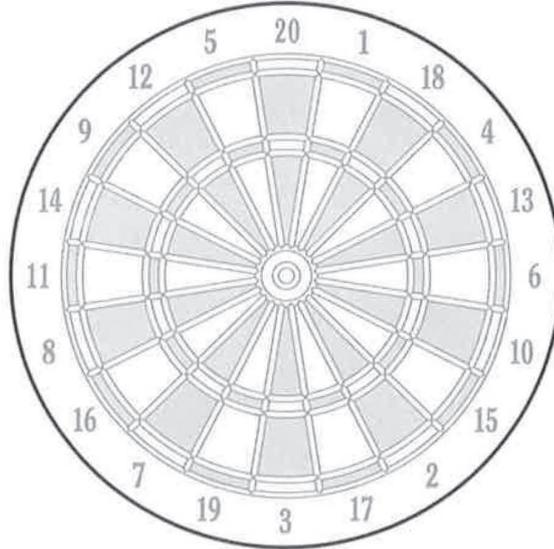


# BULLSEYE



## SOFT-TIP ELECTRONIC DARTBOARD

**Deutsch** Bedienungsanleitung  
**English** Manual Instruction

**REF. 45147**

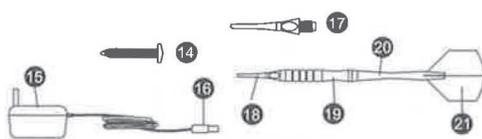
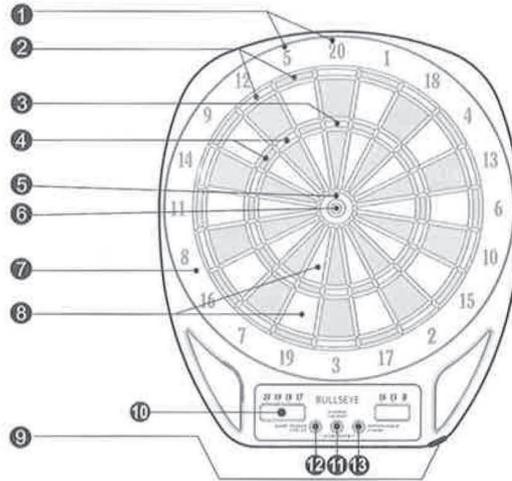
# SUNFLEX

[www.sunflex-sport.com](http://www.sunflex-sport.com)  
[info@sunflex-sport.com](mailto:info@sunflex-sport.com)  
Service Hotline: 0911 632 12 0

sunflex sport GmbH + Co. KG  
Wolkersdorfer Berg 3  
91126 Schwabach  
Germany

## BULLSEYE

### MODELL BESCHREIBUNG



- |   |   |                         |
|---|---|-------------------------|
| 1 Segment Punkteanzeige                   | 8 Einfachring                                       | 14 Schrauben (2X)       |
| 2 Doppelring (getroffene Zahl X 2)        | 9 Adapteranschluss                                  | 15 Adapter              |
| 3 Höchstpunktzahl Dreifach-20 (60 Punkte) | 10 Digitale Anzeige                                 | 16 Stecker              |
| 4 Dreifachring (getroffene Zahl X 3)      | 11 Taste CHANGE (II> RE-START)                      | 17 Reservespitzen (20X) |
| 5 Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte)          | 12 Taste GAME/PLAYER (II>DELETE)(Spieler / Spieler) | 18 Plastikspitze (6X)   |
| 6 Inneres Bull's-Eye (50 Punkte)          | 13 Taste OPTION/HOLD (II> SOUND)(Spielvariante)     | 19 Dartkörper           |
| 7 Fangring (0 Punkte)                     |   | 20 Schaft               |
|   |   | 21 Flügel               |

### \*\*\*KURZ-EINFÜHRUNG\*\*\*

1. Stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose und das andere Ende (Rundstecker) des Kabels in die Öffnung am rechten unteren Dartboardrand.
2. Die optischen Anzeigen beginnen automatisch durchzulaufen, dieser Autotest wird durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt.
3. Drücken Sie die "GAME"-Taste um eine der möglichen Spielarten auszuwählen und drücken Sie die "OPTION"-Taste um eine Spielvariante auszuwählen.
4. Drücken Sie die Taste "CHANGE" um das ausgewählte Spiel und die Spielvariante zu bestätigen und um zur nächsten Einstellungsanzeige zu wechseln.
5. Drücken Sie die "PLAYER"-Taste um die Anzahl der Spieler (1-8 Spieler) oder 2 Mannschaften (Teams) festzulegen und drücken Sie die Taste DOUBLE, um die Einstellung Double in/out für 01-Spiele auszuwählen.
6. Drücken Sie die "CHANGE"-Taste um das Spiel zu beginnen.
7. Drücken Sie die "CHANGE"-Taste, um nach jeder Runde zum neuen Spiel zu wechseln.
8. Drücken und halten Sie die "II >RE- START" 11 -Taste zwei Sekunden lang um ein neues Spiel zu beginnen.

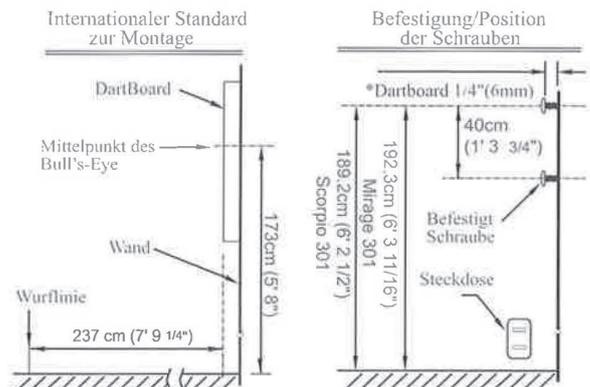
### \*\*\*SICHERHEITSBESTIMMUNGEN\*\*\*

1. Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt. Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.
2. Darts ist ein Sport für Erwachsene. Es beinhaltet funktionelle scharfe Teile und Ecken. Kinder sollten nur unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen.
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 Gerät beinhaltet Kleinteile die nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet sind.
5. Dieses Gerät darf nur mit dem mitgelieferten Adapter (230V AC-9V/300mA DC ⊕ ⊖ ⊖) betrieben werden.
6. Reinigung:  
Reinigen Sie das Dartboard mit einem trockenen oder leicht angefeuchteten Tuch. Reinigen Sie das Produkt nicht mit Wasser oder chemischen Reinigungsmitteln. Trennen Sie das Gerät vor der Reinigung

7. Bewahren Sie dieses Handbuch für Nachschlagezwecke auf.

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

1. Wählen Sie einen geeigneten Ort, der die Montage des Boards nach internationalen Standards in Höhe und Wurfabstand, wie in der untenstehenden Abbildung gezeigt, zulässt und versichern Sie sich, dass die Länge des Adapterkabels vom Dartboard bis zur Steckdose reicht.
2. Schraubenpositionen: (Siehe Abbildung)
  - Bohren Sie das obere Schraubenloch für das Mirage 301 in einer Höhe von 192.3 cm ab Fußboden.
  - Bohren Sie das obere Schraubenloch für das Scorpio 301 in einer Höhe von 189.2 cm ab Fußboden.
  - Und drehen Sie die untere Schraube 40 cm vertikal unter der oberen Schraube ein.
3. 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.
4. Der Abstand zwischen Schraubenkopf und Wand sollte ungefähr 8 mm betragen, um eine Beschädigung im Inneren des Gerätes zu vermeiden und das Dartboard sicher zu befestigen.



### \*\*\*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 18 Gramm wiegen, sollten nicht benutzt werden.
- Falls Plastikspitzen abgebrochen wurden und in den Zielscheiben-Segmenten stecken bleiben, 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.

### \*\*\*TASTENFUNKTIONEN\*\*\*

Das Dartspiel verfügt über 3 Tasten mit den nachfolgenden Funktionen:

TASTE	SPIEL EINSTELLEN	SPIEL EINLEITEN
ÄNDERE II >FANGE AUFS NEUE AN	Bestätige Einstellung. -	Ändere zum nächsten Spieler. Restart a new game.
SPIEL/SPIELER II >LÖSCHEN Score-Übersicht	Spiel-/Spieleroptionen. -	Lösche aktuellen Dartscore. Zeige Scores aller Spieler.
OPTIONEN Pause II >TON	Doppelt Ein/Aus -	Sperre Dartspiel/Hebe Sperren Dartspiel auf, Ton ein/aus.

- Das Symbol "II >" bedeutet, dass Sie die Taste während 2 Sekunden betätigen müssen, um Funktionen wie Löschen, Ton und ERNEUT Starten bedienen zu können.
- Wenn das Symbol "II >" unsichtbar ist, betätigen Sie dann einfach die Taste der gewünschten Funktion.

### \*\*\*LED-ANZEIGEN\*\*\*

- Die 2 LED-Anzeigefenster zeigen nur den Scorestatus des aktuellen Spielers.
- Das Dartspiel zeigt "PL-# und rd#" an für den kumulativen Score des Spielers" um anzudeuten, welcher Spieler an der Reihe ist. Betätige daraufhin die Änder-Taste um das Spiel zu beginnen oder zum nächsten Spieler weiterzugehen.
- Beim Selektieren von weniger als 4 Spielern erscheinen "PL-# und 1, 2, 3 oder 4 Punkte" am Zeitweiligen-Scorefenster zur Angabe, wann Spieler 1, 2, 3 oder 4 an der Reihe ist, Die Punkte der Spielernummern verschwinden, wenn mehr als 4 Spieler selektiert sind.
- Es erscheinen drei blinkende Punkte im Kumulativen-Scorefenster zur Andeutung der Anzahl noch zu werfender Darts in dieser Runde. Für jeden geworfenen Wurfpfeil erscheint ein Punkt, Dieses Fenster zeigt gleichzeitig an, dass das Dartspiel sich im Start-Status befindet. Das Dartspiel zeigt abwechselnd "P#F#" und den Endscore" und "#rd", welcher Spieler in welcher Runde gewonnen hat, wobei für den Gewinner eine Melodie ertönt.
- Das Dartspiel zeigt an, wo und wann eine Nummer 3x geworfen wurde, und somit voll oder dicht ist:
  - Wenn eine Nummer dichtgeworfen wurde (3x geworfen wurde), zeigt es dies im zweiten Anzeigefenster an für den Spieler, der an der Reihe ist.
  - Die mittlere Zeile im Anzeigefenster zeigt an, dass der Spieler noch keinen Wurfpfeil auf diese Nummer geworfen hat.
  - Die unteren 3 Zeilen im Anzeigefenster zeigen den aktuellen Status an.
  - Der Punkt in der oberen linken Ecke leuchtet auf, wenn die betreffende Nummer vollgeworfen wurde.
  - Der obere Punkt im Anzeigefenster leuchtet auf zur Andeutung, dass die Nummer von den anderen Spielern geschlossen (vollgeworfen) wurde, und der aktuelle Spieler kann aus dieser Nummer keine weiteren Punkte scoren, nachdem er/sie diese Nummer geschlossen hat.

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

#### ☉ 01-SPIELE 301, 501 bis 1001 (A01)

- Jeder Spieler beginnt mit einem gleichen Punktestand von 301, ...901 oder 1001. Das Ziel dieses Spiels ist es, in jeder Spielrunde die Punktzahl soweit zu reduzieren, bis die genaue Punktzahl 0 erreicht ist. Hat ein Spieler 0 Punkte erreicht ist das Spiel beendet.
- Wirft ein Spieler einen Dart und erreicht eine höhere Punktzahl als die

benötigte, um auf 0 Punkte zu kommen, handelt es sich um eine Bust-Runde (Anzeige buSt). Der Spielstand der vorigen Runde dieses Spielers wird wiederhergestellt, auch wenn erst 1 oder 2 Darts geworfen wurden.

- Für jedes 01-Spiel gibt es 4 **DOUBLE IN/DOUBLE OUT** Einstellungen.  
**DOUBLE IN:** Der Spieler muss eine Zahl im Doppelring oder das Bull's-Eye treffen, um das Spiel zu beginnen.

**OPEN IN:** Das Spiel beginnt durch einen beliebigen Treffer.

**DOUBLE OUT:** Um das Spiel zu beenden muss der Spieler exakt diejenige Punktzahl im Doppel-Ring oder Bull's-Eye treffen, die ihn genau 0 Punkte erreichen lässt. Es gibt eine "Bust"- Runde wenn der Spieler nur einen Punkt zuviel erzielt, und er kann das Spiel frühestens in der nächsten Runde beenden.

**OPEN OUT:** Jeder Treffer, der den Spieler genau 0 Punkte erreichen läßt, führt zum Spielende.

#### ☉ SCORE CRICKET

##### (SUPER CRICKET/CRICKET MIT PUNKTEZÄHLUNG)

- Ziel jedes Spielers oder Teams beim Score Cricket ist es, jede Zahl von 15 bis 20 und das Bull's-Eye "zuzumachen" ("Close"). Derjenige Spieler bzw. dasjenige Team, das zuerst alle Zahlen und das Bullauge „zumacht“ und eine gleiche oder höhere Punktzahl erreicht hat, gewinnt.
- Ein Spieler/ eine Mannschaft macht eine Zahl oder das Bull's-Eye "zu", wenn er eine der Zahlen im Dreifach-Ring, eine Zahl im Doppelring plus eine einfache Zahl oder drei einfache Zahlen trifft. Das äußere Bull's-Eye zählt einfach, das Bull's-Eye doppelt.
- Der erste Spieler, der eine der Zahlen "zumacht", "besitzt" diese Zahl und kann mit dieser Zahl solange Punkte erzielen, bis alle weiteren Mitspieler die gleiche Zahl „zumachen“.

#### ☉ SCRAM (21T: 21 ZIELE)

- Dieses Spiel wird mit allen Zahlen auf der Dartscheibe (1 bis 20) plus dem Bull's-Eye gespielt. Die Leuchtanzeige von Spieler 1 und Spieler 2 zeigen den "GELÖSCHT"-Status aller 21 Zahlen an, Jeder Balken symbolisiert, wie nachfolgend gezeigt, eine Zahl:

-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
20	19	18	17	16	15	B
14	13	12	11	10	9	8
7	6	5	4	3	2	1

- Die Aufgabe des Scorers ist, so viele Punkte wie möglich, durch Treffen aller Zahlen, zu erreichen. Stopper haben die Aufgabe in beliebiger Reihenfolge alle Zahlen von 1 bis 20 und das Bull's-Eye zu treffen.
- Die Scorer-Runde ist beendet, wenn alle Zahlen erloschen sind.
- Derjenige Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

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

- Diese Variante wird genauso gespielt wie Scram, mit dem Unterschied, dass in dieser Variante nur die Cricket-Zahlen 15 bis 20 und das Bull's-Eye zählen. Jede Zahl und das Bull's-Eye müssen jeweils drei Mal getroffen werden, um die Zahl zu löschen.
- Stopper löschen eine Zahl oder das Bull's-Eye aus, indem sie diese Zahl entweder einmal im Dreifach-Ring, einmal im Doppel-Ring und einmal einfach oder drei Mal einfach treffen. Der äußere Bull's-Eye zählt einfach, das innere Bull's-Eye doppelt.

#### ☉ OVER (DARÜBER, VARIANTE FORTSETZEN)

- Das Ziel dieses Spiels ist es für alle Mitspieler, durch abwechselndes Werfen mit drei Darts eine gleiche oder höhere Punktzahl wie der "Leader" (Anführer) zu erreichen.
- Dieses Ergebnis wird nun die neue Punktzahl des Leaders und er wird kein Leben verlieren, solange diese Punktzahl am Ende der Runde immer noch gleich oder höher als die des vorangegangenen Leaders ist. Sonst wird der neue Leader ein Leben verlieren.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben, und derjenige Spieler der zuletzt noch am Leben ist, gewinnt das Spiel.

#### ☉ UNDER (DARUNTER, VARIANTE FORTSETZEN)

- Das Ziel dieses Spiels ist es für alle Mitspieler, durch abwechselndes Werfen mit drei Darts eine gleiche oder niedrigere Punktzahl wie der "Leader" (Anführer) zu erreichen.
- Dieses Ergebnis wird nun die neue Punktzahl des Leaders und er wird kein Leben verlieren, solange diese Punktzahl am Ende der Runde immer noch gleich oder niedriger, als die des vorangegangenen Leaders ist. Sonst wird der neue Leader ein Leben verlieren.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben, und derjenige Spieler der zuletzt noch am Leben ist, gewinnt das Spiel.

4. Jeder ungültige Wurf zählt. Die höchste zu erreichende Punktzahl ist 60 Punkte.

## 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 Bull's-Eye 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 Bull's-Eye 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:** Jeder Spieler muss jede Zahl im Doppelring der Reihe nach einmal, beginnend mit Doppel-1 (D1) bis Doppel-20 (D20), und anschließend das Bull's-Eye 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 Bull's-Eye treffen um das Spiel zu beenden.

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

- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Punkten. die jeweiligen Treffer werden pro Runde aufaddiert. Derjenige Spieler der als erstes die vorgegebene Zahl erreicht oder übertrifft, gewinnt.
- Dieses Dartboard ermöglicht es den restlichen Spielern das Spiel fortzusetzen, nachdem der Sieger feststeht.

## HIGH SCORE (Höchte Punktezah), 6-15 Runden

- Ziel dieses Spiels ist es, die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen.
- Zu Beginn dieses Spiels wird die Anzahl der zu spielenden Runden festgelegt. Nachdem der letzte Spieler in der letzten Runde seinen dritten Dart geworfen hat, vergleicht das Dartboard automatisch die Ergebnisse und es blinken der Reihe nach "P1F#", P2F#, ...10F#, ... oder 16-##" und das Ergebnis des jeweiligen Spielers, sowie anschließend "##rd". Die Gewinnermelodie ertönt, F-1 bedeutet, dass dieser Spieler die höchste Punktzahl erreicht hat.
- Das Dartboard kann die Ergebnisse jedes Mitspielers nicht automatisch vergleichen, wenn der letzte Spieler in der letzten Runde einen oder mehrere Darts daneben geworfen hat. Also muss die PLAYER CHANGE-Taste gedrückt werden, um das Spiel zu beenden und die Ergebnisse zu vergleichen.

## RANDOM SHOOT (ZUFALLSGENERATOR), 6-15 Runden

- Ziel dieses Spiels ist es, eine vom Dartboard per Zufallsgenerator automatisch ausgewählte Zielzahl zu treffen. Punkte werden wie folgt vergeben, wenn ein Spieler die vorgegebene Zahl trifft.

SEGMENT	EINFACH	DOPPEL	DREIFACH	E25	E50
PUNKTE	1	2	3	3	5

- Derjenige Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

## SHANGHAI (I)

- Bei diesem Spiel müssen die Zahlen von 1 bis 7 in Reihenfolge getroffen werden.
- Die Spieler wechseln sich ab und werfen in der ersten Runde auf die Zahl 1, in der zweiten Runde auf die Zahl 2 und so geht es weiter bis zur Zahl 7 in der siebten Runde.
- Nur die Darts, die die gerade zu treffende Zahl berühren, zählen, sowie Treffer in den Doppel- und Dreifach-Ringen. Die drei Darts aller Spieler müssen in der gleichen Runde die gleiche Zahl treffen.
- Nachdem der letzte Mitspieler in der siebten Runde seinen dritten Dart geworfen hat, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl und die Gewinner-Melodie ertönt.

## SHANGHAI (II)

Der Umfang des Spiels ist der gleiche wie bei Shanghai I, außer daß ein Spieler in jeder Runde sofort gewinnen kann, wenn er während einer Spielrunde in beliebiger Reihenfolge die Zielzahl einfach, im Doppel-Ring und im Dreifach-Ring trifft.

## SHANGHAI (III)

- Die Spieler wechseln sich ab und werfen der Reihe nach auf alle Zahlen von 1 bis 20.
- Jeder Spieler beginnt mit der Zielzahl 1. Wenn die Zahl 1 getroffen wurde, wird auf die Zahl 2 geworfen u.s.w.
- Ein Spieler kann in jeder Runde sofort gewinnen, wenn er während einer Spielrunde in beliebiger Reihenfolge die Zielzahl einfach, im Doppel-Ring und im Dreifach-Ring trifft.
- Es gewinnt der Spieler, der entweder als erster die 20 erreicht hat oder nach den 7 Runden die höchste Punktezah erreicht hat.

## HALVE IT (HALBIEREN MIT ZUFALLSGENERATOR)

- Das Dartboard zeigt zu Beginn jeder Runde im Fenster des gegenwärtigen Spielers automatisch eine Zahl an (Anzeige -##-), die durch den Zufallsgenerator bestimmt wurde.
- Die vorgegebene Zahl bleibt während der ganzen Runde bestehen, alle Spieler fahren fort ihre drei Darts auf dieses Segment zu werfen um ihr Ergebnis aufzuaddieren, zu verdoppeln oder verdreifachen.
- Das Ergebnis eines Spielers wird automatisch halbiert, wenn er oder sie das vorgegebene Ziel nicht mit wenigstens einem der drei Darts pro Runde trifft und es ertönt die "Ha-Le-Lu-Ya"-Melodie. Wenn ein oder zwei Darts den Fangring treffen, muss der Spieler zunächst die PLAYER CHANGE-Taste drücken, da wird das Ergebnis halbiert.
- Das Dartboard bestimmt jede Runde eine neue Zahl per Zufallsgenerator bis der letzte Spieler in der 7. Runde seinen dritten Dart geworfen hat.

## FOLLOW THE LEADER (FOLGE DEM ANFÜHRER)

- Ziel dieses Spiels ist es, eine Zielzahl zu treffen. Diese Zielzahl wird vom Leader (Anführer) vorgegeben.
- Der Spieler sollte in jeder Runde die vorgegebene Zielzahl mit mindestens einem der drei Darts treffen, ansonsten verliert er 1 Leben.
- Wenn ein Spieler die Zielzahl trifft, dann verliert er kein Leben und wird zum neuen Leader (Anführer). Er bestimmt dann eine neue Zielzahl, indem er seinen Pfeil auf diese Zahl wirft.
- Einfach- Zweifach- und Dreifach-Zahlen sind unterschiedliche Zahlen, Wenn die Zielzahl beispielsweise "--18" lautet, kann ein Spieler nur zum Leader werden, wenn er die Zahl 18 im Doppel-Ring trifft.
- Wenn ein Spieler in einer Runde mit dem dritten Dart die Zielzahl trifft, bleibt die vorangegangene Zielzahl unverändert bestehen. Der Spieler braucht dann keinen Dart zu werfen, um eine neue Zahl zu bestimmen.
- Trifft ein Spieler in einer Runde die Zielzahl mit seinem ersten oder zweiten Wurf und wirft die restlichen Darts ungültig, gibt das Dartboard automatisch, nachdem der Taste CHANGE gedrückt wurde, die einfache Zielzahl "H-3" vor. Dadurch soll vermieden werden, dass ein Leader die Darts absichtlich auf den Fußboden wirft, um als Zielzahl die vorangegangene, äußerst schwierige Zahl zu behalten.
- Jeder Spieler beginnt mit 7 Leben und der letzte Spieler, der noch mindestens 1 Leben übrig hat, gewinnt das Spiel.

## ALLE 51 DURCH 5 (31, 41 ... BIS 91)

- Ziel dieses Spiels ist es, das Ergebnis jeder Runde vom ursprünglich voreingestellten Ergebnis 31, 41, 51, ... oder 91 zu reduzieren.
- Es sieht sehr leicht aus, aber es ist sehr schwer zu beherrschen und erfordert ziemliche Wurfgenauigkeit. Um überhaupt ein Ergebnis zu erzielen, muss die Gesamtpunktzahl jeder Runde durch 5 teilbar sein. Wenn ein Spieler beispielsweise 25 Punkte in einer Runde erreicht, dann ist das Ergebnis 5 (25:5=5).
- Wenn das Ergebnis einer Runde nicht durch 5 teilbar ist, wird dieses Ergebnis nicht gezählt. Beträgt das Ergebnis einer Runde beispielsweise 51 Punkte, dann ist das Ergebnis 0, da 51 nicht durch 5 teilbar ist. Jeder verfehlte von drei Würfen zählt außerdem keine Punkte.
- Die Runde ist eine "bust"-Runde, wenn ein Spieler ein höheres Ergebnis als die verbleibende Punktzahl erzielt und die verbleibende Punktzahl nicht genau 0 Punkte werden.
- Der erste Spieler, der als erstes 0 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

## 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.

## DIE BESTEN ZEHN (---, -2-, -3-, -E-)

- Wählen Sie zunächst ---, -2-, -3-, oder -E- aus, die Symbole stellen den Einfach-, Doppel- oder Dreifachring der vorgegebenen Zielzahl dar, der von allen Spielern im Verlauf einer Runde getroffen werden muss. Der Wurf auf das Bull's-Eye kann gültig werden, wenn -E- ausgewählt wird.

- Das Dartboard gibt zu Beginn des Spiels per Zufall eine Zahl vor. Alle Spieler müssen dann in einer Runde hintereinander zehn Darts auf das Zielsegment dieser Zahl werfen.
- Für jeden Treffer auf das Zielsegment gibt es einen Punkt. Nachdem alle Spieler ihre zehn Darts geworfen haben, gewinnt derjenige Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## 9 LEBEN (3 BIS 9 LEBEN)

- Die zu bespielenden Zahlen sind der Reihe nach die Zahlen 1 bis 20 und Bull's-Eye.
- Jeder Spieler startet mit den vorgegebenen 3, 4 ... bis 9 Leben.
- Die Spieler werfen der Reihe nach in der ersten Runde auf die Zahl 1, in der zweiten Runde auf die Zahl 2 usw. bis zum Bull's-Eye in der 21. Runde, dann wieder auf die 1 in der 22. Runde etc.
- Alle Spieler sollten die Zielzahl mit einem Wurf pro Runde treffen, ein Spieler verliert ein Leben, wenn alle drei Darts vorbeigeworfen wurden.
- Der letzte Spieler der noch am Leben ist, gewinnt das Spiel.

## TENNIS 2-5G (SPIELE), 1, 3, 5T (SÄTZE)

- 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 SEr1 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 Bull's-Eye 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 nächst höheren 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 nächst höhere Zahl, das Bull's-Eye, 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:

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

- 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.

## 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.

## BILLIARD 9 KUGELN: 4-13 Points Option

- Ziel dieses Spiels ist es, so viele Nr. 9 Kugeln wie möglich zu treffen, um sein Ergebnis zur vorgegebenen Gesamtpunktzahl zu addieren.
- Alle Spieler werfen abwechselnd der Reihe nach auf die Zahlen 1 bis 9, nach jedem Treffer dieser Zahl wird zur nächsten Zahl übergegangen. Die Zahlen 1, 2, ... 8 zählen 0 Punkte, nur für einen Treffer auf die 9 gibt es einen Punkt, dann beginnt das Spiel wieder mit Würfeln auf die Zahl 1.
- Das Spiel ist nicht auf drei Würfe pro Runde begrenzt, derjenige Spieler der zur Zeit an der Reihe ist kann mit dem unbegrenzten Werfen

- fortfahren, solange er/sie noch mit jedem Dart die entsprechenden Zielzahlen trifft.
- Wenn ein Spieler die Zielzahl verfehlt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

## BASEBALL (3 bis 9 Runden)

- 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 oder 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 dargestellt.
  - 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 15-20, oder Bull's-Eye	Der Schläger trifft das vom Werfer vorgegebene Segment			
	Einfach	Doppel	Dreifach	Bull's-Eye
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's-Eye	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 ausgeschiedenen Spielern werden die Rollen getauscht. In jeder Mannschaft können im Verlauf einer Runde drei Spieler ausscheiden.
- Die Mannschaft die am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## FREE (FREI)

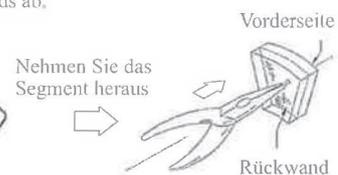
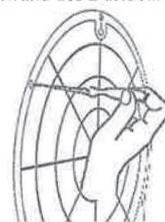
- Üblicherweise wirft jeder Spieler pro Runde drei Darts. Dieses Spiel ist jedoch für Anfänger und alle die üben möchten, geeignet. Das Ziel dieses Spiels ermöglicht es den Spielern 10, 20 oder 30 Pfeile in einer Runde zu werfen und dadurch höchste Punktzahlen zu erreichen.
- Dieses Spiel wird mit allen Zahlen, einschließlich des Bull's-Eye gespielt. Treffer in den Doppel- und Dreifach-Ringen zählen.
- Die Gewinner-Melodie ertönt, P#F I bedeutet, dass dieser Spieler die höchste Punktzahl erreicht hat.

## \*\*\* Fehlerquellen-Behebung \*\*\*

Testen Sie Ihr Dartspiel wie folgt, bevor Sie es zur Reparatur geben:

FEHLER	PRÜFUNG	BEHEBUNG
Kein Strom oder keine Anzeige	Steckt der Rundstecker richtig im Board bzw. der Adapter korrekt in der Steckdose?	Erneuter Startversuch
Unregelmäßige "Du-du" Abgebrochene		Ziehen Sie den Rundstecker aus dem Dartboard, warten Sie 2 Sekunden und stecken Sie den Stecker wieder in das Board.
Die Anzeige zeigt "Stu" an und "Du-du" ertönt		Entfernen Sie die Darts aus dem Dartboard.
Abgebrochene Dartspitzen im Board		Öffnen Sie die Abdeckung an der Rückwand mit einem Schraubenzieher und drücken Sie die abgebrochene Spitze von hinten aus dem angezeigten Segment. Öffnen Sie niemals den elektronischen Schaltkreis! (siehe Zeichnung unten)

Zuerst den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Lösen Sie die Schrauben an der Rückwand des Dartboards ab.



Halten Sie die Dartscheibe mit einer Zange fest und drücken Sie sie dann von hinten aus der Vorderseite hinaus.



**DE: Hinweise zum Umweltschutz**

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den eingerichteten Rücknahmestellen (falls vorhanden) abzugeben.

**GB: Environmental Protection**

Discarded electric appliances are recyclable and should not be discarded in the domestic waste! Please actively support us in conserving resources and protecting the environment by returning this appliance to the collection centres (if available.)

**FR: Informations sur la protection de l'environnement**

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne fait pas partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans sites de collecte (si existants.)

**ES: Advertencia para la protección del medio ambiente**

¡Los aparatos eléctricos desechables son materiales que no son parte de la basura doméstica! Por ello pedimos para que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los puntos de recogida existentes.

**IT: Avvertenze per la tutela dell'ambiente**

Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.



Dieses elektronische Dartboard ist nur für Softtip-Darts mit Plastikspitzen bestimmt, Darts mit Stahlspitzen können das Dartboard beschädigen.

Use soft-tip darts only!  
Steel-tip darts will damage the dartboard.

Ce jeu est conçu pour des fléchettes à embout souple uniquement, les fléchettes à bout métallique risquant d'endommager le panneau.

Esta diana ha sido diseñada exclusivamente para dardos de punta blanda, los dardos de punta metálica pueden dañar la diana electrónica.

Il presente tirassegno elettronico va usato solamente con frecce dalla punta morbida; frecce dalla punta in acciaio ne rovinerebbero il pannello.



Nicht bestimmt für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile. Bitte diese Information aufbewahren.

Not suitable for children under 3 years as small parts that could be swallowed or inhaled are contained. Please retain this information.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petits éléments. Risque d'absorption! Cet information à conserver, SVP.

No recomendado para menores de 3 años, por contener piezas pequeñas. Conserve estos datos.

Non adatto a bambini al di sotto dei 3 anni. Contiene pezzi ingoiabili. Conservare attentamente queste istruzioni.