

Kings Dart®



Kings Dart Dartscheibe „Profi“

Kings Dart Dart Board „Profi“

**Gebrauchsanweisung und Spielanleitung/
Manual: Art. 2509307**

Dart

Spiel auspacken

Packen Sie Ihre neue Dartscheibe vorsichtig aus und stellen Sie sicher, dass alle Teile vorhanden sind. Zu Ihrem Set gehören die folgenden Teile:

- 1 elektronische Dartscheibe
- Ersatzpackung mit weichen Spitzen
- 6 Dartpfeile (in Einzelteilen)
- Gebrauchsanweisung

Befestigung mit Adapter

Suchen Sie für die Anbringung der Dartscheibe einen Ort, an dem Sie ungefähr 3 m freie Fläche vor der Scheibe haben. Die Standlinie sollte 237 cm von der Vorderseite der Scheibe entfernt sein. Da diese Dartscheibe über einen Netzadapter betrieben wird, sollten Sie sie in der Nähe einer Steckdose aufhängen. Unabhängig davon, ob Ihre Löcher zum Aufhängen Ihrer Dartscheibe waagrecht oder senkrecht positioniert sind, muss der Mittelpunkt des Bullseye 173 cm vom Boden entfernt sein. Zeichnen Sie den Mittelpunkt an der Wand an. Messen Sie den Abstand zwischen den Löchern zum Aufhängen und dem Mittelpunkt. Markieren Sie die Stelle(n) für das Loch bzw. die Löcher zum Aufhängen. Stellen Sie sicher, dass die zweite Markierung auf einer Linie mit der ersten ist. Hängen Sie die Dartscheibe auf: Die Schrauben gehen in die Löcher auf der Rückseite der Scheibe. Eventuell müssen Sie die Schrauben tiefer in die Wand schrauben, damit die Scheibe glatt an der Wand anliegt. Wenn Sie die Dartscheibe noch sicherer an der Wand anbringen möchten, können Sie vier Schrauben durch die Löcher in der Aufhängingfläche (Fläche außerhalb der Zielsegmente) anbringen.

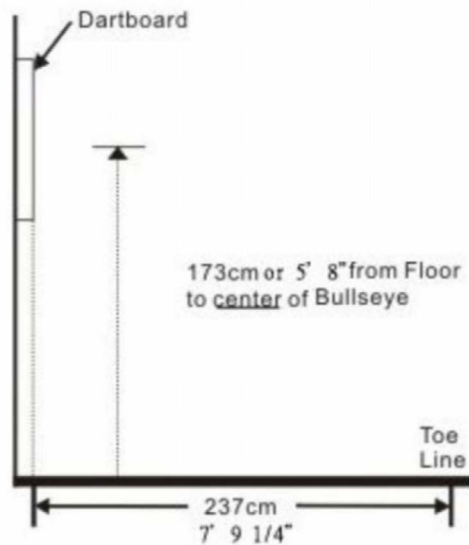
Unpacking the Game

Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

Mounting with adapter

Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7'9 1/4" (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with an AC adapter, you could mount it close to an electronic outlet for convenience. No matter the dartboard has horizontal or vertical hang hole(s), the center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground. Mark the center location on the wall. Measure the distance between hang hole(s) and center. Then, make the mark(s) for hang hole(s). Make sure the second mark for hang hole is level with the first mark. Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten four screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments)



Teamspiele

Die Dartscheibe kann nicht nur Punkte für bis zu acht Spielern registrieren, sondern auch für bis zu vier Teams aus zwei Spielern (acht Personen). Um zum Teamspiel-Modus zu gelangen, drücken Sie die PLAYER Taste mehrfach, bis ein „t“ auf dem Display erscheint. Die Team-Optionen sehen wie folgt aus:

- t 2-2 (Sprachkommando teilt mit: „vier Spieler“)
 - Zwei Teams, vier individuelle Spieler (1. Team mit Spielern 1&3, 2. Team mit Spielern 2&4)
- t 3-3 (Sprachkommando teilt mit: „sechs Spieler“)
 - Drei Teams, sechs individuelle Spieler (1. Team mit Spielern 1&4, 2. Team mit Spielern 2&5, 3. Team mit Spielern 3&6)
- t 4-4 (Sprachkommando teilt mit: „acht Spieler“)
 - Vier Teams, acht individuelle Spieler (1. Team mit Spielern 1&5, 2. Team mit Spielern 2&6, 3. Team mit Spielern 3&7, 4. Team mit Spielern 4&8)

Bei einem Teamspiel werden die Punkte der Teamspieler zu Teampunkten addiert.

Team Play

In addition to scoring for up to 8 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press PLAYER button continually until a “t” appears on the display. Each team option is illustrated below:

- t 2-2 (Voice announcer will say: “4 Player“)
 - 2 teams, 4 individual players (1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4)
- t 3-3 (Voice announcer will say: “6 Player“)
 - 3 teams, 6 individual players (1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6)
- t 4-4 (Voice announcer will say: “8 Player“)
 - 4 teams, 8 individual players (1st team-players 1&5, 2nd team-players 2&6, 3rd team-players 3&7, 4th team-players 4&8)

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

Funktionen der Dartscheibe

POWER Schalter/Taste

Befindet sich an der unteren rechten Ecke an der Seite der Dartscheibe. Stellen Sie sicher, dass der Netzadapter auf der rechten Seite der Dartscheibe eingesteckt ist oder Batterien eingelegt sind. Drücken Sie die POWER Taste, um das Spiel ein- oder auszuschalten.

START/HOLD Taste

Diese Multifunktionstaste dient folgenden Funktionen:

- STARTEN Sie das Spiel, sobald alle Optionen gewählt sind.
- Dies setzt die Dartscheibe zwischen den Runden auf PAUSE, damit die Spieler die Dartpfeile von der Zielfläche entfernen können.

GAME GUARD Taste

Nachdem die START Taste gedrückt worden ist und das Spiel begonnen hat, kann die GAME GUARD Funktion aktiviert werden. Wenn diese Taste gedrückt wird, sind alle anderen Tasten gesperrt. Wenn GAME GUARD aktiv ist, kann ein verirrter Dartpfeil, der eine Taste trifft, Ihr Spiel nicht beeinflussen. Drücken Sie die Taste noch einmal, um GAME GUARD zu deaktivieren und alle Tasten zu entsperren.

BOUNCE OUT Taste

Entscheiden Sie vor dem Spiel, ob Sie Dartpfeile zählen wollen, die nicht auf der Scheibe bleiben („Bounce Outs“). Wenn nicht, drücken Sie die BOUNCE OUT Taste direkt, nachdem ein Bounce Out passiert ist, um die Punkte wieder abzuziehen.

DART OUT / SCORE Taste

Die DART OUT Funktion ist nur während der „01“ Spiele (301, 401, etc.) aktiv. Wenn die Punktzahl eines Spielers unter 160 fällt, kann er/sie die DART OUT Taste drücken, um von der Dartscheibe einen Vorschlag zu bekommen, welche drei Treffer nötig sind, um das Spiel zu beenden. Hinweis: Doubles und Triples werden mit zwei bzw. drei Bindestrichen links neben der Zahl angezeigt. Die SCORE Funktion ermöglicht es den Spielern, einen Punktestand zu sehen, der derzeit nicht angezeigt wird.

SOUND Taste

Die Lautstärke kann von 0–7 (acht Stufen) eingestellt werden.

DOUBLE/MISS Taste

Diese Taste wird benutzt, um die Double In / Double Out und Master Out Optionen für die „01“ Spiele zu aktivieren. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn Sie 301, 401, etc. Spiele wählen. Hinweis: Nicht alle Modelle haben die Master Out Option. Die MISS Funktion ist während aller Spiele aktiv. Drücken Sie die Taste, um einen „verpassten“ Dartpfeil zu registrieren. Spieler können diese Taste drücken, wenn ein Dartpfeil außerhalb der Zielfläche landet, damit der Computer den Wurf registriert.

PLAYER/PAGE Taste

Diese Taste wird am Anfang jedes Spiels benutzt, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Außerdem ermöglicht die Taste Spielern, die Punkte anderer Spieler zu sehen, wenn diese nicht auf dem aktiven Display gezeigt werden. Die LCD-Dartscheibe registriert die Punkte von bis zu acht Spielern oder vier 2-Personen-Teams.

GAME Taste

Drücken Sie diese Taste, um durch das Spielmenü auf dem Display zu blättern und ein Spiel auszuwählen.

SELECT Taste

Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Schwierigkeitseinstellungen für Spiele vorzunehmen. Viele Spiele haben mehrere Schwierigkeitsoptionen, die durch Drücken dieser Taste ausgewählt werden können.

RESET Taste

Drücken Sie diese, um das Display zu löschen und die Dartscheibe zur Startmelodie zurückzustellen.

CYBERMATCH Taste

Diese spannende Funktion erlaubt es einem einzelnen Spieler, auf fünf Schwierigkeitsstufen gegen den Computer zu spielen! Es kann immer nur ein Spieler gegen den Cybermatch-Gegner antreten. Mit der Cybermatch-Funktion geben Sie einer normalen Trainingseinheit einen Wettbewerbscharakter.

Cybermatch Schwierigkeitsstufen

- Stufe 1 (C1) Professionell
- Stufe 2 (C2) Fortgeschritten
- Stufe 3 (C3) Mittel
- Stufe 4 (C4) Einsteiger
- Stufe 5 (C5) Anfänger

Drücken Sie diese Taste, um die Cybermatch-Funktion zu aktivieren und gegen den Computer zu spielen, drücken Sie dann START. Wenn das Spiel beginnt: Der „menschliche“ Spieler wirft zuerst. Nachdem drei Dartpfeile geworfen sind, gehen Sie zur Scheibe, entfernen Sie die Pfeile und drücken Sie START, um zum nächsten Spieler zu wechseln (Cybermatch). Sie können nun sehen, wie die Punkte des Cybermatch-Gegners auf dem Display angezeigt werden. Die Dartscheibe zeigt im Active Score Display das Segment an, auf das der Cybermatch-Gegner wirft (die ATTEMPT LED leuchtet). Dann zeigt das Active Score Display das Segment an, in dem der Cybermatch-Gegner tatsächlich getroffen hat (die RESULT LED leuchtet).

Sobald der Cybermatch-Gegner seine Runde abgeschlossen hat, stellt sich die Scheibe automatisch auf den „menschlichen“ Spieler um. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler gewonnen hat. VIEL GLÜCK!



Dartboard Functions

POWER switch/button

Located on the lower right corner on the side of the dartboard. Be sure the AC Adapter is plugged into the jack on the right side of the dartboard or batteries are installed. Press the POWER switch to turn game on or off.

START/HOLD button

This multi-function button is used to:

- START the game when all options have been selected.
- Put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME GUARD button

After the START button has been pressed and play has begun, the GAME GUARD feature can be activated. When the button is pressed, all of the keys will 'lock'. When GAME GUARD is active, a misguided dart hitting a button will not affecting your game. To deactivate the GAME GUARD, simply press the button again and the keys will unlock.

BOUNCE OUT button

Decide before play if you want to count darts that do not remain in board ("bounce-outs") or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers

DART OUT / SCORE button

The DART-OUT feature is active only during the "01" games (301, 401, etc.). When a player's score falls below 160, he/she can press the DART OUT button to get a suggestion from the dartboard as to the 3 darts needed to finish the game. Note: doubles and triples are indicated with 2 and 3 dashes to the left of the number respectively. The SCORE feature allows player to access score not current on display.

SOUND button

Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels).

DOUBLE/MISS button

This button is used to activate the Double In/Double Out and Master Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option. The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a "missed" dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart.

PLAYER/PAGE button

This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. LCD dartboard keeps track of scores for up to 8 players or up to 4 two-person teams.

GAME button

Press to page through the on-screen game menu and select game.

SELECT button

Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button

RESET button

Press to clear display and reset dartboard to opening sound.

CYBERMATCH button

This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the Cybermatch competitor at a time. The Cybermatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions.

Cybermatch Skill Levels

- Level 1 (C1) Professional
- Level 2 (C2) Advanced
- Level 3 (C3) Intermediate
- Level 4 (C4) Novice
- Level 5 (C5) Beginner

Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer and then press START. When play begins: the 'human' player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press START to change the next player (Cybermatch). Watch as the Cybermatch opponent's dart scores are registered on the display. The dartboard will indicate the segment the Cybermatch opponent is throwing for the in Active Score Display (the ATTEMPT LED will light). Then the Active Score Display will indicate the segment that the Cybermatch opponent actually scored (the RESULT LED will light).

After the Cybermatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the 'human' player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK!

Bedienung der elektronischen Dartscheibe

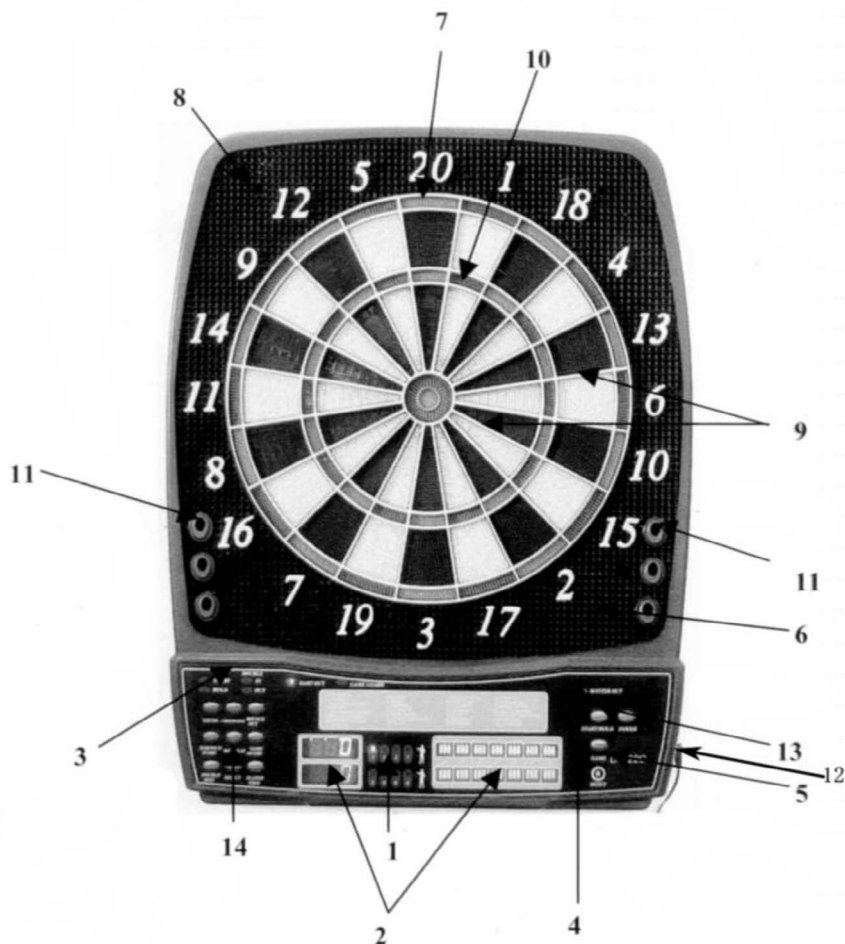
1. Drücken Sie die POWER Taste, um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Startmelodie spielt, während das Display einen Starttest durchläuft.
2. Drücken Sie die GAME Taste, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie die DOUBLE Taste (optional), um mit Doubles oder Master Out (wird nur bei 301– 901 Spielen genutzt) zu beginnen / zu beenden. Dies wird im Abschnitt Spielregeln erklärt.
4. Drücken Sie die PLAYER Taste, um die Zahl der Spieler zu wählen (1, 2, ..., 16). Die Voreinstellung ist zwei Spieler. Oder wählen Sie die Cybermatch-Option, indem sie die Cybermatch-Taste drücken.
5. Drücken Sie die START/HOLD Taste (rot), um das Spiel zu aktivieren und mit dem Spiel zu beginnen.
6. Werfen Sie die Dartscheibe: Wenn alle drei Dartscheibe geworfen worden sind, erklingt der Sprachbefehl „Remove Darts“ und die Punkte blinken. Die Dartscheibe können jetzt herausgezogen werden, ohne die elektronische Punktezahl zu beeinflussen. Wenn alle Dartscheibe von der Spielfläche entfernt sind, drücken Sie die START Taste, um zum nächsten Spieler zu gelangen. Ein Sprachbefehl gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Außerdem leuchten die Spieler-Anzeigeleuchten, um zu zeigen, welcher Spieler an der Reihe ist.

1. Spieler Anzeige
2. Punkte-Displays
3. Hold Double In/Out
4. Master Out Anzeigen
5. Reset-Taste
6. Integrierte Lautsprecher
7. Doubles-Ring
8. Auffangfläche
9. Singles-Ring
10. Triples-Ring
11. Integrierte Dartpfeil-Halter
12. Steckdose für Adapter (auf der Seite)
13. Start-/Hold-Taste
14. Kontrollfeld

Electronic Dartboard Operation

1. Press the POWER to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press GAME button until desired game is displayed
3. Press DOUBLE button (optional) to select starting and/or ending on Doubles or Master Out (used only in 301 - 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press PLAYER button to select the number of players (1, 2 ... 16). The default setting is 2 players. Or select Cybermatch option by pressing CYBERMATCH button.
5. Press START/HOLD button (red) to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "Remove Darts" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the START button to go to next player. Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player's turn it is.

1. Player Indicator
2. Scoring Displays
3. Hold Double In/Out
4. Master Out indicators
5. Reset Button
6. Built-in Speakers
7. Doubles Ring
8. Catch Ring
9. Singles Ring
10. Triples Ring
11. Built-in Dart Holders
12. Adapter Jack(on side)
13. Start/Hold Button
14. Control Panel



Diese 28 Spiele sind programmiert:

G01	301	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty-One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Fußball
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Bowling
G10	Unders	G24	Car Rallying
G11	Count-Up	G25	Shove-a-Penny
G12	High Score	G26	Nine-Dart Century
G13	Round-the-Clock	G27	Green vs Red
G14	Killer	G28	Gold Hunt

SPIEL 1: 301

Dieses beliebte Turnier- und Kneipenspiel wird gespielt, indem man jeden Dartpfeil von der Anfangszahl (301) abzieht, bis der Spieler genau 0 (Null) erreicht. Wenn ein Spieler über die Null hinaus wirft, ist das ein sogenannter „Bust“ und der Punktestand wird dahin zurückgesetzt, wo er vor Beginn der Runde war. Zum Beispiel: Wenn ein Spieler 32 benötigt, um das Spiel zu beenden, und er/sie wirft 20, 8 und 10 (insgesamt 38), wird der Punktestand für die nächste Runde auf 32 zurückgesetzt.

Bei dieser Spielart kann die Double In / Double Out Option gewählt werden (Double Out ist die am häufigsten verwendete Option). Drücken Sie die DOUBLE Taste, um diese Einstellung zu ändern. LED-Leuchten zeigen Ihre aktuelle Einstellung. Hinweis: Sie können die Gesamtpunktzahl dieses Spiels anpassen.

- Double In – Ein Double muss getroffen werden, bevor Punkte von der Anfangszahl abgezogen werden. Anders ausgedrückt: Ein Spieler erzielt keine Punkte, bis ein Double getroffen wird.
- Double Out – Es muss ein Double getroffen werden, um das Spiel zu beenden.
- Double In und Double Out – Jeder Spieler muss zum Starten und Beenden des Spiels ein Double werfen.
- Master Out – Ein Double oder Triple ist nötig, um das Spiel zu beenden.

Dart-Out Funktion (nur „01“ Spiele)

Diese elektronische Dartscheibe hat eine spezielle „Dart Out“ Funktion. Wenn ein Spieler weniger als 160 Punkte benötigt, um auf null zu kommen, wird die Vorschlag-Funktion aktiv. Der Spieler kann die DART OUT Taste drücken, um von der Dartscheibe einen Vorschlag zu bekommen, welche Treffer nötig sind, um das Spiel zu beenden (exakt Null zu erreichen). Doubles und Triples werden mit zwei bzw. drei Bindestrichen links neben der Zahl angezeigt.

The 28 available games:**GAME 1: 301**

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “Bust” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the “DOUBLE” button to change this setting. LED indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- Master Out - A double or triple is required to finish the game.

Dart-Out Feature (“01” games only)

This electronic dartboard has a special “Dart Out” feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the DART OUT button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

SPIEL 2: CRICKET

Cricket ist ein Strategie-Spiel für erfahrene Spieler und Anfänger gleichermaßen. Spieler zielen auf Zahlen, die ihnen am besten passen, und können Gegner dazu zwingen, auf Zahlen zu zielen, die ihnen weniger passen. Das Ziel von Cricket ist es, alle entsprechenden Zahlen zu „schließen“, bevor der Gegner es tut, und gleichzeitig die höchste Punktzahl zu erreichen.

Es werden nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das innere/äußere Bullseye benutzt. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen, um dieses Segment zum Punkten zu „öffnen“. Ein Spieler erhält dann jedes Mal, wenn er/sie einen Dartpfeil in dieses Segment wirft, die Punkte für dieses „offene“ Segment, bis der Gegner das Segment geschlossen hat. Ein Treffer im äußeren Ring zählt als zwei Treffer, einer im inneren Ring als drei Treffer. Zahlen können in jeder beliebigen Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden. Eine Zahl ist „geschlossen“, wenn der Gegner das offene Segment dreimal getroffen hat. Ist eine Zahl einmal „geschlossen“, kann keiner der Spieler für den Rest des Spiels in diesem Segment Punkte erzielen.

Gewinnen – Die Seite, die als erste alle Nummern geschlossen und die höchste Punktzahl erzielt hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Nummern zuerst „geschlossen“ hat, aber bei den Punkten zurückliegt, muss er/sie weiter mit den offenen Zahlen Punkte erzielen. Wenn der Spieler den Rückstand nicht aufholt, bevor der Gegner alle Nummern „geschlossen“ hat, gewinnt die andere Seite. Das Spiel geht weiter, bis alle Segmente geschlossen sind.

SPIEL 2-1: PUNKTLOSES CRICKET

(Drücken Sie die SELECT Taste, wenn Cricket angezeigt wird) Die gleichen Regeln wie bei Cricket, nur dass es kein Punkten gibt. Ziel dieser Variante ist, der erste zu sein, der alle entsprechenden Nummern „geschlossen“ hat (15 bis 20 und Bullseye).

SPIEL 3: SCRAM (nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante von Cricket. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. In der 1. Runde versucht Spieler 1 zu „schließen“ (drei Treffer in jedem Segment – 15 bis 20 und Bullseye). Spieler 2 dagegen versucht, in den Segmenten, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist die 1. Runde beendet. In der 2. Runde werden die Rollen vertauscht. Jetzt versucht Spieler 2 alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 es auf viele Punkte abgesehen hat. Das Spiel endet, wenn die 2. Runde abgeschlossen ist (Spieler 2 hat alle Segmente geschlossen). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

SPIEL 4: NERVENKITZEL CRICKET

Die gleichen Grundregeln wie beim Standard-Cricket, nur dass – sobald das Punktesammeln beginnt – die Punkte zum Gesamtstand des Gegners addiert werden. Ziel dieses Spiels ist, am Schluss die wenigsten Punkte zu haben. Diese Variante von Cricket bietet den Spielern eine andere Psychologie. Statt selbst Punkte zu sammeln, um sich damit nach vorn zu bringen wie beim Standard-Cricket, geht es bei Cut-Throat darum, für den Gegner Punkte zu sammeln, um ihn damit tiefer ins Verderben zu stürzen. Ehrgeizige Spieler lieben diese Variante!

SPIEL 5: ENGLISH CRICKET (nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel ist eine weitere Variante von Cricket, die präzise Würfe verlangt. Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die Spieler haben in jeder Runde ein anderes Ziel. Während der 1. Runde versucht Spieler 2 Bullseye zu treffen – mit dem Ziel es neunmal zu treffen, um die 1. Runde zu beenden. Double Bull (das rote Zentrum) zählt als zwei Treffer. Jeder Wurf, der ein beliebiges Single- oder Double-Segment trifft, wird dem Punktstand von Spieler 1 angerechnet. Zum Beispiel: Wenn Spieler 2 eine 20, ein Single-Bullseye und eine 7 trifft, wenn er an der Reihe ist, wird Spieler 2 ein Bullseye von den neun benötigten Punkten abgezogen und Spieler 1 werden 27 Punkte gutgeschrieben. Spieler 2 muss sehr gutes Bullseye-Werfen zeigen!

GAME 2: CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Press SELECT button when Cricket is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply “close” all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

GAME 3: SCRAM (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to “close” (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player’s roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)

This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit other single and double segment is credited to player 1’s point total. For example, if player 2 throws a 20, a single bullseye, and a 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1’s point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

Spieler 1 versucht in der 1. Runde so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Doubles und Triples zählen 2x bzw. 3x den jeweiligen Zahlenwert. Allerdings muss Spieler 1, um Punkte gegen Spieler 2 zu erzielen, jedes Mal wenn er an der Reihe ist (drei Würfe) mehr als 40 Punkte erzielen. Nur die Punkte über 40 zählen zum Gesamtpunktstand. Spieler 1 muss zudem präzise werfen und vermeiden, in der ersten Runde ein Bullseye zu treffen, weil alle Treffer von Spieler 1 im Bullseye-Segment von den neun Bullseyes abgezogen werden, die Spieler 2 braucht. Sobald Spieler 2 das Ziel von neun Bullseyes erreicht hat, werden die Rollen für Runde 2 getauscht.

SPIEL 6: CRICKET-PROFI

Diese schwierige Cricket-Variante wurde für fortgeschrittene Spieler entwickelt. Die Spieler müssen die Segmente (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye) ausschließlich mit Doubles und Triples schließen! In diesem herausfordernden Spiel zählen Treffer im Doubles-Segment 1x die Zahl und Treffer im Triple-Segment zählen 2x die Zahl. Das Bullseye-Werfen folgt den Regeln des normalen Crickets. Der erste Spieler, der die Zahlen mit den meisten Punkten schließt, ist der Gewinner.

SPIEL 7: SHOOTER

Dieses herausfordernde Spiel testet die Fähigkeit der Spieler, Dartpfeile während einer Runde in einem Segment zu „gruppieren“. Am Anfang der Runde sucht der Computer per Zufalls-generator das Segment aus, das die Spieler treffen müssen – die Zahl wird im Display angezeigt. Punkte werden wie folgt erzielt:

- Single-Segment = 1 Punkt
- Double-Segment = 2 Punkte
- Triple-Segment = 3 Punkte

Wenn der Computer auswählt, dass die Spieler Doppel-Bullseye treffen müssen, zählt das äußere Bullseye zwei Punkte und das innere Bullseye vier Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Runden ist der Gewinner. Hinweis: Sie können die Zahl der Runden anpassen.

SPIEL 8: DIE GROSSE SECHS

Dieses Spiel ermöglicht Spielern, ihre Gegner dazu herauszufordern, Ziele ihrer Wahl zu treffen. Es ähnelt dem beliebten Basketballspiel „HORSE“; allerdings müssen sich Spieler die Gelegenheit, das nächste Ziel für ihren Gegner auszusuchen, dadurch verdienen, dass sie ihr aktuelles Ziel treffen.

Single 6 ist das erste Ziel, das getroffen werden muss, wenn das Spiel beginnt. Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler vereinbaren, wie viele Leben benutzt werden und dazu die SELECT Taste drücken. Innerhalb von drei Würfeln muss Spieler 1 eine 6 treffen, um sein Leben zu retten. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, entscheidet der nächste Wurf das Ziel für den Gegner. Wenn Spieler 1 es nicht schafft, das aktuelle Ziel mit drei Dartpfeilen zu treffen, verliert er ein Leben und die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Spieler 2 wirft nun auf die Single 6, die Spieler 1 nicht getroffen hat – und wenn er trifft, kann er für ein Segment für die nächste Runde werfen. Singles, Doubles und Triples sind alle separate Ziele für diese Spiel.

Ziel des Spiels ist, den Gegner dazu zu zwingen, Leben zu verlieren, indem man schwere Ziele wie „Double Bullseye“ oder „Triple 20“ für ihn aussucht. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Gewinner. Hinweis: Sie können die Zahl der Leben anpassen.

SPIEL 9: OVERS

Ziel dieses Spiels ist es, einfach eine höhere Punktzahl zu erreichen („over“) als mit den zuletzt geworfenen drei Dartpfeilen. Bevor das Spiel beginnt, wählen die Spieler, wie viele Leben benutzt werden, indem sie die SELECT Taste drücken. Wenn ein Spieler es nicht schafft, „über“ seine vorherige Drei-Pfeile-Punktzahl zu kommen, verliert er ein Leben. Wenn ein Spieler auf die gleiche Punktzahl wie zuvor kommt, verliert er ebenso ein Leben. Das LED-Display rechts leuchtet für jedes verlorene Leben einmal auf. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Gewinner. Hinweis: Sie können die Zahl der Leben anpassen.

Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseyes. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.

GAME 6: ADVANCED CRICKET

This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye) by using only triples and doubles! In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner..

GAME 7: SHOOTER

This challenging game tests the players ability to “group together” darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round – indicated by a number in the display. Scoring is as follows:

- Single segment = 1 Point
- Double segment = 2 Points
- Triple segment = 3 Points

When the computer selects players to hit double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.

GAME 8: BIG SIX

This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game “HORSE”; however, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first.

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing SELECT button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the single 6 that player 1 missed – and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “Double Bullseye” or “triple 20” The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 9: OVERS

The object of this game is to simply score higher (“over”) than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score “over” their previous three-dart total, they will lose one life. When a player “equals” the previous three dart total, a life will also be lost. The LED screen on the right will light up once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

SPIEL 10: UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil von „Overs“. Spieler müssen weniger („under“) als ihre vorherige Drei-Pfeile-Punktzahl erreichen. Das Spiel beginnt mit 180 (der höchst möglichen Punktzahl). Wenn der Spieler eine höhere Punktzahl als seine vorherige erzielt, verliert er ein Leben. Jeder Dartpfeil, der außerhalb des Punktbereichs landet, einschließlich Bounce Outs, wird mit zusätzlichen 60 Punkten auf Ihren Punktestand bestraft. Diese werden am Ende der Runde, wenn die START/HOLD Taste gedrückt wird, hinzugefügt. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Gewinner. Hinweis: Sie können die Zahl der Leben anpassen.

SPIEL 11: COUNT-UP

Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der eine festgesetzte Gesamtpunktzahl erreicht (400, 500, ...). Die Gesamtpunktzahl wird festgesetzt, wenn das Spiel gewählt wird. Jeder Spieler versucht in jeder Runde so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Doubles und Triples zählen zwei- bzw. dreimal den numerischen Wert des Segments. Zum Beispiel: Ein Dartpfeil, der im Triple-20-Segment landet, zählt 60 Punkte. Die aufaddierten Punktzahlen für jeden Spieler werden während des Spiels im Display angezeigt. Hinweis: Sie können die Gesamtpunktzahl anpassen.

SPIEL 12: HIGH SCORE

Die Regeln für dieses Wettbewerbsspiel sind einfach – sammeln Sie in drei Runden (neun Dartpfeile) die meisten Punkte um zu gewinnen. Doubles und Triples zählen 2x bzw. 3x den numerischen Wert des Segments. Sie können die Zahl der Runden anpassen.

SPIEL 13: RUND-UM-DIE-UHR

Jeder Spieler versucht in der richtigen Reihenfolge jede Zahl von 1 bis 20 zu treffen. Jeder Spieler wirft in jeder Runde drei Dartpfeile. Wenn die richtige Zahl getroffen worden ist, versucht er/sie sich an der nächsten Zahl. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht, ist der Gewinner. Das Display zeigt an, welches Segment Sie treffen müssen. Ein Spieler muss so lange auf ein Segment werfen, bis er es getroffen hat. Das Display zeigt dann das nächste Segment an, auf das Sie werfen sollen. In diesem Spiel lassen sich viele Schwierigkeitsgrade einstellen. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die Unterschiede sind wie folgt:

- ROUND-THE-CLOCK 1 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 1
- ROUND-THE-CLOCK 5 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 – Spiel beginnt beim Segment der Zahl 15

Da es bei diesem Spiel nicht um eine Gesamtpunktzahl geht, zählen die Double- und Triple-Ringe als einfache Zahlen.

ROUND-THE-CLOCK Double – Der Spieler muss in jedem Segment ein Double treffen, von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spiel beginnt beim Double-Segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 – Spiel beginnt beim Double-Segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 – Spiel beginnt beim Double-Segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple – Der Spieler muss in jedem Segment ein Triple treffen, von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 – Spiel beginnt beim Triple-Segment 15

GAME 10: UNDERS

This game is the opposite of “Overs”. Players must score less (“Under”) than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the “START/HOLD” button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.

GAME 11: COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses. Note: you can adjust total score.

GAME 12: HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds.

GAME 13: ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rule, the differences are detailed as follows:

- ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1
- ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5
- ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10
- ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.

- ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5
- ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10
- ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15

SPIEL 14: KILLER

Dieses Spiel zeigt Ihnen, wer wirklich Ihre Freunde sind. Das Spiel kann schon ab zwei Personen gespielt werden, aber mit mehr Spielern werden Spannung und Herausforderung immer größer. Zum Starten muss jeder Spieler seine Nummer wählen, indem er einen Dartpfeil auf die Scheibe wirft. Das Display zeigt dabei „SEL“ an. Die Nummer, die ein Spieler trifft, wird ihm für das gesamte Spiel zugewiesen. Eine Nummer kann nur einmal vergeben werden. Hat jeder Spieler eine Nummer, geht das Spiel los.

Ihr erstes Ziel ist, sich als Killer zu etablieren, indem Sie das Double-Segment Ihrer Zahl treffen. Haben Sie Ihr Double getroffen, sind Sie für den Rest des Spiels ein Killer. Jetzt ist Ihr Ziel, Ihre Gegner zu „killen“, indem Sie deren Segment-Nummer treffen, bis sie alle ihre Leben (drei Leben) verloren haben. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Gewinner. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spieler sich zusammenschließen, um einen besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen. Hinweis: Sie können die Zahl der Leben anpassen. Außerdem gibt es für diejenigen, die wirklich eine Herausforderung suchen drei zusätzliche Schwierigkeitsstufen: Doubles drei Leben, Doubles fünf Leben und Doubles sieben Leben. In diesen Spielen können Sie Gegner nur „killen“, indem Sie Doubles in deren Zahlen-Segment treffen.

SPIEL 15: DOUBLE DOWN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 40 Punkten. Das Ziel ist, im aktiven Segment der Runde möglichst viele Treffer zu landen. In der ersten Runde muss der Spieler das 15er-Segment treffen. Wird keine 15 getroffen, wird seine Punktzahl halbiert. Wenn einige 15 getroffen werden, wird jede 15, die getroffen wird (Doubles und Triples zählen), zur Anfangspunktzahl addiert. In der nächsten Runde werfen die Spieler auf das 16er-Segment und Treffer werden wie oben zur Gesamtpunktzahl addiert. Werden keine Treffer registriert, wird die Punktzahl wieder halbiert.

Jeder Spieler wirft in der Reihenfolge auf die Zahlen, die unten angegeben ist (das LED-Display zeigt das jeweils aktive Segment an). Der Spieler, der das Spiel mit den meisten Punkten abschließt, ist der Gewinner.

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

Any Double (points to D)

Any Triple (points to T)

SPIEL 16: EINUNDVIERZIG

Dieses Spiel hat mit zwei Ausnahmen ähnliche Regeln wie das oben beschriebene Standard Double Down. Erstens ist die Reihenfolge nicht 15 bis 20 und Bullseye sondern umgekehrt, was auch auf dem LED-Display angezeigt wird. Zweitens gibt es am Ende eine zusätzliche Runde, in der die Spieler versuchen müssen, drei Treffer zu erzielen, die zusammen 41 Punkte ergeben (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Die „41er“-Runde stellt eine zusätzliche Schwierigkeit für das Spiel dar. Nicht vergessen, dass die Punkte eines Spielers halbiert werden, wenn er nicht erfolgreich ist. Die „41er“-Runde ist deshalb eine echte Herausforderung!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double (points to D)

Any Triple (points to T)

"41" Round (points to 41)

GAME 14: KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only "Kill" opponents by scoring doubles in their number segment.

GAME 15: DOUBLE DOWN

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half. Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LED screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

GAME 16: FORTY-ONE

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LED display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

SPIEL 17: ALLE FÜNFE

Für dieses Spiel wird die gesamte Scheibe benutzt (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (mit drei Dartpfeilen) muss jeder Spieler eine Punktzahl erreichen, die durch fünf teilbar ist. Jede „Fünf“ zählt als ein Punkt. Zum Beispiel: 10, 10, 5 = 25. Da 25 durch fünf teilbar ist, erzielt der Spieler fünf Punkte ($5 \times 5 = 25$).

Wenn ein Spieler drei Dartpfeile wirft, die nicht durch fünf teilbar sind, erhält er keine Punkte. Außerdem muss der letzte von drei Dartpfeilen einer Runde in einem Segment landen. Wenn der dritte Dartpfeil eines Spielers auf der Auffangringfläche landet (oder komplett an der Scheibe vorbei geht), erhält der Spieler keinen Punkt, auch wenn die ersten beiden Dartpfeile durch fünf teilbar sind. Das verhindert, dass Spieler beim dritten Dartpfeil absichtlich schlecht werfen, um die Punkte der ersten zwei Würfe zu sichern. Der erste Spieler, der insgesamt 51 „Fünfen“ erzielt, gewinnt. Das LED-Display stellt die Gesamtpunktzahlen dar. Hinweis: Sie können die Zahl der Fünfen, die Sie erzielen müssen, anpassen.

SPIEL 18: SHANGHAI

Jeder Spieler muss einmal in der Reihenfolge 1 bis 20 rund um die Scheibe spielen. Die Spieler beginnen bei der Nummer 1 und werfen drei Dartpfeile. Das Ziel ist, in jeder Runde von drei Dartpfeilen möglichst viele Punkte zu erzielen. Doubles und Triples werden gezählt. Der Spieler, der nach allen 20 Segmenten die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger. Die einstellbaren Schwierigkeitsstufen für Shanghai schließen die folgenden Optionen ein:

- SHANGHAI 5 – Spiel beginnt bei Segment 5
- SHANGHAI 10 – Spiel beginnt bei Segment 10
- SHANGHAI 15 – Spiel beginnt bei Segment 15

Außerdem haben wir Super Shanghai als Schwierigkeitsgrad hinzugefügt. Das Spiel wird genauso wie oben beschrieben gespielt, mit der Ausnahme, dass verschiedene Doubles und Triples getroffen werden müssen, die im LED-Display angezeigt werden.

Die einstellbaren Schwierigkeitsstufen für Super Shanghai schließen die folgenden Optionen ein:

- SUPER SHANGHAI 5 – Spiel beginnt bei Segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 – Spiel beginnt bei Segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 – Spiel beginnt bei Segment 15

SPIEL 19: GOLF

Das Spiel ist eine Dartscheiben-Version von Golf (aber Sie brauchen zum Spielen keine Schläger). Das Ziel ist, eine Runde von neun bis 18 Löchern mit einer möglichst geringen Punktzahl abzuschließen. Der Meisterschafts-„Kurs“ besteht ausschließlich aus Par 3 Löchern, was bedeutet, dass die 9-Löcher-Runde Par 27 und die 18-Löcher-Runde Par 54 ist.

Dazu werden die Segmente 1 bis 18 benutzt, wobei jede Zahl ein Loch repräsentiert. Sie müssen 3 Treffer in jedem Loch erzielen, um zum nächsten Loch zu gelangen. Doubles und Triples sind gut, da Sie damit ein Loch mit weniger Würfeln schaffen. Zum Beispiel: Beim ersten Wurf ein Triple zu treffen, zählt als ein „Eagle“. Der Spieler hat das Loch mit einem „Schlag“ geschafft.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft immer weiter, bis er „auslocht“ (am aktuellen Loch drei Treffer landet). Die Sprachansage teilt mit, welcher Spieler an der Reihe ist – hören Sie gut zu, damit Sie nicht aus der Reihenfolge ausbrechen. Übrigens gibt es in diesem Spiel keine „gimmies“!

GAME 17: ALL FIVES

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every “five” counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points ($5 \times 5 = 25$).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from “tanking” the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) “fives” is the winner. The LED screen will keep track of the point totals. Note: you can adjust number of 5 you need to get.

GAME 18: SHANGHAI

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5
- SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10
- SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15

In addition, we added Super Shanghai as a difficulty option. This game is played exactly as described above except various doubles and triples must be hit as specified by the LED display.

Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:

- SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15

GAME 19: GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 “holes” with the lowest score possible. The Championship “course” consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a “hole.” You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an “eagle” and that player gets a complete that hole with 1 “stroke.”

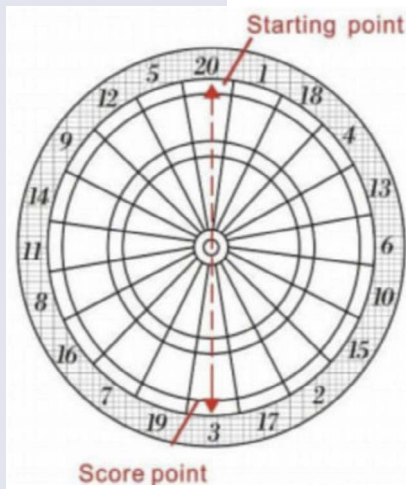
Note: The active player continues to throw darts until he “holes out” (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no “gimmies” in this game!

SPIEL 20: FUSSBALL

Ziehen Sie für dieses Spiel Ihren Helm an! Als erstes muss für jeden Spieler ein „Spielfeld“ ausgesucht werden. Dies kann erfolgen, indem ein Dartpfeil auf ein Segment auf der Scheibe geworfen oder manuell gedrückt wird. Die Auswahl steht Ihnen völlig frei, aber das gewählte Segment ist Ihr Startpunkt, der sich durch das Bullseye und gerade durch auf die andere Seite zieht (siehe Diagramm). Der erste Spieler, der sein Feld durchquert hat, ist der Gewinner. Das LED-Display verfolgt Ihren Fortschritt und zeigt Ihnen das Segment für Ihren nächsten Wurf an.

Zum Beispiel: Wenn Sie das 20er-Segment auswählen, starten Sie bei Double 20 (äußerer Ring) und das Feld geht den ganzen Weg bis zur Double 3. Das „Feld“ besteht aus elf individuellen Segmenten und muss in der richtigen Reihenfolge getroffen werden. Beim oben genannten Beispiel bedeutet dies, dass Sie die Dartpfeile in der folgenden Reihenfolge in die Segmente werfen müssen:

Double 20 ... äußere Single 20 (Viereck) ... Triple 20 ... innere Single 20 (Dreieck) ... äußeres Bullseye ... inneres Bullseye ... äußeres Bullseye ... innere Single 3 (Dreieck) ... Triple 3 ... äußere Single 3 ... (Viereck) ... und zum Schluss ein Double 3.

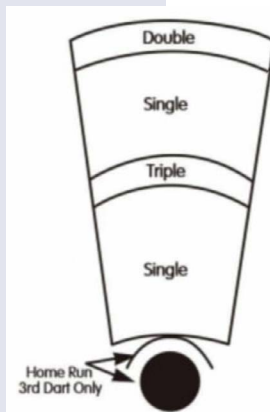


SPIEL 21: BASEBALL

Diese Dartscheiben-Version von Baseball verlangt viel Können. Wie im echten Spiel besteht eine vollständige Partie aus neun Innings. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“. Das Spielfeld ist angelegt wie in der Abbildung dargestellt.

Segment	Ergebnis
Single-Segmente	„Single“ – eine Base
Double-Segment	„Double“ – zwei Bases
Triples-Segment	„Triple“ – drei Bases
Bulls-Eye	„Home Run“ (kann nur beim dritten Pfeil jeder Runde versucht werden).

Das Ziel des Spiels ist, in jedem Innings so viele „Runs“ wie möglich zu erzielen. Der Spieler mit den meisten „Runs“ am Ende des Spiels ist der Gewinner.



GAME 21: BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per “inning.” The field is laid out as shown in the diagram.

Segment	Result
Singles segments	“Single” - one base
Doubles segment	“Double” - two bases
Triples segment	“Triple” - Three bases
Bullseye	“Home Run” (can only be attempted on third dart of each round)

The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

SPIEL 22: HÜRDENLAUF

Das Ziel des Spiels ist, der erste Spieler zu sein, der das „Rennen“ beendet, indem man als erster die „Rennstrecke“ absolviert. Die Rennstrecke beginnt beim 20er-Segment, führt im Uhrzeigersinn um die Scheibe herum bis zum 5er-Segment und endet beim Bullseye. Klingt einfach, oder? Was Sie noch nicht wissen ist, dass Sie das innere Single-Segment (Dreieck) jeder Zahl treffen müssen, um die Rennstrecke zu absolvieren. Das ist die Fläche zwischen dem Bullseye und dem Triple-Ring. Und wie beim echten Hindernislauf, gibt es Hindernisse auf der Strecke, die Sie überwinden müssen. Die vier Hürden befinden sich an den folgenden Stellen:

- | | | | |
|---------|-----------|---------|-----------|
| 1. Zaun | Triple 13 | 2. Zaun | Triple 17 |
| 3. Zaun | Triple 8 | 4. Zaun | Triple 5 |

Der erste Spieler, der den Parcours absolviert und das Bullseye trifft, gewinnt das Rennen.

GAME 22: STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1st fence | Triple 13 | 2nd fence | Triple 17 |
| 3rd fence | Triple 8 | 4th fence | Triple 5 |

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

SPIEL 23: BOWLING

Diese Dartscheiben-Adaption von Bowling ist eine echte Herausforderung! Es ist ein schwieriges Spiel, in dem Sie sehr präzise sein müssen, um ein anständiges Ergebnis zu erzielen. Spieler 1 beginnt das Spiel. Sie müssen Ihre „Bahn“ wählen, indem sie entweder einen Dartpfeil werfen oder ein Segment Ihrer Wahl manuell drücken. Ist eine Bahn gewählt, haben Sie noch zwei Dartpfeile, mit denen Sie Punkte oder „Pins“ erzielen können. Jedes Segment Ihrer „Bahn“ ist eine bestimmte Anzahl von „Pins“ wert:

Segment	Punkte
Double	9 Pins
Äußere Single	3 Pins
Triple	10 Pins
Innere Single	7 Pins

Für dieses Spiel gelten die folgenden Regeln:

1. Die perfekte Punktzahl in dieser Version von Bowling ist 200.
2. Sie können in einem „Frame“ (Runde) nicht das gleiche Single-Segment zweimal treffen. Der zweite Treffer zählt als null Punkte. Tipp: Versuchen Sie, jedes Single zu treffen, um in dem Frame zehn Punkte zu erzielen.
3. Sie können pro „Frame“ 20 Punkte erzielen, indem Sie das Triple-Segment zweimal treffen.
4. Wenn Ihr erster Dartpfeil ein Double-Segment, Ihr zweiter Dartpfeil auch ein Double-Segment und der dritte irgendein Segment trifft, erhalten Sie in dieser Runde zehn Pins (Punkte).
5. Wenn Ihr erster Dartpfeil ein Double-Segment, Ihr zweiter Dartpfeil ein äußeres oder inneres Single-Segment und der dritte das Double trifft, erhalten Sie in dieser Runde nur neun Punkte.
6. Wenn Ihr erster Dartpfeil ein Double-Segment, Ihr zweiter Dartpfeil ein Triple und der dritte ein Double trifft, erhalten Sie insgesamt 19 Punkte.

SPIEL 24: AUTORENNEN

Dieses Spiel ist ähnlich wie ein Hindernislauf, nur lassen wir Sie Ihre eigene „Rennstrecke“ festlegen. Sie können so viele Hindernisse aufbauen, wie Sie möchten. Die Strecke muss 20 Segment lang sein.

Bevor das Spiel beginnt, wird das Display Sie auffordern, die Strecke zu wählen („SEL“). Spieler sollten abwechselnd Segmente auswählen, indem sie auf das entsprechende Segment ihrer Wahl drücken. Hinweis: Sie müssen genau das Segment treffen, das Sie ausgesucht haben, um sich während des Rennens weiterzubewegen. Wenn Sie die innere Single 20 wählen, muss dieses innere Single-Segment während des Rennens getroffen werden. Das Display zeigt das innere Single mit einer Linie unten neben der 1 und ein äußeres Single mit einer Linie oben neben der 1 an.

Hindernisse bestehen normalerweise daraus, eine schwierige Zahl treffen zu müssen, bevor es auf der Rennstrecke weitergeht. Die Strecke kann so leicht oder schwer gestaltet werden, wie Sie möchten, und Sie können an jede Stelle auf der Zielfläche der Scheibe gehen. Wenn die Strecke festgelegt ist, drücken Sie START, um das Spiel zu beginnen. Der Spieler, der zuerst den Kurs absolviert, ist der Gewinner.

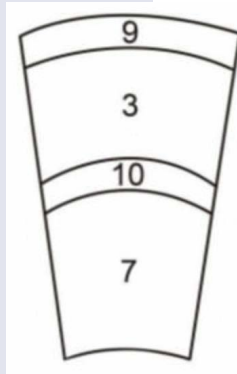
SPIEL 25: MÜNZENSCHIEBEN

Es werden nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das Bullseye benutzt. Singles zählen einen Punkt, Doubles zwei und Triples zählen drei Punkte. Jeder Spieler muss die Zahlen in der richtigen Reihenfolge treffen, wobei das Ziel ist, in jedem Segment drei Punkte zu erzielen, um zum nächsten Segment zu gelangen. Wenn ein Spieler bei einer beliebigen Zahl mehr als drei Punkte erzielt, gehen diese auf den nächsten Spieler über. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15–20 und Bullseye) drei Punkte erzielt, ist der Gewinner.

GAME 23: BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your “alley” by either throwing dart or manually pressing Diagram segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or “pins.” Each specific segment in your “alley” is worth a given pin total:

Segment	Score
Double	9 Pins
Äußere Single	3 Pins
Triple	10 Pins
Innere Single	7 Pins



There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round).
The second hit will count as zero points. Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.
3. You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.
4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round.
5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points.
6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.

GAME 24: CAR RALLYING

This game is similar to steeplechase except we let you set up your own “race track.” You can set up as many obstacles as you wish. The track must be 20 lengths long.

Before the game starts, the display will prompt you to select the course (“SEL”). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race. The display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1.

Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.

GAME 25: SHOVE-A-PENNY

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

SPIEL 26: NEUN-DART CENTURY

Das Ziel dieses Spiels ist, in drei Runden (9 Darts) 100 Punkte zu erzielen oder möglichst nah an 100 heranzukommen. Doubles und Triples zählen 2x bzw. 3x den Wert der Zahl. Über 100 Punkte zu kommen, ist ein „Bust“ und Sie haben verloren. Es sei denn, alle Spieler gehen über 100. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am nächsten an der 100 ist (mit der niedrigsten Zahl über 100).

**SPIEL 27: GRÜN gegen ROT
(nur für zwei Spieler)**

Dieses Spiel ist ein Rennen um die Scheibe herum, wobei Double- und Triple-Treffer zum Sieg führen. Spieler 1 ist „Grün“ und Spieler 2 ist „Rot“. Spieler 1 wirft nur auf Doubles und Triples, die grün sind, und geht im Uhrzeigersinn um die Scheibe. Spieler 2 beginnt bei 20 und geht gegen den Uhrzeigersinn um die Scheibe, wirft auf rote Segmente (das vorübergehende Punktdisplay zeigt, auf welches Segment geworfen werden soll). Hinweis: In einer Runde können höchstens ein Double und ein Triple von einer Zahl angerechnet werden. Dazu kommt: Wenn Sie die falsche Zahl treffen (die Farbe des Gegners) werden diese Punkte von Ihrer Punktzahl abgezogen – seien Sie also vorsichtig! Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

Spieler 1: Grün

Double und Triple von	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
-----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Spieler 2: Rot

Double und Triple von	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
-----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Hinweis: Benutzen Sie bitte die Tabelle oben, um Spieler 1 und Spieler 2 zu bestimmen, wenn Ihre Dartscheiben-Segmente nicht rot und grün sind.

SPIEL 28: GOLDJAGD

Ziel dieses Spiels ist, „Gold“ zu finden. Sie erhalten Gold für jeweils 50 Punkte. Sie erhalten nur dann Gold, wenn Sie exakt 50 Punkte oder ein Vielfaches von 50 (100, 150, etc.) erreichen – egal zu welchem Zeitpunkt während der Runde. Der Spieler, der als erster die zuvor festgelegte Menge an Gold erreicht, ist der Gewinner.

GAME 26: NINE-DART CENTURY

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a “bust” and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

**GAME 27: GREEN VS RED
(2 players only)**

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is “green” and player 2 is “red.” Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What’s more, hitting the wrong number (of your opponent’s color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

Player 1: Green

Player 2: Red

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.

GAME 28: GOLD HUNT

The object of this game is to find “gold.” You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. The player who reaches to selected total gold required first is the winner.

Pflege Ihrer elektronischen Dartscheibe

1. Benutzen Sie mit dieser Dartscheibe niemals Dartpfeile mit einer Metallspitze. Dartpfeile mit Metallspitze beschädigen die Schaltkreise und den elektronischen Betrieb dieser Dartscheibe.
2. Werfen Sie die Dartpfeile nicht mit übermäßig viel Kraft. Wenn Sie die Dartpfeile zu hart werfen, führt das zu häufigem Brechen der Spitzen und vorzeitiger Abnutzung der Scheibe.
3. Drehen Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn, um sie aus der Scheibe zu ziehen. Das macht das Herausziehen leichter und verlängert die Lebensdauer der Spitzen.
4. Benutzen Sie ausschließlich den Netzadapter, der mit der Dartscheibe geliefert wird. Einen falschen Adapter zu benutzen, kann zu einem Stromschlag und zur Beschädigung der elektronischen Schaltkreise führen.
5. Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn die Scheibe nicht benutzt wird oder Sie den optionalen Stromnetzadapter benutzen. Das wird die Lebensdauer Ihrer Batterien verlängern.
6. Verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf der Dartscheibe. Benutzen Sie keine Sprühreiniger oder Reiniger, die Ammoniak oder andere scharfen Chemikalien enthalten, da diese Schäden verursachen können.

Wichtige Hinweise

Ein Segment klemmt:

Es kann gelegentlich vorkommen, dass ein Dartpfeil ein Segment im Segmente-Trennnetz verkeilt. Falls das passiert, werden alle Spiele angehalten und das LCD-Display zeigt die Segmentnummer an, die hängt.

Um das Segment zu lösen, ziehen Sie einfach den Dartpfeil heraus oder entfernen Sie die abgebrochene Dartspitze. Ist das Problem damit noch nicht gelöst, versuchen Sie, das Segment durch Hin- und Herbewegen zu lösen. Das Spiel geht dann dort weiter, wo es angehalten wurde.

Gebrochene Spitzen:

Gelegentlich brechen Spitzen ab und bleiben im Segment hängen. Versuchen Sie, sie mit einer Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das freiliegende Ende packen und dann herausziehen. Wenn das nicht möglich ist, können Sie versuchen, die Spitze durch die Rückseite des Segments zu drücken. Benutzen Sie dazu einen Nagel, der kleiner ist als das Loch und drücken Sie vorsichtig, bis die Spitze auf der anderen Seite herausfällt. Drücken Sie nicht zu weit, um nicht den Schaltkreis hinter dem Segment zu beschädigen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Spitzen abbrechen. Das ist völlig normal, wenn man mit Darts mit Kunststoffspitzen spielt. Eine Packung Ersatzspitzen gehört zum Lieferumfang und sollte für einige Zeit reichen. Wenn Sie die Spitzen ersetzen, stellen Sie sicher, dass es die gleichen sind, die mit dieser Dartscheibe geliefert werden.

Dartpfeile:

Wir empfehlen, dass Sie auf dieser Scheibe die Dartpfeile benutzen, die zum Lieferumfang gehören. Andere Dartpfeile zu benutzen, kann das Segment und den elektronischen Schaltkreis beschädigen. Ersatzspitzen gibt es bei den meisten Einzelhändlern, die Darts-Produkte verkaufen.

Reinigung Ihrer elektronischen Dartscheibe:

Ihre Dartscheibe wird bei richtiger Pflege viele Wettbewerbe überdauern. Es wird empfohlen, das Kabinett regelmäßig mit einem feuchten Tuch abzustauben. Wenn nötig, kann ein sanftes Reinigungsmittel benutzt werden. Scheuermittel oder Reiniger, die Ammoniak enthalten, sollten nicht verwendet werden, da sie Schäden verursachen können. Lassen Sie keine Flüssigkeiten auf die Zielfläche gelangen, da dies zu dauerhaften Beschädigungen führen kann und nicht von der Garantie gedeckt ist.

Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts wilseriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.
5. Remove the batteries when not in use or if using the optional A/C adapter. This will prolong the life of your batteries.
6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Important Notes

Stuck Segment:

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all games will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips:

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment. Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We included a pack of replacement tips which should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts:

It is recommended that you use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products

Cleaning The Electronic Dartboard:

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Automaten Hoffmann Produkt entschieden haben. Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



c/o Sport-Thieme GmbH · Helmstedter Straße 40 · 38368 Grasleben, Germany
Telefon +49 5357 181-45 · Fax +49 5357 181-91
info@automaten-hoffmann.de · automaten-hoffmann.de