

Sehr geehrte Kundin! Sehr geehrter Kunde!

Ihr neues elektronisches Dart-Spiel ist mit vielen Spielen und Spielvarianten ausgestattet. Es verfügt über übersichtliche Anzeigen, welche stets über den aktuellen Spielstand informieren. Bestätigungs- und Fanfarenklänge kommentieren Tastendrucke und gelandete Treffer. Der Ton lässt sich natürlich auch ausschalten.

Das Dart-Spielen fördert Geschicklichkeit und Konzentration. Es ist ein Spielspaß für die ganze Familie.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Mitspielern viel Spaß mit diesem Gerät von Carromco.

Verwendungszweck

Das Dart-Spiel ist für den privaten Hausgebrauch konzipiert. Es ist für Spieler ab 14 Jahren geeignet. Sollen Kinder mitspielen, müssen diese beaufsichtigt werden. Für gewerbliche Zwecke ist es nicht geeignet.

Umwelt-Tipps

Alle Netzteile verbrauchen Strom. Ziehen Sie deshalb immer das Netzteil aus der Steckdose, wenn Sie das Spiel nicht benutzen.

Entsorgen Sie die Verpackung sortenrein.

Gerät und Netzteil dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Auskunft über die korrekte Entsorgung erteilt die kommunale Stelle.

Inhalt

| | | | |
|-----------|--|-----------|---|
| 2 | Verwendungszweck | 14 | Allgemeines |
| | | 14 | Darts herausziehen / zum nächsten Spieler wechseln |
| 2 | Umwelt-Tipps | 14 | Abgeprallte Darts / verfehlt Würfe |
| 4 | Sicherheitshinweise | 14 | Stecken gebliebene Darts |
| 5 | Übersicht, Lieferumfang und technische Daten | 14 | Neues Spiel wählen/starten |
| 6 | Montage | 15 | Spiele |
| 6 | Darts vorbereiten | 15 | 01-Spiele - 301, 501, bis 1001 (A01) |
| 7 | Punktewertung | 15 | Cricket |
| 7 | Ein Wurf | 17 | Ludo |
| 7 | Abpraller und verfehlt Darts | 18 | Killer |
| 8 | Schnelleinstieg am Beispiel der 01-Spiele | 20 | Killer Team |
| | | 21 | Scram |
| 10 | Tasten im Überblick | 22 | Over |
| 10 | GAME (Spiel) | 23 | Under |
| 10 | OPTION | 24 | Round the clock |
| 10 | PLAYER (Spieler) | 25 | Count up |
| 10 | B/DELETE | 25 | High Score |
| 10 | DOUBLE | 25 | Random Shoot |
| 10 | RECALL - Punktestand bei mehr als 4 Spielern anzeigen | 26 | Shanghai |
| 11 | HOLD/II>RESET - Zählung anhalten / ein laufendes Spiel abrechnen | 27 | Halve It |
| 11 | PLAYER CHANGE | 29 | Follow the leader |
| 11 | SOUND - Ton ein-/ausschalten | 31 | Alle 51by 5 |
| 12 | Anzeigen im Überblick | 31 | Bingo |
| 12 | TEMPORARY SCORE | 32 | 21 Punkte |
| 12 | CUMULATIVE SCORE | 33 | Shove ha Penny |
| 13 | B 15 16 17 18 19 20 | 34 | Double down 41 |
| 13 | HOLD-Anzeige grün/rot | 34 | Best 10 |
| 13 | Einstellung während des Spiels anzeigen | 35 | Red vs Green |
| | | 35 | 9 Lives |
| | | 36 | Tennis |
| | | 38 | English Cricket |
| | | 39 | Soccer (Fußball) |
| | | 40 | Golf |
| | | 40 | Billard |
| | | 41 | Snooker |
| | | 42 | Baseball |
| | | 43 | Free |
| | | 44 | Probleme und Abhilfe |

Sicherheitshinweise

Verletzungsgefahren

- Das Dart-Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Die Verpackung birgt u.a. Erstickungsgefahren. Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren auf keinen Fall geeignet. Halten Sie Kinder von sämtlichen Teilen des Dart-Spiels und dessen Verpackungsmaterial fern. Bewahren Sie alle Teile außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- Sollen ältere Kinder mitspielen, darf dies nur unter Aufsicht Erwachsener geschehen. Denn auch Soft-Spitzen können zu Verletzungen führen.
- Befestigen Sie das Dartboard nur an einer breiten Wand, so dass niemand dahinter oder daneben stehen und von fliegenden Dartpfeilen getroffen werden kann.
- Verwenden Sie nur das mitgelieferte Netzteil, da es sonst zu Brand- oder Geräteschäden kommen kann.
- Es darf keine Feuchtigkeit an Geräteteile gelangen. Sonst besteht die Gefahr eines elektrischen Schlages und/oder eines Gerätedefekts. Verwenden Sie das Gerät nur in trockenen Innenräumen.
- Weder Gerät noch Netzteil oder Kabel dürfen auseinander genommen oder selbst repariert werden. Wenn Gerät oder Teile davon defekt sind, dürfen diese nicht verwendet werden. Lassen Sie Reparaturen nur von Fachkräften durchführen. Wenden Sie sich an unseren Service.
- Ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose, bevor Sie das Gerät reinigen.
- Das Kabel muss so gelegt werden, dass niemand darüber stolpern kann. Es darf keiner Hitze ausgesetzt, geknickt oder über scharfe Kanten gelegt werden.

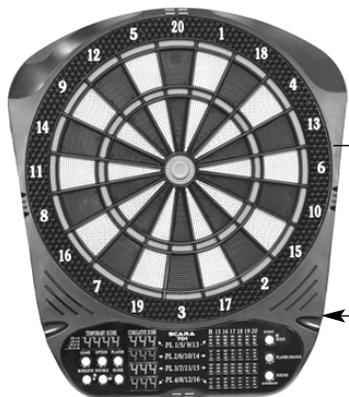
Geräteschäden

- Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen und schützen Sie es vor Staub und Feuchtigkeit.
- Dieses Dartboard ist für Darts mit einem Maximalgewicht von 18 Gramm und Soft-Spitzen geeignet. Metallspitzen oder zu schwere Darts beschädigen das Gerät.

Bewahren Sie diese Anleitung auf. Sie enthält alle notwendigen Informationen zum sicheren Gebrauch und erklärt alle Spiele.

Übersicht, Lieferumfang und technische Daten

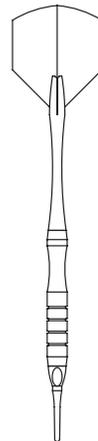
- 1 Elektronisches Dartboard: Modell SCARA 701 oder PEGASUS 701
- 1 Netzteil: 230 V ~ 50 Hz / 40mA
9 V $\overline{\dots}$ 500 mA / 4,5 VA
- 12 komplette Darts: Tip (Spitze), Barrel (Dartkörper) Schaft, Flight -
Gesamtgewicht eines zusammengesetzten Darts max. 18 Gramm
- 28 zusätzliche Dartspitzen (Softspitzen)
- 2 Schrauben für Wandmontage



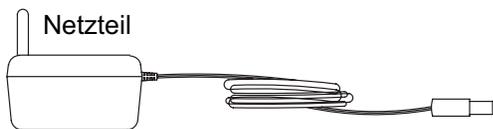
Dartboard

Anschlussbuchse für
Netzteil

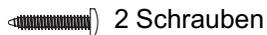
Bedientasten und
Anzeigen



12 Darts



Netzteil



2 Schrauben

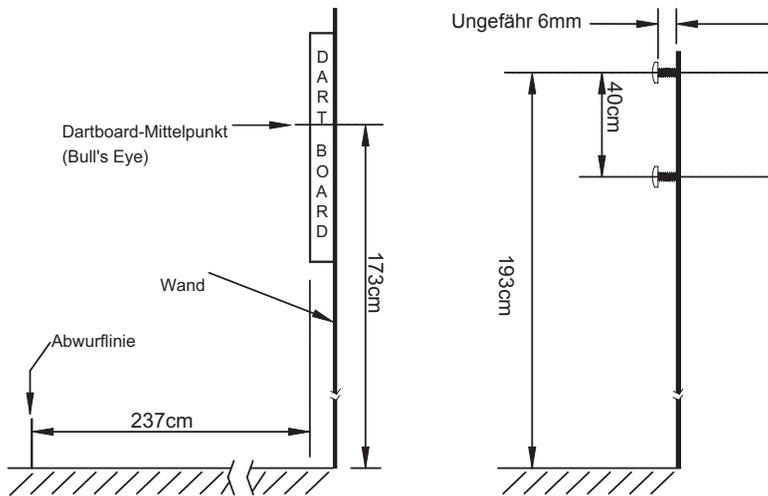


28 Ersatzspitzen (Tips)

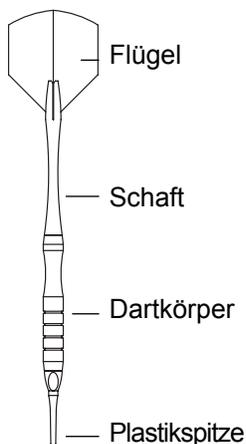
Montage

Hängen Sie das Dartboard an den zwei Haltelöchern auf seiner Rückseite auf. Für die Wandmontage liegen 2 Schrauben bei. Sollten die Schrauben nicht zu Ihrer Wand passen, tauschen Sie sie durch passende aus.

Es muss eine 230 V-Steckdose in der Nähe sein.



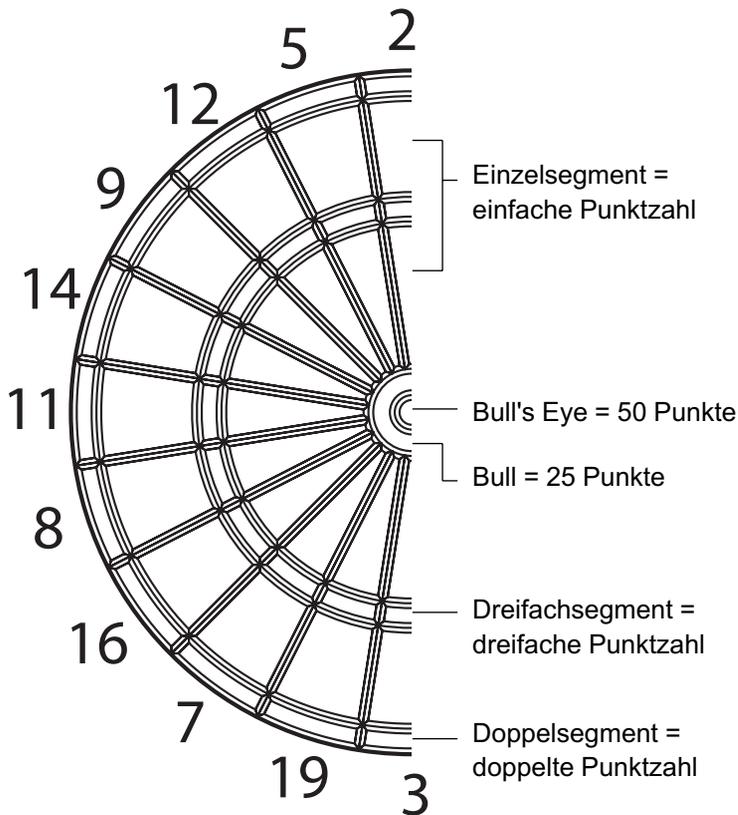
Nach den internationalen Wettkampffregeln wird das Dartboard so aufgehängt, dass die Höhe vom Boden bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 m beträgt und der Abstand der Wurflinie vom Spiel 2,37 m.



Darts vorbereiten

Schrauben Sie Spitze (Tip) und Schaft in den Griff (Barrel). Biegen Sie den Flight zurecht und stecken Sie ihn in den Schaft.

Punktewertung



Ein Wurf

Ein Wurf besteht aus 3 Darts.

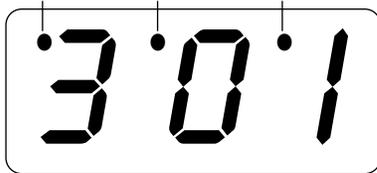
Abpraller und verfehlte Darts

Jeder abgeprallte oder außerhalb des Spielfelds gelandete Dart zählt nicht und darf nicht nochmal geworfen werden.

Schnelleinstieg am Beispiel der 01-Spiele

1. Stecken Sie den Klinkenstecker des Netzteils in die Anschlussbuchse an der rechten Seite des Dartboards. Stecken Sie dann das Netzteil in eine 230 V-Steckdose.
Alle Segmente zeigen fortlaufend an (Selbsttest).
2. Drücken Sie eine beliebige Taste, um den Selbsttest zu stoppen.
3. Drücken Sie ggf. mehrmals **GAME**, um ein Spiel auszuwählen.
Für dieses Beispiel drücken Sie so oft **GAME**, bis in der TEMPORARY SCORE-Anzeige "01" erscheint.
4. Im Feld CUMULATIVE SCORE wird "301" angezeigt.
Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **OPTION**, um die Spielvariante 501, 601, 701, 801, 901, 1001 oder 301 zu wählen.
5. Bei den Spielen 301 bis 901 kann durch mehrmaliges Drücken der Taste **DOUBLE** eingestellt werden, ob mit einem Doppelsegment begonnen bzw. geendet werden muss. Je nach Einstellung leuchten die Anzeigen **DOUBLE IN** und **DOUBLE OUT**.
6. Drücken Sie die Taste **PLAYER**, um die Anzahl der Spieler (1-16) einzustellen.
Die Anzahl wird im zweiten Anzeigenfeld angezeigt.
7. Drücken Sie **PLAYER CHANGE**, um das Spiel zu starten.
8. Jetzt kann der erste Spieler "PL - 1" seine 3 Dartpfeile werfen.

Dart-Anzeigelämpchen



Die drei Lämpchen leuchten in der Anzeige des Spielers, der gerade an der Reihe ist. Bei jedem Treffer wird für kurze Zeit die Punktezahl und der alte und neue Punktestand im Wechsel angezeigt. Außerdem erlischt ein Lämpchen.

Sind alle Lämpchen erloschen bzw. alle drei Darts geworfen, leuchtet die **HOLD**-Anzeige rot. Die Pfeile können herausgezogen werden, ohne dass das Dartboard die Berührungen registriert.

- a) Wurde das Dartboard verfehlt?
Drücken Sie nach dem Wurf des dritten Darts die Taste **HOLD**.
Die **HOLD**-Anzeige leuchtet rot. Die Pfeile können herausgezogen werden.
- b) Prallte ein Pfeil ab und fiel herunter?
Hat das Dartboard den Pfeil registriert und der Pfeil fiel anschließend herunter, zählt der Wurf nicht. Um die Anzeige auf den vorherigen Stand zurückzusetzen, halten Sie die Taste **B/DELETE** etwa 5 Sekunden gedrückt.
Nach dem Loslassen erscheint der vorherige Punktestand.
9. Nachdem Sie die Darts herausgezogen haben, drücken Sie die Taste **PLAYER CHANGE**. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
10. Wenn ein Spieler den Punktestand genau auf **0** heruntergespielt hat, hat er gewonnen. In seiner Anzeige erscheint **F-1**.
11. Drücken Sie **PLAYER CHANGE**, eine Spielstatistik PPD Punkte pro Dart zeigt an, wieviel Punkte im Durchschnitt erzielt wurden.
12. Drücken Sie **PLAYER CHANGE** erneut, kann das Spiel um die nächsten Plätze fortgesetzt werden.

Um ein laufendes Spiel vorzeitig zu beenden, halten Sie **RESET** solange gedrückt, bis das Dartboard piept.

Zum Ausschalten halten Sie **POWER OFF** gedrückt, bis die Anzeigen erlöschen. Ziehen Sie anschließend das Netzteil aus der Steckdose, da sonst - wie bei allen Netzteilen - weiterhin geringe Mengen Strom verbraucht werden.

Info: Wurde ca. 8 Minuten lang kein Wurf und keine Taste vom Spiel registriert, schaltet es sich automatisch aus. Einstellungen und Spielstand bleiben erhalten, solange das Netzteil angeschlossen bleibt.

Drücken Sie irgendeine Taste, um das Spiel wieder einzuschalten.

Tasten im Überblick

GAME (Spiel)

Mit dieser Taste wählen Sie das Spiel aus. Da es viele Spiele zur Auswahl gibt, kann die Richtungswahl geändert werden, indem Sie die Taste solange gedrückt halten, bis zwei Pieptöne erklingen.

Während eines laufenden Spiels, kann kein neues Spiel gewählt werden. Das aktuelle Spiel muss beendet werden. Um ein Spiel vor Ablauf zu beenden, halten Sie die Taste **HOLD** solange gedrückt, bis zwei Pieptöne erklingen.

Wenn Sie **GAME** während eines laufenden Spiels drücken, werden die Einstellungen des Spiels angezeigt.

OPTION

Mit dieser Taste stellen Sie Spielvarianten, Rundenanzahl, etc. ein. Bei einigen Spielen gibt es keine Varianten, bei anderen wiederum etliche.

PLAYER (Spieler)

Mit dieser Taste stellen Sie die Anzahl der Mitspieler ein. Da meist bis zu 16 Spieler mitspielen können, kann die Richtungswahl geändert werden, indem Sie die Taste solange gedrückt halten, bis zwei Pieptöne erklingen.

B/DELETE

B: Bullseye kann bei einigen Spielen um Bull erweitert werden und zählt dann ebenfalls 50 Punkte.

DELETE (löschen):

Ist ein Dart abgeprallt und heruntergefallen, das Dartboard hat den Wurf aber registriert, dann ist dies ungültig und kann mit DELETE gelöscht werden.

DOUBLE

In einigen Spielen - hauptsächlich in den 01-Spielen - kann eingestellt werden, dass das Spiel mit einem Doppelsegment beginnen (IN) oder beendet (OUT) werden muss. Ist eine der Funktionen eingeschaltet, leuchtet das entsprechende Kontrolllämpchen.

RECALL - Punktestand bei mehr als 4 Spielern anzeigen

Spielen mehr als 4 Spieler mit, kann jederzeit mitten im Spiel durch ggf. mehrfaches Drücken der Taste **RECALL** der Punktestand der einzelnen Mitspieler ange-

zeigt werden. Der Wurf wird dabei automatisch auf **HOLD** gesetzt und unter **TEMPORARY SCORE** blinkt „Sco`r“.

Die Punkte oberhalb „Sco`r“ bedeuten: 1 Punkt = Spieler 1-4,
2 Punkte = Spieler 5-8,
3 Punkte = Spieler 9-12
4 Punkte = Spieler 13-16

Drücken Sie **HOLD**, um das Spiel fortzusetzen.

HOLD/II>RESET - Zählung anhalten / ein laufendes Spiel abbrechen

HOLD (halten):

Das Dartboard wird manuell auf „halten“ oder „freigeben“ eingestellt, um weitere Registrierungen zu verhindern. Lesen Sie auch **HOLD**-Anzeige grün/rot im Kapitel „Anzeigen im Überblick“.

II>RESET:

Um ein laufendes Spiel abzubrechen halten Sie die Taste solange gedrückt, bis das Gerät piept. Jetzt kann das Spiel erneut gestartet oder ein neues Spiel gewählt werden.

PLAYER CHANGE

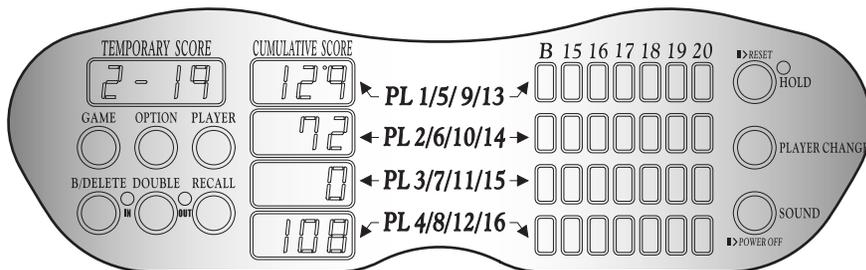
Startet ein Spiel oder wechselt zum nächsten Spieler.

SOUND - Ton ein-/ausschalten

Das Dartboard verfügt über viele Tonfolgen. Damit werden bestimmte Stände, Treffer, Gewinner, etc. kommentiert.

Um den Ton ein- bzw. auszuschalten, drücken Sie kurz die Taste **SOUND**. In der unteren Zeile von **CUMULATIVE SCORE** wird on bzw. off angezeigt.

Anzeigen im Überblick



TEMPORARY SCORE

Je nach Spiel und Spielstand werden hier verschiedene Informationen angezeigt. Die Anzeigen werden in den Spielregeln genau erklärt. Hier einige Beispielanzeigen:

rd = Runde - hier Runde 1

PL = Player/Spieler - hier Spieler 1

2 = Doppelsegment - hier Doppelsegment 15

Gesamtanzahl 30

buSt = der Treffer ist ungültig

CUMULATIVE SCORE

Je nach Spiel werden unterschiedliche Informationen angezeigt, meist jedoch der aktuelle Punktestand eines Spielers. Die Anzeigen werden in den Spielregeln genau erklärt. Hier ein Beispiel für die Anzeige der Punktestände:

→ → ←← Aktueller Punktestand jedes Spielers.

Diese Anzeige wechselt zwischen dem bisherigen Punkte und dem aktuellen Punktestand.

Die blinkenden Punkte zeigen die noch zu werfenden Darts an. Nach jedem Treffer erlischt ein Punkt.

B 15 16 17 18 19 20

Hier werden jeweils bis zu 3 Striche in jedem Feld angezeigt. Für einige Spiele wird die Anzeige nicht benötigt. Die Bedeutung wird in den einzelnen Spielen erklärt.

HOLD-Anzeige grün/rot

Um Darts aus dem Dartboard herauszuziehen, ohne dass die Berührung vom Dartboard registriert wird, muss der Stand „gehalten“ werden. Wenn die Anzeige HOLD rot leuchtet, werden keine Berührungen vom Dartboard registriert.

Grüne Anzeige: Darts können geworfen werden, das Spiel ist bereit.

Rote Anzeige: Das Spiel registriert keine Würfe. Die Darts können herausgezogen werden, ohne die Anzeige zu beeinflussen.

Sofern möglich, wechselt die Anzeige automatisch.

Die Anzeige wechselt zum Beispiel automatisch auf rot, wenn alle 3 Darts vom Dartboard registriert wurden.

Die Anzeige wechselt automatisch auf grün, nachdem **PLAYER CHANGE** gedrückt wurde.

Manchmal ist es notwendig die HOLD-Anzeige manuell zu wechseln. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn das Dartboard verfehlt wurde.

Drücken Sie **HOLD**, um die Anzeige auf „halten“ = rot oder „freigeben“ = grün zu ändern.

Einstellung während des Spiels anzeigen

Sie können sich während des Spiels jederzeit die zuvor gewählten Einstellungen ansehen.

Halten Sie **GAME** gedrückt. Die Einstellungen werden angezeigt. Das laufende Spiel wird dadurch nicht unterbrochen oder verändert.

Allgemeines

Darts herausziehen / zum nächsten Spieler wechseln

Jeder Spieler wirft 3 Darts in einer Runde. Danach wechselt die HOLD Anzeige auf rot. Falls nicht, lesen Sie unter HOLD-Anzeige grün/rot nach.

Ziehen Sie die Darts heraus, indem Sie sie leicht im Uhrzeigersinn drehen und dabei gerade herausziehen.

Drücken Sie anschließend **PLAYER CHANGE**, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Die HOLD-Anzeige wechselt auf grün.

Abgeprallte Darts / verfehlte Würfe

Wurde das Dartboard verfehlt?

Drücken Sie nach dem Wurf des dritten Darts die Taste **HOLD**.

Die **HOLD**-Anzeige leuchtet rot. Die Pfeile können herausgezogen werden.

Prallte ein Pfeil ab und fiel herunter?

Hat das Dartboard den Pfeil registriert und der Pfeil fiel anschließend herunter, zählt der Wurf nicht. Um die Anzeige auf den vorherigen Stand zurückzusetzen, halten Sie die Taste **B/DELETE** etwa 5 Sekunden gedrückt. Nach dem Loslassen erscheint der vorherige Punktestand.

Stecken gebliebene Darts

Es kann vorkommen, dass ein Segment „stecken bleibt“. Meist kommt das vor, wenn 2 Darts aufeinander treffen. Das Dartboard kann dann keine Würfe mehr registrieren. „Stuc“ und das „stecken gebliebene“ Segment werden angezeigt.

Entfernen Sie die Dartspitzen. Danach sollte das Dartboard wie gewohnt funktionieren. Ist dies nicht der Fall, halten Sie die Taste **II>RESET** solange gedrückt, bis Pieptöne erklingen.

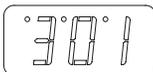
Neues Spiel wählen/starten

Sie können ein Spiel jederzeit beenden, um ein Spiel von vorn zu beginnen oder anderes Spiel auszuwählen.

1. Halten Sie die Taste **RESET** gedrückt, bis das Dartboard piept.
2. Wählen Sie ein Spiel **GAME**, ggf. die Spielvariante **OPTION** und Anzahl der Teilnehmer **PLAYER** aus.
3. Drücken Sie **PLAYER CHANGE**, um das Spiel zu starten.

Spiele

01-Spiele - 301, 501, bis 1001 (A01)



Spiel für 1 bis 16 Spieler.

Diese Spielserie ist die weltweit die Bekannteste. Sie wird bei Liga-Spielen und Turnieren gespielt.

Die mit jedem Dartwurf erzielte Punktezahl wird von einem Anfangspunktekonto von 301 (oder 501 bis 1001) Punkten abgezogen.

Ziel ist es, sich möglichst schnell auf exakt 0 Punkte herunter zu werfen. Wirft man am Schluss mehr Punkte als nötig, wird keiner der drei Darts dieses Wurfes gezählt. Der Spieler behält den alten Punktestand.

Beispiel: Es sind nur noch 20 Punkte zu machen. Der Spieler wirft 10 - 8 - 3. Keiner der drei Würfe wird gezählt. In der Anzeige erscheint kurz „buSt“. Der Spieler behält seinen alten Punktestand von 20 und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Varianten: Es kann vorher bestimmt werden, ob das Spiel mit einem Doppelsegment gestartet und/oder beendet werden muss.

Stellen Sie dies mit der Taste **DOUBLE** ein. Die Double in/out-Anzeigen leuchten entsprechend der Einstellung. Wird das Bullseye getroffen, wird das Spiel ebenfalls eröffnet.

Wenn der erste Gewinner fest steht, können die übrigen Spieler das Spiel fortsetzen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler ihre Punkte auf Null heruntergespielt haben.

P.P.D. = Points per Dart = Punkte pro Dart

Nachdem der erste Gewinner fest steht „F-1“ wird angezeigt, drücken Sie **PLAYER CHANGE**.

Für jeden Spieler werden die durchschnittlich geworfenen Punkte aller Dartwürfe angezeigt. Diese Anzeige kann nur aufgerufen werden, nachdem der erste Spieler gewonnen hat.

Drücken Sie erneut **PLAYER CHANGE**, um das Spiel fortzusetzen.

Cricket *Cr ic*

Cricket ist ein Strategiespiel.

Mit der Taste **OPTION** kann eine der 3 Spielvarianten gewählt werden:
Score Cricket, Cut-throat Cricket oder No Score Cricket.

Wenn mehr als 2 Spieler teilnehmen, ist es spannender und übersichtlicher, wenn diese 2 Teams bilden.

Score Cricket „Cric Sco“

Spiel für 2 bis 16 Spieler.

Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und Bull/Bullseye.

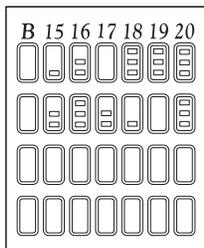
Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden.

Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, verliert er das Spiel.

Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Beispielanzeige:



2 Spieler spielen.

Das Segment 20 ist von beiden Spielern mindestens 3 x getroffen worden und damit geschlossen.

Spieler 1 hat die Segmente 18 und 19 mindestens 3 x getroffen und damit geöffnet.

Spieler 1 kann in den Segmenten 18 und 19 Punkte erzielen.

Spieler 2 kann im Segment 16 Punkte erzielen.

MPR „npr“

Nur für Score Cricket

Nachdem der erste Spieler seine Zahlensegmente geschlossen hat, werden die MPR (Marks per round) angezeigt, drücken Sie **PLAYER CHANGE**.

Je höher die MPR-Punkte, desto besser wurde gespielt. Angezeigt werden die durchschnittlichen Treffer pro Runde.

Drücken Sie erneut **PLAYER CHANGE**, um das Spiel fortzusetzen.

Score Cricket „Cric Cut“

Spiel für 2 bis 16 Spieler.

In diesem Spiel geht es darum, die Zahlensegmente 15 bis 20 und Bull/Bullseye mit 3 Treffern im jeweiligen Segment zu schließen. Wird ein geschlossenes Zahlensegment getroffen, werden die Punkte dem Gegner bzw. den Gegnern angerechnet.

Gewinner ist, wer alle Zahlensegmente geschlossen und die niedrigste Punktzahl hat.

Erreicht ein Spieler 1000 Punkte, scheidet er automatisch aus.

Die Anzeigen sind genau wie beim Score Cricket.

Score Cricket „Cric no“

Spiel für 1 bis 16 Spieler.

Ziel des Spiels ist es, die Zahlensegmente 15 bis 20 und Bull/Bullseye zu schließen.

Es müssen also 21 Treffer (3 pro Segment) erzielt werden. Deshalb werden anfangs 21 Punkte angezeigt, die mit jedem Treffer heruntergezählt werden.

Wer zuerst 0 Punkte erreicht, gewinnt.

Ludo Ludo

Für 2 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die zu erreichende Punktezahl 300 bis 900.

Die Reihenfolge der Spieler wird durch einen Wurf aufs Bull ermittelt. Derjenige, der am weitesten vom Bull entfernt trifft, beginnt.

Jeder Spieler versucht als Erster genau die zuvor eingestellte Punktezahl zu erreichen.

Der Spieler versucht, mit jedem Dart aber auch, den Wert eines Mitspielers zu erreichen. Denn in diesem Fall muss der Mitspieler wieder bei 0 beginnen.

Solange ein Spieler unter 30 Punkte hat, kann er nicht auf 0 zurückgeworfen werden.

Beim Zurückwerfen werden die Hunderterstellen nicht berücksichtigt. Ein Spieler mit 125 Punkten kann einen Spieler mit 225 Punkten auf 0 zurückwerfen.

Mit jedem Zurückwerfen auf 0 erhält der Spieler in der rechten Anzeige einen Strich. Sind 7 Striche erreicht, hat er das Spiel gewonnen, auch wenn die eingestellte Punktezahl nicht erreicht wurde.

Unter TEMPORARY SCORE wird angezeigt, welche Punkte für welchen Spieler geworfen werden müssen, um diesen auf 0 zurück zuwerfen.



15H9 bedeutet, dass mit 15 Punkten Spieler 9 auf 0 zurück geworfen werden kann.

Nachdem der erste Sieger feststeht, können die restlichen Spieler um den nächsten Platz kämpfen. So kann jeder Spieler sein Spiel beenden.

Killer P I L L

Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Leben zu „killen“ und die eigenen am Leben zu halten. Gewonnen hat, wer am Schluss übrig bleibt.

In diesem Spiel werden Bull und Bullseye nicht berücksichtigt. Diese Felder sind ausgeschaltet.

Am Anfang wirft jeder Spieler einen Dart mit der „Nicht“-Wurfhand, um ein Zahlensegment zu wählen. Jeder Spieler muss ein eigenes Zahlensegment werfen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, das Bullseye oder eine bereits von einem anderen Spieler besetzte Zahl trifft, muss er noch einmal werfen.

Die Reihenfolge der Spieler entspricht den geworfenen Zahlen. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Jeder Spieler muss sich selbst erst zum „Killer“ machen (werfen), bevor er Gegner „killen“ kann.

Mit der Taste **OPTION** kann eine der 2 Spielvarianten gewählt werden:
Killer Doppelsegment oder Killer 3-7 Leben.

Killer „dbl“ Doppelsegment

Spiel für 2 bis 16 Spieler

In der Runde „0“ wirft jeder Spieler einen Dart mit der „Nicht“-Wurfhand, um ein Zahlensegment zu wählen. Jeder Spieler muss ein eigenes Zahlensegment werfen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, Bull, Bullseye oder ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Zahlensegment trifft, muss er noch einmal werfen. Die getroffene Zahl wird unter CUMULATIVE SCORE angezeigt.

Jeder Spieler beginnt mit 3 Leben. Die Leben werden mit 3 Strichen angezeigt.

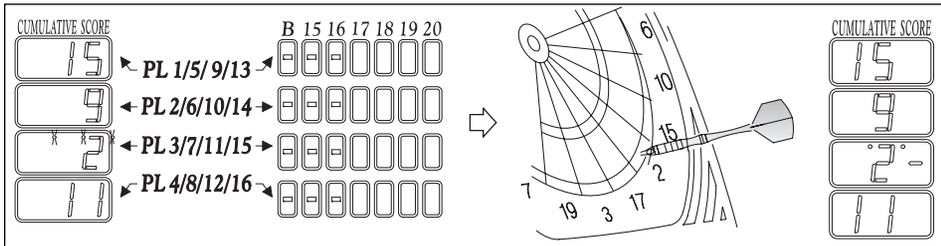
Jeder Spieler versucht ein „Killer“ zu werden, indem er sein eigenes Doppelsegment trifft. Gelingt dies, wird der Killer-Status mit einem Strich hinter der Zahl angezeigt.

Ein „Killer“ versucht nun das jeweilige Doppelsegment eines Gegners zu treffen. Trifft er, erlischt ein Leben des Gegners. Trifft er dabei versehentlich sein eigenes Doppelsegment, verliert er sein eigenes Leben.

Hat ein Spieler alle Leben verloren, wird „End“ angezeigt und eine Trauermelodie ertönt.

Der letzte Überlebende gewinnt das Spiel.

Beispielanzeige:



Spieler 1 bis 4 haben die Zahlensegmente 15, 9, 2 und 11.

Spieler 3 ist an der Reihe.

Spieler 3 trifft seinen Doppelring (2) und wird zum „Killer“. Der Strich hinter der Segmentzahl zeigt den „Killer“-Status an.

Killer 3-7 Leben (LF)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Stellen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Leben (3-7LF) ein.

In der Runde „0“ wirft jeder Spieler einen Dart mit der „Nicht“-Wurfhand, um ein Zahlensegment zu wählen. Jeder Spieler muss ein eigenes Zahlensegment werfen. Wenn ein Spieler das Board verfehlt, Bull, Bullseye oder ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Zahlensegment trifft, muss er noch einmal werfen. Die getroffene Zahl wird unter CUMULATIVE SCORE angezeigt.

Am Anfang müssen Leben erworfen werden.

Hat ein Spieler die eingestellte Anzahl erreicht, wird er automatisch zum „Killer“. Das „Killer“-Symbol wird hinter seiner Zahl mit einem Strich angezeigt.

Ein „Killer“ verliert seinen „Killer“-Status, wenn er von einem Gegner getroffen wird. Er erlangt den „Killer“-Status zurück, indem er sein Zahlensegment trifft und wieder die eingestellte Anzahl Leben erreicht.

Doppel- und Dreifachsegmente zählen als Einzelfeld.

Ist ein Spieler noch nicht zum „Killer“ geworden und trifft versehentlich das Zahlensegment seines Gegners, schenkt er ihm damit ein Leben.

Hat ein Spieler alle Leben verloren, wird „End“ angezeigt und eine Trauermelodie ertönt.

Der letzte Überlebende gewinnt das Spiel.

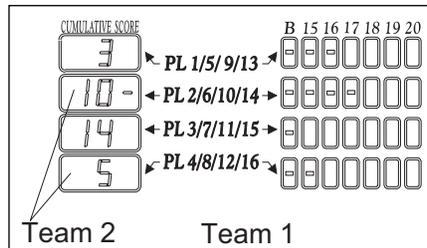
Killer Team *P i l l e*

Spiel für 4 Spieler, die 2 Teams bilden

Das Spiel ist, bis auf folgende Punkte, wie Killer 3-7 Leben:

- Es gibt 2 Teams. Spieler 1 und 3 bilden ein Team = rote LED-Anzeigen, Spieler 2 und 4 = grüne LED-Anzeigen.
- Jeder Spieler erwirbt eigene Leben, wenn er sein Zahlensegment trifft. Er wird zum „Killer“, sobald er die voreingestellte Anzahl Leben erreicht.
- Ein Spieler kann seinem Team-Partner zu Leben verhelfen, indem er sein Zahlensegment trifft.
- Ein Wurf ist ungültig, wenn ein „Killer“ sein eigenes Zahlensegment trifft oder das des Partners trifft, wenn dieser selbst bereits ein „Killer“ ist.

Beispielanzeige:



4 Leben sind eingestellt (4LF).

Spieler 2 hat 4 Leben erreicht und ist ein „Killer“. Der „Killer“-Status wird mit „-“ angezeigt.

Möglichkeiten der Spieler:

Spieler 1: Kann sein eigenes Zahlensegment treffen, um „Killer“ zu werden.

Da sein Team-Partner aber nur 1 Leben hat und sich damit in großer Gefahr befindet, ist es wichtiger, ihm zu helfen. Er sollte also versuchen, sein Zahlensegment (14) zu treffen, um für ihn Leben hinzuzugewinnen.

Spieler 2: Kann Leben seiner Gegner „killen“, denn er ist bereits ein „Killer“.

Er kann aber auch für seinen Partner Leben hinzugewinnen, indem er dessen Zahlensegment (5) trifft.

Spieler 3: Muss sein eigenes Zahlensegment (14) treffen, um zusätzliche Leben zu erhalten, denn er ist in Gefahr.

Spieler 4: Kann sein eigenes Zahlensegment (5) treffen, um „Killer“ zu werden.

Sein Dartwurf ist ungültig, wenn er das Segment seines Partners trifft.

Das Team der Überlebenden gewinnt das Spiel.

Scram Scram

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Es gibt zwei Spielvarianten „21t“ oder „7t“

Wählen Sie mit **OPTION** die gewünschte Spielvariante.

Scram 21t (21 targets)

Jeder Spieler wirft die 20 Zahlensegmente plus Bull/Bullseye.

Jedes Spielsegment wird rechts angezeigt:

untere Reihe = Zahlensegmente 1 - 7,

mittlere Reihe = Zahlensegmente 8 - 14,

obere Reihe = Bull/Bullseye und Segmente 15 - 20

Ein Spieler ist Schütze und kann Punkte erzielen, die restlichen Spieler sind Stopper und müssen jedes Zahlensegment plus Bull/Bullseye einmal treffen, um es zu schließen. Ist ein Zahlensegment getroffen (geschlossen), erlischt die entsprechende Anzeige. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann der Schütze nicht mehr punkten.

Der Schütze wechselt, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Nun ist Spieler 2 Schütze, usw.

TEMPORARY SCORE zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

Sc01 = Schütze 1 ist an der Reihe.

Sc0 steht für Schütze, 1 für die Spielernummer.

StP3 = Stopper 3 ist an der Reihe.

StP steht für Stopper, 3 für die Spielernummer.

Ziel des jeweiligen Schützen ist es, soviel Punkte wie möglich zu erzielen.

Sind alle Spieler einmal Schützen gewesen, werden die Punkte angezeigt und der Gewinner ermittelt.

Scram 7t (7 targets)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Im Gegensatz zu Scram 21t, zählen hier nur Bull/Bullseye und die Zahlensegmente 15 bis 20. Die Stopper müssen jedes Zahlensegment 3 x treffen, um es zu schließen. Doppel- und Dreifachsegmente zählen als doppelte bzw. dreifache Treffer. Bull zählt einfach und Bullseye doppelt.

Over Over

Es gibt zwei Spielvarianten „Ldr“ = Punktführer oder „Con“ Fortlaufend

Wählen Sie mit **OPTION** die gewünschte Spielvariante.

OVER Ldr (Leader)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Jeder Spieler startet mit 7 Leben, die rechts als Striche angezeigt werden.

Jeder Spieler versucht, so viel Punkte wie möglich zu erzielen. Der Punktführer wird mit einem -H- angezeigt und die Punktezahl unter TEMPORARY SCORE.

Erreicht oder übertrifft ein Spieler die Höchstpunktzahl nicht, verliert er ein Leben. Ist der Punktführer an der Reihe, muss er sich nicht selbst übertreffen. Seine neue geworfene Punktezahl dient als neuer Stand. Er wird weiterhin mit -H- angezeigt und muss erreicht oder übertroffen werden.

Sind alle Leben verloren, ist auch das Spiel verloren.

Beispielanzeige:

| höchster Punktestand | | Leben | |
|--------------------------------------|------------------|--------------|---------------------|
| TEMPORARY SCORE 45 | CUMULATIVE SCORE | PL 1/5/9/13 | B 15 16 17 18 19 20 |
| aktuelle Punkte | 23 | PL 2/6/10/14 | 8 8 8 8 8 8 8 8 |
| Symbol für den aktuellen Punktführer | H - | PL 3/7/11/15 | 8 8 8 8 8 8 8 8 |
| | | PL 4/8/12/16 | 8 8 8 8 8 8 8 8 |

Spieler 3 ist Punktführer - H - mit 45 Punkten.

Spieler 2 hat mit 2 Darts 23 Punkte erzielt und muss mit dem dritten Dart 22 oder mehr Punkte erreichen. Sonst verliert er ein Leben.

OVER Con (Continue)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Abweichend zum OVER Ldr verliert auch der Punktführer ein Leben, wenn er seine Punktezahl nicht wieder erreicht oder übertrifft. Die Punkte müssen also immer weiter gesteigert werden.

Under Undr

Es gibt zwei Spielvarianten „Ldr“ = Punktführer oder „Con“ fortlaufend.

Wählen Sie mit **OPTION** die gewünschte Spielvariante.

Under Ldr (Leader)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Jeder Spieler startet mit 7 Leben, die rechts als Striche angezeigt werden.

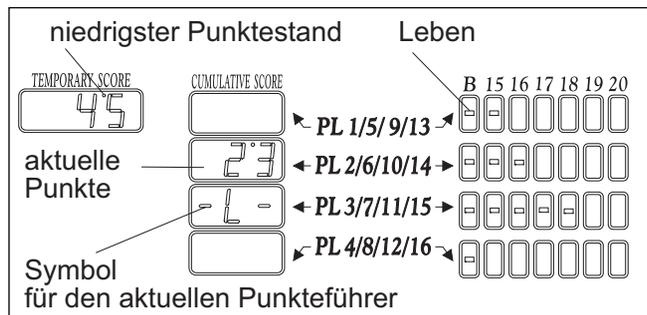
Jeder Spieler versucht, so wenig Punkte wie möglich zu erzielen. Der Punktführer wird mit einem -L- angezeigt und die Punktezahl unter TEMPORARY SCORE.

Übertrifft ein Spieler die Höchstpunktzahl, verliert er ein Leben. Ist der Punktführer an der Reihe, muss er sich nicht selbst untertreffen. Seine neue geworfene Punktezahl dient als neuer Stand. Er wird weiterhin mit -L- angezeigt und muss untertroffen werden.

Wird das Dartboard verfehlt, wird die höchste Punktezahl 60 gezählt.

Sind alle Leben verloren, ist auch das Spiel verloren.

Beispielanzeige:



Spieler 3 ist Punktführer - L - mit 45 Punkten.

Spieler 2 hat mit 2 Darts 23 Punkte erzielt und darf mit dem dritten Dart maximal 22 Punkte erreichen. Sonst verliert er ein Leben.

Under Con (Continue)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Abweichend zum Under Ldr verliert auch der Punktführer ein Leben, wenn er seine Punktezahl überschreitet. Die Punkte müssen also immer weiter unterschritten werden.

Round the clock *Cloc*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Ziel des Spiels ist es, die Zahlensegmente in der richtigen Reihenfolge 1 bis 20 und dann Bullseye zu treffen. Der erste Spieler, der es bis zum Bull/Bullseye geschafft hat, gewinnt.

Unter CUMULATIVE SCORE wird das Zahlensegment angezeigt, das der Spieler treffen muss. Von Segment 1 bis E (Bull) bzw. E50 (Bullseye).

Wählen Sie mit **OPTION** eine der 3 Spielvarianten:

- - - Around The Clock
Die Doppel- und Dreifachsegmente zählen als Einzel.
- **2** - Double Around The Clock
Hier müssen die Doppelsegmente in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 20 getroffen werden und zum Schluss das Bullseye.
- **3** - Triple Around The Clock
Jeder Spieler muss die Dreifachsegmente in der richtigen Reihenfolge 1 bis 20 treffen und zum Schluss das Bullseye.

Count up *C-up*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Mit **OPTION** kann die Punktezahl von 100 bis 900 Punkte eingestellt werden.

Gewinner ist, wer die eingestellte Punktezahl erreicht hat.

High Score *H, Gh*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Runden 6 bis 15.

Ziel des Spiels ist es, die höchste Punktezahl zu erreichen.

Random Shoot *Shot*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Runden 6 bis 15.

Ziel des Spiels ist es, das vom Dartboard angegebene Zahlensegment zu treffen.

Bei einem Treffer werden die Punkte wie folgt gezählt:

| | |
|-----------------|------------|
| Einzelsegment | = 1 Punkt |
| Doppelsegment | = 2 Punkte |
| Dreifachsegment | = 3 Punkte |
| Bull | = 3 Punkte |
| Bullseye | = 5 Punkte |

Wird das angezeigte Zahlensegment getroffen oder beginnt eine neue Runde, wird eine neue Zahl angezeigt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Shanghai *SHAN*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** eine Spielvariante I, II oder III

Shanghai I

Gespielt werden die Zahlensegmente 1 bis 7.

In Runde 1 müssen alle Spieler das Zahlensegment 1 werfen. In Runde 2 Segment 2, usw. bis zur siebten Runde. Das zu werfende Zahlensegment wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt. Doppelsegmente zählen doppelt und Dreifachsegmente dreifach.

Nach der siebten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Shanghai II

Shanghai II wird genau wie Shanghai I gespielt. Ein Spieler kann jedoch vorzeitig gewinnen, indem er das angezeigte Zahlensegment in einem Wurf (3 Darts) im Einzel-, Doppel-, und Dreifachsegment trifft. Die Reihenfolge ist dabei egal, ebenso die erreichte Punktezahl.

Shanghai III

Gespielt werden die Zahlensegmente 1 bis 20.

Jeder Spieler muss zuerst 1 x das Zahlensegment 1 treffen. Dann das Segment 2 usw.

Das zu werfende Zahlensegment wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt. Doppelsegmente zählen doppelt und Dreifachsegmente dreifach.

Ein Spieler gewinnt vor Ende des Spiels, wenn er in einem Wurf (3 Darts) das angezeigte Zahlensegment und jeweils ein Einzel-, Doppel-, und Dreifachsegment trifft. Die Reihenfolge ist dabei egal.

Beispiel: Im ersten Wurf müssen nacheinander die Zahlensegmente 1, 2 und 3 getroffen werden. Wird die 1 im Doppel-, die 2 im Dreifach- und die 3 im Einzelsegment getroffen, hat der Spieler vor Ablauf der siebten Runde gewonnen.

Das Spielende ist nach der siebten Runde beendet oder wenn ein Spieler das Zahlensegment 20 erreicht hat.

Halve It *HALF*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** eine Spielvariante 12r (Runden) oder rAn (Random)

Halve it rAn (Random = Zufall)

Das Dartboard ermittelt zu Beginn jeder Runde eine zufällige Zahl. Diese Zahl wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt. Dieses Zahlensegment gilt es von jedem Spieler zu treffen.

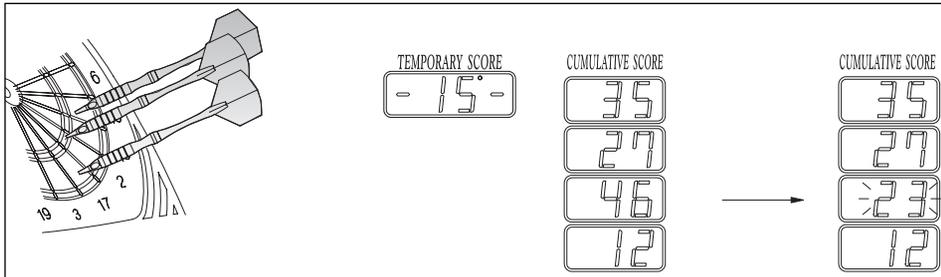
Nur auf dem angezeigten Zahlensegment kann gepunktet werden. Dreifach- und Doppelsegment zählen dreifach bzw. doppelt.

Verfehlt ein Spieler das angezeigte Zahlensegment mit allen 3 Darts, werden seine bereits erreichten Punkte halbiert.

Das Spiel endet nach der siebten Runde.

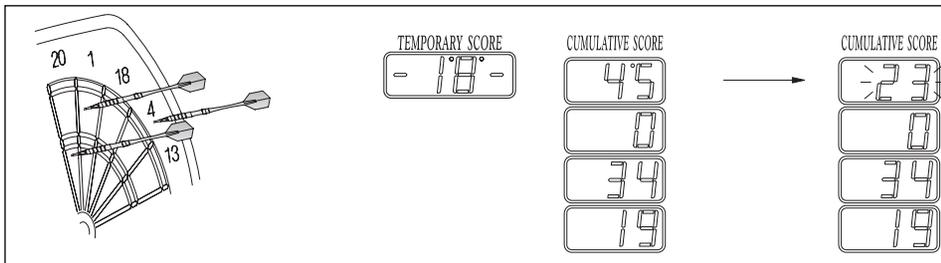
Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Beispielanzeigen:



Das unter TEMPORARY SCORE angezeigte Zahlensegment -15- muss getroffen werden.

Spieler 3 hat mit keinem seiner 3 Darts das Zahlensegment 15 getroffen. Seine Punktzahl von ehemals 46 wird halbiert und beträgt nun 23 Punkte.



Das unter TEMPORARY SCORE angezeigte Zahlensegment -18- muss getroffen werden.

Spieler 1 hat das Segment mit keinem seiner 3 Darts getroffen. Ein Dart hat gar nicht getroffen. Nach Drücken von **PLAYER CHANGE** wird seine Punktzahl von ehemals 45 halbiert und aufgerundet, beträgt nun 23.

Halve it 12r (12 Runden)

Dieses Spiel funktioniert ebenso wie Halve it rAn. Nur, das hier vom Dartboard nicht zufällig ein Zahlensegment vorgegeben wird.

Dieses Spiel wird in 12 Runden gespielt. In folgender Reihenfolge sind die Zahlensegmente zu treffen: 12, 13, 14, -db-, 15, 16, 17, -tr-, 18, 19, 20 und -bE-.

Das zu treffende Zahlensegment wird jeweils unter TEMPORARY SCORE angezeigt und gilt für die Runde.

Zahl z.B. 12 bedeutet, dass das Zahlensegment 12 getroffen werden muss.

- db- ein beliebiges Doppelsegment oder Bullseye muss getroffen werden (es zählt die tatsächlich getroffene Zahl. Doppelsegment 20 zählt 40, Doppelsegment 2 = 4.
- tr - ein beliebiges Dreifachsegment muss getroffen werden.
- bE - Bull/Bullseye muss getroffen werden.

Verfehlt ein Spieler das angezeigte Segment mit allen 3 Darts, werden seine bereits erreichten Punkte halbiert.

Das Spiel endet nach der zwölften Runde.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Hinweis: Das Spiel Double down 41 funktioniert genau wie Halve it, nur dass die Spieler mit 41 Punkten starten statt mit 0.

Follow the leader *FoLo*

Es gibt zwei Spielvarianten „Ldr“ = Punkte-Vorgeber oder „Con“ Fortlaufend
Wählen Sie mit **OPTION** die gewünschte Spielvariante.

Anzeigenbeispiele in diesem Spiel:

3 Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment 3 ist zu treffen

1-3 Einzelsegment 3 ist zu treffen

2-3 Doppelsegment 3 ist zu treffen

3-3 Dreifachsegment 3 ist zu treffen

E-25 Bull

E-50 Bullseye

---'- Das nächste Segment, das getroffen wird, ist neues Zielsegment.

LEA Spielführer

Follow the leader Ldr (Leader)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Jeder Spieler startet mit 7 Leben, die rechts als Striche angezeigt werden.

Zu Beginn des Spiels wird eine zufällige Zahl vom Dartboard ermittelt und unter TEMPORARY SCORE angezeigt. Dieses Zahlensegment ist das Ziel und vom ersten Spieler zu treffen.

Trifft der Spieler das vorgegebene Zielsegment mit dem dritten Dart, bleibt das Zielsegment bestehen. Trifft der Spieler das Zielsegment mit dem ersten oder zweiten Dart, erscheint „---“. Das nächste Zahlensegment, das er trifft, wird neues Zielsegment, das die nachfolgenden Spieler nun ihrerseits treffen müssen, usw.

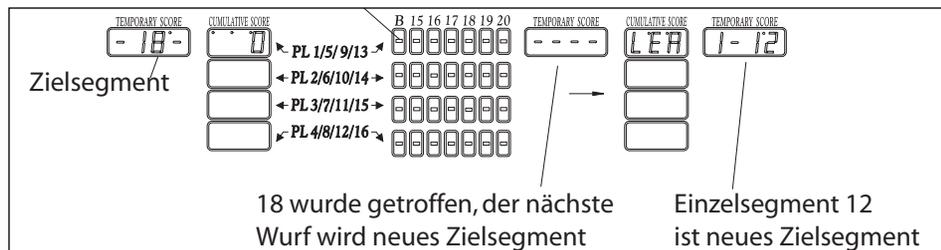
Trifft ein Spieler das Zielsegment mit keinem seiner 3 Darts, verliert er ein Leben.

Ist der Punkte-Vorgeber „LEA“ an der Reihe, erscheint „---“. Er muss nun ein neues Zielsegment vorgeben. Er kann kein Leben verlieren.

Wenn es gilt ein neues Zielsegment vorzugeben (Anzeige „---“ und das Dartboard wird verfehlt, wählt das Dartboard automatisch ein leicht zu treffendes Ziel „1-3“.

Sind alle Leben verloren, ist auch das Spiel verloren.

Beispielanzeige:



TEMPORARY SCORE zeigt das zu werfende Zahlensegment -18- an. Spieler 1 ist an der Reihe und trifft die -18-. Er wird Spielführer LEA.

TEMPORARY SCORE zeigt nun „---“. Der nächste Wurf bestimmt das neue Zielsegment. Im Beispiel „1-12“ = Einzelsegment 12. Der nächste Spieler muss nun dieses Zahlensegment treffen.

Follow the leader Con (Continue)

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Abweichend zum Spiel Follow the leader Ldr, muss hier auch der Punktführer das Zielsegment treffen, um kein Leben zu verlieren. Das Symbol LEA erlischt, nachdem das neue Zielsegment feststeht.

Alle 51by 5 AL 5

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** den Punktestand zu Beginn des Spiels 31, 41, ... bis 91.

Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde seine Punkte zu reduzieren.

Die Punkte müssen genau auf 0 gespielt werden. Gezählt werden immer alle 3 Dartwürfe. Wird auch nur ein Dart verfehlt, gilt der gesamte Wurf nicht. Die mit 3 geworfenen Punkte müssen durch 5 teilbar sein, sonst ist der Wurf ungültig.

Beispiele:

- a) Ein Spieler erreicht mit 3 Darts gesamt 45 Punkte. Die 45 Punkte werden durch 5 geteilt = 9. Diese 9 Punkte werden vom aktuellen Spielstand abgezogen.
- b) Ein Spieler erreicht mit 3 Darts gesamt 47 Punkte. 47 ist nicht durch 5 teilbar. Es werden keine Punkte abgezogen.
- c) Ein Spieler hat 6 Restpunkte. ($6 \times 5 = 30$). Er muss mit seinen 3 Darts gesamt 30 Punkte erzielen, um genau 0 Punkte zu erreichen und damit zu gewinnen.

Bingo bnGo

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Runden von 6 bis 15

Das Spiel ist eine Kombination aus Wurfgeschick und Glück.

Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten 1 bis 5.

Doppel- und Dreifachsegment zählen einfach.

Ein Spieler zielt mit seinen 3 Darts auf die Zahlensegmente 1, 2, 3, 4 oder 5.

Danach ermittelt das Dartboard eine Zufallszahl zwischen 1 und 5.

Wurde das Segment der Zufallszahl getroffen, erhält der Spieler entsprechend seiner Treffer die Anzahl der Punkte. BINGO, der Spieler ist weiterhin dran und kann punkten!

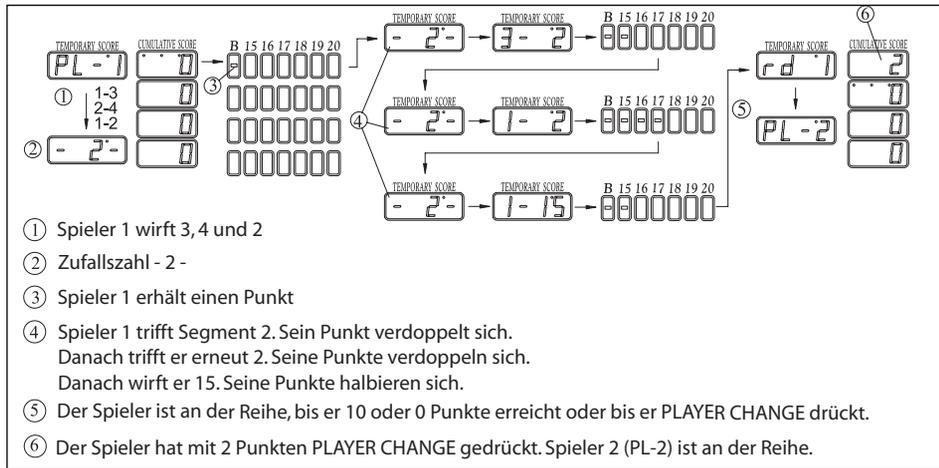
Er muss nun die vom Dartboard angezeigte Zielzahl weiterhin treffen.

Trifft er, verdoppeln sich seine Punkte, verfehlt er, werden die Punkte halbiert.

Der Spieler kann solange weiter werfen, bis er 10 oder 0 Punkte erreicht hat. Er kann aber auch **PLAYER CHANGE** drücken, um seine erreichten Punkte zu behalten.

Nach der voreingestellten Anzahl Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Beispielanzeige:



21 Punkte 2 IPT

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Runden von 3 bis 9.

Das Spiel ist dem Pokerspiel angelehnt.

Ziel ist es, so viele Markierstriche wie möglich zu erreichen.

Alle Zahlensegmente sind im Spiel, Doppel- und Dreifachsegmente zählen.

Pro Runde kann ein Spieler einen Markierstrich erreichen.

Ein Markierstrich erhält ein Spieler, wenn ...

... er mit 1, 2 oder 3 Darts exakt 21 Punkte wirft

... in einer Runde niemand 21 Punkte wirft, der Spieler aber die höchste Punktzahl von allen Spielern geworfen hat.

(Spielt ein Spieler das Spiel allein, muss er immer exakt 21 Punkte werfen.)

Wirft ein Spieler über 21 Punkte oder verfehlt ein Dart das Dartboard, ist der Wurf ungültig (buSt). Der Spieler erhält keinen Markierstrich.

Der Spieler mit den meisten Markierstrichen gewinnt.

Beispielanzeige:

Spieler 2 hat exakt 21 geworfen.
Der Spieler erhält einen Markierstrich.

| | | | |
|-----------------|------------------|-------------|---------------------|
| TEMPORARY SCORE | CUMULATIVE SCORE | PL 1/5/9/13 | B 15 16 17 18 19 20 |
| 9 | 0 | → | 00000000 |
| ↓ 1-15 | 21 | ← | 00000000 |
| buSt | 9 | ← | 00000000 |
| | 0 | ← | 00000000 |

Erster Wurf war 9, zweiter Wurf ist 15.
(9 + 15 = 24) 21 Punkte wurden überschritten.
Der Wurf ist ungültig (buSt)

Shove ha Penny PEnn

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach 15, 16 ... bis 20 und Bull/Bullseye 3 x zu treffen. Doppel- und Dreifachsegmente zählen doppelt bzw. dreifach.

Das jeweils zu werfende Segmente wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt.

Wirft ein Spieler mehr als er muss, erhält der nächste Spieler dies gutge-

geschrieben. Beispiel: Soll der Spieler nur noch einmal die 17 treffen, wirft aber das Dreifachsegment 17, hat er die Zahl 2 fach überschritten. Der nächste Spieler erhält 2 Striche auf seine zu werfende Zahl gutgeschrieben.

Hinweis: Die Punkte (Markierstriche) können nicht mit **B/DELETE** gelöscht werden.

Beispielanzeige:

Segment 15 ist das Ziel

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|------------------|---------------------|---------------------|------|----|----------|---|----|----------|---|----|----------|--|----|----------|---|-----------------|------------------|---------------------|------|----|----------|---|----|----------|---|----|----------|--|----|----------|
| <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">TEMPORARY SCORE</td> <td style="text-align: center;">CUMULATIVE SCORE</td> <td style="text-align: center;">B 15 16 17 18 19 20</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2-15</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> </table> | TEMPORARY SCORE | CUMULATIVE SCORE | B 15 16 17 18 19 20 | 2-15 | 15 | 00000000 | ↓ | 15 | 00000000 | 2 | 15 | 00000000 | | 15 | 00000000 | <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">TEMPORARY SCORE</td> <td style="text-align: center;">CUMULATIVE SCORE</td> <td style="text-align: center;">B 15 16 17 18 19 20</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3-15</td> <td style="text-align: center;">16</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">00000000</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;"> ← PL 1/5/9/13 → ← PL 2/6/10/14 → ← PL 3/7/11/15 → ← PL 4/8/12/16 → </p> | TEMPORARY SCORE | CUMULATIVE SCORE | B 15 16 17 18 19 20 | 3-15 | 16 | 00000000 | ↓ | 15 | 00000000 | 3 | 15 | 00000000 | | 15 | 00000000 |
| TEMPORARY SCORE | CUMULATIVE SCORE | B 15 16 17 18 19 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2-15 | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ↓ | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TEMPORARY SCORE | CUMULATIVE SCORE | B 15 16 17 18 19 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3-15 | 16 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ↓ | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15 | 00000000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Spieler 1 hat Doppelsegment 15 getroffen. Unter TEMPORARY SCORE wird angezeigt, dass 2 Striche vergeben werden. Die 2 Striche werden im Feld 15 gutgeschrieben.

Im zweiten Wurf trifft Spieler 1 das Dreifachsegment 15. Es ist nur ein Strich im Feld 15 frei. (3 bedeutet, dass der Spieler 3 Striche gutgeschrieben bekommen hat.) Die beiden zuviel geworfenen 15en (Striche) erhält der nächste Spieler gutgeschrieben.

Double down 41 *dd41*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** 12r (Runden) oder rAn (Random = Zufall).

Beide Spielvarianten sind mit dem Spiel „Halve it“ identisch, außer dass jeder Spieler mit 41 Punkten startet. Lesen Sie die Regeln unter „Halve it“ nach.

Best 10 *b5tn*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** den Schwierigkeitsgrad ---, -2-, -3-, -E-.

Schwierigkeitsgrade:

- - - Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment dürfen getroffen werden.
- 2 - Nur Doppelsegmente dürfen getroffen werden.
- 3 - Nur Dreifachsegmente dürfen getroffen werden.
- E - Nur Bull oder Bullseye dürfen getroffen werden.

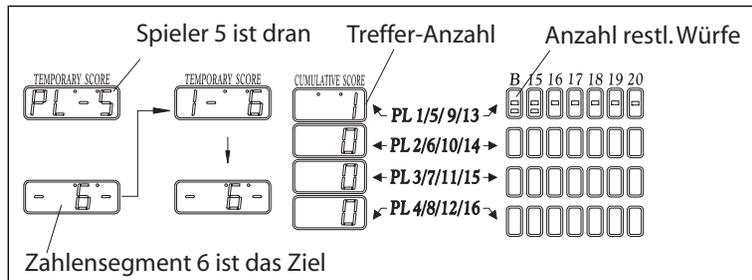
Zu Beginn des Spiels ermittelt das Dartbaord eine zufällige Zahl. Diese wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt

Jeder Spieler wirft seine 10 Darts. Jeder Treffer zählt einen Punkt.

Derjenige, der die meisten Treffer hat, gewinnt.

Die Anzahl der Würfe wird in der rechten Anzeigenhälfte durch Striche angezeigt. Nach jedem Wurf erlischt ein Strich.

Beispielanzeige:



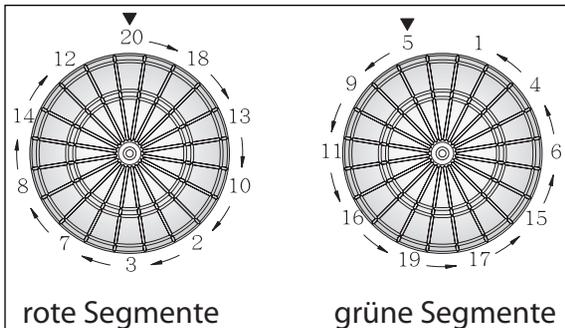
Red vs Green

Spiel für 2 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** den Schwierigkeitsgrad ---, -2-, -3-.

Schwierigkeitsgrade:

- - - Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment dürfen getroffen werden.
- 2 - Nur Doppelsegmente dürfen getroffen werden.
- 3 - Nur Dreifachsegmente dürfen getroffen werden.



Ziel ist es, seine Segmentfarben nacheinander zu treffen. Spieler 1 spielt die roten Segmente und startet mit 20.

Das zu treffende Zahlensegment wird jeweils unter CUMULATIVE SCORE angezeigt. Trifft der Spieler, wird das nächste Zahlensegment angezeigt, das getroffen werden

muss, usw. Wird das angezeigte Zahlensegment getroffen, erlischt in der rechten Anzeige ein Strich.

9 Lives 9 LF

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl Leben (LF) 3 bis 9.

Jeder Spieler erhält die zuvor eingestellte Anzahl Leben.

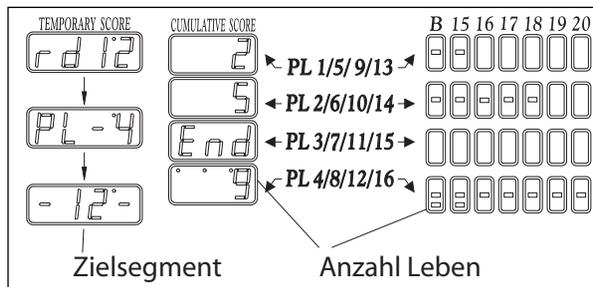
Alle Spieler müssen in der ersten Runde das Zahlensegment 1 mit einem Dart treffen. Gelingt das nicht, erlischt ein Leben.

In der zweiten Runde muss jeder Spieler die 2 werfen usw.

Das zu werfende Zahlensegment wird unter **TEMPORARY SCORE** angezeigt.

Der letzte Überlebende gewinnt.

Beispielanzeige:



In Runde 12 muss die 12 geworfen werden (=Ziel-segment).

Spieler 4 ist an der Reihe (PL-4).

Spieler 3 hat bereits alle Leben verloren (End).

Tennis tEn i

Spiel für 2 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** 2-5G (Spiele), 1, 3, 5t (Sätze)

Die Spielregeln entsprechen denen des normalen Tennisspiels. Das reale Tennis-spiel wird bei den Damen über 3 und bei den Herren über 5 Sätze gespielt. Um die Spielzeit zu verkürzen, können Sie mit **OPTION** die gewünschte Anzahl Sätze (t) oder Spiele (G) einstellen.

Anzeigen: SER1 = Server / Aufschläger

PL-1 = Rückschläger

... 1 = die 1 hinter SER oder PL- steht immer für einen bestimmten Spieler. Der Spieler wechselt vom Aufschläger zum Rück-schläger, bleibt aber immer Spieler 1.

Spielverlauf:

Ein Spieler ist der Aufschläger (Anzeige SEr1 oder SEr2) und der andere Spieler ist der Rückschläger (Anzeige PL-2 oder PL-1).

Der SEr1 schlägt zuerst auf. Nach Beenden des ersten Spiels wird der Rückschläger zum Aufschläger und der Aufschläger zum Rückschläger und so fort, abwechselnd für alle Spiele eines Wettspiels.

Ziel des Aufschlägers ist es, innerhalb von 3 Würfeln einen beliebigen Treffer auf eine der Zahlen 15, 16, ... 20 oder Bullseye zu erzielen, da sonst der Rückschläger einen Punkt gewinnt.

Der Rückschläger muss versuchen, innerhalb seiner 3 Würfe, das gleiche Zahlensegment wie der Aufschläger zu treffen, sonst gewinnt wieder der Aufschläger einen Punkt. Die zu bespielende Zahl wechselt für den Gegner automatisch zu der nächsthöheren Zahl, nachdem der Rückschläger erfolgreich retourniert hat.

Beispiel: Wenn SEr1 die 20 trifft, retourniert der Rückschläger PL-2 erfolgreich, wenn er ebenfalls die 20 trifft.

Die Zielzahl springt dann für den ersten Aufschläger SEr1 auf die nächsthöhere Zahl „-bE-“, das Bullseye, dann auf die 1 für den Rückschläger PL-2, die 3 für den Aufschläger SEr1 usw. bis ein Spieler es nicht mehr schafft, die Zielzahl zu treffen und der andere Spieler einen Punkt (Ball) gewinnt. Dann schlägt der Aufschläger erneut auf, d.h. er bestimmt ein neues Ziel und das Spiel wird fortgesetzt.

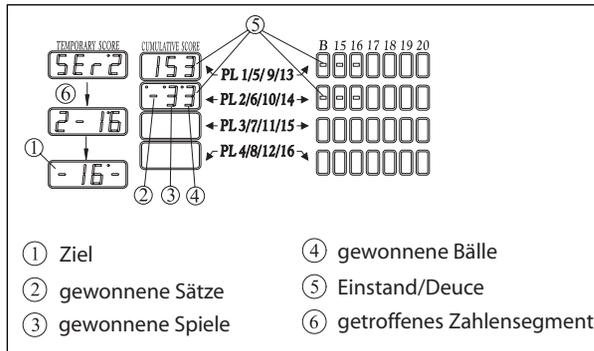
Ein Spieler muss 4 Punkte erzielen, um ein Spiel zu gewinnen und sechs Spiele, um einen Satz zu gewinnen.

Einstand (Deuce): Wenn es während eines Spiels 3:3 steht, muss einer der beiden Spieler zwei Punkte hintereinander gewinnen, um das Spiel für sich zu entscheiden, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht.

Die Runde ist beendet, wenn von einem der Spieler die Gesamtpunktzahl 1000 überschritten wurde.

Tiebreak: Wenn es innerhalb eines Satzes 6:6 steht, gewinnt derjenige Spieler das siebente Spiel und somit den Satz, wenn er zwei Punkte hintereinander gewinnt, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht. Der Spieler der zuerst sechs Spiele gewonnen hat, schlägt den ersten Ball, dann schlagen beide Spieler abwechselnd je zwei Bälle im Tiebreak auf.

Beispielanzeige:



- (4) Ball: Die rechte Zahl der 3-stelligen CUMULATIVE SCORE-Anzeige zeigt die Anzahl der gewonnenen Bälle an. Ebenfalls leuchtet in den rechten Feldern eine „Ball-Markierung“ auf, wenn der aktuelle Spieler einen Ball gewonnen hat. Die Ball-Anzeige erlischt, wenn ein Spieler ein Spiel gewonnen hat.
- (3) Spiel: Die mittlere Zahl der CUMULATIVE SCORE-Anzeige zeigt die Anzahl der gewonnenen Spiele an. Die Anzeige stellt sich auf „0“ zurück, wenn ein Spieler einen Satz gewonnen hat.
- (2) Satz: Die linke Zahl der CUMULATIVE SCORE-Anzeige zeigt die Anzahl der gewonnenen Sätze an.

Erklärung der Zahl 21:

Spieler PL-1 hat 1 Satz, 5 Spiele und 4 Bälle gewonnen; Spieler PL-2 hat 3 Spiele und 3 Bälle; es steht Deuce 1 (Einstand 1), 4:3 Vorteil Rückschläger.

Spieler PL-2 (SEr 2) schlägt auf D16 (Doppel 16) auf, anschließend retourniert PL-1 erfolgreich usw. bis PL-2 das „-bE-“ (Bullseye) verfehlt und den Ball verliert. Spieler PL-1 gewinnt den Vorteil 2 (Deuce 2) und das Spiel.

English Cricket *EnCr*

Spiel für 2 Spieler

Dieses Spiel besteht aus 2 Runden. Die Spieler verfolgen dabei unterschiedliche Ziele.

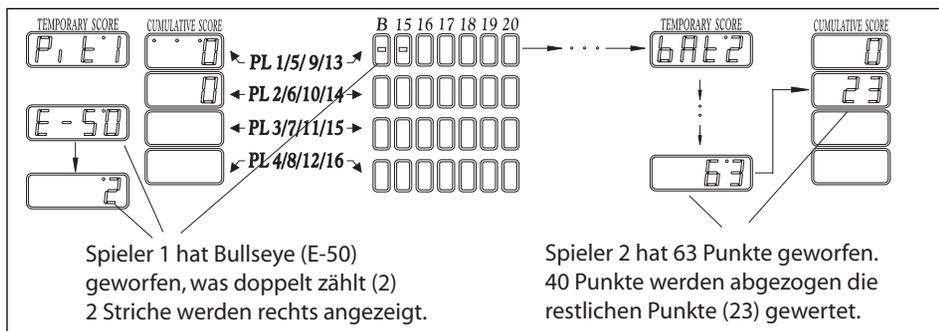
Spieler 1 „Pit.1“ muss 9 x Bull/Bullseye treffen. Bullseye zählt doppelt. Die Treffer werden rechts als Striche dargestellt.

Spieler 2 „bAt.2“ muss so viele Punkte wie möglich erzielen. Von den erreichten Punkten werden nach jedem Wurf (3 Darts) 40 Punkte abgezogen. Die restlichen Punkte werden unter CUMULATIVE SCORE angezeigt.

Hat Spieler 1 „Pit.1“ 9 x Bull/Bullseye geworfen, wechseln die Rollen.

Nach Ende der zweiten Runde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Beispielanzeige:



Soccer (Fußball) Soccer

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl Runden 6 bis 15

Ziel ist es, im Ballbesitz zu bleiben, indem zuerst Bullseye getroffen wird. Wurde getroffen, muss ein beliebiges Doppelsegment getroffen werden, um einen Punkt zu erzielen.

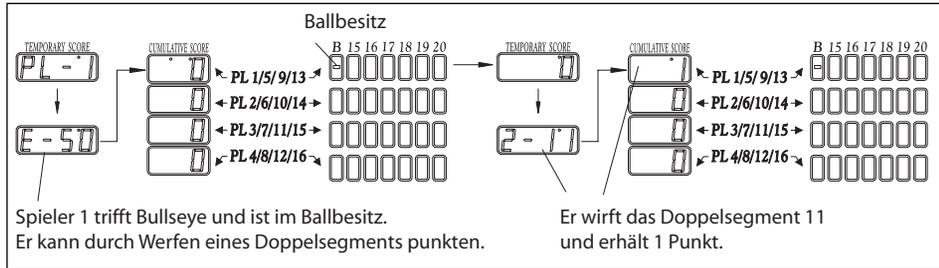
Ein Ballbesitz wird unter **B** als Strich angezeigt.

Ist der Spieler im Ballbesitz, zählt jedes anschließend getroffene Doppelsegment als 1 Punkt.

Der Spieler bleibt so lange im Ballbesitz, bis ein anderer Spieler das Bullseye trifft. Er kann weiterhin mit Doppelsegmenten punkten.

Ist die letzte Runde beendet, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Beispielanzeige:



Golf GOLF

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl Löcher 9 bis 18

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst wenigen Darts das jeweils angezeigte Zahlensegment (Loch) 3 x zu treffen.

Zahlensegment 1 steht für Loch 1 „Ho.1“, Segment 2 für Loch 2, usw.

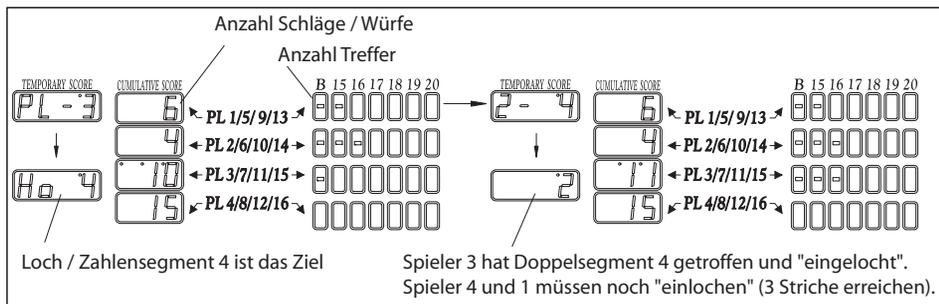
Jeder Dart zählt als 1 Schlag, egal ob er trifft oder verfehlt.

Doppel- und Dreifachsegmente zählen doppelt und dreifach.

Jeder Treffer wird mit einem Strich angezeigt. Ein Spieler bleibt so lange an der Reihe, bis er 3 x getroffen (3 Striche) hat.

Nachdem das letzte Loch (Zahlensegment) vom letzten Spieler 3 x getroffen wurde, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den wenigsten Schlägen (Punkten) gewinnt.

Beispielanzeige:



Billard 9BALL

Spiel für 2 bis 16 Spieler

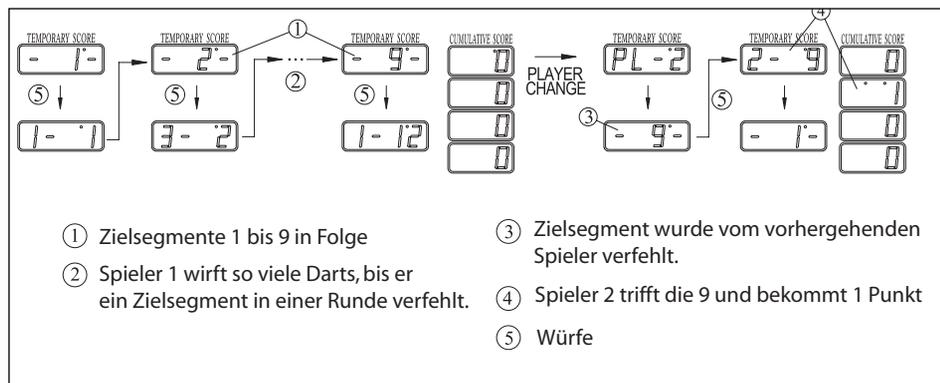
Wählen Sie mit **OPTION** die zu erreichenden Punkte 4 bis 13

Ziel des Spiels ist es, die Zielsegmente von 1 bis 9 nacheinander in Folge zu treffen. Nach dem Treffen der 9 erhält der Spieler einen Punkt, der gerade an der Reihe ist. Es beginnt von neuem bei 1.

Das jeweils zu werfende Zielsegment wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt.

Zu Beginn eines Wurfes dürfen 2 Darts das Zielsegment verfehlen. Danach muss das angezeigte Zielsegment getroffen werden, sonst ist der nächste Spieler an der Reihe. Er setzt das Spiel fort.

Beispielanzeige:



Spieler 1 hat der Reihe nach die Zielsegmente 1, 2, 3, usw. bis 8 geworfen. Zielsegment 9 hat er verfehlt. Er erhält keinen Punkt. Spieler 2 ist an der Reihe.

Spieler 2 setzt das Spiel von Spieler 1 fort. Spieler 2 trifft Segment 9 und erhält einen Punkt.

Snooker Snop

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Beim Snooker werden im Wechsel eine rote Kugel „eingelocht“, dann eine farbige Kugel, dann wieder eine rote Kugel und wieder eine farbige, usw. Die farbigen Kugeln werden dabei immer wieder an einem bestimmten Platz auf den Tisch gelegt. Sind alle roten Kugeln „eingelocht“, werden die farbigen Kugeln „eingelocht“.

Die roten Kugeln in diesem Dartspiel sind die Zahlensegmente 8 bis 20 und Bullseye. Jeder Treffer zählt 1 Punkt.

Die farbigen Kugeln sind die Zahlensegmente 2 bis 7. Jedes Zahlensegment bringt die Punkte, die es darstellt - z.B. Segment 4 = 4 Punkte. Doppel- und Dreifachsegmente zählen einfach.

Zu Beginn eines Wurfes dürfen 2 Darts das Zielsegment verfehlen. Danach muss das angezeigte Zielsegment getroffen werden, sonst ist der nächste Spieler an der Reihe. Er setzt das Spiel fort.

Das jeweils zu werfende Zielsegment wird unter TEMPORARY SCORE angezeigt.



Es muss ein Segment von 2 bis 7 getroffen werden.



Das Segment 3 muss getroffen werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kugeln versenkt wurden. Letzte Kugel ist die 7. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Baseball BASS

Spiel für 2 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Runden 3 bis 9

Die Spieler werden in 2 Teams eingeteilt.

Anzeigen: Pit.1 = Pitcher - Werfer Team 1

Pit.2 = Werfer Team 2

t1-1 = t1 ist Team 1, -1 steht für Spieler 1 des Teams

Jedes Team bestimmt einen „Pitcher“ (Werfer).

Free *FREE*

Spiel für 1 bis 16 Spieler

Wählen Sie mit **OPTION** die Anzahl der Würfe pro Spieler 10, 20 oder 30d (Darts).

Dieses ist ein Spiel zum Üben.

Stellen Sie mit **OPTION** die Anzahl Würfe ein, die hintereinander von einem Spieler geworfen werden dürfen, bis der nächste Spieler an der Reihe ist.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Erreicht ein Spieler über 1000 Punkte gewinnt er automatisch.

Probleme und Abhilfe

Keine Anzeige

Drücken Sie eine beliebige Taste.

Ist das Netzteil angeschlossen? Ziehen Sie es aus der Steckdose und stecken Sie es wieder hinein.

Das Dartboard reagiert nicht oder ungewöhnlich

Ziehen Sie für 2 Sekunden das Netzteil aus der Steckdose.

Eine Dartspitze ist im Dartboard stecken geblieben.

„Stuc“ wird angezeigt. Entfernen Sie die Dartspitze vorsichtig. Wenn das nicht funktioniert, versuchen Sie auf keinen Fall die Spitze in das Dartboard hineinzudrücken.

Ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose und aus dem Dartboard. Drehen Sie die Schrauben aus der Rückseite des Dartboards heraus.



Drücken Sie die Spitze von der Rückseite aus dem Segment. Öffnen Sie auf keinen Fall andere Teile des Dartboards.

Schrauben Sie das Dartboard wieder zusammen, bevor Sie das Netzteil anschließen.