REF. 92005, 92055, 92010, 92066, 93030, 93033

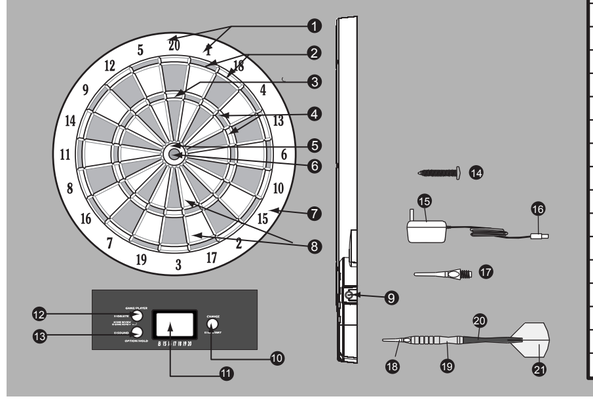
COBRA-501 / ORCA-301 / CYCLONE-401

GB : INSTALLATION
ES : INSALACIÓN
IT : INSTALLAZIONE
FR: INSTALLATION
DE : ANBRINGUNG
NL : INSTALLATIE

www.carromco.com
service@carromco.com
Intl.Service Hotline : +49-1805 25 63 63
Service Hotline Germany:01805 25 63 63

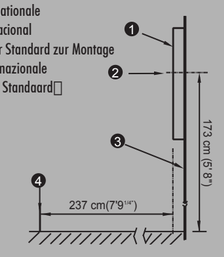
C.S.G.
P.O.Box 1628
22806 Hamburg-Norderstedt
Germany

GB : PHYSICAL DESCRIPTIONS
FR: DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET FONCTIONNEMENT DES BOUTONS
ES : DESCRIPCIÓN FÍSICA Y MANEJO DE LOS BOTONES
DE : MODELL BESCHREIBUNG
IT : DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO
NL: FYSIEKE BESCHRIJVING EN BEDIENING KNOPPEN

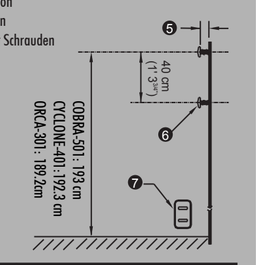


	GB	FR	ES	DE	IT	NL
1	Segment Numbers	Valeur des segments	Segmentos de marcas	Segmentnummern	Numeri del segmento	Segmentgetallen
2	Double Ring (X 2)	Doubles (X 2)	Anillos de doble puntuación (x2)	Double Ringe (X 2)	Doppio anello (x2)	Double Ring (X 2)
3	Triple 20 Top Score(60 points)	Triple 20 Score le plus élevé (60 points)	Puntuación máxima 20 Triple (60 puntos)	Triple 20 Top Score (60 Punkte)	Triplo punteggio top 20 (60 punti)	Triple 20 Top Score (60 punten)
4	Triple Ring (X 3)	Triples (X 3)	Anillos de triple puntuación (x3)	Triple Ringe (X 3)	Triplo anello (x3)	Triple Ring (X 3)
5	Outer Bull's-Eye (25 points)	Centre extérieur de la cible (25 points)	Diana sencilla(25 puntos)	Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte)	Centro esterno (25 punti)	Outer Bull (25 punten)
6	Inner Bull's-Eye (50 points)	Centre intérieur de la cible (50 points)	Diana doble (50 puntos)	Inneres Bull's-Eye (50 Punkte)	Centro interno (50 punti)	Inner Bull (50 punten)
7	Catcher (0 points)	Réceptacle à fléchettes(0 point)	Area de captura de dardos perdidos (0 puntos)	Auffangbereich (0 Punkte)	Zona esterna (0 punti)	Catcher (0 punten)
8	Single Rings (x1)	Simples (x1)	Anillos sencillos (x1)	Einzelringe (x1)	Singoli (x1)	Single Rings (x1)
9	Adapter Jack	Prise jack de l'adaptateur	Toma del adaptador	Adapterbuchse	Presa per adattatore	Adapteraansluiting
10	CHANGE button	Bouton CHANGE	Botón CHANGE (cambiar)	Change Taste	Pulsante CHANGE	Knop CHANGE
11	SCORE REVIEW	AFFICHAGE DU SCORE	SCORE REVIEW (revisión de puntuación)	ERGEBNIS ANZEIGE	Display Punteggio Provvisorio	SCOREWEERGAVE
12	GAME/PLAYER button	Bouton GAME/PLAYER	Botón GAME/PLAYER(juego/jugador)	SPIEL/SPIELER Taste	Pulsante GAME/ PLAYER	Knop GAME/PLAYE
13	OPTION/HOLD button	Bouton OPTION/HOLD	Botón OPTION/HOLD (opción/mantener)	OPTION/HALTE Taste	Pulsante OPTION/HODO	Knop OPTION/HOLD
14	Screws X 2 pcs	Vis X 2 pièces	Tornillos x 2 pcs	Schraube 2x	Viti (2 pezzi)	Schroeven (2st.)
15	Adapter (optional)	Adaptateur (option)	Adaptador (opcional)	Adapter (optionale)	adattatore (optional)	Adapter (optionele)
16	Plug	Fiche électrique	Enchufe	Stecker	Spina	Pluge
17	Spare Tips	Pointes de rechange	Puntas de repuesto	Reservespitzen	Punte	Reservepijlpunten
18	Soft tip	Pointe douce	Punta blanda	Plastikspitze	Punta morbida	Soft tip
19	Barrel	Fût	Astil	Dartkörper	Asta	Romp
20	Shaft	Corps de la fléchette	Barril	Schaft	Impugnatura	Shaft
21	Flight	Empennage	Pluma	Flügel	Coda	Staart

GB: International Standard
FR : Norme internationale
ES: Norma internacional
DE: Intenationaler Standard zur Montage
IT: Standard internazionale
NL:Internationale Standaard



GB: Screws Fixed Positions
FR : Positions des vis de fixation
ES : Posición tonillo de fijación
DE : Befestigung/Position der Schrauben
IT: Posizioni fisse delle viti
NL: Vaste posities schroeven



	GB	FR	ES	DE	IT	NL
1	Dart Board	Cible	Diana	Dart board	Tirassegno	Dart Board
2	Center of Bull's-Eye (Height: 173 cm from the floor.)	Centre de la cible (hauteur: 173 cm du plancher)	Centro de la diana (Altura: 173 cm del piso)	Mittelpunkt des Bull's-Eye (Höhe: 173 cm vom Fußboden)	Centro	Midden van Bull's -Eye
3	Wall	Mur	Pared	Wand	Muro	Muur
4	Throwing Line	Ligne de tir	Linea de lanzamiento	Wurflinie	Linea di lancio	Werplijn
5	About 1/4"(6mm)	*Environ 1/4"(6mm)	Aproximadamente 1/4" (6mm)	Ungefähr 1/4"(6mm)	Circa 6 mm	Ongeveer 1/4"(6mm)
6	Fixed Screw	Vis fixe	Tornillo fijador	Befestigte Schraube	Vite fissa	Schroef
7	Electronic Outlet	Prise du secteur	Enchufe del sector Tornillo fijador	Elektrischer Anschluss	Presa elettrica	Stopcontact

Deutsch

SCHNELLSTART ANLEITUNG

1. 3 AA Batterien in das Batteriefach einlegen oder einen Adapter in eine Steckdose stecken und dann den Stecker in die Buchse auf der rechten Seite der Dartscheibe stecken.
2. Eine beliebige Taste drücken, um den Auto-Test-Durchlauf der LCD zu stoppen.
3. Die Taste Game (Spiel) drücken, um eine gewünschte Spielserie auszuwählen, dann Option drücken, um eine gewünschte Spieloption auszuwählen.
4. Die Taste Change (Wechseln) drücken, um das Spiel und die Optionseinstellung zu bestätigen, und zur nächsten Einstellanzeige wechseln.
5. Die Taste Player (Spieler) drücken, um Double oder Triple IN auszuwählen, die Taste Change drücken, um die IN Option zu bestätigen; die Taste Player drücken, um Single, Double oder Triple OUT auszuwählen, dann die Taste Change drücken, um die OUT Optionen für die '01 Spiele zu bestätigen.
6. Die Taste Player drücken, um 1 bis 8 Spieler oder 2 Teams zu wählen.
7. Die Taste Change drücken, um das Spiel zu starten.
8. Die Taste Change nach jeder Runde drücken, um die Spieler zu wechseln.
9. Die Taste II>RE-START 2 Sekunden lang drücken und halten, um ein neues Spiel zu starten.
10. Automatisches Ausschalten nach zirka 10 Minuten mit gespeichertem Spielstand.

SICHERHEITSHINWEIS

1. Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
2. Das Dartspiel kann entweder durch Batterie- oder Adapterstrom betrieben werden.
3. Konzentrieren Sie sich immer voll auf das Spiel und überzeugen Sie sich vor jedem Wurf, daß niemand verletzt oder getroffen werden kann.
4. Dieses Spiel beinhaltet Kleinteile (Spitzen u. a.), die von Kindern unter 36 Monaten ferngehalten werden sollten.
5. Dieses Gerät kann entweder mit Batterien oder einem Transformator verwendet werden; der optionale Trafo soll eine Leistung von 9V DC/ 100mA haben. (230V AC - 9V /100mA DC ⊖-◐-⊕)
6. Der Transformator ist kein Spielzeug.
7. Reinigung: Reinigen Sie das Dartboard mit einem trockenen oder leicht angefeuchteten Tuch.
   Reinigen Sie das Produkt nicht mit Wasser oder chemischen Reinigungsmitteln.
   Trennen Sie das Gerät vor der Reinigung vom Stromnetz.
8. Bewahren Sie dieses Handbuch für Nachschlagezwecke auf.

ANBRINGUNG

1. Wählen Sie einen geeigneten Ort aus, welcher der internationalen Norm in bezug auf Höhe und Entfernung, wie sie in der Abbildung gezeigt ist, entspricht und stellen Sie sicher, dass das Kabel vom Adapter lang genug ist, um die Dartscheibe an eine Steckdose anzuschließen.
2. Schraubenpositionen: (Siehe Abbildung)
   Bohren Sie das obere Schraubenloch für das COBRA-501 in einer Höhe von 193 cm ab Fußboden.
   Bohren Sie das obere Schraubenloch für das CYCLONE-401 in einer Höhe von 192,3 cm ab Fußboden.
   Bohren Sie das obere Schraubenloch für das ORCA-301 in einer Höhe von 189,2 cm ab Fußboden.
   Und drehen Sie die untere Schraube 40 cm vertikal unter der oberen Schraube ein.
3. Hängen Sie die Dartscheibe fest an den 2 Schrauben auf. Ziehen Sie an der Dartscheibe, um sicher zu gehen, dass sie gut befestigt ist, bevor Sie die Dartscheibe benutzen.
4. Die beiden Befestigungsschrauben sollten nicht länger als 8 mm in der Länge aus den Schraubenlöchern in der Wand herausragen, um eine Beschädigung des inneren Kreises zu vermeiden, und um die Dartscheibe gut zu befestigen.

TASTENBEDIENUNGEN

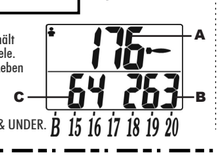
Die Dartscheibe hat 3 Tasten mit den folgenden unterschiedlichen Funktionen:

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

Hinweise:
- Ohne II>: Die Taste drücken.
- II>Game REVIEW: Die Taste nach Ergebnisanzeige halten.
- Mit II>: 3 Sekunden lang drücken und halten.

LCD ANZEIGE:

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



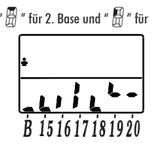
A. 1. ##: Ergebnis des aktuellen Spielers.
2. -##-: Zielzahl für den aktuellen Spieler.
3. L oder H ##: Ergebnis des Leitspielers für OVER & UNDER.
4. Pit# oder bAt#: Pitcher oder Batter ist an der Reihe.
5. P#F# oder t#F#: P4F1 bedeutet, Spieler 4 gewinnt das Spiel. "t" für Team.

B
1. -##-: Die Zielzahl für den aktuellen Spieler.
4. r-#: Die Nummer(#) der Runde(r).
5. db oder bE(Soccer): Teilt dem Spieler mit, dass er den Double Ring oder das Bull's-Eye für Soccer treffen soll.
9. ##dt (für Free): Restliche Pfeile.

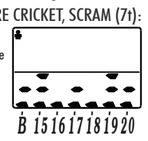
C.
1. ##: Ergebnis des nächsten Spielers.
2. -##: Zielzahl des nächsten Spielers.
3. #L: Leben (Marken) des aktuellen Spielers.
4. I, und #P: Anzeige der Läufer auf Bases, " " für 1. Base, " " für 2. Base und " " für 3. Base und die restlichen Spieler des Batter Teams.

B+C:

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

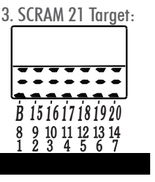


2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t):



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

3. SCRAM 21 Target:



SPIELREGELN

EINIGE ALLGEMEINE DART REGELN

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

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

1. Jeder Spieler beginnt mit einer Anfangspunktzahl von 301, 501 . . . 901 oder 1001. Das Ziel des Spieles besteht darin, in jeder Runde die Anfangspunktzahl zu verringern. Wenn ein Spieler genau Null erreicht, ist das Spiel beendet.
2. Die Runde ist ein "BUST" (Anzeige buSt) [ein Reinfall], wenn ein Spieler mit einem Pfeil ein höheres Ergebnis als die Restpunktzahl erzielt, so dass ein Null Ergebnis nicht genau erreicht werden kann. Die aktuelle Runde wird gestoppt und das Ergebnis des Spielers wird auf sein Ergebnis der letzten Runde zurückgesetzt.
3. Es gibt in jedem '01 Spiel eine Vielzahl von In/Out Optionen:
   a). DOUBLE/TRIPLE IN
   Der Spieler muss eine Zahl im Doppelring/Dreierring treffen oder das innere Bull's-Eye, um das Spiel zu beginnen.
   b). DOUBLE/TRIPLE OUT
   Der Spieler muss eine Zahl in dem Doppelring/Dreierring oder das innere Bull treffen, um das Ergebnis auf genau Null zu bringen und das Spiel zu beenden. Es kommt zu einer BUST Runde, wenn das Ergebnis des Spielers um 1 Punkt unter dem Optionsstatus von Double/Triple Out liegt.

HIGH SCORE: 6-15rd

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

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

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

RANDOM SHOOT: 6-15 Runden

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

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

2. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

Under (Ldr): Leader option

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

Under: Con (Continue)

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

Over: Ldr (Leader)

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

Over: Con (Continue)

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

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

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

9 LIVES: 3-9LF (Leben) Optionen

1. Das Spiel spielt die Zahlen 1 bis 20 und Bull's-Eye in einer Folge.
2. Jeder Spieler beginnt mit den vorgewählten Leben (3 bis 9).
3. Jeder Spieler soll in jeder Runde mit einem Dart die zu treffende Zahl treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn alle 3 Pfeile nicht treffen.
4. Der zuletzt überlebende Spieler ist der Gewinner.

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

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

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

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

NO SCORE CRICKET

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

Cut-Throat Cricket

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

Halve It (HALF): rAn (Random)

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

Halve It (HALF): 12 Runden

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

Follow the Leader (Ldr: Leader option)

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

Follow the Leader: Con (Continue)

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

Scram: 21t (21 Ziele)

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

Scram Cricket: 7t (7 Ziele)

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

SOCCER: 6-15rd (Runde)

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

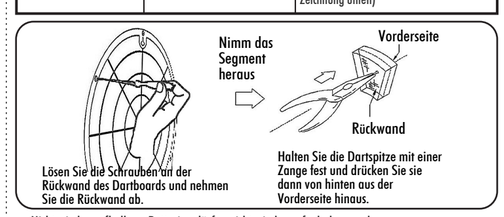
Free

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

FEHLERQUELLEN-BEHEBUNG

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

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



Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
Wieder aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug genommen werden.
Wieder aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden.
Verwenden Sie keine unterschiedlichen Batterietypen und mischen Sie keine alten und neuen Batterien.
Es dürfen nur Batterien des gleichen oder eines vergleichbaren Typs verwendet werden.
Die Batterien müssen korrekt und entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden.
Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden.
Die Ladeanschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden.

⚠ Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.

⚠ Nicht bestimmt für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile. Bitte diese Information aufbewahren

Hinweise zum Umweltschutz
Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nichtin den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den -falls vorhanden- eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.

Italiano

ISTRUZIONI DI IMPOSTAZIONE RAPIDA

1. Posizionare 3 batterie AA nel vano batterie oppure collegare l'adattatore ad una presa di corrente ed inserire lo spinotto nel connettore sulla destra del bersaglio.
2. Premere qualsiasi tasto per interrompere l'auto-scansione di prova del display a cristalli liquidi.
3. Premere il tasto Game per selezionare una serie di giochi ed il tasto Option per selezionare l'opzione di gioco desiderata.
4. Premere il tasto Change per confermare il gioco e l'opzioneimpostata e passare alla successiva videata di impostazione.
5. Premere il tasto Player per selezionare l'opzione IN singola, doppia o tripla, premere il tasto Change per confermare l'opzione IN; premere il tasto Player per selezionare l'opzione OUT singola, doppia o tripla ed infine premere il tasto Change per confermare le opzioni OUT per i soli giochi '01.
6. Premere il tasto Player per selezionare il numero di giocatori, da 1 a 8, oppure 2 squadre.
7. Premere il tasto Change per dare inizio alla partita.
8. Premere il tasto Change dopo ciascun turno per cambiare giocatore.
9. Tenere premuto il tasto II>RE-START per 2 secondi per iniziare una nuova partita.
10. Spegnimento automatico dopo circa 10 minuti con memoria del punteggio.

NOTA DI SICUREZZA

1. Il presente tirassegno va usato solamente con frecce dalla punta morbida; frecce dalla punta in acciaio ne rovinerebbero il pannello
2. Il tirassegno è un gioco per adulti e contiene parti appuntite. I bambini dovrebbero pertanto giocarvi solo sotto la supervisione di un adulto.
3. Giocare sempre con prudenza, non tirare mai una freccia senza essersi prima accertati che la zona di gioco sia libera.
4. Questo gioco contiene parti di piccole dimensioni. Tenere lontano dalla portata dei bambini di età inferiore ai 3 anni.
5. Questo dispositivo può essere alimentato a batteria o con un trasformatore; il trasformatore optional deve avere un'uscita da 9V CC/100mA. (230V AC - 9V /100mA DC ⊖-◐-⊕)
6. Der Transformator ist kein Spielzeug.
7. Pulizia: Usare un panno asciutto o leggermente umido per pulire il bersaglio.
   Non utilizzare acqua o detergenti chimici per pulire il prodotto.
   Staccare dalla presa di corrente prima della pulizia.
8. Conservare questo manuale per eventuali riferimenti futuri.

INSTALLAZIONE

1. Scegliere una posizione che rispetti gli standard internazionali relativi all'altezza e alla distanza, come indicato in figura, e assicuratevi che la lunghezza del cavo sia sufficiente per collegare il tirassegno con una presa elettrica.
2. Posizioni fisse delle viti: (Fare riferimento alla figura)
   Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 193 cm dal pavimento per COBRA-501.
   Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 192.3 cm dal pavimento per CYCLONE-401.
   Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 189.2 cm dal pavimento per ORCA-301.
   Ed eseguire il foro per la vite inferiore a 40 cm in verticale sotto la vite superiore.
3. Fissare il tirassegno sulle due viti. Accertarsi che il pannello sia stato appeso stabilmente.
4. La distanza che va dalla fessura delle viti al muro non dovrebbe essere superiore agli 8 mm per evitare danni al circuito interno e per consentire di fissare stabilmente il pannello.

FUNZIONAMENTO DEI TASTI

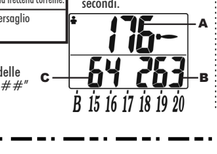
Il bersaglio ha 3 tasti con le seguenti funzionalità:

Tasti	Imposta un gioco	Gioca una partita
CHANGE II>RE-START	Conferma l'impostazione -	Passa al giocatore successivo. Avvia una nuova partita.
GAME/PLAYER Score Review II>Game Review II>DELETE	Opzioni partita/giocatore - -	- Scorrimento automatico dei punteggi dei giocatori. Controllo del gioco, Annullamento del punteggio della freccetta corrente.
OPTION/HOLD II>SOUND	Double/Triple In/Out Suono attivo/disattivo.	Per bloccare/sbloccare il bersaglio Suono attivo/ disattivo.

NOTA:
- Senza II>: Premere il tasto.
- II>Game REVIEW: Tenere premuto il tasto dopo la verifica del punteggio.
- Con II>: Premere e tenere premuto per 3 secondi.

DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI:

Il display a cristalli liquidi è suddiviso in 3 parti, ognuna delle quali ha significati diversi per i diversi giochi. Il simbolo "##" significa un numero di punti, vite o segni.



A. 1. ##: Punteggio del giocatore di turno.
2. -##-: Numero bersaglio del giocatore di turno.
3. L o H ##: Punteggio leader per OVER e UNDER.
4. Pit# o bAt#: Il turno del lanciatore o del battitore.
5. P#F# o t#F#: P4F1 significa che il Giocatore 4 vince la partita. "t" sta per Team (squadra).

**