

hasta que otro jugador pase a tomar posesión de la pelota consiguiendo acertar en el centro de la diana. Cada vez que se clava un dardo en un segmento doble, se consigue 1 punto.
3. Gana el que haya obtenido más puntos una vez terminado el juego.

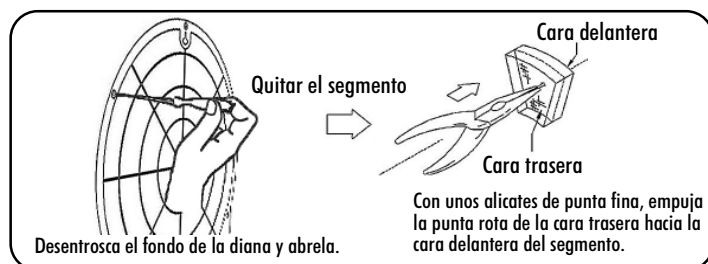
Free (Libre)

1. En general, cada jugador lanza 3 dardos por ronda. Pero este juego ha sido pensado para principiantes y para cualquiera que desee practicar. Está permitido lanzar 10, 20 ó 30 dardos por ronda para conseguir la puntuación más alta.
2. Se juega a todos los números y también puntúan el centro de la diana, los dobles y los triples.
3. Gana el jugador que consigue la puntuación más alta.

SOLUCION A POSIBLES PROBLEMAS

Haga las siguientes comprobaciones antes de llevar la unidad a un servicio técnico cualificado:

PROBLEMAS	COMPROBAR	SOLUCION
No hay potencia o las pantallas no se iluminan	Compruebe que se han conectado bien la clavija al jack y el adaptador a la toma de corriente.	Haga de nuevo la instalación.
Irregular		Saque la clavija del jack y espere unos segundos. Vuelva a conectar el enchufe.
En pantalla aparece "Stuc" y reproduce un sonido "Stuck"		Saque el dardo del tablero.
Se ha quebrado la punta de un dardo		Abra la cubierta posterior del tablero con un destornillador, saque la punta del dardo quebrado. No intente manipular los circuitos electrónicos (Ver ilustración).



Las pilas no recargables no se deben recargar.
Retirar las pilas recargables de dentro del juguete antes de recargarlas.
Las pilas recargables se deben recargar siempre bajo la supervisión de un adulto.
No mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas con pilas usadas.
Usar solamente pilas del tipo recomendado o equivalente.
Las pilas deben ser insertadas con las polaridades en posición correcta.
Retirar las pilas usadas de dentro del juguete.
No provocar cortocircuitos en los terminales de suministro.

- ⚠ Esta diana ha sido diseñada exclusivamente para dardos de punta blanda, los dardos de punta metálica pueden dañar la diana electrónica.
- ⚠ Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petits éléments. Risque d'absorption! Cet information à conserver, SVP.

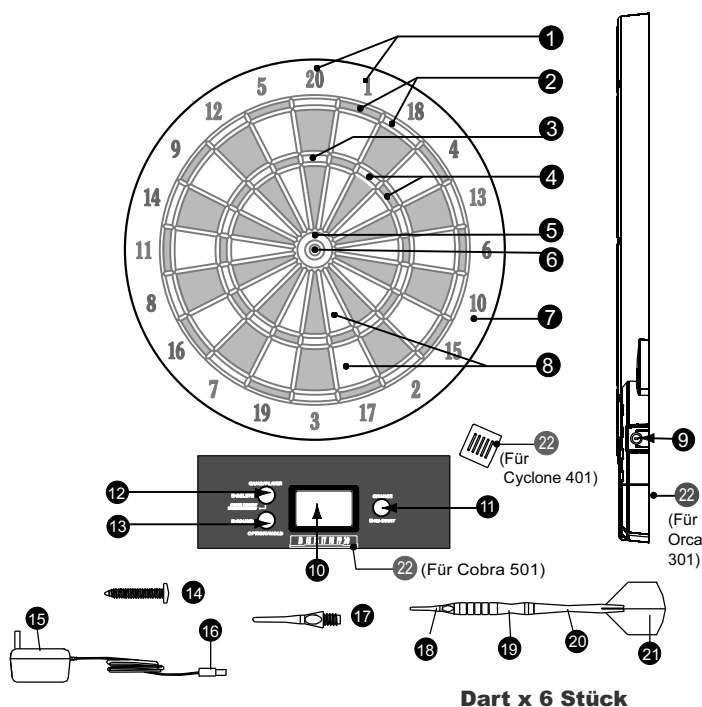


Advertencia para la protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos desechables son materiales que no son parte de la basura doméstica!
Por ello pedimos para que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los puntos de recogida existentes.

Deutsch

MODELL BESCHREIBUNG



Dart x 6 Stück

- 1 Segment Punkteanzeige
- 2 Doppelring (getroffene Zahl X 2)
- 3 Höchstpunktzahl Dreifach-20 (60 Punkte)
- 4 Dreifachring (getroffene Zahl X 3)
- 5 Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte)
- 6 Inneres Bull's-Eye (50 Punkte)
- 7 Fangring (0 Punkte)
- 8 Einfachring
- 9 Adapteranschluss
- 10 Digitale Anzeige
- 11 Taste CHANGE (II> RE-START)
- 12 Taste GAME/PLAYER (II>DELETE)(Spielart / Spieler)
- 13 Taste OPTION/HOLD (II> SOUND)(Spielvariante)
- 14 Schrauben (2X)
- 15 Adapter (optional)
- 16 Stecker
- 17 Reservespitzen (40X)
- 18 Plastikspitze
- 19 Dartkörper
- 20 Schaft
- 21 Flügel
- 22 Batteriefach

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.

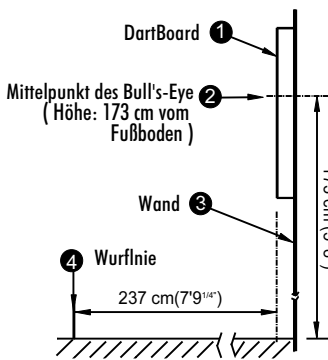
SICHERHEITSHINWEIS

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 (optional) 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.

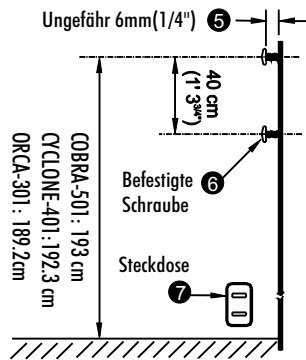
ANBRINGUNG

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.

Internationaler Standard zur Montage



Befestigung/Position der Schrauben



TASTENBEDIENUNGEN

Die Dartscheibe hat 3 Tasten mit den folgenden unterschiedlichen Funktionen:

Tasten	Spiel einstellen	Spiel spielen
CHANGE II > RE-START	Einstellung bestätigen. - []	Zum nächsten Spieler wechseln. Ein neues Spiel starten
GAME/PLAYER Score Review	Spiel-/Spieler-Optionen. -	-
II > Game Review	-	Automatisches verschieben der Spielerergebnisse. Spielanzeige.
II > DELETE	-	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.
2. r-## : Die Nummer (#) der Runde(r).
3. db oder bE(Soccer) : Teilt dem Spieler mit, dass er den Double Ring oder das Bull's-Eye für Soccer treffen soll.
4. # ## dt (für Free) : Restliche Pfeile.
- C.1.** ## : Ergebnis des nächsten Spielers.
2. -##- : Zielzahl des nächsten Spielers.
3. #L : Leben (Marken) des aktuellen Spielers.
4. I, n und #P : Anzeige der Läufer auf Bases, "I" für 1. Base, "n" für 2. Base und "#P" für 3. Base und die restlichen Spieler des Batter Teams.

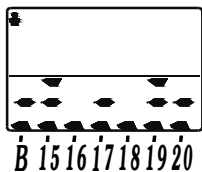
B+C:

1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

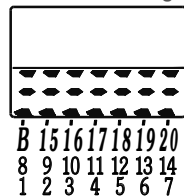
- Der "geschlossene" Status jeder Zahl wird für den aktuellen Spieler in den unteren Reihen angezeigt.
- Die mittlere Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der aktuelle Spieler keinen Pfeil in der Zahl hat.
- Die unteren 3 Marken zeigen den aktuellen geschlossenen Status an.
- Die obere linke Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass mindestens ein Spieler die Zahl geschlossen hat.
- Die obere rechte 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/Dreiering treffen oder das innere Bull's-Eye, um das Spiel zu beginnen.
 - b). DOUBLE/TRIPLE OUT
Der Spieler muss eine Zahl in dem Doppelring/Dreiering oder das innere Bull treffen, um das Ergebnis auf genau Null zu bringen und das Spiel zu beenden. Es kommt zu einer BUST Runde, wenn das Ergebnis des Spielers um 1 Punkt unter dem Optionsstatus von Double/Triple Out liegt.

HIGH SCORE: 6-15rd (Runden)

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: 6-15rd (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" (Leiterergebnis) ist. Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der zuletzt lebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Ihr Ergebnis wird das neue Leiterergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Runde gleich oder unter dem vorherigen Leiterergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
3. Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leiterergebnis 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: bot (Bottom option)

Bei der "bot" Option des Under Spiels verliert der Führende auch dann ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde erzielt, das über dem Leiterergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leiterergebnis 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 Leiterergebnis und Sie verlieren kein Leben, wenn Ihr Ergebnis nach einer Rund gleich oder über dem vorherigen Leiterergebnis liegt. Ist es das nicht, verlieren Sie ein Leben.
4. Der vorherige Führende hat das Recht, ein neues Leiterergebnis festzulegen und verliert kein Leben, selbst wenn das Ergebnis des neuen Führenden niedriger als das des vorherigen Führenden ist.

Over: toP (Top option)

Mit der "toP" Option des Spiels Over verliert der Führende auch ein Leben, wenn er ein Ergebnis in einer Runde hat, das unter dem Leiterergebnis liegt (von ihm selbst erzielt) und das Leiterergebnis 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). "1-": 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): 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.

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.

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 Stoppers 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. Stopper 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 (Runden)

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-Eye in Ballbesitz kommt. Jeder Treffer eines Double-Segementes bedeutet 1 Punkt.
3. Der Spieler mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel, wenn dieses vorüber ist.

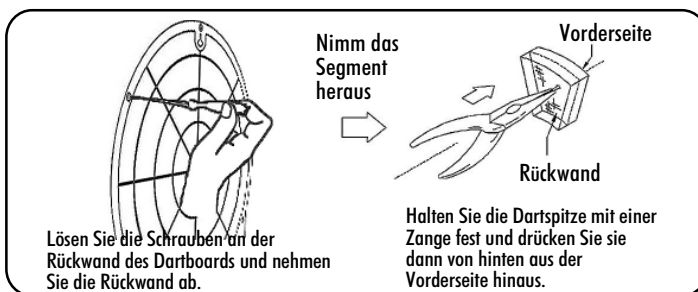
Free

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 Gerät 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 nicht in 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.