

ELECTRONISCHE DARTSCHEIBE

Artikel-Nr. 881

Benutzerhandbuch und Spielanleitung



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

Inhalt

1. Produkteinführung
2. Installation
 - 2.1 Montageanleitung
 - 2.2 Stromversorgung
3. Wertung
4. Bedienungsanleitung
 - 4.1 Tastenfunktionen
 - 4.2 LCD-Anzeige
 - 4.3 Tonliste
5. Spielbeschreibungen

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Wichtiger Hinweis

Warnung: Kinder dürfen dieses Produkt aus Sicherheitsgründen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

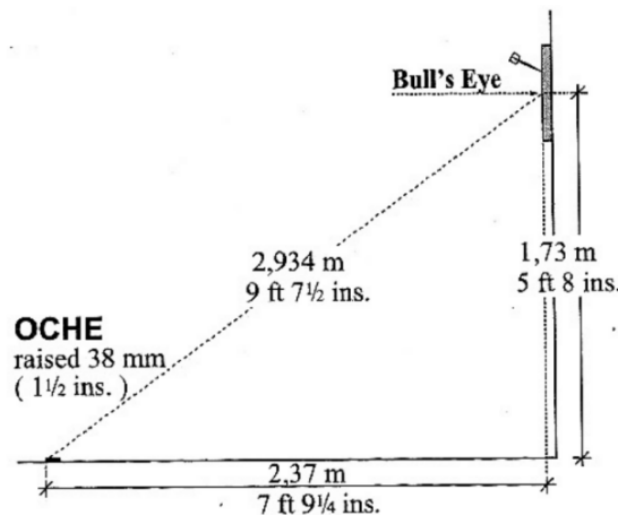
Abschnitt 1: Produkteinführung

- Produktabmessungen: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm
- Diese elektronische Dartscheibe bietet 25 Spiele mit 157 Optionen.
- Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig spielen.
- Das Gerät zählt automatisch und gibt die Ergebnisse per Sprachausgabe bekannt.

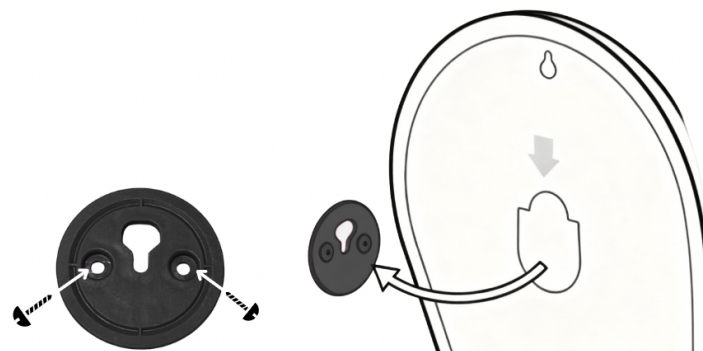
Abschnitt 2: Installation

2.1 Montageanleitung

- Höhe: Die Mitte des Bulls sollte sich 1,73 m über dem Boden befinden.
- Abstand zur Dartscheibe: Der waagerechte Abstand von der Vorderseite der Dartscheibe bis zur Vorderkante der Abwurflinie sollte 2,37 m betragen.
- Dartscheibe aufhängen: Befestigen Sie die Halterung mit den beiden Schrauben an der Wand. Verwenden Sie Dübel, wenn die Schrauben nicht in einem Wandständer sitzen. Hängen Sie die Dartscheibe in die Montagehalterung ein und prüfen Sie, ob sie fest an der Wand sitzt.



In der Abbildung: „Bull's Eye“ bezeichnet die Bull-Mitte. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)“ bezeichnet die um 38 mm (1 1/2 Zoll) erhöhte Abwurflinie.

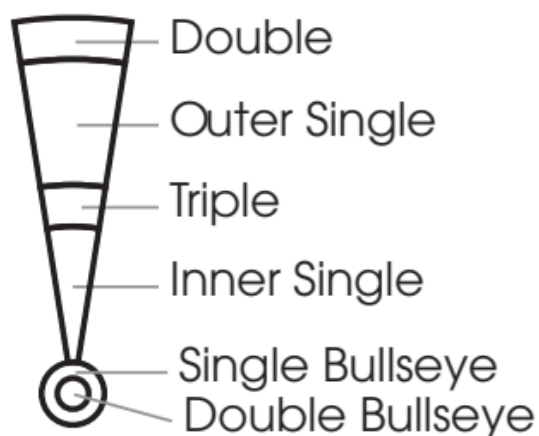


2.2 Stromversorgung

- Die Dartscheibe wird mit 3 AAA-Batterien (je 1,5 V; nicht enthalten) betrieben. Öffnen Sie zum Einlegen der Batterien das Batteriefach auf der Rückseite.
- Alternativ kann das Gerät über ein USB-C-Kabel (nicht enthalten) mit Strom versorgt werden.

Abschnitt 3: Wertung

Trefferbereich	Punkte
Doppelring	Trefferwert × 2
Äußerer Einfachring	Trefferwert × 1
Dreifachring	Trefferwert × 3
Innerer Einfachring	Trefferwert × 1
Einfaches Bullseye	25 × 1 = 25
Doppeltes Bullseye	25 × 2 = 50



Abschnitt 4: Bedienungsanleitung

4.1 Tastenfunktionen

Taste „GAME/POWER“

- Ein-/Ausschalten: Kurz drücken, um das Gerät einzuschalten; zum Ausschalten gedrückt halten. Nach mehr als 10 Minuten ohne Aktivität wechselt das Gerät automatisch in den Energiesparmodus.
- Spielauswahl: Kurz drücken, um zwischen den Spielen G01–G25 zu wählen.
- Spiel beenden: Mit dieser Taste kann ein Spieler das Spiel beenden.

Taste „OPTION/SCORE“

- Option auswählen: Kurz drücken, um Optionen auszuwählen.
- Punktestand prüfen: Während des Spiels wiederholt drücken, um die Punktestände aller Spieler anzuzeigen. Wird 2 Sekunden lang keine Taste gedrückt, kehrt das Gerät automatisch zur normalen Spielanzeige zurück.

Taste „PLAYER/MISS“

- Spielerzahl auswählen: Kurz drücken, um die Spielerzahl von Einzelspiel bis zu 8 Spielern einzustellen.

- Fehlwürfe erfassen: Während des Spiels kurz drücken, um einen Wurf außerhalb der Zielflächen zu erfassen und mit 0 Punkten zu werten.

Taste „HANDICAP/ELIMINATE“

- Handicap: Mit dieser Taste kann für einzelne Spieler ein unterschiedlicher Schwierigkeitsgrad eingestellt werden, indem die jeweiligen Spieloptionen angepasst werden. Einige Spiele verfügen nicht über eine Handicap-Funktion.
- Wertung löschen: Im Spielmodus können Spieler damit die Wertung eines Dartpfeils annullieren, der nicht fest stecken geblieben ist, aber bereits erfasst wurde.

Taste „SOUND/DOUBLE“

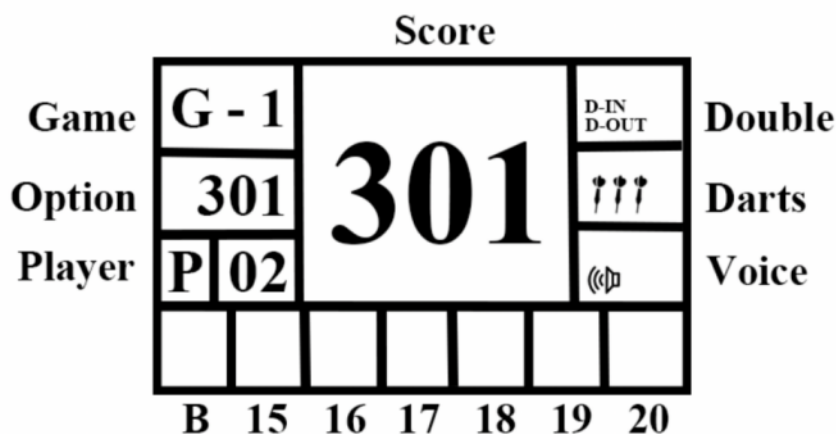
- Ton: 3 Sekunden gedrückt halten, um den Ton ein- oder auszuschalten. Das angezeigte Tonsymbol bedeutet, dass der Ton eingeschaltet ist; ohne Symbol ist der Ton ausgeschaltet.
- Double: Diese Funktion ist nur im Spiel „G01 Count Down“ verfügbar. Sie aktiviert „Double In“ und „Double Out“.

Taste „START/NEXT“

- Start: Nach der Einrichtung drücken, um ein Spiel zu starten.
- Weiter: Im Spielmodus drücken, um zum nächsten Spieler zu wechseln.

4.2 LCD-Anzeige

Die LCD-Anzeige zeigt Spielinformationen und den Spielstand an.



Bezeichnungen in der Abbildung: Score = Punktestand; Game = Spiel; Option = Option; Player = Spieler; Double = Doppel; Darts = Dartpfeile; Voice = Sprachausgabe; B = Bullseye.

4.3 Tonliste

Nr.	Ton	Beschreibung	Tonart
1	„Dididi“-Soundeffekt	Gültiger Wurf in einem Cricket-Spiel	Soundeffekt
2	Zerbrechendes Glas	Ungültiger Wurf	Soundeffekt
3	Negativer Metallton	Falscher Tastendruck	Soundeffekt
4	Metallton	Richtiger Tastendruck	Soundeffekt
5	Explosion	Warnt vor einem Bust, wenn der Restpunktestand unter null fällt	Soundeffekt
6	Triple	Dartpfeil trifft den Dreifachring	Sprachausgabe
7	Double	Dartpfeil trifft den Doppelring	Sprachausgabe
8	Bullseye	Dartpfeil trifft den einfachen Bullseye-Ring	Sprachausgabe
9	Doppeltes Bullseye	Dartpfeil trifft den doppelten Bullseye-Ring	Sprachausgabe
10	Nächster Spieler	Aufforderung zum Spielerwechsel	Sprachausgabe
11	Gewinner	Gibt den Gewinner bekannt	Sprachausgabe

Abschnitt 5: Spielbeschreibungen

G01 Count Down

Optionen: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Die Spieler beginnen mit einem festgelegten Punktestand und ziehen die mit ihren Dartpfeilen erzielten Punkte davon ab, bis genau null erreicht ist. Ziel ist es, als Erster genau null zu erreichen.

- Startpunktestand: Je nach ausgewählter Option beginnen die Spieler mit 301, 501, 601, 701, 801, 901 oder 999 Punkten.
- Punkte abziehen: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die damit erzielten Punkte werden vom aktuellen Gesamtpunktestand abgezogen.
- Bust: Erzielt ein Spieler mehr Punkte, als zum Erreichen von null noch übrig sind, ist sein Zug beendet. Der Punktestand wird auf den Stand zu Beginn des Zuges zurückgesetzt.
- Gewinnen: Der erste Spieler, der genau null Punkte erreicht, gewinnt.
- Double: Mit der Taste „SOUND/DOUBLE“ können die Double-Modi aktiviert werden:
- Double In: Zum Start des Spiels muss ein Spieler ein Doppelfeld treffen.
- Double Out: Um genau null zu erreichen, muss ein Spieler ein Doppelfeld treffen. Ein Bust tritt ein, wenn ein Wurf den Punktestand auf weniger als 1 senken würde.
- Double In & Out: Zum Starten und Beenden des Spiels muss ein Spieler jeweils ein Doppelfeld treffen. Ein Bust tritt ein, wenn ein Wurf den Punktestand auf weniger als 1 senken würde.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G02 Count Up

Optionen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Die Spieler beginnen bei null und addieren die mit ihren Dartpfeilen erzielten Punkte, bis sie den Zielpunktestand erreichen. Ziel ist es, als Erster den vorgegebenen Zielpunktestand zu erreichen.

- Zielpunktestand: Je nach ausgewählter Option wird ein Zielpunktestand von 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 oder 900 festgelegt.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktestand des Spielers addiert.
- Gewinnen: Der erste Spieler, der den Zielpunktestand erreicht oder überschreitet, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G03 Score Cricket (auch: Standard Cricket)

Optionen: E00, E20, E25

Die Spieler versuchen, die festgelegten Zahlen zu schließen und mit weiteren Treffern möglichst viele Punkte zu erzielen. Ziel ist es, als Erster alle Zahlen zu schließen und einen höheren Punktestand als der Gegner zu haben.

- Festgelegte Zahlen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye.
- Eine Zahl schließen: Eine festgelegte Zahl muss dreimal getroffen werden, um sie zu schließen. Ein Einfachfeld zählt als ein Treffer, ein Doppelfeld als zwei und ein Dreifachfeld als drei Treffer.
- Punkte erzielen: Nachdem ein Spieler eine Zahl geschlossen hat, kann er mit weiteren Treffern auf diese Zahl Punkte erzielen. Beispiel: Hat ein Spieler die 20 geschlossen, zählt ein einfacher Treffer auf die 20 20 Punkte,

ein Doppeltreffer 40 Punkte und ein Dreifachtreffer 60 Punkte. Haben alle Spieler dieselbe Zahl geschlossen, werden für diese Zahl keine weiteren Punkte mehr gewertet.

- Gewinnen: Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt, nachdem alle Zahlen geschlossen wurden.
- Unterschiede zwischen den 3 Optionen:
- E00: Für den Spielbeginn ist keine bestimmte Reihenfolge erforderlich.
- E20: Das Spiel beginnt, indem zuerst die 20 dreimal getroffen wird; danach folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye in dieser Reihenfolge.
- E25: Das Spiel beginnt, indem zuerst Bullseye dreimal getroffen wird; danach folgen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in dieser Reihenfolge.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G04 Simple Cricket (auch: No Score Cricket)

Optionen: N00, N20, N25

Die Spieler versuchen, die festgelegten Zahlen zu schließen. Auf der Punktetafel werden dabei keine Punkte gewertet. Ziel ist es, als Erster alle Zahlen zu schließen.

- Festgelegte Zahlen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye.
- Eine Zahl schließen: Eine festgelegte Zahl muss dreimal getroffen werden, um sie zu schließen. Ein Einfachfeld zählt als ein Treffer, ein Doppelfeld als zwei und ein Dreifachfeld als drei Treffer.
- Gewinnen: Der erste Spieler, der alle Zahlen schließt, gewinnt.
- Unterschiede zwischen den 3 Optionen:
- N00: Für den Spielbeginn ist keine bestimmte Reihenfolge erforderlich.
- N20: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf die 20; danach folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye in dieser Reihenfolge.
- N25: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf Bullseye; danach folgen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in dieser Reihenfolge.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G05 Cut Throat Cricket

Optionen: C00, C20, C25

Die Spieler versuchen, die festgelegten Zahlen zu schließen und den Gegnern Punkte zuzuschreiben. Ziel ist es, als Erster alle Zahlen zu schließen und weniger Punkte als der Gegner zu haben.

- Festgelegte Zahlen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye.
- Eine Zahl schließen: Eine festgelegte Zahl muss dreimal getroffen werden, um sie zu schließen. Ein Einfachfeld zählt als ein Treffer, ein Doppelfeld als zwei und ein Dreifachfeld als drei Treffer.
- Punkte werten (die „Cut-Throat“-Regel): Nachdem ein Spieler eine Zahl geschlossen hat, werden mit weiteren Treffern auf diese Zahl Punkte den Gegnern gutgeschrieben, die diese Zahl noch nicht geschlossen haben. Hat ein Gegner die Zahl ebenfalls geschlossen, erhält dieser Spieler keine zusätzlichen Markierungen.
- Gewinnen: Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt, nachdem alle Zahlen geschlossen wurden.
- Unterschiede zwischen den 3 Optionen:
- C00: Für den Spielbeginn ist keine bestimmte Reihenfolge erforderlich.

- C20: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf die 20; danach folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye in dieser Reihenfolge.
- C25: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf Bullseye; danach folgen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in dieser Reihenfolge.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G06 Killer Cricket

Optionen: H00, H20, H25

Die Spieler versuchen, die festgelegten Zahlen zu schließen und den Gegnern Leben abzuziehen. Ziel ist es, als Erster alle Zahlen zu schließen.

- Festgelegte Zahlen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye.
- Eine Zahl schließen: Eine festgelegte Zahl muss dreimal getroffen werden, um sie zu schließen. Ein Einfachfeld zählt als ein Treffer, ein Doppelfeld als zwei und ein Dreifachfeld als drei Treffer.
- Leben abziehen: Hat ein Spieler eine Zahl mit mehr als drei Treffern geschlossen, kann er Gegnern, die diese Zahl noch nicht geschlossen haben, Leben abziehen. Beispiel für die Zahl 15: Spieler 1 hat sie ein- oder zweimal getroffen; Spieler 2 ist an der Reihe. Spieler 1 verliert ein Leben, wenn Spieler 2 die Zahl mit mehr als drei Treffern schließt, etwa in diesen Fällen:
 - Spieler 2 hat bereits einen Treffer und trifft die 15 dreifach (drei Treffer).
 - Spieler 2 hat bereits zwei Treffer und trifft die 15 doppelt (zwei Treffer) oder dreifach (drei Treffer).

Hat der Gegner die Zahl ebenfalls geschlossen, wird ihm kein Leben abgezogen. Hat Spieler 1 bereits drei Treffer, ist er nicht betroffen.

- Gewinnen: Sieger ist, wer zuerst die Zahlen 15 bis 20 sowie Bullseye geschlossen hat.
- Unterschiede zwischen den 3 Optionen:
 - H00: Für den Spielbeginn ist keine bestimmte Reihenfolge erforderlich.
 - H20: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf die 20; danach folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye in dieser Reihenfolge.
 - H25: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf Bullseye; danach folgen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in dieser Reihenfolge.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G07 Low Pitch Cricket

Optionen: L00, L20, L25

Die Spieler versuchen, die festgelegten Zahlen zu schließen und mit weiteren Treffern möglichst viele Punkte zu erzielen. Ziel ist es, als Erster alle Zahlen zu schließen und einen höheren Punktestand als der Gegner zu haben. Dieses Spiel ähnelt G03 Score Cricket; verwendet werden jedoch die Zahlen 1 bis 6 und Bullseye.

- Festgelegte Zahlen: 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bullseye.
- Eine Zahl schließen: Eine festgelegte Zahl muss dreimal getroffen werden. Ein Einfachfeld zählt als ein Treffer, ein Doppelfeld als zwei und ein Dreifachfeld als drei Treffer.
- Punkte erzielen: Nachdem ein Spieler eine Zahl geschlossen hat, kann er mit weiteren Treffern auf diese Zahl Punkte erzielen. Beispiel: Hat ein Spieler die 6 geschlossen, zählt ein einfacher Treffer auf die 6 6 Punkte, ein Doppeltreffer 12 Punkte und ein Dreifachtreffer 18 Punkte. Haben alle Spieler dieselbe Zahl geschlossen, werden für diese Zahl keine weiteren Punkte mehr gewertet.
- Gewinnen: Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt, nachdem alle Zahlen geschlossen wurden.

- Unterschiede zwischen den 3 Optionen:
- L00: Für den Spielbeginn ist keine bestimmte Reihenfolge erforderlich.
- L20: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf die 6; danach folgen 5, 4, 3, 2, 1 und Bullseye in dieser Reihenfolge.
- L25: Das Spiel beginnt mit drei Treffern auf Bullseye; danach folgen 1, 2, 3, 4, 5 und 6 in dieser Reihenfolge.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G08 Round Clock

Optionen: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Die Spieler müssen die Zahlen der Dartscheibe der Reihe nach treffen. Wer zuerst alle Zahlen getroffen hat, gewinnt. Jeder Spieler wirft abwechselnd drei Dartpfeile. Zur nächsten Zahl darf erst gewechselt werden, wenn ein Dartpfeil das Segment der aktuellen Zielzahl trifft.

- Gewinnen: Wer alle Zielzahlen getroffen hat, gewinnt.
- Unterschiede zwischen den Optionen:
- 105, 110, 115, 120: Die Reihenfolge beginnt bei 1 und endet je nach Option bei 5, 10, 15 oder 20. Einfach-, Doppel- und Dreifachringe zählen.
- 205, 210, 215, 220: Die Reihenfolge beginnt bei 1 und endet je nach Option bei 5, 10, 15 oder 20. Es zählen nur Doppelfelder.
- 305, 310, 315, 320: Die Reihenfolge beginnt bei 1 und endet je nach Option bei 5, 10, 15 oder 20. Es zählen nur Dreifachfelder.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G09 Shoot Out

Optionen: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Die Spieler versuchen, die Zielzahl zu treffen und Punkte vom festgelegten Startpunktestand abzuziehen. Ziel ist es, als Erster null zu erreichen.

- Startpunktestand: Die Optionen geben den Startpunktestand an. Beispielsweise steht -05 für 5 Punkte.
- Zielzahl: Die Spieler versuchen, die auf dem LCD-Bildschirm zufällig angezeigte Zielzahl zu treffen.
- Punkte abziehen: Einfach-, Doppel- und Dreifachringe zählen jeweils als 1 Punkt und werden vom Startpunktestand abgezogen.
- Fehlwurf: Erfolgt innerhalb von 10 Sekunden kein Wurf, wird dieser als Fehlwurf gewertet.
- Gewinnen: Der erste Spieler, der den Startpunktestand auf 0 reduziert, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G10 Shanghai

Optionen: 101, 105, 110, 115

Die Spieler müssen die Zahlen der Dartscheibe der Reihe nach treffen. Wer zuerst alle Zahlen getroffen und die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt. Für jede Zielzahl gibt es nur eine Trefferchance. Wird die Zielzahl getroffen, werden die Punkte addiert. Wird sie verfehlt, ist sie nicht mehr erreichbar.

- Gewinnen: Wer alle Zielzahlen getroffen und die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt.
- Unterschiede zwischen den Optionen:

- 101: Reihenfolge von 1 bis 20, danach Bullseye.
- 105: Reihenfolge von 5 bis 20, danach Bullseye.
- 110: Reihenfolge von 10 bis 20, danach Bullseye.
- 115: Reihenfolge von 15 bis 20, danach Bullseye.

G11 Halve It

Option: H12

Die Spieler müssen die auf dem LCD-Bildschirm angezeigten Zielzahlen treffen. Die Reihenfolge lautet:

- Zuerst 12, 13 und 14; Einfach-, Doppel- und Dreifachringe zählen.
- Danach Doppelfelder beliebiger Zahlen.
- Danach 15, 16, 16; Einfach-, Doppel- und Dreifachringe zählen.
- Danach Dreifachfelder beliebiger Zahlen.
- Danach 18, 19 und 20; Einfach-, Doppel- und Dreifachringe zählen.
- Zum Schluss Bullseye.

In diesem Spiel werden die Punkte addiert. Verfehlt ein Spieler in einer Runde alle drei Würfe auf das jeweilige Ziel, wird sein Punktestand halbiert.

- Gewinnen: Wer alle Zielzahlen getroffen und die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt.

G12 High Score

Optionen: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Die Spieler beginnen bei null und addieren die Punkte jedes geworfenen Dartpfeils. Ziel ist es, bis zum Ende des Spiels die höchste Punktzahl zu erreichen. Die Spieler wählen anhand der Optionen die Anzahl der Runden. Alle beginnen bei null Punkten. Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile; die Punkte der Treffer werden zum Gesamtpunktestand addiert.

- Gewinnen: Der Spieler mit dem höchsten Punktestand nach der festgelegten Rundenzahl gewinnt.

G13 Over (auch: Legs Over)

Optionen: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Die Spieler beginnen bei null und addieren ihre Trefferpunkte, um den Zielpunktestand zu übertreffen und ihre Leben zu behalten. Ziel ist es, als Letzter noch ein Leben zu haben.

- Anfangsleben: Die Optionen geben die anfängliche Anzahl der Leben an.
- Startpunktestand: Auf dem LCD-Bildschirm wird für die Spieler zufällig ein Punktestand erzeugt.
- Zielpunktestand: Auf dem LCD-Bildschirm wird für die Spieler zufällig ein Punktestand erzeugt. Erzielt ein Spieler in einer Runde einen höheren Gesamtpunktestand, wird dieser zum neuen Zielpunktestand, den die anderen übertreffen müssen.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile; die erzielten Punkte werden addiert.
- Leben verlieren: Jeder Spieler sollte mindestens den höchsten zuvor in einem Zug erzielten Punktestand erreichen. Andernfalls verliert er ein Leben.
- Gewinnen: Der letzte Spieler mit mindestens einem verbleibenden Leben gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G14 Under (auch: Legs Under)

Optionen: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Die Spieler beginnen bei null und addieren ihre Trefferpunkte, müssen dabei jedoch unter dem Zielpunkttestand bleiben, um ihre Leben zu behalten. Ziel ist es, als Letzter noch ein Leben zu haben.

- Anfangsleben: Die Optionen geben die anfängliche Anzahl der Leben an.
- Startpunkttestand: Auf dem LCD-Bildschirm wird für die Spieler zufällig ein Punkttestand erzeugt.
- Zielpunkttestand: Erzielt ein Spieler in einer Runde einen niedrigeren Gesamtpunkttestand, wird dieser zum neuen Zielpunkttestand, den die anderen einhalten müssen.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile; die erzielten Punkte werden addiert.
- Leben verlieren: Jeder Spieler sollte höchstens den niedrigsten zuvor in einem Zug erzielten Punkttestand erreichen. Andernfalls verliert er ein Leben.
- Gewinnen: Der letzte Spieler mit mindestens einem verbleibenden Leben gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G15 Big-6

Optionen: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Die Spieler versuchen, das Zielfeld zu treffen, um ihre Leben zu behalten. Ziel ist es, als Letzter noch ein Leben zu haben.

- Anfangsleben: Die Optionen geben die anfängliche Anzahl der Leben an.
- Erstes Ziel: Der erste Spieler versucht, das Einfachfeld der 6 zu treffen.
- Neues Ziel festlegen: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile.
- Trifft der erste Spieler das Einfachfeld der 6 mit dem ersten oder zweiten Dartpfeil, kann er mit dem dritten Dartpfeil ein Ziel für seinen Gegner festlegen.
- Trifft der erste Spieler das Einfachfeld der 6 erst mit dem dritten Dartpfeil, wird für die Gegner zufällig eine neue Zielzahl erzeugt.
- Trifft der erste Spieler das Einfachfeld der 6 nicht, verliert er ein Leben.
- Dominoeffekt: Der nächste Spieler muss das für ihn festgelegte Ziel treffen. Gelingt ihm dies, legt er ein neues Ziel für den folgenden Spieler fest.
- Leben verlieren: Ein Spieler verliert ein Leben, wenn er das festgelegte Zielfeld in seinem Zug verfehlt.
- Gewinnen: Der letzte Spieler mit mindestens einem verbleibenden Leben gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G16 Color

Optionen: 100, 200, 300, 400, 500

Die Spieler müssen zunächst feststellen, auf welche Farbe sie zielen. Sie beginnen bei null und addieren Trefferpunkte, wenn sie ihre Farbe oder Bullseye treffen. Ziel ist es, als Erster den festgelegten Zielpunkttestand zu erreichen.

- Referenzfarbe: Maßgeblich ist die Farbe des Einfachrings. Trifft der erste Spieler beispielsweise die 20, hat er unabhängig davon, ob er den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring trifft, die Farbe Blau.

- Farbe der Spieler: Der erste Spieler wirft einen Dartpfeil, um seine Zielfarbe zu bestimmen. Die ungeraden Spieler (1, 3, 5, 7) erhalten dieselbe Farbe wie der erste Spieler. Die geraden Spieler (2, 4, 6, 8) erhalten eine andere Farbe. Trifft ein Spieler Bullseye, muss er erneut werfen, um seine Farbe festzulegen.
- Zielpunktestand: Je nach ausgewählter Option beträgt der Zielpunktestand 100, 200, 300, 400 oder 500.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktestand addiert. Treffer auf die Farbe des Gegners bringen keine Punkte.
- Gewinnen: Der Spieler, der den Zielpunktestand zuerst erreicht oder überschreitet, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G17 Bonus Color

Optionen: 100, 200, 300, 400, 500

Die Spieler müssen zunächst feststellen, auf welche Farbe sie zielen. Sie beginnen bei null und addieren Trefferpunkte, wenn sie ihre Farbe oder Bullseye treffen. Trifft ein Spieler die Farbe eines Gegners, werden die Punkte dem Gegner gutgeschrieben. Ziel ist es, als Erster den festgelegten Zielpunktestand zu erreichen.

- Referenzfarbe: Maßgeblich ist die Farbe des Einfachrings. Trifft der erste Spieler beispielsweise die 20, hat er unabhängig davon, ob er den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring trifft, die Farbe Blau.
- Farbe der Spieler: Der erste Spieler wirft einen Dartpfeil, um seine Zielfarbe zu bestimmen. Die ungeraden Spieler (1, 3, 5, 7) erhalten dieselbe Farbe wie der erste Spieler. Die geraden Spieler (2, 4, 6, 8) erhalten eine andere Farbe. Trifft ein Spieler Bullseye, muss er erneut werfen, um seine Farbe festzulegen.
- Zielpunktestand: Je nach ausgewählter Option beträgt der Zielpunktestand 100, 200, 300, 400 oder 500.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktestand addiert.
- Punkte übertragen: Trifft ein Spieler die Farbe eines Gegners, werden die Punkte dem Gegner gutgeschrieben.
- Gewinnen: Der Spieler, der den Zielpunktestand zuerst erreicht oder überschreitet, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G18 Correctional Color

Optionen: 100, 200, 300, 400, 500

Die Spieler müssen zunächst feststellen, auf welche Farbe sie zielen. Sie beginnen bei null und addieren Trefferpunkte, wenn sie ihre Farbe oder Bullseye treffen. Trifft ein Spieler die Farbe eines Gegners, werden ihm die entsprechenden Punkte abgezogen. Ziel ist es, als Erster den festgelegten Zielpunktestand zu erreichen.

- Referenzfarbe: Maßgeblich ist die Farbe des Einfachrings. Trifft der erste Spieler beispielsweise die 20, hat er unabhängig davon, ob er den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring trifft, die Farbe Blau.
- Farbe der Spieler: Der erste Spieler wirft einen Dartpfeil, um seine Zielfarbe zu bestimmen. Die ungeraden Spieler (1, 3, 5, 7) erhalten dieselbe Farbe wie der erste Spieler. Die geraden Spieler (2, 4, 6, 8) erhalten eine andere Farbe. Trifft ein Spieler Bullseye, muss er erneut werfen, um seine Farbe festzulegen.
- Zielpunktestand: Je nach ausgewählter Option beträgt der Zielpunktestand 100, 200, 300, 400 oder 500.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktestand addiert.

- Punkte abziehen: Trifft ein Spieler die Farbe eines Gegners, werden ihm die entsprechenden Punkte abgezogen.
- Gewinnen: Der Spieler, der den Zielpunktstand zuerst erreicht oder überschreitet, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G19 No Score Color

Optionen: 003, 004, 005, 006, 007

Die Spieler müssen zunächst feststellen, auf welche Farbe sie zielen. Treffer auf die eigene Farbe oder Bullseye bringen ein zusätzliches Leben; Treffer auf die Farbe eines Gegners kosten ein Leben. Ziel ist es, als Letzter noch ein Leben zu haben.

- Referenzfarbe: Maßgeblich ist die Farbe des Einfachrings. Trifft der erste Spieler beispielsweise die 20, hat er unabhängig davon, ob er den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring trifft, die Farbe Blau.
- Farbe der Spieler: Der erste Spieler wirft einen Dartpfeil, um seine Zielfarbe zu bestimmen. Die ungeraden Spieler (1, 3, 5, 7) erhalten dieselbe Farbe wie der erste Spieler. Die geraden Spieler (2, 4, 6, 8) erhalten eine andere Farbe. Trifft ein Spieler Bullseye, muss er erneut werfen, um seine Farbe festzulegen.
- Anfangsleben: Die Optionen geben die anfängliche Anzahl der Leben an.
- Leben gewinnen/verlieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Treffer auf die eigene Farbe oder Bullseye bringen ein Leben hinzu. Treffer auf die Farbe eines Gegners kosten dagegen ein Leben.
- Gewinnen: Der letzte Spieler mit mindestens einem verbleibenden Leben gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G20 Free-Dart Color

Optionen: 005, 010, 015, 020

Die Spieler müssen zunächst feststellen, auf welche Farbe sie zielen. Sie beginnen bei null und addieren ihre Trefferpunkte. Ziel ist es, die höchste Punktzahl zu erreichen.

- Referenzfarbe: Maßgeblich ist die Farbe des Einfachrings. Trifft der erste Spieler beispielsweise die 20, hat er unabhängig davon, ob er den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring trifft, die Farbe Blau.
- Farbe der Spieler: Der erste Spieler wirft einen Dartpfeil, um seine Zielfarbe zu bestimmen. Die ungeraden Spieler (1, 3, 5, 7) erhalten dieselbe Farbe wie der erste Spieler. Die geraden Spieler (2, 4, 6, 8) erhalten eine andere Farbe. Trifft ein Spieler Bullseye, muss er erneut werfen, um seine Farbe festzulegen.
- Anzahl der Dartpfeile: Die Optionen geben die Gesamtzahl der Dartpfeile pro Spieler an.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktstand addiert. Treffer auf die Farbe eines Gegners bringen keine Punkte.
- Gewinnen: Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

G21 Shooting I

Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile; die Punkte werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl in einer Runde gewinnt diese Runde. Gespielt wird, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat.

- Gewinnen: Wer 7 Runden gewonnen hat, ist Gesamtsieger.

G22 Shooting II

Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile; die Punkte werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl in einer Runde gewinnt diese Runde. Gespielt wird, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat. Gültig sind jedoch nur die Einfach-, Doppel- und Dreifachbereiche der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das einfache und das doppelte Bullseye.

- Gewinnen: Wer 7 Runden gewonnen hat, ist Gesamtsieger.

G23 Shooting III

Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile; die Punkte werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl in einer Runde gewinnt diese Runde. Das Spiel dauert jedoch nur sieben Runden.

- Gewinnen: Der erste Spieler mit 4 Rundensiegen gewinnt.

G24 Shooting IV

Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile; die Punkte werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl in einer Runde gewinnt diese Runde. Das Spiel dauert jedoch nur sieben Runden. Gültig sind nur die Einfach-, Doppel- und Dreifachbereiche der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20 sowie das einfache und das doppelte Bullseye.

- Gewinnen: Der erste Spieler mit 4 Rundensiegen gewinnt.

G25 Gotcha

Optionen: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Die Spieler beginnen bei null und addieren ihre Trefferpunkte, bis sie den Zielpunktstand erreichen. „Gotcha“ tritt ein, wenn ein Gegner denselben Punktstand hat. Ziel ist es, als Erster den festgelegten Zielpunktstand zu erreichen.

- Zielpunktstand: Je nach ausgewählter Option wird ein Zielpunktstand von 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 oder 901 festgelegt.
- Start bei null: Alle Spieler beginnen mit null Punkten.
- Punkte addieren: Jeder Spieler wirft pro Zug drei Dartpfeile. Die Punkte jedes Treffers werden zum Gesamtpunktstand addiert.
- Gotcha: Ist der Punktstand eines Spielers genau gleich dem Punktstand des vorherigen Spielers, ist Gotcha erfolgreich und der Punktstand dieses Spielers wird auf null zurückgesetzt.
- Bust: Erzielt ein Spieler mehr Punkte, als zum Erreichen des Zielpunktstands erforderlich sind, ist sein Zug überworfen (Bust). Sein Punktstand wird auf den Stand zu Beginn des Zuges zurückgesetzt.
- Gewinnen: Der erste Spieler, der den Zielpunktstand genau erreicht, gewinnt.
- Handicap: Jeder Spieler kann mit der Taste „HANDICAP/ELIMINATE“ unterschiedliche Optionen einstellen, um die Handicap-Funktion zu aktivieren.

Abschnitt 6: Wichtiger Hinweis

1. Beim Versand oder während des normalen Spiels können Segmente der Dartscheibe vorübergehend klemmen, sodass die Scheibe „einfriert“. In diesem Fall wird die Selbstdiagnosefunktion des e-BOARD-Computers automatisch aktiviert. Die Dartscheibe führt einen Selbsttest durch, um das klemmende Segment zu ermitteln. Auf dem Display erscheint eine Fehlermeldung mit einer Beschreibung der „eingefrorenen“ Taste oder des Segments.

A. Suchen Sie anhand der Anzeige das „eingefrorene“ Segment.

B. Drücken Sie fest auf das „eingefrorene“ Segment, bis es sich löst und wieder locker sitzt. Sobald sich die klemmenden Segmente gelöst haben, sollte die Fehlermeldung verschwinden und die Dartscheibe wieder normal funktionieren.



2. Dieses Spiel ist ausschließlich für Softtip-Dartpfeile vorgesehen. Verwenden Sie niemals Stahlspitzen oder längere Softtip-Dartpfeile (maximale Länge: 2,5 cm).

3. Zwischen den Würfen ist eine elektronische und mechanische Reaktionszeit erforderlich. Erfolgen zwei Würfe zu kurz nacheinander, ziehen Sie den zweiten Dartpfeil heraus und werfen Sie erneut, damit die Punkte korrekt erfasst werden.

4. Werfen Sie die Dartpfeile nicht mit übermäßiger Kraft. Zu harte Würfe führen häufig zum Bruch der Spitzen und zu übermäßigem Verschleiß der Dartscheibe.

Tipp: Damit sich Dartspitzen nicht lockern, drehen Sie den Dartpfeil beim Herausziehen nach rechts (im Uhrzeigersinn). Dadurch lässt er sich leichter entfernen und die Lebensdauer der Spitzen wird verlängert.

