder nicht getroffene Pfeil zählt als höchstes Ergebnis von 60 Punkten.

Under: Con (Continue)

Bei der Continue Option des Under Spiels verliert der Führende auch dann ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde erzielt, das über dem Leitergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leitergebnis bleibt als niedrigster Wert. Es kann nur in ein niedrigeres Ergebnis geändert werden.

Over: Ldr (Leader)

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, dass Spieler der Reihe nach 3 Pfeile werfen, wobei das Ergebnis gleich oder höher als das "Leader's Score" ist.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
- Ihr Ergebnis wird das neue Leitergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Rund gleich oder über dem vorherigen Leitergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
- Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leitergebnis festzulegen und verliert kein Leben, selbst wenn das Ergebnis des neuen Führenden niedriger als das des vorherigen Führenden ist.

Over: Con (Continue)

Mit der "Con" Option des Spiels Over verliert der Führende auch ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde hat, das unter dem Leitergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leitergebnis wird immer als höchster Wert behalten. Das Ergebnis kann nur gesteigert werden.

COUNT DOWN (C-dn): 100, 200 ... bis 900

- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den vorab eingestellten Punkten (100 bis 900) und reduziert dieses Ergebnis mit jedem getroffenen Pfeil.
- Der erste Spieler, der Null erreicht oder unter Null kommt, gewinnt das Spiel.

CLOCK 1 (rund um die Uhr): ---, -2-, -3-

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, einmal jede Zahl von 1 bis 20 in Folge zu treffen und dann mit dem Bull's-eye abzuschließen. Wenn er die entsprechende Zahl getroffen hat, kann der Spieler mit der nächsten Zahl fortfahren. Der erste Spieler, der Bull's-eye erreicht, gewinnt das Spiel.
- Es gibt für dieses Spiel 3 Optionen: a). "---": Alle Double und Triple zählen als Einzelwerte. b). "-2-": Jeder Spieler muss einmal jede Double Zahl treffen. c). "-3-": Jeder Spieler muss einmal jede Triple Zahl treffen.

CLOCK 2: ---, -2-, -3-

Das Ziel dieses Spiels besteht darin, jede Zahl von 20 bis 5 einmal im Uhrzeigersinn in Folge zu treffen, dann das Bull's-eye. Die zu treffenden Zahlen haben die Reihenfolge 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 und Bull's-eye. Wenn er die entsprechende Zahl getroffen hat, kann der Spieler mit der nächsten Zahl fortfahren. Der erste Spieler, der die Zahl 5 erreicht und dann das Bull's-eye trifft, gewinnt das Spiel.

CLOCK 3: ---, -2-, -3-

Das Ziel dieses Spiels besteht darin, jede Zahl von 20 bis 1 einmal entgegen dem Uhrzeigersinn und dann das Bull's-eye zu treffen. Die Reihenfolge der Spielzahlen lautet 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 und das BE. Nachdem er die Spielzahl getroffen hat, kann der Spieler mit der nächsten Zahl fortfahren. Der erste Spieler, der die Zahl 1 erreicht und dann das Bull's-eye trifft, gewinnt das Spiel.

9 LIVES: 3-9LF (Leben) Optionen

- Das Spiel spielt die Zahlen 1 bis 20 und Bull's-eye in einer Folge.

- Jeder Spieler beginnt mit den vorgewählten Leben (3 bis 9).
- Jeder Spieler soll in jeder Runde mit einem Dart die zu treffende Zahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile nicht treffen.
- Der zuletzt überlebende Spieler ist der Gewinner.

Best Ten: ---, -2-, -3-, -E- Optionen

- Das Ziel des Spiels besteht darin, das beste Ergebnis von 10 Pfeilen bei einer von der Dartscheibe ausgewählten Zahl festzuhalten.
- Zuerst ein ---, -2-, -3- oder -E- auswählen; das Symbol "---", "-2-" oder "-3-" bedeutet ganze Segmente, Double Ring oder Triple Ring der angezeigten Zahl, die von allen Spielern in der Runde zu werfen ist. Man kann das Bull's-eye trainieren, indem "-E-" ausgewählt wird.
- Die Dartscheibe gibt zu Beginn des Spiels eine wahllose Zahl aus. Sämtliche Spieler müssen nacheinander 10 Pfeile in einer Runde auf das Zielsegment dieser Zahl werfen.
- Nachdem alle Spieler 10 Pfeile geworfen haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

- Das Ziel von Score Cricket besteht für jeden Spieler/jedes Team darin, jede Zahl von 15 bis 20 plus Bull's-eye zu "schließen". Die Zielzahl kann in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. *Der/das erste Spieler/Team, der/das alle Zahlen und das Bull's-eye "SCHLIESST" und in der Punktzahl gleichwertig ist oder führt, gewinnt.*
- Ein Spieler schließt eine bestimmte Zahl oder das Bull's-eye, indem er 1 Triple, 1 Double plus 1 Single oder 3 Singles trifft. Das äußere Bull wird als Single und das innere Bull als Double gewertet.
- Der Spieler, der eine bestimmte Zahl "schließt" ist im "Besitz" der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese schließen.

NO SCORE CRICKET

Das Spiel No Score Cricket ist einfacher als Score Cricket. Das Ziel dieses Spiels besteht darin, nur die Zahlen 15 bis 20 plus Bull's-eye zu "schließen". Der erste Spieler, der sämtliche Zielzahlen schließt, gewinnt das Spiel. Die Ergebnisse müssen nicht verglichen werden.

Cut-Throat Cricket

- Das Spiel wird wie Score Cricket gespielt; Ausnahme: wenn ein Spieler eine Zahl schließt, gehen die Punkte für alle weiteren Treffer dieser Zahl an die Gegner, bei denen diese Zahl noch offen ist. Der erste Spieler, der alle seine Zahlen geschlossen und das niedrigste Ergebnis hat, gewinnt.
- Sämtliche Anzeigen für Cut-Throat entsprechen denen des Score Cricket Spiels.

ENGLISH CRICKET: (---, 2 PLAYERS OPTION)

- Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler, ein Spieler ist der Pitcher und der andere der Schlagmann. Das Ziel des Pitchers ist es, so schnell wie möglich 9 Wickets (Dreistäbe) zu sammeln, um den Schlagmann daran zu hindern, weitere Treffer zu landen, und das Ziel des Schlagmannes ist es, so viele Treffer wie möglich zu landen, bevor der Pitcher 9 Wickets sammelt.
- Das Ziel des Pitchers (Pit 1 oder 2) ist das Bull's-eye. Jeder Treffers des äußeren Bulls zählt als 1 Wicket, das innere Bull's-eye zählt 2 Wickets; andere Zahlen sind wirkungslos.
- Der Schlagmann (bAt 1 oder 2) kann jede Zahl werfen (Doubles und Triples zählen). Das Ergebnis zählt nur, wenn das Gesamtergebnis pro Runde über 40 Punkte liegt; zum Beispiel 46-40=6 Punkte, das Gesamtergebnis liegt unter 40 und zählt 0 Punkte.
- Das Ergebnisrunde ist beendet, wenn der Pitcher 9 Wickets gesammelt hat. Die CHANGE Taste drücken, um zu einer anderen Ergebnisrunde zu wechseln.
- Das Spiel endet, wenn die 2. Ergebnisrunde beendet ist.

Halve It (HALF): rAn (Random)

- Die Dartscheibe gibt zu Beginn jeder Runde automatisch eine zufällige Zahl aus.
- Die angezeigte Zahl ändert sich während der gesamten Runde nicht. Alle Spieler können ihre 3 Pfeile in dieses Segment werfen, um ihr Ergebnis zu verbessern. Doubles und Triples zählen.
- Das Ergebnis eines Spielers wird automatisch halbiert, wenn er nicht mit mindestens einem der 3 Pfeile pro Runde die angegebene Zahl trifft. Wenn aber ein Pfeil oder mehrere Pfeile den Auffangbereich treffen, muss der Spieler die Taste CHANGE drücken und das Ergebnis wird halbiert.
- Die Dartscheibe gibt für jede Runde eine neue wahllose Zahl aus und das Spiel wird fortgeführt, bis der letzte Spieler den dritten Pfeil in der siebten Runde geworfen hat.

Halve It (HALF): 12 Ronden

Das Spiel wird mit dem gleichen Format wie random Halve It gespielt; Ausnahme: die Dartscheibe gibt insgesamt 12 Runden lang feste Zahlen in der Reihenfolge 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 und -bE- aus.

ALL 51 BY 5: 31, 41 ... bis 91

- Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 31, 41, 51... oder 91 zu verringern.
- Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 25 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 5 ($25 \div 5 = 5$).
- Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet.
- Die Runde ist ein "buSt", wenn ein Spieler ein höheres Ergebnis als das Restergebnis erzielt, das nicht genau zu Null führt.
- Der erste Spieler, der genau die Null erreicht, ist der Gewinner.

Follow the Leader (Ldr: Leader option)

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, eine "Target Number" (Zielzahl) zu treffen, die vom "Leader" ausgegeben wird. Single, Double und Triple sind unterschiedliche Zielzahlen.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
- Festlegen des Leader und Beginn des Spiels:
 - Die Dartscheibe gibt als erste Zielzahl eine willkürliche Zahl aus.
 - Jeder Spieler wirft reihum einen Pfeil, bis einer die willkürliche Zahl trifft und zum ersten Leader wird.
- Ein Spieler soll die Zielzahl mindestens mit einem der 3 Darts pro Runde treffen, sonst verliert er ein Leben.
- Man wird zum neuen Leader und verliert kein Leben, wenn man die Zielzahl trifft und man muss eine neue Zielzahl festlegen, indem man einen weiteren Pfeil in den Zahlenbereich wirft.
- Der vorherige Leader hat das Recht, eine neue Leader Zielzahl auszugeben und verliert kein Leben, obwohl die neue Leader Zielzahl vom Ergebnis des früheren Leaders abweicht.
- Die Dartscheibe zeigt automatisch auch "1-3" Zielzahl an, nachdem die Taste Change gedrückt wird, wenn ein Spieler die Zielzahl trifft und Leader wird, aber sämtliche restlichen Darts in seiner Runde nicht treffen.

Follow the Leader: Con (Continue)

Das Spiel wird mit demselben Format wie die Leader Option gespielt; Ausnahme: auch der Leader muss die Zielzahl treffen, wenn alle anderen Spieler nach einer Runde nicht die Zielzahl treffen - andernfalls verliert auch er ein Leben. Das Spiel "Continues" (geht weiter) mit derselben Zielzahl, bis einer der Spieler diese Zielzahl trifft; dann kann diese in eine neue Zielzahl geändert werden.

Shanghai I

- Bei diesem Spiel werden in Folge Zahlen von 1 bis 7 gespielt.
- Die Spieler werfen der Reihe nach die 1 in der 1. Runde, die 2 in der 2. Runde, und so weiter bis zur 7 in der 7. Runde.

Shanghai II

Das Spiel wird mit demselben Format wie Shanghai I gespielt; Ausnahme: ein Spieler kann sofort gewinnen, wenn er in jeder Runde mit drei Pfeilen während des Spieles in beliebiger Reihenfolge ein Single, Double und Triple trifft.

Shanghai III

- Die Spieler werfen in Folge auf die Zahlen 1 bis 20.
- Jeder Spieler beginnt mit der 1. Nach Treffen der Zahl 1 zielt er auf die Zahl 2, und so weiter.
- Ein Spieler kann sofort gewinnen, indem er ein Single, Double und Triple in jeder Zahlenfolge während einer Runde trifft.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis nach dem dritten Pfeil des letzten Spielers in der 7. Runde oder der erste Spieler, der 20 erreicht und trifft, gewinnt.

Scram: 21t (21 Ziele)

- Bei dem Spiel werden alle Zahlen, 1 bis 20, und das Bull's-eye gespielt.
- Die Aufgabe für den Scorer besteht darin, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, indem eine der Zahlen getroffen wird. Die Aufgabe des Stopper besteht darin, jede Zahl von 1-20 und das Bull's-eye einmal in beliebiger Reihenfolge zu treffen.
- Die Scorer Runde ist beendet, wenn alle Zahlen gelöscht sind.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

Scram Cricket: 7t (7 Ziele)

- Das Spiel wird wie Scram gespielt; Ausnahme: das Spiel verwendet die Cricketzahlen 15 bis 20 und das Bull's-eye, die jeweils drei mal getroffen werden müssen, um gelöscht zu werden.
- Stoppe löschen eine bestimmte Zahl, indem sie 1 Triple, 1 Double plus 1 Single oder 3 Singles treffen. Das äußere Bull wird als Single und das innere als Double gewertet.

Killer: 3-7LF (Leben)

- Wie der Name schon andeutet, besteht das Ziel des Spiels darin, die Leben der Gegner zu "killen" bevor das eigene Leben ausgelöscht wird. Der zuletzt "überlebende" Spieler ist der Gewinner.
- Zu Beginn des Spiels sollte jeder Spieler mit der 'falschen' Hand einen Pfeil werfen, um seine eigene Zahl auszuwählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl mit Ausnahme des Bull's-eye haben.
- Jeder Spieler muss seine eigene Zahl treffen, um mit jedem Treffen 1 Leben zu gewinnen. Ein Spieler kann einem anderen Spieler ein Leben geben, indem er die Zahl des Spielers trifft.
- Jeder Spieler muss erst selbst zum Killer werden, indem er zunächst die vorgegebenen Leben (3 bis 7) sammelt, dann kann er die Gegner killen. Das Symbol "≡ ## ≡" wird angezeigt, um zu sagen, dass dieser Spieler ein Killer ist.
- Ein Killer kann seinen Status als Killer verlieren, wenn andere Killer seine Zahl treffen, aber er kann wieder zum Killer werden, wenn er die vorgegebene Anzahl von Leben erreicht.

Killer: dbL (Doubling)

- Ein Spieler muss den "Doubling" seiner eigenen Zahl einmal treffen und wird dann zum Killer.
- Der Killer muss auch den "Doubling" der Zahlen der Gegner treffen, um ihre Leben zu killen. Der Killer kann sich selbst versehentlich killen und verliert ein Leben, wenn ein Spieler seine Zahl trifft.
- Ein Killer ist immer ein Killer, bis er alle Leben verliert und ausscheidet.

SOCCER: 6-15rd (Runde)

- Das Ziel des SOCCER Spiels besteht darin, zunächst durch

- Treffen des Bull's-eye (bE) in Ballbesitz zu kommen, dann einen Schuss aufs Tor abzugeben, indem jedes Double-Segment mit Ausnahme des inneren Bull's-eye getroffen wird, um ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen.
- Der Spieler kann so lange fortfahren, ein beliebiges Double-Segment zu treffen, um Punkte zu erzielen, bis ein anderer Spieler durch Treffen des Bull's-ey in Ballbesitz kommt. Jeder Treffer eines Double-Segmentes bedeutet 1 Punkt.
 - Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel, wenn dieses vorüber ist.

Billiards (9 Ball): 4-13 Punkte Option

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, so viele "Kugeln mit der Nr. 9" wie möglich zu treffen, um ein Ergebnis der vorgewählten Punkte zu erzielen.
- Sämtliche Spieler werfen Zahlen 1 bis 9 in Folge in einer Schleife. Jeder Treffer der Zahl führt zu der nächsten Zahl. Die Zahlen 1, 2, ..., 8 haben 0 Punkte, nur ein Treffer der Nr. 9 ergibt 1 Punkt und führt dann zum erneuten Werfen auf die Nr. 1.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt. Der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Zielzahl mit jedem Pfeil trifft.
- Die Runde des aktuellen Spielers endet und geht an den nächsten Spieler über, wenn die folgenden Bedingungen eintreten: Der Spieler setzt nach einem Treffer der Spielzahl nach seinem 1. Treffer aus.

SNOOKER: (---, 2-8 SPEILEROPTION)

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, abwechselnd eine rote Kugel und dann eine der 6 farbigen Kugeln, und so weiter, zu treffen, um Punkte zu bekommen. Die farbigen Kugeln von 2 bis 7 sind in Folge zu treffen, nachdem der Spieler die letzte rote Kugel (Bull's-eye) und eine farbige Kugel getroffen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt am Ende das Spiel.
- Rote Kugeln: 8, 9, 10...20 & Bull's-eye. Sie sind in Folge zu treffen, jeder Treffer einer roten Kugel im Spiel erzielt 1 Punkt.
- Farbige Kugeln: 2, 3, 4, 5, 6 und 7. Jeder Treffer der farbigen Kugel erzielt den Nennwert der Kugel.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt; der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Spielzahl trifft.
- Die Runde des aktuellen Spielers wird gestoppt und es erfolgt der Wechsel zum nächsten Spieler, wenn:
 - der Spieler zu Beginn der Runde alle 3 Pfeile verfehlt.
 - der Spieler nach seinem ersten Treffer einen Treffer der Spielzahl aussetzt.

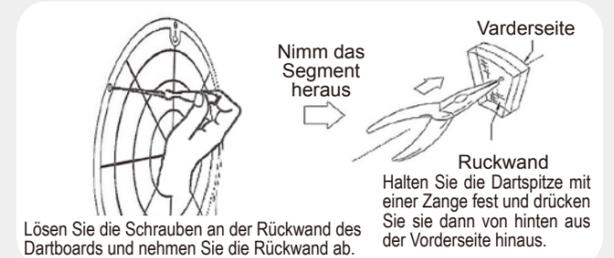
Free

- Im allgemeinen wirft jeder Spieler 3 Pfeile pro Runde. Dieses Spiel ist für Anfänger und solche Spieler gedacht, die üben wollen. Es ermöglicht den Spielern, 10, 20 oder 30 Pfeile pro Runde zu werfen und die höchsten Ergebnisse zu erzielen.
- In diesem Spiel werden sämtliche Zahlen gespielt und das Bull's-eye, Double und Triple zählen.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

FEHLERQUELLEN-BEHEBUNG

Testen Sie Ihr Dartspiel wie folgt, bevor Sie es zur Reparatur geben:

FEHLER	Prüfung	BEHEBUNG
Kein Strom oder keine Anzeige	Steckt der Rundstecker richtig im Board bzw. der Adapter korrekt in der Steckdose?	Erneuter Startversuch
Unregelmäßige Anzeige		Ziehen Sie den Rundstecker aus dem Dartboard, warten Sie 2 Sekunden und stecken Sie den Stecker wieder in das Board.
Die Anzeige zeigt „Stuc“ an und „Stuck“ ertönt		Entfernen Sie die Darts aus dem Dartboard.
Abgebrochene Dartspitzen im Board		Öffnen Sie die Abdeckung an der Rückwand mit einem Schraubenzieher und drücken Sie die abgebrochene Spitze von hinten aus dem angezeigten Segment. Öffnen Sie niemals den elektronischen Schaltkreis! (siehe Zeichnung unten)



Sie können mithelfen die Umwelt zu schützen! Bitte beachten Sie die lokalen Vorschriften: bitte geben Sie die nicht funktionierenden Geräte bei der geeigneten Entsorgungszentrale ab.

Vor der Entsorgung Batterien entnehmen.

