



Gebrauchs- anleitung

crane[®]

ELEKTRONISCHES DART-SPIEL



Inhaltsverzeichnis

- 1. **Allgemeines**3
- 2. **Verwendete Symbole**3
- 3. **Bestimmungsgemäße Verwendung**4
- 4. **Sicherheitshinweise**5
- 5. **Lieferumfang / Teilebeschreibung**7
- 6. **Lieferumfang prüfen**9
- 7. **Montage**9
- 8. **Bedienung des elektronischen Dart-Spiels**12
- 9. **Spiele**14
- 10. **Nach dem Gebrauch**24
- 11. **Reparatur, Wartung und Ersatzteile**24
- 12. **Reinigung**24
- 13. **Aufbewahrung**.....24
- 14. **Transport**.....25
- 15. **Entsorgungshinweise**.....25
- 16. **Fehlersuche (FAQ)**25
- 17. **Technische Daten**.....26

 **Dieses elektronische Dart-Spiel ist ein Sportgerät, kein Spielzeug!**
 Lesen Sie die Gebrauchsanleitung bitte sorgfältig durch und beachten Sie die beschriebene richtige Handhabung von Darts und elektronischem Dart-Spiel, um Verletzungen und Beschädigungen zu vermeiden.



Gilt für Adapter
 Typennr. Adapter: AD-05

1. Allgemeines



Bitte lesen Sie die Gebrauchsanleitung, insbesondere die Sicherheitshinweise, vor dem ersten Gebrauch sorgfältig durch und verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nur wie in dieser Gebrauchsanleitung beschrieben.

Die Nichtbeachtung der nachfolgenden Hinweise kann zu schweren Verletzungen führen. Die Gebrauchsanleitung ist fester Bestandteil des elektronischen Dart-Spiels. Bewahren Sie diese Gebrauchsanleitung zum späteren Nachschlagen auf und geben Sie diese mit, wenn Sie das elektronische Dart-Spiel an einen anderen Benutzer weitergeben.

Diese Gebrauchsanleitung kann auch als PDF-Datei bei unserem Kundenservice angefordert werden. Kontaktieren Sie hierfür die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse.

2. Verwendete Symbole



Vor Gebrauch Anleitung beachten!



WARNUNG!

Dieses Signalsymbol/-wort bezeichnet eine Gefährdung mit einem mittleren Risikograd, die, wenn sie nicht vermieden wird, den Tod oder eine schwere Verletzung zur Folge haben kann.



HINWEIS!

Dieses Signalwort warnt vor möglichen Sachschäden.



Konformitätserklärung: Mit diesem Symbol markierte Artikel erfüllen die Anforderungen der EG-Richtlinien. Die vollständige Konformitätserklärung können Sie unter der auf der Garantiekarte angegebenen Serviceadresse anfordern.



Adapterpolarität



Herstellungsdatum



Gilt für Adapter
Typennr. Adapter: AD-05



Geprüfte Sicherheit:
Gilt für Adapter, Typennr. Adapter: AD-05



Dieses Gerät entspricht der Schutzklasse II und ist demnach schutzisoliert ausgeführt.



Altgeräte nicht im Hausmüll entsorgen (s. Abschnitt „Entsorgungshinweise“).



EFFICIENCY LEVEL:

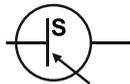
Leistungsgrad



Mit diesem Symbol markierte Artikel dürfen nur in Innenräumen verwendet werden.



Kurzschlussfester Schutztransformator



Schaltnetzteil



Wenn die Stifte der Steckerteile beschädigt sind, muss das Steckernetzteil verschrottet werden.

3. Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieses elektronische Dart-Spiel ist ein Sportgerät und kein Spielzeug, daher ist es nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet! Das elektronische Dart-Spiel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können. Das elektronische Dart-Spiel erfordert als

Sportgerät Zielgenauigkeit und Konzentration und stellt hohe Anforderungen an die Motorik. Das elektronische Dart-Spiel ist ausschließlich für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.

Dieses elektronische Dart-Spiel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weichen Spitzen (Softtip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitzen verursacht irreparable Schäden.

4. Sicherheitshinweise



WARNUNG!

VERLETZUNGSGEFAHR!

- Das elektronische Dart-Spiel darf nur mit dem mitgelieferten Netzadapter verwendet werden.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nur mit SELV (Safety Extra Low Voltage / Schutzkleinspannung) entsprechend der Kennzeichnung auf dem elektronischen Dart-Spiel versorgt werden.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nur von fachkundigen Personen an einer geeigneten Wand montiert werden.
- Vergewissern Sie sich, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor Sie das Loch für die Montage bohren. Wählen Sie gegebenenfalls eine andere Stelle für die Montage.
- Das elektronische Dart-Spiel muss mit Schrauben und Dübeln an einer Wand befestigt werden.
- Beachten Sie weitere Hinweise im Kapitel „Reinigung und Aufbewahrung“.
- Das elektronische Dart-Spiel ist nicht zur Aufstellung in einem Bereich geeignet, in dem ein Wasserstrahler verwendet werden kann.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nicht mit einem Wasserstrahler gereinigt werden.
- Dieses elektronische Dart-Spiel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das elektronische Dart-Spiel zu verwenden ist.

- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicher zu stellen, dass sie nicht mit dem elektronischen Dart-Spiel spielen.
- Achten Sie darauf, dass sich das elektronische Dart-Spiel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. montiert wird.
- Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht an Türen!
- Pflegen und überprüfen Sie das elektronische Dart-Spiel und die Sicherheitsmaßnahmen regelmäßig.
- Verpackungsmaterial ist kein Spielzeug! Achten Sie darauf, dass Sie während des Auspackens alle Verpackungsmaterialien sorgsam entfernen und so lagern bzw. entsorgen, dass Kinder nicht darauf zugreifen können.

HINWEIS!**SACHSCHÄDEN VERMEIDEN**

- Um Beschädigungen zu vermeiden, verwenden Sie ausschließlich geeignete Softtip-Kunststoffspitzen. Lange Spitzen und Stahlspitzen sind für elektronische Dart-Spiele nicht geeignet.
- Werfen Sie möglichst ohne großen Kraftaufwand. Es besteht die Gefahr, dass die Dartspitzen abbrechen oder das elektronische Dart-Spiel beschädigt wird.
- Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie das elektronische Dart-Spiel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Behälter unmittelbar über oder neben das elektronische Dart-Spiel.

SICHERHEITSHINWEISE FÜR DEN NETZADAPTER**WARNUNG!**

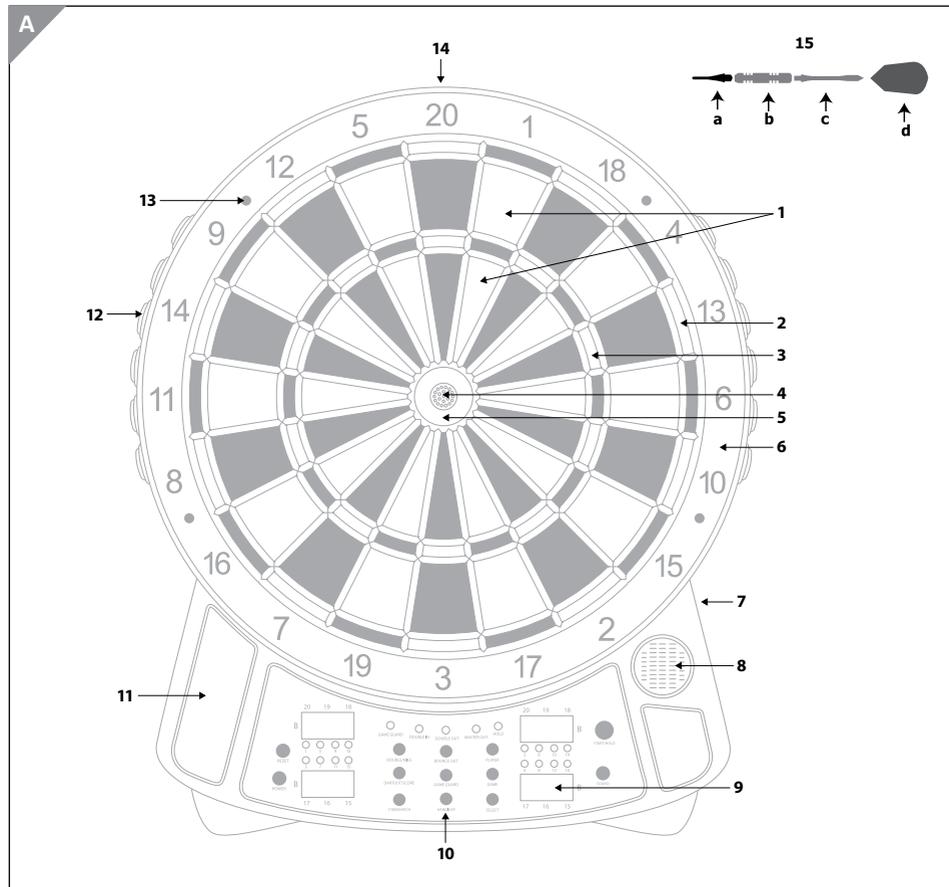
Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit diesem elektronischen Dart-Spiel.
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich Original-Ersatzteile.

- Zuerst trennen Sie den Netzadapter vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem elektronischen Dart-Spiel trennen.
- Nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie den Netzadapter von Feuchtigkeit fern.
- Bei beschädigtem Gehäuse oder beschädigter Zuleitung zum elektronischen Dart-Spiel, Netzadapter nicht mehr verwenden.
- Netzadapter vom Stromnetz trennen, wenn Sie das elektronische Dart-Spiel über einen längeren Zeitraum nicht benutzen.
- Niemals Ausgangsleitung kurzschließen.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.
- Netzadapter nicht abdecken, sorgen Sie für ausreichende Belüftung, um eine Erwärmung des Netzadapters zu vermeiden.
- Die Steckdose muss sich nahe am Gerät befinden und leicht zugänglich sein.
- Stellen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht zu dicht an elektrischen Motoren oder Mikrowellengeräte.

5. Lieferumfang / Teilebeschreibung

- 1 x elektronisches Dart-Spiel
- 2 x Standfuß
- 12 x Schaft
- 12 x Griff
- 12 x Flügel
- 100 x Softtip-Kunststoffspitzen
- 1 x Netzadapter
- 4 x Schrauben und Dübel für die Wandmontage
- 1 x Spiel- und Gebrauchsanleitung



- | | |
|--|---|
| 1. Single-Segment, einfache Punktzahl | 10. Tastenfeld |
| 2. Double-Segment, doppelte Punktzahl | 11. Spielkarte |
| 3. Triple-Segment, dreifache Punktzahl | 12. Darthalter |
| 4. Bull's Eye: 50 Punkte | 13. Bohrlöcher |
| 5. Bull: 25 Punkte | 14. Aufhängevorrichtung (hinten) |
| 6. Fangring: Kantenwurf, kein Punkt | 15. Dart |
| 7. Anschlussbuchse für Netzadapter | A Spitze, B Griff, C Schaft, |
| 8. Lautsprecher | D Flügel |
| 9. 4 LED-Displays markiert mit B
(das B hat keine weitere Funktion) | |

6. Lieferumfang prüfen

HINWEIS!

Gefahr von Sachschäden!

Wenn Sie die Verpackung unvorsichtig mit einem scharfen Messer oder anderen spitzen Gegenständen öffnen, können Sie das elektronische Dart-Spiel beschädigen. Gehen Sie beim Öffnen der Verpackung vorsichtig vor.

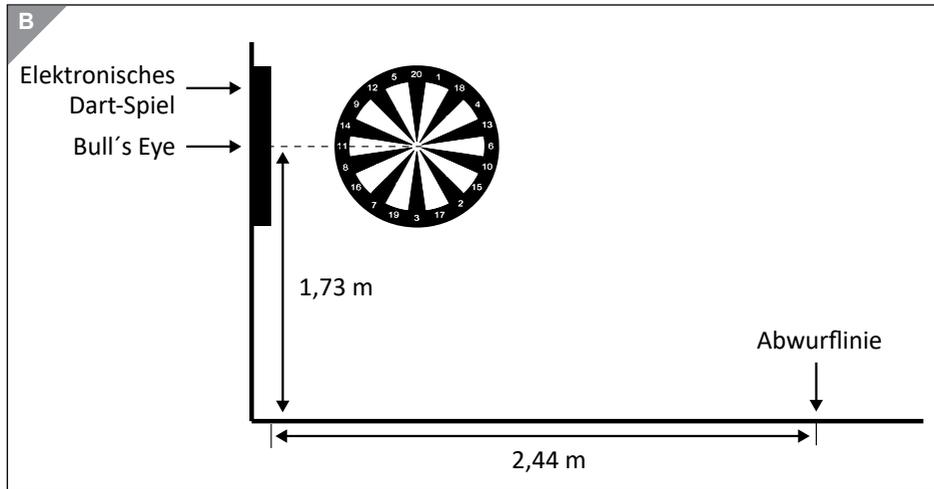
Kontrollieren Sie, ob der Lieferumfang vollständig ist und ob das elektronische Dart-Spiel Schäden aufweist. Ist dies der Fall, verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nicht. Wenden Sie sich über die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse an den Hersteller.

7. Montage

Montage des elektronischen Dart-Spiels:

Das elektronische Dart-Spiel darf nur von fachkundigen Personen an einer geeigneten Wand montiert werden. Vergewissern Sie sich, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor Sie das Loch für die Montage bohren. Wählen Sie gegebenenfalls eine andere Stelle für die Montage.

Entfernen Sie vor dem ersten Benutzen des elektronischen Dart-Spiels die Schutzfolie auf dem Tastenfeld und der Spielkarte. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz vor der Dartscheibe und einer geeigneten Netzsteckdose in der Nähe aus. Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht an Türen. Die Abwurfline befindet sich in einem Abstand von 2,44 m vom elektronischen Dart-Spiel entfernt. Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel so an der Wand, dass sich die Mitte des Bull's Eye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet. Zeichnen Sie das Bohrloch, mit einem geeigneten Stift an der Wand an. Bohren Sie das Loch an der markierten Stelle mit einer geeigneten Bohrmaschine und schlagen Sie den mitgelieferten Dübel mit einem Hammer in das Loch. Montieren Sie das elektronische Dart-Spiel entweder über die Aufhängevorrichtung mit einer Schraube oder über die dauerhafte Wandmontage mit vier Schrauben.

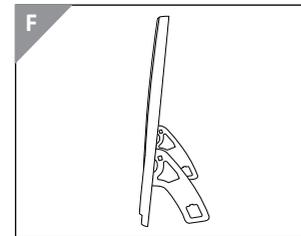
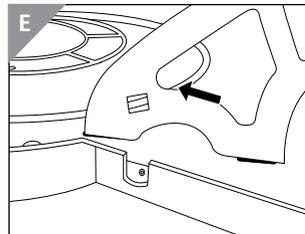
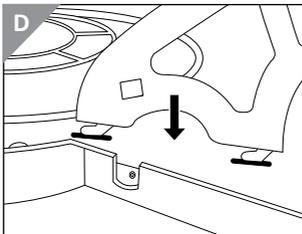
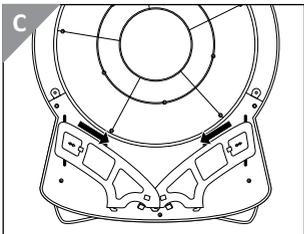


Montage der Standfüße:

Als Alternative zur Wandmontage können Sie auch die beiden mitgelieferten Standfüße an der Dartscheibe montieren.

So können Sie das elektronische Dart-Spiel an vielen verschiedenen Standorten aufstellen.

1. Legen Sie die Dartscheibe auf die Vorderseite. Die Standfüße sind auf der Rückseite der Dartscheibe befestigt.
2. Lösen Sie die Standfüße, indem Sie diese in Pfeilrichtung verschieben (s. Abb. C).
3. Setzen Sie einen der Standfüße in die dafür vorgesehenen Aussparungen auf der Rückseite der Dartscheibe ein (s. Abb. D).
4. Schieben Sie den Standfuß nach oben bis dieser einrastet (s. Abb. E).
5. Wiederholen Sie den Vorgang für den zweiten Standfuß. Sie können die Dartscheibe nun aufstellen (s. Abb. F).



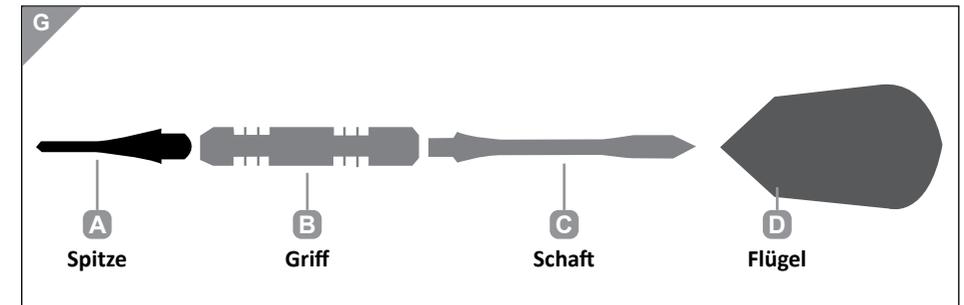
HINWEIS!

Gefahr von Sachschäden!

Wenn Sie das elektronische Dart-Spiel mithilfe der Standfüße aufstellen, vergewissern Sie sich immer, dass die Dartscheibe stabil auf einem festen und ebenen Untergrund steht und nicht herunterfallen kann. Das elektronische Dart-Spiel kann sonst beschädigt werden.

Montage der Darts:

Schrauben Sie Spitze (15 A) und Schaft (15 C) an den Griff (15 B) und stecken Sie die aufgefalteten Flügel (15 D) mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.



8. Bedienung des elektronischen Dart-Spiels

Funktionstasten auf dem Tastenfeld

POWER	Elektronisches Dart-Spiel ein- und ausschalten
GAME	Spiel wählen
SELECT	Spieleoptionen und Schwierigkeitsgrade einstellen
PLAYER	Anzahl der Mitspieler einstellen 1 bis 16 Spieler, oder zwei Teams mit bis zu 8 Spielern
DOUBLE / MISS	Aktiviert bei den Spielen 301, 401, 501 usw. die Double In/ Double Out Funktion. Wenn ein Dart nicht im aktiven Segment landet, Miss Taste drücken, damit das elektronische Dart-Spiel den Fehlwurf registriert
SOUND	Lautstärke einstellen, 7 Stufen und Ton aus
START / HOLD	Spiel starten, Spieler überspringen
CYBERMATCH	Spiel gegen einen virtuellen Gegner. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus, dann Cybermatch-Taste drücken. 5 Schwierigkeitsstufen (sehr schwer, schwer, mittel, leicht und sehr leicht).
DART-OUT / SCORE	Elektronische Wurfempfehlung in den Spielen 301, 401, 501 usw., bei Punktestand 160 oder darunter. Double und Triple Würfe sind mit 2 und 3 Strichen gekennzeichnet
BOUNCE OUT	Letzten Wurf rückgängig machen
RESET	Alle Einstellungen und Punkte im Spiel werden zurückgesetzt.
GAME GUARD	Tastensperre während des Spiels
HANDICAP	Vor dem Spielstart können unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für verschiedene Spieler gewählt werden.

Ein- und Ausschalten:

Zum Einschalten des elektronischen Dart-Spiels den Netzadapter mit elektronischem Dart-Spiel und Steckdose verbinden. Drücken Sie <POWER> und wählen Sie dann die gewünschte Option. Zum Abschalten drücken Sie erneut <POWER>. Zur Komplettabschaltung des elektronischen Dart-Spiels ziehen Sie den Netzstecker.

Standby-Modus

Nach 10-minütiger Kontaktpause schaltet sich das Gerät automatisch in einen Standby-Modus. Es startet nach einem neuen Kontakt (per Dart oder Knopfdruck) an der Position des Spiels/der Anzeige, an dem es sich abgeschaltet hat.

Handicap einstellen:

Drücken Sie <PLAYER> und wählen Sie Spieler 1. Drücken Sie <HANDICAP> und stellen Sie das Handicap für Spieler 1 ein. Drücken Sie <PLAYER> und wählen Sie Spieler 2, stellen Sie das Handicap für Spieler 2 ein. Stellen Sie so viele Handicaps ein, wie Spieler mitspielen. Drücken Sie < START / HOLD > um das Spiel zu starten.

Spielablauf:

- Um ein Spiel zu wählen, drücken Sie <GAME>, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint.
- Drücken Sie <PLAYER> um die Anzahl der Spieler festzulegen (1 bis 16 Spieler).
- Drücken Sie <HANDICAP> um verschiedene Sicherheitsstufen einzustellen.
- Drücken Sie <DOUBLE/ MISS> bei den Spielen 301-901, um weitere Optionen zu wählen.
- Drücken Sie <CYBERMATCH>, dann spielen Sie gegen den Computer.
- Drücken Sie <START / HOLD> um das Spiel zu starten.
- Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang. Nach dem dritten Dart ertönt ein Signal und das Display blinkt auf.
- Entfernen Sie die Darts aus der Dartscheibe mit einer leichten Drehbewegung nach rechts.
- Drücken Sie <START / HOLD>, der nächste Spieler ist an der Reihe.

9. Spiele

NR.	Spiel	Kürzel
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

G01 301-901

Die Punkte jedes Darts pro Durchgang werden vom Anfangsspielstand abgezogen. Der Spieler, der zuerst **exakt** die Null erreicht, gewinnt. Bei Überwerfen wird der Durchgang nicht gewertet, der Spieler startet mit dem Spielstand von vor dem Durchgang. Es kann Double-IN/ Double-OUT gewählt werden.

Optionen über <DOUBLE / MISS> wählen.

OP1: Standard, das Spiel wird begonnen egal, welches Segment getroffen wird.

OP2: Double-IN, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt.

OP3: Double-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

OP4: Double-IN-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt und beendet wird.

OP5: MASTER-OUT, ein Double- oder Triple-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

OP6: Double-IN / MASTER-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt, ein Double- oder Triple-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

<SELECT> drücken, um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen.

G02 CRICKET

Gespielt wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bull und dem Bull's Eye. Der Spieler, der alle Segmente dreimal trifft, gewinnt. Ziel ist es, am meisten Punkte zu erreichen und die entsprechenden Zahlen zu schließen. Der Spieler wirft pro Durchgang drei Darts. Schafft es der Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, ist die Zahl geöffnet. Nur Treffer auf dem geöffneten Segment geben Punkte. Trifft der Gegner ebenfalls dreimal das geöffnete Segment, wird es geschlossen. In diesem Segment können somit keine Punkte mehr gesammelt werden. Doppel- und Dreifachsegmente zählen 2 und 3 Treffer. Die Segmente können in einer beliebigen Reihenfolge geöffnet werden. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erzielt und die meisten Segmente schließt. Hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, aber weniger Punkte, muss er versuchen, die offenen Segmente zu treffen, bevor der Gegner die Segmente schließt.

Optionen über <SELECT> wählen.

NO-SCORE-CRICKET

Cricket-Variante, es können keine Punkte erzielt werden. Ziel ist es, die geöffneten Segmente zu schließen.

Option über <SELECT> wählen.

G03 SCRAM (für 2 Spieler oder 2 Teams)

Ähnlich wie Cricket, nur die Zahlen von 15 bis 20 und das Bull und Bull's Eye zählen. Das Spiel hat zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die aktiven Segmente zu schließen. Der Spieler 2 kann nur in den offenen Segmenten punkten. Runde 1 endet, wenn alle aktiven Segmente geschlossen sind. In Runde 2 versucht der Spieler 2 alle Segmente zu schließen, Spieler 1 versucht zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G04 CUT THROAT CRICKET

Cricket-Variante, Segmente können nur geschlossen werden. Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Wer die meisten Segmente geschlossen hat, spielt dabei keine Rolle. Der Spieler bekommt bei dieser Variante nur Punkte, wenn der Gegner bereits geschlossene Segmente trifft. Beispiel: Spieler 1 schließt Segment 20 im zweiten Wurf, er hat im ersten Wurf die einfache 20 getroffen, im zweiten Wurf die zweifache 20. Wenn er im dritten Wurf erneut ein 20er-Segment trifft, wird die Punktzahl des dritten Wurfs dem Spieler 2 hinzugerechnet.

G05 ENGLISH CRICKET (nur für 2 Spieler)

Cricket-Variante, der Spieler muss neunmal das Bull und / oder das Bull's Eye treffen, um die Runde zu beenden, das Bull's Eye zählt zweimal. Wenn der Spieler 2 das Bull und / oder das Bull's Eye verfehlt, werden die beim Wurf erzielten Punkte, dem Gegner hinzugerechnet. Der Spieler 1 kann in der ersten Runde Punkte erzielen, er muss aber mindestens 40 Punkte erreichen. Trifft der Spieler 1 das Bull und / oder das Bull's Eye, wird dem Spieler 2 ein Bull und / oder ein Bull's Eye abgezogen. Spieler 1 erhält mehr Zeit, um Punkte zu sammeln. Wenn Spieler 2 neunmal das Bull und / oder das Bull's Eye trifft, ist die erste Runde vorbei und die zweite Runde beginnt mit vertauschten Rollen.

G06 ADVANCED CRICKET

Cricket-Variante für fortgeschrittene Spieler. Es zählen nur Double- und Triple-Segmente, Double-Segmente zählen einfach und Triple-Segmente zweifach. Das Bull zählt einfach und das Bull's Eye zählt zweifach wie beim Cricket.

G07 SHOOTER

Ein Segment wird vom Computer zufällig ausgewählt und im Display angezeigt. Der Spieler muss dieses Segment treffen. Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente zweifach, Triple-Segmente dreifach, Bull vierfach. Wenn der Computer Bull's Eye auswählt, dann zählt Bull zweifach und Bull's Eye vierfach. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 6 Runden OP5: 10 Runden
 OP2: 7 Runden OP6: 11 Runden
 OP3: 8 Runden OP7: 12 Runden
 OP4: 9 Runden

G08 BIG SIX

Die 6 ist das erste Zielsegment. Wenn Spieler 1 die 6 verfehlt, wird ihm ein Leben abgezogen. Spieler 2 versucht die 6 zu treffen. Gelingt es einem Spieler das Zielsegment in den ersten beiden Würfeln zu treffen entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben ; OP2: 4 Leben ; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

G09 OVERS

Jeder Spieler hat drei Würfe. Wer in der ersten Runde die meisten Punkte wirft, führt. Der andere Spieler muss die Punkte übertreffen, sonst verliert er ein Leben. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

G10 UNDERS

Im ersten Spiel wird die Punktzahl 180 vorgegeben. Der Spieler, der in der ersten Runde die wenigsten Punkte wirft, führt. Jeder Fehlwurf wird mit 60 Punkten bestraft.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

G11 COUNT UP

Ziel ist es, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Wer diese Punkte zuerst erreicht, gewinnt.

OP1: 300; OP2: 400; OP3: 500; OP4: 600; OP5: 700; OP6: 800; OP7: 900; OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Das Spiel beginnt bei 0, der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Runden; OP2: 4 Runden; OP3: 5 Runden; OP4: 6 Runden; OP5: 7 Runden;
OP6: 8 Runden; OP7: 9 Runden; OP8: 10 Runden; OP9: 11 Runden; OP10: 12 Runden;
OP11: 13 Runden; OP12: 14 Runden

G13 ROUND THE CLOCK

Jeder Spieler muss nacheinander die Segmente von 1 bis 20 und das Bull und / oder das Bull's Eye treffen. Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Wer als Erster alle Segmente getroffen hat, gewinnt. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

Double- und Triple-Segmente zählen einfach.

ROUND THE CLOCK Double

über <SELECT> wählen d = double

Dieselben Regeln wie ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Double-Segmente.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

über <SELECT> wählen t = triple

Dieselben Regeln wie ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Triple-Segmente.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G14 KILLER

Für 2 oder mehr Spieler. Der Spieler wählt sich eine Zahl aus, die er treffen muss. Das LED-Display zeigt SEL an. Diese Nummer ist seine, die Mitspieler müssen verschiedene Nummern haben. Haben alle Spieler ihre Nummer, müssen die Spieler, in ihrem Segment das Double-Segment treffen, dann sind sie der Killer. Die anderen Mitspieler werden „ausgemacht“, in dem ihre Segmente vom Killer getroffen werden. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben

G15 DOUBLE DOWN

Ziel ist es, die meisten Punkte in den aktiven Segmenten zu bekommen. Alle Spieler beginnen mit 40 Punkten. Das Spiel beginnt in Segment 15. Wenn Segment 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert. Trifft der Spieler die 15, werden 15 Punkte zu seiner Punktzahl addiert, Double- und Triple-Treffer zählen. Die nächste Runde beginnt in Segment 16. Die Segmente werden in der Reihenfolge der Tabelle gespielt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

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

G16 DOUBLE DOWN 41

Dieselben Regeln wie Double Down, es wird zusätzlich eine Runde gespielt. Die Spieler müssen mit drei Versuchen genau 41 Punkte erreichen.

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

G17 ALL FIVES

Jeder Spieler hat drei Würfe, alle Segmente sind aktiv. Die Zahl nach drei Würfeln muss durch 5 teilbar sein. Ist die Zahl nicht durch 5 teilbar, bekommt der Spieler keine Punkte. Alle drei Darts müssen die Dartscheibe treffen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 51 Punkte erreicht hat.

- OP1: 51 Punkte
- OP2: 61 Punkte
- OP3: 71 Punkte
- OP4: 81 Punkte
- OP5: 91 Punkte bis zum Sieg.

G18 SHANGHAI

In der ersten Runde muss Segment eins getroffen werden, in Runde zwei das zweite Segment usw. bis Segment 20 bzw. Bull und / oder Bull's Eye. Im Level S, D, T können nur Single-, Double-, Triple-Segmente getroffen werden.

Optionen über <SELECT> wählen.

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dieselben Regeln wie Shanghai, es wird aber nur mit den Double- und Triple-Segmenten gespielt.

Optionen über <SELECT> wählen.

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G19 GOLF

Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl nach der neunten Runde. Die Segmente 1 bis 18 müssen in der richtigen Reihenfolge getroffen werden. Eine Zahl muss dreimal getroffen werden, Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente doppelt, Triple-Segmente dreifach. Trifft ein Spieler beim ersten Wurf das richtige Triple-Segment, ist das Segment abgeschlossen.

G20 FOOTBALL

Das Spielfeld muss gewählt werden, entweder durch Wurf auf die Scheibe, oder durch Tastenauswahl. Ist das Spielfeld gewählt, wird die zu treffende Linie festgelegt. Das ausgewählte Segment gilt als Startpunkt, das gegenüberliegende Segment als Ziel.

Beispiel: Hat ein Spieler das Segment 20 ausgewählt, ist das Segment 3 das Ziel. Das Spielfeld ist in 11 Segmente aufgeteilt, die nacheinander getroffen werden müssen. Zuerst das Double-20-Segment, dann das äußere Single-20-Segment, Triple-20, inneres Single-20-Segment, Bull, Bull's Eye, Bull, inneres Single-3-Segment, Triple 3, äußere Single-3-Segment, Double-3-Segment. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

G21 BASEBALL

Es werden neun Runden („Innings“) gespielt. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Inning.

- Single-Segment = eine Station
- Double-Segment = zwei Stationen
- Triple-Segment = drei Stationen
- Bull und / oder Bull's Eye-Segment, „Home Run“ (kann nur mit dem dritten Dart versucht werden)

Ziel ist es, so viele „runs“ pro Runde zu machen, wie möglich. Auf dem Display werden die einzelnen Stationen angezeigt.

G22 STEEPLECHASE

Der Hindernislauf beginnt im Segment 20 und geht einmal im Uhrzeigersinn um das elektronische Dart-Spiel. Das Ende ist bei Segment 5, dann muss noch das Bull und / oder das Bull's Eye getroffen werden. Beim Hindernislauf dürfen nur die inneren Single-Elemente, also die, zwischen Bull und / oder Bull's Eye und dem Triple-Ring, getroffen werden. Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5 sind die Hindernisse und müssen getroffen werden.

G23 ELIMINATION

Jeder Spieler muss mit drei Würfeln, die Punktzahl des Spielers davor übertreffen. Gelingt dies nicht, verliert der Spieler ein Leben.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 4 Leben; OP2: 5 Leben

G24 HORSESHOES

Nur Treffer im 20er und 3er Segment zählen. Double-Segmente und Triple-Segmente werden gezählt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUNDS

Das elektronische Dart-Spiel wird zum Kriegsfeld. Ein Spieler übernimmt die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels, er muss die untere Hälfte beschießen. Der andere Spieler übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte beschießen.

Optionen über <SELECT> wählen.

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

Wie Battleground, aber zum Beenden muss das Bull und / oder das Bull's Eye getroffen werden.

Obere Hälfte: Segmente 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Untere Hälfte: Segmente 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Regeln wie beim normalen Battleground, die Double- und Triple-Segmente sind vermint, sie dürfen nicht getroffen werden. Wird eine Mine getroffen, verliert der Spieler ein Leben.

G27 PAINTBALL

Die Regeln sind ähnlich wie beim Battleground. Trifft der Spieler zweimal das Bull's Eye, erobert er die gegnerische Flagge. Ziel ist es, alle gegnerischen Segmente zu vernichten oder die gegnerische Flagge zu erobern.

Optionen über <SELECT> wählen.

Paintball Double

Nur Double-Segmente zählen, das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

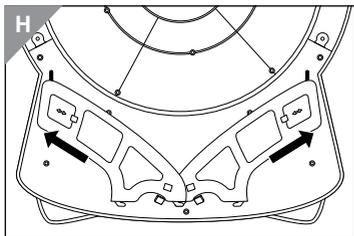
Paintball Triple

Nur Triple-Segmente zählen, das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

10. Nach dem Gebrauch

Schalten Sie das elektronische Dart-Spiel nach dem Gebrauch aus. Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das elektronische Dart-Spiel nach dem Gebrauch abkühlen.

Ziehen Sie die Standfüße aus den Aussparungen und rasten Sie die beiden Standfüße ordnungsgemäß auf der Rückseite der Dartscheibe ein (s. Abb. H.).



11. Reparatur, Wartung und Ersatzteile

Nehmen Sie keine eigenmächtigen Reparaturen am elektronischen Dart-Spiel vor. Bei einem Defekt wenden Sie sich bitte an die Servicestelle auf der Garantiekarte. Beziehen Sie Ersatzteile nur über die Servicestelle.

12. Reinigung

Bevor Sie das elektronische Dart-Spiel reinigen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Bei eventuellen Verschmutzungen des Tastenfelds und des Rands benutzen Sie ein feuchtes Tuch und ein mildes Reinigungsmittel. Berühren Sie nicht den Netzadapter mit dem feuchten Tuch. Den Netzadapter mit einem trockenen Tuch von Staub befreien. Den Innenbereich des Fangrings mit einem trockenen Tuch von Staub befreien, da sonst die hinterliegende Elektronik beschädigt werden kann.

13. Aufbewahrung

Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie das elektronische Dart-Spiel am besten mit einem Tuch ab, um es vor Staub zu schützen. Säubern Sie das elektronische Dart-Spiel, bevor Sie es lagern.

Lagern Sie das elektronische Dart-Spiel immer trocken und sauber in einem temperierten und vor Kindern unzugänglichen Ort. Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel keiner Druckbelastung aus z. B. im Schrank unter schweren Gegenständen.

14. Transport

Transportieren Sie das elektronische Dart-Spiel sauber und sicher verpackt. Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel beim Transport keiner Druckbelastung aus z. B. im Auto unter schweren Gegenständen.

15. Entsorgungshinweise



Das Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne bedeutet, dass Elektro- und Elektronikgeräte nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden dürfen. Verbraucher sind gesetzlich dazu verpflichtet, Elektro- und Elektronikgeräte am Ende ihrer Lebensdauer einer vom unsortierten Siedlungsabfall getrennten Erfassung zuzuführen.

Auf diese Weise wird eine umwelt- und ressourcenschonende Verwertung sichergestellt. Batterien und Akkumulatoren, die nicht fest vom Elektro- oder Elektronikgerät umschlossen sind und zerstörungsfrei entnommen werden können, sind vor der Abgabe des Geräts an einer Erfassungsstelle von diesem zu trennen und einer vorgesehenen Entsorgung zuzuführen. Das Gleiche gilt für Lampen, die zerstörungsfrei aus dem Gerät entnommen werden können. Elektro- und Elektronikgerätebesitzer aus privaten Haushalten können diese bei den Sammelstellen der öffentlich- rechtlichen Entsorgungsträger oder bei den von den Herstellern bzw. Vertreibern im Sinne des WEEE 2012/19 eingerichteten Sammelstellen abgeben. Die Abgabe von Altgeräten ist unentgeltlich. Rücknahmepflichtig sind Händler mit einer Verkaufsfläche von mindestens 400 m² für Elektro- und Elektronikgeräte. Ebenso rücknahmepflichtig sind Fernabsatzhändler mit einer Lagerfläche von mindestens 400 m² für Elektro- und Elektronikgeräte. Generell haben Vertreter die Pflicht, die unentgeltliche Rücknahme von Altgeräten durch geeignete Rücknahmemöglichkeiten in zumutbarer Entfernung zu gewährleisten. Verbraucher haben die Möglichkeit zur unentgeltlichen Abgabe eines Altgeräts bei einem rücknahmepflichtigen Vertreter, wenn sie ein gleichwertiges Neugerät mit einer im Wesentlichen gleichen Funktion erwerben. Diese Möglichkeit besteht auch bei Lieferungen an einen privaten Haushalt. Der Vertreter hat den Verbraucher bei Abschluss des Kaufvertrags bezüglich einer entsprechenden Rückgabeabsicht zu befragen. Abgesehen davon können Verbraucher Altgeräte bei einer Sammelstelle eines rücknahmepflichtigen Vertreibers unentgeltlich abgeben, ohne dass dies an den Erwerb eines Neugeräts geknüpft ist. Allerdings dürfen die Kantenlängen der

jeweiligen Geräte 25 cm nicht überschreiten. Bei einer unsachgemäßen Entsorgung (z.B. gemeinsam mit gemischten Siedlungsabfällen) können giftige Inhaltsstoffe in die Umwelt gelangen, die gesundheitsschädigende Wirkungen auf Menschen, Tiere und Pflanzen haben.

16. Fehlersuche (FAQ)

Das elektronische Dart-Spiel hat keinen Strom:

Stellen Sie sicher, dass der Netzadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzadapteranschluss in der Anschlussbuchse des elektronischen Dart-Spiels befindet.

Klemmende Segmente oder Tasten:

Es kann passieren, dass sich die Segmente verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Schieben Sie das Segment mit den Fingern hin und her. Sanftes Herausziehen des Darts im Segment oder Hin- und Herschieben des Segments mit leichtem Fingerdruck befreit das Segment.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen:

Versuchen Sie die abgebrochene Spitze mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem elektronischen Dart-Spiel herausragt, schieben Sie die Spitze durch die Öffnung in die Scheibe hinein. Weiche Spitzen können die hinter dem Segment liegende Elektronik nicht beschädigen. Benutzen Sie hierfür eine noch gute Spitze eines Darts. Niemals die kurz abgebrochene Spitze mit einem spitzen Metallgegenstand durch das elektronische Dart-Spiel schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das elektronische Dart-Spiel eingeführt wird.

17. Technische Daten

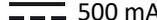
Dart:

Gewicht: 12g

Elektronisches Dart-Spiel:

Maße Dartscheibe: ca. 51 x 42,5 x 2,6 cm

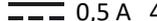
Anschlusswerte:

9V  500 mA

 = Schutzklasse III

Netzadapter:

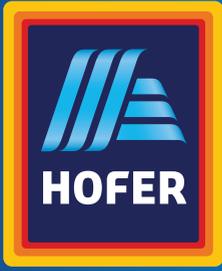
Eingang: 100-240 V~50/60 Hz 0,3 A Max

Ausgang: 9 V  0,5 A 4,5 W

 = Schutzklasse II

Durchschnittliche Effizienz im Betrieb: 77,04 %

Leistungsaufnahme bei Nulllast: 0,1 W



Version: 2023-06



VERTRIEBEN DURCH:

ASPIRIA NONFOOD GMBH
LADEMANNBOGEN 21-23
22339 HAMBURG
GERMANY

KUNDENDIENST

829047



AT

+43 720 881045



aspiria-at@sertronics.de

MODELL:
ANS-19-010

11/2023

3

**JAHRE
GARANTIE**