



Generation BLQ3D Elektronische Dartscheibe

Betriebsanleitung

GENERATION BLQ3D

2

Auspacken

Packen Sie Ihr Spiel sorgfältig aus und stellen Sie sicher, dass alle Einzelteile vorhanden sind. Folgende Einzelteile sind in diesem Set enthalten:

- 1 Elektronische Dartscheibe
- 12 Darts (nicht montiert)
- Betriebsanleitung

Die Zähleranzeige kann mit einer Schutzfolie versehen sein. Für bessere Sicht, sollte diese entfernt werden.

Cricket Zähler-Anzeige

Diese Dartscheibe benutzt eine bestimmte Cricket Spieltabelle innerhalb der Zähleranzeige, die während des Cricket-Spiels den Status jeden Spielers verfolgt. Wenn Cricket ausgewählt wird, werden individuelle Kennzeichen benutzt, um Markierungen zu erfassen. Es gibt 3 separate Lichter innerhalb jeder Nummer (15 bis 20 und Bull-Auge). Während des Spiels leuchtet ein Signallicht auf sobald ein Segment getroffen wird. Falls eine aktive Zahl zwei- oder dreifach getroffen wird, leuchten entsprechend 2 oder 3 Lichter auf.

Die gute Sichtbarkeit der Elektro-Licht-Anzeige ermöglicht es Treffer von der Wurflinie aus zu sehen. Die Elektro-Licht-Anzeige wird automatisch mit dem Anschalten der Dartscheibe gestartet. Um das Elektro-Licht zu deaktivieren, drücken Sie die Sound-Taste für 5-6 Sekunden.

Drücken Sie die Sound-Taste erneut, um die Elektro-Licht-Anzeige zu reaktivieren.



GENERATION BLQ3D

3

Aufbauanleitung

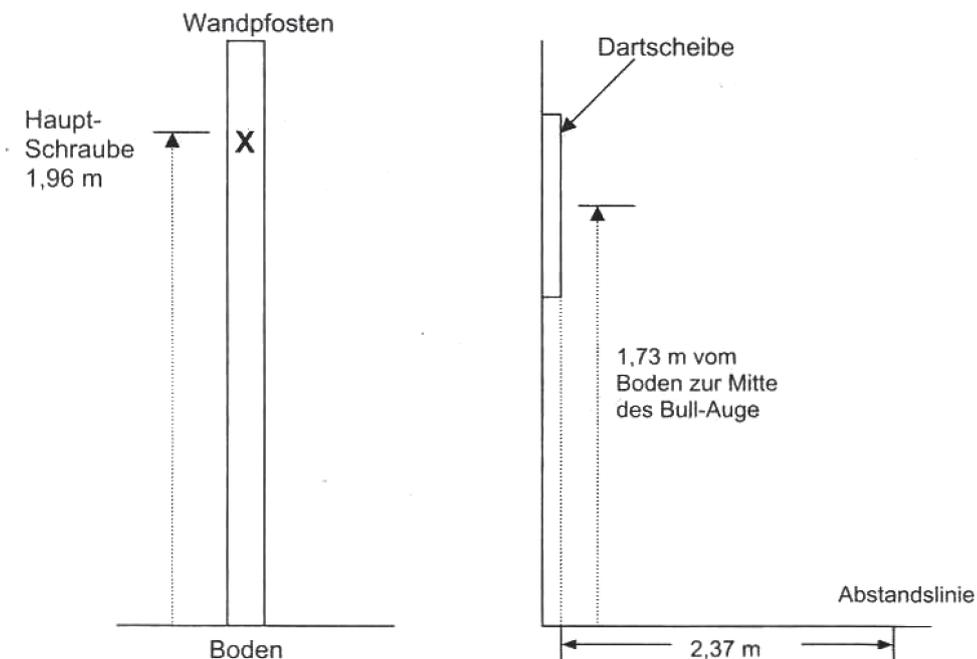
Ihre Phantom Elektronik Dartscheibe benötigt für die Dartscheibe und das Ferndisplay Batterien

Die Dartscheibe benötigt 3 "AA" Batterien. Bitte legen Sie die 3 "AA" Batterien ein bevor Sie die Dartscheibe an die Wand montieren. Das Ferndisplay benötigt 4 "AA" Batterien.

Wählen Sie für Ihre Dartscheibe einen Ort aus mit ca. 3 Metern freiem Raum vor der Scheibe. Die Abstandslinie sollte 2,37 m von der Dartscheibe entfernt sein. Ihre Dartscheibe beinhaltet einen Ständer für die Fernanzeige (nicht zusammengebaut). Nachdem Sie ihn zusammengebaut haben empfiehlt es sich den Ständer 2,37 m von der Dartscheibe entfernen so neben ihre Wurfbahn zu platzieren, dass er Ihre Haltung während des Wurfs nicht behindert. Legen Sie das Ferndisplay auf den Ständer oben auf. Nähere Details zu sachgemäßer Montage werden im Kapitel „Fernanzeige“ erklärt.

Wählen Sie einen passenden Wandpfosten und machen Sie in 1,96 m Höhe eine Markierung. Montieren Sie dort die Montageschraube. Für mehr Sicherheit können 4 weitere Schrauben durch den Arretierungsring in die Wand angebracht werden.

Die Mitte des Bull-Auge sollte in Höhe von 1,73 m sein.



GENERATION BLQ3D

4

Funktionen

RESET Taste – Löscht momentanen Zählerstand, zurück zum Spielbeginn.

POWER Taste – Drücken Sie diese Taste um das Spiel ein- bzw. aus zu schalten. Die Dartscheibe hat einen automatischen Unterbrechungsmodus um Strom bzw. Batterien zu sparen. Wenn die Dartscheibe ca. 3 Minuten nicht betätigt wird, ertönt ein Signal und auf dem Display erscheint „SLEEP“. Der Punktestand geht nicht verloren, sondern kann mit jeder Taste wieder aktiviert werden.

SOUND Taste – Drücken Sie diese Taste um die Lautstärke zu regulieren.

PLAYER/PAGE/SCORE Taste – Diese Taste wird zu Beginn jedes Spieles gedrückt, um die Anzahl der Spieler fest zu legen. Zusätzlich ermöglicht diese Taste den Spielern den Punktestand der anderen Spieler, die im Moment nicht an der Reihe sind, ein zu sehen. Diese Dartscheibe verfolgt den Zählerstand von 4 Spielern oder 4 Zwei-Mann Teams. Wenn mehr als 2 Personen spielen, sind die inaktiven Punkte nicht sichtbar. Diese Taste ermöglicht Ihnen durch alle Spieler-Punkte zu blättern.

DOUBLE/MISS Taste – Diese Taste aktiviert die Double In/Double Out Option für das Spiel "01". Diese Funktion ist nur aktiv, wenn Spiele wie 301, 401, usw. ausgewählt werden. Drücken Sie die **MISS Taste**, wenn Sie die verfehlten Pfeile registrieren möchten.

BOUNCE OUT Taste – Entscheiden Sie vor dem Spiel, ob Sie Darts zählen möchten, die nicht in der Scheibe bleiben ("bounce-outs") oder nicht. Falls nicht, drücken Sie die **BOUNCE OUT Taste** sofort nachdem ein „bounce out“ auftritt, um den Punkt abzuziehen.

START Taste – Diese multifunktionale Taste wird gebraucht für:

- **START** Beginnen Sie das Spiel, sobald alle Optionen ausgewählt wurden.
- **CHANGE** Wechseln Sie zum nächsten Spieler, sobald ein Spieler mit seiner Runde fertig ist.

Das versetzt die Dartscheibe zwischen den Runden in den **HOLD** Status um den Spielern das Entfernen der Darts von der Zielscheibe zu ermöglichen

GAME Taste – Drücken Sie diese Taste, um durch das Bildschirmspielmenü zu blättern

TRASH TALK Taste – Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Ebenen der interaktiven Sound-Effekte zu aktivieren.

Anzeigen-Schutzfolie

Bei dieser elektronischen Dartscheibe kann über der ganzen Anzeige eine Schutzfolie angebracht sein. Diese soll die Scheibe während des Versands vor Kratzern schützen. Es empfiehlt sich vor dem Spiel diese Folie zu entfernen, da so die Sicht auf die Anzeige verbessert wird. Um die Folie zu entfernen, heben Sie einfach eine Ecke an und ziehen diese ab.

GENERATION BLQ3D**5****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, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 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.

Spiele im Team

Zusätzlich zur Punkteählung 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:

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

GENERATION BLQ3D**6****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 nur Darts, die nicht mehr als 16 g wiegen. Schwerere Darts führen genau wie zu hoher Kraftaufwand beim Werfen zu erhöhter Abnutzung.

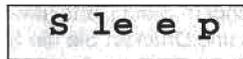
Drehen Sie die Darts im Uhrzeigersinn aus der Scheibe. Dies erleichtert das Entfernen der Darts und verlängert die Haltbarkeit der Spitzen.

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 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.

A rectangular display showing the word "S l e e p" in a monospaced font, with spaces between the letters.**Anzeige im Unterbrechungs-Modus**

GENERATION BLQ3D

7

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 as 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!**

Diese Dartscheibe beinhaltet eine BristleTech Zielscheiben Spieloberfläche. BristleTech Dartscheiben sind für Soft- und für Steeldarts geeignet. Traditionelles Spielen mit Steeldarts kombiniert mit dem Vorteil modernem elektronischem Punkte erfassen gibt Ihnen das Beste aus beiden Welten! Das elektronische Punktezählen der BristleTech Spieloberfläche spielt und fühlt sich genau wie die Natursisal Bristle Dartscheibe.

BristleTech Dartscheiben bieten eine lange Lebensdauer und viel Freude zugleich. Die synthetische Faser der Zielscheibe ist nicht anfällig für Feuchtigkeit, Luftfeuchtigkeit und unbeständiger Temperaturbedingungen. BristleTech Dartscheiben geben weder starke Gerüche ab noch trocknen sie aus wie Sisa! Bristle Dartscheiben.

BristleTech Dartscheiben sind auch eine gute Wahl für Spieler, die Softdarts bevorzugen. Die BristleTech Spieloberfläche bietet eine weiche und leise Spielerfahrung – so wie der Sport ursprünglich zu spielen war! Das störende Geräusch von Darts auf Plastik gibt es nicht mehr. Außerdem hinterlassen die Darts keine kleinen Löcher mehr in der BristleTech Spieloberfläche.

GENERATION BLQ3D**8**

**Spielen Sie mit besonderer Vorsicht (besonders bei Steeldarts). Die Spitzen der Steeldarts sind sehr scharf und können Schaden verursachen.
Das Spielen mit Darts sollte immer durch Erwachsene beaufsichtigt werden.**

TRASH TALK - Interaktive Spiel Optionen

Ihre elektronische Dartscheibe beinhaltet eine spannende interaktive "trash talking" Eigenschaft, die besonders hohe Treffer mit Kommentaren belohnt und besonders schlechte Treffer ausbuht. Die humorvollen interaktiven Kommentare bieten viel Spaß und Spannung.

Es gibt vier Stufen, aus denen Sie wählen können, wie oft diese Soundeffekte zu hören sein sollen:

FREQUENZ STUFEN

- Level 4: immer** - Alle Würfe werden kommentiert
- Level 3: häufig** - häufige interaktive Soundeffekte
- Level 2: zufällig** - zufällige interaktive Soundeffekte
- Level 1: OFF** - die interaktive Soundeffekte werden ausgeschaltet

Die Standarteinstellung ist Level 4 (immer). Das Level kann während des Spiels geändert werden. Drücken Sie einfach die **Trash Talk** Taste.

WICHTIG! Die interaktive TRASH TALK Einstellung kann nur bei Standardspielen wie Cricket und '01 (301,501 etc) angewandt werden.

Viel Spaß!!!

GENERATION BLQ3D

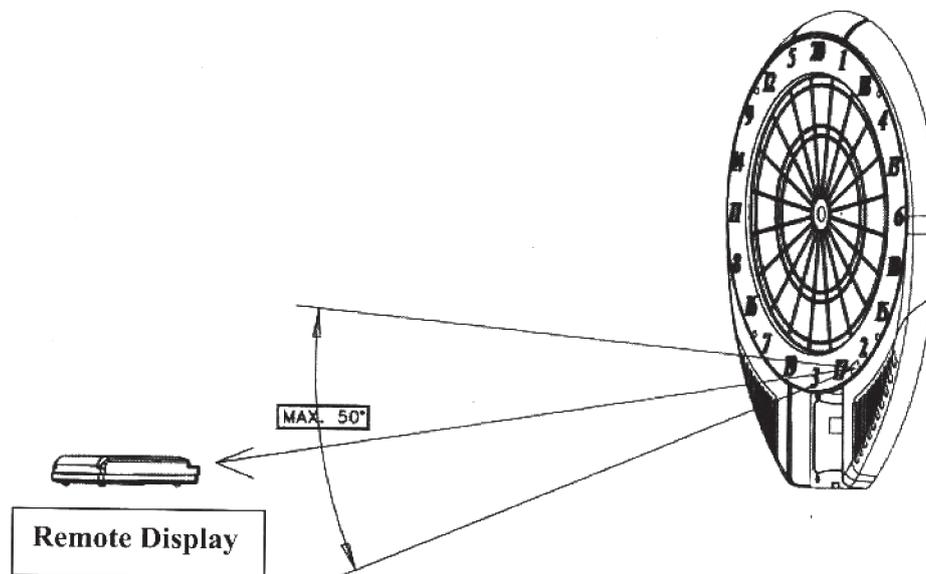
9

Kabelloses Fernzähleranzeige

Die **Dartscheibe** ist gekennzeichnet durch eine kabellose Fernzähleranzeige. Diese Anzeige ermöglicht es dem Spieler den Punktestand direkt an der Wurflinie bequem einzusehen. Das auf und ab gehen zwischen den einzelnen Würfeln, um den Punktestand zu erfassen ist nicht mehr notwendig. Außerdem ist die elektronische Anzeige somit sicher aus der Wurflinie. **Um die Fernanzeige zu entfernen, heben Sie den Boden der Anzeige an und nehmen die Anzeige heraus. Nach dem Spiel legen Sie die Fernanzeige einfach wieder in die Dartscheibe ein. Sie können zwischen der Fernanzeige und einer ganz normalen Anzeigoption zu wählen. Hierfür verbleibt die Fernanzeige einfach in der Dartscheibe.**

Die kabellose Fernanzeige kann bis zu 2,89 Metern von der Dartscheibe entfernt bedient werden. In der Vorderseite der Dartscheibe und an der Fernanzeige sind Infrarot-Sensoren angebracht. Die Infrarot-Sensoren übertragen das Signal von der Dartscheibe zur Fernanzeige wie unten dargestellt.

Die Höhe der Fernanzeige ist begrenzt bis zu einem Maximum von 25 Grad über und unter dem Infrarot-Sensor der Dartscheibe. Es wird empfohlen die Fernanzeige auf einem Tisch in Augenhöhe oder direkt auf dem Anzeigenständer anzubringen. Wird die Anzeige über oder unter den begrenzten Bereich platziert, werden Treffer nicht registriert. Testen Sie die Stellung der Anzeige bevor Sie das Spiel beginnen. Starten Sie hierfür einfach ein Spiel und drücken Sie ein Zielsegment, um sicher zu stellen, dass die Anzeige im tolerierten Infrarot-Bereich liegt. (Achten Sie auch darauf, dass niemand zwischen den beiden Sensoren steht).

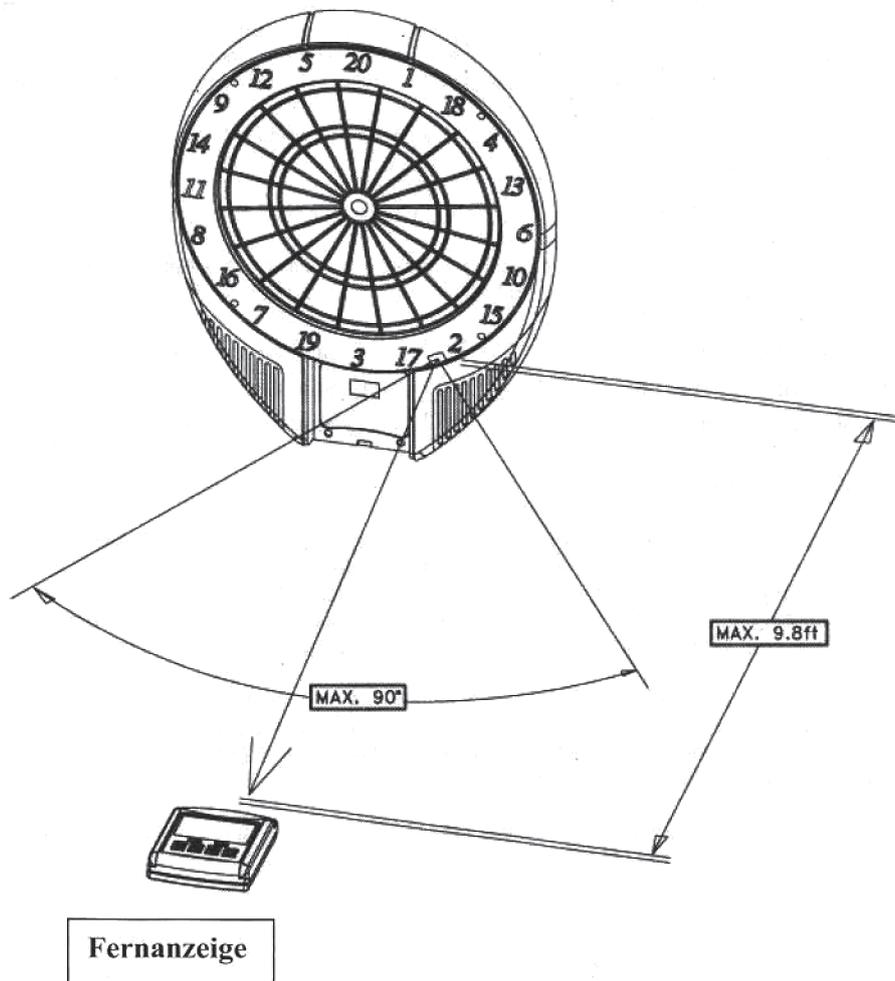


GENERATION BLQ3D

10

Kabelloses Fernzähleranzeige - Fortsetzung

Die Fernanzeige kann innerhalb von 90 Grad nach rechts und links (jeweils 45 Grad) bewegt werden. Dies ermöglicht dem Zuschauer die Treffer seitlich der Dartscheibe zu kontrollieren, ohne in der Wurfrichtung des Spielers zu stehen. Die Fernanzeige kann von einem Zuschauer gehalten, auf einen geeigneten Tisch gelegt oder direkt in den beige packten Anzeigenständer gelegt werden. Die Fernanzeige sollte am Besten gegenüber von der Dartscheibe angebracht werden.



GENERATION BLQ3D

11

Spielregeln

Ihre Generation Dartscheibe beinhaltet viele Spiele und Optionen. Die Regeln für jedes einzelne Spiel werden nachfolgend in der Reihenfolge, in welcher Sie auf der Anzeige erscheinen, erklärt. Die Spielnummer wird neben jedem Spiel angezeigt.

301 (G01)

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuchs von der Startpunktezah 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 Punktezah. 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 subtrahieren.
- 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.

401 (G02) Startnummer 401

701 (G05) Startnummer 701

501 (G03) Startnummer 501

801 (G06) Startnummer 801

601 (G04) Startnummer 601

901 (G07) Startnummer 901

CRICKET (G08)

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. Schaft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt dir Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktete 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.

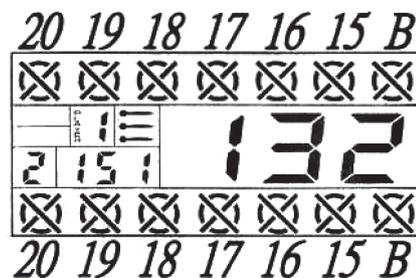
GENERATION BLQ3D

12

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 (G09) (Drücken Sie **SELECT** im Cricket Modus)

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 (G10) (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 Segmente 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.

GENERATION BLQ3D

13

CUT-THROAT CRICKET (G11)

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

Bei dieser Spielvariante ist es wichtig, dass Sie durch Ihre Treffer Ihren Gegner daran hindern, zu gewinnen. Gerade wettbewerbsfreudige Dartspieler werden dieses Spiel mögen.

COUNT-UP 300 (G12)

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.

COUNT-UP 400 (G13)

COUNT-UP 500 (G14)

COUNT-UP 600 (G15)

COUNT-UP 700 (G16)

COUNT-UP 800 (G17)

COUNT-UP 900 (G18)

COUNT-UP 999 (G19)

High Score - 3 Runden (G20)

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.

High Score - 4 Runden (G21)

High Score - 5 Runden (G22)

High Score - 6 Runden (G23)

High Score - 7 Runden (G24)

High Score - 8 Runden (G25)

High Score - 9 Runden (G26)

High Score - 10 Runden (G27)

High Score - 11 Runden (G28)

High Score - 12 Runden (G29)

High Score - 13 Runden (G30)

High Score - 14 Runden (G31)

GENERATION BLQ3D**14****ROUND-THE-CLOCK – r1 singles** (G32)

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 (G33) – Spiel beginnt mit Segment 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - Spiel beginnt mit Segment 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G35)- 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 (G36)- Der Spieler darf nur den jeweiligen **Double** Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) - Spiel beginnt mit Doppelsegment 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) - Spiel beginnt mit Doppelsegment 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) - Spiel beginnt mit Doppelsegment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40)- Der Spieler muss ein **Triple** in jedem Segment von 1 bis 20 erzielen.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) - Spiel beginnt mit Triple Segment 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) - Spiel beginnt mit Triple Segment 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) - Spiel beginnt mit Triple Segment 15

KILLER (G44)

In diesem Spiel erkenne 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.

GENERATION BLQ3D

15

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 „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.

DOUBLE DOWN (G45)

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

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Es wird nach den Regeln des Standard-Double Down gespielt. Mit einer Ausnahme: Am Ende des Spieles ist noch eine Zusatzrunde zu spielen. Jeder Spieler muss in drei Versuchen 41 Punkte zu erreichen (z.B. 20 + 20 + 1 oder 19 + 19 + 3 oder Double 10 + double 10 + 1 usw.) Diese „41“ Runde hebt das Spiel auf ein höheres Geschwindigkeitsniveau. Vergessen Sie nicht: Schaffen Sie die Runde „41“ nicht, wird Ihre Gesamtpunktzahl halbiert. Also ist Runde „41“ eine richtige Herausforderung.

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

Jeder Double

Jeder Triple

Runde „41“

GENERATION BLQ3D

16

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 Spielvariationen mit denselben Regeln:

ALL FIVES - 61 (G48)

ALL FIVES - 81 (G50)

ALL FIVES - 71 (G49)

ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI - 1 (G52)

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 Variationen mit denselben Regeln:

Nur das Startsegment ändert sich.

SHANGHAI 5 (G53) - das Spiel beginnt mit Segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - das Spiel beginnt mit Segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - das Spiel beginnt mit Segment 15

GOLF – 9 Holes (G56)

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.

Zusätzliche Spielvariation:

GENERATION BLQ3D

17

GOLF – 18 Holes (G57) – gleiche Regeln, das Spiel dauert 18 Löcher (Runden)

FOOTBALL (G58)

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.

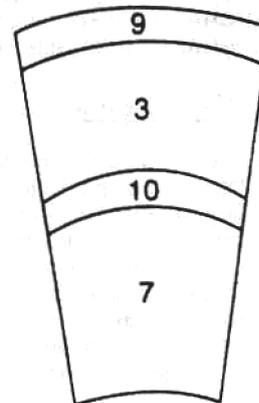
Hat ein Spieler z.B. das Segment 20 ausgewählt, starten Sie bei 20 (äußerer Ring) in Richtung Segment 3. Das „Spielfeld“ ist in 11 unterschiedliche Segmente, die nacheinander getroffen werden müssen, unterteilt. Dies bedeutet bei dem bereits genannten Beispiel, dass der Spieler, der das Segment 20 ausgewählt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

BOWLING (G59)

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 verschiedene Regeln des Spiels:

GENERATION BLQ3D

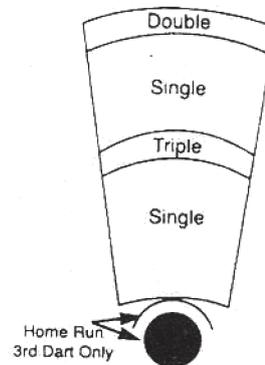
18

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.

BASEBALL – 6 Innings (G60)

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.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Regeln wie oben, nur 9 Innings (Runden).

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.

GENERATION BLQ3D**19****SHOVE A PENNY** (G63)

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 (G64)

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.

GREEN VS. RED (G65)*(2 Spieler)*

In diesem Spiel geht es darum, eine höhere Punktzahl zu erzielen als der Gegner. Ein Spieler zielt auf die grünen Double und Triple Segmente sowie auf das äußere Bullseye, während der andere Spieler die roten entsprechenden Felder treffen muss (das innere Bullseye gehört nicht dazu).

Die Punkte werden erzielt, wenn ein Spieler ein grünes oder ein rotes Segment erfolgreich trifft. Ein Double Segment zählt zweimal, ein Triple Segment zählt dreimal. Wird die falsche Nummer (Ihrer Farbe) getroffen, wird dieser Treffer mit Null Punkten gezählt. Falls Sie die Farbe Ihres Gegners treffen, wird der getroffene Betrag von Ihren Gesamtpunkten abgezogen.

Wenn das Spiel begonnen wird, fängt der Spieler mit grün an. Dieser versucht dann, die Felder der Dartscheibe im Uhrzeigersinn zu treffen. Die LCD-Anzeige zeigt zu Beginn jeder Runde die jeweils zu treffende Ziffer an.

GENERATION BLQ3D

20

Spiel Menü

Spielnummer – Bezeichnung

G01	301	G34	Round tue clock r10 singles
G02	401	G35	Round the clock r15 singles
G03	501	G36	Round the clock 1 doubles
G04	601	G37	Round the clock 5 doubles
G05	701	G38	Round the clock 10 doubles
G06	801	G39	Round the clock 15 doubles
G07	901	G40	Round the clock 1 triples
G08	Cricket	G41	Round the clock 5 triples
G09	No-score cricket	G42	Round the clock 10 triples
G10	Scram	G43	Round the clock 15 triples
G11	Cut throat cricket	G44	Killer
G12	Count up 300	G45	Double down
G13	Count up 400	G46	Double down 41
G14	Count up 500	G47	All fives 51
G15	Count up 600	G48	All fives 61
G16	Count up 700	G49	All fives 71
G17	Count up 800	G50	All fives 81
G18	Count up 900	G51	All fives 91
G19	Count up 999	G52	Shanghai 1
G20	Hi Score (3 rounds)	G53	Shanghai 5
G21	Hi Score (4 rounds)	G54	Shanghai 10
G22	Hi Score (5 rounds)	G55	Shanghai 15
G23	Hi Score (6 rounds)	G56	Golf-9 holes
G24	Hi Score (7 rounds)	G57	Golf-18 holes
G25	Hi Score (8 rounds)	G58	Football
G26	Hi Score (9 rounds)	G59	Bowling
G27	Hi Score (10 rounds)	G60	Baseball-6 inning
G28	Hi Score (11 rounds)	G61	Baseball-9 inning
G29	Hi Score (12 rounds)	G62	Steeplechase
G30	Hi Score (13 rounds)	G63	Shove a penny
G31	Hi Score (14 rounds)	G64	Nine dart century
G32	Round the clock r1 S	G65	Green vs Red
G33	Round the clock r5 S		

GENERATION BLQ3D

21

Wichtige Anmerkungen

Darts

Wir empfehlen diese Dartscheibe nur mit Darts bis max. 14,5 g für Steel Darts und max. 12g für Soft Darts zu bespielen. Dieser Scheibe sind 10 Gram Darts beige packt. Ersatzspitzen können Sie in den meisten Fachgeschäften kaufen.

Reinigung Ihrer Elektronischen Dartscheibe

Ihre Generation Dartscheibe wird Ihnen viele Wettkampfstunden beschere, solange Sie diese ordentlich instand halten. Wir empfehlen den Staub regelmäßiges mit einem feuchten Tuch von dem Gehäuse zu entfernen. Ein mildes Reinigungsmittel kann, falls nötig benutzt werden. Scharfe Putzmittel oder Reiniger, die Ammoniak enthalten können Schaden verursachen und sollten nicht benutzt werden. Vermeiden Sie das Ausschütten von Flüssigkeiten über die Zielscheibe, da dies einen dauerhaften Schaden verursachen kann und nicht durch die Garantie abgedeckt wird.