

AUSPACKEN

Packen Sie Ihre Dartscheibe vorsichtig aus und stellen Sie sicher, dass alle Einzelteile vollständig sind.

Folgende Teile sind vorhanden:

- 1 elektronische Dartscheibe
- 6 Dartpfeile
- Gebrauchsanweisung

Diese Dartscheibe benötigt 4 AA (1,5 V) Batterien um zu funktionieren. Mischen Sie keine alten mit neuen Batterien und mischen Sie vor allem keine Alkaline mit Standard (Karbon Zink), wieder aufladbaren (Nickel Cadmium) Batterien. Setzen Sie Batterien keinem Feuer aus, sie könnten sonst explodieren oder auslaufen.

SETUP/ ANLEITUNG ZUR BEFESTIGUNG

Wählen Sie eine Wand, welche eine Freifläche von ca. 3 m vor der Dartscheibe gewährleistet. Die „Zehen-Linie“ sollte 2,5 m von der Dartscheibe entfernt sein.

Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 1 cm) an zwei Löchern, die auf einer senkrechten Linie liegen, auf. Sie können sicher gehen, dass die Dartscheibe richtig lokalisiert ist, wenn das Zentrum des Bullseye 173 cm über dem Fußboden befindet. Als optimale Wurflinie gilt die Strecke von 237 cm.

FUNKTIONEN DER DARTSCHEIBE

POWER TASTE – Drücken Sie diese um die Dartscheibe an und aus zu schalten. Die Dartscheibe hat einen automatischen Sparmodus um Energie und die Batterielebensdauer zu erhalten. Die Dartscheibe wird bei Nichtverwendung einen Ton geben und im Display „SLEEP“ nach ungefähr 3 min anzeigen.

START TASTE – Dieser multifunktionale Knopf kann verwendet werden für:

- den START, sobald alle Spieloptionen ausgewählt wurden
- den CHANGE, um zum nächsten Spieler zu wechseln, wenn der vorhergehende Spieler seine Runde beendet hat

GAME TASTE - Drücken Sie diese Taste um durch das Menü auf dem Display zu blättern.

PLAYER TASTE - Drücken Sie diese Taste um die Nummer des Spielers oder Teams zu ändern

SOUND TASTE - Drücken Sie diese Taste um die Lautstärke zu regeln.

DOUBLE/MISS TASTE - Diese Taste kann für die Aktivierung des Double In/ Double Out-Modus für „01“ Spiele genutzt werden. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn man 301, 401 etc. Spiele ausgewählt hat. Die MISS-Funktion ist aktiv während jeder Art von Spiel. Drücken Sie diese Taste um einen verpassten Wurf einzutragen. Die Spieler können diese Taste drücken, wenn der Dartpfeil außerhalb des Zielbereichs landet, damit der Computer einen verpassten Wurf einträgt.

RESET TASTE – Löscht momentanen Zählerstand, zurück zum Spielbeginn.

CYBERMATCH TASTE – Drücken Sie diese Taste um die Cybermatch Funktion zu aktivieren, bei der Sie gegen den Computer spielen können. Halten Sie die Taste gedrückt um 5 verschiedene Schwierigkeitsstufen zu erleben. Auf Seite 7 finden Sie die detaillierte Beschreibung.

INBETRIEBNAHME DER ELEKTRONISCHEN DARTSCHEIBE

1. Drücken Sie die POWER Taste, um die Dartscheibe zu starten. Während des Testlaufs ertönt eine kurze Einleitungsmusik.
Drücken Sie die GAME Taste bis Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird.
2. Drücken Sie die DOUBLE Taste (optional) um das Doppel zu starten oder zu beenden (nur bei 301 - 901 Spielen). Dies wird in den Kapiteln der Spielregeln erklärt.
3. Drücken Sie die PLAYER Taste um die Anzahl der Spieler fest zu legen (1, 2, 3, 4, † 1-1, † 2-2, † 3-3, † 4-4). Die Standarteinstellung ist 2 Spieler.

4. Drücken Sie die START Taste (rot) um das Spiel zu aktivieren und zu beginnen.
5. Darts werfen
 - Die Dart Treffer-Anzeige befindet sich rechts neben der Punkte-Anzeige. Die Anzahl der angezeigten Darts weist auf die verbleibenden Würfe des aktiven Spielers hin.
 - Wenn alle Drei Darts geworfen wurden, weist eine Ansage auf den Spielerwechsel hin "next player" und die Punktezahl blinkt auf. Nun können die Darts entfernt werden, ohne dass das elektronische Spielergebnis beeinflusst wird. Sobald die Darts von der Spielfläche entfernt wurden, drücken Sie die START Taste um zu dem nächsten Spieler zu wechseln. Die Ansage benennt den nächsten Spieler.

SPIELEN IM TEAM

Zusätzlich zur Punktezahlung bis zu 4 Einzelspielern kann diese Dartscheibe den Punktestand für bis zu 4 Zweimann-Teams zählen (8 Personen). Um in den Team-Spiel-Modus zu gelangen, drücken Sie die PLAYER Taste so lange, bis ein "t" auf der Anzeige erscheint. Darunter erscheint jede Team-Option:

† 2-2 2 Teams, 4 Spieler (1. Team Spieler: 1 + 3, 2. Team Spieler: 2 + 4)

† 3-3 3 Teams, 6 Spieler (1. Team Spieler: 1 + 4,
2. Team Spieler: 2 + 5, 3. Team Spieler: 3 + 6)

† 4-4 4 Teams, 8 Spieler (1. Team Spieler: 1 + 5, 2. Team Spieler: 2 + 6,
3. Team Spieler: 3 + 7, 4. Team Spieler: 4 + 8)

Während des Team-Spiels werden die Punkte der einzelnen Mitglieder eines Teams zu einem Teampunktestand addiert.

SCHUTZHINWEISE FÜR IHRE DARTSCHEIBE

Werfen Sie die Darts nicht mit extremer Kraft. Zu festes Werfen verursacht häufiges brechen der Spitzen und somit erhöhte Abnutzung der Dartscheibe. Benutzen Sie niemals Darts aus Stahl bei dieser Dartscheibe. Metallen Pfeilspitzen fügen sowohl der Elektronik als auch der Dartscheibe selbst massive Schäden zu.

Drehen Sie die Darts im Uhrzeigersinn aus der Scheibe. Dies erleichtert das Entfernen der Darts und verlängert die Haltbarkeit der Spitzen.

Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn Sie die Dartscheibe eine längere Zeit nicht benutzen.

Verschütten Sie keine Flüssigkeiten über der Dartscheibe. Benutzen Sie keine Sprühreiniger oder Reiniger, die Ammoniak bzw. andere starke Chemikalien enthalten.

AUTOMATISCHER AUSSCHALTFUNKTION

Wenn innerhalb drei Minuten keine Aktion auftritt, schaltet die Dartscheibe sich automatisch aus, um Batterie bzw. Strom zu sparen. Ein Signal ertönt und in der Anzeige erscheint "SLEEP" (siehe unten). Alle Punktestände werden gespeichert und das Spiel kann fortgesetzt werden, indem irgendeine Taste gedrückt wird.

S L E E P

Anzeige im Unterbrechungs-Modus

CYBERMATCH EIGENSCHAFT

Diese spannende Eigenschaft ermöglicht dem einzelnen Spieler gegen den Computer zu spielen (Level 1-5).

Aktivierung des CyberMatch Gegners:

1. Wählen Sie Ihr gewünschte Spiel.
2. Drücken Sie die CYBERMATCH Taste. Wählen Sie das Level Ihres CyberMatch Gegners indem Sie die CYBERMATCH Taste anhaltend drücken.

CYBERMATCH LEVELS

Level 1	Profi
Level 2	Fortgeschrittener
Level 3	fortgeschrittener Anfänger
Level 4	Anfänger
Level 5	Laie

3. Drücken Sie START um das Spiel zu beginnen:

WENN DAS SPIEL BEGINNT:

Der Spieler wirft zuerst. Gehen Sie nachdem Sie 3 Darts geworfen haben zur Scheibe, nehmen Sie die Darts heraus und Drücken Sie die START Taste, um zum nächsten Spieler (CyberMatch) zu wechseln. Auf der Anzeige erscheinen die Punkte des CyberMatch Gegners. Nachdem der CyberMatch Gegner seine Runde vervollständigt, wird die Scheibe automatisch für den Spieler eingestellt. Das Spiel dauert so lange bis der Spieler oder der Computer gewinnt. Viel Glück!

Game Menü *indicates Lighted games

G01	301	G44	Round the clock 10 triples
G02	401	G45	Round the clock 15 triples
G03	501	G46	Killer
G04	601	G47	Double down
G05	701	G48	Double down 41
G06	801	G49	All fives 51
G07	901	G50	All fives 61
G08	Cricket	G51	All fives 71
G09	No-score cricket 1*	G52	All fives 81
G10	No-score cricket 2*	G53	All fives 91
G11	Pick IT No-score cricket*	G54	Shanghai 1
G12	Scram	G55	Shanghai 5
G13	Cut throat cricket	G56	Shanghai 10
G14	Count up 300	G57	Shanghai 15
G15	Count up 400	G58	Golf-9 holes
G16	Count up 500	G59	Golf-18 holes
G17	Count up 600	G60	Football
G18	Count up 700	G61	Bowling
G19	Count up 800	G62	Baseball-6 inning
G20	Count up 900	G63	Baseball-9 inning
G21	Count up 999	G64	Steeplechase*
G22	Hi Score (3 rounds)	G65	Hurdle*
G23	Hi Score (4 rounds)	G66	Shove a penny
G24	Hi Score (5 rounds)	G67	Nine dart century
G25	Hi Score (6 rounds)	G68	Color Shot (Light off) *
G26	Hi Score (7 rounds)	G69	Color Shot(Light up) *
G27	Hi Score (8 rounds)	G70	Speed wheel *
G28	Hi Score (9 rounds)	G71	ROUND A BOUT(Beginner) *
G29	Hi Score (10 rounds)	G72	ROUND A BOUT(Int.) *
G30	Hi Score (11 rounds)	G73	ROUND A BOUT(Adv.) *
G31	Hi Score (12 rounds)	G74	Pick-It Cricket
G32	Hi Score (13 rounds)	G75	Light Up Warfare *
G33	Hi Score (14 rounds)	G76	Light off warfare *

G34	Round the clock 1 single	G77	Helicopter(Beginner) *
G35	Round the clock 5 single	G78	Helicopter(Int.) *
G36	Round the clock 10 single	G79	Helicopter(Adv.) *
G37	Round the clock 15 single	G80	Helicopter(Exp.) *
G38	Round the clock 1 doubles	G81	Memory *
G39	Round the clock 5 doubles	G82	Sharpshooter*
G40	Round the clock 10 doubles	G83	ADD IT UP(Game to 11) *
G41	Round the clock 15 doubles	G84	ADD IT UP(Game to 15) *
G42	Round the clock 1 triples	G85	ADD IT UP(Game to 21) *
G43	Round the clock 5 triples	G86	Tug of war*

301

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuchs von der Startpunktezahl subtrahiert, bis die Zahl („0“) erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als „0“, zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktezahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte, um „0“ zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 325 Punkte an – und der Spieler muss es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die „Double in/Double out“ –Funktion gewählt werden.

- Double in: Ein Double Feld muss getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu
- Double out: Ein Double Feld muss getroffen werden, um das Spiel zu gewinnen.
- Double in und Double out: Von jedem Spieler muss ein Double Feld getroffen werden, um das Spiel sowohl zu beginnen als auch zu beenden.

CRICKET

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Spieler versuchen, die für sie am günstigsten Zahlen zu treffen, um die anderen Spieler zu zwingen, die ungünstigeren Felder zu treffen. Ziel des Spiels ist, die entsprechenden Zahlen für den Gegner zu schließen und somit die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt wird nur mit den Nummern von 15 bis 20 und mit dem „Bullseye“.

Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden. Hat ein Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Segment erreicht werden.

Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Hat ein Spieler die meisten Punkte geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, muss er weiter die noch offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren.

Das Spiel dauert solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise: Jedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu öffnen bzw. zu schließen. Wird ein Segment getroffen, so erlöscht ein Licht. Bitte sehen Sie auch die unten angegebene Zeichnung des LCD Displays.

NO-SCORE CRICKET

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, jedoch werden hier keine Punkte gezählt. Ziel des Spiels ist, als erster so viele Segmente wie möglich zu schließen (von 15 bis 20 und „Bullseye“).

SCRAM (Für 2 Spieler)

Das Spiel ist eine Abwandlung von Cricket und besteht aus 2 Runden. Jeder Spieler hat hierbei verschiedene Aufgaben. In der ersten Runde muss der erste Spieler die Sektoren 15 bis 20 schließen, in dem er dreimal jeden Sektor trifft. Aufgabe des zweiten Spielers ist es, in der Zwischenzeit so viele Punkte wie möglich auf den Segmenten zu sammeln, die vom ersten Spieler noch nicht geschlossen wurden. Sobald der erste Spieler die Segmente geschlossen hat, ist die erste Runde vollendet. In der zweiten Runde werden die Aufgaben vertauscht. Der zweite Spieler schließt die Segmente, der erste Spieler sammelt Punkte. Das Spiel endet mit dem Schließen des letzten Segments der zweiten Runde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Gewinner.

CUT-THROAT CRICKET

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket. Jedoch werden in diesem Fall die Punkte auf dem Punktekonto Ihres Mitspielers gezählt, sobald das Punktezählen beginnt. Ziel ist, am Ende des Spiels den niedrigsten Punktestand zu haben.

PICK IT CRICKET

Dieses Spiel ist dem Standard Cricket sehr ähnlich. Anstatt der im Standard Cricket gewohnten Segmente, (15, 16, 17, 18, 19, 20 & Bullseye) lernen die Spieler neue und unbekannte Ziele per Zufallsgenerator des Computers kennen. Dieses Spiel besteht aus sechs Segmenten und der Bullseye. Alle anderen Regeln des Standard Cricket bleiben erhalten.

COUNT-UP

Ziel des Spiels ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Bei der Wahl dieses Spiels können Sie auch die zu erreichende Punktzahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Double oder Tripple Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors.

Zum Beispiel: ein Pfeil, der im Tripple Feld des Segments 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LCD-Display gezeigt.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für COUNT-UP beinhalten 400, 500, 600, 700, 800, 900 und 999. Um zu diesen Schwierigkeitsstufen zu gelangen, drücken Sie einfach die SELECT Taste. Jede der Spieloptionen wird wie das oben beschriebene Spiel gespielt, nur mit der Ausnahme, dass die volle Punktezahl erreicht werden muss um das Spiel zu gewinnen. Beispielsweise bei COUNT-UP 500 muss der erste Spieler die 500 Punkte erreichen.

High Score - 3 Rounds

Die Regeln für diese Spiel sind leicht zu verstehen: Jeder Spieler muss in drei Runden (neun Dartwürfe) so viel Punkte wie möglich erreichen. Die Double Würfe zählen doppelt, die tripple Würfe dreifach.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für High Score beinhalten 4 Runden, 5 Runden, ... 14 Runden. Jede Spieloption wird genauso wie das oben beschriebene Spiel gespielt, nur mit Ausnahme der Anzahl der Runden im Spiel. Beispielsweise bei High Score 7 Runden, ist der Spieler mit den meisten Punkten nach 7 Runden der Gewinner.

ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler muss nacheinander die Segmente 1 bis 20 treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen, darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster 20 trifft, hat gewonnen.

Das Display wird Ihnen zeigen, welches Segment als nächstes zu treffen ist. Dieser Sektor muss getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden weiter gespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf der Anzeige die nächste zu treffende Zahl erscheinen.

Zu diesem Spiel sind viele Einstellungen verfügbar. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, Unterschiede sind wie folgend beschrieben

ROUND-THE-CLOCK 5 – Spiel beginnt mit Segment 5

ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel beginnt mit Segment 10

ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel beginnt mit Segment 15

Da hier die getroffenen Punkte nicht aufaddiert werden, zählen die Double- und Triple- Würfe nur einfach.

Wir haben einige Schwierigkeitsgrade hinzugefügt:

ROUND-THE-CLOCK Double - Der Spieler darf nur den jeweiligen Double Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt mit Doppelsegment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Der Spieler muss ein Triple in jedem Segment von 1 bis 20 erzielen.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt mit Triple Segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt mit Triple Segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt mit Triple Segment 15

KILLER

In diesem Spiel erkennen Sie Ihre Freunde nicht wieder. Das Spiel kann mit mindestens 2 Spielern gespielt werden, jedoch wird es umso spannender, je mehr Spieler sich an dem Spiel beteiligen. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler eine Zahl aus, indem er einen Pfeil auf das Zielsegment wirft (und dieses auch trifft). Das LCD-Display wird dann an dieser Stelle „SEL“ anzeigen. Die Nummer, die jeder Spieler ausgewählt hat, wird das ganze Spiel hindurch als „seine“ Nummer geführt werden. Zwei Spieler dürfen also nicht die gleiche Nummer haben.

Hat jeder Spieler seine Nummer ausgewählt, kann das Spiel beginnen. Erstes Ziel ist, sich selbst als „Killer“ zeigen zu können, indem Sie das Double Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Sie dieses Teilsegment getroffen haben, sind Sie für den restlichen Spielverlauf der der „Killer“. Sie müssen nun alle Mitspieler „töten“, indem Sie deren ausgewählte Segment-Nummer treffen. Der Spieler, der zuletzt „am Leben bleibt“ hat gewonnen. In diesem Spiel ist es nicht üblich, dass sich Spieler zusammentun, um einen Spieler aus dem Spiel zu werfen.

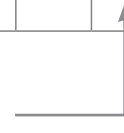
Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für das Spiel KILLER bestehen aus 7 Leben, 8 Leben, ... 14 Leben. Jede Spieloption wird genauso wie oben beschriebenes Spiel gespielt, nur mit Ausnahme der Anzahl der Leben, die die Spieler im Spiel haben. Zusätzlich für die, die wirklich eine Herausforderung im Spiel suchen, gibt es 3 weitere Schwierigkeitsstufen: Double 3 Leben, Double 5 Leben und Double 7 Leben. Bei diesem Spiel kann man nur Gegner „umbringen“, indem man Doubles im jeweiligen Nummernsegment erzielt.

DOUBLE DOWN

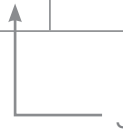
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Punktzahl von 40 Punkten. Ziel des Spiels ist, die meisten Punkte im aktiven Segment zu erzielen. Das Spiel beginnt in Segment 15. Falls 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert. Schafft es der Spieler 15 zu treffen, werden 15 Punkte zu seiner bestehenden Punktzahl addiert (Double und Triple Treffer zählen). In der nächsten Runde wird im Sektor 16 gespielt. Mit jedem Treffer in diesem Segment bekommt der Spieler 16 Punkte zu seiner Gesamtpunktzahl dazu gezählt. Die Segmente werden nacheinander gespielt, wie die untere Tabelle zeigt. Der Spieler, der am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, hat gewonnen.

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

Jeder Double



Jeder Triple



FORTY ONE

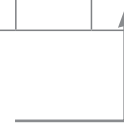
Dieses Spiel ist bei den Spielregeln ähnlich dem Spiel Double Down. Die einzigen Unterschiede sind folgende:

Zum einen verläuft das Spiel von 15 zu 20 und dem Bullseye, diese Sequenz wird wiederholt wie auf dem LED Display gezeigt. Zum anderen kommt eine zusätzliche Runde am Ende des Spiels hinzu, bei welcher man versuchen muss drei Treffer von einem Gesamtwert von 41 Punkten zu erzielen (20, 20, 1, 19, 3, D10, D10, 1 etc.)

Diese „41“ Runde fügt dem Spiel eine weitere Schwierigkeitsstufe hinzu. Denken Sie daran, dass eine Spielrunde halbiert wird, diese nicht erfolgreich war. D.h. die „41“ Runde stellt eine ziemliche Herausforderung dar!

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

Jeder Double



Jeder Triple



„41“ Runde



ALL FIVES - 51 (G47)

Während dieses Spiels sind alle Segmente des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muss der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede „5“ zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B. $10 + 10 + 5 (= 25)$ Punkte getroffen, sind dies $25 : 5 = 5$ Punkte. Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, dass alle drei Pfeile in dem aktiven Segment landen. Hat der Spieler zum Beispiel mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit seinem dritten Pfeil den passiven Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Die LCD-Anzeige zeigt den jeweiligen Punktestand an.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen von All Fives bestehen aus 51, 61, 71, 81 und 91. Jede Spieloption wird genauso wie das oben beschriebene Spiel gespielt, nur mit der Ausnahme der Punkteanzahl (oder Fünfen), die man benötigt um das Spiel zu gewinnen.

SHANGHAI

Das Spiel fängt im Segment 1 an und endet im Segment 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Doubles und Triples zählen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktzahl hat, ist der Gewinner.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für Shanghai beinhalten folgenden Spieloptionen:

- **Shanghai 5** – Das Spiel beginnt mit Segment 5
- **Shanghai 10** – Das Spiel beginnt mit Segment 10
- **Shanghai 15** – Das Spiel beginnt mit Segment 15

Zusätzlich dazu haben wir noch Super Shanghai als Schwierigkeitsstufe hinzugefügt. Dieses Spiel spielt man genauso wie oben beschriebenes Spiel, nur mit Ausnahme von verschiedensten Doubles und Triples, die man erzielen muss wie angegeben im LED Display.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen für Super Shanghai beinhalten folgenden Spieloptionen:

- **Super Shanghai 5** – Das Spiel beginnt mit Segment 5
- **Super Shanghai 10** – Das Spiel beginnt mit Segment 10
- **Super Shanghai 15** – Das Spiel beginnt mit Segment 15

GOLF

Dies ist eine Dartsimulation des Golfspiels. Die von den Golfern als Bahnen bezeichneten Grünflächen sind für Sie die Felder des Dartboards. In diesem Zusammenhang ist der Begriff „Par“ wichtig. „Par“ bedeutet, die Löcher (die Segmente 1-18) mit den Schlägen (hier sind es Darts) zu treffen. Ziel des Spiels ist, mit möglichst wenig Schlägen eine Runde von 9-18 „Löchern“ zu treffen. In der „Meisterschaftsrunde“ z.B. sind nur drei Par notwendig. Sie müssen dreimal einen Sektor treffen, um zum nächsten Loch ziehen zu können.

Selbstverständlich beeinflussen die Double und Triple Treffer die Punkte. Zum Beispiel wird ein Triple Treffer beim ersten Wurf als „Eagle“ gezählt, d.h. das der Spieler das Loch im ersten Wurf getroffen hat.

Der aktive Spieler wirft solange Pfeile, bis er das „Loch“ trifft (drei Pfeile in

einem Segment). Der Lautsprecher wird den jeweiligen Spieler ansagen. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten „Schläge“ gemacht hat.

FOOTBALL

Bei diesem Spiel muss jeder Spieler „sein“ Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

- a. Sie wählen Ihr Spielfeld aus, in dem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Feld trifft.
- b. Jeder Spieler wählt sein gewünschtes Feld aus, in dem er die jeweilige Taste manuell betätigt.

Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende „Linie“ festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt- das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel.

Hat ein Spieler z.B. das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das „Spielfeld“ ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt hat, folgendermaßen vorgeht:

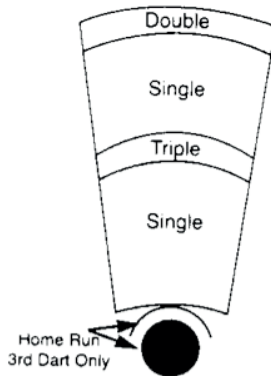
Double-Segment 20... Äußeres Single-Segment... Triple 20... Inneres Single-Segment 20... Äußeres Bullseye... Inneres Bullseye... Äußeres Bullseye... Inneres Single-Segment 3... Triple 3... Äußeres Single-Segment 3... und Schließlich das Double-Segment 3.

Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt. Die LCD-Anzeige zeigt das jeweils zu treffende Segment für jeden Spieler an.

BASEBALL

Wie auch in der Realität, besteht ein Spiel aus insgesamt 9 „Innings“. Jeder Spieler hat drei Würfe pro „Inning“. Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:

Segment	Ergebnis
Singles Segmente	„Single“ - one base
Doubles Segment	„Double“ - two bases
Triples Segment	„Triple“ - Three bases
Bullseye	„Home Run“ (kann nur mit dem dritten Pfeil jeder Runde versucht werden)



Ziel dieses Spiels ist, so viele „runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten „runs“ in diesem Spiel schafft, hat gewonnen. Die LCD-Anzeige zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für Dartpfeile befindet, stehen stellvertretend für die 1., 2. und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamten „run“ pro Runde an.

STEEPLECHASE (G62)

Bei diesem Spiel geht es darum, als erster das Rennen zu beenden bzw. als Erster den Lauf zu vollenden. Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bullseye. Um durch das Rennen zu kommen, müssen Sie jeweils den inneren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Triple Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des Weiteren sind – wie auch bei einem realen Hindernisrennen – Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt. Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

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

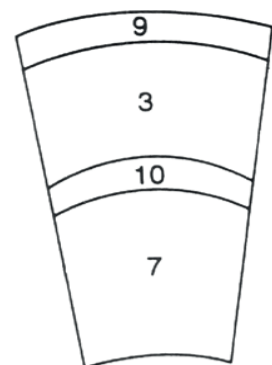
Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

BOWLING

Diese Dartsimulation des Bowling-Spieles ist eine Herausforderung für jeden Dartspieler.

Bei diesem Spiel zählt Genauigkeit!

Der Spieler Nr. 1 beginnt das Spiel. Auch hier wird das Segment („Alley“) durch Betätigen der Auswahl-taste oder durch einen Dartwurf ausgewählt. Wenn diese Segment bzw. „Alley“ ausgewählt ist, hat der Spieler noch zwei verbleibende Dartpfeile, mit denen er durch gezielte Treffer Punkte („Pins“) erzielen kann. Jedes der einzelnen Teilsegmente steht für eine andere Punktzahl:



Segment	Score
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Es gibt verschieden Regeln des Spiels:

1. In dieser Version des Bowling-Spiels ist ein Treffer mit 200 Punkten anzustreben.
2. Innerhalb derselben „Frame“ (Runde) kann ein Segment nicht zweimal getroffen werden. Der zweite Treffer wird mit Null Punkten gezählt. Versuchen Sie jedes Single-Segment zu treffen um 10 Punkte im „Frame“ zu erzielen.
3. Sie können 20 Punkte pro „Frame“ erzielen, in dem Sie das Triple-Segment zweimal treffen.
4. Wenn Sie mit Ihrem ersten Wurf ein Double-Segment getroffen haben, zählt der zweite Pfeil auf einem Double-Segment nur 10 Punkte. Anderenfalls, wenn Sie nur mit Ihrem zweiten Pfeil ein Double-Segment treffen, zählt dies 9 Punkte.

SHOVE A PENNY

Nur die Nummern 15 bis 20 und die Bullseyes werden benutzt. „Singles“ werden als ein Punkt gezählt, „Doubles“ werden zweifach und „Triples“ werden dreifach gezählt. Jeder Spieler muss die Nummern der Reihenfolge nach treffen. Wichtig ist, dass in jedem Segment drei Punkte getroffen werden müssen, damit zur nächsten Nummer gewechselt werden kann. Erzielt ein Spieler mehr als drei Punkte in dem jeweiligen Segment, werden die überschüssigen Punkte an den nächsten Spieler weitergegeben. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15-20 und Bullseye) drei Punkte erzielt, hat gewonnen.

NINE-DART CENTURY

Die Spielregeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen. Jeder Spieler hat drei Runden (9 Dartpfeile), in denen er entweder 100 Punkte erreichen bzw. so nah wie möglich an die 100 herankommen muss.

Wenn zum Schluss alle Spieler unter 100 Punkten liegen, ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl der Gewinner. Ein Spieler, der über 100 Punkte erzielt hat, kann das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, seine Gegner haben noch mehr Punkte zu verzeichnen. Wenn beide Spieler über 100 Punkten liegen, gewinnt derjenige mit der geringeren Punktzahl.

WARFARE

Bei diesem Zwei-Spieler-Spiel ist die Dartscheibe ein Schlachtfeld, das in zwei Hälften aufgeteilt wird. Der erste Spieler, der die gegnerischen Segmente (Armeen) trifft, gewinnt das Spiel. Die Segmente müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge getroffen werden.

Spieler 1 ist die obere Armee und wirft Dartpfeile auf die untere Hälfte der Segmente.

Spieler 1 muss die unteren Segmente treffen (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8)

Spieler 2 ist die untere Armee und wirft Dartpfeile auf die obere Hälfte der Segmente.

Spieler 2 muss die oberen Segmente treffen (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13)

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen gibt es folgende:

BATTLEGROUND DOUBLES:

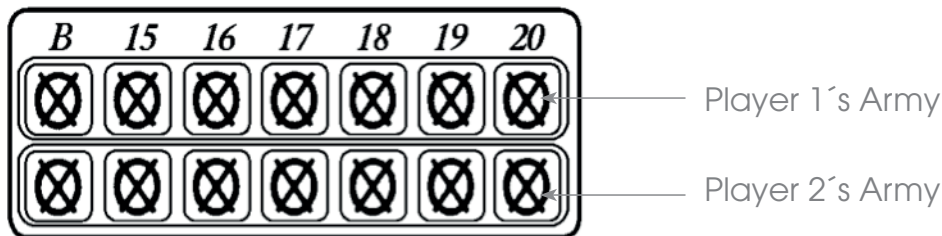
Die Spieler werfen auf die Double Segmente um die Armeen des Gegners zu eliminieren.

BATTLEGROUND TRIPLES:

Die Spieler werfen auf die Triple Segmente um die Armeen des Gegners zu eliminieren.

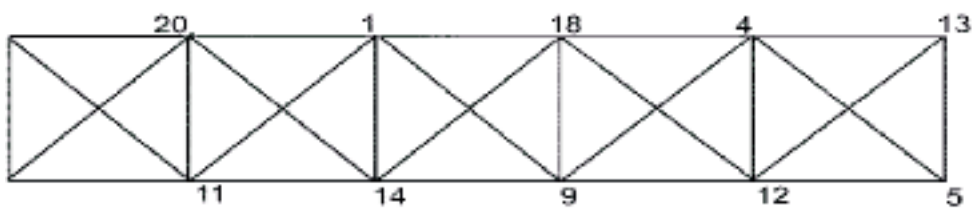
BATTLEGRUOND MIT GENERAL

Diese Spielvariante beinhaltet eine Herausforderung mehr zu bewältigen. Die Spieler müssen den General schlagen, sobald alle Segmente (Armeen) geschlagen wurden. Ein Treffer im Bullseye besiegt den General. Treffer auf der Bullseye zählen nicht, solange nicht alle Segmente beendet wurden.

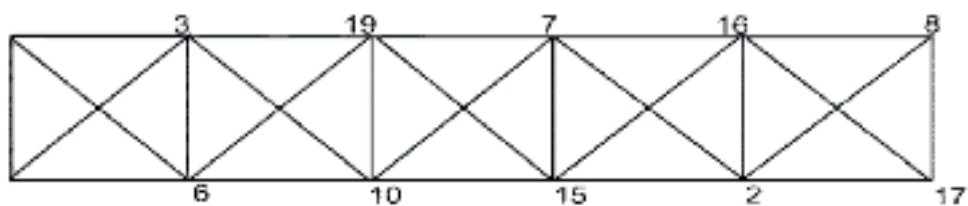


Das oberste Cricket Zähl Display der Dartscheibe zeigt die Armee Segmente des 1. Spieler. Die zweite Reihe die Armee Segmente des 2. Spieler. Sobald das Segmente getroffen wird, geht bei dem entsprechenden Feld die Anzeige aus. Beachten Sie das Zähl Display um zu entscheiden, welches Segment als nächstes getroffen werden soll.

PLAYER 1's ARMY SEGMENTS



PLAYER 2's ARMY SEGMENTS



WAREFARE FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Regeln sind die gleichen wie beim Standard WAREFARE, außer dass nun Tretminen auf dem Schlachtfeld liegen!

Die Spieler müssen vorsichtig sein, da die Tretminen in den Triple und Double Ringen des gegnerischen Segments versteckt sind.

Jeder Spieler, der einen Double oder Triple Ring trifft, verliert eine eigene Armee. Beispielsweise, wenn einer der Spieler aus Versehen den Triple Ring des „6“ Segments, verliert er seine eigene Armee beim „11“ Segment. Die Mine jedes Segments wird nur ein einziges Mal pro Spiel ausgelöst.

12	20	18
11	B	6
7	3	2

LEUCHTENDES CRICKET OHNE PUNKTESTAND

Alle Cricket Lichter leuchten zu Beginn des Spiels und müssen ausgeschossen werden. Hierbei werden keine Punkte gezählt. Die Regeln sind die gleichen wie beim Standard Cricket. Ziel dieses Spiel ist es, der erste zu sein, der alle entsprechenden Nummern (15 bis 20 und Bullseye) trifft. Eine Nummer ist abgeschlossen, wenn alle Spieler die noch offenen Segmente 3 mal getroffen hat, sodass das Licht der Nummer ausgeht.

LEUCHTENDES FX PICK IT CRICKET

Bei diesem Spiel werden auch nicht die Punkte gezählt.

Dieses Spiel ist dem Standard Cricket sehr ähnlich. Anstatt die traditionellen Segmente des Standard Cricket (15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye) zu nutzen, erleben die Spieler neue und unbekannte Ziele, die per Zufall durch den Computer ausgewählt werden. Das Spiel besteht aus 6 zufällig ausgewählten Segmenten und der Bullseye. Die vom Computer ausgewählte Nummer wird entsprechend aufleuchten. Eine Nummer ist abgeschlossen, wenn alle Spieler die noch offenen Segmente 3 mal getroffen hat, sodass das Licht der Nummer ausgeht. Alle anderen Regeln können Sie dem Standard Cricket entnehmen.

COLOR SHOT LIGHTS OFF/ON

Die erleuchteten Ziele gehen aus, sobald man sie trifft. (weiß gg. bunt)

Die erleuchteten Ziele werden durch die Farbe der jeweiligen Segmente der Dartscheibe bestimmt.

Mit Licht an: bei Beginn sind alle Lichter an, Spieler 1 muss auf alle weißen Segmente werfen (basierend auf den langen Einzelsegmenten) und Spieler 2 muss alle farbigen Segmente treffen. Die Lichter geben Ihnen Auskunft, welche Segmente noch übrig sind. Um zu gewinnen, muss Spieler 1 alle weißen Segmente ausschließen und Spieler 2 alle farbigen. Der erste Spieler, der alle trifft, ist der Gewinner.

Mit Licht aus: Das Spiel beginnt mit allen Lichtern aus. Spieler 1 muss alle weißen Segmente treffen und Spieler 2 alle farbigen. Um zu gewinnen, muss Spieler 1 alle weißen Segmente treffen um das Licht anzuschalten oder Spieler 2 alle farbigen Segmente treffen um das Licht anzuschalten. Der erste Spieler bei dem alle Lichter an sind, hat gewonnen.

LEUCHTENDES FX WAREFARE - 2 VARIATIONEN

Bei diesem 2-Personen-Spiel, ist die Dartscheibe ein Schlachtfeld, das in zwei Hälften aufgeteilt wird. Die Nummer 11 und 6 leuchten auf, um die Schlachtgrenze aufzuzeigen. Um das Schlachtfeld des Gegners zu besiegen, schießt Spieler 1 auf 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 und 13. Spieler 2 auf 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15 und 10. Damit Spieler 1 gewinnt, muss er alle Lichter des gegnerischen Segments (8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15 und 10) treffen, Spieler 2 muss alle Lichter des gegnerischen Segments (14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 und 13). Der erste Spieler, der dies schafft, gewinnt. Die Segmente müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge abgeschossen werden.

Mit Licht an: das Spiel beginnt mit allen Nummer erleuchtet. Sobald der Spieler 1 die gegnerischen Segmente getroffen hat, erlöschen die Lichter. Wenn Spieler 2 wirft, können die Lichter, die Spieler 1 versucht zu treffen ausbleiben. Dies zeigt allen Spielern wie weit sie vorangekommen sind oder hintendran liegen. Der erste Spieler, der es schafft alle Lichter auszuschalten, gewinnt.

Mit Licht aus: das Spiel beginnt mit allen Lichtern aus. Sobald der Spieler das gegnerische Segment trifft, gehen alle Nummern an. Die Lichter bleiben nun an, selbst wenn man nicht an der Reihe ist. Der erste Spieler, der alle Lichter zum Leuchten bringt, gewinnt.

12	20	18
11	B	6
7	3	2

ROUND A BOUT

Level für Anfänger: Nachdem ein Spieler das Spiel beginnt, erleuchten die 4 zusätzlichen Lichter und erzeugen eine Rotation im Uhrzeigersinn. Ziel ist es, die sich bewegende beleuchtete Segmente zu treffen. Jeder Spieler hat 3 Dartpfeile. Sobald ein Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen trifft, gewinnt er. Selbst wenn der erste Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen sofort trifft. Hierbei gewinnt der erste Spieler das Spiel und beendet die Runde.

Level für Fortgeschrittene: Es gelten die gleichen Regeln wie für das Level für Anfänger. Die Rotationsgeschwindigkeit ist schneller. Der erste Spieler, der die Anzeige trifft, gewinnt. Jeder Spieler hat 3 Dartpfeile. Sobald ein Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen trifft, gewinnt er. Selbst wenn der erste Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen sofort trifft. Hierbei gewinnt der erste Spieler das Spiel und beendet die Runde.

Level für Profis: Es gelten die gleichen Regeln wie für die anderen Levels. Der erste Spieler, der die Anzeige trifft, gewinnt. Jeder Spieler hat 3 Dartpfeile. Sobald ein Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen trifft, gewinnt er. Selbst wenn der erste Spieler eine der vier erleuchteten Anzeigen sofort trifft. Hierbei gewinnt der erste Spieler das Spiel und beendet die Runde.

HEILICOPTER

Vier der Lichter stellen einen Helikopter Blatt dar, dass sich in der Dartscheibe dreht. Wenn ein Spieler ein Blatt trifft, erlischt das jeweilige Licht. Der erste Spieler, der alle 4 Blätter trifft, ist der Gewinner.

LEVEL FÜR ANFÄNGER: Die Blätter rotieren langsam.

LEVEL FÜR FORTGESCHRITTENE: Die Blätter rotieren etwas schneller.

LEVEL FÜR PROFIS: Die Blätter rotieren schnell.

PROGRESSIVE HELICOPTER

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Helicopter. Sobald man ein Blatt trifft, wird jedoch die Geschwindigkeit schneller.

MEMORY

In der ersten Runde, wird der Computer zufällig eine Nummer auswählen und diese wird kurz aufleuchten. Der Spieler muss sich die jeweilige Nummer merken und diese auch treffen. Wenn der Spieler erfolgreich ist, werden in der zweiten Runde 2 Nummern ausgewählt und wieder kurz aufleuchten. Wenn der Spieler wieder bei seinem Wurf erfolgreich ist, werden in der dritten Runde 3 Nummern durch den Computer ausgewählt und erleuchten. Der Spieler muss in allen 3 Runden erfolgreich sein, damit er das Spiel gewinnt.

Sharpshooter – Hierbei bleiben die Nummern erleuchtet bis die Runde beendet ist.

Dieses Spiel fordert seine Spieler. In jeder Runde, wird der Computer zufällig eine Zusammenstellung aus 3 Zielen auswählen, die der Spieler treffen muss. Hierbei bleiben die Lichter der Nummern an. Der Spieler muss versuchen innerhalb von 15 Sekunden mit seinen 3 Darts alle drei Ziele zu treffen. Die Reihenfolge ist nicht ausschlaggebend. Der Spieler muss alle 3 angezeigten Ziele innerhalb dieser 15 Sekunden treffen um zu gewinnen.

STEEPLECHASE

Ziel dieses Spiels ist es der erste Spieler zu sein, der das Rennen auf seinem Pfad beendet. Der Pfad beginnt bei Segment 20 und läuft im Uhrzeigersinn

um die Dartscheibe bis zu Segment 5. Um den Spieler zu führen, leuchtet die jeweilige Station des Pfads auf. Der erste Spieler, der seinen Pfad beendet, gewinnt.

HURDLE

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Steeplechase, nur ab und zu erscheint ein Hindernis. Dieses Hindernis zeigt sich durch ein schnell aufleuchtendes Licht. Bei Segmenten mit diesem Hindernis, muss man das Triple Segment treffen, um das Hindernis zu überwinden und mit dem Pfad weitermachen zu können. Der erste Spieler, der seinen Pfad beendet, gewinnt.

TUG OF WAR

Der erste Spieler, der eine Punktezahl von 50 erreicht, gewinnt. Die Punktestände zeigt das LCD Display.

SPEED WHEEL

Ziel dieses Spiel ist es die Lichter auszuschießen, die sich durch das Speed Wheel während der 2 Runden drehen.

In der ersten Runde, verläuft das erste Licht im Uhrzeigersinn sehr schnell (dieses Licht nennen wir S). Der Spieler muss das Segment treffen, indem es sich gerade befindet. Sobald einer der Spieler dies schafft, muss er nun das Licht treffen, das nun gegen den Uhrzeigersinn läuft (dieses Licht nennen wir W). Die Spieler müssen nicht eine Runde gewinnen, um auf das andere Licht schießen zu dürfen. Sollte ein Spieler zunächst W treffen, muss er nur bei der nächsten Runde auf S zielen. Der erste Spieler, der sowohl S und W getroffen hat, gewinnt.

ADD IT UP

Spieler werfen um den Highscore zu erreichen.

Beginner: Spiel zu 11

Fortgeschrittene: Spiel zu 15

Profis: Spiel zu 21

Einzelsegment Bereich – 1pt

Double Segment Bereich – 2pt

Triple Segment Bereich – 3 pt

Single Bull – 2 pt

Double Bull – 3 pt

Um zu gewinnen, muss der Spieler der erste sein, der 11, 15 oder 21 Punkte erreicht.

Der erste der die Punktezahl erreicht, gewinnt.

WICHTIGE HINWEISE

EIN SEGMENT STECKT FEST

Manchmal kann es passieren, dass durch einen Dartpfeil ein Segment in der Aufteilung des Segmentnetzes feststecken bleibt. Wenn dies passiert, der aktuelle Spielstand wird angehalten und das Display zeigt die Nummer des feststeckenden Segments an.

Sie können das Segment befreien, indem Sie den Dartpfeil oder die abgebrochene Dartspitze aus dem Segment entfernen. Sollte das Problem

auch dadurch nicht behoben sein, bewegen Sie das Segment bis es sich löst. Das Spiel wird dann wieder aufgenommen, ob es gestoppt wurde.

ABGEBROCHENE DARTSPITZEN

Ab und zu bricht die Spitze des Dartpfeils ab und bleibt im Segment stecken. Versuchen Sie diese mit einer kleinen Zange oder Pinzette zu entfernen, indem Sie das herausstehende Ende greifen und es aus dem Segment ziehen. Sollte Ihnen dies nicht möglich sein, versuchen Sie das Ende der Dartspitze zur Rückseite des Segments zu schieben. Benutzen Sie nun einen Nagel, der schmaler als die Segmentlöcher ist und drücken Sie vorsichtig damit dagegen bis die Spitze herausfällt. Achten Sie darauf, dass Sie die Dartspitze nicht zu weit schieben und somit einen Schaden an der Elektronik verursachen.

Erschrecken Sie nicht, wenn Dartspitzen brechen. Dies ist ein normaler Nebeneffekt, wenn Sie mit Softdarts spielen. Wir haben Ihnen eine Packung Ersatzspitzen beigelegt mit denen Sie für eine längere Zeit versorgt sein sollten. Wenn Sie die Spitzen bei Ihren Dartpfeilen austauschen, achten Sie bitte darauf, dass diese demselben Typ entsprechen, der mit der Dartscheibe geliefert wurde.

Wir empfehlen Ihnen, keine Dartpfeile über einem Gewicht von 18 g bei dieser Dartscheibe zu benutzen. Die beiliegenden Dartpfeile haben ein durchschnittliches Gewicht von 10 g und standardisierte Softspitzen. Ersatzspitzen sind bei den meisten Geschäften, die Dartprodukte führen, erhältlich.

Kaufen Sie ausschließlich Softdarts für elektronische Dartscheiben.

REINIGUNG IHRER DARTSCHEIBE

Ihre Dartscheibe wird bei sachgemäßer Nutzung viele Spielstunden ermöglichen. Für regelmäßiges Staubwischen empfehlen wir die Benutzung eines Staubtuchs. Ein mildes Reinigungsmittel können Sie bei Bedarf benutzen. Die Benutzung von Scheuermitteln und anderen aggressiven Reinigungsmitteln, die Ammoniak beinhalten, können eventuell Schäden an der Dartscheibe verursachen und sollten deshalb vermieden werden. Vermeiden Sie den Kontakt mit Flüssigkeiten auf der Zielscheibe, da dies einen dauerhaften Schaden hervorrufen kann und nicht von der Garantie gedenkt wird.