

**D Bedienungsanleitung****E-Dartscheibe Highscore**

Best.-Nr. 2108947

Bestimmungsgemäße Verwendung

Die elektronische Dartscheibe dient als Spiel für Erwachsene und wird mit 12 Darts geliefert. Die Dartscheibe kann in 27 verschiedenen Spielen und 216 Spielvarianten verwendet werden. Es werden bis zu 8 Spieler pro Spiel unterstützt. Die Dartscheibe muss an einer Wand befestigt werden. Die Stromversorgung erfolgt mit 4 St. 1,5 V Batterien Typ AA (Batterien sind im Lieferumfang nicht enthalten) oder über das mitgelieferte Netzteil.

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
- 12x Darts (24x Tip, 12x Barrel, 12x Shaft, 12x Flight)
- Befestigungsschraube
- Netzteil
- 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 Blitz im Dreieck wird verwendet, wenn Gefahr für Ihre Gesundheit besteht, z.B. durch einen elektrischen Schlag.



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

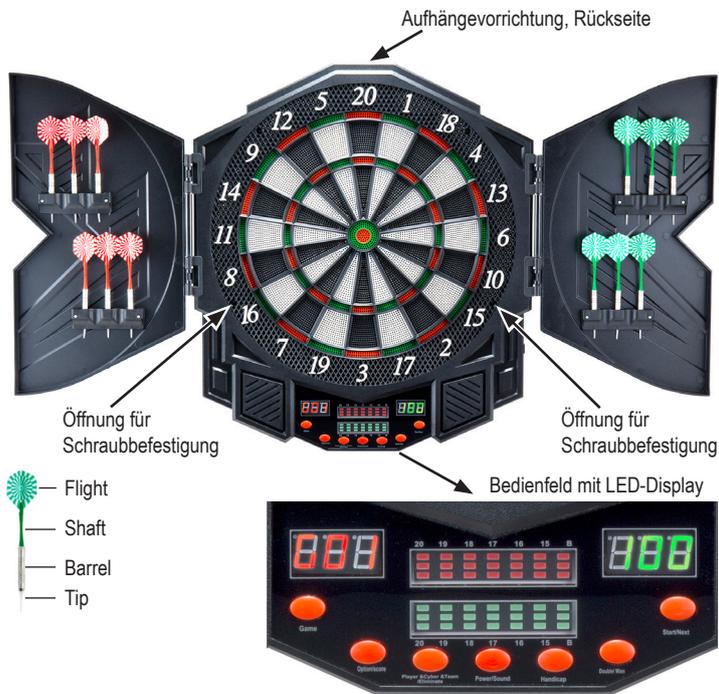
- Das Produkt ist kein Spielzeug für Kinder. Halten Sie es von Kindern und Haustieren fern.
- Lassen Sie das Verpackungsmaterial nicht achtlos liegen. Dieses könnte für Kinder zu einem gefährlichen Spielzeug werden.
- Schützen Sie das Produkt vor extremen Temperaturen, direktem Sonnenlicht, starken Erschütterungen, 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.
- Platzieren Sie das Produkt nicht in unmittelbarer Nähe von Elektromotoren, Magneten oder Mikrowellen. Elektromagnetische Wellen können zu Störungen der Elektronik führen.
- Achten Sie beim Betreiben des Produkts darauf, dass eine ausreichende Luftzirkulation gewährleistet ist. Decken Sie das Produkt nicht ab.
- Die Netzsteckdose muss sich in der Nähe des Geräts befinden und leicht zugänglich sein.
- Als Spannungsquelle darf nur das beiliegende Netzteil verwendet werden.
- Als Spannungsquelle für das Netzteil darf nur eine ordnungsgemäße Netzsteckdose des öffentlichen Versorgungsnetzes verwendet werden. Überprüfen Sie vor dem Einstecken des Netzteils, ob die auf dem Netzteil angegebene Spannung mit der Spannung Ihres Stromversorgungsunternehmens übereinstimmt.
- Netzteile dürfen nie mit nassen Händen ein- oder ausgesteckt werden.
- Ziehen Sie Netzteile nie an der Leitung aus der Steckdose, ziehen Sie sie immer nur an den dafür vorgesehenen Griffflächen aus der Netzsteckdose.
- Stellen Sie sicher, dass beim Aufstellen die Kabel nicht gequetscht, geknickt oder durch scharfe Kanten beschädigt werden.
- Verlegen Sie Kabel immer so, dass niemand über diese stolpern oder an ihnen hängen bleiben kann. Es besteht Verletzungsgefahr.
- Ziehen Sie aus Sicherheitsgründen bei einem Gewitter immer das Netzteil aus der Netzsteckdose.
- Wenn das Netzteil Beschädigungen aufweist, so fassen Sie es nicht an, es besteht Lebensgefahr durch einen elektrischen Schlag! Schalten Sie zuerst die Netzspannung für die Netzsteckdose ab, an der das Netzteil angeschlossen ist (zugehörigen Sicherungsautomat abschalten bzw. Sicherung herausdrehen, anschließend FI-Schutzschalter abschalten, so dass die Netzsteckdose allpolig von der Netzspannung getrennt ist). Ziehen Sie erst danach das Netzteil aus der Netzsteckdose. Entsorgen Sie das beschädigte Netzteil umweltgerecht, verwenden Sie es nicht mehr. Tauschen Sie es gegen ein baugleiches Netzteil aus.
- Gießen Sie nie Flüssigkeiten über elektrische Geräte aus und stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände neben das Gerät. Sollte dennoch Flüssigkeit oder ein Gegenstand ins Geräteinnere gelangt sein, schalten Sie in einem solchen Fall die zugehörige Netzsteckdose stromlos (z.B. Sicherungsautomat abschalten) und ziehen Sie danach den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Das Produkt darf danach nicht mehr betrieben werden, bringen Sie es in eine Fachwerkstatt.
- 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. Außerdem besteht beim Netzteil Lebensgefahr durch einen elektrischen Schlag! Lassen Sie das Produkt zuerst auf Zimmertemperatur kommen, bevor es angeschlossen und verwendet wird. Dies kann u.U. mehrere Stunden dauern.
- 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



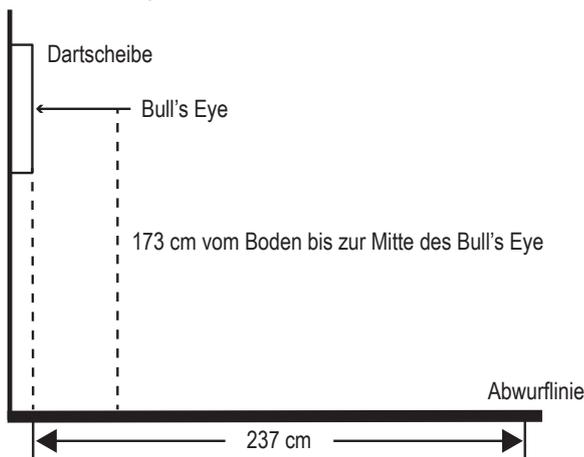
Standort auswählen

Wählen Sie einen Standort zum Aufhängen der Dartscheibe, bei dem mindestens 3m freie Fläche vor der Dartscheibe vorhanden ist. Die Abwurflinie (toe line) befindet sich 2,37m von der Vorderseite der Dartscheibe. Zum Öffnen der Türen muss eine Breite von mindestens 1m vorhanden sein.

Diese Dartscheibe wird mit 4 Stück 1,5 V Batterien Typ AA (im Lieferumfang nicht enthalten) oder mit dem mitgelieferten Netzteil betrieben. Bei Verwendung des Netzteils wird das Batteriefach nicht mit Strom versorgt. Wenn Sie das Netzteil verwenden, verbinden Sie den Rundstecker des Netzteils mit der Anschlussbuchse an der Seite der Dartscheibe. Achten Sie darauf, dass sich eine geeignete Steckdose in der Nähe befindet. Prüfen Sie dies bevor Sie mit der Montage beginnen.

Setzen Sie die Batterien ein, bevor die Dartscheibe an der Wand angebracht wird. Siehe Abschnitt „Batterie einlegen/wechseln“.

Suchen Sie sich eine Wand aus und montieren Sie die Dartscheibe. 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 vier 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
Game	Spiel auswählen von G01 bis G27. Diese Taste dient auch zum Verlassen des Spiels und um während eines Spiels in das Hauptmenü zu wechseln.
Option/Score	Unterkategorie auswählen, wie z. B. Score 100, 200 oder Option 3, 5, 7. Hiermit kann auch der Spielstand des derzeitigen Spielers angezeigt werden.
Player/Cyber&Team/Eliminate	Anzahl der Spieler und der Teams auswählen. Schwierigkeitsgrad im Cybergame auswählen (Modus C1 - Profi, C2 - Fortgeschrittener, C3 - Erfahrener, C4 - Anfänger Stufe 2, C5 - Anfänger Stufe 1). Dartwurf während eines Spiels eliminieren.
Power/Sound	Taste drücken, um einzuschalten. Taste ca. 2 Sekunden gedrückt halten, um auszuschalten. Während des Betriebs die Taste so oft drücken, bis die gewünschte Lautstärke eingestellt ist. Reihenfolge der Einstellungen: Off (aus), 1 = niedrig, 2, 3, 4, 5, 6, 7 = laut.
Handicap	Beim Betätigen dieser Taste während des Spiels wird die Unterkategorie des letzten Spielers eingestellt. Hierzu die Taste Player drücken (Die folgenden Spiele haben keine „Handicap“ Funktion: G11, 14, 16, 17 und 18). Hiermit werden der Schwierigkeitsgrad und weitere Optionen eingestellt. Siehe separate Beschreibung.
Double/Miss	Diese Taste ist nur für Spiel G02 verfügbar. Siehe Spielanleitung. Wird auch verwendet, wenn ein Dartwurf nicht stattgefunden hat.
Start/Next	Spiel starten oder auf nächsten Spieler wechseln.

Beschreibung der Sprachansage

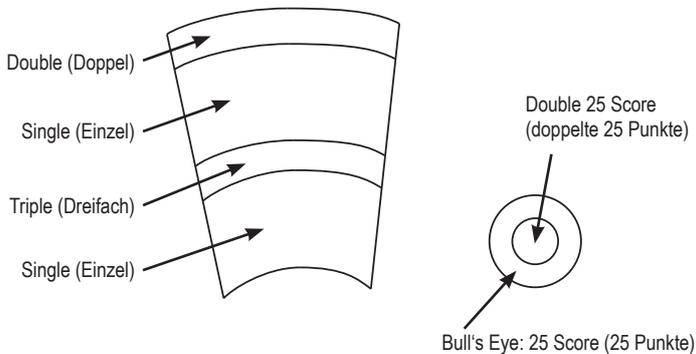
Ansage oder Signal	Beschreibung
One	1
Two	2
Three	3
Four	4
Five	5
Six	6
Seven	7
Eight	8
Nine	9
Ten	10
Eleven	11
Twelve	12
Thirteen	13
Fourteen	14
Fifteen	15
Sixteen	16
Seventeen	17
Eighteen	18
Nineteen	19
Twenty	20
Pro	virtueller Spieler C1 - Profi
Advance	virtueller Spieler C2 - Fortgeschrittener
Intermediate	virtueller Spieler C3 - Erfahrener
Novice	virtueller Spieler C4 - Anfänger Stufe 2
Beginner	virtueller Spieler C5 - Anfänger Stufe 1
Bull's Eye	Bull's Eye getroffen
Bust	Ziel/Treffervorgabe verfehlt
Close	Geschlossener Bereich (in einigen Spielvarianten)
Cyber match	Computerspiel einstellen
Double	Double in/out einstellen. Doppelsegment getroffen.
Game over	Spiel beendet
In	Spielabhängige Ansage „In“
Master	Doppel- oder Dreifacheinstellung
Open	Offener Bereich (in einigen Spielvarianten)
Out	Spielabhängige Ansage „Out“
Player	Nächster Spieler ist gefordert oder Spieleranzahl festlegen.
Players	Spieleranzahl festlegen
Remove darts	Spieler auffordern die Darts zu entfernen, um zum nächsten Spieler zu wechseln.

Ansage oder Signal	Beschreibung
Score	Spielabhängige Ansage „Score“
Teams	Spielabhängige Ansage „Team“
Throw darts	Spieler auffordern die Darts zu werfen.
Triple	Dreifachsegment getroffen.
Volume	Lautstärke einstellen.
Winner	Erster Gewinner ermittelt.
You are good	Gültiger Wurf. Zufällig generierte Spielansage
Akustiksignal „Lost sound“	Dart abgefallen „Bounce out“
Akustiksignal „Bull's Eye“	Bull's Eye getroffen
Akustiksignal „Valid throw“	Signal für gültigen Wurf
Akustiksignal „Laser“	Signal für einen Wurf
Akustiksignal „Schlüssel“	Schlüsselton
Akustiksignal „Throw locked“	Wurf gesperrt
Akustiksignal „Start“	Startsignal für Spiel
Akustiksignal „Power on 1“	Dartscheibe eingeschaltet
Akustiksignal „Power on 2“	Dartscheibe eingeschaltet
Akustiksignal „Ou“	Spielabhängige Ansage: Killer hat Dart geworfen.

→ Während einer Sprachansage oder eines Akustiksignals leuchten LED-Balken auf, um die Lautstärke anzuzeigen.

Trefferregel

Segmentbezeichnung



Wichtige Informationen

- Die folgenden Spielmodi stehen zur Verfügung:
 - Normaleinstellung: 1 bis 8 Spieler
 - Cybermatch: 1 Spieler gegen Computer (5 Schwierigkeitsgrade einstellbar).
 - Teammodus: 2 gegen 2, bis zu 4 gegen 4.
- Mit diesem Produkt werden 12 Darts in demontiertem Zustand geliefert. Montieren Sie die Anzahl an Darts, die Sie für Ihr Spiel benötigen. 12 Ersatzspitzen liegen bei.
- 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 schalten sich automatisch nach ca. 10 Minuten in den Standby-Betrieb, wenn keine Aktivität erfolgt.
- Mit hochwertigen Alkali-Batterien kann die Dartscheibe ca. 48 Stunden verwendet werden. Die Lebensdauer der Batterien ist auch von den Umgebungsbedingungen, wie z. B. Temperatur abhängig.
- Handicap einstellen: Nachdem das Spiel und Option/Score eingestellt sind, drücken Sie die Taste **Handicap**. In der Grundeinstellung ist der 2. Spieler für das Handicap eingestellt. Durch wiederholtes Drücken der Taste **Handicap** wird der Schwierigkeitsgrad (das Handicap) eingestellt. Mit der Taste **Player** schalten Sie auf den nächsten Spieler um. Nach der Einstellung drücken Sie die Taste **Start**, um mit dem Spiel zu beginnen. Die folgenden Spiele haben keine „Handicap“ Funktion: G11, 14, 16, 17 und 18.

Spielanleitungen

Allgemeine Regel: Wenn mehr als 1 Spieler das Spiel bestreiten und nur 1 Spieler am Ende übrig bleibt, ist das Spiel beendet. Die Rangfolge wird kalkuliert.

Es stehen 27 Spiele mit insgesamt 216 Spielvarianten zur Verfügung.

G01 Count-Up

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

Spieler: 1 - 8

- 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.

G02 Count-Down

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

Spieler: 1 - 8

- Die Punkte jedes Spielers werden von der eingestellten Gesamtzahl abgezogen.
- Der Spieler, der als erstes genau auf 0 kommt, hat gewonnen.
- Wenn ein Spieler die 0 verfehlt, weil er eine zu hohe Zahl getroffen hat, erfolgt die Sprachansage „too high“.
- Das Spiel kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Es stehen 6 Optionen zur Auswahl. Drücken Sie die Taste **Double/Miss**.

Anzeige **Std - Standard**

- Standardregel, keine besonderen Vorgaben.

Anzeige **Din - Double in**

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

Anzeige **Dou - Double out**

- Wenn „Double out“ gewählt ist, 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.

Anzeige **Dio -Double in/out**

- Wenn „Double in“ und „Double out“ gewählt ist, startet und endet das Spiel mit einem Doppelsegment, wie zuvor beschrieben.

Anzeige **Aou - Master out Double in/out**

- Wenn „Master out Double in / out“ gewählt ist, startet das Spiel mit einem Doppelsegment. Das Spiel endet mit einem Doppel- oder Dreifachsegment, wie zuvor beschrieben.

Anzeige **DiA - Double in / Master out**

- Wenn „Double in Master out“ gewählt ist, startet das Spiel mit einem Doppelsegment. Das Spiel endet mit einem Doppel- oder Dreifachsegment, wie zuvor beschrieben.
- Wenn mehr als 1 Spieler das Spiel bestreiten und nur 1 Spieler am Ende übrig bleibt, ist das Spiel beendet. Die Rangfolge wird kalkuliert.
- Wenn ein Spieler nicht mehr als 180 Punkte hat und er die Möglichkeit besitzt die laufende Runde zu gewinnen, kalkuliert das System und legt das nächste Treffersegment fest.

G03 Round Clock

Option: 5, 10, 15, 20

Spieler: 1 - 8

- Hier wird der aktivierte Segmentbereich der Dartscheibe für die Punktezahl 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 „Yes“ und es wird der nächste Segmentbereich angezeigt. Wird der falsche Segmentbereich getroffen, erfolgt die Sprachansage „Sorry“.
- Wenn mehr als 1 Spieler das Spiel bestreiten und nur 1 Spieler am Ende übrig bleibt, ist das Spiel beendet.

G04 Round Clock-Double

Option: 205, 210, 215, 220

Spieler: 1 - 8

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

G05 Round Clock-Triple

Option: 305, 310, 315, 320

Spieler: 1 - 8

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

G06 Simple Cricket

Option: 000, 020, 025

Spieler: 1 - 8

- 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.

G07 Score Cricket

Option: E00, E20, E25

Spieler: 1 - 8

- 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.

G08 Cut Throat Cricket

Option: C00, C20, C25

Spieler: 1 - 8

- 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.

G09 Double Score Cricket

Option: d00, d20, d25

Spieler: 1 - 8

- Um den Trefferbereich zu öffnen, muss der Spieler ein Doppelsegment treffen.
- Alle weiteren Regeln siehe Spiel „G07 Abschnitt „Cricket“.

G10 Shove-a-Penny Cricket

Option: P00, P20, P25

Spieler: 2 - 8

- Wird gespielt, wie Cricket, Spiel G07. Nur die Zahlen von 15 bis 20, sowie das Bull's Eye zählen.
- Der Spieler muss die o.g. Zahlen dreimal treffen. Je Treffer wird ein „■“ Indikator angezeigt. Die Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen entsprechend der Trefferregel einfach, doppelt oder dreifach.
- Wenn ein Spieler mehr als 3 Treffer in einer Zahl erzielt, werden die überzähligen Treffer dem nächsten Spieler übertragen.
- Der Spieler, der 3 Treffer in allen Zahlen erzielt, ist der Gewinner.

- P00: Der Spieler kann jedes Segment dieser Zahlen oder das Bull's Eye treffen. Es gibt keine Reihenfolge.
- P20: Der Spieler muss zuerst die 20 dreimal treffen und danach 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye in dieser Reihenfolge.
- P25: Der Spieler muss zuerst das Bull's Eye dreimal treffen und danach 15, 16, 17, 18, 19, 20 in dieser Reihenfolge.
- Alle weiteren Regeln siehe Spiel „G07 „Cricket“.

G11 Scram Cricket

Option: A00

Spieler: 2

- Das Spiel besteht aus 2 Runden. In der ersten Runde muss der Spieler die Zahlen von 15 bis 20, sowie das Bull's Eye treffen, während der zweite Spieler versucht so viele Treffer wie möglich zu erzielen, solange die Zahlen geöffnet sind.
- Runde 1 ist beendet, wenn alle Zahlen geschlossen sind.
- Runde 2 wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Gewinner.

G012 Golf

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

Spieler: 1 - 8

- 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, wird die nächste Trefferzahl angezeigt.
- 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.

G13 Bingo

Option: 132, 141, 168, 189

Spieler: 1 - 8

- 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.
- 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 in zufälliger Reihenfolge im Display angezeigt.
- Der Spieler, der alle Trefferzahlen dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.

G14 High Score

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

Spieler: 1 - 8

- Bei diesem Spiel kann jedes beliebige Segment getroffen werden. Die Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen entsprechend der Trefferregel einfach, doppelt oder dreifach.
- Die Option bezeichnet die Anzahl der Runden, die gespielt werden - z. B. H03 = 3 Runden.
- Nachdem alle Runden beendet sind, ist der Spieler mit der höchsten Trefferquote der Gewinner.

G15 All Five

Score: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91

Spieler: 1 - 8

- Das gesamte Dartboard wird für dieses Spiel benutzt (alle Segmente sind aktiv). Jeder Spieler muss je Runde mit 3 Darts ein Gesamtergebnis werfen, das durch 5 teilbar ist. Für jede Fünf erhält der Spieler einen Punkt. Beispiel: 2, 8, 5 = 15. Da 15 durch 5 teilbar ist, erhält der Spieler 3 Punkte.
- Die Einzel-, Doppel- und Dreifachsegmente zählen entsprechend der Trefferregel einfach, doppelt oder dreifach.

- Wirft ein Spieler eine Gesamtpunktzahl, die nicht durch 5 teilbar ist, werden keine Punkte vergeben.
- Der Spieler, der als erstes das ausgewählte Ergebnis erzielt (z. B. 31), ist der Gewinner.
- Wenn der dritte Dart die Dartscheibe verfehlt, obwohl er die ersten beiden Darts mit einer durch 5 teilbaren Zahl getroffen wurden, werden keine Punkte vergeben. Diese Regel verhindert, dass der Spieler absichtlich daneben wirft, um eine teilbare Zahl nicht zu gefährden.
- Um zum nächsten Spieler zu wechseln, muss die Taste **Next** gedrückt werden.

G16 Shanghai

Option: 101, 105, 110, 115

Spieler: 1 - 8

- Der Spieler muss die Zahlen je nach ausgewählter Option, sowie das Bull's Eye treffen.
- 101: Der Spieler muss die Zahlen von 1 bis 20 oder das Bull's Eye treffen.
- 105: Der Spieler muss die Zahlen von 5 bis 20 oder das Bull's Eye treffen.
- 110: Der Spieler muss die Zahlen von 10 bis 20 oder das Bull's Eye treffen.
- 115: Der Spieler muss die Zahlen von 15 bis 20 oder das Bull's Eye treffen.
- Es wird nur 1 Dart für ein Segment geworfen. Wenn das Zielsegment getroffen ist, erhält der Spieler die Punkte. Das Zielsegment wechselt nach dem Wurf automatisch.
- Wenn alle Zielsegmente getroffen sind und alle Spieler die Würfe beendet haben, ist der Spieler mit dem höchsten Ergebnis der Gewinner.

G17 Forty one

Score: 40

Spieler: 1 - 8

- Der eingestellte Score ist 40. In folgender Reihenfolge müssen die Zielsegmente getroffen werden: 20, 19, 18 17, 16, 15, Bull's Eye, 41.
- In jeder Runde müssen die Spieler das gleiche Zielsegment treffen.
- Der Spieler, der das Zielsegment trifft, erhält normale Punkte. Wenn ein Spieler das Zielsegment verfehlt, bekommt er die Hälfte der getroffenen Punkte.
- Zum Schluss muss die Zahl 41 mit 3 Darts erreicht werden, z. B. 20, 20, 1. Wird dies nicht erreicht, halbiert sich die Punktzahl.
- Nachdem alle Runden beendet sind, ist der Spieler mit dem höchsten Ergebnis der Gewinner.

G18 Double down

Score: d40

Spieler: 1 - 8

- Der eingestellte Score ist 40. Dieses Spiel wird wie G17 Forty one gespielt, jedoch in folgender Reihenfolge:
15 und 16 Doppelsegment, 17 und 18 Dreifachsegment, 19, 20, Bull's Eye.
- In jeder Runde müssen die Spieler das gleiche Zielsegment treffen.
- Der Spieler, der das Zielsegment trifft, erhält normale Punkte. Wenn ein Spieler das Zielsegment verfehlt, bekommt er die Hälfte der getroffenen Punkte.
- Nachdem alle Runden beendet sind, ist der Spieler mit dem höchsten Ergebnis der Gewinner.

G19 Gotcha

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

Spieler: 1 - 8

- Die Punkte jedes Spielers werden addiert, bis die eingestellte Gesamtzahl erreicht ist.
- Der Spieler, der die genaue Gesamtzahl als erstes erreicht, hat gewonnen.
- Wird die Gesamtzahl überschritten, erfolgt die Sprachansage „Bust“ und die erzielten Punkte werden gestrichen.
- Wenn beim nächsten Wurf der Spieler die gleiche Zahl trifft, wie der vorherige Spieler, erfolgt die Sprachansage „Gotcha“. Der Spielstand des Spielers wird auf 0 gesetzt.

G20 Big Little - Simple

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

Spieler: 2 - 8

- 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.
- 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.

G21 Big Little - Hard

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

Spieler: 2 - 8

- 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 Spiel „G20 Big Little - Simple“.

G22 Killer

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

Spieler: 2 - 8

- 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.
- 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.

G23 Killer - Double

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

Spieler: 2 - 8

- 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 Spiel „G22 Killer“.

G24 Killer - Triple

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

Spieler: 2 - 8

- 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 Spiel „G22 Killer“.

G25 Shoot Out

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

Spieler: 1 - 8

- 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.
- 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.

G26 Legs over

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

Spieler: 2 - 8

- 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.

G27 Legs Under

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

Spieler: 2 - 8

- 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.• Prüfen Sie, ob das Netzteil verbunden und der Netzstecker mit einer geeigneten Steckdose verbunden ist.
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.
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 verkleben. 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. Alternative trennen Sie das Netzteil für ca. 10 Sekunden von der Dartscheibe. 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

a) Dartscheibe

Spannungsversorgung 9 V/DC, 500 mA über Netzteil
oder 4 x 1,5 V Batterie Typ AA

Anzahl Spieler 1 - 8

Anzahl Spiele/Varianten 27 Spiele / 216 Spielvarianten

Betriebsbedingungen 0 bis +60 °C, 25 – 60 %

Lagerbedingungen -10 bis +60 °C, 25 – 60 %

Abmessungen (B x H x T) 490 x 546 x 55 mm (geschlossener Zustand)

Gewicht 2177 g

b) Netzteil

Eingangsspannung/-strom 100 - 240 VAC, 50/60 Hz 0,3 A

Ausgangsspannung/-strom 9 V/DC, 0,5 A

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.

*2108947_v1_0719_02_hk_m_de

Operating Instructions

Electronic dartboard "Highscore"

Item no. 2108947

Intended use

The electronic dartboard serves as a game for adults and comes with twelve darts. The dartboard can be used in 27 different games and 216 game variants. Up to eight players can play a game at a time. The dartboard must be attached to a wall. Power is supplied by 4x 1.5 V AA batteries (batteries are not included) or by the supplied power adapter.

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
- 12x darts (24x tips, 12x barrels, 12x shafts, 12x flights)
- Attachment screw
- Power adapter
- 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 the lightning in a triangle indicates that there is a risk to your health, e.g. due to an electric shock.



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 for children. 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.
- Do not place the product in the immediate vicinity of electric motors, magnets or microwaves. Electromagnetic waves can interfere with the electronics.
- Ensure there is sufficient air circulation when you operate the product. Never cover the product.
- The mains socket must be located near to the device and be easily accessible.



- Only power the product using the power adapter provided.
- Only connect the power adapter to a normal mains socket connected to the public supply. Before plugging in the power adapter, check whether the voltage stated on the power adapter complies with the voltage of your electricity supplier.
- Never connect or disconnect power adapters if your hands are wet.
- Never unplug the power adapter from the mains socket by pulling on the cable; always use the grips on the plug.
- When setting up the product, make sure that the cables are not pinched, kinked or damaged by sharp edges.
- Always lay the cables so that nobody can trip over or become entangled in them. This poses a risk of injury.
- For safety reasons, disconnect the power adapter from the mains socket during storms.
- Do not touch the power adapter if there are any signs of damage, as this may cause a fatal electric shock! Switch off the mains voltage to the socket containing the power adapter (switch off the corresponding circuit breaker or remove the safety fuse, and then switch off the corresponding RCD protective switch). You can then unplug the power adapter from the mains socket. Dispose of the faulty power adapter in an environmentally friendly manner and discontinue use. Replace it with a power adapter of the same design.
- Never pour liquids over electrical devices or place objects filled with liquid next to the device. If liquid or a foreign object enters the interior of the device nevertheless, first power down the respective mains socket (e.g. switch off the circuit breaker) and then pull the mains plug from the mains socket. Do not operate the product any more afterwards, but take it to a specialist workshop.
- 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. The power adapter may also cause a fatal electric shock! Allow the product to reach room temperature before connecting it and putting it into use. This may take several hours.
- 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.

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 recharge non-rechargeable batteries. This may cause an explosion!

Product overview



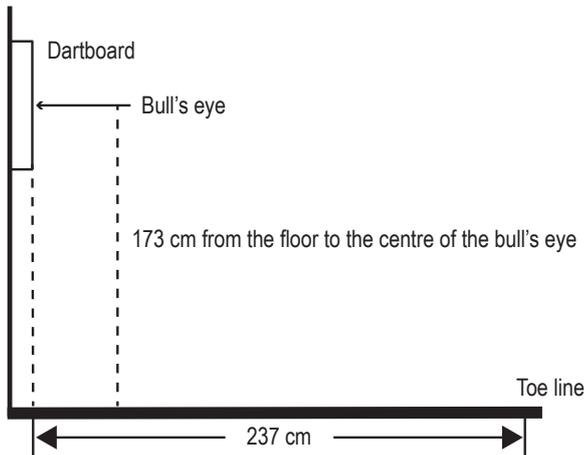
Choosing a location

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. There must be a width of at least 1 m to open the doors.

This dartboard is powered by 4x 1.5 V AA batteries (not supplied) or with the power adapter supplied. Using the power adapter does not provide power to the battery compartment. When using the power adapter, connect the round plug of the power adapter to the connector on the side of the dartboard. Make sure there is a suitable outlet near you. Check this before you start assembling.

Insert the batteries before attaching the dartboard to the wall. See section "Inserting / replacing the battery".

Choose a wall and mount the dartboard. 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/replacing the batteries

- Remove the battery compartment cover on the back. Loosen the screw using a Phillips screwdriver.
- Insert four 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

Button	Description
Game	Select game from G01 to G27. This button is also used to exit the game and to switch to the main menu during a game.
Option/Score	This button enables you to choose a subcategory such as score 100, 200 or option 3, 5, 7. It can also be used to display the current player's score.
Player Cyber&Team/ Eliminate	Select number of players and teams. Select the difficulty level in Cybergame (mode C1 - Professional, C2 - Advanced, C3 - Skilled, C4 - Beginner level 2, C5 - Beginner level 1). Eliminate the dart throw during a game.
Power/Sound	Press the button to turn on. Press and hold the button for approx. 2 seconds to turn off. During operation, press the button repeatedly until the desired volume is set. Order of settings: Off, 1 = low, 2, 3, 4, 5, 6, 7 = high.
Handicap	Pressing this button during the game will set the subcategory of the last player. To do this, press the Player button (the following games have no "handicap" function: G11, 14, 16, 17 and 18). It sets the difficulty level and other options. See separate description.
Double/Miss	This button is only available for game G02. See the game rules. It is also used when a dart throw has not taken place.
Start/Next	Use this button to start a game or change to next player.

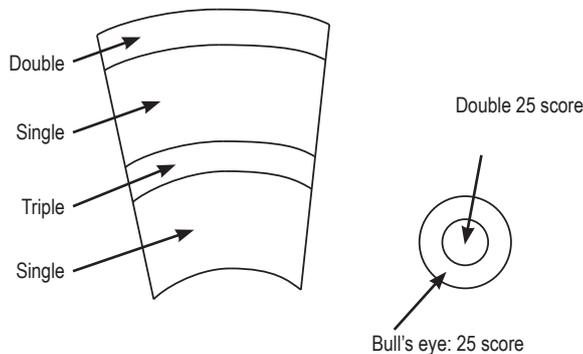
Description of voice prompts

Prompt or signal	Description
One	1
Two	2
Three	3
Four	4
Five	5
Six	6
Seven	7
Eight	8
Nine	9
Ten	10
Eleven	11
Twelve	12
Thirteen	13
Fourteen	14
Fifteen	15
Sixteen	16
Seventeen	17
Eighteen	18
Nineteen	19
Twenty	20
Pro	Virtual player C1 - Professional
Advance	Virtual player C2 - Advanced
Intermediate	Virtual player C3 - Skilled
Novice	Virtual Player C4 - Beginner level 2
Beginner	Virtual Player C5 - Beginner level 1
Bull's eye	Bull's eye hit
Bust	Target missed
Close	Closed area (in some game variants)
Cyber match	Set computer game
Double	Set double in/out. Double segment hit.
Game over	Game is over
In	Game dependent announcement "In"
Master	Double or triple setting
Open	Open area (in some game variants)
Out	Game dependent announcement "Out"
Player	Next player is required or set the number of players.
Players	Set the number of players
Remove darts	Ask players to remove the darts to move to the next player.
Score	Game dependent announcement "Score"
Teams	Game dependent announcement "Team"
Throw darts	Invite players to throw darts.
Triple	Triple segment hit.
Volume	Adjusting the volume.
Winner	First winner determined.
You are good	Valid throw. Randomly generated game announcement
Audible signal "Lost sound"	Darts dropped off "Bounce out"
Audible signal "Bull's eye"	Bull's eye hit
Audible signal "Valid throw"	Signal for valid throw
"Laser" audible signal	Signal for a throw
Audible signal "Locked"	Locked tone
Audible signal "Throw locked"	Throw locked
Audible signal "Start"	Start signal for game
Audible signal "Power on 1"	Dartboard turned on
Audible signal "Power on 2"	Dartboard turned on
Audible signal "Ou"	Game dependent announcement: Killer threw darts.

→ During a voice prompt or an audible signal, LED bars light up to indicate the volume.

Scoring rule

Segment designation



Important Information

The following game modes are available:

- Normal setting: 1 to 8 players
- Cybermatch: 1 player against computer (5 difficulty levels adjustable).
- Team mode: 2 against 2, up to 4 against 4.

- This product comes with 12 darts in disassembled state. Assemble as many of them as you need for your game. 12 replacement tips are included.
- 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 display and the electronics of the dartboard automatically switch to standby mode after approx. 10 minutes, if no activity takes place.
- The dartboard can be used for approx. 48 hours with high-quality alkaline batteries. The battery life also depends on ambient conditions such as temperature.
- Set handicap: After the game and option/score are set, press the **Handicap** button. The default setting is 2. Players set for the handicap. Pressing the **Handicap** button repeatedly sets the difficulty level (the handicap). Use the **Player** button to switch to the next player. After the adjustment, press the **Start** button to start the game. The following games have no "handicap" function: G11, 14, 16, 17 and 18.

Game rules

General rule: If more than 1 player play the game and only 1 player remains at the end, the game is over. The ranking is calculated.

There are 27 games with a total of 216 game variants available.

G01 Count-Up

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

Player: 1 - 8

- 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.

G02 Count-Down

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

Player: 1 - 8

- Each player's points are subtracted from the preset total score.
- The first player to score exactly 0 points is the winner.
- If a player misses the 0 because he has hit too high a number, the voice prompt will be "too high".
- The game can be played in different variants. There are 6 options to choose from. Press the **Double/Miss** button.

Std - Standard display

- Standard rule, no special requirements.

Din - Double in display

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

Dou - Double out display

- If "Double out" is selected, the game ends after 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.

Dio-Double in/out display

- If "Double in" and "Double out" are selected, the game starts and ends with a double segment as described above.

Aou - Master out Double in/out display

- If "Master out double in / out" is selected, the game starts with a double segment. The game ends with a double or triple segment as described above.

DiA - Double in / Master out display

- If "Double in Master out" is selected, the game starts with a double segment. The game ends with a double or triple segment as described above.
- If more than 1 player play the game and only 1 player remains at the end, the game is over. The ranking is calculated.
- If a player does not have more than 180 points and he has the opportunity to win the current round, the system calculates and sets the next hit segment.

G03 Round Clock

Option: 5, 10, 15, 20

Player: 1 - 8

- 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 "Yes" will sound and the next segment area will be displayed. If the wrong segment area is hit, the voice prompt "Sorry" will sound.
- If more than 1 player play the game and only 1 player remains at the end, the game is over.

G04 Round Clock-Double

Option: 205, 210, 215, 220

Player: 1 - 8

- Only the double segment in the activated segment area of the dartboard can be used for scoring points. For all other rules, see game "G03 Round Clock".

G05 Round Clock-Triple

Option: 305, 310, 315, 320

Player: 1 - 8

- Only the triple segment in the activated segment area of the dartboard can be used for scoring points. For all other rules, see game "G03 Round Clock".

G06 Simple Cricket

Option: 000, 020, 025

Player: 1 - 8

- 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.

G07 Score Cricket

Option: E00, E20, E25

Player: 1 - 8

- 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.

G08 Cut Throat Cricket

Option: C00, C20, C25

Player: 1 - 8

- 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.

G09 Double Score Cricket

Option: d00, d20, d25

Player: 1 - 8

- To open the hit area, the player must hit a double segment.
- For all other rules, see game "G07 Section Cricket".

G10 Shove-a-Penny Cricket

Option: P00, P20, P25

Player: 2-8

- It is played like G07 Cricket. Only numbers from 15 to 20 as well as the bull's eye count.
- The player must hit the above-mentioned numbers three times. For each hit, an "■" indicator is displayed. According to the scoring rule, hitting the single, double and triple segments counts as one, two and three hits, respectively.
- If a player scores more than 3 hits in a number, the surplus hits are transferred to the next player.
- The player to hit all the numbers three times is the winner.
- P00: The player can hit any segment of these numbers or the bull's eye. There is no order.
- P20: The player must first hit 20 three times and then 19, 18, 17, 16, 15 and the bull's eye in that order.
- P25: The player must first hit the bull's eye three times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in that order.
- For all other rules, see game "G07 Cricket".

G11 Scram Cricket

Option: A00

Player: 2

- The game consists of 2 rounds. In the first round, the player must hit the numbers from 15 to 20, as well as the bull's eye, while the second player tries to score as many hits as possible while the numbers are open.
- Round 1 is over when all numbers are closed.
- Round 2 is played in reverse order.
- The player with the highest score is the winner.

G012 Golf

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

Player: 1 - 8

- 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 number of hits has been reached, the next number of hits is displayed.
- 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.

G13 Bingo

Option: 132, 141, 168, 189

Player: 1 - 8

- 132: The player must hit the numbers in the order of 15, 4, 8, 14, 3.
- 141: The player must hit the numbers in the order of 17, 13, 9, 7, 1.
- 168: The player must hit the numbers in the order of 20, 16, 12, 6, 2.
- 189: The player must hit the numbers in the order of 19, 10, 18, 5, 11.
- 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 number of hits is shown in random order on the display.
- The first player to hit all the target numbers three times is the winner.

G14 High Score

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

Player: 1 - 8

- In this game, any segment can be hit. According to the scoring rule, hitting the single, double and triple segments counts as one, two and three hits, respectively.
- The option indicates the number of rounds that are played, e.g. H03 = 3 rounds.
- After all rounds are over, the player with the highest hit rate is the winner.

G15 All Five

Score: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91

Player: 1 - 8

- The entire dartboard is used for this game (all segments are active). Each player must throw a total score with 3 darts per round, which is divisible by 5. For every five, the player receives one point. Example: 2, 8, 5 = 15. Since 15 is divisible by 5, the player receives 3 points.
- According to the scoring rule, hitting the single, double and triple segments counts as one, two and three hits, respectively.
- If a player obtains a total score that is not divisible by 5, no points will be awarded.
- The player who first achieves the selected result (e.g. 31) is the winner.
- If the third dart misses the dartboard, even though it has hit the first two darts with a divisible number of 5, no points will be awarded. This rule prevents the player from deliberately throwing it in order not to jeopardise a divisible number.
- To switch to the next player, press the **Next** button.

G16 Shanghai

Option: 101, 105, 110, 115

Player: 1 - 8

- The player must hit the numbers according to the selected option, or the bull's eye.
- 101: The player must hit the numbers from 1 to 20 or the bull's eye.
- 105: The player must hit the numbers from 5 to 20 or the bull's eye.
- 110: The player must hit the numbers from 10 to 20 or the bull's eye.
- 115: The player must hit the numbers from 15 to 20 or the bull's eye.
- Only 1 dart is thrown for a segment. When the target segment is hit, the player receives the points. The target segment changes automatically after the throw.
- When all the target segments are hit and all players finish the throws, the player with the highest score is the winner.

G17 Forty one

Score: 40

Player: 1 - 8

- The set score is 40. The target segments must be hit in the following order: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bull's eye, 41.
- In each round, players must hit the same target segment.
- The player who hits the target segment receives normal points. If a player misses the target segment, he gets half the points scored.
- Finally, the number 41 must be achieved with 3 darts, e.g. 20, 20, 1. If this is not achieved, the score is halved.
- After all rounds are over, the player with the highest score is the winner.

G18 Double down

Score: d40

Player: 1 - 8

- The set score is 40. This game is played like G17 Forty one, but in the following order: 15 and 16 double segments, 17 and 18 triple segments, 19, 20, bull's eye.
- In each round, players must hit the same target segment.
- The player who hits the target segment receives normal points. If a player misses the target segment, he gets half the points scored.
- After all rounds are over, the player with the highest score is the winner.

G19 Gotcha

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

Player: 1 - 8

- Each player's points are added up until the preset total score is reached.
- The first player to reach the exact total number is the winner.
- If the total is exceeded, the voice prompt "Bust" will be heard and the points scored will be cancelled.
- If, on the next roll, the player hits the same number as the previous player, the voice prompt will be "Gotcha". The score of the player is set to 0.

G20 Big Little - Simple

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

Player: 2-8

- 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.
- 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.

G21 Big Little - Hard

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

Player: 2-8

- 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).
- For all other game rules, see the description for game "G20 Big Little - Simple".

G22 killer

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

Player: 2-8

- 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 "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.
- 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.

G23 killer - Double

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

Player: 2-8

- 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.
- For all other rules, see game "G22 killer".

G24 killer - Triple

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

Player: 2-8

- 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.
- For all other rules, see game "G22 killer".

G25 Shoot Out

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

Player: 1 - 8

- 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.
- 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.

G26 Legs over

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

Player: 2-8

- 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.

G27 Legs Under

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

Player: 2-8

- 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 or inserted incorrectly. Pay attention to correct polarity.• Check that the power adapter is connected and the power plug is connected to a suitable power outlet.
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. Alternatively disconnect the power adapter for approx. 10 seconds from the dartboard. 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

a Dartboard

Power supply	9 V / DC, 500 mA via power adapter or 4 x 1.5V battery type AA
Number of players	1 – 8
Number of games / variants	27 games / 216 game variants
Operating conditions.....	0 to +60 °C, 25 – 60%
Storage conditions.....	-10 to +60 °C, 25 – 60 %
Dimensions (W x H x D)	490 x 546 x 55 mm (closed)
Weight	2177 g

b Power adapter

Input voltage / current.....	100 - 240 V/AC, 50/60 Hz 0.3 A
Output voltage/current.....	9 V/DC, 0.5 A