

L.A. Sports

**– ELEKTRONISCHE
DARTSPIELSCHIEBE –
FÜR 1 BIS 8 SPIELER MIT KABINETT**

Art.-Nr. 43325 (TD009)



Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieser hochwertigen Dartscheibe. Bei diesem Artikel handelt es um einen Unterhaltungsautomaten gemäß EN60335-2-82. Es ist möglich, dass die Oberfläche Ihrer Dartscheibe durch eine Folie für den Transport geschützt wurde. Bitte entfernen Sie diese vor dem Spielbeginn.

Dieses Gerät ist von anerkannten Prüf- und Testeinrichtungen untersucht und abgenommen worden. Diese Tests werden im Interesse der Qualität und der Sicherheit Ihres Gebrauchs durchgeführt. Mit Abbildung des nebenstehenden CE-Zeichens erklärt der Hersteller, dass dieses Produkt alle Konformitätsanforderungen der EU erfüllt.



Bitte beachten Sie, dass Sie ein Gerät der Schutzklasse III (Schutz durch Kleinspannung) für den normalen Heimgebrauch in Innenräumen erworben haben. Dieses Gerät ist nicht für den gewerblichen Bedarf bestimmt. Diese Dartscheibe ist nur für den Gebrauch mit den beigegeführten (oder vergleichbaren) Dartpfeilen mit Kunststoffspitze geeignet. Verwenden Sie niemals Dartpfeile mit Metallspitze!



Damit Sie mit diesem Produkt lange viel Freude haben, beachten Sie bitte die nachfolgenden Gebrauchshinweise und Pflegeinformationen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind. Dartpfeilspitzen aus Kunststoff können nach längerem Gebrauch oder Fehlwürfen abbrechen, dies ist kein Qualitätsmangel. Versuchen Sie, abgebrochene Dartspitzen vorsichtig aus der Dartscheibe heraus zu ziehen. Nehmen Sie dazu eventuell eine Pinzette oder eine kleine Zange zu Hilfe. Alternativ können Sie abgebrochene Dartspitzen vorsichtig von der Rückseite mit einer Stecknadel oder einer Büroklammer herausdrücken.



Ihrer neuen Dartscheibe sind Ersatz-Dartpfeilspitzen zum Austausch beigelegt. Wenn Sie andere Ersatz-Dartpfeilspitzen verwenden möchten, stellen Sie sicher, dass diese genau den ursprünglich beigelegten entsprechen.

Bitte beachten Sie die gültigen Entsorgungsvorschriften für Batterien sowie Elektro- und Elektronikschrott, sollten Sie sich einmal von diesem Artikel trennen.

INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|-----|-------------------------------------|----|
| 1 | WICHTIGE SICHERHEITSINFORMATIONEN | 3 |
| 1.1 | Allgemeine Sicherheitsinformationen | 3 |
| 1.2 | Sicherheitsmaßnahmen für Batterien | 4 |
| 2 | VERPACKUNGSINHALT / LISTE DER TEILE | 5 |
| 3 | AUFBAUANLEITUNG | 6 |
| 4 | BEDIENUNGSANLEITUNG | 7 |
| 4.1 | Tastenfunktionen | 7 |
| 4.2 | Inbetriebnahme | 8 |
| 4.3 | Team-Wettbewerb | 8 |
| 4.4 | Allgemeine Dartregeln | 9 |
| 4.5 | Turnier-Dartspiele | 10 |
| 4.6 | Spielübersicht | 17 |
| 5 | WARTUNG UND PFLEGE | 18 |
| 6 | PRODUKTHINWEISE | 18 |
| 7 | GARANTIE UND GEWÄHRLEISTUNG | 18 |

1 WICHTIGE SICHERHEITSINFORMATIONEN

1.1 Allgemeine Sicherheitsinformationen

- a) Bitte beachten Sie diese Bedienungsanleitung und bewahren Sie sie auf!
- b) Wenn Sie den Artikel weitergeben oder ihn von einer anderen Person benutzen lassen, stellen Sie sicher, dass die Person bzw. die Personen mit der Handhabung und Gebrauch vertraut sind oder beaufsichtigt werden.
- c) Übergeben Sie einem neuen Besitzer/Benutzer die Montage-/Bedienungsanleitung, denn nur so kann der Artikel sicher und erfolgreich genutzt werden.
- d) Achten Sie darauf, dass Sie oder andere Personen sich während des Spiels nicht im näheren Umfeld des Gerätes befinden, um Verletzungsgefahren auszuschließen.
- e) Eltern und andere Aufsichtspersonen sollten sich zu jeder Zeit ihrer Verantwortung bewusst sein. Aufgrund des natürlichen Spieltriebes und der Experimentierfreudigkeit von Kindern und Jugendlichen ist mit Situationen und Verhaltensweisen zu rechnen, für die die Dartscheibe eventuell nicht geeignet ist.
- f) Überzeugen Sie sich vor Beginn des Spiels von der sicheren Befestigung der Dartscheibe.
- g) Achten Sie darauf, dass Sie beim Gebrauch der Dartscheibe immer genügend Bewegungsfreiraum haben.
- h) Hinterlassen Sie die Dartscheibe nach jedem Gebrauch so, dass sich niemand an herausstehenden Teilen verletzen kann.
- i) Decken Sie den Netzstromadapter nicht ab und achten Sie auf ausreichende Belüftung, um eine unzulässige Erwärmung zu vermeiden.
- j) Die Dartscheibe und der Netzstromadapter sind nur für eine Benutzung im Innenraum und nicht im Freien geeignet. Lassen Sie die Dartscheibe und den Netzstromadapter nicht mit Flüssigkeiten in Berührung kommen.
- k) Das Gerät darf nicht im Bereich eines Wasserstrahlers aufgehängt werden.
- l) Beschädigte oder verschlissene Teile müssen unmittelbar ausgewechselt werden. Achten Sie beim Austauschen des Netzstromadapters auf ein Netzteil gleichen Typs und gleicher Polarität. Der Einsatz eines unpassenden Netzteils kann die Dartscheibe zerstören.
- m) Starke elektromagnetische Einwirkungen können zu Fehlfunktionen der Spielanzeige führen. In diesem Fall muss das Dartspiel zurückgesetzt werden. Dies erfolgt durch kurzes Herausziehen und erneutes Einstecken des Netzstromadapters. Sollten weiterhin Störungen auftreten, muss das Dartspiel an anderer Stelle angebracht werden, da sonst dauerhafte Störungen/Beschädigungen zu erwarten sind.
- n) Bei Problemen und/oder bei einem Gewährleistungsanspruch schreiben Sie bitte eine E-Mail an SERVICE@LA-SPORTS.DE oder nutzen Sie unser Kontaktformular auf der Website <https://la-sports.de/kundenservice/> oder kontaktieren Sie uns per WhatsApp unter +49 2204 304616.

1.2 Sicherheitsmaßnahmen für Batterien

- a) Jederzeit darauf achten, dass die Batterien mit der richtigen Polarität (+ und -) eingesetzt werden, wie sie auf der Batterie angegeben ist.
- b) Batterien nicht kurzschließen.
- c) Nicht wieder aufladbare Batterien nicht wieder aufladen.
- d) Batterien nicht überentladen!
- e) Alte und neue Batterien sowie Batterien unterschiedlichen Typs oder Herstellers nicht mischen! Alle Batterien eines Satzes gleichzeitig wechseln.
- f) Verbrauchte Batterien unverzüglich aus dem Gerät entfernen und richtig entsorgen.

g) Hinweise zur Batterieentsorgung

Im Zusammenhang mit dem Vertrieb von Batterien oder mit der Lieferung von Geräten, die Batterien enthalten, sind wir verpflichtet, Sie auf folgendes hinzuweisen:



Sie sind zur Rückgabe gebrauchter Batterien als Endnutzer gesetzlich verpflichtet. Sie können Altbatterien, die wir als Neubatterien im Sortiment führen oder geführt haben, unentgeltlich an unserem Versandlager (L.A. Sports GmbH & Co. KG, Rathenastr. 4, D-51427 Bergisch Gladbach) zurückgeben.

Die auf den Batterien abgebildeten Symbole haben folgende Bedeutung:

- Das Symbol der durchgekreuzten Mülltonne bedeutet, dass die Batterie nicht in den Hausmüll gegeben werden darf.
- Pb = Batterie enthält mehr als 0,004 Masseprozent Blei
- Cd = Batterie enthält mehr als 0,002 Masseprozent
- Cadmium Hg = Batterie enthält mehr als 0,0005 Masseprozent Quecksilber.

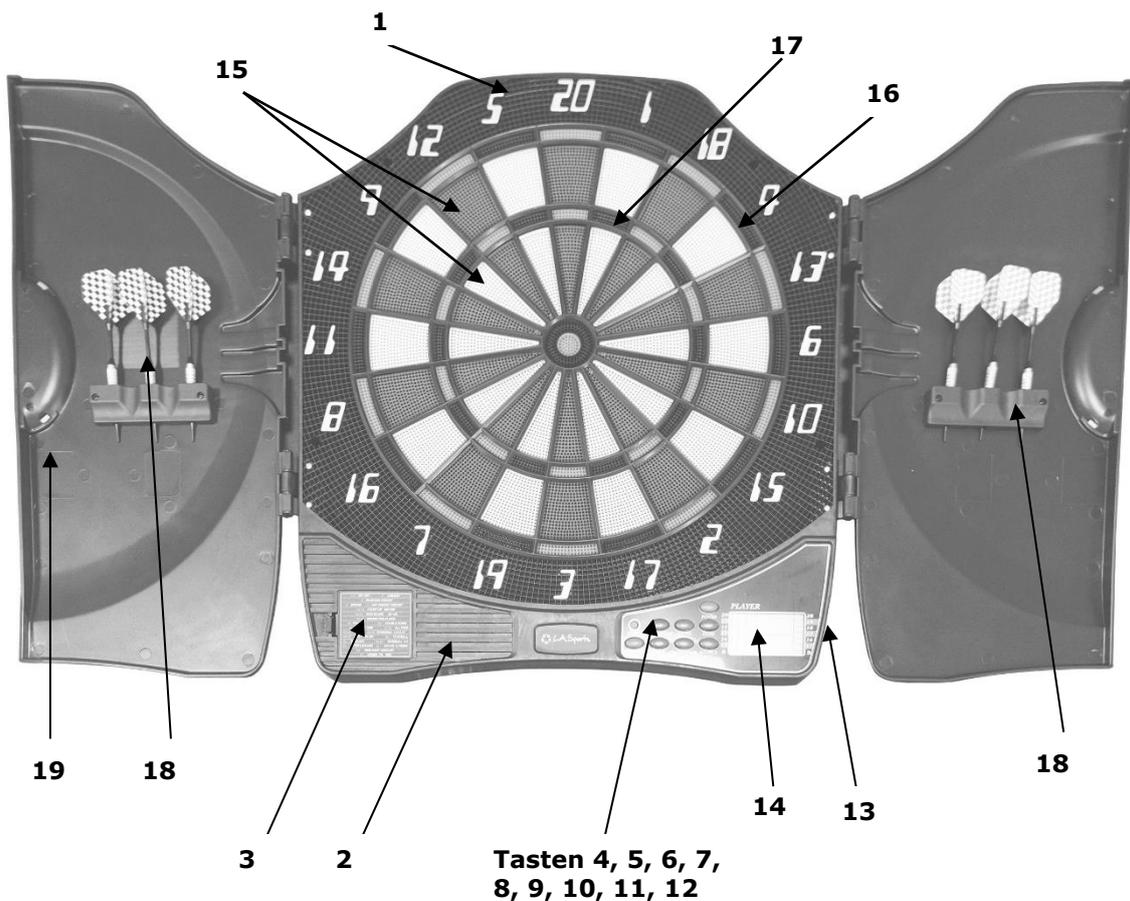
Bitte beachten Sie die vorstehenden Hinweise.

- h) Batterien nicht erhitzen! Bewahren Sie Ihre Batterien nicht in der Nähe von Feuer, Herden oder anderen Wärmequellen auf. Legen Sie die die Batterien nicht in direkt Sonneneinstrahlung. Benutzen oder lagern Sie Batterien nicht bei heißem Wetter in Fahrzeugen.
- i) Nicht direkt an Batterien schweißen oder löten!
- j) Batterien nicht auseinandernehmen!
- k) Batterien nicht deformieren!
- l) Batterien nicht ins Feuer werfen!
- m) Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren!
- n) Unbenutzte Batterien in der Originalverpackung aufbewahren und von Metallgegenständen fernhalten. Ausgepackte Batterien nicht mischen oder durcheinanderwerfen. Dies kann zum Kurzschluss der Batterie und damit zu Beschädigung, zu Verbrennung oder zu Brandgefahr führen.
- o) Batterien aus dem Gerät entnehmen, wenn dieses für längere Zeit nicht benutzt wird, außer es für Notfälle vorgesehen.
- p) Batterien, die ausgelaufen sind, **niemals** ohne entsprechenden Schutz anfassen. Wenn die ausgelaufene Flüssigkeit mit der Haut in Berührung kommt, sollten Sie die Haut sofort und laufendem Wasser abspülen. Verhindern Sie in jedem Fall, dass Augen und/oder Mund mit der Flüssigkeit in Berührung kommen. Suchen Sie in diesen Fällen bitte umgehend einen Arzt auf.
- q) Batteriekontakte und auch die Gegenkontakte im Gerät vor dem Einlegen der Batterien reinigen.

2 VERPACKUNGSMATERIAL / LISTE DER TEILE

Bitte kontrollieren Sie vor der ersten Nutzung Ihres neuen Artikels die Vollständigkeit der Verpackung. Leeren Sie hierzu den Karton vollständig aus. Ihre Verpackung enthält im Lieferumfang ein elektronisches Dartspiel, 6 Soft-Dartpfeile (gegebenenfalls zerlegt), 24 Ersatzspitzen für Dartpfeile, einen Netzadapter sowie diese Bedienungsanleitung mit Spielregeln.

Sollten trotz unserer Qualitätskontrollen einmal einzelne Teile fehlen, so kontaktieren Sie bitte unser Service-Center. Die fehlenden Teile werden Ihnen umgehend kostenfrei zugeschickt.



- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Sicherheitsring für Dartpfeile | 10. Bounce Out-Taste |
| 2. Lautsprecher | 11. Start-/Pause-Taste |
| 3. Übersicht für Spielvarianten | 12. Reset-Taste (eingelassen) |
| 4. An-/Ausmacher | 13. Anschlussbuchse für Netzadapter |
| 5. Spieler-/Seite-/Spielstand-Taste | 14. LCD-Display |
| 6. Lautstärkereglern | 15. Singles-Ring (außen & innen) |
| 7. Double-/Miss Out-Taste | 16. Doubles-Ring |
| 8. Cybermatch-Taste (Spiel gegen den Computer) | 17. Triples-Ring |
| 9. Taste für Auswahl Spielvariante | 18. Eingebaute Darthalterungen |

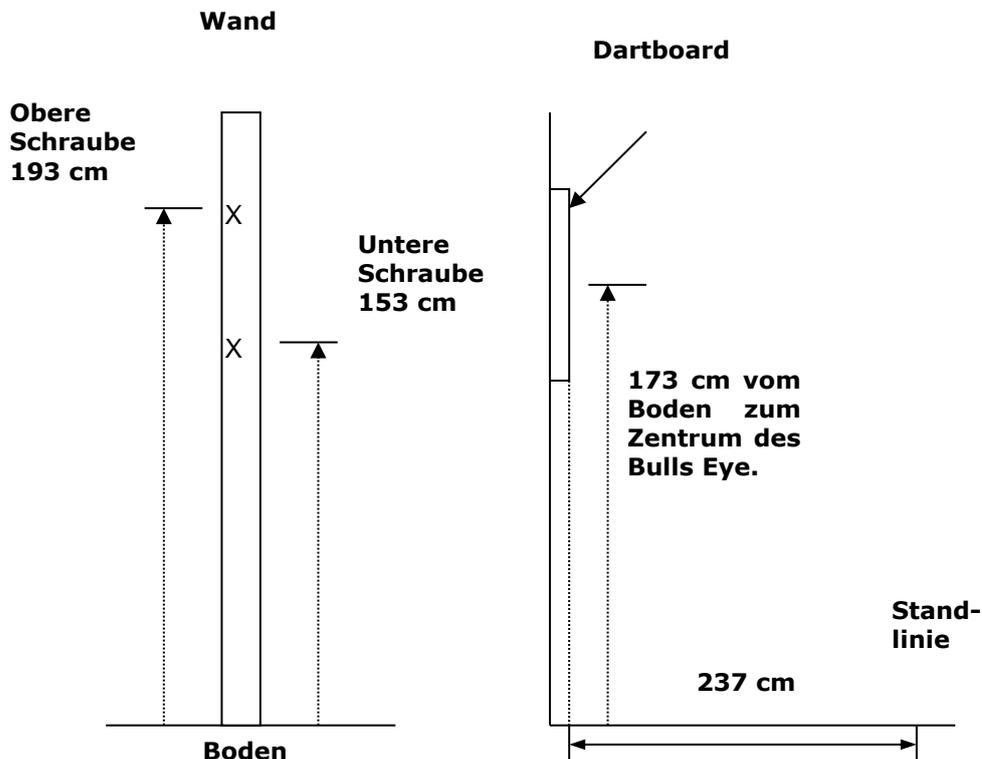
3 AUFBAUANLEITUNG

Ihr neuer Artikel wird weitgehend vormontiert im Karton geliefert. Für Ihr neues Dartspiel benötigen Sie ausreichend Platz. Die Dartscheibe und der Netzstromadapter sind nur für eine Benutzung im Innenraum. Das Gerät darf nicht im Bereich eines Wasserstrahlers aufgehängt werden.

Hängen Sie es in einem Raum auf, der Ihnen mindestens 3 m Freiraum vor der Dartscheibe bietet. Die Platzierung neben einer 220 V AC-Steckdose ist empfehlenswert, da in diesem Fall sowohl Batterien als auch der A/C Adapter benutzt werden können.

Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 0,5 cm) an zwei Löchern auf. Bitte beachten Sie, dass die Dartscheibe fest auf den Schrauben sitzt und dicht an der Wand befestigt sein muss.

Das Dartboard sollte so aufgehängt werden, dass das Zentrum des Bull's Eye 173 cm über Bodenhöhe hängt. Der Abstand der Wurflinie beträgt 2,37 m von der Oberfläche des Boards. Markieren Sie zunächst einen Punkt 153 cm und einen Punkt 193 cm (40 cm über der unteren Markierung) über dem Fußboden. Das Zentrum des Bull's Eye hängt somit 173 cm über Bodenhöhe.



Befestigen Sie den Adapterstecker nun in der Buchse der Dartscheibe und stecken Sie den Netzstecker in eine 220 V Steckdose. Alternativ können Sie 3 Stück AA-Batterien 1,5V in das Batteriefach auf der Rückseite der Dartscheibe einlegen. Sie können mit dem Spiel beginnen.

ACHTUNG

Benutzen Sie ausschließlich den mit der Dartscheibe mitgelieferten A/C Adapter (Input: 120-220V/55-60Hz/9W, Output: 9VDC/300mA), da ein anderer Adapter das Gerät beschädigen könnte.

Die CE-Kennzeichnung bezieht sich auf die elektromagnetische Verträglichkeit des Gerätes (EG-Richtlinie 89/EWG).

4 BEDIENUNGSANLEITUNG

4.1 Tastenfunktionen

- Power-Taste (POWER)
Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu starten oder zu beenden (der Netzadapter muss eingesteckt oder Batterien müssen eingelegt sein).
Ihre Dartscheibe hat eine automatische Energiesparfunktion: Sofern für einen Zeitraum von ca. 3 Minuten kein Tastendruck oder Wurf auf die Scheibe erfolgen, gibt die Scheibe ein Tonsignal von sich und schaltet in eine Schlaffunktion. Das Display zeigt „SLEEP“ an. Die Spielstände bleiben jedoch gespeichert und werden durch Drücken einer beliebigen Taste wieder reaktiviert.
- Taste Spieler/Seite/Spielstand (PLAYER/PAGE/SCORE)
Mit dieser Taste wählen Sie zu Beginn eines Spiels die Anzahl der teilnehmenden Spieler aus (bis zu 8 Spieler in 4 Teams à 2 Spieler). Sobald Sie die Dartscheibe mit mehr als zwei Spielern benutzen, werden nicht mehr alle Spielstände gleichzeitig angezeigt. Zudem können Sie während des Spiels mit dieser Taste die Spielstände der anderen Spieler im nicht aktiven Teil des Displays anzeigen.
- Start-/Pause-Taste (START/HOLD)
Die Start-Taste erfüllt mehrere Funktionen:
(a) Durch Drücken der Start-Taste starten Sie ein Spiel nach Eingabe aller Optionen.
(b) Durch Drücken der Start-Taste springt die Dartscheibe auf den nächsten Spieler über (CHANGE).
(c) Durch Drücken der Start-Taste können Sie die Dartscheibe in einen Pausemodus (HOLD) versetzen, um beispielsweise Pfeile zwischen einzelnen Spielrunden zu entfernen.
- Spielmodustaste (GAME)
Durch Drücken der Spielmodustaste können Sie die verschiedenen Spielmodi anzeigen lassen und auswählen.
- Spielen gegen den Computer (CYBERMATCH)
Durch Drücken der Cybermatch-Taste können Sie die Funktion „Mensch gegen Computer“ als Spielgrundlage aktivieren. Es gibt 5 verschiedene Level, wobei C1 das schwierigste und C5 das einfachste Level ist (C5 Einsteiger → C4 Geübter → C3 Fortgeschrittener → C2 Experte → C1 Professioneller Spieler).
Zu Spielbeginn wirft zunächst der menschliche Spieler. Nach dem Werfen der 3 Darts werden diese entfernt und durch Drücken der Start-Taste wird auf den Computer-Spieler umgestellt. Dessen „Würfe“ (angestrebte Segmente als auch Ergebnisse) werden im Display dargestellt. Nach wiederum 3 Würfeln stellt der Computer automatisch auf den menschlichen Spieler um. Dies wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler gewinnt.
- Auswahl taste (SELECT)
Durch Drücken der Auswahl taste können Sie bei zahlreichen Spielmodi verschiedene Schwierigkeitslevel auswählen. Dazu erhalten Sie bei den einzelnen Modi nähere Informationen.
- Reset-Taste (RESET)
Durch Drücken der Reset-Taste können Sie die aktuellen Spielstände des Dartboards zurücksetzen und zum Beginn des Spiels zurückkehren.
- Lautstärke-Taste (SOUND)
Halten Sie Lautstärke-Taste gedrückt, bis Sie die gewünschte Lautstärke erreicht oder das Dartboard auf stumm geschaltet haben.
- Bounce Out-Taste (BOUNCE OUT)
Entscheiden Sie sich vor dem Spiel, ob Dartpfeile, die nach dem Treffen der Scheibe nicht Stecken bleiben („bounce out“), gezählt werden sollen oder nicht.

Sofern Sie diese nicht zählen möchten, drücken Sie die Bounce Out-Taste direkt, nachdem ein Pfeil heruntergefallen ist damit der entsprechende Wert gelöscht wird.

- Double/Miss-Taste (DOUBLE/MISS)
Die Double-Option ist für die x01-Spiele (beispielsweise 301, 401, etc.) verfügbar. Hier können Sie die Optionen Double In, Double Out und Master Out für diese Spiele aktivieren.
Zugleich kann ein Spieler bei jedem Spiel durch Drücken dieser Taste dem Dartboard mitteilen, wenn ein Wurf die Dartscheibe komplett verfehlt hat, damit der Computer den Wurf registriert.

4.2 Inbetriebnahme

Ihre neue Dartscheibe kann eine Schutzfolie auf der Oberfläche haben, um ein Verkratzen während des Transports zu vermeiden. Bitte entfernen Sie diese Folie vor dem Spielbeginn, um eine bessere Sichtbarkeit der Anzeigen zu erhalten. Ziehen Sie diese dazu von einer Ecke beginnend einfach ab.

- Drücken Sie für die Inbetriebnahme die Power-Taste [POWER]. Eine kurze Tonfolge wird als Begrüßung abgespielt, während das Display die verschiedenen Anzeigen testet.
- Drücken Sie nun die Spiel-Taste [GAME] um die gewünschte Spielform auszuwählen.
- Drücken Sie nun optional die Double-Taste [DOUBLE] um bei x01-Spielen die Double In-, Double Out- und/oder Master Out-Option zu aktivieren.
- Drücken Sie dann die Spieler-Taste [PLAYER] um die gewünschte Anzahl der Spieler (1 bis 8) zu bestimmen. Die voreingestellte Variante ist 2 Spieler. Drücken Sie alternativ die Cybermatch-Taste [CYBERMATCH] um gegen den Computer zu spielen.
- Drücken Sie letztendlich die Start-Taste [START] um das gewünschte Spiel zu aktivieren bzw. die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu beginnen.
- Werfen Sie nun die Dartpfeile auf die Dartscheibe. Im Display wird auf der rechten Seite neben der Spielstandsanzeige die Anzahl der verbleibenden Würfe für den jeweils aktiven Spieler angezeigt.
Wenn alle drei Pfeile geworfen wurden (und die Scheibe getroffen haben) sagt die Dartscheibe „remove“ (entfernen). Danach können Sie die Pfeile von der Dartscheibe entfernen, ohne dass der Spielstand betroffen ist.
Drücken Sie dann erneut die Start-Taste [START] um das Spiel wiederum für den nächsten Spieler aktivieren. Die elektronische Stimme kündigt dann den nächsten Spieler an, dieser wird zusätzlich im Display angezeigt.

4.3 Team-Wettbewerb

Neben der Spielfunktion für 4 einzelne Spieler unterstützt Ihre Dartscheibe ebenfalls das Spielen in 4 Teams à 2 Spieler pro Mannschaft. Um in den Mannschaftsmodus zu gelangen, halten Sie die Spieler-Taste [PLAYER] so lange gedrückt bis im Display „t“ erscheint.

Die verschiedenen Mannschaftsoptionen sind nachfolgend aufgeführt:

- t 2-2 (Dartboard sagt: „4 Player“ [4 Spieler])
2 Teams mit 4 Spielern. Die Spieler 1 + 3 gehören zu Team 1, die Spieler 2 + 4 zu Team 2.
- t 3-3 (Dartboard sagt: „6 Player“ [6 Spieler])
3 Teams mit 6 Spielern. Die Spieler 1 + 4 gehören zu Team 1, die Spieler 2 + 5 zu Team 2 und die Spieler 3 + 6 zu Team 3.

- t 4-4 (Dartboard sagt: „8 Player“ [8 Spieler])
4 Teams mit 8 Spielern. Die Spieler 1 + 5 gehören zu Team 1, die Spieler 2 + 6 zu Team 2, die Spieler 3 + 7 zu Team 3 und die Spieler 4 + 8 zu Team 4.

Während des Mannschaftswettbewerbs werden die Ergebnisse der einzelnen Spieler für das Mannschaftsergebnis zusammengezählt und gewertet.

4.4 Allgemeine Dartregeln

Die folgenden Regeln sind generelle Grundlagen für alle Dartspiele, die mit Dartpfeilen auf englische Standard-Dartboards gespielt werden. Je nach Region, Art des Spiels und der Mitspieler können in Einzelfällen anders lautende Vereinbarungen gelten.

1. Jeder Dartpfeil, der unter 55 Gramm wiegt, kann für das Spiel benutzt werden.
2. Die Spielreihenfolge wird ermittelt, in dem jeder Spieler eines Teams einen Wurf auf das Bulls Eye abgibt. Der dem Bulls Eye am nächsten liegende Spieler beginnt. Wenn der erste Spieler das Bulls Eye trifft, kann der nächste Spieler den Dartpfeil herausnehmen. Sollte der nächste Spieler dann das Bulls Eye ebenfalls treffen, wird erneut auf das Bulls Eye geworfen, dieses Mal allerdings in umgekehrter Reihenfolge. Entfernt der nächste Spieler den ersten Dartpfeil nicht aus dem Bulls Eye und trifft dies bei seinem Versuch, gewinnt der nächste Spieler das Bulls Eye.
3. Der Gewinner des Bulls Eye hat das Recht, die Art des zu spielenden Spiels festzulegen.
4. Die Spieler und die Teams wechseln sich bei Ihren Turns ab. Wenn ein Spieler diese Reihenfolge verletzt und wenn dies vor dem nächsten Turn bemerkt wird, zählen die geworfenen Darts nicht und die Reihenfolge wird korrekt fortgesetzt. Wird dies erst festgestellt, nachdem der nächste Spieler geworfen hat, sollte der Spieler, der gegen die Reihenfolge verstoßen hat, eine Runde aussetzen, um die ursprüngliche Reihenfolge wieder herzustellen.
5. Jeder Spieler darf bis zu drei Darts pro Runde ("Turn") werfen.
6. Wenn ein Spieler mit seinem Fuß die Wurflinie überschreitet, wird dies als Foul gewertet und alle Würfe seiner Runde zählen nicht. Ein Spieler kann sich so weit wie möglich über die Wurflinie lehnen, solange er die Linie nicht mit einem Teil seines Fußes übertritt.
7. Ein Wurf zählt an dem Punkt, an dem der Pfeil in der Dartscheibe steckt. Entscheidend ist hier das Metallgitter auf der Scheibe, nicht die Farbmarkierung.
8. Wenn ein Dartpfeil von der Scheibe abprallt oder herausgestoßen wird, zählt dieser Wurf nicht und darf auch nicht wiederholt werden. Wenn ein Pfeil von der Scheibe fällt, bevor ihn der Spieler herausnimmt oder der Wurf gezählt wurde, wird er nicht gewertet. Es ist allerdings gestattet, nach Abschluss der Runde zu der Scheibe zu gehen und den Pfeil herauszuziehen, bevor er fällt. Ein Dartpfeil, der in einem anderen Pfeil steckt, wird als geworfen gewertet, erhält aber keine Punkte.
9. Wenn ein Spieler die Darts seiner Runde geworfen hat, sollte er diese erst nach Zustimmung des Gegenspielers oder des Zählers und nach Festhalten des Ergebnisses auf der Zählkarte (je nach gewähltem Spielmodus) aus der Scheibe ziehen.
10. Zählweise: Die Zählweise auf dem Dartboard bleibt trotz der zahlreichen verschiedenen möglichen Spielformen konstant. Das Dartboard ist in keilförmige Segmente aufgeteilt, die von 1 bis 20 nummeriert sind. Hinzu kommt das Zentrum oder Bulls Eye. Zusätzlich werden durch die Kunststoff- oder Metallspinne zwei Ringe (Breite 9,5 mm oder 3/8") abgetrennt: Treffer im äußeren Ring zählen das Doppelte des jeweiligen Segments, während Pfeile im inneren Ring das Dreifache ausmachen. Pfeile im äußeren Rand des Bulls Eye zählen 25 Punkte, im Inneren des Zentrums das Doppelte oder 50 Punkte. Das Ergebnis

einer Runde ergibt sich durch die Summe aller Pfeile in den verschiedenen Sektionen der Dartscheibe.

4.5 Turnier-Dartspiele

(Scheibe mit 20 Segmenten)

Auf Ihrer Dartscheibe sind die Spiele und Optionen vorprogrammiert. Anbei eine detaillierte Beschreibung der Spiele (in der Reihenfolge, wie Sie auf dem Display erscheinen.) Die Nummer des jeweiligen Spielers ist mit angegeben.

Auf einer Dartscheibe können viele verschiedene Spiele gespielt werden, die mit Abstand beliebtesten sind, allerdings die Spielformen „301“ & „501“. Bei beiden Spielen geht es darum, vom Anfangswert (301 oder 501 Punkte) durch die Würfe herunter auf genau 0 Punkte zu zählen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Ziel 0 Punkte erreicht hat.

REGELN DER SPIELE 301, 401, 501, 601, 701, 801 & 901 (G-01 – G-07)

Der aktuelle Spielstand ergibt sich durch das Abziehen des erreichten Punktwertes eines Wurfs von der Ausgangspunktzahl (beispielsweise 301). Würfe in den inneren und den äußeren Ring zählen wie gesagt doppelt beziehungsweise dreifach.

Ein Spieler muss seinen Punktestand auf exakt 0 herunterspielen, um zu gewinnen. Dabei muss der letzte Wurf zum Erreichen der 0 ein „Double“ sein. Wenn ein Spieler beispielsweise 32 Punkte übrig hat, muss er für den Sieg eine doppelte 16 werfen. Wenn dann eine einfache 16 geworfen wird, verbleiben 16 Punkte und der nächste Wurf muss eine doppelte 8 sein. Ein Spieler muss daher immer eine gerade Punktzahl aufweisen, um den finalen Wurf ansetzen zu können.

Wenn ein Spieler in einer Runde (3 Darts) seinen Punktestand unter 0 bringt, dann wird die gesamte Runde nicht gezählt und er startet bei der nächsten Runde wieder mit seinem ursprünglichen Punktestand. Wenn der Spieler das Ziel 0 mit einem einfachen Wurf erreicht, wird die Runde ebenfalls nicht gezählt und er startet bei der nächsten Runde wieder mit dem Punktestand von vorher. Wenn der Spieler mit einem Wurf oder einer Runde den Punktestand 1 erreicht, wird diese Runde ebenfalls nicht gewertet, da er von 1 nicht mit einem Double auf 0 kommen kann.

Für diese Spielformen existieren verschiedene erweiternde Optionen:

- Standard: Bei diesem Spiel wird begonnen, unabhängig davon, welches Segment Sie treffen.
- DOUBLE-IN: Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu subtrahieren.
- DOUBLE-OUT: Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit das Spiel abgeschlossen werden kann.
- DOUBLE-IN/OUT: Ein Double-Feld muss getroffen werden, damit das Spiel begonnen und abgeschlossen werden kann.

CRICKET (G-08)

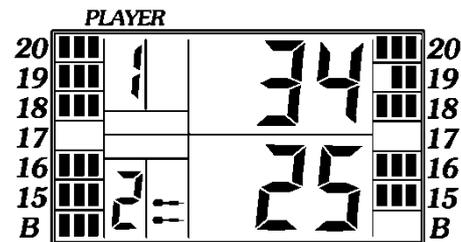
Die Spiele der Spielform Cricket unterscheiden sich entscheidend von den beiden oben vorgestellten Spielformen, da diesem Spiel eher eine gegen den Gegner gerichtete Strategie zugrunde liegt als die individuelle Wurfleistung und der Punkteabbau.

Die Idee dieses Spiels ist es, verschiedene Felder auf dem Dartboard zu „schließen“ beziehungsweise für den Gegner quasi unerreichbar zu machen. Verschiedene Felder können in beliebiger Reihenfolge geschlossen werden, wobei aufgrund der zu erreichenden Punktezahl normalerweise die Felder 20, 19, 18, usw. sowie das Bull's Eye zunächst beliebte Ziele sind. Ein Feld wird durch 3 Treffer in dieses Feld geschlossen, wobei Treffer in die doppelten und dreifachen Bereiche der Segmente doppelt und dreifach zählen.

Wenn ein Feld dreifach getroffen wurde, dann ist dieses Feld geschlossen und weitere Punkte können hier nur erreicht werden, solange der Gegner dieses Feld durch eigene drei Treffer nicht ebenfalls geschlossen hat. Der Gegner kann dann hier zwar keine Punkte erzielen, da das Feld bereits geschlossen wurde, hat aber so die Möglichkeit, dem Spieler das Erreichen weiterer eigener Punkte zu verwehren.

Gewinner dieser Spielform ist derjenige Spieler, der als erster alle Felder „geschlossen“ hat und dabei den höchsten Zählerstand erreicht hat. Wenn ein Spieler beispielsweise sämtliche Felder bereits „geschlossen“ hat aber nur über einen niedrigeren Punktestand verfügt, muss er so lange weiterspielen bis er entweder den Punktrückstand aufgeholt oder der andere Spieler ebenfalls alle Felder 2geschlossen“ hat.

Ihr neues Dartboard benutzt für die Cricket-Spieloption ein besonderes Display, um den Status der Felderschließung jedes Spielers nachvollziehen zu können (siehe Abbildung rechts). Um die Spielstände der einzelnen Spieler zu sehen, drücken Sie einfach die Taste Spieler/Seite (PLAYER/PAGE). Nach Loslassen der Taste kehrt das Display zur ursprünglichen Anzeige zurück.



Bei der Auswahl von Cricket werden die einzelnen Segmente (der Zahlen 15 bis 20 sowie das Bulls Eye) sowie die Anzahl der Treffer angezeigt. Bei einem Treffer leuchtet das entsprechende Segment auf und ein Treffer wird angezeigt. Bei einem Double- oder Triple-Treffer wird das Segment entsprechend doppelt oder dreifach belegt.

NO SCORE-CRICKET (G-09)

Dieses Spiel entspricht dem oben erläuterten Cricket-Spiel allerdings ohne das Ziel des Erreichens des höchstens Punktestands. Hier müssen einfach sämtliche betreffenden Segmente (15 bis 20 sowie Bulls Eye) so schnell wie möglich „geschlossen“ werden.

SCRAM / NO SCORE-CRICKET(G-10) – NUR FÜR 2 SPIELER

Dieses Spiel entspricht ist eine Variante des oben erläuterten Cricket-Spiels. Es besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In beiden Runden versuchen die Spieler die betreffenden Segmente (15 bis 20 sowie Bulls Eye) mit drei Treffern pro Segment zu „schließen“.

Während der Runde 1 versucht der Spieler 2, in den von Spieler 1 noch nicht geschlossenen Segmenten so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Sobald Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist die Runde 1 beendet.

In Runde 2 sind die Rollen der Spieler vertauscht, d.h. Spieler 2 versucht die betreffenden Segmente (15 bis 20 sowie Bulls Eye) mit drei Treffern pro Segment zu „schließen“. Während der Runde 2 versucht nun der Spieler 1, in den von Spieler 2 noch nicht geschlossenen Segmenten so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Sobald Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat, ist die Runde 2 beendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

CUT THROAT -CRICKET (G-11)

Dieses Spiel wird grundsätzlich nach denselben Regeln wie das klassische Cricket-Spiel gespielt. Allerdings werden erreichte Punkte dem Gegner zugerechnet und das Ziel des Spiels ist das Beenden mit möglichst wenig Punkten. Die Variante bringt eine neue Spielpsychologie in das Dartspiel. Besonders amüsant dürfte dies für sehr ehrgeizige Spieler werden.

COUNT-UP 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 & 999 (G-12 – G-19)

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLE-FELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LCD-Display gezeigt.

HIGH SCORE (G-20)

Die Regeln für dieses Spiel sind sehr einfach: Ziel ist es, innerhalb von drei (oder mehr, vor Beginn des Spiels festzulegenden) Spielrunden die höchste Punktezahl zu erreichen. Jeder Spieler beginnt bei der Punktezahl 0, die Punkte werden anschließend aufgerechnet. Der Spieler, der die höchste Punktezahl nach Ende des Spieles hat, gewinnt.

High Score 3 Runden – G-20

High Score 4 Runden – G-21

High Score 5 Runden – G-22

High Score 6 Runden – G-23

High Score 7 Runden – G-24

High Score 8 Runden – G-20

High Score 9 Runden – G-26

High Score 10 Runden – G-27

High Score 11 Runden – G-28

High Score 12 Runden – G-29

High Score 13 Runden – G-30

High Score 14 Runden – G-31

ROUND THE CLOCK (G-32)

Jeder Spieler muss nacheinander die Sektoren 1 bis 20 und als Bulls Eye treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen, darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster 20 trifft, hat gewonnen.

Das Display wird Ihnen zeigen, welcher Sektor als nächster zu treffen ist. Dieser Sektor muss getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden Sektor weitergespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf dem Display die nächste zu treffende Zahl erscheinen.

Weitere Spieloptionen sind wie folgt:

- Round the Clock 5 (G-33): Das Spiel beginnt im Sektor 5
- Round the Clock 10 (G-34): Das Spiel beginnt im Sektor 10
- Round the Clock 15 (G-35): Das Spiel beginnt im Sektor 15

Double- und Triple-Würfe zählen in dieser Spielform lediglich einfach, da hier die getroffenen Punkte nicht aufaddiert werden.

ROUND THE CLOCK DOUBLE (G-36)

Jeder Spieler muss nacheinander die Double-Felder der Sektoren 1 bis 20 treffen. Die weiteren Regeln sind analog zu dem oben erläuterten normalen Round the Clock-Spiel.

Weitere Spieloptionen sind wie folgt:

- Round the Clock Double 5 (G-37): Das Spiel beginnt im Sektor 5
- Round the Clock Double 10 (G-38): Das Spiel beginnt im Sektor 10
- Round the Clock Double 15 (G-39): Das Spiel beginnt im Sektor 15

ROUND THE CLOCK TRIPLE (G-40)

Jeder Spieler muss nacheinander die Triple-Felder der Sektoren 1 bis 20 treffen. Die weiteren Regeln sind analog zu dem oben erläuterten normalen Round the Clock-Spiel.

Weitere Spieloptionen sind wie folgt:

- Round the Clock Triple 5 (G-41): Das Spiel beginnt im Sektor 5
- Round the Clock Triple 10 (G-42): Das Spiel beginnt im Sektor 10
- Round the Clock Triple 15 (G-43): Das Spiel beginnt im Sektor 15

KILLER (G-44)

Dieses Spiel wird die wahren Freunde zeigen. Es kann mit mindestens zwei Spielern gespielt werden aber die Spielfreude nimmt mit zunehmender Anzahl der Spieler zu. Zum Beginn muss jeder Spieler sich eine Zahl wählen, indem er/sie den Dartpfeil auf die Scheibe wirft. Das LCD-Display zeigt nun „SEL“ für „Selection“ oder Auswahl an. Die Zahl, die jeder Spieler „erwirft“, ist seine/ihre Zahl für das gesamte Spiel. Zwei Spieler können nicht dieselbe Zahl haben. Sobald jeder Spieler eine andere Zahl hat, kann das Spiel beginnen.

Das erste Ziel ist, durch Treffen des Double-Segments der eigenen Zahl sich selbst als „Killer“ zu etablieren. Sobald ein Spieler dies erreicht, bleibt er/sie für den Rest des Spiels der Killer. Nun ist das Ziel der „killenden“ Spieler, das Leben anderer Spieler durch Treffen deren Segmente zu eliminieren. Der Spieler, der als Letzter noch ein Leben hat, gewinnt. Es ist in diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelnen Spieler zu Teams zusammenschließen, um vermeintlich bessere Spieler gemeinsam zu eliminieren.

DOUBLE DOWN 40 (G-45)

In dieser Spielform startet jeder Spieler mit 40 Punkten. Ziel ist es, so viele Treffer in dem aktiven Segment pro Runde zu erreichen wie möglich. In der ersten Runde muss der Spieler auf das Segment 15 werfen. Für jedes Mal, dass die 15 verfehlt wird, wird der Spielstand des Spielers halbiert. Für jeden Treffer in die 15 wird der Wert (Double- und Triple-Treffer zählen entsprechend) zu dem Spielstand hinzuaddiert.

In der folgenden Runde muss der Spieler dann auf das Segment 16 werfen, die Zählweise erfolgt analog zu der ersten Runde. Jeder Spieler muss auf die durch das LCD-Display in der unten angezeigten Reihenfolge angezeigten Segmente werfen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Sofern als Segment „D“ oder „T“ angezeigt wird, kann der Spieler in jedes Double- bzw. Triple-Segment werfen.

| | 15 | 16 | D | 17 | 18 | T | 19 | 20 | B | Summe |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|--------------|
| Spieler 1 | | | | | | | | | | |
| Spieler 2 | | | | | | | | | | |

DOUBLE DOWN 41 (G-46)

Diese Spielform ähnelt der oben beschriebenen Spielform Double Down mit zwei Ausnahmen: (a) hier werden die Segmente nicht von 15 bis 20 ansteigend nacheinander durchgegangen sondern von 20 bis 15 abfallend, sowie (b) wird eine weitere Runde am Ende eingeführt, in der Spieler mit drei Würfeln versuchen müssen, 41 Punkte zu erreichen. Diese Herausforderung gestaltet diese Spielvariante wesentlich schwieriger als das „einfache“ Double Down, da bei Fehlwürfen der Spielstand immer halbiert wird.

Sofern als Segment „D“ oder „T“ angezeigt wird, kann der Spieler in jedes Double- bzw. Triple-Segment werfen.

| | 20 | 19 | D | 18 | 17 | T | 16 | 15 | 41 | B | Summe |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|----------|--------------|
| Spieler 1 | | | | | | | | | | | |
| Spieler 2 | | | | | | | | | | | |

ALL FIVES 51 (G-47)

In diesem Spiel zählt die gesamte Dartscheibe nach regulären Kriterien. Allerdings muss die Summe der Würfe einer Runde durch 5 teilbar sein und der letzte Wurf muss in die Wertung kommen. So wird verhindert, dass ein Spieler seinen letzten Wurf absichtlich „verwirft“, wenn die Summe der Punkte aus den ersten beiden Würfeln bereits durch 5 teilbar ist. Eine durch 5 teilbare Runde wird mit dem geteilten Ergebnis zum Spielstand hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst 51 Punkte erreicht, gewinnt.

All Fives 61 – G-48
All Fives 71 – G-49

All Fives 81 – G-50
All Fives 91 – G-51

SHANGHAI 1 (G-52)

Das Spiel fängt im Sektor 1 an und endet im Sektor 20 bzw. im Bulls Eye. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktezahl hat, ist der Gewinner.

Weitere Spieloptionen sind wie folgt:

- Shanghai 5 (G-53): Das Spiel beginnt im Sektor 5
- Shanghai 10 (G-54): Das Spiel beginnt im Sektor 10
- Shanghai 15 (G-55): Das Spiel beginnt im Sektor 15

GOLF 9 (G-56)

Das Ziel dieses Spieles ist es wie im richtigen Golfspiel die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Die Segmente 1 bis 9 müssen hierbei in Folge getroffen werden. Die Zielwurfzahl für ein 9-Loch-Turnier ist damit Par 27 (27 Würfe für 9 Segmente). In der ersten Runde muss jeder Spieler mit 3 Pfeilen die 1 treffen, in der zweiten Runde muss jeder Spieler mit 3 Pfeilen die 2 treffen u.s.w. Treffer in Double- oder Triple-Segmente werden dabei entsprechend hinsichtlich des Ergebnisses doppelt oder dreifach gewertet, während der Wurf nur einfach zählt.

Wenn ein Spieler alle drei Würfe verfehlt (In diesem Fall drücken Sie die Spieler-Taste [PLAYER]), so bekommt dieser 5 Punkte aufgerechnet. Der Computer zählt immer die niedrigste Punktzahl, die in einer Spielrunde erzielt wurde.

Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 9. Runde die wenigsten Punkte gemacht hat.

GOLF 18 (G-57)

Das Spiel entspricht der Spielform Golf 9, allerdings wird hier auf 18 Löcher bzw. Segmente gespielt. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten Punkte gemacht hat.

FOOTBALL (G-58)

Bei diesem Spiel muss jeder Spieler „sein“ Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen. Entweder wählen Sie Ihr Spielfeld aus, in dem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Spielfeld trifft. Alternativ wählt jeder Spieler sein gewünschtes Spielfeld aus, in dem er/sie die jeweilige Taste manuell betätigt

Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende „Linie“ festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt – das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel.

Hat ein Spieler zum Beispiel das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das „Spielfeld“ ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht:

Double-Segment 20 → Äußeres Single-Segment → Triple 20 → Inneres Single-Segment 20 → Äußeres Bullseye → Inneres Bullseye → Äußeres Bullseye → Inneres Single-Segment 3 → Triple 3 → Äußeres Single-Segment 3 → und schließen das Double-Segment 3.

Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt. Das LCD-Display zeigt das jeweils zu treffende Segment für jeden Spieler an.

BOWLING (G-59)

Diese Dartvariante des Bowlings ist ein herausforderndes Spiel. Um ein gutes Ergebnis zu erreichen, muss sehr akkurat gespielt werden.

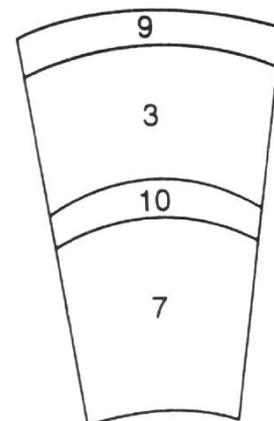
Spieler 1 beginnt das Spiel. Sie müssen sich ihre „Bahn“ (Alley) aussuchen, indem Sie entweder einen Dartpfeil werfen oder das gewünschte Segment manuell durch Knopfdruck auswählen. Sobald die Bahn ausgewählt wurde, haben Sie noch 2 Dartpfeile um „Kegel“ zu werfen.

Für diese Spielform gibt es einige spezielle Regeln:

- Das perfekte Ergebnis für diese Version des Bowlings ist 200 Punkte oder Kegel.
- Dasselbe Einzelsegment kann während einer Runde (Frame) nicht zwei Mal gewertet werden. Sofern Sie dasselbe Einzelsegment in einer Runde ein zweites Mal treffen, wird dieser Treffer nicht gewertet. Hinweis: Sie können jedes Einzelsegment in einer Runde treffen um 10 Punkte bzw. Kegel zu erreichen.
- Sie können 20 Punkte bzw. Kegel in einer Runde erreichen, indem Sie das Triple-Segment zwei Mal treffen.
- Wenn Sie das Double-Segment mit dem ersten und zweiten Dartpfeil treffen zählt dies lediglich für 10 Punkte bzw. Kegel. Wenn Sie das Double-Segment nur mit dem zweiten Pfeil treffen, zählt diese Runde als 9 Punkte bzw. Kegel.

Jedes Segment in Ihrer Bahn ist eine bestimmte Anzahl Kegel wert:

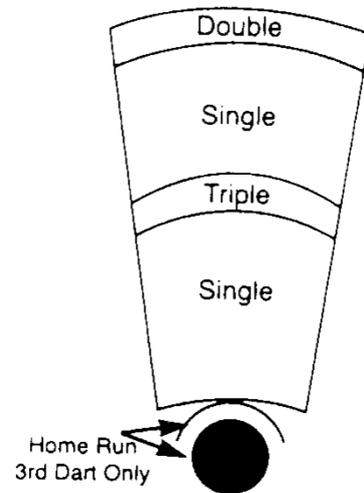
| Segment | Wert |
|----------------|----------|
| Double | 9 Kegel |
| Äußeres Single | 3 Kegel |
| Triple | 10 Kegel |
| Inneres Single | 7 Kegel |



BASEBALL – 6 / 9 INNINGS (G-60 & G-61)

Wie auch in der Realität besteht ein Spiel aus insgesamt 6 bzw. 9 „Innings“. Jeder Spieler hat drei Würfe pro „Inning“ bzw. Runde. Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:

| Teilsegment | Punktezahl |
|-----------------|---|
| Single Segment | eine Station |
| Doubles Segment | zwei Stationen |
| Triples Segment | drei Stationen |
| Bulls Eye | „Home Run“ (<i>kann erst bei dem dritten Pfeil jeder Runde versucht werden</i>) |



Ziel in diesem Spiel ist, so viele „Runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten „Runs“ in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.

Das LCD-Display zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für die Dartpfeile befinden, stehen stellvertretend für die 1., 2. und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamten „Run“ pro Runde an.

STEEPLECHASE / HINDERNISLAUF (G-62)

Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster das Rennen zu beenden bzw. als erster den Lauf zu vollenden. Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bulls Eye. Um durch das Rennen zu kommen, müssen Sie jeweils den inneren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bulls Eye und dem Triple-Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des Weiteren sind – wie auch bei einem realen Hindernisrennen – Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt. Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

Triple 13

Triple 17

Triple 8

Triple 5

Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

SHOVE A PENNY (G-63)

Nur die Nummern 15 bis 20 und das Bulls Eye werden benutzt. „Singles“ werden als ein Punkt gezählt, „Doubles“ werden zweifach und „Triples“ werden dreifach gezählt. Jeder Spieler muss die Nummer der Reihenfolge nach treffen.

Wichtig ist, dass in jedem Segment drei Punkte getroffen werden müssen, damit zur nächsten Nummer gewechselt werden kann. Erzielt ein Spieler mehr als drei Punkte in dem jeweiligen Segment, werden die überschüssigen Punkte an den nächsten Spieler weitergegeben. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15 – 20 und Bulls Eye) drei Punkte erzielt, hat gewonnen.

NINE-DART CENTURY (G-64)

Jeder Spieler hat 9 Darts (3 Runden) um auf die Punktzahl 100 zu kommen. „Singles“ werden als ein Punkt gezählt, „Doubles“ werden zweifach und „Triples“ werden dreifach gezählt. Der Spieler, der zuerst die 100 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Überschreitet ein Spieler die 100 Punkte, so hat dieser Spieler verloren sofern nicht alle Spieler über 100 Punkte erreichen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am nächsten an 100 Punkte ist. Wenn ein Spieler das Dartboard verfehlt, wird die Punktzahl dieses Spielers auf 0 zurückgesetzt und der Spieler muss von neu beginnen.

GREEN VS. RED (G-65)

Diese Spielform ist nur für zwei Spieler geeignet. Dieses Spiel ist ein „Rennen“ um die Dartscheibe in dem die Fähigkeit, Doubles und Triples zu werfen, belohnt wird. Der Spieler 1 ist „grün“, der Spieler 2 „rot“. Spieler 1 wirft im Uhrzeigerseiner rund um die Scheibe nur auf Doubles und Triples seiner Farbe (in diesem Beispiel grün, die Farben können je nach Ausführung der Dartscheibe allerdings abweichen). Spieler 2 beginnt bei dem Segment 20 und wirft gegen den Uhrzeigerseiner rund um die Scheibe nur auf Doubles und Triples ebenfalls seiner Farbe. Das Display zeigt dabei jeweils das zu treffende Segment an. Hinweis: In einer Runde können in einem Segment maximal ein Double und ein Triple geworfen und gezählt werden. Wenn ein Spieler die Farbe seines Gegners trifft, wird dieser Punktwert von seinem Spielstand abgezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt.

4.6 Spielübersicht

| Spiel | Beschreibung | Spiel | Beschreibung |
|--------------|----------------------|--------------|-----------------------------|
| G01 | 301 | G34 | Round the clock r10 singles |
| G02 | 401 | G35 | Round the clock r15 singles |
| G03 | 501 | G36 | Round the clock 1 doubles |
| G04 | 601 | G37 | Round the clock 5 doubles |
| G05 | 701 | G38 | Round the clock 10 doubles |
| G06 | 801 | G39 | Round the clock 15 doubles |
| G07 | 901 | G40 | Round the clock 1 triples |
| G08 | Cricket | G41 | Round the clock 5 triples |
| G09 | No-score cricket | G42 | Round the clock 10 triples |
| G10 | Scram | G43 | Round the clock 15 triples |
| G11 | Cut throat cricket | G44 | Killer |
| G12 | Count up 300 | G45 | Double down |
| G13 | Count up 400 | G46 | Double down 41 |
| G14 | Count up 500 | G47 | All fives 51 |
| G15 | Count up 600 | G48 | All fives 61 |
| G16 | Count up 700 | G49 | All fives 71 |
| G17 | Count up 800 | G50 | All fives 81 |
| G18 | Count up 900 | G51 | All fives 91 |
| G19 | Count up 999 | G52 | Shanghai 1 |
| G20 | Hi Score (3 rounds) | G53 | Shanghai 5 |
| G21 | Hi Score (4 rounds) | G54 | Shanghai 10 |
| G22 | Hi Score (5 rounds) | G55 | Shanghai 15 |
| G23 | Hi Score (6 rounds) | G56 | Golf-9 holes |
| G24 | Hi Score (7 rounds) | G57 | Golf-18 holes |
| G25 | Hi Score (8 rounds) | G58 | Football |
| G26 | Hi Score (9 rounds) | G59 | Bowling |
| G27 | Hi Score (10 rounds) | G60 | Baseball-6 inning |
| G28 | Hi Score (11 rounds) | G61 | Baseball-9 inning |
| G29 | Hi Score (12 rounds) | G62 | Steeplechase |
| G30 | Hi Score (13 rounds) | G63 | Shove a penny |
| G31 | Hi Score (14 rounds) | G64 | Nine dart century |
| G32 | Round the clock r1 S | G65 | Green vs Red |
| G33 | Round the clock r5 S | | |

5 WARTUNG UND PFLEGE

Der Gebrauch Ihres Dartboards führt zu natürlicher Abnutzung und Verschleiß. Dies erfordert eine regelmäßige Pflege und Wartung. Bei normalen Bedingungen und Gebrauch ist Ihr Dartboard wartungsfrei. Trotzdem ist der Nutzer dafür verantwortlich, diese Teile regelmäßig auf festen Sitz und die Leistung beeinträchtigen Verschleiß zu überprüfen.

Beachten Sie, dass die Leistungsfähigkeit Ihres Dartboards durch den Einfluss von Umweltbedingungen signifikant reduziert werden kann. Setzen Sie Ihr Dartboard nicht über längere Zeit großer Hitze oder extremer Kälte aus, da die Leistung beeinträchtigt werden kann.

Jegliche Veränderung an den Originalteilen, Materialien oder der Konstruktion des Dartboards kann die Leistung signifikant reduzieren. Dasselbe gilt im Fall starker Verschmutzung oder missbräuchlicher Anwendung.

Damit Sie mit Ihrer Dartscheibe möglichst lange Spaß haben, sollten Sie die folgenden Ratschläge beachten:

- 1) Benutzen Sie niemals Metallspitzen für das Dartboard, das diese die elektronischen Funktionen der Dartscheibe beschädigen würden.
- 2) Werfen Sie die Pfeile mit sinnvollem Kraftaufwand. Wenn die Pfeile mit zu viel Kraft geworfen werden, besteht die Gefahr, dass die Dartspitzen abbrechen und die Oberfläche der Dartscheibe beschädigt wird.
- 3) Es ist leichter, wenn Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus der Scheibe drehen. In diesem Fall werden auch die Dartspitzen geschont.
- 4) Benutzen Sie nur den A/C-Adapter, der diesem Dartspiel beiliegt. Der Gebrauch eines anderen Adapters könnte die Elektronik der Dartscheibe beschädigen.
- 5) Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Dartscheibe, da ansonsten die Elektronik beschädigt wird. Auch dürfen keine scharfen Reinigungsmittel, Sprays oder andere Chemikalien verwendet werden, um die Dartscheibe zu reinigen.

6 PRODUKTHINWEISE

Das von Ihnen erworbene Produkt wurde im Zeitraum vom 01. April 2022 bis 31. Dezember 2024 hergestellt.

Entsorgung

Verpackung entsorgen



Entsorgen Sie die Verpackung sortenrein. Geben Sie Pappe und Karton zum Altpapier, Folien in die Wertstoffsammlung.

Dartspiel entsorgen



Wertstoff-Sammlung. Entsorgen Sie das Dartspiel entsprechend den in Ihrem Land gültigen Gesetzen und Bestimmungen. Auskünfte erteilt die kommunale Stelle. Defekte oder kaputte Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll, sondern müssen speziell entsorgt werden. Dies wird dargestellt mit dem nebenstehenden Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne.

7 GARANTIE UND GEWÄHRLEISTUNG

Die L.A. Sports GmbH & Co. KG gewährt Ihnen für dieses Produkt drei (3) Jahre Garantie bzw. Gewährleistung ab Kaufdatum gemäß unseren Garantiebestimmungen und den geltenden gesetzlichen Regelungen. Diese Garantie bzw. Gewährleistung gilt ausschließlich für Erstkäufer des Einzelhandels und ist nicht übertragbar.

Sie haben sich für ein erstklassiges Qualitätsprodukt entschieden, das die hohen Anforderungen unserer Qualitätskontrolle auf den verschiedenen Fabrikationsstufen bestanden hat. L.A. Sports übernimmt für dieses Produkt zwei Jahre Garantie ab Kaufdatum.

Trotz der umfangreichen Qualitätskontrollen und des Einsatzes hochwertiger Materialien kann es in Ausnahmefällen zu Defekten an diesem Produkt kommen. Innerhalb der Garantiezeit beheben wir kostenfrei eventuell auftretende Defekte, die nachweisbar auf Material- oder Fabrikationsfehler zurückzuführen sind. Weiter gehende oder andere Ansprüche, insbesondere auf Ersatz von nicht am Produkt selber entstandenen Schäden sind ausgeschlossen.

Nicht unter die Garantie fallen Defekte aufgrund von natürlichem Verschleiß und Abnutzung, gewerbsmäßiger Nutzung, unsachgemäßem Gebrauch, falscher Bedienung, mangelnder Pflege und Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung. Die Garantie erlischt, wenn Reparaturen oder Eingriffe von Personen vorgenommen werden, die hierzu nicht autorisiert sind.

Garantieansprüche sind innerhalb der Garantiefrist geltend zu machen. Dem Gerät sind der vollständig ausgefüllte Garantieschein und der Kaufbeleg beizulegen. Das Gerät ist immer in der Originalverpackung an das Service-Center zu schicken.

In Garantiefällen trägt L.A. Sports die Transportkosten. Kontaktieren Sie hierzu bitte unser Service-Center, wir regeln die Abholung des Produkts bei Ihnen oder senden Ihnen einen Frachtschein zu. In anderen Fällen gehen die Kosten zu Lasten des Käufers. Transportschäden sind unverzüglich dem Frachtführer, Post oder Paketdienst zu melden.

Für die Bestellung von Ersatzteilen kontaktieren Sie bitte unser Service-Center unter den nachfolgenden Kontaktmöglichkeiten, vielen Dank:

- per Email an SERVICE@LA-SPORTS.DE
- über unser Kontaktformular unter <https://LA-SPORTS.DE/KUNDENSERVICE>
- über WhatsApp Nachricht an 02204 - 304616 (Scannen des nebenstehenden QR-Codes mit Ihrem Smart Phone führt Sie direkt zu einer WhatsApp-Nachricht an unser Service Center)

La Sports
WhatsApp Unternehmens-Account



Service Center

L.A. Sports Service-Center
Rathenaustrasse 4
D-51427 Bergisch Gladbach

Unternehmen

L.A Sports GmbH & Co. KG
Rathenaustrasse 4
D-51427 Bergisch Gladbach

**Viele weitere Artikel finden Sie online in unserem Shop →
WWW.LA-SPORTS.SHOP**