



Elektronische Dartscheibe

Modellnummer: B1-0007



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

Modell Nr. : B1-0007

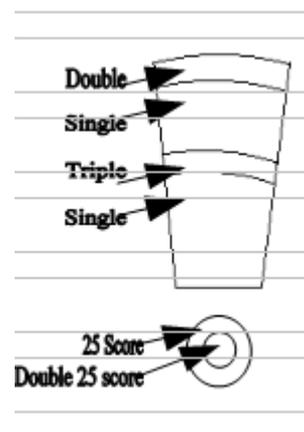
BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für diese elektronische Dartscheibe entschieden haben.

1. Dieses Produkt ist kein Spielzeug.
 2. Kinder bitte nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen lassen.
 3. Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme aufmerksam durchlesen und sorgfältig aufbewahren.
- Es dürfen bei diesem Spiel nur Pfeile mit Kunststoffspitzen (keine Stahlspitzen) bis 16 Gramm verwendet werden.

Produktbeschreibung

Dies ist eine hochwertige, elektronische Dartscheibe mit LCD Display über die dem Spieler verschiedenste Informationen angezeigt werden.
Bis zu 8 Spieler können sich zwischen 18 Spielen und 159 Spielvariationen entscheiden.
Die Scheibe wird mit 3 X AA 1.5V Batterien betrieben. Sie benötigen mindestens 3 Meter Platz, um die Dartscheibe nutzen zu können. Befestigen Sie die elektronische Dartscheibe fest mit Schrauben an der Wand, sodass das „Bullseye“ sich in einer Höhe von 1,73 Metern befindet. Die optimale Wurfdistanz während des Spiels, in der sich der Spieler positionieren sollte, beträgt



2,37 Meter.

Feld-Punkte

Single-Feld Single-Feld*1
Double-Feld Double-Feld*2
Triple-Feld Triple-Feld*3
„Bullseye“ 25 Punkte
„Double Bullseye“ 50 Punkte

Bedienungsanleitung/ Erklärung der Tastenfunktionen

1 Die **GAME/POWER**-Taste verwenden Sie zum Einschalten des Spiels. Drücken Sie die Taste mit der Aufschrift **GAME/POWER** um ein Spiel (G01—G18) auszuwählen. Diese Taste dient außerdem zum verlassen des Spiels und zum Zurückkehren zum Ausgangsmodus. Wenn die Dartscheibe in Betrieb ist drücken Sie die **Game/Power**-Taste und halten diese für drei Sekunden gedrückt, das Gerät schaltet

sich dann aus. Wenn die Dartscheibe ausgeschaltet ist verwenden Sie die Taste um die Elektro-Dartscheibe einzuschalten.

2Die Taste **Option/Eliminate** drücken sie um eine Spielunterkategorie (G01—G18) auszuwählen oder wenn sie den Spielstand errechnen oder das Spiel fortsetzen möchten.

3Wählen Sie die Taste **Player/Miss** um die Anzahl der Spielteilnehmer auszuwählen bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Die Mindestspielerzahl ist zwei. Außerdem wird die Taste beim Werfen der Dartpfeile verwendet.

4Durch Betätigen der Taste **Sound/Gen** können Sie die Lautstärke der Ansage einstellen (OFF/1/2/3/4/5/6/7). Die Ansage erfolgt in englischer Sprache.

5Die Taste **Double/Score** benötigen Sie nur für Spiel Nummer G02 (für Details siehe Spielanleitung). Außerdem kann man sich mittels dieser Taste den aktuellen Spiel- und Punktestand der einzelnen Spieler anzeigen lassen.

6**Start/Next**-Taste dient dazu, ein Spiel zu beginnen oder zum nächsten Spieler zu wechseln.

AUDIO-ANSAGEN

„Laser“ – bedeutet, dass ein Bereich mit einfacher Punktzahl getroffen wurde.

„Double“ – bedeutet, dass ein Bereich mit doppelter Punktzahl getroffen wurde.

„Triple“ – bedeutet, dass ein Bereich mit dreifacher Punktzahl getroffen wurde.

„Score“ – bedeutet, dass ein Spieler Punkte gemacht hat.

„Close“ – bedeutet, dass ein Punktebereich geschlossen wurde.

„=pen“ – bedeutet, dass ein Punktebereich geöffnet wurde.

„Too High“ – bedeutet bei bestimmten Spielen, dass der Spieler überworfen hat.

„Winner“ – bedeutet, dass es einen Gewinner gibt.

„Bullseye“ – bedeutet, dass das „Bullseye“ getroffen wurde.

„Next Player“ – bedeutet, dass der derzeitige Spieler 3 Darts geworfen hat und zum nächsten Spieler gewechselt werden muss.

„Yes“ – ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde.

„Sorry“ – ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

SPIELREGELN

G01 count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Die Punkte eines Spielers werden nach jedem Wurf zusammengezählt und der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

2. Die übrigen Spieler können weiter gegeneinander spielen, bis alle die festgelegte Punktzahl erreicht haben.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Die geworfenen Punkte eines Spielers werden von

einer festgelegten Punktzahl abgezogen und der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.
2. „Überwerfen“ bedeutet, ein Spieler kommt unter 0 Punkte. Diese Runde wird nicht gezählt und die Punktzahl des Spielers wird auf die Punktzahl der vorherigen Runde zurückgesetzt.

„Double in“ (101?201?301?401?501?601?701?801?901)

Das Spiel muss mit einem Double-Feld begonnen werden.

„Double out“ (101?201?301?401?501?601?701?801?901)

Das Spiel muss mit einem Double-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“.

„Double in/out“ (101?201?301?401?501?601?701?801?901)

Wenn „double in“ oder „double out“ auf dem LCD Display angezeigt wird, kann eins der beiden Spiele gespielt werden. Das Spiel muss mit einem Double-Feld begonnen und beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt oder darunter liegt, hat er „überworfen“.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) zeigt an, dass Treffer aller Punktfelder gezählt werden.
2. „5“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„10“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„15“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„20“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld. Wenn das richtige Feld getroffen wird, ertönt die Audio-Ansage „Yes“ oder „Sorry“.
4. Anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G04 ROUND THE CLOCK-DOUBLE (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) bedeutet, dass nur Double Punktfelder gezählt werden.
2. „205“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„210“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„215“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„220“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld, anschließend ertönt entweder „Yes“ oder „Sorry“. Dann zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

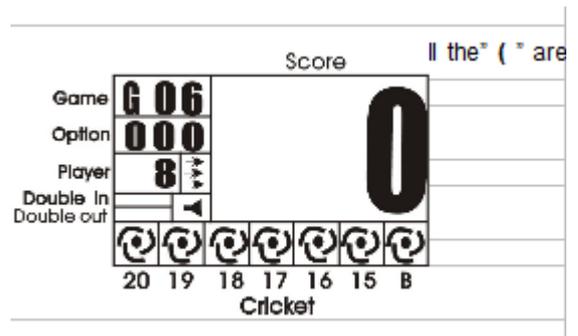
G05 ROUND THE CLOCK-TRIPLE (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) bedeutet, dass nur Triple-Punktfelder gezählt werden.

1. „305“ Punktfeld 1 – Punktfeld 5
„310“ Punktfeld 1 – Punktfeld 10
„315“ Punktfeld 1 – Punktfeld 15
„320“ Punktfeld 1 – Punktfeld 20
3. Der Spieler wirft die Darts auf das vom Computer angezeigte Punktfeld, man hört wieder „Yes“ oder „Sorry“, anschließend zeigt der Computer das nächste zu treffende Punktfeld an. Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G06 SIMPLE CRICKET (000, 020, 025)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20



sowie das „Bullseye“ werden gezählt.

2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Single-Punktfeld – 1 Punkt

Double-Punktfeld – 2 Punkte

Triple-Punktfeld – 3 Punkte

3. 000 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

025 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt, anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Jedes Punktfeld wird durch eine horizontale oder vertikale Nixie-Röhre dargestellt. Nach jedem Treffer geht die entsprechende Nixie-Röhre aus, wie in folgender Darstellung beschrieben.

5. Der erste Spieler, der alle Nixie-Röhren ausgeschaltet hat, ist der Gewinner.

G07 SCORE CRICKET (E00, E20, E25)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.

2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Single-Punktfeld – 1 Punkt

Double-Punktfeld – 2 Punkte

Triple-Punktfeld – 3 Punkte

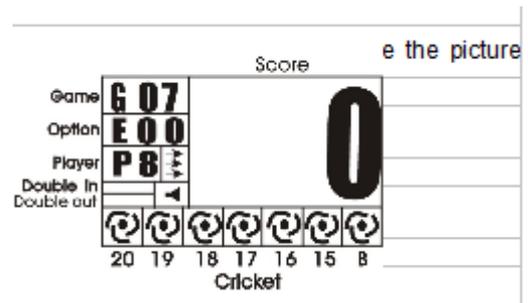
3. E00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

E020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

E25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt, anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.

5. Jeder Spieler muss versuchen, als Erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese geöffnet („Open“) werden, um darauf punkten zu können.



6. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben kann ein Spieler weiterhin auf diesem Feld Punkte machen, um seine Punktzahl zu erhöhen.

7. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“), es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.

8. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)

1. Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das „Bullseye“ werden gezählt.

2. Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Single-Punktfeld –1 Punkt

Double-Punktfeld – 2 Punkte

Triple-Punktfeld – 3 Punkte

3. C00 – Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

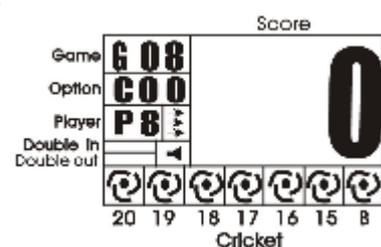
C020 – Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt, anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

C25 – Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 dreimal in Folge getroffen werden.

4. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („Open“) und es können Punkte darauf gemacht werden.

5. Alle in diesem Spiel erzielten Punkte gehen an sämtliche Gegenspieler.

6. Die Spieler müssen versuchen, als erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese offen



- („Open“) werden, um darauf punkten zu können.
7. Bevor alle anderen Spieler es dreimal getroffen haben, kann der Spieler weiterhin auf dem offenen („Open“) Feld Punkte machen, um die Punktzahl der Gegner zu erhöhen.
8. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („Close“), es können keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.
9. Wenn alle Felder geschlossen („Close“) sind, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

G09 GOLF (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sind die festgelegten Punkte.
2. Die Darts werden in Reihenfolge der Punktfelder 1 bis 18 geworfen (Feld 1 in der ersten Runde, Feld 2 in der zweiten Runde und so weiter). Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Zielfeld getroffen wurde, und „Sorry“ wenn es verfehlt wurde.
3. Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn nach drei Würfeln das Zielfeld nicht getroffen wurde, bekommt man eine „Strafe“ von 5 Punkten. Für einen Treffer des Triple-Punktfeldes erhält man 1 Punkt (eagle), für einen Treffer des Double-Punktfeldes erhält man Punkte (birdie), und 3 Punkte für einen Treffer eines Single-Punktfeldes.
4. Auf jedes Punktfeld kann dreimal geworfen werden, wobei nur der letzte Wurf gezählt wird. Wenn der erste Dart auf einem Single-Punktfeld landet und Sie sich dazu entscheiden, 3 Punkte anzunehmen, können Sie sofort auf das nächste Feld werfen. Wenn Sie eine geringere Punktzahl wollen, können Sie weiter auf dieses Punktfeld werfen. Treffen Sie es mit den nächsten beiden Würfeln jedoch nicht, werden 5 Punkte gezählt.
5. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die festgelegte Punktzahl, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler ausgeschieden sind. Sollten nach 18 Runden Spieler übrig bleiben, ist das Spiel automatisch beendet. Je geringer die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

G10 BINGO (132, 141, 168, 189)

1. Der Computer zeigt automatisch das zu treffende Punktfeld an und der erste Spieler, der alle festgelegten Punktfelder dreimal trifft, gewinnt. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Zielfeld getroffen wurde, und „Sorry“, wenn es verfehlt wurde.
2. 132 — 15, 4, 8, 14, 3 aufeinander folgend angezeigt
3. 141 — 17, 13, 9, 7, 1 aufeinander folgend angezeigt
4. 168 — 20, 16, 12, 6, 2 aufeinander folgend angezeigt

5. 189 — 19, 10, 18, 5, 11 aufeinander folgend angezeigt
6. Jedes Zielfeld muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten Punktfeld übergegangen wird.
Single-Punktfeld zählt einfach
Double-Punktfeld zählt doppelt
Triple-Punktfeld zählt dreifach

G11 BIG LITTLE-SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler wählt die Anzahl seiner Leben aus. Hat er kein Leben mehr übrig, scheidet er aus dem Spiel aus.
Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
4. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er kein neues Ziel bestimmt, wird ein zufälliges neues Ziel von dem Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe, verliert er einen Punkt, der nächste Spieler ist an der Reihe und muss dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „Sorry“, wenn es verfehlt wird.
4. Es zählen die Treffer in das Single-, Doubleoder Triple-Punktfeld des Ziels. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler gewinnt das Spiel.

G12 BIG LITTLE-HARD (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (x3, x5, x7, x9, x11, x13, x15, x17, x19, x21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Der erste Spieler muss das zufällig vom Computer ausgewählte Ziel treffen.
3. Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat ein Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder hat er kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Computer ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe, verliert er einen Punkt, der nächste Spieler ist an der Reihe und muss dasselbe Ziel treffen. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „Sorry“, wenn es verfehlt wird.
4. Um gezählt zu werden, muss dasselbe Ziel-Punktfeld mit demselben Multiplikator getroffen werden.
5. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler ist der Gewinner.

G13 KILLER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.

2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.
3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat; danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben, die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.
7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. Ein Spieler wird zum „Killer“, wenn er eines der von ihm ausgewählten Zielfelder trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G14 KILLER-DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über.
3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat, danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben, die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.

7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Double-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G15 KILLER-TRIPLE (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.
2. Bei Beginn des Spiels wird „SLT“ (Select Initials) angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Zielpunktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat, wird ein Punktfeld ausgewählt und angezeigt. Nachdem der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen Spielmodus über.
3. Haben alle Spieler ihr Punktfeld ausgewählt, beginnt das Spiel. Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat, danach kann er andere Spieler über den gesamten Zeitraum des Spiels eliminieren.
4. Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben, die Anzahl der Leben wird direkt angezeigt.
5. Trifft ein Spieler, der bereits ein „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.
6. Ein „Killer“ versucht die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.
7. Am Computer ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „Sorry“, wenn dies nicht der Fall ist.
8. (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) zeigt an, dass ein Spieler nur ein „Killer“ werden kann, indem er ein Triple-Punktfeld der von ihm gewählten Zahl trifft.
9. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler gewinnt das Spiel.
10. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G16 SHOOT OUT (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) zeigt die Anzahl der Startpunkte eines Spielers an.
2. Der Computer bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden, nachdem es angezeigt wurde, werfen muss. Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Am Computer ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird und „Sorry“, wenn es verfehlt wird.
3. Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt abgezogen.
4. Der erste Spieler, der keine Punkte mehr hat, ist der

Gewinner.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.
3. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 0 Punkten bewertet.
4. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
5. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
6. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler gewinnt das Spiel.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

G18 LEGS UNDER (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.
2. Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu unterbieten. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.
3. Prallt ein Dart ab oder wird die Dartscheibe verfehlt, wird dieser Wurf mit 60 Punkten bewertet.
4. Erzielt ein Spieler keinen Treffer, wird ihm ein Leben abgezogen, wenn der „START/NEXT“-Knopf gedrückt wird.
5. Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus.
6. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, dieser Spieler gewinnt das Spiel.
7. Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

Lieferumfang:

- 6 x Messingdartpfeile mit weicher Spitze
- 6 x Wechselspitzen
- 1 x Bedienungsanleitung
- Geschenkbox
-

Problembehebung:

- Gerät lässt sich nicht anschalten:
- ? Überprüfen Sie die richtigen sowie neue Batterien im Gerät befinden.
- Gerät zählt die Punkte nicht
- ? Überprüfen Sie, ob sich das Gerät versehentlich im Set-Up Modus befindet oder die „Hold“-Taste

aktiv ist. Drücken Sie die START/NEXT Taste. Klemmt evtl. eine der Tasten?

- Eingeklemmte Taste oder Knopf

- ? Durch den Transport oder den normalen Spielgebrauch ist es möglich, dass hin und wieder eine Taste oder ein Dart klemmt.

- ? lockern Sie den Dartpfeile vorsichtig mit den Fingern oder bewegen Sie die eingeklemmte Taste sanft hin und her.

- Gebrochene Dartpfeile entfernen:

- ? Plastikdarts bietet mehr Sicherheit, halten jedoch nur eine gewisse Zeit. Entfernen Sie gebrochene Pfeile vorsichtig mit einer Zange.

- Elektrische oder elektromagnetische Störung:

- ? In so einem Fall, entfernen Sie die Batterien aus dem Gerät, lassen dieses einige Sekunden außerhalb des Geräts und legen Sie dann die Batterien wieder vorschriftsgemäß in das Gerät ein.