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 Tastendrücke 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.

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

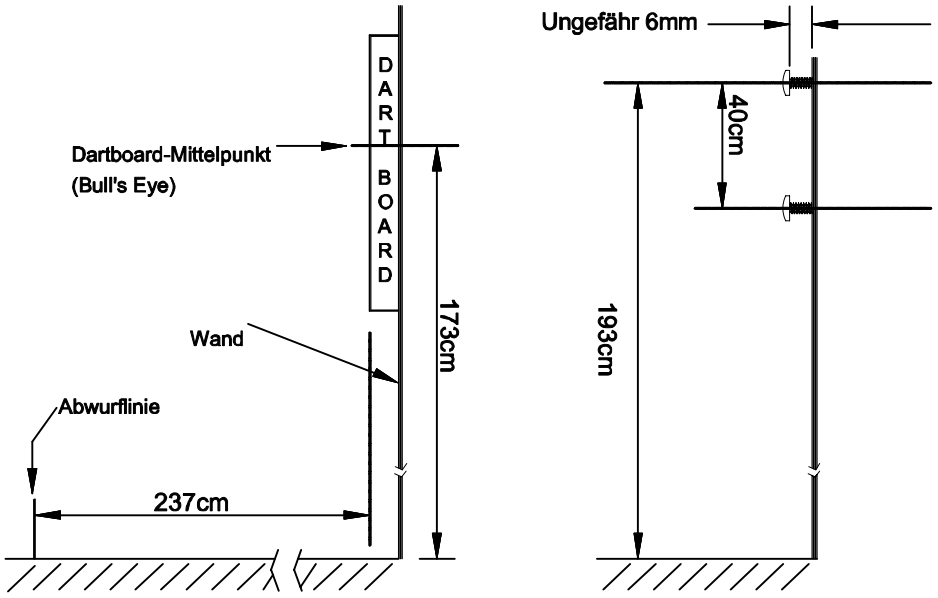
- Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen und schützen Sie es vor Staub und Feuchtigkeit.
- Dieses Dartboard ist für Darts mit einem Maximalgewicht von 18 Gramm und Soft-Spitzen geeignet. Metallspitzen oder zu schwere Darts beschädigen das Gerät.

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

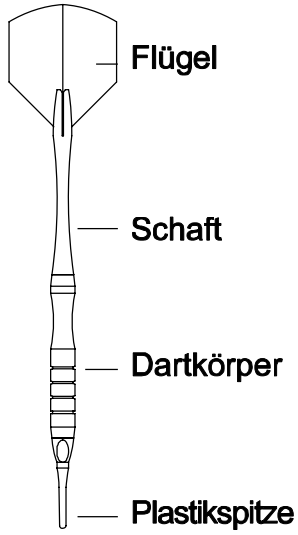
Montage

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 Wettkampfregeln 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.

SOFT-TIP ELEKTRONISCHES DART-SPIEL

99664 / FH-9600 Series

Deutsch

Die Geschichte des Dartspiels hat ihren Ursprung bereits vor mehreren hundert Jahren. Es heißt, selbst Heinrich der Achte und Charles der Sechste von Frankreich hätten gerne Darts gespielt. Das Spiel entwickelte sich wahrscheinlich aus den Disziplinen Bogenschießen und Speerwerfen; die moderne Version des Dartspiels ist jedoch eng mit den berühmten englischen Pubs verbunden. Das Treffen der Scheibenmitte (des sogenannten Bull's Eye, das früher aus Kork bestand) mit einem Dart galt bis in unser Jahrhundert als Glückstreffer und erst im Jahre 1908 gelang es einem Kneipier aus Leeds, die englischen Gerichte vom Gegenteil zu überzeugen, indem er seine außergewöhnliche Zielgenauigkeit unter Beweis stellte. Seitdem erfreut sich das Dartspiel weltweit einer enormen Beliebtheit. In jedem Land der Erde werden Dartwettkämpfe abgehalten, und Millionen von Menschen nutzen das Dartspiel als spannende und unterhaltsame Freizeitbeschäftigung.

Die Verwendung modernster Elektronik konnte die Spielfreude am Dartspiel noch weiter steigern. Neue, spannende Spiele konnten der Spielpalette hinzugefügt werden, das Zählen wurde automatisiert und elektronisch angezeigte Spieltips helfen dem ungeübten Dartspieler. Ob jung oder alt, Frauen oder Männer, ob als Individualsportart betrieben oder im Team - das Dartspiel bringt gute Freunde zusammen. So verwundert es auch nicht, daß - so will es die Tradition - ein richtiges Dartspiel immer mit Handschlag beginnt und endet.

WARNUNG: DARTS IST EIN SPORT FÜR ERWACHSENE. KINDER UND JUGENDLICHE DÜRFEN DIESES GERÄT NUR UNTER AUFSICHT VON ERWACHSENEN BESPIELEN. NICHT AUF PERSONEN ZIELEN, DA VERLETZUNGSGEFAHR BESTEHT. DIE BEDIENUNGSANLEITUNG IST SORGFÄLTIG ZU LESEN.

Entnehmen Sie das Dartspiel der Verpackung, und machen Sie sich mit den Funktionen und Bedienungselementen vertraut, bevor Sie die ersten Darts werfen. Erscheint Ihnen die Funktion des Spiels nicht einwandfrei, schauen Sie bitte zuerst im Kapitel FEHLERSUCHE in dieser Anleitung nach Lösungen.

DIE RICHTIGE PFLEGE DES DARTBOARDS

WICHTIGER HINWEIS! Dieses Dartspiel ist **ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet**. *Die Verwendung von Dartpfeilen mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden am Spiel.*

- **Bei richtiger Stellung und richtigem Abstand muß für den Wurf nicht viel Kraft aufgewendet werden.** Das empfohlene Gewicht für den Soft-Tip-Dartpfeil liegt bei 16 Gramm (dies ist gleichzeitig das offizielle Standardgewicht vieler Dartorganisationen und bei vielen Wettkämpfen). (Siehe TIPS UND SPIELTECHNIK.)
- **Nur geeignete Ersatzspitzen verwenden.** Um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe vermeiden zu können, sollten ausschließlich Originalspitzen oder

Spitzen der Marke SMARTNESS verwendet werden. Lange Spitzen können für elektronische Dartspiele nicht empfohlen werden. Sie verbiegen sich schnell oder brechen leicht ab. (Entfernung abgebrochener Spitzen aus der Scheibe siehe Kapitel FEHLERSUCHE.)

- **Ausschließlich den beiliegenden Wechselstromadapter verwenden.**
- **Dartboard keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aussetzen.**
- **Dartboard vor Nässe und Feuchtigkeit schützen.**
- **Dartboard mit feuchtem Tuch und/oder mildem Reinigungsmittel reinigen.**

TIPS UND SPIELTECHNIK

TIP 1: Die richtige Stellung zur Dartscheibe findet man, wenn Hand, Ellenbogen, Schulter, Hüfte und Fuß gleichmäßig ausgerichtet werden. Ein Rechtshänder dreht dazu seine rechte Körperseite zur Dartscheiben hin. Er verwendet seinen rechten Fuß als Standbein, lehnt sich leicht in Richtung Dartboard und hält die Balance mit dem linken Bein/Fuß. Linkshänder richten die linke Körperseite in Richtung Dartscheibe aus usw.

TIP 2: Die Wurfbewegung erfolgt aus dem Ellenbogen heraus. Der Körper bewegt sich dabei kaum, und nur Hand, Handgelenk und Unterarm führen die Wurfbewegung aus. Dabei wird der Unterarm zurückgeführt und in einer gleitenden Bewegung nach vorn wird der Dartpfeil in Richtung Dartboard geworfen. Nachdem der Dartpfeil die Hand verlassen hat, wird die Bewegung fortgeführt, so daß der Zeigefinger der Wurfhand auf den Bereich der Scheibe zeigt, der mit dem Pfeil getroffen werden sollte.

TIP 3: Das Entnehmen der Dartpfeile aus der Scheibe ist unkompliziert, wenn man den Pfeil mit einer leichten Drehbewegung (nach rechts drehen) herauszieht.

TIP 4: Üben - Üben - Üben! Viel Übung macht aus Ihnen einen guten Dartspieler.

SPIELEINSCHALTEN

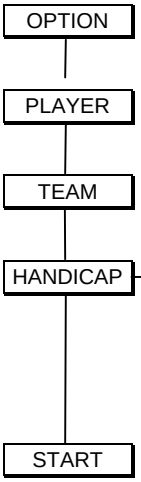
Das elektronische Dartspiel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Ein Schalter zum Einschalten ist daher nicht vorhanden. Zum Einschalten des Spiels müssen nur Wechselstromadapter und Netzstecker eingesteckt werden. Wenn das Dartspiel mehr als 5 Minuten nicht benutzt wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab. Solange der Adapter und Netzstecker eingesteckt bleiben, "erinnert" sich das Dartboard an den letzten Spielstand. Das Drücken der Taste GAME schaltet Anzeigen und Systeme wieder ein und ermöglicht ein Fortsetzen des Spiels.

DER START

SPIELEINSTELLUNGEN

GAME

Mit dieser Taste wird eine der Spielgruppen ausgesucht. Auf der Anzeige erscheint die erste Option der Spielgruppe.



Mit dieser Taste werden weitere Optionen innerhalb der Gruppe ausgewählt. Alle Spiele verfügen über Kodenamen (siehe **TABELLE 2** - verfügbare Spiele).

Mit dieser Taste wird die Anzahl der Spieler eingegeben. Der Computer ordnet die Spieler automatisch einer Anzahl von Teams zu (siehe **TABELLE 1**).

Zur Änderung der voreingestellten Anzahl an Teams (die "Vorbelegung"-Einstellung), Auswahl durch Drücken der Taste (siehe **TABELLE 1**).

Falls gewünscht, kann mit dieser Taste der Schwierigkeitsgrad für jedes Team eingestellt werden. Drücken der Taste HANDICAP zeigt das zu ändernde Team an. Verwenden Sie die Taste OPTION, um den Handicap-Wert einzusehen (siehe **TABELLE 2**, verfügbare Einstellungen).

Mit dieser Taste wird eine der Spielgruppen ausgesucht. Auf der Anzeige erscheint die erste Option der Spielgruppe.

Hinweis: Anmerkungen zur "Fenster mit Spieleinstellungen" finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN und Illustration.

Beispiel:

1. Drücken Sie die Taste GAME, und wählen Sie das Spiel "_01" aus. Drücken Sie nun OPTION, um den Anfangsspielstand auf "501" einzustellen.
2. Drücken Sie die Taste PLAYER, und stellen Sie die Anzahl der Spieler auf 5 ein. Der Computer teilt automatisch 4 Teams ein und ordnet Spieler 1 (P1) und Spieler 5 (P5) dem Team 1 zu.
3. Spieler 1 und 5 sind Anfänger im Dartspiel. Drücken Sie die Taste HANDICAP und "S*r*1" (für SCORE 1) erscheint auf der Anzeige. Drücken Sie OPTION, um den Anfangsspielstand von SCORE 1 auf "301" zu ändern. Team 1 beginnt nun mit einem Spielstand von 301 Punkten.
4. Spieler 3 (P3) ist bereits ein fortgeschrittener Dartspieler. Drücken Sie HANDICAP, bis "S*r*3" auf der Anzeige erscheint. Drücken Sie OPTION, und stellen Sie SCORE 3 auf "701" Punkte.
5. Spieler 2 und 4 (P2 und P4) benötigen keine Einstellung ihres Handicaps. Ihr Anfangsspielstand (SCORE 2 und SCORE 4) ist also "501".
6. Drücken Sie die Taste HOLD/START, um mit dem Spiel zu beginnen.

TABELLE 1: Teamzuordnung

Anzahl Spieler	Anzahl Team	Team 1 (SCORE 1)	Team 2 (SCORE 2)	Team 3 (SCORE 3)	Team 4 (SCORE 4)	Kommentar
1_P	1_*t*	P1				Vorbelegung
2_P	2_*t*	P1	P2			Vorbelegung
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		Vorbelegung
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	Vorbelegung
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	Vorbelegung
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	Vorbelegung
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	Vorbelegung
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	Vorbelegung

TABELLE 2: Liste der Spiele und Handicaps (Schwierigkeitsgrade)

GAME	OPTION		HANDICAP	
Gruppe	Kode	Dartspiel	Spielbereich	Schritt/Änderung
_01	301	301	301 bis 1001	um 100 Punkte
	501	501	301 bis 1001	um 100 Punkte
	601	601	301 bis 1001	um 100 Punkte
	701	701	301 bis 1001	um 100 Punkte
	801	801	301 bis 1001	um 100 Punkte
	901	901	301 bis 1001	um 100 Punkte
	1001	1001	301 bis 1001	um 100 Punkte
lea	301	League 301	301 bis 1001	um 100 Punkte
	501	League 501	301 bis 1001	um 100 Punkte
	601	League 601	301 bis 1001	um 100 Punkte
	701	League 701	301 bis 1001	um 100 Punkte
	801	League 801	301 bis 1001	um 100 Punkte

	901 1001	League 901 League 1001	301 bis 1001 301 bis 1001	um 100 Punkte um 100 Punkte
rc	*rc* S_O SH 1-2	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It	Nr. 1 bis Nr. 9 0 bis 9 Punkte Nr. 1 bis Nr. 9 0 bis 950 Punkte	um 1 Zahl plus 1 Punkt um 1 Zahl plus 50 Punkte
C*u*2	C*u*2 C*u*4 C*u*6 C*u*8 C*u*0 H*i*	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	0 bis 150 Punkte 0 bis 350 Punkte 0 bis 550 Punkte 0 bis 750 Punkte 0 bis 950 Punkte 0 bis 500 Punkte	plus 50 Punkte plus 50 Punkte plus 50 Punkte plus 50 Punkte plus 50 Punkte plus 50 Punkte
O‾	O‾ U_ *b*-6	Overs Unders Big-6	3 bis 7 Leben 3 bis 7 Leben 3 bis 7 Leben	plus 1 Leben plus 1 Leben plus 1 Leben
C*ri*	C*ri* *no* C*ut* P*u*P	Cricket - (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 **Hinweis:** "0": ohne bestimmte Reihenfolge. "20": Schließen der Zahlen 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye. "25": Schließen von Bull's Eye und der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.	(siehe Hinweis) (siehe Hinweis) (siehe Hinweis) (siehe Hinweis)
*bi*L	*bi*L *m*f PAC H*ot*	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	Punkt Nr. 20 bis Nr. 11 Punkt Nr. 20 bis Nr. 11 Punkt Nr. 20 bis Nr. 11 Punkt Nr. 20 bis Nr. 11	1 Punkt ausfüllen 1 Punkt ausfüllen 1 Punkt ausfüllen 1 Punkt ausfüllen

SONDERFUNKTIONEN

DOUBLE

Für die Spiele 301-1001 und League 301-1001 können Sie zusätzliche Einstellungen treffen, um diese Spiele noch interessanter zu gestalten (siehe SPIELANLEITUNG). Sie können diese Einstellungen jederzeit vor Spielbeginn oder während des Spiels durchführen, um beispielsweise auch einem unerfahrenen Spieler eine Chance zu geben. Hier die verfügbaren Einstellungen:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Das Drücken dieser Taste vor dem Werfen des nächsten Darts ermöglicht es, das Wurfergebnis eines Darts, der von der Dartscheibe abprallte, zurückzunehmen. Bei vielen Wettkämpfen wird ein herausspringender Dartpfeil nicht gewertet.

SOLITAIRE

Mit dieser Taste wird die Funktion Automatischer Spieler eingeschaltet. Nachdem drei geworfene Darts vom Dartboard registriert wurden, wechselt der Computer automatisch den Spieler. Das ist z.B. für einen Einzelspieler beim Training mit mehr als drei Darts ideal. *Diese Funktion steht nur nach Spielbeginn zur Verfügung.*

SOUND VOLUME

Mit dieser Taste kann die Lautstärke eingestellt werden. Es gibt dabei 7 Stufen zwischen Sound Aus und maximaler Lautstärke.

HOLD

Während des Spiels ermöglicht ein Drücken der Taste HOLD/START eine Pause. Diese Funktion wird z.B. gern genutzt, um beim Herausziehen der Dartpfeile keine unbeabsichtigte Wertung auszulösen. Nachdem alle Darts herausgezogen wurden, kann das Spiel nach erneutem Drücken dieser Taste fortgesetzt werden.

RESET

Das Drücken dieser Taste unterbricht das Spiel und ruft das Menü mit den Spieleinstellungen auf. Alle Einstellungen bleiben wie beim letzten Spiel. Nun können die Einstellungen verändert werden. Mit der Taste START wird das Spiel dann fortgesetzt. Ein zweimaliges Drücken der Taste RESET löscht alle HANDICAP-Einstellungen (Schwierigkeitsgrad).

WÄHREND DES SPIELS

1. Ein größerer Leuchtpunkt im entsprechend der SCORE-Fenster zeigt an, welches *Team* an der Reihe ist. Die Anzeigen "P_1", "P_2", usw. zeigen an, welcher *Spieler* an der Reihe ist. Jeder Spieler darf drei Darts werfen, wenn er an der Reihe ist. Die drei kleinen Leuchtpunkte der Anzeige-"ACTUAL SCORE" geben die noch verbleibenden Würfe des aktuellen Spielers an.
2. Das intelligente Dartboard zählt nicht nur die Ergebnisse automatisch zusammen, sondern zeigt gleichzeitig auch Zielzahlen und Tips an (siehe **TABELLE 3**). Einfach, doppelt oder dreifach ist durch das Vorzeichen der entsprechenden Zahl gekennzeichnet: Einfach wird mit einem Balken ("_18"), doppelt mit zwei Balken oder einem "*d*" ("=18" oder "*d*18") und dreifach mit drei Balken oder einem "*t*" ("18" oder "*t*18") angezeigt. Das einfache Bull's Eye wird durch seinen Wert gekennzeichnet ("25").
3. Während des Spiels muß der jeweils nächste Spieler immer solange warten, bis das Dartboard das akustische Freigabesignal ertönen läßt.
4. Nach dem beendeten Wurf eines Spielers schaltet das Dartboard automatisch auf Pause (außer Sie spielen im Modus Solitaire). Nun werden die Dartpfeile herausgezogen und die Taste PLAYER gedrückt, um mit dem Spiel fortzufahren.

5. Das Spiel ist beendet, wenn die Endposition aller Teams entschieden ist. Jede Anzeige zeigt im Wechsel Endstand und Plazierung des Team an.

TABELLE 3: Informationen der Anzeige

Dartspiel	Actual Score (Aktueller Spielstand)	Spielstand Spieler/Team	Cricket Spielstandfeld
301-1001, League 301-1001	(Dart-Out Tip) → Dart Punktzahl →Ergebnis an der Reihe	Gesamtzähl-ergebnis	Double In Double Out oder Master Out Einstellung
Round the Clock	Dart Getroffene Zahl	Zielzahl	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Zielzahl → Dart Getroffene	Gesamtzähl-ergebnis	
Count-Up, High Score	Ergebnis an der Reihe	Gesamtzähl-ergebnis	
Overs, Unders	Dart Punktzahl	Zielzahl → Gesamtergebnis 3 Darts	Verbleibende Leben
Big-6	Dart Getroffene Zahl	Zielzahl	Verbleibende Leben
Cricket: *Standard* und *Cut Throat*	Dart Getroffene Zahl	Gesamtzähl-ergebnis	Cricket Markierung
Cricket: *No Score* und *Killer*	Dart Getroffene Zahl	0	Cricket Markierung
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Hinweis → Dart Getroffene Zahl	Endpunkt	Spielanzeige (mit Kursor, Blockaden und Ergebnissen).
Minefield	Hinweis → Dart Getroffene Zahl	Verbleibende Leben	Spielanzeige (mit Kursor, Falle und Ergebnissen).

SPIELANLEITUNG

301-1001

Dies ist die bekannteste Spielart des Dartspiels; sie wird in den meisten Dart-Ligen und auf Wettkämpfen gespielt. Jeder Spieler beginnt mit einem Punktestand von 301 Punkten (oder 501 oder 601 usw.). Am Ende eines Durchgangs (wenn ein Spieler also drei Dartpfeile geworfen hat) werden die erzielten Wurfergebnisse von diesem (Anfangs-) Spielstand abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, bis auch die Plazierungen der Spieler 2-4 feststehen.

Überwerfen oder Busting: Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter "BUST" und wird nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann die Taste DOUBLE verwendet werden. Mit ihr werden zusätzliche Schwierigkeiten für Anfang und Ende des Spiels eingestellt. Zur Auswahl stehen:

Open In: Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn eine beliebige Zahl getroffen wurde.

Open Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er eine Zahl trifft, die den Punktestand exakt auf Null bringt.

Double In: Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn er die Doppelzone einer beliebigen Zahl wirft oder in die Doppelzone des Bull's Eye trifft. Jedes andere Wurfergebnis wird vor Erfüllen dieser Bedingung nicht gewertet.

Double Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er seinen Punktestand mit dem Treffen der Doppelzone der passenden Zahl oder der Doppelzone des Bull's Eye exakt auf Null bringt. Bleibt nach dem Wurf 1 als Rest, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

Master Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er mit dem Treffen der Doppelzone einer Zahl oder des Bull's Eye oder dem Treffen der Dreifachzone einer Zahl den Punktestand exakt auf Null reduzieren kann. Ein Restpunktestand von 1 gilt als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

Die Dart Out-Funktion: Bei professionellen Wettkämpfen wird das Spiel meist mit Double Out beendet. Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 170 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Unterhalb eines Punktestandes von 40 werden keine Wurfergebnisvorschläge mehr gemacht, da das Ausrechnen des/der Herausspielergebnisse sehr einfach ist.

LEAGUE 301-1001

Eine Mannschaftsspielversion des Spiels 301-1001, das sich in den Dart-Ligen großer Beliebtheit erfreut. Es gibt immer zwei Teams und 4 Punktestände. Spieler 1 und 3 spielen dabei gegen Spieler 2 und 4. Das Spiel entspricht dem herkömmlichen 301-1001. Ein Team gewinnt das Spiel, wenn einer der Team-Spieler seinen Punktestand auf exakt Null herunterspielt. Aufgepaßt: Für dieses Spiel gilt eine sogenannte "*Freeze"-Regel:*

Freeze: Ein Spieler eines Teams kann das Spiel nicht beenden, wenn der Restpunktestand seines Spielpartners höher ist als die Summe der Punktestände des gegenerischen Teams (bei Gleichstand kann er das Spiel beenden). Ein derart "eingefrorener" Spieler kann dann nur versuchen, seinen Punktestand soweit wie möglich zu reduzieren und dabei hoffen, daß sein Spielpartner gewinnen kann.

Wenn ein Spieler, für den die Freeze-Regel zutrifft, seinen Punktestand auf Null reduziert, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting.*

Diese Regel wurde eingeführt, um zu gewährleisten, daß die Gewinnermannschaft die beste, kombinierte Leistung erbracht hat und keiner der Spieler das Spiel ohne Beteiligung des Partners gewinnen kann. Darüber hinaus ist es auch möglich, jedem Spieler einen eigenen Schwierigkeitsgrad für das League-Spiel zuzuordnen. Das Mannschaftsspiel kann auch mit Teams bestehend aus je 4 Spielern (je 2 pro Anzeige) gespielt werden.

ROUND THE CLOCK

Der Spieler muß die Zahlen von 1 bis 20 (in aufsteigender Reihenfolge) treffen. Wird eine Zahl getroffen, wird mit der nächstfolgenden fortgefahren. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht (und trifft) hat gewonnen. Die Doppel- und Dreifachzonen der Zahlen werden wie die Einfachzonen gezählt und nur als ein Treffer gewertet.

SHOOT-OUT

Moderne Elektronik ermöglicht dieses neue und aufregende Spiel. Die Zielzahl wird zufällig vom Computer bestimmt und der an der Reihenfolge befindliche Spieler hat nun 10 Sekunden Zeit, das Ziel mit dem Dart zu treffen. Ein Treffer zählt 1 Punkt, Doppel- und Dreifachzonen werden nur einfach gewertet. Werden die 10 Sekunden überschritten, gilt dies als ausgeführter, jedoch mißlungener Wurf. Das Ziel wird nach jedem Wurf neu bestimmt. Es gewinnt der Spieler, der als erster 15 Punkte sammeln kann.

SHANGHAI

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Round-The-Clock*, mit der Ausnahme, daß die Ergebnisse zusammengezählt werden und das Spiel auf 7 Runden oder 21 Dartwürfe begrenzt ist. Man beginnt mit der Zahl 1 und fährt bis zur Zahl 20 und dem Bull's Eye fort. Treffer zählen nur in der korrekten Reihenfolge. Ein Treffer in der Doppel- oder Dreifachzone eines Zahlenfeldes zählt 2 Mal, bzw. 3 Mal die entsprechende Zahl. Beispiel: Ein Treffer auf der Doppeldrei zählt 2 x 3 = 6 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der 7. Runde die meisten Punkte sammeln konnte.

HALVE-IT

Dieses Spiel ist spannend und nicht ohne (allerdings ungefährliches) Risiko, denn trifft der Spieler in einer Runde mit keinem seiner drei Darts das Ziel, wird sein Punktestand halbiert! Das Spiel beginnt mit der 12, es folgen 13 und 14, dann eine beliebige Doppelzone, dann 15 , 16 und 17, dann eine beliebige Dreifachzone, dann 18, 19 und 20, sowie das Bull's Eye. Jeder Spieler wirft seine drei Darts auf die gleiche Zahl und fährt dann mit der nächsten Zahl in der nächsten Runde fort. Eine getroffene Doppel- oder Dreifachzone verdoppelt/verdreifacht die Punkte. Wenn ein Spieler in einer Runde das angesagte Ziel komplett verfehlt, halbiert sich sein Punktestand. Je mehr Punkte man also hat, desto deutlicher ist der Verlust, wenn man einmal in einer Runde nicht trifft. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte angesammelt hat.

COUNT-UP

Ein einfaches Spiel: Dabei ist es das Ziel, als Erster einen bestimmten und vorher festgelegten Wert zu erreichen. Die einstellbaren Werte: 200, 400, 600, 800 und 1000. Jeder Spieler versucht also, so hoch wie möglich zu punkten; am Ende muß dabei der festgelegte Zielwert nicht genau getroffen werden.

HIGH SCORE

Ähnlich wie *Count-Up*, mit der Ausnahme jedoch, daß das Spiel bereits nach der 7. Runde beendet ist. Es gewinnt der Spieler, der dann den höchsten Punktestand vorweisen kann.

OVERS

Ebenfalls ein einfaches und schnelles Spiel. Die Spieler versuchen das in der letzten Runde erzielte Höchstergebnis oder ein besseres Ergebnis zu erzielen. Erreicht ein Spieler weniger als das Höchstergebnis, das sich aus der Summe der drei Darttreffer zusammensetzt, verliert er ein "Leben". Bei Spielbeginn verfügt jeder Spieler über 3 "Leben". Mit der Taste HANDICAP (Schwierigkeitsgrad) kann man einzelnen Spielern jedoch bis zu 7 "Leben" zuordnen. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

UNDERS

Ähnlich wie *Overs*, mit der Ausnahme, daß es hier das Ziel ist, das niedrigste, in der letzten Runde erzielte Ergebnis einzustellen, bzw. zu unterbieten. Ist das erzielte Ergebnis (zusammengesetzt aus der Summe der drei Dartergebnisse) höher, wird ein "Leben" gestrichen. Ein Treffer außerhalb des Wertungsbereichs, sowie ein abprallender Dartpfeil (d.h. es wird die Taste BOUNCE OUT gedrückt), werden mit 60 Punkten (3 x 20 Punkte) bestraft. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

BIG-6

Die Spieler versuchen, die Auswahl des nächsten Zieles zu bestimmen, indem Sie zuerst das aktuelle Ziel treffen. Die einfache 6 ist bei Spielbeginn das erste Ziel. Mit seinen drei Würfen muß der Spieler das Ziel einmal treffen, um seine "Leben" zu behalten. Schafft er dies bereits mit dem ersten oder zweiten Wurf, kann er mit dem verbliebenen Wurf (den verbliebenen Würfen) das nächste Ziel bestimmen. Dabei gelten einfache, doppelte oder dreifache Zonen als eigene Zielzonen. Die richtige Strategie ist es hier, das für die anderen Spieler möglichst schwierigste Ziel auszusuchen, so z.B. dreifache 20 oder Innenzone Bull's Eye. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

CRICKET – (Standard)

Cricket ist ein in Europa und den USA sehr beliebtes Spiel, bei dem sich die Spieler - abhängig vom Spielstand - defensiver oder aggressiver Taktik bedienen. Während des Spiels kann sich jeder Spieler darum bemühen, seinen Punktestand zu erhöhen oder einen anderen Spieler daran hindern, zu punkten.

Das Spiel wird mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bull's Eye gespielt. Jeder Spieler muß eine Zahl dreimal treffen um sie "schließen" (CLOSE) zu können.

Ein Treffer der Zahl in der einfachen Zone zählt einfach, in der Doppelzone zählt der Treffer doppelt, in der Dreifachzone dreifach. Nachdem der Spieler eine Zahl (durch drei einfache Treffer oder z.B. einen Treffer in der Dreifachzone) geschlossen hat, werden zusätzliche Treffer auf dieser Zahl als Punkte gewertet (entsprechend der Zahl). Wurde eine Zahl schließlich von allen Spielern erfolgreich "geschlossen" (ALL CLOSED) können auf dieser Zahl keine weiteren Punkte gesammelt werden. Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Punktestand vorweist und alle Zahlen als Erster abschloß. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler der die Zahlen zuerst abschloß.

Die anzuwendende Strategie kann sich ändern, wenn mit der Beschränkung gespielt wird, daß jede Zahl in einer bestimmten Reihenfolge "geschlossen" werden muß. Mit der Taste HANDICAP kann die entsprechende Auswahl getroffen werden: "20 runter auf 15 und dann Bull" oder "Bull und dann ab 15 bis 20". Die Zahlen müssen dann in der entsprechenden Reihenfolge geschlossen werden. Sie werden den Unterschied beim Spielen schnell herausfinden.

HINWEIS: Spezielle Anmerkungen zur Cricket Spielstandfeld finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN.

NO SCORE CRICKET

Eine einfache Version des *Cricket*, bei der es das Ziel ist, alle Zahlen so schnell wie möglich zu "schließen". Das Treffen einer "geschlossenen" Zahl ergibt keine Wertung.

CUT THROAT CRICKET

Eine umgekehrte *Cricket*-Version, die meist mit drei Spielern bevorzugt wird. Zwei Spieler können sich dabei zusammenschließen und den dritten ausschalten, bevor sie den Sieg unter sich ausmachen.

Nachdem eine Zahl geschlossen wurde, werden weitere Treffer einem Gegner zugeschrieben, denn bei diesem Spiel verliert der Spieler mit dem höchsten Punktestand. Einem Spieler, der diese Zahl bereits geschlossen hat, können keine weiteren Treffer dieser Zahl angeschrieben werden. Es gewinnt der Spieler, der den niedrigsten Punktestand vorweist und die Zahlen zuerst geschlossen hat. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst schließt, aber auch einen hohen Punktestand hat, muß er weiter punkten, um die Punktestände der anderen Spieler über den seinen zu erhöhen. Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um die anderen daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen, während man sich gleichzeitig die Chance bewahrt, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

KILLER CRICKET

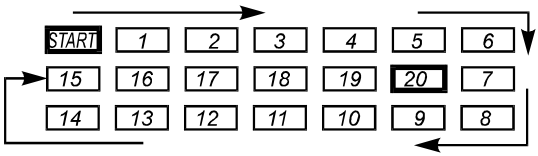
Ähnlich wie *No Score Cricket*, jedoch mit zusätzlicher Schwierigkeit. Wenn eine Zahl geschlossen wurde, erhält der Spieler die Gelegenheit, durch weitere Treffer frühere Treffer eines anderen Spielers ungültig zu machen, wenn dieser die betreffende Zahl noch nicht geschlossen hat; hat er sie bereits geschlossen, können keine Treffer aberkannt werden. Statt der Anzeige eines Lichts für den Treffer wird bei diesem Spiel daher ein Licht an der Cricket- Spielstandfeld gelöscht.

Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen zuerst schließt.

Beispiel: Spieler 1 hat bei der 19 einen Treffer vorzuweisen (ein Licht ist also aus), Spieler 2 hat zwei Treffer (zwei Lichter sind aus), und Spieler 3 hat die 19 bereits geschlossen (drei Lichter aus). Nun kommt Spieler 4 und trifft die dreifache 19 und schließt damit die 19 ebenfalls. Er wirft den zweiten Dart und trifft wieder die 19. Spieler 1 und 2 wird ein Treffer auf die 19 aberkannt (je ein Licht leuchtet wieder auf), Spieler 3 ist davon nicht betroffen.

BILLIARD

Dieses Spiel und die nächsten drei Spiele gehören zu einer ganz neuen Generation von Dartspielen. Ziel ist es dabei, den Kursor vom Startpunkt an eine leere Stelle am Ende zu bewegen. Ein Treffer auf einer beliebigen Zahl bewegt den Kursor um die Stellen, die der getroffenen Zahl entsprechen. Doppelte und dreifache Trefferzonen werden einfach gewertet. Wenn der Zahlenwert der zuerst getroffenen Zahl nicht ausreicht, um den Kursor an den Endpunkt zu bewegen, versucht man es mit dem zweiten Wurf. Wenn ein Wurf die benötigte Anzahl an Stellen übertrifft, wird der Kursor um die entsprechende Überzahl zurückgesetzt. Der Kursor bewegt sich dabei wie in der Abbildung dargestellt. Wenn die leere Stelle am Endpunkt ausgefüllt ist, wird die leere Stelle einen Schritt in Richtung Startpunkt versetzt. Es gewinnt der Spieler, der alle leeren Stellen ausfüllt und den Endpunkt als Erster zum Startpunkt bewegt.



Beispiel:

1. Player 1 beginnt. Die Anzeige zeigt "_20" und deutet Spieler 1 damit an, die 20 zu treffen, um die erste leere Stelle auszufüllen. Der Spieler 1 trifft jedoch nur die 5 und der Kursor bewegt sich zum Punkt, der in der Abbildung mit "5" markiert ist.
2. Das Dartboard berechnet nun automatisch die Differenz und zeigt dem Spieler mit "_15" an, wohin er nun zielen soll. Spieler 1 trifft nun die 17 und der Kursor bewegt sich 15 Stellen nach vorn, überschreitet den Endpunkt und kehrt schließlich (um zwei überworfene Stellen) auf die "18" zurück.
3. Jetzt zeigt die Anzeige "_2" an. Spieler 1 wirft den dritten Dartpfeil und trifft die "2". Der Kursor landet genau auf der "20" und es ertönt eine kleine Siegesmelodie. Die Anzeige springt um auf "19", der Endpunkt hat sich eine Stelle in Richtung Startpunkt bewegt, außerdem blinkt die Anzeige und deutet damit einen Spielerwechsel an.

MINEFIELD

Im Prinzip wird dieses Spiel genau so wie *Billiard* gespielt. Ausnahme ist jedoch, daß nach dem Zufallsprinzip 6 Minen verteilt sind. Man kann zwar über eine Mine gehen, darf dort jedoch nicht anhalten. Wenn der Kursor auf einer Mine landet, "explodiert" die Mine und ein "Leben" geht verloren. Jeder Spieler verfügt über drei "Leben". Verliert er alle drei bevor er die leeren Stellen ausgefüllt hat, muß er aus dem Spiel ausscheiden. Nach einer "Explosion" ist die entsprechende Stelle wieder sicher.

Wenn der Endpunkt auf eine verminte Stelle trifft, passiert er die Mine und hält auf der nächstgelegenen Stelle. Die verminten Stellen müssen daher nicht ausgefüllt werden. Tritt jedoch eine "Explosion" ein, wird die Stelle frei und muß nun ausgefüllt werden. Es gewinnt der Spieler, der alle Stellen zuerst ausfüllt oder der zuletzt übrig ist.

PACHISI

Dieses Spiel stammt vom gleichnamigen indischen Spiel ab, es ähnelt dem deutschen “Mensch ärger’ Dich nicht!“. Die Spielregeln sind denen von *Billiard* sehr ähnlich, zusätzlich dazu jedoch gibt es immer eine Barriere zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Um die Barriere an den nächsten Spieler weitergeben zu können, muß man auf ihr landen, ansonsten kann der Kursor nur zwischen Startpunkt und Barriere hin- und herpendeln, ohne den Endpunkt erreichen zu können. Es gewinnt der Spieler, der die leeren Stellen füllt und den Endpunkt zuerst zum Startpunkt bewegt.

Die ärgerliche Barriere befindet sich immer zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Wenn der nächste Spieler die Barriere übernehmen muß, wird die Position wie folgt berechnet: (a) Vorherige Kursorposition vom Startpunkt ist "x". (b) "x" Schritte ab Kursorposition des Spielers abzählen, der die Barriere erhält. (c) wenn "x" größer ist als die Schritte zwischen Kursor und Endpunkt, pendelt die Barriere um "x" Schritte zwischen den beiden Punkten für "x" Schritte vor und zurück. Damit ist sichergestellt, daß die Barriere nicht immer an der gleichen Stelle auftaucht.

HOT POTATO

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Pachisi*, nur daß hier die Barriere "Hot Potato" heißt und noch mehr Schaden anrichtet. Während der Positionsänderung, wenn die "Hot Potato" eine ausgefüllte Stelle trifft, wird die "Füllung" ausgegraben und der Endpunkt wieder einen Schritt zurückgeschoben.

FEHLERSUCHE

Kein Strom	Sicherstellen, daß der Wechselstromadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und daß der Adapteranschluß sich in der Anschlußbuchse des Dartboard befindet.
Keine Ergebnisse	Überprüfen, ob das Spiel sich im Modus Einstellungen oder im Pausenmodus befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen/verklemmt sind.

Klemmendes Ergebnis-element oder klemmende Taste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, daß sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Eine klemmende Funktionstaste kann auch zu einem "toten" Dartboard führen. Die blinkende Anzeige zeigt "-*F*-" und gibt ein Warnsignal aus. Auch hier bewährt sich das oben angeführte Verfahren normalerweise gut.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Kunststoffspitzen sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und in der Dartscheibe steckenbleiben, versuchen Sie, sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze einmal so kurz abgebrochen sein, daß sie nicht mehr aus der Dartscheibe herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten *SOFT TIP* an einem Dart. Man sollte eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, denn eine Metallspitze kann leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Auch beachten: Je schwerer der Dartpfeil, desto größer die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Strom-schwankungen oder elektro-magnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Dartboard-Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern. Beispiele: Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartboards zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten. Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei natürlich sicherstellen, daß die Ursache der Störung nicht mehr vorhanden ist.

BESCHREIBUNGEN

1) **Single (einfach):** Ergebnis entspricht der Zahl.
2) **Double (doppelt):** Ergebnis entspricht der Zahl x 2.
3) **Triple (dreifach):** Ergebnis entspricht der Zahl x 3.

4) **Bull's Eye:** Außenring zählt 25 Punkte, Innenzone zählt 50 Punkte.

5) **Catch-Ring (Kante):** Kantenwurf - keine Wertung.

6) **Funktionstasten:** (siehe Kapitel DER START).

7) **Actual Score:** (siehe **Tabelle 3**)

8) **Spieler/Team Spielstand** (SCORE 1-4)**:** (siehe **Tabelle 3**)

9) **Spielerwechsel:** Zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

10) **Wurfanzeige:** Zeigt an, wie viele Dartpfeile noch geworfen werden können (pro Durchgang).

11) **Cricket Spielstandfeld:** (siehe **Tabelle 3**)

12) **Anzeigen für Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **und Master Out** *(MO).*

13) **Anschlußstecker für der Wechselstromadapter.**

14) **Fenster mit Spieleinstellungen:** (a) Anzahl der Spieler, (b) Anzahl der Teams, (c) Auswahl Teamspielstand für Einstellung Handicap, (d) Anfangsspielstand, (e) Kodename für Dartspiel.

Dieses Produkt entspricht den Anforderungen der Richtlinie 89/336/EEC und 93/68/EEC der EU, und verfügt über das CE-Prüfzeichen.