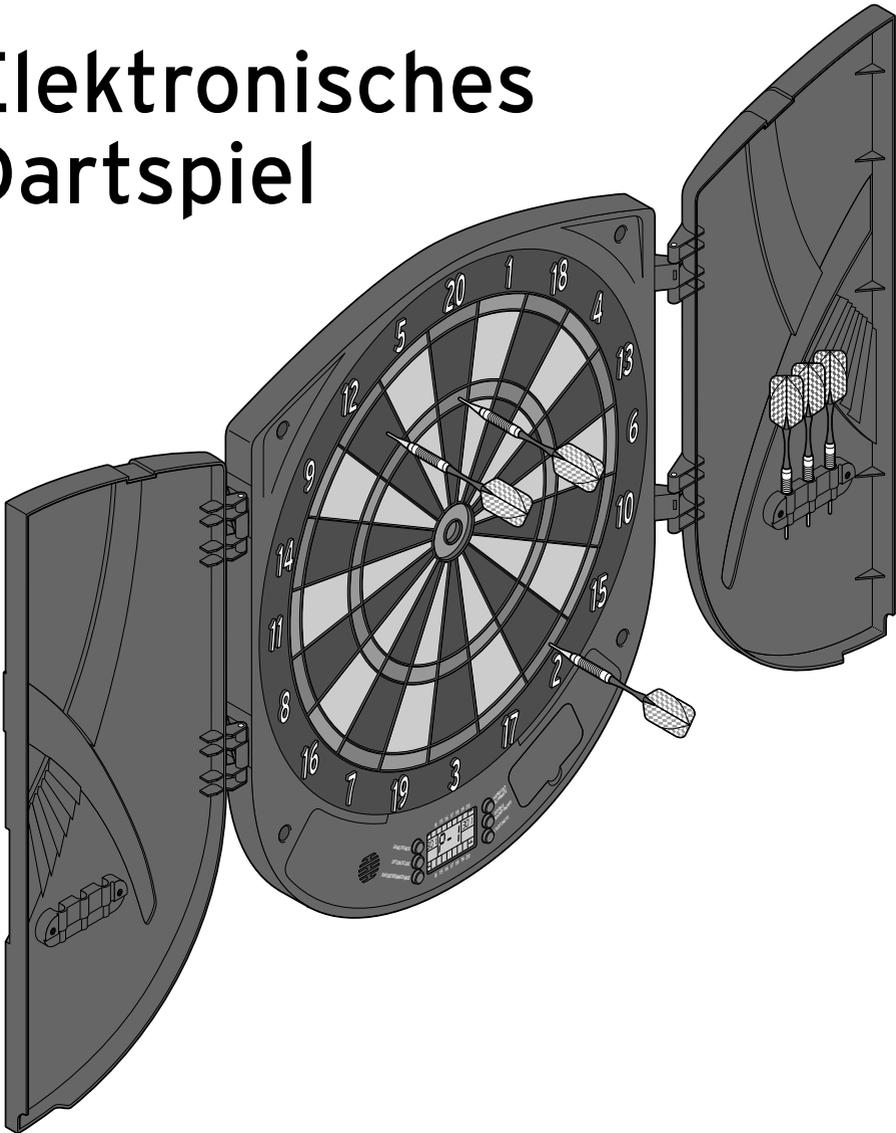




Elektronisches Dartspiel



de Bedienungsanleitung und Garantie

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 102139HB66XIX · 2019-06

Liebe Kundin, lieber Kunde!

Der Dart-Spaß für den Partykeller! Bis zu 8 Spieler bzw. 4 Teams können mit Ihrer neuen Dartscheibe gleichzeitig spielen. 26 Spiele mit zahlreichen Variationen und Spiele gegen den Computer sorgen für lang andauerndes Spielvergnügen. Der Spielablauf wird durch englisch-sprachige Ansagen gesteuert, über den Spielstand gibt das integrierte Display Auskunft. Eingebaute Pfeilhalter (im verschließbaren Deckel) sorgen für platzsparende und sichere Aufbewahrung der Spielpfeile. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen.

Ihr Tchibo Team



www.tchibo.de/anleitungen

Inhalt

3	Sicherheitshinweise	20	G-10 - Shoot Out
6	Auf einen Blick (Lieferumfang)	21	G-11 - ShangHai
		21	G-12 - Halve It
8	Inbetriebnahme	21	G-13 - High Score
8	Auspacken	22	G-14 - Legs Over
8	Wandmontage	22	G-15 - Legs Under
9	Netzbetrieb oder Batteriebetrieb	23	G-16 - Big6
10	Pfeile zusammensetzen	23	G-17 - Score Color
11	Grundbedienung	24	G-18 - Bonus Color
12	Allgemeiner Spielverlauf	24	G-19 - Correctional Color
13	Spiele gegen den Computer (CYBERMATCH)	24	G-20 - No Score Color
		25	G-21 - Free Dart Color
14	Schwierigkeitsgrad eines Spiels verändern (DOUBLE)	25	G-22 - Shooting I
		25	G-23 - Shooting II
		25	G-24 - Shooting III
		26	G-25 - Shooting IV
		26	G-26 - Gotcha
15	Spieleübersicht		
16	Spiele und Varianten	27	Reset
16	G-1 - Count Down	27	Technische Daten
16	G-2 - Count Down Team	28	Entsorgen
17	G-4 - Standard Cricket	29	Garantie
18	G-5 - No Score Cricket	30	Tchibo Service Center und Kundenberatung
18	G-6 - Cut Throat Cricket		
19	G-7 - Killer Cricket		
19	G-8 - Low Pitch Cricket		
19	G-9 - Round the clock		

Sicherheitshinweise

Lesen Sie aufmerksam die Sicherheitshinweise und benutzen Sie den Artikel nur wie in dieser Anleitung beschrieben, damit es nicht versehentlich zu Verletzungen oder Schäden kommt.

Bewahren Sie diese Anleitung zum späteren Nachlesen auf. Bei Weitergabe des Artikels ist auch diese Anleitung mitzugeben.

Verwendungszweck

Die elektronische Dartscheibe ist für den privaten Gebrauch konzipiert. Für den gewerblichen Einsatz in Spielhallen, Gaststätten o.Ä. ist sie nicht geeignet.

Verwenden Sie das Gerät nur unter gemäßigten klimatischen Bedingungen.

GEFAHR für Kinder und Personen mit eingeschränkter Fähigkeit Geräte zu bedienen

- Dieses Gerät darf nicht von Kindern und Personen verwendet werden, die aufgrund ihrer physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder ihrer Unerfahrenheit oder Unkenntnis nicht in der Lage sind, es sicher zu benutzen. Kinder müssen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Kein Kinderspielzeug! Benutzung nur unter Aufsicht Erwachsener. Halten Sie Kinder von verschluckbaren Kleinteilen und Verpackungsmaterial fern. Es besteht u.a. Erstickungsgefahr!

- Die Spitzen der Dartpfeile für diese Dartscheibe sind nicht besonders spitz. Trotzdem können sie zu Verletzungen führen, wenn sie ins Auge oder andere Körperteile gelangen. Halten Sie Kinder davon fern.

Wenn Sie das Gerät mit Batterien verwenden, beachten Sie:

- Batterien können bei Verschlucken lebensgefährlich sein. Wurde eine Batterie verschluckt, kann dies innerhalb von 2 Stunden zu schweren inneren Verätzungen und zum Tode führen. Bewahren Sie deshalb sowohl neue als auch verbrauchte Batterien und den Artikel für Kinder unerschwingbar auf. Wenn Sie vermuten, eine Batterie könnte verschluckt oder anderweitig in den Körper gelangt sein, nehmen Sie sofort medizinische Hilfe in Anspruch.

WARNUNG vor Verletzungen

- Werfen Sie niemals Pfeile auf Personen oder Haustiere.
- Mitspieler und Zuschauer müssen sich immer hinter der werfenden Person aufhalten.

Wenn Sie das Gerät mit dem Netzadapter an das Stromnetz anschließen, bedenken Sie:

- Verlegen Sie die Anschlussleitung so, dass sie nicht zur Stolperfalle wird.

Wenn Sie das Gerät mit Batterien verwenden, beachten Sie:

- Sollte eine Batterie ausgelaufen sein, vermeiden Sie Kontakt mit Haut,

Augen und Schleimhäuten. Spülen Sie ggf. die betroffenen Stellen mit Wasser und suchen Sie umgehend einen Arzt auf.

GEFAHR durch Elektrizität

- Tauchen Sie das Gerät nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten ein, da sonst die Gefahr eines elektrischen Schlages besteht.
- Berühren Sie das Gerät nicht mit feuchten Händen und betreiben Sie es nicht im Freien oder in Räumen mit hoher Luftfeuchtigkeit.
- Schließen Sie das Gerät nur an eine vorschriftsmäßig installierte Steckdose an, deren Netzspannung mit den technischen Daten des Gerätes übereinstimmt.
- Schließen Sie immer erst das Anschlusskabel an die Dartscheibe an, bevor Sie den Netzadapter in die Steckdose stecken. Ziehen Sie immer erst den Netzadapter aus der Steckdose, bevor Sie das Anschlusskabel aus der Dartscheibe ziehen.
- Nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb, wenn das Gerät selbst, der Netzadapter oder das Anschlusskabel sichtbare Schäden aufweisen.
- Ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose, ...
 - ... wenn während des Betriebes Störungen auftreten,
 - ... nach dem Gebrauch und
 - ... bei Gewitter.Ziehen Sie dabei immer am Netzadapter, nicht am Anschlusskabel.

- Um das Gerät vollständig von der Stromversorgung zu trennen, ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose.
- Wenn der Netzadapter zum Trennen von der Stromversorgung verwendet wird, muss der Netzadapter immer gut erreichbar sein. Verlegen Sie das Anschlusskabel so, dass es nicht zur Stolperfalle wird.
- Das Anschlusskabel darf nicht geknickt oder gequetscht werden. Halten Sie das Anschlusskabel fern von heißen Oberflächen und scharfen Kanten.
- Nehmen Sie keine Veränderungen am Artikel vor. Verwenden Sie ausschließlich den zum Lieferumfang gehörenden Netzadapter. Lassen Sie Reparaturen am Gerät oder am Netzadapter nur von einer Fachwerkstatt bzw. im Service Center durchführen oder wenden Sie sich an unsere Kundenberatung. Durch unsachgemäße Reparaturen können erhebliche Gefahren für den Benutzer entstehen.

WARNUNG vor Brand

- Stellen Sie keine offenen Brandquellen, wie z.B. brennende Kerzen, auf oder unmittelbar neben das Gerät.
- Decken Sie das Gerät nicht mit Zeitungen, Tischdecken, Gardinen o.Ä. ab. Halten Sie um das Gerät einen Abstand von mindestens 5 cm frei. Sonst kann es zu einer Überhitzung im Gerät kommen.

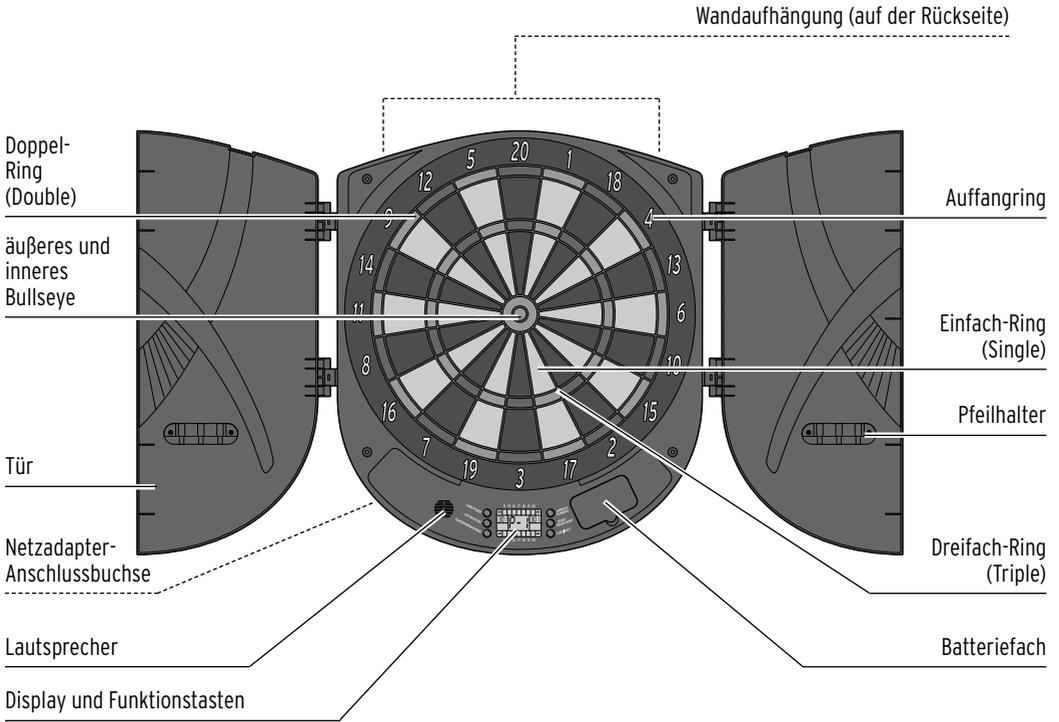
VORSICHT - Sachschäden

- Benutzen Sie nur Pfeilspitzen, die für diese Dartscheibe geeignet sind. Nutzen Sie auf keinen Fall Pfeilspitzen aus Metall.
- Verwenden Sie die mitgelieferten Pfeile nicht für andere Dartscheiben oder sonstige Spiele. Die Spitzen können abbrechen.
- Benutzen Sie nur Pfeile, die höchstens 18 Gramm wiegen.
- Werfen Sie möglichst ohne großen Kraftaufwand. Bei zu hart geworfenen Pfeilen besteht die Gefahr, dass die Pfeilspitzen abbrechen oder die Dartscheibe beschädigt wird.
- Das beigelegte Montagematerial (Schrauben und Dübel) ist für übliches, festes Mauerwerk geeignet. Informieren Sie sich vor der Wandmontage über das geeignete Montagematerial für Ihre Wand und tauschen es ggf. aus. Vergewissern Sie sich, dass sich keine Rohre oder Leitungen an der Bohrstelle befinden!
- Hängen Sie die Dartscheibe mit ausreichend Abstand zu Wärmequellen wie z.B. Öfen auf.
- Verwenden Sie zum Reinigen keine scharfen Chemikalien, aggressive oder scheuernde Reinigungsmittel.
- Wenn eine Pfeilspitze oder ein anderer Gegenstand in der Dartscheibe steckenbleibt, kann eine Fehlermeldung im Display erscheinen. Die Fehlermeldung verschwindet, wenn Sie den steckengebliebenen Gegenstand entfernen.

Wenn Sie das Gerät mit Batterien verwenden, beachten Sie:

- Achtung! Batterien können explodieren, ...
 - ... wenn sie falsch eingesetzt werden. Achten Sie deshalb beim Einsetzen unbedingt auf die Polarität (+/-).
 - ... wenn sie starker Hitze oder extrem niedrigen Luftdruck ausgesetzt werden. Verwenden Sie den Artikel nur unter moderaten klimatischen Bedingungen.
 - ... wenn sie geladen, auseinandergenommen, in Feuer geworfen oder kurzgeschlossen werden.
- Achtung! Es besteht Explosionsgefahr, wenn ein falscher Batterietyp eingesetzt wird. Verwenden Sie nur denselben oder einen gleichwertigen Batterietyp (siehe „Technische Daten“).
- Schützen Sie das Gerät bzw. Batterien vor starker Hitze (z.B. durch direkte Sonneneinstrahlung, Feuer o.Ä.).
- Nehmen Sie die Batterien aus dem Artikel heraus, wenn diese erschöpft sind oder Sie den Artikel länger nicht benutzen. So vermeiden Sie Schäden, die durch Auslaufen entstehen können.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien. Mischen Sie keine alten und neuen Batterien, verschiedenen Batterie-Typen, -Marken oder Batterien mit unterschiedlicher Kapazität.
- Reinigen Sie die Batterie- und Gerätekontakte bei Bedarf vor dem Einlegen. Überhitzungsgefahr!

Auf einen Blick (Lieferumfang)



Funktionstasten

GAME/POWER

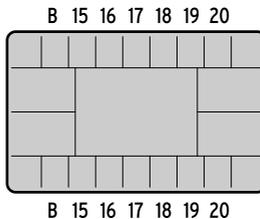
Ein-/Aus-Taste / Spielauswahl

OPTION/SCORE

Spielvariante einstellen /
Spielstände ansehen

PLAYER/CYBERMATCH/MISS

Spieler-Anzahl festlegen /
Computer-Gegner aktivieren /
Fehlwurf registrieren



HANDICAP/ELIMINATE

Schwierigkeitsgrad für
einzelnen Spieler ändern /
letzten Wurf löschen

DOUBLE/ SOUND ON/OFF

Double-Varianten
einstellen /
Ton ein-/ausschalten

HANDICAP
/ELIMINATE

DOUBLE
/SOUND ON/OFF

START/NEXT

START/NEXT

Spiel beginnen /
Spieler wechseln

Display

leuchtet bei Spielen, bei denen z.B. ein Segment 3 x getroffen werden muss

Spieler 1 / Spieler 5
(blinkt, wenn der entsprechende Spieler an der Reihe ist)

Punkttestand

Schwierigkeitsgrad - **HANDICAP**
(leuchtet dauerhaft, wenn ein anderer Schwierigkeitsgrad gewählt wurde: DI, DO oder DI DO)

Spieler 2 / Spieler 6
(blinkt, wenn der entsprechende Spieler an der Reihe ist)

Anzeige des aktuellen Spielers /
Anzeige des Wurfresultats (Punkte)

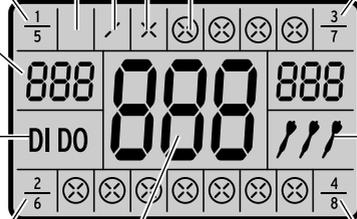
nicht
getroffen

1x
getroffen

2x
getroffen

3x
getroffen

Spieler 3 / Spieler 7
(blinkt, wenn der entsprechende Spieler an der Reihe ist)



Anzeige der Würfe

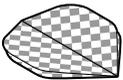
Spieler 4 / Spieler 8
(blinkt, wenn der entsprechende Spieler an der Reihe ist)

Zubehör

Für die Pfeile



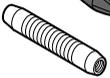
3x roter Flight



3x blauer Flight



6x Shaft



6x Barrel



24x Pfeilspitze

Für die Wandmontage



2x Schraube



2x Dübel

Für die Stromversorgung



Netzadapter

Inbetriebnahme

Auspacken



GEFAHR für Kinder - Lebensgefahr durch Ersticken/Verschlucken

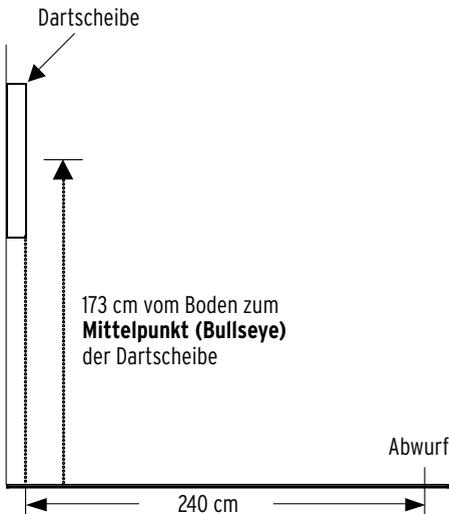
- Halten Sie Kinder von verschluckbaren Kleinteilen und Verpackungsmaterial fern. Es besteht u.a. Erstickungsgefahr!

- ▷ Nehmen Sie die Dartscheibe und das Zubehör vorsichtig aus der Verpackung.
- ▷ Wickeln Sie das Anschlusskabel des Netzadapters vollständig ab.

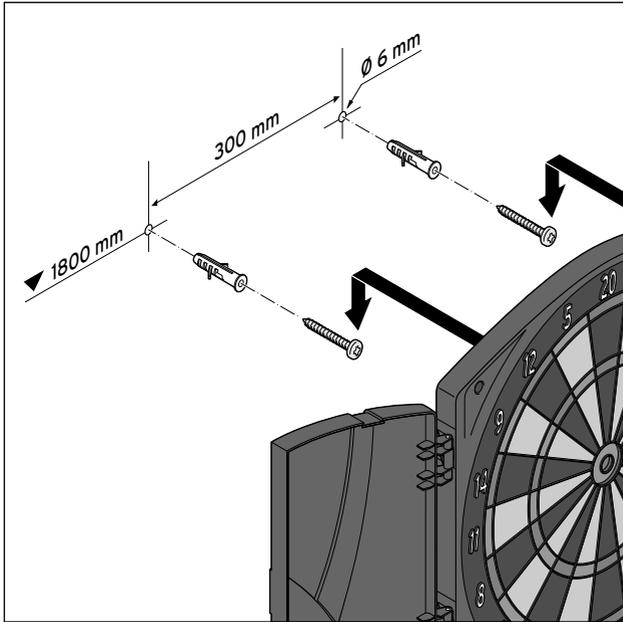
Wandmontage

VORSICHT - Sachschaden

- Achten Sie auf die richtige Montage bei der Wandaufhängung:
 - ausreichende Belastbarkeit der Wand (ca. 5 kg pro Schraube),
 - korrekter Abstand und Sitz der Schrauben,
 - Verwendung geeigneter Dübel und Schrauben.Informieren Sie sich vor der Wandmontage im Fachhandel über das geeignete Montagematerial für Ihre Wand.
- Vergewissern Sie sich, dass sich keine Rohre oder Leitungen an der Bohrstelle befinden!



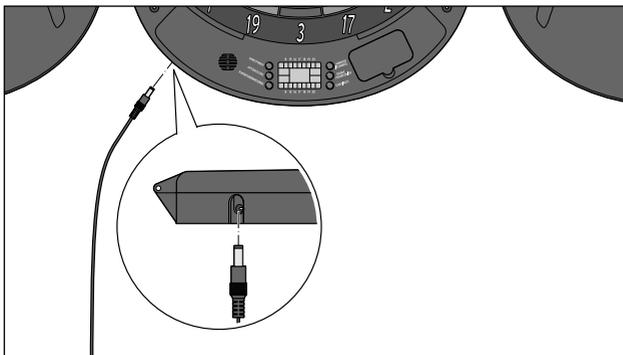
- Wählen Sie einen Raum mit genügend freier Fläche für das Abwerfen der Pfeile. Die Wurflinie sollte ca. 240 cm vor der Dartscheibe liegen. Rechnen Sie hinter der Wurflinie einen Freiraum von ca. 125 cm ein.
- Der Mittelpunkt der Dartscheibe sollte sich in einer Höhe von ca. 173 cm über dem Boden befinden.
- Wenn Sie die Dartscheibe mit dem Netzadapter in Betrieb nehmen möchten, hängen Sie sie in der Nähe einer Steckdose auf.



1. Markieren Sie an der Wand die Höhe und den Abstand der Bohr­löcher, für die Wandauf­hängung.
2. Bohren Sie die zwei Löcher in die Wand.
3. Stecken Sie die Dübel in die Löcher und drehen Sie die Schrauben in die Dübel. Lassen Sie die Schraubenköpfe ca. 1 cm aus der Wand heraus­stehen.
4. Hängen Sie die Dart­scheibe über die Schrau­benköpfe und ziehen Sie die Dartscheibe etwas nach unten, damit sie sicher hängt.

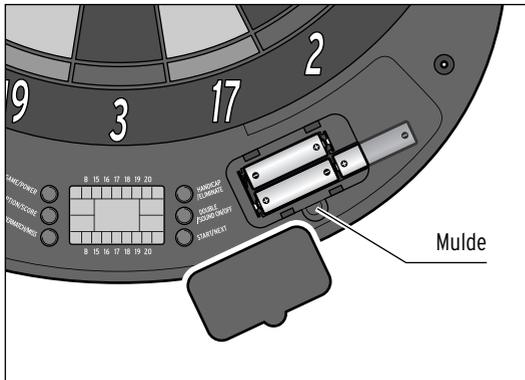
Netzbetrieb oder Batteriebetrieb

Netzbetrieb



1. Stecken Sie den Anschlussstecker des Netzadapterkabels in die Anschlussbuchse am Gerät.
2. Stecken Sie den Netz­adapter in eine gut erreichbare Steckdose.

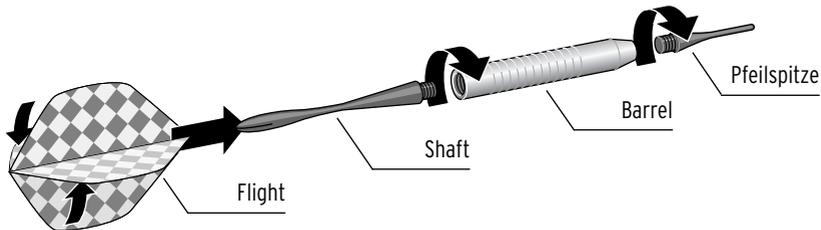
Batteriebetrieb



Die Batterien gehören zum Lieferumfang. Die benötigte Anzahl und den Typ entnehmen Sie den „Technischen Daten“.

1. Greifen Sie in die Mulde und heben Sie den Batteriefachdeckel nach oben ab.
2. Legen Sie die Batterien wie im Batteriefach abgebildet ein.
3. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und drücken Sie ihn herunter. Er muss hörbar und spürbar einrasten.

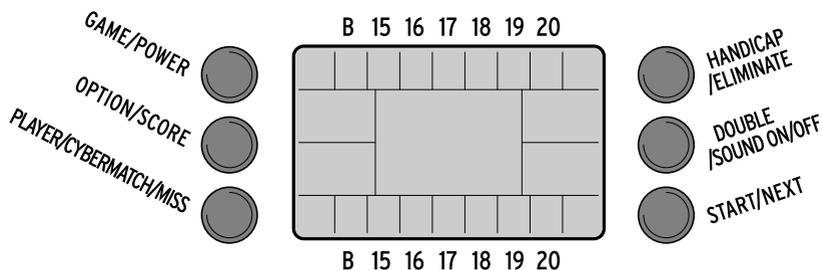
Pfeile zusammensetzen



1. Schrauben Sie an das konisch zusammenlaufende Ende des Barrels die Pfeilspitze.
2. Schrauben Sie den Schaft an das hintere Ende des Barrels.
3. Biegen Sie die Flügel des Flights, jeweils im 90°-Winkel auseinander.
4. Schieben Sie das spitze Ende des Flights in die Schlitze des Shafts.

Grundbedienung

Funktionstasten



GAME/POWER - Spielsewahl / Dartscheibe ein-/ausschalten

▷ Drücken Sie die Taste **GAME/POWER** ...

... 1x kurz, um die Dartscheibe einzuschalten.

... ggf. mehrmals, um zwischen den unterschiedlichen Spielen zu wechseln.

... 1x kurz, um ein laufendes Spiel zu beenden.

... und halten Sie sie ca. 3 Sekunden gedrückt, um die Dartscheibe auszuschalten.

OPTION/SCORE - Spielvariante wählen / Punktestand anzeigen

▷ Drücken Sie die Taste **OPTION/SCORE** ...

... **vor Spielbeginn** ggf. mehrmals, um eine andere Spielvariante einzustellen.

... **während des Spiels** 1x kurz, um sich den aktuellen Punktestand im Display anzeigen zu lassen. Nach ca. 3 Sekunden läuft das Spiel weiter.

PLAYER/CYBERMATCH/MISS - Spielerzahl / Computergegner / Fehlwurf

▷ Drücken Sie die Taste **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** ...

... **vor Spielbeginn** ggf. mehrmals, um die Anzahl der Spieler **1-P** (1 Spieler) bis **8-P** (8 Spieler) einzustellen oder gegen den Computer **C-1** (1 Computergegner-Profi) bis **C-5** (Computergegner-Anfänger) zu spielen.

... **während des Spiels** 1x kurz, wenn ein Pfeil während des Spiels nicht getroffen hat bzw. nicht steckengeblieben ist. Der Wurf wird ohne Punktzahl registriert.

HANDICAP/ELIMINATE - Handicap für einen Spieler einstellen / Punkte löschen

▷ Drücken Sie die Taste **HANDICAP/ELIMINATE** ...

... **vor Spielbeginn** ggf. mehrmals, um den Schwierigkeitsgrad/das Handicap bei mehreren Spielern individuell zu verändern (nur bei ausgewählten Spielen verfügbar, siehe Tabelle „Spieleübersicht“).

... **während des Spiels** 1x kurz, um die Punktzahl für den letzten Wurf des Spiels zu löschen.

DOUBLE/SOUND ON/OFF - Double-Variante wählen / Ton ein-/ausschalten

▷ Drücken Sie die Taste **DOUBLE/SOUND ON/OFF** ...

... **vor Spielstart** ggf. mehrmals, um die gewünschte Double-Variante einzustellen. Kann nur bei Count Down-Spielen (G-1, G-2) verwendet werden.

... und halten Sie die Taste ca. 3 Sekunden gedrückt, um den Ton einzuschalten (**SUD-ON**) bzw. auszuschalten (**SUD OFF**).

START/NEXT - Spiel beginnen/Spieler wechseln

▷ Drücken Sie die Taste **START/NEXT** ...

... 1x kurz, um das Spiel zu beginnen.

... 1x kurz, um **während des Spiels** zum nächsten Spieler zu wechseln.

Allgemeiner Spielverlauf

1. Drücken Sie die Taste **GAME/POWER**, um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Melodie ertönt.
2. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **GAME/POWER**, bis das gewünschte Spiel (**G-1 ... G-26** / siehe Tabelle „Spieleübersicht“) angezeigt wird. Eine Beschreibung der Spiele finden Sie im Kapitel „Spiele und Varianten“.
3. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante bzw. der gewünschte Schwierigkeitsgrad angezeigt wird. Angaben zu den unterschiedlichen Tasten finden Sie im Kapitel „Grundbedienung“ und in den Spielbeschreibungen.
4. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**, um die Zahl der Spieler **1-P** (1 Spieler) bis **8-P** (8 Spieler) festzulegen.

5. Drücken Sie die Taste **START/NEXT**, um das Spiel zu beginnen. Der erste Spieler (**P-1**) wird im Display angezeigt und somit aufgefordert, seine Pfeile zu werfen.
6. Werfen Sie die Pfeile (3 Pfeile je Runde). Der Treffer wird akustisch angesagt und die erzielte Punktzahl im Display angezeigt. Die Anzeigen im Display links und rechts sind vom gewählten Spiel, der Anzahl der Spieler etc. abhängig. Nachdem der dritte Pfeil geworfen wurde, ertönt die Ansage „NEXT PLAYER“. Der zweite Spieler ist an der Reihe.
7. Entfernen Sie die Pfeile aus der Dartscheibe und drücken Sie anschließend die Taste **START/NEXT**. Der zweite Spieler kann nun seine Pfeile werfen.
8. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8, bis das Spiel beendet ist. Es ertönt die Ansage „WINNER“, wenn ein Spieler gewonnen hat.
9. Halten Sie die Taste **GAME/POWER** ca. 3 Sekunden gedrückt, um die Dartscheibe auszuschalten.

Spiele gegen den Computer (CYBERMATCH)

Mit der **CYBERMATCH**-Funktion kann ein Spieler gegen den Computer spielen. Für den Computergegner können 5 verschiedene Spielstärken eingestellt werden.

1. Drücken Sie die Taste **GAME/POWER**, um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Melodie ertönt.
2. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **GAME/POWER**, bis das gewünschte Spiel (**G-1 ... G-26** / siehe Kapitel „Spieleübersicht“) angezeigt wird. Eine Beschreibung der Spiele finden Sie im Kapitel „Spiele und Varianten“.
3. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante bzw. der gewünschte Schwierigkeitsgrad angezeigt wird. Angaben zu den unterschiedlichen Tasten finden Sie im Kapitel „Grundbedienung“ und in den Spielbeschreibungen.
4. Drücken Sie ggf. mehrmals die Taste **PLAYER/CYBERMATCH/MISS**, um gegen den Computer **C-1** (Computergegner-Profi) bis **C-5** (Computergegner-Anfänger) zu spielen.

Schwerste Spielstufe:	Level 1	(C 1)	Profi
	Level 2	(C 2)	Fortgeschritten
	Level 3	(C 3)	Mittel
	Level 4	(C 4)	Anfänger
Einfachste Spielstufe:	Level 5	(C 5)	Einsteiger

5. Drücken Sie die Taste **START/NEXT**, um das Spiel zu beginnen. Der erste Spieler (**P-1**) wird im Display angezeigt und somit aufgefordert, seine Pfeile zu werfen.
6. Werfen Sie die Pfeile (3 Pfeile je Runde). Der Treffer wird akustisch angesagt und die erzielte Punktzahl im Display angezeigt. Die Anzeigen im Display links und rechts sind vom gewählten Spiel, der Anzahl der Spieler etc. abhängig. Nachdem der dritte Pfeil geworfen wurde, ertönt die Ansage „NEXT PLAYER“. Der Computergegner ist an der Reihe.
7. Entfernen Sie die Pfeile aus der Dartscheibe und drücken Sie anschließend die Taste **START/NEXT**. Der Computergegner „wirft nun seine Pfeile“.
8. Warten Sie, bis der Computergegner seine 3 Pfeile geworfen hat. Wenn die Ansage „NEXT PLAYER“ und ein Signalton ertönt, sind Sie wieder an der Reihe, die Pfeile zu werfen.

Schwierigkeitsgrad eines Spiels verändern (DOUBLE)

Die Double-Varianten können nur bei den Count Down-Spielen (G-1, G-2) eingesetzt werden, in denen von einer vorgegebenen Punktzahl auf 0 heruntergezählt wird.

- DI** Das Spiel muss mit einem Treffer auf einen Doppel-Ring begonnen werden. Erst danach werden die Punkte abgezogen.
- DO** Der Treffer, mit dem 0 Punkte erreicht werden, muss ein Doppel-Ring sein. Falls genau 1 Punkt übrig bleibt, oder die 0 unterschritten wird, wird die Runde des werfenden Spielers nicht gewertet.
- DI DO** Das Spiel muss mit einem Treffer auf einen Doppel-Ring begonnen und beendet werden.

Spieleübersicht

Nummer	Displaykürzel	Spiel	Spielvarianten	Spieleranzahl	Handicap
G-1	301	Count Down	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	1 - 8	Ja
G-2	C01	Count Down Team	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	4 - 8	Ja
G-3	CUP	Count Up	100-900	1 - 8	Ja
G-4	cri	Standard Cricket	E00, E20, E25	1 - 8	Ja
G-5	noc	No Score Cricket	n00, n20, n25	1 - 8	Ja
G-6	CUt	Cut Throat Cricket	C00, C20, C25	1 - 8	Ja
G-7	PUP	Killer Cricket	H00, H20, H25	2 - 8	Ja
G-8	LPc	Low Pitch Cricket	L00, L20, L25	1 - 8	Ja
G-9	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320	1 - 8	Ja
G-10	S-o	Shoot Out	-05, -07, -09 ... -21	1 - 8	Ja
G-11	SHi	ShangHai	101, 105, 110, 115	1 - 8	Nein
G-12	HAL	Halve It	H12	1 - 8	Nein
G-13	HiS	High Score	003 ... 014	1 - 8	Nein
G-14	orS	Legs Over	003, 005, 007 ... 021	2 - 8	Ja
G-15	Und	Legs Under	U03, U05, U07 ... U21	2 - 8	Ja
G-16	biG	Big6	b03, b05, b07 ... b21	2 - 8	Ja
G-17	CL2	Score Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Ja
G-18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Ja
G-19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Ja
G-20	nC2	No Score Color	003, 004, 005, 006, 007	2 - 8	Ja
G-21	Fdc	Free Dart Color	005, 010, 015, 020	1 - 8	Ja
G-22	S-1	Shooting I	---	1 - 8	Nein
G-23	S-2	Shooting II	---	1 - 8	Nein
G-24	S-3	Shooting III	---	1 - 8	Nein
G-25	S-4	Shooting IV	---	1 - 8	Nein
G-26	Got	Gotcha	101 ... 901	2 - 8	Ja

Spiele und Varianten

Zur Auswahl stehen 26 programmierte Spiele, einige von Ihnen mit mehreren Varianten, wie z.B. einstellbaren Schwierigkeitsgraden.

G-1 - Count Down

Spielablauf:

Alle Spieler beginnen mit der vorgewählten Punktzahl; die erzielten Punkte werden davon abgezogen. Der Spieler, der zuerst genau 0 Punkte erreicht, gewinnt. Kommt ein Spieler auf 1 Punkt oder erzielt er mehr Punkte als er zum Erreichen der 0 benötigt, wird er auf seinen letzten Punktestand zurückgesetzt. Beispiel: Ein Spieler, der 28 Punkte benötigt, aber 10, 12 und 18 (also insgesamt 40 Punkte) erzielt, beginnt die nächste Runde wieder mit 28 Punkten.

Spielvarianten:

Startpunktzahl 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Startpunktzahl erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Startpunktzahl für einen Spieler zu ändern.

... ggf. **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, um die gewünschte Double-Variante einzustellen (siehe Kapitel „Schwierigkeitsgrad eines Spiels verändern (DOUBLE)“).

G-2 - Count Down Team

Spielablauf:

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine sehr bekannte und populäre Mannschaftsspielvariante des Spiels **Count Down**. Bei diesem Spiel spielen immer 2 Mannschaften gegeneinander, z.B. Spieler 1 und Spieler 3 gegen Spieler 2 und Spieler 4.

Der Spielablauf ist derselbe wie bei dem Spiel **Count Down**. Alle Spieler beginnen mit der vorgewählten Punktzahl, die erzielten Punkte werden davon abgezogen. Das Team, von dem ein Spieler zuerst genau 0 Punkte erreicht, gewinnt. Erzielt ein Spieler mehr Punkte, als er zum Erreichen der 0 benötigt, wird er auf seinen letzten Punktestand zurückgesetzt.

Spielvarianten:

Startpunktzahl 301 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 / 999

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Startpunktzahl erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Startpunktzahl für einen Spieler zu ändern.

... ggf. **DOUBLE/SOUND ON/OFF**, um die gewünschte Double-Variante einzustellen (siehe Kapitel „Schwierigkeitsgrad eines Spiels verändern (DOUBLE)“).

G-3 - Count Up

Spielablauf:

Geworfen wird auf alle Segmente, alle Punkte werden addiert (Doppel- und Dreifach-Ringe zählen entsprechend). Der Spieler, der mit der höchsten Punktzahl die voreingestellte Zielpunktzahl erreicht oder überschritten hat, gewinnt.

Spielvarianten:

Zielpunktzahl 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700 / 800 / 900

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Zielpunktzahl erreicht ist.

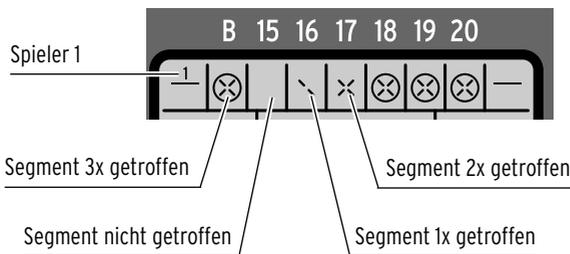
... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Zielpunktzahl für einen Spieler zu verändern.

G-4 - Standard Cricket

Spielablauf:

Geworfen wird auf die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Der Spieler muss jedes Segment zunächst jeweils 3x treffen, damit das Segment geöffnet wird und die Punkte bei folgenden Treffern zählen (Doppel- und Dreifach-Ringe zählen entsprechend). Solange noch nicht alle anderen Mitspieler das Segment ebenfalls geöffnet haben, kann der Spieler weiter Punkte in diesem Segment sammeln. Haben alle Spieler ein Segment mindestens 3x getroffen, wird das Segment geschlossen und zählt nicht mehr. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Der Spielstand wird wie folgt angezeigt:



Spielvarianten:

E00 / E20 / E25

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

- E00: Der Spieler darf die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye in beliebiger Reihenfolge treffen.
- E20: Der Spieler muss zuerst 3x das Segment 20 treffen und dann der Reihe nach die Segmente 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
- E25: Der Spieler muss zuerst 3x das Bullseye treffen und dann der Reihe nach die Segmente 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G-5 - No Score Cricket

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Standard Cricket**, nur werden keine Punkte gezählt. Geworfen wird auf die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Alle Segmente müssen jeweils 3x getroffen werden. Die Doppel- und Dreifach-Ringe zählen als doppelte bzw. dreifache Treffer. Ein weiterer Wurf auf das Segment zählt nicht. Der Spieler, der zuerst alle Segmente jeweils 3x getroffen hat, gewinnt.

Spielvarianten:

1100 / 1120 / 1125

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

Die Spielvarianten sind dieselben wie bei **Standard Cricket**.

G-6 - Cut Throat Cricket

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Standard Cricket**, allerdings werden die erzielten Punkte beim Gegner angeschrieben. Geworfen wird auf die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Spielvarianten:

COO / C20 / C25

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

Die Spielvarianten sind dieselben wie bei **Standard Cricket**.

G-7 - Killer Cricket

Spielablauf:

Der Spielablauf ist ähnlich wie bei **No Score Cricket**, allerdings kann ein Spieler hierbei Treffer des Gegenspielers rückgängig machen. Geworfen wird auf die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Alle Segmente müssen jeweils 3x getroffen werden (Doppel- und Dreifach-Ringe zählen entsprechend), dann gilt das Segment für den Spieler als geschlossen. Trifft er nun erneut dieses Segment, wird jedem Spieler, bei dem dieses Segment noch offen ist (nur 1 oder 2 Treffer), ein Treffer abgezogen. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Spielvarianten:

H00 / H20 / H25

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.
- Die Spielvarianten sind dieselben wie bei **Standard Cricket**.

G-8 - Low Pitch Cricket

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Standard Cricket**. Geworfen wird auf die Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und das Bullseye.

Spielvarianten:

L00 / L20 / L25

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.
- Die Spielvarianten sind dieselben wie bei **Standard Cricket**.

G-9 - Round the clock

Spielablauf:

Jeder Spieler muss nacheinander, z.B. bei Spiel 120, die Segmente 1 bis 20 treffen. Das jeweils zu treffende Segment wird im Display angezeigt. Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Sobald er das richtige Segment (Einfach-, Doppel- oder Dreifach-Ring) trifft, darf er auf das nächste Segment werfen. Wer als Erster alle im Display angezeigten Segmente getroffen hat, hat gewonnen.

Spielvarianten:

105 / 110 / 115 / 120 oder 205 / 210 / 215 / 220 oder 305 / 310 / 315 / 320

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

Treffer im Einzel-, Doppel- und Dreifach-Ring zählen:

105 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 5.

110 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 10.

115 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 15.

120 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 20.

Nur Treffer im Doppel-Ring zählen:

205 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 5.

210 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 10.

215 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 15.

220 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 20.

Nur Treffer im Dreifach-Ring zählen:

305 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 5.

310 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 10.

315 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 15.

320 Spielbeginn in Segment 1 - Ende in Segment 20.

G-10 - Shoot Out

Spielablauf:

Geworfen wird auf die Segmente, die im Display in zufälliger Reihenfolge angezeigt werden. Es muss innerhalb von **10 Sekunden** geworfen werden.

Alle Pfeile, die das Segment treffen, werden gezählt. Für jeden Treffer (Einfach-, Doppel- oder Dreifach-Ring) wird ein Punkt abgezogen. Es gewinnt, wer als Erster 0 Punkte erreicht hat.

Spielvarianten:

Startpunktzahl -05 / -07 bis -21

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-11 - ShangHai

Spielablauf:

Geworfen wird in exakter Reihenfolge, z.B. bei 101 auf die Segmente 1 bis 20. Für jedes Segment hat jeder Spieler nur einen Wurf. Trifft er das richtige Segment (Einfach-, Doppel- oder Dreifach-Ring), werden die Punkte gezählt und er darf auf das nächste Segment werfen. Bei Fehlwürfen wird das Segment nicht erneut angezeigt, sondern zählt mit 0 Punkten und der nächste Spieler ist dran. Wurden alle Segmente von 1 bis 20 getroffen, folgt das Bullseye. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Spielvarianten:

101 / 105 / 110 / 115

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

101 Spielbeginn in Segment 1 bis Segment 20 + Bullseye

105 Spielbeginn in Segment 5 bis Segment 20 + Bullseye

110 Spielbeginn in Segment 10 bis Segment 20 + Bullseye

115 Spielbeginn in Segment 15 bis Segment 20 + Bullseye

G-12 - Halve It

Spielablauf:

Geworfen wird auf eine vorgegebene Segment-Reihenfolge: 12, 13, 14, ein beliebiger Doppel-Ring, 15, 16, 17, ein beliebiger Dreifach-Ring, 18, 19, 20 und das Bullseye. Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile und wirft alle 3 Pfeile auf das vorgegebene Segment. Wenn er innerhalb dieses Segments den Doppel- oder den Dreifach-Ring trifft, zählt die Punktzahl auch doppelt bzw. dreifach. Wenn keiner der 3 Pfeile getroffen hat, wird die bisher erreichte Punktzahl halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G-13 - High Score

Spielablauf:

Geworfen wird nacheinander auf alle Segmente (Doppel- und Dreifach-Ringe zählen entsprechend). Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Spielvarianten:

Spielrunden 003 / 004 bis 014

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

G-14 - Legs Over

Spielablauf:

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl „Leben“. Pro Runde muss er mit seinen 3 Pfeilen gleich viele oder mehr Punkte erzielen als der Gegner mit seinen 3 Pfeilen zuvor. Gelingt ihm dies, behält er seine „Leben“, gelingt es ihm nicht, verliert er ein „Leben“. Ein Spieler, der alle „Leben“ verloren hat, scheidet aus. Der Spieler, der zuletzt noch ein oder mehr „Leben“ hat, gewinnt. Zu Beginn legt der Computer eine Punktzahl fest. Die zu übertreffende Punktzahl wird im Display angezeigt.

Dieses Spiel ist für mehr als 2 Spieler empfohlen.

Spielvarianten:

„Leben“ 003 / 005 bis 021

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-15 - Legs Under

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Legs Over**, nur dass jeder Spieler gleich viele oder weniger Punkte erzielen muss als der Gegner zuvor. Die zu unterschreitende Punktzahl wird im Display angezeigt. Der Spieler, der zuletzt noch ein oder mehr „Leben“ hat, gewinnt.

Spielvarianten:

„Leben“ U03 / U05 bis U21

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-16 - Big6

Spielablauf:

Einzel-, Doppel- und Dreifach-Ring gelten in jedem Segment als einzelne Ziele. Das Spiel beginnt im Einfach-Ring 6. Trifft der erste Spieler dieses Ziel mit seinem 1. oder 2. Pfeil, bestimmt er mit dem nächsten Pfeil das Ziel für den folgenden Spieler (vorzugsweise ein schwieriges Ziel wie Bullseye oder Dreifach-Ring 20). Trifft er erst mit dem 3. Pfeil, wirft der nächste Spieler auf das gleiche Ziel wie sein Vorgänger. Trifft er nicht mit einem seiner drei Pfeile, verliert er eines seiner voreingestellten „Leben“. Der nächste Spieler beginnt dann ebenfalls mit dem gleichen Ziel wie sein Vorgänger usw. Gewonnen hat der Spieler, der zuletzt „am Leben“ ist.

Spielvarianten:

„Leben“ b03 / b05 ... b21

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-17 - Score Color

Spielablauf:

Um das Spiel zu beginnen, muss jeder Spieler auf seine gewünschte Segmentfarbe werfen (Schwarz oder Weiß). Wenn ein Spieler das Bullseye trifft, muss die Segmentfarbe neu ausgewählt werden. Jeder Spieler wirft anschließend auf die Felder mit seiner ausgewählten Farbe (inklusive Bullseye). Die Punkte werden addiert, Doppel- und Dreifach-Ringe zählen doppelt bzw. dreifach. Trifft ein Spieler die gegnerische Segmentfarbe, wird der Wurf nicht gezählt. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die voreingestellte Punktzahl erreicht bzw. übertroffen hat.

Spielvarianten:

Zielpunktzahl 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-18 - Bonus Color

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Score Color**. Trifft allerdings ein Spieler die gegnerische Segmentfarbe, bekommt der Gegner die getroffene Punktzahl zu seinen Punkten angerechnet. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die voreingestellte Punktzahl erreicht bzw. übertroffen hat.

Spielvarianten:

Zielpunktzahl 100 / 200 / 300 / 400 / 500

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-19 - Correctional Color

Spielablauf:

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Score Color**. Trifft allerdings ein Spieler die gegnerische Segmentfarbe, wird die getroffene Punktzahl von seinen Punkten abgezogen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die voreingestellte Punktzahl erreicht bzw. übertroffen hat.

Spielvarianten:

Zielpunktzahl 100 / 200 / 300 / 400 / 500

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-20 - No Score Color

Spielablauf:

Der Spielbeginn ist derselbe wie bei **Score Color**, jedoch hat jeder Spieler eine voreingestellte Anzahl von Punkten. Trifft er seine Farbe, erhält er einen Punkt dazu. Trifft er die gegnerische Farbe, wird ihm ein Punkt abgezogen. Gewonnen hat der Spieler, der am Schluß noch Punkte übrig hat, während alle anderen auf 0 Punkte sind.

Spielvarianten:

Startpunktzahl 003 / 004 / 005 / 006 / 007

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-21 - Free Dart Color

Der Spielablauf ist derselbe wie bei **Score Color**, jedoch wird zu Beginn die Anzahl der Würfe pro Spieler festgelegt. Die Punkte (inklusive Bullseye) werden addiert, Doppel- und Dreifach-Ringe zählen entsprechend. Trifft ein Spieler die gegnerische Segmentfarbe, wird der Wurf nicht gezählt. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Punktzahl hat, nachdem alle Pfeile geworfen wurden.

Spielvarianten:

Anzahl der Würfe 005 / 010 / 015 / 020

- ▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...
 - ... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.
 - ... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

G-22 - Shooting I

Spielablauf:

Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl pro Runde gewinnt die Runde und erzielt dabei 1 Punkt. Der Spieler, der zuerst 7 Punkte erzielt hat, gewinnt.

G-23 - Shooting II

Spielablauf:

Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl pro Runde gewinnt die Runde und erzielt dabei 1 Punkt. Allerdings zählen nur die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Der Spieler, der zuerst 7 Punkte erzielt hat, gewinnt.

G-24 - Shooting III

Spielablauf:

Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl pro Runde gewinnt die Runde und erzielt dabei 1 Punkt. Der Spieler, der zuerst 4 Punkte erzielt hat, gewinnt; oder das Spiel dauert 7 Runden und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G-25 - Shooting IV

Spielablauf:

Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl pro Runde gewinnt die Runde und erzielt dabei 1 Punkt. Allerdings zählen nur die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye. Der Spieler, der zuerst 4 Punkte erzielt hat, gewinnt; oder das Spiel dauert 7 Runden und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G-26 - Gotcha

Spielablauf:

Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten. Geworfen wird auf alle Segmente, die Punkte werden addiert, Doppel- und Dreifach-Ringe zählen doppelt bzw. dreifach. Pro Runde hat jeder Spieler 3 Pfeile. Der Spieler, der die vorgegebene Punktzahl zuerst erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler die vorgegebene Punktzahl übertrifft, fällt er zurück auf den Punktestand der letzten Runde. Wenn ein Spieler die gleiche Punktzahl wie ein Gegenspieler erreicht, werden die gesammelten Punkte des Gegenspielers gelöscht und er muss erneut von 0 anfangen.

Spielvarianten:

Zielpunktzahl 101 / 201 / 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Drücken Sie vor Spielbeginn ...

... ggf. mehrmals **OPTION/SCORE**, bis die gewünschte Spielvariante erreicht ist.

... ggf. **HANDICAP/ELIMINATE**, um die Spielvariante für einen Spieler zu ändern.

Reset

Elektromagnetische Strahlungen im Umfeld des Gerätes können zu Funktionsstörungen führen. Wenn das Gerät nicht mehr korrekt funktioniert, führen Sie einen Reset durch, wie nachfolgend beschrieben:

- ▷ Ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose und warten Sie ein paar Sekunden. Stecken Sie den Netzadapter wieder in die Steckdose und schalten Sie das Gerät wieder ein.
- ▷ Nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät und warten Sie ein paar Sekunden. Setzen Sie die Batterien wieder ein und schalten Sie das Gerät wieder ein.

Technische Daten

Modell: 381 675

Stromversorgung

Netzadapter (Modell Nr. **SO03GV0500050**):

Eingang: 100-240 V ~ 50/60 Hz 0,15A

Ausgang: 5 V --- 500 mA $\ominus\oplus$

(Das Symbol --- steht für Gleichstrom)

(Das Symbol $\ominus\oplus$ steht für Polarität)

Schutzklasse: II 

Stromversorgung

Batterien: 3x LR6(AA)/1,5V

(Das Symbol  im Batteriefach steht als Zeichen für eine Batterie)

(Das Symbol $+$ im Batteriefach steht als Zeichen für den Plus-Pol)

(Das Symbol $-$ im Batteriefach steht als Zeichen für den Minus-Pol)

Umgebungstemperatur: +10 bis +40 °C

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de

Im Zuge von Produktverbesserungen behalten wir uns technische und optische Veränderungen am Artikel vor.



Entsorgen

Der Artikel und seine Verpackung wurden aus wertvollen Materialien hergestellt, die wiederverwertet werden können. Dies verringert den Abfall und schont die Umwelt. Entsorgen Sie die **Verpackung** sortenrein. Nutzen Sie dafür die örtlichen Möglichkeiten zum Sammeln von Papier, Pappe und Leichtverpackungen.



Geräte, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden!



Sie sind gesetzlich dazu verpflichtet, Altgeräte getrennt vom Hausmüll zu entsorgen. Informationen zu Sammelstellen, die Altgeräte kostenlos entgegennehmen, erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung.

Wir sind Mitglied des Rücknahmesystems take-e-back. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.tchibo.de/entsorgung.



Batterien und Akkus gehören nicht in den Hausmüll!

Sie sind gesetzlich dazu verpflichtet, leere Batterien und Akkus bei einer Sammelstelle Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung oder beim batterievertreibenden Fachhandel abzugeben.

Garantie

Die Tchibo GmbH übernimmt **3 Jahre Garantie** ab Kaufdatum.

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany

Innerhalb der Garantiezeit beheben wir kostenlos alle Material- oder Herstellfehler. Voraussetzung für die Gewährung der Garantie ist die Vorlage eines Kaufbelegs von Tchibo oder eines von Tchibo autorisierten Vertriebspartners.

Diese Garantie gilt innerhalb der EU, der Schweiz und in der Türkei. Sollte sich wider Erwarten ein Mangel herausstellen, füllen Sie bitte den beigefügten Service-Scheck aus. Schicken Sie ihn zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs und dem sorgfältig verpackten Artikel an das Tchibo Repair Center.

Wenn Sie den Artikel **innerhalb Deutschlands** verschicken, füllen Sie bitte den DHL-Versandschein aus, kleben ihn auf das Paket und versenden Sie den Artikel kostenfrei per DHL.

Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die auf unsachgemäßer Behandlung beruhen, sowie Verschleißteile / Verbrauchsmaterial. Diese können Sie unter der angegebenen Rufnummer bestellen.

Nichtgarantiereparaturen können Sie gegen individuelle Berechnung zum Selbstkostenpreis vom Tchibo Repair Center durchführen lassen.

Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.



Der Artikel wird in dem genannten Tchibo Repair Center repariert. Bitte senden Sie ihn direkt an das für Ihr Land zuständige Repair Center. Nur dann kann eine zügige Bearbeitung und Rücksendung erfolgen.

Für Produktinformationen, Zubehörbestellungen oder Fragen zur Serviceabwicklung rufen Sie bitte unseren Tchibo Kundenservice an. Bei Rückfragen geben Sie die Artikelnummer an.

Tchibo Service Center und Kundenberatung

Deutschland

**TCHIBO
REPAIR CENTER
RTS
Erfurter Höhe 105
99610 Sömmerda
DEUTSCHLAND**



0800 - 334 49 95
(kostenfrei)

Montag - Sonntag
(auch an Feiertagen)
von 8.00 bis 22.00 Uhr
E-Mail: service@tchibo.de

Österreich

**TCHIBO
REPAIR CENTER
SÖMMERDA
Erfurter Höhe 105
99610 Sömmerda
DEUTSCHLAND**



0800 - 711 020 012
(kostenfrei)

Montag - Sonntag
(auch an Feiertagen)
von 8.00 bis 22.00 Uhr
E-Mail: service@tchibo.at

Schweiz

**TCHIBO
REPAIR CENTER
SCHWEIZ
Hirsrütiweg
4303 Kaiseraugst
SCHWEIZ**



0800 - 22 44 44
(kostenfrei)

Montag - Sonntag
(auch an Feiertagen)
von 7.00 bis 22.00 Uhr
E-Mail: service@tchibo.ch

Artikelnummer: 381 675
Deutschland Österreich Schweiz

DHL-Versandschein - nur innerhalb Deutschlands



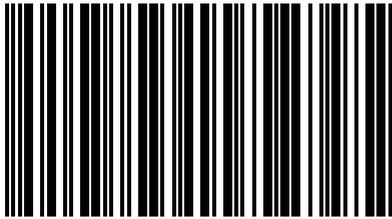
Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Unfrei

Paketzentrum 99



99610.204.106.02 0

UNFREI-Paketmarke anbringen

E	einzuziehendes Entgelt EUR
----------	-------------------------------------

**TCHIBO
 REPAIR CENTER RTS
 Erfurter Höhe 105
 99610 Sömmerda
 DEUTSCHLAND**



Service-Scheck

Bitte den Scheck in Blockschrift ausfüllen und mit dem Artikel einsenden.

Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Land _____

Tel. (tagsüber) _____

**Liegt kein
 Garantiefall vor*:**
 (bitte ankreuzen)

- Artikel bitte unrepariert zurücksenden.
- Bitte Kostenvoranschlag erstellen, wenn Kosten von über EUR 15,-/SFR 17,- entstehen.

*Sie tragen die Kosten für Rücksendungen von Artikeln, die sich außerhalb der Garantie und Gewährleistung befinden.





DHL-Versandschein - nur innerhalb Deutschlands

1. Schneiden Sie dieses Blatt aus.
2. Schreiben Sie Ihren Namen und Ihre Adresse darauf.
3. Kleben Sie das Blatt auf Ihr Paket.
4. Bringen Sie das Paket zur Post, lassen eine Paketnummer aufbringen und versenden es kostenfrei per DHL.

Wichtig: Der Strichcode darf nicht beschrieben oder überklebt werden.
Der Versand ist nur innerhalb Deutschlands möglich!



Service-Scheck

Bitte den Scheck in Blockschrift ausfüllen und mit dem Artikel einsenden.

Artikelnummer: **381 675**
Deutschland Österreich Schweiz

Fehlerangabe

Kaufdatum Datum/Unterschrift

