

ELEKTRONISCHES DARTSPIEL

88/
100/
120/
120A/

Bedienungsanleitung für alle 88/100/120/120A modells.

EINFÜHRUNG

- Diese Bedienungsanleitung ist gedruckt für alle **88 / 100 / 120 / 120A, 120 / 120A** hat 25 Spielserien, das **100** hat 20 Spielserien und das **88** hat 16 Spielserien.
- **88** Spiele: 301 bis 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer und Free.
- **100** Spiele: **88** Spiele plus Count Down, Clock 2, Killer und Billiards (9 Kugeln).
- **120/120A** Spiele: **100** Spiele Clock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III und Snooker.

	Spiele	88	100	120	120A
1.	'01	•	•	•	•
2.	High score	•	•	•	•
3.	Count Up	•	•	•	•
4.	Random shoot	•	•	•	•
5.	Under	•	•	•	•
6.	Over	•	•	•	•
7.	Count Down	•	•	•	•
8.	Clock 1	•	•	•	•
9.	Clock 2	•	•	•	•
10.	Clock 3	•	•	•	•
11.	lives	•	•	•	•
12.	Best ten	•	•	•	•
13.	Cricket	•	•	•	•
14.	English Cricket	•	•	•	•
15.	Cut-Throat	•	•	•	•
16.	Halve it	•	•	•	•
17.	All 51 by 5	•	•	•	•
18.	Follow the Leader	•	•	•	•
19.	Shanghai	•	•	•	•
20.	Scram	•	•	•	•
21.	Killer	•	•	•	•
22.	Soccer	•	•	•	•
23.	Billiard 9 ball	•	•	•	•
24.	Snooker	•	•	•	•
25.	Free	•	•	•	•
	Adapter	•	•	•	•
	6 darts	•	•	•	•

QUICK SET UP INSTRUCTIONS

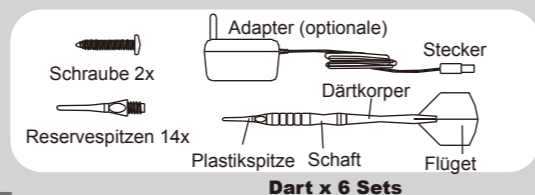
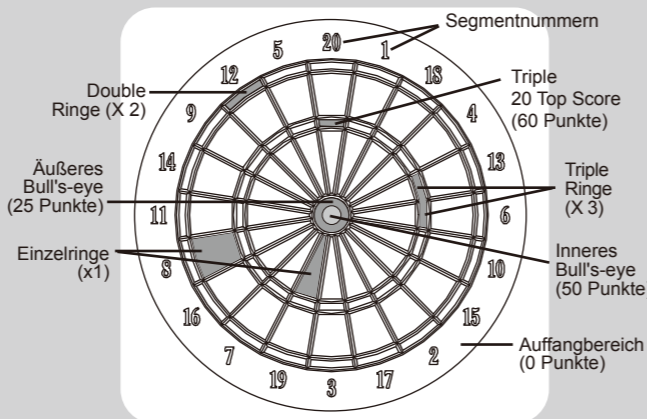
1. 3 AA Batterien in das Batteriefach einlegen oder einen Adapter in eine Steckdose stecken und dann den Stecker in die Buchse auf der rechten Seite der Dartscheibe stecken.
2. Eine beliebige Taste drücken, um den Auto-Test-Durchlauf der LCD zu stoppen.
3. Die Taste Game (Spiel) drücken, um eine gewünschte Spielserie auszuwählen, dann Option drücken, um eine gewünschte

1. Spieloption auszuwählen.
2. Die Taste Change (Wechseln) drücken, um das Spiel und die Optionseinstellung zu bestätigen, und zur nächsten Einstellanzeige wechseln.
3. Die Taste Player (Spieler) drücken, um Double oder Triple IN auszuwählen, die Taste Change drücken, um die IN Option zu bestätigen; die Taste Player drücken, um Single, Double oder Triple OUT auszuwählen, dann die Taste Change drücken, um die OUT Optionen für die '01 Spiele zu bestätigen.
4. Die Taste Player drücken, um 1 bis 8 Spieler oder 2 Teams zu wählen.
5. Die Taste Change drücken, um das Spiel zu starten.
6. Die Taste Change nach jeder Runde drücken, um die Spieler zu wechseln.
7. Die Taste II>RE-START 2 Sekunden lang drücken und halten, um ein neues Spiel zu starten.

SICHERHEITSHINWEIS

1. Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
2. Das Dartspiel kann entweder durch Batterie- oder Adapterstrom betrieben werden.
3. Konzentrieren Sie sich immer voll auf das Spiel und überzeugen Sie sich vor jedem Wurf, daß niemand verletzt oder getroffen werden kann.
4. Dieses Spiel beinhaltet Kleinteile (Spitzen u. a.), die von Kindern unter 36 Monaten ferngehalten werden sollten.
5. Dieses Gerät kann entweder mit Batterien oder einem Transformator verwendet werden; der optionale Trafo soll eine Leistung von 9V DC/500mA haben.
6. Der Transformator ist kein Spielzeug.
7. Trennen Sie das Dartboard vom Transformator, bevor Sie es reinigen.

GENAUE BESCHREIBUNG UND TASTENBEDIENUNG

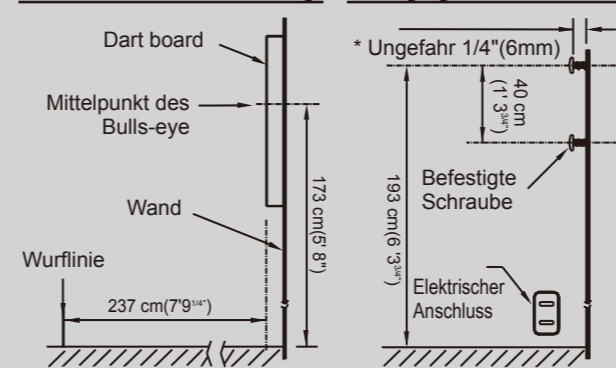


ANBRINGUNG

1. Wählen Sie einen geeigneten Ort aus, welcher der internationalen Norm in bezug auf Höhe und Entfernung, wie sie in der Abbildung gezeigt ist, entspricht und stellen Sie sicher, dass das Kabel vom Adapter lang genug ist, um die Dartscheibe an eine Steckdose anzuschließen.
2. Bohren Sie das Loch für die obere Schraube in einer Höhe von 6 3/8" (193cm) vom Boden; die untere Schraube befindet sich 1' 3 3/4" (40cm) vertikal unterhalb der oberen Schraube.
3. Hängen Sie die Dartscheibe fest an den 2 Schrauben auf. Ziehen Sie an der Dartscheibe, um sicher zu gehen, dass sie gut befestigt ist, bevor Sie die Dartscheibe benutzen.

4. Die beiden Befestigungsschrauben sollten nicht länger als 8 mm in der Länge aus den Schraubenlöchern in der Wand herausragen, um eine Beschädigung des inneren Kreises zu vermeiden, und um die Dartscheibe gut zu befestigen.

Internationaler Standard zur Montage Befestigung/Position der Schrauben



TASTENBEDIENUNGEN

Die Dartscheibe hat 3 Tasten mit den folgenden unterschiedlichen Funktionen:

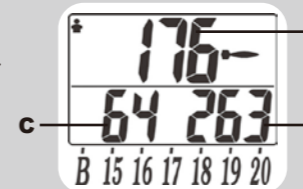
Tasten	Spiel einstellen	Spiel spielen
CHANGE	Einstellung bestätigen.	Zum nächsten Spieler wechseln.
II>RE-START	-	Ein neues Spiel starten
GAME/PLAYER	Spiel/Spieler-Optionen.	-
Score Review	-	Automatisches verschieben der Spielerergebnisse.
II>Game Review	-	Spielanzeige.
II>DELETE	-	Löschen des Ergebnisses des aktuellen Pfeils.
OPTION/HOLD	Double/Triple In/Out	Sperren/entsperren der Dartscheibe.
>SOUND	Ton ein/aus.	Ton ein/aus.

REMARK:

- Without II>: Die Taste drücken.
- II>Game REVIEW: Die Taste nach Ergebnisanzeige halten.
- With II>: 3 Sekunden lang drücken und halten.

LCD ANZEIGE:

Die LCD Anzeige ist in 3 Teile unterteilt, jeder Teil enthält unterschiedliche Bedeutungen für unterschiedliche Spiele. Das Zeichen "##" bedeutet eine Zahl für Ergebnis, Leben oder Marken.



A.

1. ##: Ergebnis des aktuellen Spielers.
2. -##: Zielzahl für den aktuellen Spieler.
3. L oder H ##: Ergebnis des Mitspielers für OVER & UNDER.
4. Pit# oder bAt#: Pitcher oder Batter ist an der Reihe.
5. P#F# oder ##F#: P4F1 bedeutet, Spieler 4 gewinnt das Spiel. "t" für Team.
6. 2 bis 7 (für Snooker): Die Zielzahl ist eine aus den Zahlen 2, 3 4, 5, 6 oder 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (für Baseball): Die Zielzahl ist eine von 15 bis 20 und Bull's-eye; Nice, Basennummer, Homerun.

B.

1. -##: Die Zielzahl für den aktuellen Spieler.
2. ###H# (Ludo Spiel) Trifft der aktuelle Spieler ##, kann er Spieler # schmeißen.
3. ##H (21 POINTS): Das höchste Ergebnis (unter 21 Punkten) in der Runde.
4. r-#: Die Nummer(#) der Runde(r).
5. db oder bE(Soccer): Teilt dem Spieler mit, dass er den Double Ring oder das Bull's-eye für Soccer treffen soll.
6. 1 bis 5 (Bingo): Die Zielzahl ist eine von 1, 2, 3, 4, oder 5.
7. ##: Das Teamergebnis für Baseball und Penny.
8. Ho # oder #H: Loch 1, 2...usw. 1, 2, 3...usw. Loch für Golf.
9. ##dt (für Free): Restliche Pfeile.

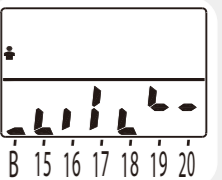
C.

1. ##: Ergebnis des nächsten Spielers.
2. -##: Zielzahl des nächsten Spielers.
3. #L: Leben (Marken) des aktuellen Spielers.
4. I, n und #P: Anzeige der Läufer auf Bases, "I" für 1. Base, "n" für 2. Base und "#P" für 3. Base und die restlichen Spieler des Batter Teams.
5. bE-#: Das verbleibende Bull's-eye, das vom Pitcher zu treffen ist (English Cricket).

B+C:

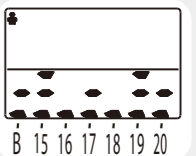
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- Der "geschlossene" Status jeder Zahl wird für den aktuellen Spieler in den unteren Reihen angezeigt.
- Die mittlere Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der aktuelle Spieler keinen Pfeil in der Zahl hat.
- Die unteren 3 Marken zeigen den aktuellen geschlossenen Status an.
- Die obere linke Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass mindestens ein Spieler die Zahl geschlossen hat.
- Die obere Marke leuchtet auf, um anzuzeigen, dass die Zahl von allen anderen Spielern geschlossen wurde, und dass der aktuelle Spieler keine Punkte aus dieser Zahl erhalten kann, nachdem er die Zahl geschlossen hat.

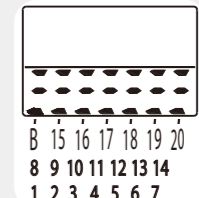


2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

- : Eine Marke
- = : 2 Marken.
- ≡ : 3 Marken.



3. SCRAM 21 Target:



SPIELREGELN

EINIGE ALLGEMEINE DART REGELN

1. Eine Runde beinhaltet 3 Darts. Kein Pfeil der abprallt oder von der Dartscheibe herunterfällt, darf noch einmal geworfen werden. Der aktuelle Spieler muss die Darts von der Dartscheibe entfernen.
2. Alle Spieler werfen der Reihe nach. Wird die Reihenfolge durch Werfen auf das Zentrum (bull's eye) festgelegt, wirft der Spieler zuerst, der dem Zentrum am nächsten gekommen ist.
3. Die Einzelwerte zählen die Flächennummer des getroffenen Segmentes, die Double (oder Triple) Ringe zählen die doppelte (oder dreifache) Segmentnummer, der äußere Bull zählt 25 Punkte und der innere Bull zählt 50 Punkte (double 25).

'01 SPIELE: 301, 501... bis 1001 (A01)

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

a). DOUBLE/TRIPLE IN

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

b). DOUBLE/TRIPLE OUT

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

HIGH SCORE: 6-15rd

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

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

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

