

Elektronische Dartscheibe

Dartona CB-160 Cabinet

Bedienungsanleitung



Montageanleitung

Für die Montage der Dartscheibe sollten Sie sich einen Ort suchen der mindestens 305cm Platz bietet.

Die Abwurflinie wird in einem Abstand von 237cm zur Dartscheibe platziert.

Die Dartscheibe sollte zudem in der Nähe einer Steckdose montiert werden, da sie mittels des beigefügten AC Adapters betrieben wird.

Bei der Befestigung an die Wand beachten Sie, dass die Höhe des Bullseye 173cm betragen muss.



Dartboard Funktionen

POWER Taste - Vergewissern Sie sich dass der AC Adapter angeschlossen ist, und die Dartscheibe mit Strom versorgt wird. Drücken Sie die POWER – Taste, um die Dartscheibe Ein- oder Auszuschalten.

START/HOLD Taste – Diese Multifunktionstaste wird benutzt um

- ein Spiel zu Starten nachdem alle Spieloptionen eingestellt worden sind.
- die Dartscheibe in einen Pause-Modus (HOLD) zu versetzen, während man zwischen den Runden die Dartpfeile aus der Scheibe entfernen möchte.

GAME GUARD Taste –Nachdem Sie mit der START Taste das Spiel begonnen haben können Sie die GAME GUARD Funktion aktivieren. Wenn diese Taste gedrückt wird, werden alle anderen Tasten auf der Dartscheibe „blockiert“, d.h. sollte ein Pfeil nicht die Dartfelder sondern eine Taste treffen, wirkt sich das nicht auf das aktuelle Spiel aus. Um die Funktion zu deaktivieren brauchen Sie nur erneut die GAME GUARD Taste drücken und alle anderen Tasten sind wieder freigegeben.

BOUNCE OUT Taste – Vor dem Spiel können Sie entscheiden ob abgeprallte Dartpfeile gezählt werden sollen oder nicht. Falls das nicht gewünscht ist können Sie die BOUNCE OUT Taste nach einem solchen Fehlwurf drücken und der Wurf wird nicht gezählt.

DART-OUT/SCORE Taste – Die DART-OUT Funktion steht nur bei dem Spiel „G01“ (301, 401, 501 usw.) zur Verfügung. Wenn der Punktestand eines Spielers unter 160 Punkte fällt können Sie die DART OUT Taste drücken. Die Dartscheibe macht Ihnen dann Vorschläge wie Sie mit 3 Würfeln das Spiel gewinnen können. Hinweis: Double und Triple Felder werden mit 2 bzw. 3 Strichen links neben der entsprechenden Zahl gekennzeichnet.

Die SCORE Funktion zeigt Ihnen auf dem großen Display die Punkte von anderen Spielern an.

SOUND Taste– hiermit regulieren Sie die Lautstärke von 0 - 7

DOUBLE/MISS Taste – Drücken Sie diese Taste wenn Sie Double In/Double Out und Master Out in dem Spiel G01 aktivieren möchten. Diese Funktion steht nur zur Verfügung wenn Sie als Spiel „301, 401, 501 usw.“ auswählen.

Die **MISS** Funktion steht in allen Spielvarianten zur Verfügung. Drücken Sie die Taste wenn ein Dartpfeil außerhalb der Dartscheibe geworfen wurde. Der Computer registriert dies dann als geworfenen Pfeil.

PLAYER/PAGE Taste – Mit dieser Taste legen Sie vor dem Spiel die Anzahl der Spieler fest. Außerdem können Sie diese Taste drücken, wenn Sie auf dem Display die Punkte der anderen Spieler sehen möchten die dort aktuell nicht erscheinen.

GAME Taste – Drücken Sie die Taste um die entsprechende Spielvariante auszuwählen.

SELECT Taste – Mit dieser Taste können Sie bei den jeweiligen Spielen verschiedenen Schwierigkeitsstufen bzw. Varianten auswählen.

RESET Taste– Hiermit stornieren Sie den aktuellen Spielstand und das Spiel beginnt von vorne.

CyberMatch Funktion

Dieses spannende Feature erlaubt es einem einzelnen Spieler gegen den Computer zu spielen. Es stehen 5 Schwierigkeitsstufen zur Verfügung.

Um den CyberMatch Gegner zu aktivieren:

1. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus.
2. Drücken Sie die **CYBERMATCH** Taste

Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe des Computer Gegners indem Sie die **CYBERMATCH** kontinuierlich drücken.

CyberMatch Schwierigkeitsstufen

Level 1	Professionell
Level 2	Fortgeschritten
Level 3	Durchschnittlich
Level 4	Neuling
Level 5	Anfänger

3. Drücken Sie **START** um das Spiel zu beginnen.

Wenn das Spiel beginnt: Der menschliche Spieler wirft zuerst. Nachdem Sie Ihre 3 Pfeile geworfen haben, gehen Sie zu der Dartscheibe, entfernen Ihre 3 Dartpfeile und drücken Sie die **START** Taste um zum nächsten Spieler zu wechseln. Beobachten Sie nun das Display wie die Punkte des CyberMatch Gegner registriert werden. Nachdem der CyberMatch Gegner seine Runde beendet hat wechselt die Dartscheibe **automatisch** zu dem menschlichen Spieler und Sie können wieder Ihre 3 Pfeile werfen.

So wird Runde um Runde gespielt bis einer gewonnen hat. **Viel Glück ☺**

Bedienung der Dartscheibe

1. Drücken Sie die **POWER** Taste um die Dartscheibe einzuschalten. Es wird eine kurze Musik abgespielt während die Dartscheibe einen Selbsttest durchführt.
2. Drücken Sie die **GAME** Taste bis das gewünschte Spiel erscheint, oder betätigen Sie einen der QuickPick Tasten.
3. Betätigen Sie die **DOUBLE Taste** (optional) um die Double oder Master Out Funktion zu starten oder zu beenden (diese Funktion steht nur im Spiel G01, also 301, 401, 501 usw zur Verfügung). Die genaue Funktion wird in den Spielregeln genauer erklärt.
4. Drücken Sie die **PLAYER** Taste um die Anzahl der Spieler festzulegen. Standardmäßig sind 2 Spieler vorangestellt. Oder wählen Sie die Cybermatch Funktion indem Sie die **CYBERMATCH** Taste drücken.
5. Betätigen Sie die **START/HOLD** Taste um das Spiel zu beginnen.
6. Werfen Sie die Pfeile: Nachdem Sie alle 3 Pfeile geworfen haben, teilt Ihnen eine Computerstimme mit dem Hinweis „Remove Darts“ mit, dass Sie die Pfeile entfernen sollen und addiert Ihre Punkte. Die Pfeile können nun entfernt werden. Nachdem alle Dartpfeile aus der Scheibe entfernt worden sind drücken, Sie die **START** Taste um zum nächsten Spieler zu wechseln. Eine Computerstimme teilt mit, welcher Spieler nun dran ist und auf dem Display wird der entsprechende Spieler zusätzlich angezeigt.

SPIELE

G01	301
G02	Cricket
G03	Scram
G04	Cut Throat
G05	Eng Cri
G06	Adv-Cri
G07	Shooter
G08	Big Six
G09	Overs
G10	Unders
G11	Count Up
G12	High Score
G13	Round Clk
G14	Killer
G15	Doub DN
G16	41
G17	All Fives
G18	ShangHai
G19	Golf
G20	Football
G21	Baseball
G22	Steeple chase
G23	Bowling
G24	Car Rally
G25	Shove Penny
G26	Nine Darts
G27	G & R
G28	Gold Hunt
G29	Casino A - Flush
G30	Casino B - Straight
G31	Casino C - 3-Star
G32	Elimination
G33	Horse She

SPIEL 1 (G01): 301

Dies ist eine der beliebtesten Spielvariante überhaupt. Ziel des Spiel ist es von 301 abwärts bis auf exakt 0 Punkte zu spielen. Wenn der Spieler mit seiner Trefferzahl niedriger als 0, ertönt ein Signal und der Spieler fällt auf seine zuletzt erreichten Punkte zurück.

Nehmen wir an, Sie sind an der Reihe zu werfen und Sie haben noch 35 Punkte auf dem Display. Mit dem ersten Wurf erreichen Sie 10 Punkte, mit dem zweiten Wurf 12 Punkte und mit dem dritten Wurf 20 Punkte, dann haben Sie insgesamt 42 Punkte geworfen. Diese Runde wird dann nicht gewertet und Sie starten erneut mit 35 Punkten.

Bei diesem Spiel kann die DOUBLE IN / DOUBLE OUT Funktion verwendet werden (Am häufigsten wird Double Out benutzt). Aktivieren Sie die Funktion einfach indem Sie die DOUBLE / MISS Taste drücken. Ein LED Hinweis zeigt Ihnen die aktuelle Einstellung:

- Double In – Ein Double Feld muss getroffen werden bevor Punkte von Ihrem aktuellen Ergebnis abgezogen werden. Sie müssen also zunächst z.B. Double 8 treffen bevor Single 20 gezählt wird.
- Double Out – Ein Double Feld muss getroffen werden um das Spiel zu beenden. Haben Sie z.B. nur noch 6 Punkte, so genügt es nicht das Feld Single 6 zu treffen sondern z.B. Double 3.
- Double In and Double Out – Sie müssen zunächst ein Double Feld treffen damit Punkte gezählt werden und Sie müssen mit einem Double Feld das Spiel beenden.
- Master Out – Bei Double Out genügt ein Double oder Triple Feld um das Spiel zu beenden. Haben Sie z.B. nur noch 6 Punkte, so genügt es nicht das Feld Single 6 zu treffen, sondern z.B. Double 3 oder aber auch Triple 2

Dart-Out Funktion (Nur bei Spiel G01)

Diese Dartscheibe hat eine spezielle „DART OUT“ Funktion. Wenn der Punktestand eines Spielers unter 160 Punkte fällt können Sie die DART OUT Taste drücken. Die Dartscheibe macht Ihnen dann Vorschläge wie Sie mit 3 Würfeln das Spiel beenden, gewinnen können.

Hinweis: Double und Triple Felder werden mit 2 bzw. 3 Strichen links neben der entsprechenden Zahl gekennzeichnet.

SPIEL 2 (G02): CRICKET

Cricket ist ein strategisches Spiel an dem sowohl Anfänger als auch erfahrene Spieler Spaß haben. Alle Spieler versuchen die für sie günstigen Zahlen zu treffen, um andere Spieler zu zwingen, ungünstige Felder zu treffen. Das Ziel von Cricket ist es die entsprechenden Zahlen für die Gegner zu schließen um so viele Punkte wie möglich zu erreichen.

Es wird nur mit den Feldern von 15 – 20 sowie dem großen und kleinen Bullseye gespielt.

Jeder Spieler muss ein Feld dreimal treffen damit es „eröffnet“ ist, um Punkte sammeln zu können. Der Spieler kann nun solange auf dieses Feld werfen und Punkte sammeln, bis es von einem gegnerischen Spieler „geschlossen“ wird. Dazu muss der Gegner auch dreimal das entsprechende Feld treffen. Danach kann man auf diesem Feld keine Punkte mehr sammeln. Trifft man das Double Feld wird das als 2 Treffer gewertet, landet ein Pfeil im Triple Feld wird das als 3 Treffer gewertet.

Beispiel: Sie werfen mit dem ersten Pfeil Double 16, mit dem zweiten Pfeil Single 16. Nun ist das Feld „16“ für Sie geöffnet. Jedes Mal wenn Sie nun das Feld treffen erzielen Sie die entsprechenden Punkte, z.B. Double 16 gibt Ihnen 32 Punkte.

Ihre Gegner versuchen das zu verhindern und werfen nun auch gezielt auf die 16. Wenn ein Spieler z.B. Triple 16 trifft, ist das Feld schon geschlossen weil das Triple Feld dreifach zählt und Sie können dort keine Punkte mehr machen.

Derjenige Spieler der die höchste Punktezahle erzielt und die meisten Felder schließt gewinnt das Spiel. Wenn ein Spieler zunächst die Felder der Gegner schließt, aber noch nicht die meisten Punkte besitzt, muss er solange auf die noch freien Felder spielen bis alle geschlossen sind. Das Spiel dauert solange, bis alle Felder geschlossen sind. Der Sieger ist dann der mit den meisten Punkten.

Cricket Anzeige:

Diese Dartscheibe besitzt eine integrierte Cricket-Anzeige bei jeder Punkteanzeige der Spieler. Wenn Sie Cricket auswählen finden Sie dort Leuchten für jede der Zahlen von 15 – 20 und Bullseye. Wenn Sie während des Spiels die entsprechenden Felder treffen leuchten diese Felder auf.

SPIEL 3 (G03): SCRAM *(nur für 2 Spieler)*

Das Spiel ist eine Variation von Cricket das aus 2 Runden besteht. Die Spieler haben beide unterschiedliche Aufgaben. In der ersten Runde muss der Spieler die Felder 15 bis 20 schließen. Dazu muss er dreimal die jeweiligen Felder treffen. In der Zwischenzeit muss der 2. Spieler auf diesen Feldern so viele Punkte wie möglich machen. In der zweiten Runde werden die Aufgaben getauscht. Das Spiel ist beendet wenn alle Felder geschlossen worden sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIEL 4 (G04): CUT-THROAT CRICKET

Es gelten die gleichen Regeln wie beim normalen Cricket, nur diesmal ist das Ziel des Spiels so wenige Punkte wie möglich zu sammeln. Wenn ein Feld nach dreimaligen Treffen geöffnet ist, und sie treffen es erneut, erhalten Ihre Gegner die Punkte und nicht Sie.

Das Spiel ist beendet wenn alle Felder geschlossen wurden. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIEL 5 (G05): ENGLISH CRICKET *(Nur für 2 Spieler)*

English Cricket ist eine weitere Variation von Cricket das aus 2 Runden besteht. Die Spieler haben in den jeweiligen Runden unterschiedliche Ziele zu verfolgen. In der ersten Runde muss der 2. Spieler versuchen 9mal das Bullseye zu treffen. Das Double Bullseye zählt dabei als doppelter Treffer.

Parallel dazu muss der 1. Spieler so viele Punkte wie möglich sammeln indem er auf die Zahlen 15 – 20 wirft. Double und Triple Felder werden doppelt, bzw. dreifach gewertet. Damit der 1. Spieler Punkte erzielen kann, muss er mindestens 40 Punkte in jeder Runde erreichen. Nur Punkte über 40 werden gewertet, bzw. gezählt. Wenn Sie z.B. in einer Runde 20, 20 und 15 werfen, werden Ihnen 15 Punkte angerechnet. Erzielen Sie in einer Runde weniger als 40 Punkte, erhalten Sie keine Punkte gutgeschrieben.

Sobald der 2. Spieler insgesamt 9 x das Bullseye getroffen hat, werden die Rollen getauscht und der 1. Spieler muss 9 x das Bullseye treffen, und der 2. Spieler hat nun die Chance so viele Punkte wie möglich zu erreichen indem er auf die Felder 15 – 20 wirft.

Sobald diese 2. Runde beendet ist, also der 1. Spieler 9 x das Bullseye getroffen hat, ist das Spiel vorbei und der Spieler mit den meisten gesammelten Punkten hat gewonnen.

SPIEL 6 (G06): ADVANCED CRICKET

Diese Cricket Variante ist für den fortgeschrittenen Spieler besonders interessant. Bei diesem Spiel werden nur Würfe auf die Double und Triple Felder gewertet, dabei zählen Double Felder einfach und Triple Felder zweifach. Das Bullseye wird wie beim Standard Cricket gezählt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente geschlossen hat und die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIEL 7 (G07): SHOOTER

Bei diesem Spiel wird die Treffgenauigkeit der Spieler trainiert denn man muss pro Runde seine Pfeile immer in einem bestimmten Segment platzieren. Der Computer wählt per Zufallsverfahren eine Zahl aus, z.B. die 19 und es werden nur Punkte gutgeschrieben wenn man Segmente der Zahl 19 trifft. Dabei zählen die Punkte wie folgt:

Treffer im Single Feld = 1 Punkt

Treffer im Triple Feld = 3 Punkte

Treffer im Double Feld = 2 Punkte

Treffer im Single Bullseye= 4 Punkte

Wenn der Computer das Bullseye als Ziel auswählt, erhält man für einen Treffer im äußeren Bullseye 2 Punkte und im inneren Bullseye 4 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIEL 8 (G08): BIG SIX

Bei diesem Spiel kann man seinen Gegner dazu zwingen bestimmte Felder treffen zu müssen. Zuvor muss der Spieler sich allerdings dieses Recht erst erspielen indem er das 1. Ziel trifft. Das Feld Single 6 ist das erste zu treffende Feld.

Bevor man mit dem Spiel beginnt müssen sich die Spieler auf die Anzahl der „Leben“ einigen die jeder besitzt, das wird über den Button „SELECT“ eingestellt.

Danach startet der 1. Spieler und muss mit seinen 3 Würfeln versuchen das Single Feld der Zahl 6 zu treffen um seine „Leben“ zu sichern. Wenn er das schafft bestimmt der nächste Wurf das Ziel auf das die gegnerischen Spieler werfen müssen.

Trifft der 1. Spieler mit seinen 3 Pfeilen NICHT das Single 6 Feld, verliert er ein Leben und hat auch nicht die Möglichkeit ein neues Ziel für seine Gegner vorzugeben. Der 2. Spieler muss dann versuchen Single 6 zu treffen usw.

Single, Double, Triple Felder und das Bullseye sind alles separate Ziele.

Ziel des Spiels ist es, dem Gegner die Anzahl seiner vorher bestimmten Leben runter bis auf 0 zu senken. Dies kann man erreichen, indem man z.B. schwierige Felder für die Gegner auswählt, z.B. Triple-Felder.

Der letzte Spieler der noch Leben besitzt gewinnt das Spiel.

SPIEL 9 (G09): OVERS

Bei diesem Spiel ist das Ziel, dass man mit seinen 3 Pfeilen mehr Punkte wirft als zuvor der gegnerische Spieler. Bevor man das Spiel beginnt, einigen sich die Spieler auf die Anzahl der Leben. Schafft es ein Spieler nicht mehr oder genauso viel Punkte zu werfen wie sein Gegner, so verliert er ein Leben. Die LED-Anzeige leuchtet auf wenn ein Spieler ein ‚Leben‘ verliert.

SPIEL 10 (G10): UNDERS

Unders ist das Gegenteil von dem Spiel Overs. Bei „Unders“ müssen die Spieler versuchen in jeder Runde weniger Punkte als in der Runde zuvor zu erzielen. Das Spiel startet bei 180 Punkten. Wenn ein Spieler in der aktuellen Runde mehr Punkte wirft als in der Runde zuvor, verliert er ein Leben. Heruntergefallene Pfeile oder Pfeile die außerhalb der Dartsegmente landen, werden mit 60 Punkten bestraft. Es gewinnt der Spieler der am Ende noch ein Leben besitzt.

SPIEL 11 (G11): COUNT-UP

Ziel des Spieles ist es eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Wenn Sie das Spiel ausgewählt haben, können Sie mit der SELECT Taste den Wert einstellen den es zu erreichen gilt. Es kann 400, 500, 600, 700, 800, 900 oder 999 vorgegeben werden.

SPIEL 12 (G12): HIGH SCORE

Die Regeln von High Score sind schnell erklärt, standardmäßig werden 3 Runden gespielt, d.h. jeder Spieler hat insgesamt 9 Würfe auf die Dartscheibe. Derjenige der nach diesen 3 Runden bzw. 9 Würfungen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Auch bei diesem Spiel kann über die SELECT Taste die Anzahl der Runde eingestellt werden, also z.B. 4, 6, 9, 12 Runden usw.

SPIEL 13 (G13): ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler muss die Felder von 1 – 20 der Reihe nach treffen. Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Wirft er beim ersten Wurf schon die Zahl 1, so darf er mit seinem 2. Pfeil direkt auf die 2. werfen. Es gewinnt derjenige der zuerst die Segmente mit der Zahl 20 trifft.

Auf dem Display wird Ihnen angezeigt auf welche Zahl Sie gerade werfen müssen.

Über die SELECT Taste können Sie mehrere Varianten einstellen, Round-The-Clock 5 bedeutet, dass Sie nicht ab dem Feld mit der 5 anfangen zu spielen, Round-The-Clock 10 besagt, dass man ab dem Feld startet. Folglich verkürzt sich dadurch die Gesamtspielzeit, da man auf weniger Felder werfen muss.

Es gibt folgende Optionen:

***ROUND-THE-CLOCK 1** – Das Spiel startet mit der 1*

***ROUND-THE-CLOCK 5** - Das Spiel startet mit der 5*

***ROUND-THE-CLOCK 10** - Das Spiel startet mit der 10*

***ROUND-THE-CLOCK 15** - Das Spiel startet mit der 15*

ROUND-THE-CLOCK Double – Bei dieser Variante müssen die Spieler immer die Double-Felder der entsprechenden Zahlen treffen.

***ROUND-THE-CLOCK Double 5** - Das Spiel startet mit der 5 und es zählen nur Double-Segmente*

***ROUND-THE-CLOCK Double 10** - Das Spiel startet mit der 10 und es zählen nur Double-Segmente*

***ROUND-THE-CLOCK Double 15** - Das Spiel startet mit der 15 und es zählen nur Double-Segmente*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Bei dieser Variante müssen die Spieler immer das Triple-Feld der entsprechenden Zahlen treffen.

***ROUND-THE-CLOCK Triple 5** - Das Spiel startet mit der 5 und es zählt nur das Triple-Segment*

***ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - Das Spiel startet mit der 10 und es zählt nur das Triple-Segment*

***ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - Das Spiel startet mit der 15 und es zählt nur das Triple-Segment*

SPIEL 14 (G14): KILLER

In diesem Spiel werden Sie sehen, wer wirklich Ihr Freund ist ☺ Man benötigt mindestens 2 Spieler, aber je mehr dran teilnehmen, umso spannender wird es. Zu Beginn sucht sich jeder Spieler eine Zahl aus, dazu wirft er einen Pfeil und trifft auch hoffentlich seine Wunschzahl. Das Display zeigt Ihnen „SEL“ an. Die Nummer, für die sich jeder Mitspieler entschieden hat, bleibt das ganz Spiel über „seine“ Nummer. Es ist nicht möglich das 2 Spieler die gleiche Zahl belegen.

Nachdem jeder Spieler „seine“ Zahl hat, beginnt das eigentliche Spiel. Zunächst müssen Sie sich selber als „Killer“ qualifizieren. Das erreichen Sie, indem Sie eines der Double-Felder „Ihrer“ Zahl treffen. Sobald Sie das geschafft haben, sind Sie für den restlichen Spielverlauf der „Killer“. Nun müssen Sie Ihre Mitspieler eliminieren, indem Sie die entsprechenden Zahlen Ihrer Mitspieler treffen. Der Spieler, der zuletzt noch lebt hat das Spiel gewonnen.

Bei diesem Spiel ist es durchaus üblich, dass sich mehrere Spieler gegen andere verbünden.

Das Spiel bietet diverse Varianten, die Sie über die die SELECT Taste einstellen können, z.B. die Anzahl der Leben. Aber es kann auch mit „Double“ eingestellt werden dass man die gegnerischen Spieler nur killt, wenn man deren Double Felder trifft.

SPIEL 15 (G15): DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet mit 40 Punkten. Es wird der Reihe nach auf die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye geworfen. Das Spiel startet mit der 15, wenn der Spieler das Feld nicht trifft, werden seine Punkte halbiert. Trifft er die 15, werden diese Punkte addiert. In der nächsten Runde wird auf die 16 geworfen usw. Der Spieler der am Ende die meisten Punkte hat gewinnt.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Spieler 1										
Spieler 2										

Jedes Double
Jedes Triple

SPIEL 16 (G16): FORTY ONE

Es gelten die gleichen Regeln wie bei dem Spiel DOUBLE DOWN. Allerdings gibt es am Ende des Spiels eine Zusatzrunde. In 3 Versuchen muss der Spieler versuchen insgesamt 41 Punkte zu werfen, also z.B. 18 + 18 + 5, oder 16 + 16 + 9, oder Double 8 + Double 9 + 7 usw.

Diese Spielrunde ist eine echte Herausforderung, denn wenn man die 41 Punkte nicht erreicht, wird die bestehende Gesamtpunktzahl des Spielers halbiert.

SPIEL 17 (G17): ALL FIVES

Bei diesem Spiel wird auf alle Felder der Dartscheibe geworfen. Ziel des Spiels ist es, dass Sie nach Ihrem 3. Wurf eine Punktzahl erreicht haben, die durch 5 geteilt werden kann. Jede „5“ zählt dabei als ein Punkt. Sie werfen z.B. 15 + 6 + 4 = 25 Punkte, geteilt durch 5 ergeben 5 Punkte. Oder Sie werfen 15 + 18 + 2 = 35 Punkte, geteilt durch 5 ergeben 7 Punkte usw.

Der Spieler der zuerst 51 Gesamtpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Über die SELECT Taste können Sie noch andere Varianten auswählen, z.B. 51, 61, 71, 81 und 91 als Zielpunkte.

SPIEL 18 (G18): SHANGHAI

Das Spiel beginnt damit, dass man zuerst auf das Feld mit der 1 wirft, pro Runde geht es mit den nächsten Feldern weiter, also 2, 3, 4 usw. und endet mit dem Bullseye. Jeder Spieler muss in der jeweiligen Runde versuchen, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, es zählen auch die Double und Triple Felder. Der Spieler der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Über die SELECT Taste können Sie noch weitere Varianten auswählen:

SHANGHAI 5 – Das Spiel startet mit der 5

SHANGHAI 10 - Das Spiel startet mit der 10

SHANGHAI 15 - Das Spiel startet mit der 15

Zusätzlich gibt es die schwierigere Variante SUPER SHANGHAI. Die LED Anzeige nennt Ihnen Double und Triple Felder die getroffen werden müssen.

Über die SELECT Taste können Sie noch weitere Varianten auswählen:

SUPER SHANGHAI 5 - Das Spiel startet mit der 5

SUPER SHANGHAI 10 - Das Spiel startet mit der 10

SUPER SHANGHAI 15 - Das Spiel startet mit der 15

SPIEL 19 (G19): GOLF

Dieses Spiel simuliert auf Ihrer Dartscheibe eine Partie Golf. Golfer bezeichnen Ihre Grünflächen als einzelne „Bahnen. Jede „Bahn“ ist ein Feld auf Ihrer Dartscheibe. Es reicht, wenn Sie das Feld einmal treffen um zur nächsten Zahl weiterzuziehen. Der Spieler, der am Ende der 9. oder 18. Runde so wenige Würfe wie möglich benötigte, hat das Spiel gewonnen.

Zusätzlich gibt es einen Meisterschaftsmodus. Sie müssen dreimal eine Zahl treffen, um zur nächsten „Bahn“, also der nächsten Zahl weiterziehen zu können. Double und Triple zählen zwei- bzw. dreifach. Es genügt also mit einem Pfeil Double 2 und mit dem zweiten Pfeil die einfache 2 zu treffen, um zum nächsten Feld, also die 3 weiterzuziehen. Der Spieler, der am Ende der 9. oder 18. Runde so wenige Würfe wie möglich benötigte, hat das Spiel gewonnen.

SPIEL 20 (G20): FOOTBALL

Bei diesem Spiel wählt jeder Spieler „sein“ Spielfeld aus. Das ist auf 2 Wegen möglich:

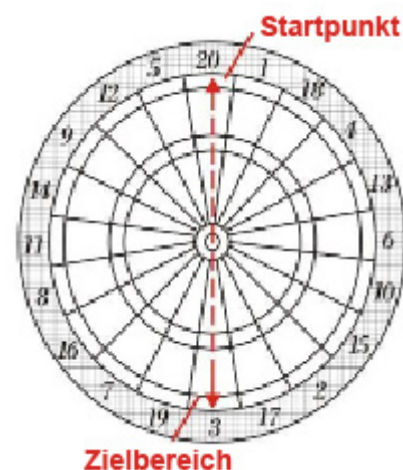
1. Man wählt das Spielfeld aus indem man mit einem Pfeil darauf wirft.
2. Oder man geht zur Dartscheibe und wählt über die jeweilige Taste manuell sein Wunschspielfeld aus.

Sobald Sie Ihr Spielfeld ausgewählt haben, steht auch schon die zu treffende Linie fest. Das Spielfeld das Sie zu Beginn ausgewählt haben ist Ihr Startpunkt, das gegenüberliegende Feld ist Ihr Zielbereich.

Hat ein Spieler z.B. das Feld 20 als sein Startbereich ausgewählt, startet er bei der 20 und sein Zielbereich ist das Feld 3. In 11 Schritten muss der Spieler nun die „3“ erreichen. Diese lauten wie folgt:

Double-Segment 20 – Äußeres Single-Segment 20 – Triple-Segment 20 – Inneres Single-Segment 20 – Äußeres Bullseye – Inneres Bullseye – Äußeres Bullseye – Inneres Single-Single Segment 3 – Triple-Segment 3 – Äußeres Single-Segment 3 – Double-Segment 3

Der erste Spieler der diese Reihenfolge schafft gewinnt das Spiel. Auf dem LED-Display wird das jeweils zu treffende Segment angezeigt.



SPIEL 21 (G21): BASEBALL

Wie beim echten Baseball gibt es auch bei diesem Spiel insgesamt 9 „Innings“ Pro Inning hat jeder Spieler 3 Würfe. Das Baseball-Feld wird so wie auf dieser Zeichnung dargestellt.

Segment

Einfach Segment

Result

eine Station

Double Segmente

zwei Stationen

Triple Segment

drei Stationen

Bullseye

“Home Run” (kann immer nur mit dem 3. Pfeil einer Runde versucht werden)

Ziel des Spiels ist es so viele „runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten „runs“ geschafft hat, gewinnt das Spiel.



SPIEL 22 (G22): STEEPLECHASE

Dieses Spiel ist ein Hindernislauf. Man startet bei der 20 und muss im Uhrzeigersinn um die Dartscheibe herum bis zum Feld 5 und dann ins Bullseye kommen. Um sich fortzubewegen muss man das „einfache kleine Segment“ treffen, das sich zwischen dem Triple- Feld und Bullseye befindet. Zusätzlich gibt es auf dem Weg ins mehrere „Hindernisse“ die Überwunden werden müssen indem man sie mit den Pfeilen trifft. Die Hindernisse sind:

1. Hindernis: Triple 13
2. Hindernis: Triple 17
3. Hindernis: Triple 8
4. Hindernis: Triple 5

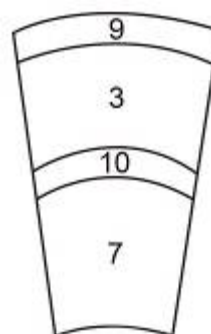
Der Spieler der als erster im Ziel ankommt, gewinnt das Spiel.

SPIEL 23 (G23): BOWLING

Bei diesem Spiel geht es um Genauigkeit, deshalb ist das eine Herausforderung selbst für fortgeschrittene Spieler.

Spieler 1 beginnt das Spiel indem er einen Pfeil auf die Scheibe wirft. Mit dem ersten Pfeil hat er ein Segment ausgewählt. Nun hat der Spieler noch 2 verbleibende Dartpfeile mit denen er erneut das gleiche Segment treffen muss. Jedes Teilsegment hat eine andere Punktzahl:

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 Pins
Äußeres Single	3 Pins
Triple	10 Pins
Inneres Single	7 Pins



Es gelten zudem noch folgende Spielregeln:

1. Die maximal zu erreichenden Punkte betragen 200. Man spricht dann auch von einem „perfekten Spiel“
2. Sie können die gleichen Single-Segmente in derselben Runde nicht mehrmals treffen bzw. damit Punkte erzielen. Sie sollten immer versuchen das Triple Segment zu treffen da es die meisten Punkte gibt.
3. Sie können pro Runde maximal 20 erreichen, indem Sie zweimal das Triple-Segment treffen.
4. Wenn Sie das Double-Segment in einer Runde ein zweites Mal treffen bekommen Sie insgesamt nur 10 Punkte.

SPIEL 24 (G24): CAR RALLYING

Dieses Spiel ähnelt STEEPLECHASE (Spiel 25). Allerdings haben Sie bei diesem Spiel die Möglichkeit die Rennstrecke selber zu bestimmen. Zudem können Sie selber bestimmen wie viele Hindernisse es gibt. Wichtig ist nur dass sich die Rennstrecke über 20 Längen erstreckt.

Bevor das Spiel beginnt, wird Sie das LED Display dazu auffordern die Rennstrecke zu bearbeiten. („SEL“). Die Spieler wechseln sich dann der Reihe nach ab und drücken die entsprechenden Felder auf der Dartscheibe. Bitte beachten Sie, wenn Sie z.B. das Feld für Triple 20 auswählen, muss dieses Feld auch später getroffen

werden. Sie kommen in dem nicht vorwärts wenn Sie z.B. das Double 20 Feld treffen.

Nachdem Sie die Route bestimmt haben drücken Sie die „START“ Taste um das Spiel zu beginnen. Derjenige der zuerst am Ende der Route ankommt gewinnt das Spiel.

SPIEL 25 (G25): SHOVE A PENNY

Bei diesem Spiel wird nur auf die Zahlen 15 bis 20 und Bullseye geworfen. Die Spieler werfen nur auf diese Zahlen, Single-Segmente geben einen Punkt, Double-Segmente geben zwei Punkte und Triple-Segmente 3 Punkte. Sollte ein Spieler bei einem Zahlensegment mehr als 3 Punkte erzielen, werden die überzähligen Punkte dem nächsten Spieler gutgeschrieben. Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich die 3-Punkte-Box aufzufüllen. Der erste Spieler der überall die 3 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

SPIEL 26 (G26): NINE-DART CENTURY

Ziel des Spiels ist es in 3 Runden, also mit insgesamt 9 Dartpfeilen, 100 Punkte zu erreichen bzw. sich so nah wie möglich diesen 100 Punkten zu nähern.

Wenn Sie am Ende der 3 Runden unter 100 Punkte liegen, gewinnt der Spieler, der am nächsten bei 100 Punkten liegt. Wenn ein Spieler mehr als 100 Punkte hat, kann er das Spiel nicht gewinnen, außer seine Gegner haben mehr Punkte als er selber. Es gewinnt dann der Spieler der am nächsten bei 100 Punkten liegt.

SPIEL 27 (G27): GREEN VS. RED (nur für 2 Spieler)

Ziel des Spiels ist es eine höhere Punktezahl als der Gegner zu erreichen. Ein Spieler spielt auf die BLAUEN Double und Triple-Segmente und das äußere Bullseye, der Gegenspieler wirft auf die ROTEN Double und Triple-Segmente (das innere Bullseye zählt nicht dazu).

Die Spieler bekommen Punkte wenn Sie blaue oder rote Segmente treffen. Ein Double-Segment gibt 2 Punkte, ein Triple-Segment 3 Punkte. Wird die falsche Nummer getroffen gibt es 0 Punkte. Trifft man ein Segment in der Farbe die der Gegner hat, werden die getroffenen Punkte abgezogen.

Wenn das Spiel beginnt, fängt der Spieler mit BLAU an. Dieser versucht dann, die Felder der Dartscheibe im Uhrzeigersinn zu treffen. Das LED-Display zeigt Ihnen zu Beginn der Runde an welche Ziffer Sie treffen müssen.

Das Spiel erstreckt sich über 10 Runden. Wer nach diesen 10 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Beachten Sie, dass in einer Runde nur in ein Double und ein Triple-Segment gepunktet werden kann

ANMERKUNG:

Standardmäßig hat diese Dartscheibe grüne und rote Dartsegmente. Deshalb heißt das Spiel auch GREEN vs. RED. Aber da wir die Scheibe extra für den europäischen Markt konzipiert haben, besitzt die Dartscheibe blaue und rote Segmente. Deshalb ist bei dieser Spielvariante immer nur von blauen Feldern die Rede.

SPIEL 28 (G28): GOLD HUNTING

In diesem Spiel muss „Gold“ gesammelt werden. Immer wenn Sie 50 Punkte erzielen, erhalten Sie einmal Gold (bei 100, 150, erhalten Sie ein Vielfaches der Zahl 50). Zudem können Sie Gold Ihrer Mitspieler „stehlen“. Jedesmal wenn Sie exakt 50 Punkte erreichen wird es Ihren Mitspielern abgezogen und Ihnen gutgeschrieben.

Der Spieler der das gesamte Gold eingesammelt hat (die Menge wird vorher festgelegt), gewinnt das Spiel.

SPIEL 29 (G29): CASINO A - FLUSH

Dieses Spiel wurde einem Casino nachempfunden. Sie spielen um Punkte die Sie auch verlieren können. Zu Beginn des Spiels stellen Sie mit der SELECT Taste die Gesamtpunktzahl ein die man erreichen muss. Als Werte kann man 260, 310, 360, 410, 460, 510 und 560 auswählen. Mit der START Taste beginnen Sie nun das Spiel.

Die Dartscheibe zeigt Ihnen die Zahl an auf die Sie werfen müssen. Der standardmäßige Wetteinsatz beträgt „10 Punkte“. Der Spieler kann diesen Wetteinsatz jedoch erhöhen (20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 oder 90 Punkte). Dazu muss er nur die BOUNCE OUT Taste drücken. Nach der Runde geht der Wetteinsatz automatisch wieder runter auf 10 Punkte.

Nun muss der Spieler auf die vorgegebene Zahl werfen. Trifft er mit dem ersten Pfeil die Single-Segmente ist das ein sogenannter „Push“ und es gibt keine Punkte. Trifft er mit dem ersten Pfeil jedoch ein Double oder Triple Segment bekommt er die einfachen bzw. zweifachen Punkte seines Wetteinsatzes gutgeschrieben. Ab dem zweiten Pfeil bekommt der Spieler für ein Single-Segment den einfachen, für ein Double-Segment den zweifachen und für ein Triple-Segment den dreifachen Wetteinsatz gutgeschrieben.

Verfehlt man die zu treffende Zahl, wird der Wetteinsatz von den bereits erreichten Gesamtpunkten abgezogen. Der Spieler der zuerst die eingestellte Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIEL 30 (G30): CASINO B - STRAIGHT

Dieses Spiel ähnelt dem oben beschriebenen CASINO A – FLUSH. Allerdings gibt es hier ein zusätzliches Spielelement.

Zu Beginn des Spiels stellen Sie mit der SELECT Taste die Gesamtpunktzahl ein die man erreichen muss. Als Werte kann man 260, 310, 360, 410, 460, 510 und 560 auswählen. Mit der START Taste beginnen Sie nun das Spiel.

Die Dartscheibe zeigt Ihnen die Zahl an auf die Sie werfen müssen. Der standardmäßige Wetteinsatz beträgt „10 Punkte“. Der Spieler kann diesen Wetteinsatz jedoch erhöhen (20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 oder 90 Punkte). Dazu muss er nur die BOUNCE OUT Taste drücken. Nach der Runde geht der Wetteinsatz automatisch wieder runter auf 10 Punkte.

Nun muss der Spieler auf die vorgegebene Zahl werfen. Trifft er mit dem ersten Pfeil die Single-Segmente ist das ein sogenannte „Push“ und es gibt keine Punkte. Trifft er mit dem ersten Pfeil jedoch ein Double oder Triple Segment bekommt er die einfachen bzw. zweifachen Punkte seines Wetteinsatzes gutgeschrieben.

An dieser Stelle kommt nun ein zusätzliches Spielelement ins Spiel. Anstatt nun die weiteren Pfeile auf das gleiche Segment zu werfen, teilt Ihnen die Dartscheibe die neuen Ziele mit. So müssen Sie z.B. mit dem ersten Wurf auf die 5 werfen, mit dem Zweiten auf das Bullseye und mit dem Dritten auf die Zahl 17

Ab dem zweiten Pfeil bekommt der Spieler für ein Single-Segment den einfachen, für ein Double-Segment den zweifachen und für ein Triple-Segment den dreifachen Wetteinsatz gutgeschrieben.

Verfehlt man die zu treffenden Segmente, wird der Wetteinsatz von den bereits erreichten Gesamtpunkten abgezogen. Der Spieler der zuerst die eingestellte Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIEL 31 (G31): CASINO C - 3-STAR

Dies ist die schwierigste Casino Variante. Denn bei diesem Spiel MÜSSEN Sie in jeder Runde dreimal das angezeigte Segment treffen um Punkte zu sammeln.

Zu Beginn des Spiels stellen Sie mit der SELECT Taste die Gesamtpunktzahl ein die man erreichen muss. Als Werte kann man 260, 310, 360, 410, 460, 510 und 560 auswählen. Mit der START Taste beginnen Sie nun das Spiel.

Bei dieser Spielvariante wird nur auf die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye geworfen. Der standardmäßige Wetteinsatz beträgt „10 Punkte“. Der Spieler kann diesen Wetteinsatz jedoch erhöhen (20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 oder 90 Punkte). Dazu muss er nur die BOUNCE OUT Taste drücken. Nach der Runde geht der Wetteinsatz automatisch wieder runter auf 10 Punkte.

Um Ihren Wetteinsatz zu gewinnen müssen Sie entweder das vorgegebene Feld insgesamt dreimal oder einmal das Triple Feld treffen. Double und Triple-Segmente zählen zweifach bzw. dreifach.

Schafft es ein Spieler nicht pro Runde dieses Ziel zu erreichen, wird ihm sein Wetteinsatz von seinen bisher erreichten Gesamtpunktzahlen abgezogen.

Der Spieler der zuerst die eingestellte Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIEL 32 (G32): ELIMINATION

Ziel des Spiels ist es mit 3 Würfeln mehr Punkte zu erzielen als der vorherige Gegner. Über die SELECT Taste können Sie die Anzahl der Leben einstellen, standardmäßig besitzt jeder Spieler 3 Leben, Sie können aber auch einen Wert von 3 – 5 Leben angeben).

Erreicht ein Spieler nicht eine höhere Punktzahl als sein vorheriger Gegner, verliert er ein Leben. Derjenige Spieler der am Ende noch ein oder mehr Leben übrig hat, gewinnt das Spiel.

SPIEL 33 (G33): HORSESHOES *(nur für 2 Spieler)*

Bei diesem Spiel wird nur auf die Segmente der Nummer 20 und 3 gespielt. Spieler 1 wirft auf die Zahl 20, Spieler 2 auf die Zahl 3.

Die Punkte werden wie folgt berechnet:

Triple Segment = 3 Punkte

Double Segment = 2 Punkte

Inneres Single Segment = 1 Punkt

Äußeres Single Segment = 0 Punkte

Pro Runde erhält nur der Spieler Punkte gutgeschrieben der in dieser Spielrunde mehr Punkte erzielt hat als sein Gegner. Wenn z.B. Spieler 1 insgesamt 4 Punkte erzielt hat und Spieler 2 nur 3 Punkte, dann erhält Spieler 1 für diese Runde 4 Punkte und Spieler 2 keine Punkte. Sollten beide Spieler die gleiche Punkteanzahl erreicht haben, erhalten beide keine Punkte). Der Spieler der zuerst 15 Gesamtpunkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Über den SELECT Knopf können Sie die zu erreichenden Gesamtpunkte einstellen (15 – 25 Gesamtpunkte sind möglich).

Pflege Ihrer Dartscheibe

2. Werfen Sie niemals mit Stahlpfeilen auf die Dartscheibe. Stahlpfeile zerstören die Segmente und die dahinter liegende Elektronik.
3. Sie sollten nicht mit brutaler Kraft die Pfeile auf die Dartscheibe werfen. Zu fest geworfene Pfeile können die Segmente und weitere Teile der Dartscheibe dauerhaft beschädigen.
4. Um die Dartpfeile aus der Dartscheibe zu entfernen sollten Sie die Pfeile beim Herausziehen leicht drehen. Dadurch lassen sich die Pfeile leichter entfernen und es schont auch die einzelnen Segmente.
5. Benutzen Sie nur das mitgelieferte Netzteil. Ein falsches Netzteil kann die Elektronik der Dartscheibe dauerhaft beschädigen.
6. Lassen Sie die Dartscheibe nicht mit Flüssigkeiten in Berührung kommen. Benutzen Sie auch kein Reinigungsspray, oder Reiniger die Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien enthalten um die Dartscheibe zu reinigen.

Wichtige Hinweise

Stromversorgung: AC-Adapter Eingang: AC100 V - 240 V/ 50/60 Hz Ausgang = 5V 1,0A 5W

Festsitzendes Segment:

Bisweilen kann ein Dartpfeile dafür sorgen dass sich ein Segment verklemmt. Falls das passiert werden alle Spiele unterbrochen und die LCD Anzeige zeigt Ihnen das festhängende Segment an damit Sie es wieder lösen können.

Überprüfen Sie ob vielleicht die abgebrochene Spitze eine Dartpfeils der Verursacher ist und entfernen Sie es. Sollte das Problem immer noch bestehen wackeln Sie ein bisschen am Segment bis es wieder frei schwingt und sich bewegen kann. Sobald das Segment wieder korrekt arbeitet wird das Spiel automatisch fortgesetzt.

Abgebrochene Spitzen:

Hin und wieder werden Dartspitzen in den Segmenten stecken bleiben und abbrechen. Versuchen Sie diese Spitzenreste mit einer Zange zu entfernen. Sollte das nicht funktionieren können Sie mit einer Nadel oder einem Nagel, der dünner ist als die Löcher in den Segmenten, die abgebrochene Spitze durchdrücken, so dass es Innen im Segment herausfällt. Mit der Zeit sollten Sie dann die Segmente entfernen und die Spitzenreste aus dem Board entfernen.

Abgebrochene Spitzen sind übrigens völlig normal und das wird immer mal passieren. Deshalb liegen der Dartscheibe auch Ersatzspitzen bei, Sie können bei uns natürlich auch Spitzen nachbestellen. Besuchen Sie einfach unseren Onlineshop unter www.heiku.de

Dartpfeile:

Die Dartscheibe ist freigegeben für Dartpfeile mit einem Gewicht von maximal 18 Gramm. Dartpfeile über 18 Gramm können die Elektronik nachhaltig beschädigen.

Reinigung der Dartscheibe:

Die Dartscheibe wird Ihnen über eine lange Zeit Freude bereiten. Sie sollten die Scheibe regelmäßig mit einem fusselfreien Tuch, z.B. ein Mikrofaser-Tuch reinigen.

Schutzfolie:

Falls Sie der Meinung sind dass sich auf Ihren LED-Displays Blasen oder Unebenheiten befinden, dann schauen Sie sich das bitte genauer an. Die Displays besitzen eine Schutzfolie die Sie ganz einfach abziehen können.

Kontakt:

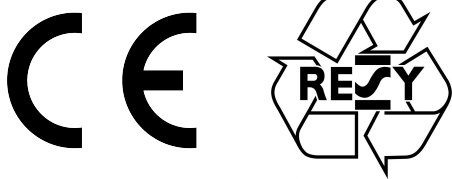
Wenn Sie bei der Inbetriebnahme der Dartscheibe Probleme haben, oder einen Garantiefall melden möchten, finden Sie hier unsere Kontaktdaten:

Firma
Heiku-Automaten
Lohrheidestr. 56 – 58
D – 44866 Bochum
Deutschland:

Telefon: 0 23 27 / 37 41
Telefax: 0 23 27 / 37 45

E-Mail: info@heiku.de
Onlineshop: www.heiku.de

Zusätzlich finden Sie in unserem Onlineshop unter www.heiku.de ständig eine große Auswahl an Dartprodukten, auch Ersatz- und Verschleißteile für Ihre Dartscheibe, wie z.B. Segmente, Kontaktmatrix etc. können Sie dort jederzeit online bestellen.



Dieses Produkt entspricht den Anforderungen der Richtlinie 2004/108/EG der EU und verfügt über das CE-Prüfzeichen.