



ⓓ Bedienungsanleitung

E-Dartscheibe Topscore

Best.-Nr. 2103130

Bestimmungsgemäße Verwendung

Die elektronische Dartscheibe dient als Spiel für Erwachsene und wird mit 6 Darts geliefert. Die Dartscheibe kann in 18 verschiedenen Spielen und 159 Spielvarianten verwendet werden. Es werden bis zu 8 Spieler pro Spiel unterstützt. Die Dartscheibe muss an einer Wand befestigt werden. Die Stromversorgung erfolgt mit 3 St. 1,5 V Batterien Typ AA (Batterien sind im Lieferumfang nicht enthalten).

Eine Verwendung ist nur in geschlossenen Räumen, also nicht im Freien erlaubt. Der Kontakt mit Feuchtigkeit, z.B. im Badezimmer u.ä. ist unbedingt zu vermeiden.

Aus Sicherheits- und Zulassungsgründen dürfen Sie das Produkt nicht umbauen und/oder verändern. Falls Sie das Produkt für andere Zwecke verwenden, als zuvor beschrieben, kann das Produkt beschädigt werden. Außerdem kann eine unsachgemäße Verwendung Gefahren wie z.B. Brand, etc. hervorrufen. Lesen Sie sich die Bedienungsanleitung genau durch und bewahren Sie diese auf. Reichen Sie das Produkt nur zusammen mit der Bedienungsanleitung an dritte Personen weiter.

Das Produkt entspricht den gesetzlichen, nationalen und europäischen Anforderungen. Alle enthaltenen Firmennamen und Produktbezeichnungen sind, Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Lieferumfang

- Dartscheibe
- 6x Darts (12x Tip, 6x Barrel, 6x Shaft, 6x Flight)
- 3x Befestigungsschraube
- Bedienungsanleitung



Aktuelle Bedienungsanleitungen

Laden Sie aktuelle Bedienungsanleitungen über den Link www.conrad.com/downloads herunter oder scannen Sie den abgebildeten QR-Code. Befolgen Sie die Anweisungen auf der Webseite.

Symbol-Erklärung



Das Symbol mit dem Ausrufezeichen im Dreieck weist auf wichtige Hinweise in dieser Bedienungsanleitung hin, die unbedingt zu beachten sind.



Das Pfeil-Symbol ist zu finden, wenn Ihnen besondere Tipps und Hinweise zur Bedienung gegeben werden sollen.

Sicherheitshinweise



Lesen Sie sich die Bedienungsanleitung aufmerksam durch und beachten Sie insbesondere die Sicherheitshinweise. Falls Sie die Sicherheitshinweise und die Angaben zur sachgemäßen Handhabung in dieser Bedienungsanleitung nicht befolgen, übernehmen wir für dadurch resultierende Personen-/Sachschäden keine Haftung. Außerdem erlischt in solchen Fällen die Gewährleistung/Garantie.

a) Allgemein

- Das Produkt ist kein Spielzeug. Halten Sie es von Kindern und Haustieren fern.
- Lassen Sie das Verpackungsmaterial nicht achtlos liegen. Dieses könnte für Kinder zu einem gefährlichen Spielzeug werden.
- Schützen Sie das Produkt vor extremen Temperaturen, direktem Sonnenlicht, starken Erschütterungen, hoher Feuchtigkeit, Nässe, brennbaren Gasen, Dämpfen und Lösungsmitteln.
- Setzen Sie das Produkt keiner mechanischen Beanspruchung aus.
- Wenn kein sicherer Betrieb mehr möglich ist, nehmen Sie das Produkt außer Betrieb und schützen Sie es vor unbeabsichtigter Verwendung. Der sichere Betrieb ist nicht mehr gewährleistet, wenn das Produkt:
 - sichtbare Schäden aufweist,
 - nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert,
 - über einen längeren Zeitraum unter ungünstigen Umgebungsbedingungen gelagert wurde oder
 - erheblichen Transportbelastungen ausgesetzt wurde.
- Gehen Sie vorsichtig mit dem Produkt um. Durch Stöße, Schläge oder dem Fall aus bereits geringer Höhe wird es beschädigt.
- Verwenden Sie niemals Darts mit Stahlspitzen. Stahlspitzen können die Dartscheibe und Elektronik beschädigen.
- Vermeiden Sie zu harte Würfe. Dies kann zum Brechen der Plastikspitzen und zu Beschädigungen an der Dartscheibe führen.
- Gießen Sie nie Flüssigkeiten über elektrische Geräte aus.

- Verwenden Sie das Produkt niemals gleich dann, wenn es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wird. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen das Produkt zerstören. Lassen Sie das Produkt zuerst auf Zimmertemperatur kommen, bevor es angeschlossen und verwendet wird. Dies kann u.U. mehrere Stunden dauern.
- Platzieren Sie das Produkt nicht in unmittelbarer Nähe von Elektromotoren, Magneten oder Mikrowellen. Elektromagnetische Wellen können zu Störungen der Elektronik führen.
- Wenden Sie sich an eine Fachkraft, wenn Sie Zweifel über die Arbeitsweise, die Sicherheit oder den Anschluss des Produkts haben.
- Lassen Sie Wartungs-, Anpassungs- und Reparaturarbeiten ausschließlich von einem Fachmann bzw. einer Fachwerkstatt durchführen.
- Sollten Sie noch Fragen haben, die in dieser Bedienungsanleitung nicht beantwortet werden, wenden Sie sich an unseren technischen Kundendienst oder an andere Fachleute.

b) Batterien

- Achten Sie beim Einlegen der Batterien auf die richtige Polung.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht verwenden, um Beschädigungen durch Auslaufen zu vermeiden. Auslaufende oder beschädigte Batterien können bei Hautkontakt Säureverätzungen hervorrufen. Beim Umgang mit beschädigten Batterien sollten Sie daher Schutzhandschuhe tragen.
- Bewahren Sie Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern auf. Lassen Sie Batterien nicht frei herumliegen, da diese von Kindern oder Haustieren verschluckt werden könnten.
- Alle Batterien sollten zum gleichen Zeitpunkt ersetzt werden. Das Mischen von alten und neuen Batterien im Gerät kann zum Auslaufen der Batterien und zur Beschädigung des Geräts führen.
- Nehmen Sie keine Batterien auseinander, schließen Sie sie nicht kurz und werfen Sie sie nicht ins Feuer. Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen. Es besteht Explosionsgefahr!

Bedienelemente

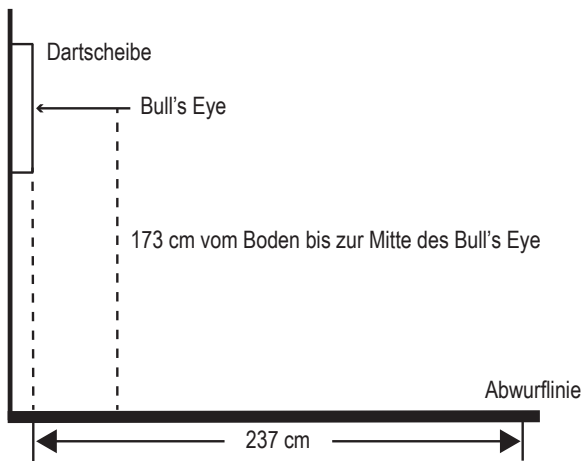


Standort auswählen

Wählen Sie einen Standort zum Aufhängen der Dartscheibe, bei dem mindestens 3m freie Fläche vor der Dartscheibe vorhanden ist. Die Abwurfline (toe line) befindet sich 2,37m von der Vorderseite der Dartscheibe.

Diese Dartscheibe wird mit 3 Stück 1,5 V Batterien Typ AA (im Lieferumfang nicht enthalten) betrieben. Setzen Sie die Batterien ein, bevor die Dartscheibe an der Wand angebracht wird. Siehe Abschnitt „Batterie einlegen“.

Suchen Sie sich eine Wand aus und montieren Sie die Dartscheibe mit den mitgelieferten Schrauben. Markieren Sie zuvor die Bohrlöcher an der Wand. An der oberen Schraube wird die Dartscheibe aufgehängt. Danach können Sie die Bohrlochmarkierungen für die unteren Schrauben anbringen. Verwenden Sie eine Wasserwaage, um eine gerade Position zu gewährleisten. Die unteren Schrauben müssen in horizontaler Position angebracht werden. Achten Sie darauf, dass die Dartscheibe bündig mit der Wand abschließt. Das Bull's Eye der Dartscheibe muss 1,73m vom Boden entfernt sein. Siehe Zeichnung.



Batterien einlegen/wechseln

- Entnehmen Sie die Batteriefachabdeckung an der Rückseite. Lösen Sie die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubendreher.
- Legen Sie drei 1,5 V Batterien Typ AA in das Batteriefach ein. Beachten Sie dabei die Polaritätsangaben (+/-) wie im Batteriefach angegeben. Beim Einlegen erfolgt ein akustisches Signal.
- Verschließen Sie das Batteriefach mit der Schraube.

→ Wechseln Sie die Batterien, sobald sich die Dartscheibe nicht mehr bedienen lässt oder spätestens 1x jährlich. Eine Batteriestandsanzeige ist nicht vorhanden.

Tastenbeschreibung

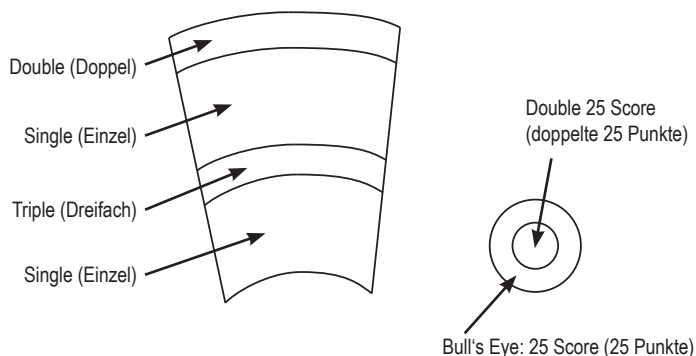
Taste	Beschreibung
POWER	Ein- und Ausschalten
GAME	Spiel auswählen von G01 bis G18. Diese Taste dient auch zum Verlassen des Spiels und um ein Spiel wieder vom Anfang zu starten.
OPTION	Unterkategorie auswählen, wie z. B. Score 100, 200 oder Option 3, 5, 7.
PLAYER	Anzahl der Spieler auswählen. Basiseinstellung 2 Spieler.
DOUBLE	Diese Taste ist nur für Spiel G02 verfügbar. Es kann Double IN/OUT als Spielvariante gewählt werden. Siehe Spielanleitung.
START/NEXT	Spiel starten oder auf nächsten Spieler wechseln.

Beschreibung der Sprachansage

Ansage oder Signal	Beschreibung
Akustiksignal „Laser“	Einzelsegment getroffen.
Double	Doppelsegment getroffen.
Triple	Dreifachsegment getroffen.
Score	Treffersignal
Close	Treffersegment geschlossen.
Open	Treffersegment geöffnet.
Too high	Punkte werden abgezogen.
Winner	Erster Gewinner ermittelt.
Bull's Eye	Bull's Eye getroffen.
Next/Player	Nächster Spieler ist gefordert, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat.
Ye	Zielsegment wurde getroffen.
Sorry	Zielsegment wurde nicht getroffen.

Trefferregel

Segmentbezeichnung



Wichtige Informationen

- Mit diesem Produkt werden 6 Darts in demontiertem Zustand geliefert. Montieren Sie die Anzahl an Darts, die Sie für Ihr Spiel benötigen.
- Drehen Sie die Darts ein wenig, wenn Sie sie aus der Dartscheibe ziehen. Dies macht es einfacher, um die Darts aus der Dartscheibe zu entfernen und es sorgt auch für eine längere Haltbarkeit der Tips (Spitzen).
- Das Display und die Elektronik der Dartscheibe schaltet sich automatisch nach 30 Minuten in den Standby-Betrieb, wenn keine Aktivität erfolgt.
- Mit hochwertigen Alkali-Batterien kann die Dartscheibe ca. 30 Stunden verwendet werden. Die Lebensdauer der Batterien ist auch von den Umgebungsbedingungen, wie z. B. Temperatur abhängig.

Spielanleitungen

a) G01 Count-Up

Score: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

- Die Punkte jedes Spielers werden addiert, bis die eingestellte Gesamtzahl erreicht ist.
- Der Spieler, der die Gesamtzahl als erstes erreicht oder darüber hinaus punktet, hat gewonnen.

b) G02 Count-Down

Score: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

- Die Punkte jedes Spielers werden von der eingestellten Gesamtzahl abgezogen.
- Der Spieler, der als erstes genau auf 0 kommt, hat gewonnen.

- Das Spiel kann in verschiedenen Varianten gespielt werden, indem „Double In“ oder „Double Out“ gewählt wird.
- Drücken Sie hierzu die Taste **DOUBLE**.



Double in

- Wenn „Double in“ am Display angezeigt wird, startet das Spiel erst, nachdem ein Doppelsegment getroffen wird.

Double out

- Wenn „Double out“ am Display angezeigt wird, endet das Spiel erst, nachdem ein Doppelsegment getroffen wird.
- Falls ein Spieler in seiner Runde eine 1 oder 0 erreicht, werden die Punkte nicht angerechnet. Dies bedeutet: „bust dart“ (Ziel/Treffervorgabe verfehlt). Der Spieler bleibt auf dem vorherigen Punktestand stehen. Bei der nächsten Runde muss er versuchen, das korrekte Doppelsegment zu treffen, um 0 zu erreichen.

Double in/out

- Wenn „Double in“ und „Double out“ am Display angezeigt werden, startet und endet das Spiel mit einem Doppelsegment, wie zuvor beschrieben.

c) G03 Round Clock

Option: 5, 10, 15, 20

- Hier wird der aktivierte Segmentbereich der Dartscheibe für die Punktezahlung genutzt.
- 5: Segmente 1 bis 5 müssen in Reihenfolge getroffen werden, um Punkte zu erzielen.
- 10: Segmente 1 bis 10 müssen in Reihenfolge getroffen werden, um Punkte zu erzielen.
- 15: Segmente 1 bis 15 müssen in Reihenfolge getroffen werden, um Punkte zu erzielen.
- 20: Segmente 1 bis 20 müssen in Reihenfolge getroffen werden, um Punkte zu erzielen.
- Wird der aktivierte Segmentbereich getroffen, erfolgt die Sprachansage „Ye“ und es wird der nächste Segmentbereich angezeigt. Wird der falsche Segmentbereich getroffen, erfolgt die Sprachansage „Sorry“.

d) G04 Round Clock-Double

Option: 205, 210, 215, 220

- Hier wird nur das Doppelsegment im aktivierten Segmentbereich der Dartscheibe für die Punktezahlung genutzt. Alle weiteren Regeln siehe Abschnitt „c) G03 Round Clock“.

e) G05 Round Clock-Triple

Option: 305, 310, 315, 320

- Hier wird nur das Triplesegment im aktivierten Segmentbereich der Dartscheibe für die Punktezahlung genutzt. Alle weiteren Regeln siehe Abschnitt „c) G03 Round Clock“.

f) G06 Simple Cricket

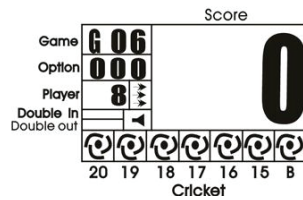
Option: 000, 020, 025

- Nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das äußere und innere Bull's Eye zählen.
- Der Spieler, der alle o.g. Zahlen dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.
- Einzelsegmente zählen einfach, Doppelsegmente zählen zweifach, Dreifachsegmente zählen dreifach.

Individuelle Einstellungen

- 000: Der Spieler kann jede Zahl von 15 bis 20 und danach das Bull's Eye in beliebiger Reihenfolge treffen.

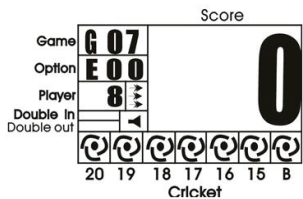
- 020: Der Spieler muss die 20 dreimal zuerst treffen. Danach muss er je dreimal 19, 18, 17, 16, 15, und dann das Bull's Eye in dieser Reihenfolge treffen.
- 025: Der Spieler muss das Bull's Eye dreimal zuerst treffen. Danach muss er je dreimal 15, 16, 17, 18, 19, 20 in dieser Reihenfolge treffen.
- Jedes Segment hat drei „ (“ Indikatoren.
- Bei jedem Treffer wird ein Indikator angezeigt.
- Sobald alle Indikatoren bei einem Spieler angezeigt sind, ist das Spiel beendet. Dieser Spieler ist der Gewinner.



g) G07 Score Cricket

Option: E00, E20, E25

- Nur die Zahlen von 15 bis 20, sowie das Bull's Eye zählen.
- Der Spieler muss die o.g. Zahlen treffen. Die Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen entsprechend der Trefferregel einfach, doppelt oder dreifach.
- E00: Der Spieler kann jedes Segment dieser Zahlen oder das Bull's Eye treffen. Es gibt keine Reihenfolge.
- E20: Der Spieler muss zuerst die 20 dreimal treffen und danach 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye in dieser Reihenfolge.
- E25: Der Spieler muss zuerst das Bull's Eye dreimal treffen und danach 15, 16, 17, 18, 19, 20 in dieser Reihenfolge.
- Jede Trefferzahl hat drei „ (“ Indikatoren.
- Bei jedem Treffer wird ein Indikator angezeigt.
- Sobald alle Indikatoren bei einem Spieler angezeigt sind, ist diese Trefferzahl für weitere Treffer für diesen Spieler geöffnet.

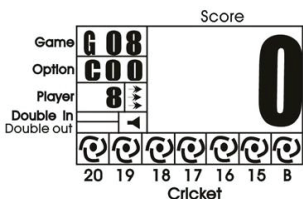


- Die Trefferzahl wird geschlossen, sobald es dreimal von den anderen Spielern getroffen wird.
- Die anderen Spieler sollten versuchen die geöffnete Trefferzahl zu treffen, so dass sie schnellstens geschlossen wird.
- Wenn die Trefferzahl geschlossen ist, kann sie von diesem Spieler nicht mehr getroffen werden.
- Eine andere Trefferzahl muss jetzt getroffen werden.
- Nachdem alle Trefferzahlen geschlossen sind, ist der Spieler mit der höchsten Trefferquote der Gewinner.

h) G08 Cut Throat Cricket

Option: C00, C20, C25

- Der Spieler muss die Zahlen von 15 bis 20, sowie das Bull's Eye treffen.
- Die Trefferregel für einfache, doppelte und dreifache Treffer wird angewendet.
- C00: Der Spieler kann jedes Segment dieser Zahlen oder das Bull's Eye treffen. Es gibt keine Reihenfolge.
- C20: Der Spieler muss zuerst die 20 dreimal treffen und danach 19, 18, 17, 16, 15 und das Bull's Eye in dieser Reihenfolge.
- C25: Der Spieler muss zuerst das Bull's Eye dreimal treffen und danach 15, 16, 17, 18, 19, 20 in dieser Reihenfolge.
- Jede Trefferzahl hat drei „ (“ Indikatoren.
- Bei jedem Treffer wird ein Indikator angezeigt.
- Sobald alle Indikatoren bei einem Spieler angezeigt sind, ist diese Trefferzahl für weitere Treffer für diesen Spieler geöffnet.



- Die Trefferzahl wird geschlossen, sobald sie dreimal von den anderen Spielern getroffen wird.
- Die anderen Spieler sollten versuchen die geöffnete Trefferzahl zu treffen, so dass sie schnellstens geschlossen wird. Die Punkte, die von dem Spieler mit der geöffneten Trefferzahl erzielt wurden, gehen dann an die Gegner.
- Eine andere Trefferzahl muss jetzt getroffen werden.
- Nachdem alle Trefferzahlen geschlossen sind, ist der Spieler mit der niedrigsten Trefferquote der Gewinner.

i) G09 Golf

Score: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

- Es muss einer der o.g. Scores ausgewählt werden. Sobald ein Spieler diesen Score erreicht, wird er aus dem Spiel geworfen.
- Der Spieler muss die Trefferzahlen von 1 bis 18 in Reihenfolge treffen. Zuerst 1, dann 2 usw. Nachdem die korrekte Trefferzahl getroffen wurde, erfolgt die Sprachansage „Ye“. Nachdem die korrekte Trefferzahl getroffen wurde, wird die nächste Trefferzahl angezeigt. Falls sie nicht getroffen wurde, erfolgt die Ansage „Sorry“.
- Der Spieler muss versuchen, das niedrigste Ergebnis zu erzielen. Je Runde werden 3 Darts geworfen.

- Wenn 3 Darts das Ziel verfehlen, bedeutet dies „Bad Dart“. Der Spieler erhält 5 Punkte.
- Wenn das Dreifachsegment getroffen wird, erhält der Spieler nur 1 Punkt („Eagle Dart“).
- Wenn das Zweifachsegment getroffen wird, erhält der Spieler nur 2 Punkte („Bird Dart“).
- Wenn das Einfachsegment getroffen wird, erhält der Spieler nur 3 Punkte.
- Der Spieler kann jeden beliebigen Wurf aussuchen, um die Runde zu beenden, jedoch wird immer der letzte Wurf zum Errechnen des Ergebnisses angewendet. Wenn der Spieler mit dem ersten Wurf ein Einfachsegment trifft, bekommt er 3 Punkte. Der Spieler kann entscheiden, den nächsten Wurf auszuführen, um eine niedrigere Punktzahl zu bekommen. Wenn jedoch die nächsten beiden Würfe das Ziel verfehlen, erhält der Spieler 5 Punkte.
- Der Spieler, der den ausgewählten Score erreicht, wird aus dem Spiel geworfen. Der Spieler, der zuletzt übrig bleibt, ist der Gewinner. Falls mehrere Spieler übrig bleiben, nachdem alle 18 Trefferzahlen durchgelaufen sind, ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl der Gewinner.

j) G10 Bingo

Option: 132, 141, 168, 189

- 132: Der Spieler muss die Trefferzahlen in der Reihenfolge 15, 4, 8, 14, 3 treffen.
- 141: Der Spieler muss die Trefferzahlen in der Reihenfolge 17, 13, 9, 7, 1 treffen.
- 168: Der Spieler muss die Trefferzahlen in der Reihenfolge 20, 16, 12, 6, 2 treffen.
- 189: Der Spieler muss die Trefferzahlen in der Reihenfolge 19, 10, 18, 5, 11 treffen.
- Nachdem die korrekte Zahl getroffen wurde, erfolgt die Sprachansage „Ye“. Falls sie nicht getroffen wurde, erfolgt die Ansage „Sorry“.
- Die Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen entsprechend der Trefferregel einfach, doppelt oder dreifach. Der Spieler muss die Trefferzahl dreimal treffen. Danach kann er zur nächsten Trefferzahl wechseln. Wenn der Spieler einmal in das Dreifachsegment trifft, kann er zur nächsten Trefferzahl wechseln. Die aktuelle Trefferzahl wird im Display angezeigt.
- Der Spieler, der alle Trefferzahlen dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.

k) G11 Big Little - Simple

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben. Wenn keine Lebenszeit mehr vorhanden ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen.
- Der erste Spieler hat eine offene Dartscheibe und kann jedes beliebige Ziel treffen. Der nächste Spieler muss diese Trefferzahl treffen.
- Wenn das Ziel mit dem ersten oder zweiten Dart getroffen wird, kann der Spieler über eine neue Trefferzahl für den nächsten Spieler entscheiden indem er mit dem dritten Dart auf eine bestimmte Zahl zielt. Wenn das Ziel erst mit dem dritten Dart getroffen wird, kann der Spieler nicht über eine neue Trefferzahl entscheiden. Ein neue Trefferzahl wird dem nächsten Spieler per Zufall zugeordnet.
- Wenn der Spieler das Ziel nicht mit drei Darts treffen kann, geht ein Punkt vom Lebenszeitwert verloren. Das Ziel muss dann vom nächsten Spieler getroffen werden.
- Nachdem die Trefferzahl getroffen wurde, erfolgt die Sprachansage „Ye“. Falls sie nicht getroffen wurde, erfolgt die Ansage „Sorry“.
- Innerhalb der aktuellen Trefferzahl kann jeder Bereich (Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment) getroffen werden.
- Der Spieler der zuletzt aufgrund seiner Lebenszeit übrig bleibt, ist der Gewinner.

l) G12 Big Little - Hard

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben. Wenn keine Lebenszeit mehr vorhanden ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen.
- Die angezeigte Trefferzahl (Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment) muss getroffen werden.
- Alle weitere Spielregeln entnehmen Sie der Beschreibung zu Abschnitt „K) G11 Big Little - Simple“.

m) G13 Killer

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben. Wenn keine Lebenszeit mehr vorhanden ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen.
- Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden. Beim Start des Spiels erscheint im Display „SEL“ (auswählen, engl. select). Der Spieler muss eine Trefferzahl für sich auswählen. Die erste getroffene Trefferzahl wird dem Spieler zugeordnet.
- Drücken Sie dann die Taste **NEXT**, so dass der nächste Spieler seine Trefferzahl auswählen kann. Nachdem alle Spieler ihre Trefferzahlen ausgewählt haben kann das Spiel beginnen.
- Das erste Ziel ist es, sich selbst als „Killer“ zu etablieren, dies geschieht, indem man die eigene Trefferzahl (Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment) trifft. Wurde die eigene Trefferzahl einmal getroffen ist man für den Rest des Spiels ein „Killer“.
- Der „Killer“ muss versuchen die gegnerische Trefferzahl zu treffen, um Punkte von der Lebenszeit des Gegners zu reduzieren.
- Nun ist es das Ziel für einen Spieler, den Gegner zu „killen“ indem man die Trefferzahl seines Gegners so lange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Nachdem die korrekte Trefferzahl getroffen wurde, erfolgt die Sprachansage „Ye“. Falls sie nicht getroffen wurde, erfolgt die Ansage „Sorry“.
- Wenn der „Killer“ seine eigene Trefferzahl trifft, wird er als „Killer“ disqualifiziert und 1 Punkt von seiner Lebenszeit wird reduziert.
- Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt.

n) G14 Killer - Double

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben. Wenn keine Lebenszeit mehr vorhanden ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen.
- Das erste Ziel ist es, sich selbst als "Killer" zu etablieren, dies geschieht, indem man das Doppelsegment der eigenen Trefferzahl trifft.
- Alle weiteren Regeln siehe Abschnitt „m) G13 Killer“.

o) G15 Killer - Triple

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben. Wenn keine Lebenszeit mehr vorhanden ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen.
- Das erste Ziel ist es, sich selbst als "Killer" zu etablieren, dies geschieht, indem man das Dreifachsegment der eigenen Trefferzahl trifft.
- Alle weiteren Regeln siehe Abschnitt „m) G13 Killer“.

p) G16 Shoot Out

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben.
- Eine Trefferzahl wird per Zufall dem Spieler angezeigt. Der Spieler muss innerhalb von 10 Sekunden versuchen, die Zahl zu treffen. Ansonsten ist der Wurf ungültig.
- Nachdem die korrekte Trefferzahl getroffen wurde, erfolgt die Sprachansage „Ye“. Falls sie nicht getroffen wurde, erfolgt die Ansage „Sorry“. Bei jedem Treffer wird die Lebenszeit um 1 Punkt reduziert.
- Nachdem die korrekte Trefferzahl getroffen wurde, wird die nächste Trefferzahl für den nächsten Spieler angezeigt.
- Der Spieler, dessen Lebenszeit zuerst auf 0 reduziert ist, ist der Gewinner.

q) G17 Legs over

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben.
- Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.
- Die erforderliche Ergebnis (Score) wird per Zufall angegeben. Der erste Spieler muss mit 3 Darts eine höhere Punktzahl als das erforderliche Ergebnis erreichen. Falls er das nicht schafft, wird ihm 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Der nächste Spieler muss mit 3 Darts eine höhere Punktzahl als der vorherige Spieler erreichen. Falls er das nicht schafft, wird ihm 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Die Spieler dürfen das Ergebnis nicht löschen. Falls ein Spieler die Taste **START** drückt oder die Dartscheibe verfehlt, wird ihm auch 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Wenn ein Spieler keine Lebenszeit mehr übrig hat wird er aus dem Spiel geworfen. Ein akustisches Signal erfolgt, um daran zu erinnern.
- Der Spieler der zuletzt aufgrund seiner Lebenszeit übrig bleibt, ist der Gewinner.

r) G18 Legs Under

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21

- Jedem Spieler wird eine bestimmte Lebenszeit (siehe Option) als Wert gegeben.
- Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.
- Das erforderliche Ergebnis (Score) wird per Zufall angegeben. Der erste Spieler muss mit 3 Darts eine niedrigere Punktzahl als das erforderliche Ergebnis erreichen. Falls er höher liegt, wird ihm 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- 0 Punkte sind nicht erlaubt. Falls der Spieler dreimal die Dartscheibe verfehlt und 0 Punkte erzielt, wird ihm ein Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Der nächste Spieler muss mit 3 Darts eine niedrigere Punktzahl als der vorherige Spieler erreichen. Falls er das nicht schafft, wird ihm 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Die Spieler dürfen das Ergebnis nicht löschen. Falls ein Spieler die Taste **START** drückt oder die Dartscheibe verfehlt, wird ihm auch 1 Punkt von seiner Lebenszeit abgezogen.
- Wenn ein Spieler keine Lebenszeit mehr übrig hat wird er aus dem Spiel geworfen. Ein akustisches Signal erfolgt, um daran zu erinnern.
- Der Spieler der zuletzt aufgrund seiner Lebenszeit übrig bleibt, ist der Gewinner.

Fehlerbehebung

Problem	Ursache und Lösungsvorschlag
Keine Stromversorgung	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob die Batterien leer sind oder nicht korrekt eingelegt wurden. Auf korrekte Polarität achten.
Treffer wird nicht angezeigt	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob sich das Spiel noch im Einstellungsmodus befindet oder gestoppt wurde. • Drücken Sie die Taste START/NEXT, um zu sehen, ob das Spiel startet. • Prüfen Sie auch, ob Zielsegmente oder Funktionstasten blockiert sind.

Problem	Ursache und Lösungsvorschlag
Zielsegmente oder Funktionstasten blockiert	<ul style="list-style-type: none"> • Während des Transports oder im Laufe des Spiels besteht die Möglichkeit, dass sich die Elemente für kurze Zeit verklebten. Falls dies passiert, stoppt die automatische Trefferanzeige. Lösen Sie vorsichtig den geworfenen Dart oder bewegen Sie mit einem Finger leicht rüttelnd die Segmente. Normalerweise kann das Spiel danach fortgesetzt werden und die Trefferanzeige befindet sich wieder im Normalbetrieb.
Gebrochene Tips (Dartspitzen) entfernen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Tips aus Kunststoff sind zwar sicherer als Tips aus Metall, sie sind jedoch nicht ewig haltbar und müssen daher von Zeit zu Zeit ersetzt werden. Die Tips können brechen und sogar in der Dartscheibe in den Segmenten stecken bleiben. Falls dies passiert, versuchen Sie die Tips vorsichtig mit einer geeigneten Zange oder Pinzette herauszuziehen. Je schwerer der Dart ist, desto höher ist die Chance, dass die Tips sich verbiegen oder abbrechen.
Elektromagnetische Störungen	<ul style="list-style-type: none"> • Hierdurch kann die Elektronik der Dartscheibe gestört werden oder ausfallen. Vermeiden Sie den Betrieb in der Nähe von Elektromotoren, Magneten oder Mikrowellen. Auch während eines Gewitters können Störungen auftreten. Falls dies passiert, entnehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach für ca. 10 Sekunden und legen Sie sie wieder ein. Stellen Sie auch sicher, dass Sie die Ursache der Störung beseitigt haben.

Pflege und Reinigung

- Schalten Sie das Produkt vor der Reinigung aus.
- Verwenden Sie auf keinen Fall aggressive Reinigungsmittel, Reinigungsalkohol oder andere chemische Lösungen, da dadurch das Gehäuse angegriffen oder gar die Funktion beeinträchtigt werden kann.
- Verwenden Sie ein trockenes, faserfreies Tuch zur Reinigung des Produkts.
- Prüfen Sie die Darts regelmäßig auf feste Verbindung der Elemente und eventueller Beschädigung.

Entsorgung

a) Produkt



Elektronische Geräte sind Wertstoffe und gehören nicht in den Hausmüll. Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer gemäß den geltenden gesetzlichen Bestimmungen.

Entnehmen Sie evtl. eingelegte Batterien und entsorgen Sie diese getrennt vom Produkt.

b) Batterien



Sie als Endverbraucher sind gesetzlich (Batterieverordnung) zur Rückgabe aller gebrauchten Batterien verpflichtet; eine Entsorgung über den Hausmüll ist untersagt.

Schadstoffhaltige Batterien sind mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet, das auf das Verbot der Entsorgung über den Hausmüll hinweist. Die Bezeichnungen für das ausschlaggebende Schwermetall sind: Cd=Cadmium, Hg=Quecksilber, Pb=Blei (die Bezeichnung steht auf den Batterien/Akkus z.B. unter dem links abgebildeten Mülltonnen-Symbol).

Ihre verbrauchten Batterien können Sie unentgeltlich bei den Sammelstellen Ihrer Gemeinde, unseren Filialen oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.

Sie erfüllen damit die gesetzlichen Verpflichtungen und leisten Ihren Beitrag zum Umweltschutz.

Technische Daten

Spannungsversorgung	3 x 1,5 V Batterie Typ AA
Anzahl Spieler	1 - 8
Anzahl Spiele/Varianten	18 Spiele / 159 Spielvarianten
Betriebsbedingungen.....	0 bis +60 °C, 25 – 60 %
Lagerbedingungen.....	-10 bis +60 °C, 25 – 60 %
Abmessungen (B x H x T)	378 x 430 x 20 mm
Gewicht.....	0,8 kg

Dies ist eine Publikation der Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

Alle Rechte einschließlich Übersetzung vorbehalten. Reproduktionen jeder Art, z. B. Fotokopie, Mikroverfilmung, oder die Erfassung in elektronischen Datenverarbeitungsanlagen, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Die Publikation entspricht dem technischen Stand bei Drucklegung.

Copyright 2019 by Conrad Electronic SE.

*2103130_v2_0719_02_hk_m_de



- Do not place the product in the immediate vicinity of electric motors, magnets or microwaves. Electromagnetic waves can interfere with the electronics.
- Consult a technician if you are not sure how to use or connect the product, or if you have concerns about safety.
- Maintenance, modifications and repairs must only be carried out by a technician or a specialist repair centre.
- If you have any questions that are not answered in these operating instructions, please contact our technical customer service or other professionals.

Operating Instructions

“Topscore” electronic dartboard

Item no. 2103130

Intended use

The electronic dartboard serves as a game for adults and comes with six darts. The dartboard can be used for 18 different games and 159 game variants. Up to eight players can play a game at a time. The dartboard must be attached to a wall. It is powered by three 1.5 V AA batteries (not included).

This product is intended for indoor use only. Do not use it outdoors. Contact with moisture (e.g. in a bathroom) must be avoided under all circumstances.

For safety and approval purposes, do not rebuild and/or modify this product. Using the product for purposes other than those described above may damage the product. In addition, improper use can cause a fire or other hazards. Read the operating instructions carefully and store them in a safe place. If you pass the product on to a third party, please hand over these operating instructions as well.

This product complies with statutory, national and European regulations. All company and product names contained herein are trademarks of their respective owners. All rights reserved.

Delivery content

- Dartboard
- 6x darts (12x tips, 6x barrels, 6x shafts, 6x flights)
- 3x fixing screws
- Operating instructions



Up-to-date operating instructions

To download the latest operating instructions, visit www.conrad.com/downloads or scan the QR code on this page. Follow the instructions on the website.

Explanation of symbols



The symbol with an exclamation mark in a triangle is used to highlight important information in these operating instructions. Always read this information carefully.



The arrow symbol indicates special information and tips on how to use the product.

Safety Instructions



Read the operating instructions and safety information carefully. If you do not follow the safety instructions and information on proper handling in these operating instructions, we will assume no liability for any resulting personal injury or damage to property. Such cases will invalidate the warranty/guarantee.

a) General information

- The product is not a toy. Keep out of the reach of children and pets.
- Do not leave packaging material lying around carelessly. It may become a dangerous toy for children.
- Protect the product from extreme temperatures, direct sunlight, strong jolts, high humidity, moisture, flammable gases, vapours and solvents.
- Do not place the product under any mechanical stress.
- If it is no longer possible to operate the product safely, take it out of operation and protect it from accidental use. Safe operation can no longer be guaranteed if the product:
 - is visibly damaged,
 - is no longer working properly,
 - has been stored for extended periods in poor ambient conditions or
 - has been subjected to any serious transport-related stresses.
- Please handle the product carefully. Jolts, impacts or a fall even from a low height may damage the product.
- Never use darts with steel tips. Steel tips can damage the dartboard and its electronics.
- Do not throw darts with too much force. This can break the plastic tips and damage the dartboard.
- Never spill liquids on electrical devices.
- Never use the product immediately after it has been brought from a cold room into a warm one. The condensation that forms might destroy the device. Allow the product to reach room temperature before connecting it and putting it into use. This may take several hours.

b) Batteries

- Check that the batteries are inserted with the correct polarity.
- The batteries should be removed from the device if it is not used for a long period of time to avoid damage through leaking. Leaking or damaged batteries may cause acid burns if they come into contact with your skin. Always use protective gloves when handling damaged batteries.
- Batteries must be kept out of reach of children. Do not leave batteries lying around, as there is risk, that children or pets swallow them.
- All batteries should be replaced at the same time. Mixing old and new batteries in the device can lead to battery leakage and device damage.
- Batteries must not be dismantled, short-circuited or thrown into fire. Never charge non-rechargeable batteries. This may cause an explosion!

Operating elements

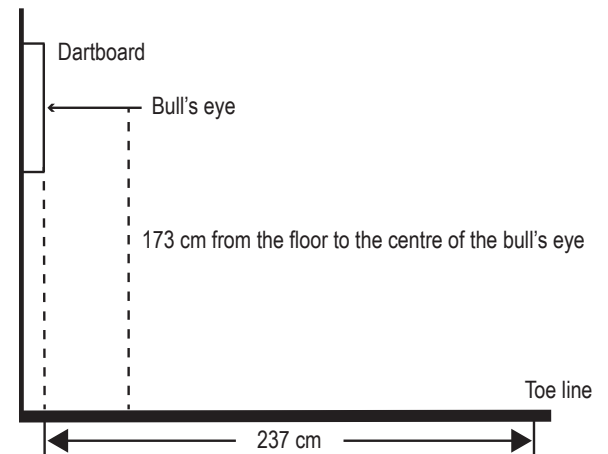


Choosing a location

Choose a location to hang the dartboard where there is at least 3 m of open space in front of the dartboard. The toe line should be 2.37 m from the face of the dartboard.

This dartboard is powered by three 1.5 V AA batteries (not included). Insert the batteries before attaching the dartboard to the wall. See "Inserting the battery" section.

Choose a wall and attach the dartboard with the screws provided. Mark the drill holes on the wall in advance. Hang the dartboard on the upper screw. Then mark the drill holes for the lower screws. Ensure the dartboard is straight by using a spirit level. The lower screws must be fixed in horizontal position. Make sure the dartboard is flush with the wall. The bull's eye of the dartboard should be 1.73 m from the ground. See figure below.



Inserting/changing the batteries

- Remove the battery compartment cover on the back. Loosen the screw using a Phillips screwdriver.
- Insert three 1.5 V AA batteries into the battery compartment. Ensure the correct polarity (+/-) as indicated in the battery compartment. When inserting, an audible signal will sound.
- Secure the battery compartment cover with the screw.

→ Change the batteries straight away if dartboard is no longer operating or at least once a year. There is no battery level indicator.

Description of buttons

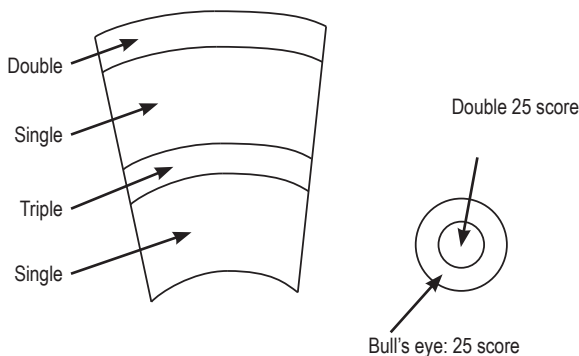
Key	Description
POWER	Switching on and off
GAME	Select game from G01 to G18. This button is also used to exit the game and to restart a game from the beginning.
OPTION	This button enables you to choose a sub-category such as score 100, 200 or option 3, 5, 7.
PLAYER	Use this button to choose the number of players. Standard setting is two players.
DOUBLE	This button is only available for game G02. You can choose Double IN/OUT as the game variant. See the game instructions.
START/NEXT	Use this button to start a game or change to next player.

Description of voice prompts

Prompt or signal	Description
"Laser" audible signal	Single segment hit.
Double	Double segment hit.
Triple	Triple segment hit.
Score	Hit signal.
Close	Hit segment closed.
Open	Hit segment opened.
Too high	Points are subtracted.
Winner	First winner determined.
Bull's Eye	Bull's eye hit.
Next/Player	Next player takes their turn after the previous player has thrown three darts.
Ye	Target segment was hit.
Sorry	Target segment was missed.

Scoring rule

Segment designation



Important Information

- This product comes with six darts in a disassembled state. Assemble as many of them as you need for your game.
- Turn the darts a little bit when pulling them out of the dartboard. This makes it easier to remove the darts from the dartboard and also ensures a longer service life for the tips.
- The dartboard display and electronics automatically switch to standby mode after 30 minutes of inactivity.
- The dartboard can be used for approx. 30 hours with high-quality alkaline batteries. The battery life also depends on ambient conditions such as temperature.

Game rules

a) G01 Count Up

Score: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

- Each player's points are added up until the preset total score is reached.
- The first player to reach or exceed the total score is the winner.

b) G02 Count Down

Score: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

- Each player's points are subtracted from the preset total score.
- The first player to score exactly 0 points is the winner.
- You can play different game variants by selecting "Double In" or "Double Out".
- To do this, press the **DOUBLE** button.



Double in

- If "Double in" is shown on the display, the game will not start until a double segment is hit.

Double out

- If "Double out" is shown on the display, the game will not end until a double segment is hit.
- If a player scores 1 point or 0 points in a turn, the points will not be counted. This means: "bust dart" (target missed). The player's score remains the same. In the next round, the player must try to hit the correct double segment to reach 0.

Double in/out

- When "Double in" and "Double out" are shown on the display, the game starts and ends with a double segment as described above.

c) G03 Round Clock

Option: 5, 10, 15, 20

- The activated segment area of the dartboard is used for scoring points.
- 5: Segments 1 to 5 must be hit in order to score points.
- 10: Segments 1 to 10 must be hit in order to score points.
- 15: Segments 1 to 15 must be hit in order to score points.
- 20: Segments 1 to 20 must be hit in order to score points.
- If the activated segment area is hit, the voice prompt "Ye" will sound and the next segment area will be displayed. If the wrong segment area is hit, the voice prompt "Sorry" will sound.

d) G04 Round Clock Double

Option: 205, 210, 215, 220

- Only the double segment in the activated segment area of the dartboard can be used for scoring points. All other rules can be found in section "c) G03 Round Clock".

e) G05 Round Clock Triple

Option: 305, 310, 315, 320

- Only the triple segment in the activated segment area of the dartboard can be used for scoring points. All other rules can be found in section "c) G03 Round Clock".

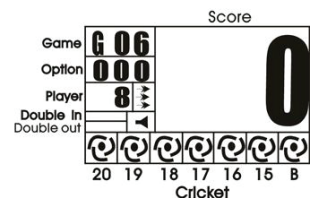
f) G06 Simple Cricket

Option: 000, 020, 025

- Only numbers from 15 to 20 as well as the outer and inner bull's eye count.
- The first player to hit all the above numbers three times is the winner.
- Hitting the single segment counts as one hit, the double segment as two hits, and the triple segment as three hits.

Individual settings

- 000: The player can hit any number from 15 to 20 and then the bull's eye in any order.
- 020: The player must first hit 20 three times. The player must then hit 19, 18, 17, 16, 15 three times each and then the bull's eye in that order.
- 025: The player must first hit the bull's eye three times. The player must then hit 15, 16, 17, 18, 19, 20 three times each in that order.
- Each segment has three "(" indicators.
- Each hit has a display indicator.
- Once all indicators for a player appear on the display, the game is over. This player is the winner.

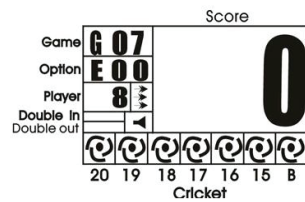


g) G07 Score Cricket

Option: E00, E20, E25

- Only numbers from 15 to 20 as well as the bull's eye count.
- The player must hit the above numbers. According to the scoring rule, hitting the single, double and triple segments counts as one, two and three hits, respectively.
- E00: The player can hit any segment of these numbers or the bull's eye. There is no order.
- E20: The player must first hit 20 three times and then 19, 18, 17, 16, 15 and the bull's eye in that order.
- E25: The player must first hit the bull's eye three times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in that order.

- Each target number has three “(” indicators.
- Each hit has a display indicator.
- Once all indicators for a player appear on the display, that target number is open for other hits for that player.

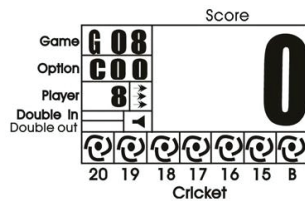


- The target number is closed as soon as it is hit three times by other players.
- The other players should try to hit the open target number as soon as possible to close it.
- If the target number is closed, the player can no longer hit it.
- The player must now hit the other target number.
- After all target numbers have been closed, the player with the highest hit rate is the winner.

h) G08 Cut Throat Cricket

Option: C00, C20, C25

- The player must hit numbers from 15 to 20 as well as the bull's eye.
- The scoring rule for single, double, and triple hits applies.
- C00: The player can hit any segment of these numbers or the bull's eye. There is no order.
- C20: The player must first hit 20 three times and then 19, 18, 17, 16, 15 and the bull's eye in that order.
- C25: The player must first hit the bull's eye three times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in that order.
- Each target number has three “(” indicators.
- Each hit has a display indicator.
- Once all indicators for a player appear on the display, that target number is open for other hits for that player.



- The target number is closed as soon as it is hit three times by other players.
- The other players should try to hit the open target number as soon as possible to close it. The points scored by the player with the open target number then go to the opponents.
- The player must now hit the other target number.
- After all target numbers have been closed, the player with the lowest hit rate is the winner.

i) G09 Golf

Score: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

- Players must choose one of the above scores. As soon as a player reaches that score, they will be kicked out of the game.
- The player must hit the target numbers from 1 to 18 in order. First 1, then 2, etc. After the correct target number has been hit, the voice prompt “Ye” will sound. After the correct target number has been hit, the next target number will be displayed. If the target number is not hit, the voice prompt “Sorry” will sound.
- The player must try to get the lowest score. Three darts are thrown in each round.
- If three darts miss the target, this means “bad dart”. The player gets five points.
- If the player hits a triple segment, they will only get one point (“eagle dart”).
- If the player hits a double segment, they will only get 2 points (“bird dart”).
- If the player hits a single segment, they will only get 3 points.
- The player can choose any throw to finish the round, but the last throw is always used to calculate the result. If the player hits a single segment on the first throw, they will get three points. The player may decide to take the next throw to get a lower score. However, if the next two throws miss the target, the player will get five points.
- The player who reaches the selected score will be kicked out of the game. The last remaining player is the winner. If multiple players remain after all 18 target numbers have been scored, the player with the lowest score will be the winner.

j) G10 Bingo

Option: 132, 141, 168, 189

- 132: The player must hit the target numbers in the following order: 15, 4, 8, 14, 3.
- 141: The player must hit the target numbers in the following order: 17, 13, 9, 7, 1.
- 168: The player must hit the target numbers in the following order: 20, 16, 12, 6, 2 treffen.
- 189: The player must hit the target numbers in the following order: 19, 10, 18, 5, 11 treffen.
- After the correct number has been hit, the voice prompt “Ye” will sound. If the target number is not hit, the voice prompt “Sorry” will sound.
- According to the scoring rule, hitting the single, double and triple segments counts as one, two and three hits, respectively. The player must hit the target number three times. Then the player can move to the next target number. Once the player hits the triple segment, they can move to the next target number. The current target number is shown on the display.
- The first player to hit all the target numbers three times is the winner.

k) G11 Big Little - Simple

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Each player is given a certain lifetime value (see option). When they run out of this value, the player will be kicked out of the game.
- The first player has an open dartboard and can hit any target. The next player must hit that target number.
- If the player hits the target with the first or second dart, they can select a new target number for the next player to hit by targeting a certain number with the third dart. If the player only hits the target with the third dart, this does not decide on a new target number. A new target number is randomly assigned to the next player.
- If the player misses the target with all three darts, they will lose one lifetime point. The next player must then hit the target.
- After the target number has been hit, the voice prompt “Ye” will sound. If the target number is not hit, the voice prompt “Sorry” will sound.
- The player can hit any area (single, double or triple segment) within the current target number.
- The last remaining player who still has any lifetime points is the winner.

l) G12 Big Little - Hard

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

- Each player is given a certain lifetime value (see option). When they run out of this value, the player will be kicked out of the game.
- The player must hit the displayed target number (single, double or triple segment).
- All other game rules can be found in section “k) G11 Big Little - Simple”.

m) G13 Killer

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Each player is given a certain lifetime value (see option). When they run out of this value, the player will be kicked out of the game.
- The game requires more than two players. At the beginning of the game, “SEL” (*select*) appears on the display. The player must select a target number to hit. The first target number hit is assigned to the player.
- Then press the **NEXT** button so that the next player can select its target number. The game can start after all players have selected their target numbers.
- The first goal is to establish yourself as a “killer” by hitting your own target number (single, double or triple segment). The player who hits their own target number becomes a “killer” for the rest of the game.
- The “killer” must try to hit the opponent's target number to reduce the opponent's lifetime points.
- Now the player's goal is to “kill” the opponent by hitting the opponent's target number as many times as needed to bring the opponent's life to naught. After the correct target number has been hit, the voice prompt “Ye” will sound. If the target number is not hit, the voice prompt “Sorry” will sound.
- If the “killer” hits its own target number, they will lose their “killer” status and one lifetime point.
- The last player with a remaining lifetime points is the winner.

n) G14 Killer - Double

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221

- Each player is given a certain lifetime value (see option). When they run out of this value, the player will be kicked out of the game.
- The first goal is to establish yourself as a “killer” by hitting the double segment of your own target number.
- All other rules can be found in section “m) G13 Killer”.

o) G15 Killer - Triple

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321

- Each player is given a certain lifetime value (see option). When they run out of this value, the player will be kicked out of the game.
- The first goal is to establish yourself as a “killer” by hitting the triple segment of your own target number.
- All other rules can be found in section “m) G13 Killer”.

p) G16 Shoot Out

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

- Each player is given a certain lifetime value (see option).
- A target number is randomly assigned to the player. The player must try to hit the number within 10 seconds. Otherwise, the throw is not valid.
- After the correct target number has been hit, the voice prompt “Ye” will sound. If the target number is not hit, the voice prompt “Sorry” will sound. Each hit reduces the lifetime by one point.
- After the correct target number has been hit, the next target number will be displayed for the next player.
- The first player to reduce their lifetime to zero is the winner.

q) G17 Legs Over

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

- Each player is given a certain lifetime value (see option).
- The game requires more than two players.
- The required result (score) will be randomly displayed. The first player must get a higher score than required with three darts. If the player fails, their lifetime will be reduced by one point.
- The next player must score higher than the previous player with three darts. If the player fails, their lifetime will be reduced by one point.
- Players are not allowed to clear the score. If a player presses the **START** button or misses the dartboard, they will also lose one lifetime point.
- When a player runs out of lifetime points, they will be kicked out of the game. An audible signal will sound as a reminder.
- The last remaining player who still has any lifetime points is the winner.

r) G18 Legs Under

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21

- Each player is given a certain lifetime value (see option).
- The game requires more than two players.
- The required result (score) will be randomly displayed. The first player must get a lower score than required with three darts. If the player fails, their lifetime will be reduced by one point.
- Zero points are not allowed. If the player misses the dartboard three times and scores zero points, they will lose one lifetime point.
- The next player must get a lower score than the previous player with three darts. If the player fails, their lifetime will be reduced by one point.
- Players are not allowed to clear the score. If a player presses the **START** button or misses the dartboard, they will also lose one lifetime point.
- When a player runs out of lifetime points, they will be kicked out of the game. An audible signal will sound as a reminder.
- The last remaining player who still has any lifetime points is the winner.

Troubleshooting

Problem	Cause and possible solution
No power supply	<ul style="list-style-type: none"> • Check if the batteries are empty inserted incorrectly. Pay attention to correct polarity.
Hit is not displayed	<ul style="list-style-type: none"> • Check if the game is still in setup mode or stopped. • Press the START/NEXT button to see if the game starts. • Also check if target segments or function buttons are blocked.
Target segments or function buttons are blocked	<ul style="list-style-type: none"> • The items may get jammed or stuck for a short time during transport or during the game. If this is the case, the automatic score display stops. Carefully remove the dart from the dartboard or gently move the segments with your finger. You can then continue the game as usual and the score display is back in normal operation.
Removing broken tips	<ul style="list-style-type: none"> • Although plastic tips are safer than tips made of metal, they are not durable and must therefore be replaced from time to time. The tips can break and even get stuck in the dartboard segments. If this is the case, try to pull the tips out gently with suitable pliers or tweezers. The heavier the dart, the higher the chance that the tips will bend or break off.
Electromagnetic interference	<ul style="list-style-type: none"> • Electromagnetic waves can cause interference or failure of the dartboard electronics. Do not operate the product near electric motors, magnets or microwaves. Interference can occur even during a thunderstorm. If this happens, remove the batteries from the battery compartment for approx. 10 seconds and reinsert them. Make sure you have eliminated the cause of interference.

Care and cleaning

- Switch off the product before cleaning.
- Never use aggressive detergents, rubbing alcohol or other chemical solutions, as these may damage the housing or cause the product to malfunction.
- Use a dry, lint-free cloth to clean the product.
- Check darts for secure connection of items and possible damage on a regular basis.

Disposal

a) Product



Electronic devices are recyclable waste and must not be disposed of in the household waste. At the end of its service life, dispose of the product according to the relevant statutory regulations.

Remove any inserted batteries and dispose of them separately from the product.

b) Batteries



As the end user, you are required by law (Battery Ordinance) to return all used batteries; they must not be disposed of in household waste!

Contaminated batteries are labelled with this symbol to indicate that disposal in household waste is prohibited. The abbreviations for heavy metals in batteries are: Cd = Cadmium, Hg = Mercury, Pb = Lead (name on (rechargeable) batteries, e.g. below the trash icon on the left).

Used batteries can be returned free of charge to collection points in your municipality, our stores or wherever batteries are sold.

You thus fulfil your statutory obligations and contribute to environmental protection.

Technical Data

Power supply	3x 1.5 V AA batteries
Number of players	1 – 8
Number of games/variants	18 games/159 game variants
Operating conditions.....	0 to +60 °C, 25 – 60%
Storage conditions.....	-10 to +60 °C, 25 – 60%
Dimensions (W x H x D)	378 x 430 x 20 mm
Weight	0.8 kg