

## \*\*\* SICHERHEITSBESTIMMUNGEN \*\*\*

- Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
- Darts ist ein Spiel für Erwachsene. Es beinhaltet funktionelle scharfe Teile und Ecken. Kinder sollten nur unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- Konzentrieren Sie sich immer voll auf das Spiel und überzeugen Sie sich vor jedem Wurf, daß niemand verletzt oder getroffen werden kann.
- Dieses Gerät beinhaltet Kleinteile, die nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet sind.
- Dieses Gerät darf nur mit dem mitgelieferten Adapter betrieben werden.
- Der mitgelieferte Adapter ist kein Spielzeug.
- Vor dem Reinigen lösen Sie bitte den Adapter von dem Gerät.
- \*\*\*Bewahren Sie die gesamte Gebrauchsanleitung sorgfältig auf, denn sie ist nicht nur eine genaue Information über das Dart-Spiel sondern auch ein Nachweis für die Produkt-Garantie.

## \*\*\* KURZ-EINFÜHRUNG \*\*\*

- Stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose und das andere Ende (Rundstecker) des Kabels in die Öffnung am rechten unteren Dartboardrand.
- Die optischen Anzeigen beginnen automatisch durchzulaufen, dieser Autotest wird durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt.
- Drücken Sie die "GAME"-Taste um eine der möglichen Spielarten auszuwählen und drücken Sie die "OPTION"-Taste um eine Spielvariante auszuwählen.
- Drücken Sie die Taste "CHANGE" um das ausgewählte Spiel und die Spielvariante zu bestätigen und um zur nächsten Einstellungsanzeige zu wechseln.
- Drücken Sie die "PLAYER"-Taste um die Anzahl der Spieler (1-16 Spieler) oder 2 Mannschaften (Teams) festzulegen und drücken Sie die Taste DOUBLE um die Einstellung Double in/out für 01-Spiele auszuwählen.
- Drücken Sie die "CHANGE"-Taste um das Spiel zu beginnen.
- Drücken Sie die "CHANGE"-Taste, um nach jeder Runde zum neuen Spielzeug zu wechseln.
- Drücken und halten Sie die "RE-START"-Taste zwei Sekunden lang um ein neues Spiel zu beginnen.

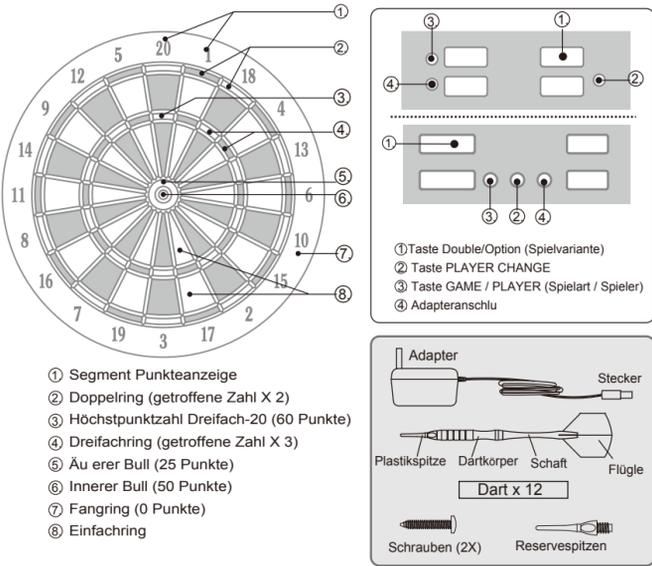
## \*\*\* EINLEITUNG \*\*\*

- Vielen Dank, daß Sie sich für das elektronische Dartspiel 716(c) / 712(c) entschieden haben.
- Lesen Sie diese Gebrauchsanweisung sorgfältig durch und machen Sie sich mit dem Dartspiel vertraut, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.
- Diese Gebrauchsanweisung gilt sowohl für 712(c)/412 als auch für 716(c)/416. Das 716(c)/416 wurde für 1 bis 16 Spieler und 31 Spielarten entworfen, während das 712(c)/412 es 1 bis 12 Spielern erlaubt 16 Spielarten zu spielen. Alle Beschreibungen für die Spiele 21 Punkte, Schiebe den Pfennig, Double Down 41, Rot gegen Grün, und Englischs Cricket gelten nicht für das 712(c)/412, außerdem gilt für das 712(c)/412 12 Spieler wenn in den Spielregeln 16 Spieler angesprochen werden.
- Die 31 Spielarten sind: 301 bis 1001, Cricket mit Zusatzpunktezählung, do (Mensch Ärgere Dich Nicht), Killer, Killer Team, Verschwinden, Darüber, Darunter, Count- up, Höchste Punktzahl, Rund um die Uhr, Zufallsgenerator, Schanghai I, II und III, Halbieren, Folge dem Anführer, Frei, Alle 51 durch 5, BINGO, 21 Punkte, Penny, DD41, Die besten Zehn, Rot gegen Grün, 9 Leben, Englischs Cricket, Soccer, Billiard 9 Kugeln, Snooker, Baseball, Golf und Tennis.
- Wie in der Tabelle gezeigt, verfügt das 716(c)/712(c)/416/412 im Vergleich zu anderen Softdart-Heimversionen nicht nur über die meisten Spielarten (zum Teil zum Patent angemeldet), sondern es wurden auch tolle und spannende Spiele wie Ludo (Patentiert), Killer Teams, Darunter, Darüber, Verschwinden (21 Ziele), Tennis, Billiard 9 Kugeln, Snooker, Baseball, Bingo u. v. a. abgewandelt um sie auf einem Dartboard spielbar zu machen. Unser wichtigstes Ziel für diese Spielarten war es, nicht nur die Geschicklichkeit des Werfers herauszufordern. Dennoch sind fast alle der "Spaß-Spiele" auch geeignet, die Geschicklichkeit des Werfers zu verbessern. Trotzdem haben wir diese Spiele abgewandelt, um den Spaß-Grad zu erhöhen, damit der Werfer Spaß am Darts werfen findet.
- Ursprünglich ist Ludo (Mensch Ärgere Dich nicht) ein Würfelspiel, daß in germanischen Ländern sehr beliebt ist. Wir haben die wesentlichen Bestandteile des Ludo-Würfelspiels aufgegriffen und daraus ein für ein Dartboard geeignetes Spiel geschaffen. Dieses neue Ludo-Dartspiel bringt sehr viel Spaß und ist spannender als das bekannte Cricket mit Punktezahl. Cricket mit Punktezahl ist in hohe Maße ein Wettspiel und zielt im wesentlichen darauf ab, Geschicklichkeit und Strategie der Spieler zu vergleichen. Das Ziel von Ludo ist Spaß und Spannung und erfordert keine große Geschicklichkeit. Jeder kann leicht mitspielen, und selbst für Anfänger ist dieses Spiel ein tolles Familien-Dartspiel.
- Großer patentierter "DIAMANT TM"-Fangring für Fehlwürfe.
- 17 Toneffekte und Option Ton ein/aus.
- Taste "DELETE", die es den Spielern ermöglicht, Ergebnisse von fehlgeworfenen oder abgeprallten Darts wieder zu löschen.
- Ästhetisches Design und langlebige Bauweise. Ein ausgezeichnetes Dartspiel, dekorativ für ihr Heim.
- Die Anzeigetafel ist logisch aufgebaut und leicht zu bedienen.
- Automatisches und manuelles An- und Ausschalten möglich.
- "STUCK"- Anzeige ermöglicht es den Spielern, schnell und einfach, hingengebliebene Segmente des Dartboards wieder zu richten.
- Einschließlich AC/DC-Adapter, 12 Softtip-Darts und Ersatzspitzen.
- Dieses Spiel verursacht keine schmerzhaften Schäden.
- Dieses Spiel hält jeder Störung stand, auch wenn diese durch ungewollte oder unbedachte Handlungen hervorgerufen worden sind.

## \*\*\* PFEILE UND SPITZEN \*\*\*

- Die Plastikspitzen können leicht abbrechen und schwere Darts sind nicht leicht aus dem Dartboard zu entfernen. Darts mit Plastikspitzen und einem Gewicht von 12 bis 16 Gramm sind am geeignetsten für das elektronische Dartspiel. Pfeile die mehr als 19 Gramm wiegen, sollten nicht benutzt werden.
- Falls Plastikspitzen abgebrochen wurden und in den Zielscheiben-Segmenten steckenbleiben, versuchen Sie niemals diese abgebrochenen Pfeilspitzen in das Innere des Dartboards zu drücken. Dadurch könnten die Pfeilspitzen, die in das Innere des Dartboards gelangt sind einen ordentlichen Gebrauch und genaue Anzeigen verhindern, außerdem könnten Zielscheiben-Segmente und Sensoren-Kreisläufe durch das Hereindrücken der Pfeilspitzen sehr leicht beschädigt werden. Bitte lesen Sie die HINWEISE ZUR FEHLERQUELLEN-BEHEBUNG. Lösen Sie die Schrauben an der Rückwand-Abdeckung des Boards mit einem Schraubenzieher und nehmen Sie die Rückwand ab, halten Sie die abgebrochene Spitze mit einer Zange fest, und drücken Sie die Spitze aus dem Inneren des Zielscheiben-Segments heraus.

## \*\*\* BESCHREIBUNG \*\*\*

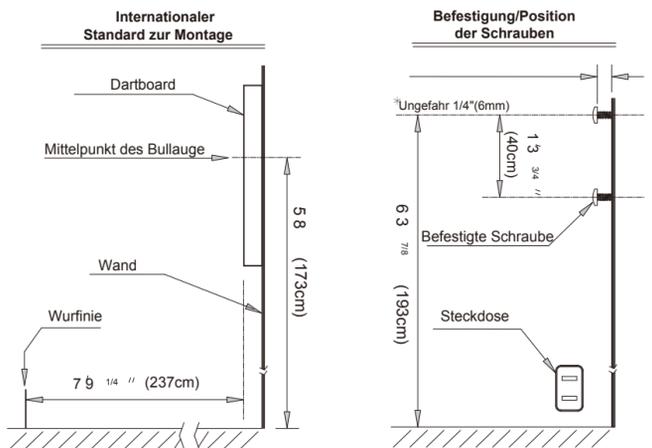


- Segment Punkteanzeige
- Doppelring (getroffene Zahl X 2)
- Höchstpunktzahl Dreifach-20 (60 Punkte)
- Dreifachring (getroffene Zahl X 3)
- Au erer Bull (25 Punkte)
- Innerer Bull (50 Punkte)
- Fangring (0 Punkte)
- Einfachring

## \*\*\* MONTAGEANLEITUNG \*\*\*

- Wählen Sie einen geeigneten Ort, der die Montage des Boards nach internationalen Standards in Höhe und Wurfabstand, zuläßt und versichern Sie sich, daß die Länge des Adapterkabels vom Dartboard bis zur Steckdose reicht.
- Befestigen Sie die obere Schraube in 193 cm Höhe vom Fußboden, die untere Schraube sollte genau senkrecht 40 cm unter der oberen montiert werden.
- Hängen Sie das Dartboard vorsichtig an beiden Schrauben auf, rütteln Sie ein wenig daran, um zu testen, ob das Dartboard sicher hängt, erst dann sollte mit dem Spiel begonnen werden.
- Die zwei befestigten Schrauben sollten zwischen Schraube und Wand nicht mehr als 8 mm Abstand haben um zwar eine Beschädigung im Inneren des Gerätes zu vermeiden, aber das Dartboard sicher zu befestigen.

## \*\*\* MONTAGE \*\*\*



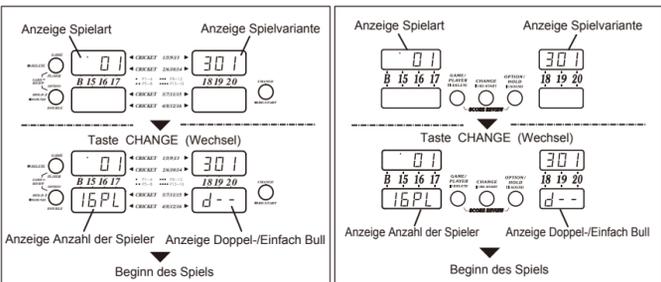
## \*\*\* AUSWAHL DER SPIELE UND VARIANTEN \*\*\*

### EINSCHALTEN DES BOARDS

- Stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose und das andere Ende (Rundstecker) des Kabels in die Öffnung am rechten unteren Dartboardrand.
- Die optischen Anzeigen beginnen automatisch durchzulaufen und eine Start-Melodie ertönt nach dem Einschalten.
- Durch Drücken einer beliebigen Taste wird der Autotest gestoppt und die Anzeigetafel wechselt in den Einstellungs-Modus über.
- Dieses Dartboard verfügt über keine Taste mit der sich das Board manuell ausschalten läßt, jedoch schaltet es sich nach 5 Minuten Spielpause automatisch aus, um Strom zu sparen. Der Strom kann später durch Drücken einer beliebigen Taste wieder eingeschaltet werden.
- Der Adapter sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

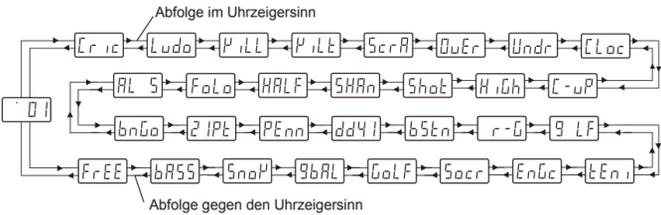
### AUSWAHL DER SPIELART

- Drücken Sie die GAME-Taste, um eine der möglichen Spielarten auszuwählen. Drücken Sie die OPTION-Taste, um eine Spielvariante auszuwählen.
- Die Abfolge in der Auswahl der Spielart ist umkehrbar. Drücken und halten Sie die GAME-Taste gedrückt bis ein "Bi-Bi"-Signal ertönt, lassen Sie dann die Taste los. Die Abfolge der Spielarten erscheint daraufhin in umgekehrter Reihenfolge im Fenster.
- Die Spiele 21 Punkte, Schiebe den Pfennig, Double Down 41, Rot gegen Grün und Englischs Cricket sind auf der Version 712(c) nicht verfügbar.
- Drücken Sie anschließend die CHANGE-Taste um die ausgewählte Spielart und Spielvariante zu bestätigen und um in den nächsten Einstellungsmodus zu gelangen.



## AUSWAHL DOUBLE IN/DOUBLE OUT (NUR FÜR 01-SPIELE) UND AUSWAHL ANZAHL DER SPIELER

- Drücken Sie die GAME-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (4-PL, 1-PL, 2-PL oder 3-PL), drücken Sie bitte die DOUBLE-Taste, um Open In/Open Out (d-), Double In/Open Out (di-), Double In/Double Out (dio) oder Open In/Double Out (d-o) auszuwählen. Drücken Sie die OPTION-Taste, um-In (Open In oder dIn (Double In) auszuwählen. Diese Voreinstellung ist nur für 01-Spiele möglich. Bitte beachten Sie auch die Spielregeln für 01-Spiele.
- Dieses Dartboard ist normalerweise für 1 bis 16 Spieler geeignet, jedoch sind einige Spieler für 2 bis 16 Spieler oder für zwei Spieler/Mannschaften ausgelegt. Sie können jedoch alle Spieler in zwei Mannschaften zusammenfassen um gemäß der Spielregeln Spiele mit zwei Spielern/Mannschaften durchzuführen. a). Spiele für 2-16 Spieler: Cricket, Darunter, Darüber, Killer, Ludo, Folge dem Anführer, Verschwinden, 9 Leben, Fußball, Billiard 9 Kugeln, Snooker. b). Spiele für 2 Spieler/Mannschaften, Englischs Cricket, Tennis, Baseball, Rot gegen Grün, Killer Team.
- Die Abfolge in der Auswahl der Spielart ist umkehrbar. Drücken und halten Sie die GAME-Taste gedrückt bis ein "Bi-Bi"-Signal ertönt, lassen Sie dann die Taste los. Die Abfolge der Spielarten erscheint daraufhin in umgekehrter Reihenfolge im Fenster.
- Drücken Sie dann die CHANGE-Taste, um die Voreinstellungen zu beenden und mit dem Spiel zu beginnen.



SPIELART	VARIANTE	SPIELER
01-SPIELE (. 01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 und 1001(a01)	1 - 16
CRICKET (Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket (Halsbrecher-Cricket) und No Score Cricket (Cricket ohne Punktezahlung)	2 - 16
LUDO (Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800, und 900	2 - 16
KILLER (KILL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF Dbl.: Doppel Ring, 3LF	2 - 16
KILLER TEAM (KILL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM (ScrA)	7L 21t (Zielzahlen)	2 - 16
OVER (OuEr)	Ldr (Anführer), Con (Fortsetzen)	2 - 16
UNDER (Undr)	Ldr (Anführer), Con (Fortsetzen)	2 - 16
AROUND THE CLOCK (CloC)	---, -2, -3-	1 - 16
COUNT UP (C-uP)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
HIGH SCORE (HiGh)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
RANDOM SHOOT (Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
SHANGHAI (SHAn)	I, II, III	1 - 16
HALVE IT (HALF)	12r (Runden), rAn (Zufallsgenerator)	1 - 16
FOLLOW THE LEADER (FoLo)	Ldr (Anführer), Con (Fortsetzen)	2 - 16
ALLE 51 DURCH 5 (AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO (bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
21 PUNKTE (21Pt)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
SCHIEBE DEN PFENNIG (PEEn)	---	1 - 16
DOUBLE DOWN 41 (dd41)	12r (Runden), rAn (Zufallsgenerator)	1 - 16
DIE BESTEN ZEHN (bStn)	---, -2, -3-, -E-	1 - 16
ROT GEGEN GRÜN (r-G)	---, -2-, -3-	2
9 LEBEN (9 LF)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2 - 16
TENNIS (IEIn)	2-G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-1, 3-4, 5-1	2
ENGLISCHES CRICKET (EnGc)	---	2
FUßBALL (Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2 - 16
GOLF (GoLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD 9 KUGELN (9bAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER (SnoK)	---	2 - 16

## \*\*\* EIN SPIEL SPIELN \*\*\*

### ANZEIGE DER AUFADDIERTEN ERGEBNISSE UND ANZAHL DER DARTS

- Nachdem die CHANGE-Taste gedrückt wurde, um mit dem Spiel zu beginnen oder um zum nächsten Spieler zu wechseln zeigt das Dartboard für den gegenwärtigen und drei andere Spieler zwei Sekunden lang "PL-#" und "rd#", anschließend die "aufaddierte Punktzahl" (Cumulative Score) in der Anzeige jedes einzelnen Spielers an, um mitzuteilen, in welcher Runde sich die Spieler befinden und welcher Spieler zur Zeit an der Reihe ist.
- Drei blinkende Punkte erscheinen in der Anzeige des gegenwärtigen Spielers, um darauf hinzuweisen, wieviele verbleibende Würfe dieser Spieler in dieser Runde noch hat. Nach jedem getroffenen Wurf erlischt ein Punkt.
- Die blinkenden Punkte weisen außerdem darauf hin, daß sich das Dartboard im START-Zustand befindet (d.H. bereit Trefferpunkte zu zählen). Das Dartboard befindet sich im HOLD-Zustand, wenn die Punkte nicht blinken (d.h. das Trefferpunkte "eingeforen" und nicht weiter addiert werden).
- Das aufaddierte Ergebnis blinkt zwischen dem vorangegangenen und dem neuen aufaddierten Ergebnis hin und her und zeigt, wenn Darts geworfen werden, das gegenwärtige aufaddierte Gesamtergebnis an.
- Für Spiele mit anderen Anfangspunkteständen beachten Sie bitte die jeweilige Beschreibung im Abschnitt Spielregeln.

## ENTFERNEN DER DARTS und SPIELERWECHSEL

- Jeder Spieler darf in einer Runde 3 Darts werfen, selbst wenn die Darts die Trefferzone nur teilweise berühren. Nachdem der gegenwärtige Spieler 3 Darts geworfen hat, muß er die Pfeile vom Dartboard entfernen.
- Drücken Sie die CHANGE-Taste, um zum nächsten Spieler zu wechseln.
- Die Pfeile sind leichter aus den Löchern des Dartboards zu entfernen, wenn die Pfeile an den Spitzen festgehalten und gleichzeitig leicht im Uhrzeigersinn drehend herausgezogen werden.

## ERGEBNISÜBERBLICK

- Das Dartboard wurde für 1 bis 16 Spieler geschaffen, jedoch können nur vier Ergebnisse gleichzeitig angezeigt werden. Wir haben es jedoch ermöglicht, auch die Ergebnisse der anderen Spieler einzusehen, wenn mehr als vier Spieler miteinander spielen.
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten GAME und OPTION, um die Ergebnisse der anderen Spieler anzeigen zu lassen.
- Das Fenster von Spieler 3 zeigt 0, 00, 000 oder 0000 an, was darauf hinweist, welche Seite angezeigt wird. Jede Seite zeigt die Ergebnisse von vier Spieler, die Anzahl der Punkte weist wie folgt auf die Spielersseite hin: 1-4 PL, 5-8, 9-12, 13-16. Die Ergebnisse jedes Spielers, seine Leben oder Zumach-Anzeige werden angezeigt bzw. blinken in der Anzeige jedes Spielers.
- Durch jedes Drücken dieser zwei Tasten wird der Reihe nach die nächste Seite mit Ergebnissen von vier Spielern angezeigt.
- Nachdem die Ergebnisse eingesehen wurden drücken Sie die Taste CHANGE um mit dem Spiel fortzufahren.

## DAS SPIEL BEENDEN

- Das Spiel wird in der oben beschriebenen Weise solange fortgesetzt, bis schließlich ein Spieler gewinnt.
- Das Anzeigendisplay des Gewinners zeigt abwechselnd das Symbol "F-1", "rd" und die Gesamtpunktzahl des Siegers, um darzustellen in welcher Runde dieser Spieler das Spiel gewonnen hat und die Gewinnermelodie ertönt.
- Drücken Sie die CHANGE-Taste, damit die übrigen Spieler ihr Spiel fortsetzen können, außer bei Spielen bei denen die Rundenzahl voreingestellt wurde.
- Einige Spiele, bei denen die Anzahl der Spielrunden ausgewählt wird, wie High Score, Zufallsgenerator, Schanghai, Halbieren, Bingo, 21 Punkte, DD41, Fußball etc. enden dann, wenn der letzte Spieler in der letzten der festgelegten Runde seinen dritten Dart geworfen hat, so daß alle Spieler gleichzeitig das Spiel beenden. Das Dartboard zeigt automatisch die Plazierungen in diesem Wettspiel entsprechend der erreichten Ergebnisse mit F-1, F-2, .... F-16 an.
- Das Dartboard kann die Ergebnisse aller Mitspieler nicht automatisch verglichen, wenn der letzte Spieler in der letzten Runde einen oder mehrere Darts danebengeworfen hat. Also muß die Taste PLAYER CHANGE gedrückt werden, um das Spiel zu beenden und die Ergebnisse zu vergleichen.
- Nachdem alle Mitspieler das Spiel beendet haben drücken Sie die PLAYER CHANGE-Taste um in den Einstellungsmodus zu gelangen und eine neue Spielart und Spielvarianten auszuwählen.

## AUTOMATISCHE HALT-POSITION

- In den folgenden Situationen geht die Anzeige automatisch in die HALT-Position über und friert den gegenwärtigen Punktstand ein:
  - Wenn in einer Runde alle drei Pfeile geworfen wurden
  - wenn der gerade spielende Mitspieler das Spiel beendet
  - im Spielart-Einstellungsmodus
  - im Status "STUCK" (= "Hängenbleiben")
- Solange der HOLD-Status besteht, finden keinerlei Änderungen statt, auch wenn ein geworfener Dart trifft.

## MANUELLES ANHALTEN

- Das Dartboard verbleibt solange im START-Zustand, bis alle 3 Darts den Treffer- bzwPunktebereich des Boards getroffen haben. Um den Sensor des Dartboards "einzufrieren" bevor alle 3 Darts geworfen wurden, muß der Spieler die HOLD Taste drücken. Diese Funktion ist dazugedacht, daß wenn Darts während des Spiels aus der Trefferzone entfernt werden, nicht durch irrtümliche Berührung des Boards zusätzliche unerwünschte Punktezahlungen stattfinden.
- Nachdem die Taste HOLD gedrückt wurde, hören die Punkte, die die noch verbleibenden Würfe anzeigen, auf zu blinken, um darzustellen, daß das Board manuell angehalten wurde.
- Drücken Sie die HOLD-Taste ein zweites Mal um das Board wieder "aufzutauen" oder drücken Sie die CHANGE-Taste um zum nächsten Spieler zu wechseln.

## LÖSCHEN VON ABGEPRALLTEN ODER UNGÜLTIGEN TREFFERN

- Um das Ergebnis eines abgeprallten oder ungültigen Wurfes wieder zu löschen, drücken Sie und halten Sie die II>DELETE-Taste für 2 Sekunden gedrückt. Dadurch wird diese Punktezahl wieder aus dem aufaddierten Ergebnis gelöscht. Das Symbol "II>" bedeutet, daß Sie diese Taste drücken und 2 Sekunden gedrückt halten müssen, um diese Funktion auszuführen.
- Ein abgeprallter oder ungültiger Treffer muß gelöscht werden, bevor der nächste Pfeil geworfen oder die CHANGE-Taste gedrückt wird, sonst besteht keine Möglichkeit mehr, dieses ungültige Ergebnis noch zu löschen.

## HÄNGENBLEIBEN (STUCK)

- Sollte einmal ein Segment hängenbleiben, ertönt ein Warnton. Außerdem erscheint in den Fenstern der Spieler 1 und 2 "Stuc", sowie die Position des hängenden Segments. Beispiel: "Stuc" und "=-18" erscheinen in den Anzeigen der Spieler 1 und 2, was bedeutet, daß der Dreifach-Ring im Segment 18 hingengeblieben ist.
- Sobald der/die Darts vom hängenden Segment entfernt wurden, geht die Anzeige automatisch in die Startposition zurück und ist wieder bereit, Punkte zu zählen.

## NEUBEGINN EINES SPIELS

- Drücken Sie und halten Sie die "II>RESTART"-Taste solange gedrückt, bis die gesamte Anzeigetafel den Einstellungsmodus anzeigt und ein "Bi-Bi"-Ton ertönt, lassen Sie dann die Taste los.
- Das laufende Spiel wurde somit gestoppt und die Anzeigetafel wechselt in den Voreinstellungsmodus.

## TON EIN- ODER AUSSCHALTEN

- Während des Spielverlaufs kann der Ton ein- oder ausgeschaltet werden.
- Um den Ton auszuschalten halten Sie die Taste SOUND gedrückt bis ein "Bi-Bi"-Ton ertönt und lassen Sie dann die Taste los.
- Um den Ton wieder einzuschalten halten Sie die Taste SOUND zwei Sekunden lang gedrückt und lassen Sie dann die Taste los. Wenn die Taste losgelassen wurde ertönt ein "Bi"-Ton.

## \*\*\* SPIELREGELN \*\*\*

### EINIGE GRUNDSÄTZLICHE DARTREGELN

- Eine Runde sollte aus drei Dartwürfen pro Spieler bestehen. Jeder abgeprallte oder außerhalb der Punktezone treffende Dart darf nicht erneut geworfen werden.
- Alle Mitspieler werfen der Reihe nach. Um die Reihenfolge zu bestimmen, wirft man so dicht wie möglich an/in den Bull. Derjenige Spieler, der das Bullauge am dichtesten getroffen hat, fängt an.
- Die Einzelsegmente zählen die einfache Trefferzahl, die dem jeweiligen Segment zugeschrieben ist, die Doppel- oder Dreifach-Ringe zähle die doppelte bzw. dreifache Zahl des Einzelsegments. Der äußere Bull zählt 25 Punkte, das Bullauge 50 Punkte (Doppel-25).

**’01 SPIELE: 301, 501… bis 1001 (A01)**

- Jeder Spieler beginnt mit einer Anfangspunktzahl von 301, 501…901 oder 1001. Das Ziel des Spieles besteht darin, in jeder Runde die Anfangspunktzahl zu verringern. Wenn ein Spieler genau Null erreicht, ist das Spiel beendet.
- Die Runde ist ein "BUST" (Anzeige buSt) [ein Reinfall], wenn ein Spieler mit einem Pfeil ein höheres Ergebnis als die Restpunktzahl erzielt, so dass ein Null Ergebnis nicht genau erreicht werden kann. Die aktuelle Runde wird gestoppt und das Ergebnis des Spielers wird auf sein Ergebnis der letzten Runde zurückgesetzt.
- Es gibt in jedem '01 Spiel eine Vielzahl von In/Out Optionen:
  - DOUBLE/TRIPLE IN

Der Spieler muss eine Zahl im Doppelring/Dreiering treffen oder das innere Bull's-eye, um das Spiel zu beginnen.
  - DOUBLE/TRIPLE OUT

Der Spieler muss eine Zahl in dem Doppelring/Dreiering oder das innere Bull treffen, um das Ergebnis auf genau Null zu bringen und das Spiel zu beenden. Es kommt zu einer BUST Runde, wenn das Ergebnis des Spielers um 1 Punkt unter dem Optionsstatus von Double/Triple Out liegt.

**LUDO (Mensch Ärgere Dich Nicht) (patentiert), 300-900 PUNKTE, FÜR 2 BIS 16 SPIELER**

- Spielregeln für das LUDO-Dartspiel:
  - 2 bis 16 Spieler können teilnehmen, LUDO bringt jedoch mit mindestens vier Spielern am meisten Spaß.
  - Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Punkten und addiert sich selbst mit jedem Treffer weitere Punkte hinzu, aber die aufaddierte Punktzahl eines vorangegangenen Spielers kann auf 0 Punkte zurückfallen, wenn der vorangegangene Spieler von einem nachfolgenden Spieler "herausgeworfen" wird. Ein Gegner kann "herausgeworfen" (um ihn erneut mit 0 Punkten beginnen zu lassen) werden, wenn nachfolgende Spieler die gleiche Punktsomme in den Zehner- und Einerstellen erreichen, wie die des vorausgegangenen Spielers. (Dafür müssen die Zehner- und Einerstellen, nicht die Hundertstellen, der Punktzahlen auf den Anzeigetafel miteinander verglichen werden). Jeder treffende Dart kann einen Gegner töten und es ist möglich, in einer Runde alle drei Gegner zu töten.
  - Derjenige Spieler, der zur Zeit an der Reihe ist, gewinnt ein "Leben" hinzu, wenn er einen Gegner einmal "hinauswirft".
  - Jede aufaddierte Punktzahl zwischen 0 und 29 bedeutet eine "Sicherheitszone", der Spieler der zur Zeit an der Reihe ist, kann einen vorangegangenen Gegner nicht "hinauswerfen" und dessen Punktzahl auf 0 Punkte reduzieren, wenn seine jetzige Punktzahl kleiner als 30 Punkt ist.
  - Es gibt zwei Möglichkeiten, das LUDO Dartspiel zu gewinnen:
    - Die aufaddierte Punktzahl erreicht oder überschreitet die vorgegebene Zielpunktzahl. Die Zielpunktzahl kann zwischen 300, 400 ... bis 900 Punkte (in Hunderterschritten) liegen und durch Drücken der OPTION-Taste festgelegt werden.
    - Wirf einen Gegner sieben Mal "hinaus" (das bedeutet bis zu 7 Balken)
- Anzeige: "Punktlücken"-Anzeige

Das Dartboard vergleicht die zwei angezeigten Werte der Zehner- und Einerstellen des Spielers der zur Zeit an der Reihe ist, mit den Werten der anderen Spieler. Wenn die "Punktlücke" kleiner als 60 Punkte ist, wird in der Anzeige von Spieler 1 oder Spieler 3 die Punktlücke zum gegenwärtigen Spieler angezeigt. Gibt es szwei oder mehr Punktlücken mit weniger als 60 Punkten werden diese alle abwechselnd angezeigt. Das Symbol "H" leuchtet auf wenn es keine Punktlücke unter 60 Punkten gibt. Zum Beispiel werden 39H7 und 43 H2 abwechselnd angezeigt. Das bedeutet, daß der gegenwärtige Spieler mit einem Wurf von 39 Punkten Spieler 7 und mit einem Treffer von 43 Punkten Spieler 2 töten kann.

**SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)**

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

**NO SCORE CRICKET**

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

**CUT-THROAT CRICKET**

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

**KILLER: 3-7LF (LEBEN)**

- Wie der Name schon andeutet, besteht das Ziel des Spiels darin, die Leben der Gegner zu "killen" bevor das eigene Leben ausgelöscht wird. Der zuletzt "überlebende" Spieler ist der Gewinner.
- Zu Beginn des Spiels sollte jeder Spieler mit der 'falschen' Hand einen Pfeil werfen, um seine eigene Zahl auszuwählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl mit Ausnahme des Bull's-eye haben.
- Jeder Spieler muss seine eigene Zahl treffen, um mit jedem Treffen 1 Leben zu gewinnen. Ein Spieler kann einem anderen Spieler ein Leben geben, indem er die Zahl des Spielers wirft.
- Jeder Spieler muss erst selbst zum Killer werden, indem er zunächst die vorgegebenen Leben (3 bis 7) sammelt, dann kann er die Gegner killen. Das Symbol "##" wird angezeigt, um zu sagen, dass dieser Spieler ein Killer ist.
- Ein Killer kann seinen Status als Killer verlieren, wenn andere Killer seine Zahl treffen, aber er kann wieder zum Killer werden, wenn er die vorgegebene Anzahl von Leben erreicht.

**KILLER: DBL (DOUBLERING)**

- Ein Spieler muss den "Doublingring" seiner eigenen Zahl einmal treffen und wird dann zum Killer.
- Der Killer muss auch den "Doublingring" der Zahlen der Gegner treffen, umihre Leben zu killen. Der Killer kann sich selbst versenchtlich killen und verliert ein Leben, wenn ein Spieler seine Zahl trifft.
- Ein Killer ist immer ein Killer, bis er alle Leben verliert und ausscheidet.

**KILLER TEAM (3 bis 7 Leben) FÜR 4 SPIELER / 2 MANNSCHAFTEN**

- Die Spielregeln sind die gleichen wie bei der Variante 3-7 LF, mit folgenden Unterschieden:
  - In dieser Variante gibt es zwei Mannschaften. Spieler 1 und 3 sind die erste Mannschaft (mit roter Leuchtanzeige), Spieler 2 und 4 sind die andere Mannschaft.
  - Jeder Spieler kann, bevor er Killer wird, sich selbst Leben hinzufügen, wenn er seine eigene persönliche Zahl trifft (Killer bedeutet, daß dieser Spieler bereits die vorgegebene Anzahl von Leben erreicht hat).
  - Ein Spieler kann, auch wenn er bereits Killer ist, seinem Partner Leben hinzufügen, wenn er dessen persönliche Zahl trifft.
  - Ein Wurf ist wirkungslos, wenn ein Killer seine eigene persönliche Zahl, oder der Partner die Zahl des Killers trifft.
  - ein Killer kann die Leben jedes anderen Spielers töten, wenn er deren persönliche Zahlen trifft.
- Die letzte Mannschaft, die noch mindestens 1 Leben übrighat, gewinnt das Spiel und die Gewinner-Melodie ertönt.

**SCRAM: 21T (21 ZIELE)**

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

**SCRAM CRICKET: 7T (7 ZIELE)**

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

**OVER: LDR (LEADER)**

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

**OVER: CON (CONTINUE)**

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

**UNDER (LDR): LEADER OPTION**

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

**UNDER: CON (CONTINUE)**

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

**AROUND THE CLOCK-SPIEL (RUND UM DIE UHR), --, -2,-, -3-**

- Das Ziel dieses Spiels ist es, jede Zahl der Reihe nach von 1 bis 20 einmal und anschließend das Bullauge zu treffen. Jeder Spieler beginnt bei der Zahl 1, nachdem diese Zahl im Spielverlauf getroffen wurde, fährt der Spieler mit der nächsten Zahl fort. Derjenige Spieler der zuerst die 20 und danach das Bullauge getroffen hat, gewinnt das Spiel.
- Für dieses Spiel gibt es 3 Varianten:
  - "---" AROUND THE CLOCK Alle Treffer in den Doppel- und Dreifach-Ringen zählen nur einfach.
  - "-2-" DOPPEL-AROUND THE CLOCK Diese Variante ist schwieriger, aber als Übung für das Double in/Double out der 01-Spiele geeignet. Jeder Spieler muß jede Zahl im Doppelring der Reihe nach einmal, beginnend mit Doppel-1 (D1) bisDoppel-20 (D20), und anschließend das Bullauge treffen.
  - "-3-" DREIFACH-AROUND THE CLOCK Jeder Spieler muß der Reihe nach alle Zahlen im Dreifach-Ring von Dreifach-1 (T-1) bis Dreifach-20 (T-20) einmal und anschließend das Bullauge treffen um das Spiel zu beenden.

**HIGH SCORE: 6-15rd**

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

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

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

**SHANGHAI I**

- Bei diesem Spiel werden in Folge Zahlen von 1 bis 7 gespielt.
- Die Spieler werfen der Reihe nach die 1 in der 1. Runde, die 2 in der 2. Runde, und so weiter bis zur 7 in der 7. Runde.

**SHANGHAI II**

Das Spiel wird mit demselben Format wie Shanghai I gespielt; Ausnahme: ein Spieler kann sofort gewinnen, wenn er in jeder Runde mit drei Pfeilen während des Spieles in beliebiger Reihenfolge ein Single, Double und Triple trifft.

**SHANGHAI III**

- Die Spieler werfen in Folge auf die Zahlen 1 bis 20.
- Jeder Spieler beginnt mit der 1. Nach Treffen der Zahl 1 zielt er auf die Zahl 2, und so weiter.
- Ein Spieler kann sofort gewinnen, indem er ein Single, Double und Triple in jeder Zahlenfolge während einer Runde trifft.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis nach dem dritten Pfeil des letzten Spielers in der 7. Runde oder der erste Spieler, der 20 erreicht und trifft, gewinnt.

**RANDOM SHOOT: 6-15 Runden**

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

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

- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel.

**HALVE IT (HALF): RAN (RANDOM)**

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

**HALVE IT (HALF): 12 RONDEN**

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

**FOLLOW THE LEADER (LDR: LEADER OPTION)**

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

**FOLLOW THE LEADER: CON (CONTINUE)**

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

**ALL 51 BY 5: 31, 41 ... BIS 91**

- Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 31, 41, 51...oder 91 zu verringern.
- Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 25 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 5 (25=5).
- Jedes nicht durch 5 teilbare Rundergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet.
- Die Runde ist ein "buSt", wenn ein Spieler ein höheres Ergebnis als das Restergebnis erzielt, das nicht genau zu Null führt.
- Der erste Spieler, der genau die Null erreicht, ist der Gewinner.

**BINGO (6-15 RUNDEN)**

- Zunächst muß der Werfer versuchen, eine der zu bespielenden Zahlen 1, 2, 3, 4 oder 5 zu treffen um so das Spiel Bingo zu eröffnen. Dazu muß er eine, zwei oder drei der zu bespielenden Zahlen treffen.
- Das Dartboard gibt automatisch eine der zu bespielenden Zahlen 1, 2, 3, 4 oder 5 vor, nachdem der Werfer bereits eine dieser zu bespielenden Zahlen getroffen hat. Der Spieler bekommt 1, 2 oder 3 Punkte, wenn die vorgegebene Zahl die gleiche Zahl ist wie die, die vom Spieler getroffen wurde. Die Runde ist für diesen Spieler beendet wenn alle drei Darts vorbeigeworfen wurden.
- Der Spieler kann (wenn die getroffene und vom Dartboard vorgegebene Zahl übereinstimmen) das Ergebnis aufs Spiel setzen, indem er fortfährt, auf die vorgegebene Zahl zu werfen. Trifft er die vorgegebene Zahl, dann verdoppelt sich sein Ergebnis beziehungsweise halbiert sich seine Punktzahl wenn er vorbeiwirft. Das Höchstergebnis pro Runde sind 10 Punkte, Minimum sind 0 Punkte zu gewinnen. Das Ergebnis ändert sich nicht, falls sich der Spieler entscheidet sein Ergebnis nicht aufs Spiel zu setzen und zum nächsten Spieler gewechselt wird.
- Derjenige Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt nach der letzten Runde das Spiel.

**21 PUNKTE (3 BIS 9 RUNDEN)**

- Ziel dieses Spiels ist es, möglichst viele Leben (Anzeige #-L) und somit das Spiel zu gewinnen.
- Ein Spieler kann durch folgende zwei Möglichkeiten Balken erhalten:
  - Er erreicht durch 1, 2, oder 3 Würfe exakt 21 Punkte.
  - Er hat das höchste Ergebnis, das jedoch niedriger ist als 21 Punkte und keiner seiner Mitspieler hat 21 Punkte.
- Die Runde ist eine bust-Runde (Anzeige bSt) wenn das Ergebnis über 21 Punkten liegt oder ein Dart vorbeigeworfen und die CHANGE-Taste gedrückt wurde.
- Der Spieler mit den meisten Balken gewinnt das Spiel nach der letzten Runde.

**SCHIEBE DEN PFENNIG (Penny, ---)**

- Ziel dieses Spiels ist es für jeden Spieler, alle drei Balken der Reihe nach bei 15, 16 ... 20 und dem Bull zu erreichen. Der Spieler, dem es gelingt alle Balken der Reihe nach aufzufüllen gewinnt das Spiel.
- Der Spieler kann bis zu drei Balken durch Treffer der Zielzahl im Einfach-, Doppel- oder Dreifachring gewinnen.
- Gewinnt der Spieler mehr als drei Balken auf der Zielzahl, werden die zusätzlichen Balken an den nächsten Spieler weitergegeben.
- Der letzte Balken sollte jedoch vom Spieler selbst erzielt werden.

**DOUBLE DOWN 41 (DD41) 12 RUNDEN, RAN (ZUFALL)**

- Dieses Spiel wurde geschaffen, um genaue und gleichbleibende Würfe zu üben.
- Es gibt zwei Varianten, die eine ist eine Variante über 12 Runden, die andere ist die Variante Zufall.
- Das Spiel Double Down 41 über 12 Runden ist ähnlich dem Spiel Halbieren (Halve it) über 12 Runden, mit der Abweichung, daß jedem Spieler zu Beginn 41 Punkte anstatt 0 Punkte vorgegeben werden.
- Das Spiel Zufall Double Down 41 ist ähnlich dem Spiel Zufall Halbieren (Halve it), mit der Abweichung, daß jedem Spieler zu Beginn 41 Punkte anstatt 0 Punkte vorgegeben werden.
- Bitte schlagen Sie für weitere Einzelheiten bei den Spielregeln für Halbieren nach.

**BEST TEN: --, -2,-, -3,-, -E- OPTIONEN**

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

**ROT GEGEN GRÜN ( ---,) FÜR 2 SPIELER**

- Ziel dieses Spiels ist es, daß Spieler 1 die Zahlen 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 und 12 der Reihe nach jeweils einmal treffen muß. Spieler 2 muß hingegen die Zahlen 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 und 1 der Reihe nach jeweils einmal treffen.
- Wählen Sie zunächst die Option ---, -2- oder -3-. Die Spieler müssen die Zahl im Einfachring treffen wenn "---" ausgewählt wurde, beziehungsweise entsprechend im Doppel- oder Dreifachring dieser Zahl, wenn "-2" oder "-3" ausgewählt wurde.
- Derjenige Spieler der es zuerst schafft, all seine Zielzahlen zu treffen, gewinnt das Spiel.

**9 LIVES: 3-9LF (LEBEN) OPTIONEN**

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

**TENNIS 2-5G (Spiele), 1, 3, 5t (Sätze), FÜR 2 SPIELER**

- Dieses Spiel hat ähnliche Regeln wie TENNIS. Gemäß richtiger Tennisregeln werden beim Damentennis drei Sätze, im Herrentennis fünf Sätze gespielt. Um jedoch die Spielzeit zu verkürzen, können 2, 3, 4 oder 5 Spiele als auch 1, 3 oder 5 Sätze ausgewählt werden.
- Dieses Spiel ist für nur zwei Spieler geschaffen, die Spielregeln sind wie folgt.
  - Ein Spieler schlägt auf (Server, Anzeige SER) oder (SER2), der andere Spieler schlägt zurück (Anzeige PL-2 oder PL-1).
  - SER1 schlägt zuerst auf, jeder Aufschlagende schlägt üblicherweise abwechselnd je ein Spiel lang auf. Das Ziel des Servers ist es, mit einem von drei Darts eine der Zahlen 15, 16, ... 20 oder das Bullauge zu treffen, da sonst der Zurückschlagende den Ball bekommt.
  - Der Zurückschlagende muß versuchen innerhalb seiner drei Würfe, die gleiche Zahl wie der Server zu treffen, sonst bekommt der Server wieder den Ball. Die zu bespielende Zahl wechselt für den Gegner automatisch zu der nächsthöheren Zahl, nachdem der Zurückschlagende erfolgreich retourniert hat.
  - Wenn beispielsweise, SER1 die 20 trifft, retourniert der Zurückschlagende erfolgreich, wenn er ebenfalls die 20 trifft. Die Zielzahl springt dann für den ersten Aufschlagenden auf die nächsthöhere Zahl, das Bullauge, dann auf die 1 für den Zurückschlagenden, die 2 für den Server usw. bis ein Spiel es nicht mehr schafft, die Zielzahl zu treffen und der andere Spieler einen Punkt gewinnt. Dann schlägt der Server erneut auf, d.h. er bestimmt ein neues Ziel und das Spiel wird fortgesetzt.
- Ein Spieler muß 4 Punkte machen um ein Spiel zu gewinnen und sechs Spiele gewinnen um einen Satz zu gewinnen.
- Einstand (Deuce): Wenn es während eines Spiels 3:3 steht, muß einer der beiden Spieler zwei Punkte hintereinander gewinnen, um das Spiel für sich zu entscheiden, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht.
- Wie man in den verschiedenen Varianten des Spiels Tennis gewinnt:
- Tie-break: Wenn es innerhalb eines Satzes 6:6 steht, gewinnt derjenige Spieler das siebente Spiel und somit den Satz, wenn er zwei Spiele hintereinander gewinnt, bzw. gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht, wenn es 9:9 steht. Der Spieler der zuerst sechs Spiele gewonnen hat, schlägt den ersten Ball, dann schlagen beide Spieler abwechselnd je zwei Bälle im Tie-break auf.
- Anzeigen:
  - Im Fenster von Spieler 1 erscheint "SER1", im Fenster von Spieler 2 leuchtet "rd1" auf. Das Symbol SER1 erscheint anschließend in der Anzeige von Spieler 3. Zu Beginn des Spiels erscheinen nach Drücken der Taste CHANGE "--0". Das Symbol "--0" dient zur Anzeige der gewonnenen Sätze, Spiele und Punkte.
  - Im Fenster von Spieler 3 wird die Zielzahl "H###" eingeblendet, die vom Spieler als nächstes getroffen werden muß.
  - "H###" wechselt automatisch über zur nächsten Zielzahl nachdem es auch dem Zurückschlagenden gelungen ist, dieselbe Zahl zu treffen. Dies wird solange fortgesetzt bis ein Spieler den Ball verliert.

Varianten	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
Sieg	2G	3G	4G	5G	6G	2 Sätze	3 Sätze
Vorsprung	2G	2G	2G	2G	2G		

**ENGLISH CRICKET: (--, 2 PLAYERS OPTION )**

- Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler, ein Spieler ist der Pitcher und der andere der Schlagmann. Das Ziel des Pitchers ist es, so schnell wie möglich 9 Wickets (Dreistäbe) zu sammeln, um das Schlagmann daran zu hindern, weitere Treffer zu landen, und das Ziel des Schlagmannes ist es, so viele Treffer wie möglich zu landen, bevor der Pitcher 9 Wickets sammelt.
- Das Ziel des Pitchers (Pit 1 oder 2) ist das Bull's-eye. Jeder Treffers des äußeren Bulls zählt als 1 Wicket, das innere Bull's-eye zählt 2 Wickets; andere Zahlen sind wirkungslos.
- Der Schlagmann (bAt 1 oder 2) kann jede Zahl werfen (Doubles und Triples zählen). Das Ergebnis zählt nur, wenn das Gesamtergebnis pro Runde über 40 Punkte liegt; zum Beispiel 46-40=6 Punkte, das Gesamtergebnis liegt unter 40 und zählt 0 Punkte.
- Die Ergebnistrunde ist beendet, wenn der Pitcher 9 Wickets gesammelt hat. Die CHANGE Taste drücken, um zu einer anderen Ergebnistrunde zu wechseln.
- Das Spiel endet, wenn die 2. Ergebnistrunde beendet ist.

**SOCCER: 6-15RD (RUNDE)**

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

**GOLF (9 BIS 18 LÖCHER)**

- Ziel dieses Golfspiels ist es, mit möglichst wenig Schlägen für jedes Loch drei Balken zu gewinnen (Anzeige Ho#).
- Jeder Spieler muß versuchen, die festgelegten Zahlen im Dreifach- und im Doppelring sowie im Einzelsegment bzw. dreimal im Einzelsegment zu treffen und so drei Balken zu gewinnen und, nachdem alle Spieler drei Balken erreicht haben, zur nächsten Zahl weiterzugehen.
- Die Zielzahlen sind der Reihe nach die 1 für Loch 1, die 2 für Loch 2 ... bis 18 für Loch 18. Jeder Wurf zählt einen Schlag, egal ob er getroffen hat oder vorbeigeworfen wurde.
- Derjenige Spieler mit den wenigsten Schlägen gewinnt das Spiel.

**BILLIARDS (9 BALL): 4-13 PUNKTE OPTION**

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, so viele "Kugeln mit der Nr. 9" wie möglich zu treffen, um ein Ergebnis der vorgewählten Punkte zu erzielen.
- Sämtliche Spieler werfen Zahlen 1 bis 9 in Folge in einer Schleife. Jeder Treffer der Zahl führt zu der nächsten Zahl. Die Zahlen 1, 2,..., 8 haben 0 Punkte, nur ein Treffer der Nr. 9 ergibt 1 Punkt und führt dann zum erneuten Werfen auf die Nr. 1.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt. Der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Zielzahl mit jedem Pfeil trifft.
- Die Runde des aktuellen Spielers endet und geht an den nächsten Spieler über, wenn die folgenden Bedingungen eintreten: Der Spieler setzt nach einem Treffer der Spielzahl nach seinem 1. Treffer aus.

**SNOOKER: (--, 2-8 SPEILEROPTION)**

- Das Ziel dieses Spiels besteht darin, abwechselnd eine rote Kugel und dann eine der 6 farbigen Kugeln, und so weiter, zu treffen, um Punkte zu bekommen. Die farbigen Kugeln von 2 bis 7 sind in Folge zu treffen, nachdem der Spieler die letzte rote Kugel (Bull's-eye) und eine farbige Kugel getroffen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt am Ende das Spiel.
- Rote Kugeln: 8, 9, 10...20 & Bull's-eye. Sie sind in Folge zu treffen, jeder Treffer einer roten Kugel im Spiel erzielt 1 Punkt.
- Farbige Kugeln: 2, 3, 4, 5, 6 und 7. Jeder Treffer der farbigen Kugel erzielt den Nennwert der Kugel.
- Das Spiel ist nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt; der aktuelle Spieler kann so lange Pfeile werfen, wie er die jeweilige Spielzahl trifft.
- Die Runde des aktuellen Spielers wird gestoppt und es erfolgt der Wechsel zum nächsten Spieler, wenn:
  - der Spieler zu Beginn der Runde alle 3 Pfeile verfehlt.
  - der Spieler nach seinem ersten Treffer einen Treffer der Spielzahl aussetzt.

**BASEBALL ( 3 bis 9 Runden) für 2-16 Spieler (in zwei Mannschaften zusammengefaßt)**

Dieses Spiel ist für 2 bis 16 Mitspieler entworfen, die sich in zwei Mannschaften aufteilen. Die Spielregeln sehen wie folgt aus.

- Jede Mannschaft bestimmt einen Werfer (Anzeige Pit 1 oder Pit 2) um Bälle für die Schläger des anderen Teams zu werfen. Der Werfer muß auf die Zahlen 15 bis 20 oder auf das Bullauge werfen. Auch der Werfer der zweiten Mannschaft beginnt das Spiel durch Werfen von Darts.
- Die anderen Spieler sind Schläger, Mannschaft 1 wird durch t1-1, t1-2 bis t1-8, Mannschaft 2 durch t2-1, t2-2 bis t2-8 gestellt.
- Der Ball ist ein Zielwurf, wenn der Werfer eine der Zielzahlen trifft, und der Schläger, wie nachfolgend aufgeführt, spezielle Segmente dieser Zahl, die vom Werfer vorgelegt wurde, treffen muß.

Der Werfer trifft die 15, 16 17,18,19,20 oder Bull	Der Schläger trifft das vom Werfer vorgebene Segment			
	EINFACH	DOPPEL	DREIFACH	BULL
EINFACH	Gehe zum 1. Mal	Gehe zum 2. Mal	Gehe zum 3. Mal	verfehlt
DOPPEL	verfehlt	Home Run	verfehlt	verfehlt
DREIFACH	verfehlt	verfehlt	Home Run	verfehlt
BULL	verfehlt	verfehlt	verfehlt	Home Run

- Die schlagende Mannschaft erhält einen Punkt wenn ein Spieler das vierte Mal (Home Run) erreicht.
- Falls der Werfer alle drei Würfe vorbeiwirft, wird der gegenwärtig Schlagende zum ersten Mal geschickt.
- Der Schläger scheidet aus, wenn er drei Fehlwürfe bei dem vorgegebenen Segment hat, nach drei unterschiedenen Spielern werden die Rollen getauscht. In jeder Mannschaft können im Verlauf einer Runde drei Spieler ausscheiden.
- Die auf den Malen verbleibenden Spieler erhalten 0 Punkte, wenn drei Spieler ihrer Mannschaft ausgeschieden sind.
- Die Mannschaft die am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

**FREE**

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

## \*\*\* FEHLER