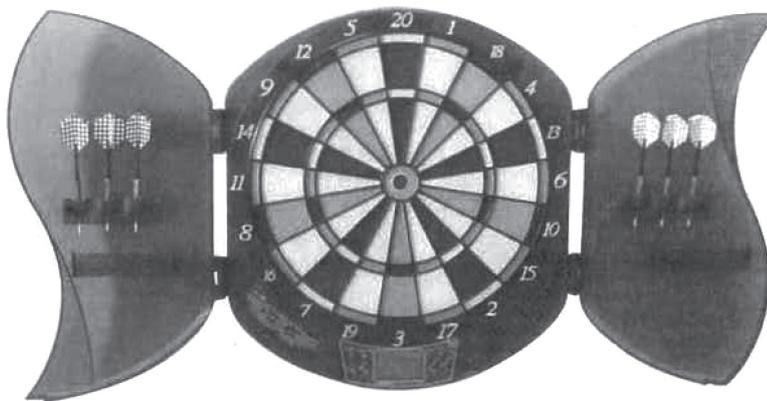


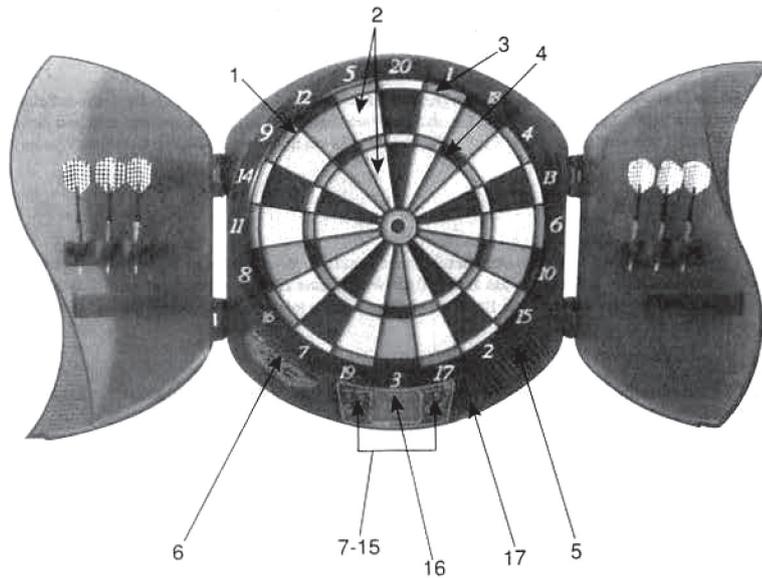
**TB-89C**  
**ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE**  
**UND PUNKTEZÄHLER**



TB-89C

Elektronische Dartscheibe

Seite 1



- |                       |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| 1 Catch Ring          | 10 Game Button               |
| 2 Singles Ring        | 11 Reset Button              |
| 3 Doubles Ring        | 12 Double/Miss Button        |
| 4 Triples Ring        | 13 Player/Page Button        |
| 5 Speaker             | 14 Sound Button              |
| 6 Battery Compartment | 15 Cybermatch Button         |
| 7 Start/Hold Button   | 16 LCD Display               |
| 8 Bounce Out Button   | 17 Multi-in Jack for adapter |
| 9 Power Button        |                              |

### Wenn Sie das Spiel auspacken...

Packen Sie das Dartspiel sorgfältig aus und prüfen Sie bitte nach, ob alle Teile in der Verpackung enthalten sind. Folgende Teile sind Bestandteile des Dartspiels:

- 1 elektronisches Dartboard
- 1 A/C Adapter
- 6 Darts (nicht zusammengebaut)
- Ersatz-Dartspitzen
- Spielanleitung

## AUFBAUANLEITUNG

Für Ihr Dartspiel benötigen Sie genügend Platz. Hängen Sie es in einem Raum auf, der Ihnen mindestens 3 m Freiraum vor der Dartscheibe bietet. Da die Dartscheibe batteriebetrieben ist (die dafür notwendigen drei „C“ - Batterien sind in diesem Spiel jedoch nicht enthalten), besteht keine Notwendigkeit, diese neben einer Steckdose zu befestigen. Die Platzierung neben einer 220 V AC-Steckdose ist jedoch wünschenswert, da in diesem Falle sowohl Batterien als auch der AC Adapter benutzt werden können.

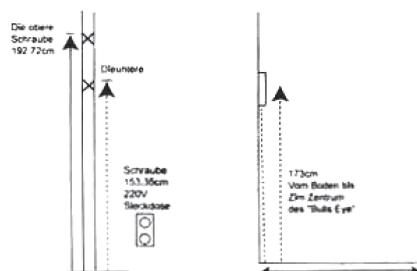
Hängen Sie die Dartscheibe mit zwei Schrauben (Kopfdurchmesser ca. 1 cm) an zwei Löchern, die auf einer senkrechten Linie liegen, auf. Bitte beachten Sie, daß die Dartscheibe fest auf den Schrauben sitzt und dicht an der Wand befestigt sein muß. Das "Bulls Eye" sollte sich ca. 173 cm über dem Fußboden befinden. Als optimale Wurflinie gilt die Strecke von 237 cm.

## DER AC ADAPTER

Diesen Adapter können Sie, wie bereits oben beschrieben, benutzen. Hierfür müssen Sie den Adapterstecker in der Buchse der Dartscheibe befestigen - das andere Ende wird in eine 220V Steckdose gesteckt. Beachten Sie jedoch, daß bei Nutzung des Adapters die Batterien entfernt werden müssen. Nun können Sie mit dem Spiel beginnen.

### ACHTUNG:

Benutzen Sie ausschließlich den mit der Dartscheibe mitgelieferten AC Adapter, da ein anderer Adapter das Gerät beschädigen könnte.



## FUNKTIONEN

### POWER-TASTE:

"POWER"-Taste: Hiermit wird die Dartscheibe ein- und ausgeschaltet. Des Weiteren ist in der Dartscheibe ein automatischer "AUS"-Schalter installiert, der sich nach drei Minuten ohne Spielkontakt ausschaltet. In diesem Fall ertönt ein kurzes Signal und auf dem Display erscheint „Sleep“. Die bisher erzielten Punkte bleiben jedoch gespeichert und das Spiel kann durch Betätigung einer beliebigen Taste weitergeführt werden. Somit wird die Laufzeit der Batterien verlängert.

"GAME"-Taste: Mit dieser Taste wird das gewünschte Spiel ausgewählt.

"RESET"-Taste: Hiermit wird das aktuelle Spiel gelöscht und alle Spiele auf "0" zurückgesetzt.

„SOUND“-Taste: Wenn Sie diese Taste betätigen, kann die Lautstärke auf „laut (high)“, „leise (low)“ oder „aus (off)“ eingestellt werden.

**"START/ CHANGE"-Multifunktionstaste:** Mit dieser Taste wird

- das Spiel gestartet, nachdem alle Optionen ausgewählt wurden.
- zum nächsten Spieler gewechselt, nachdem ein Spieler seine drei Pfeile geworfen hat. Das Spiel steht solange in "HOLD" (Pause)-Funktion, bis die drei geworfenen Pfeile entfernt wurden und die "START"-Taste erneut gedrückt wird.

#### Cybermatch / Lösch-Taste

Diese Multifunktionstaste wird wie folgt betätigt:

- Bevor Sie mit dem Spiel starten, drücken Sie Cybermatch / Löschen Taste. Sie können jetzt gegen den Computer als Gegenspieler spielen. Sie können alleine spielen und brauchen keinen wirklichen Gegner. Sie haben die Wahl zwischen 5 verschiedenen Spielstärken des Computers (entsprechend Ihrer Spielstärke). Die Spielstärke 1 ist für Fortgeschritte bis zum Level 5 für Anfänger. Betätigen Sie solange die Taste bis das gewünschte Spielniveau angezeigt wird.
- Nachdem das Spiel begonnen wurde arbeitet die Cybermatch / Löschtaste als reine Löschtaste. Durch drücken der Taste können Sie einen Fehler oder Fehlwurf löschen. Als Beispiel: Sie vergessen die HOLD (Halten) Taste zu drücken, bevor Sie Pfeile herausziehen und das Gerät zählt einen Treffer.

Achtung: Die o.a. Funktionen finden nur bei der Dartscheibe Modell SQ-89C Anwendung. Bei dem Modell C-85C ohne Cybermatch ist diese Taste eine reine Löschtaste

**"DOUBLE/ MISS"-Taste:** Hier wird die "Double In/ Double Out"-Funktion bei den "01"-Spielen (301 - 901) aktiviert. Diese Taste wird auch gebraucht, um den Spielern zu melden, wenn ein Pfeil das Spielfeld nicht trifft.

**„PLAYER/PAGE“-Taste:** Mit dieser Taste wird zu Beginn des Spieles die Anzahl der Mitspieler bestimmt bei bis zu 4 Spielern. Zusätzlich kann ein Spieler bei Betaetigung dieser Taste auch die Punkte seiner Mitspieler erfahren. Dieses Dartboard ermöglicht die Uebersicht ueber 4 Spieler oder 4 Teams à 2 Spieler. Es sind aktuell immer nur die Punkte von 2 Spielern sichtbar. Wenn Sie zu mehr als vier Spielern spielen, sind nicht alle Punkte aktiv sichtbar. In diesem Fall ermöglicht die Betaetigung der oben erwaehten Taste, einem Ueberblick über den aktuellen Punktestand von 4 Spielern oder von 4 Teams à 2 Spielern.

„SCORE“-Funktion können auf dem großen Display die Punkte eines anderen Spielers angezeigt werden.

**"BOUNCE-OUT"-Taste:** Vor dem Spiel können Sie entscheiden, ob die abgeprallten Pfeile zählen oder nicht. Falls Sie sich für "NEIN" entscheiden, müssen Sie die "Bounce-Out"-Taste nach einem solchen Wurf drücken, damit die erzielten Punkte gelöscht werden.

## HANDHABUNG DER DARTSCHEIBE

- Drücken Sie die "POWER"-Taste, um Ihr Dartspiel einzuschalten. Nachdem eine kurze Melodie ertönt ist, können Sie Ihre gewünschten Optionen auswählen.
- Drücken Sie zuerst die "GAME"-Taste solange, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint. Eine Übersicht über die möglichen Spiele finden Sie ab Seite 4.
- Danach drücken Sie die "DOUBLE"-Taste, um die "DOUBLE-IN"-Funktion zu starten oder zu beenden (diese Taste kann nur bei Spielen 301-901 betätigt werden).
- Drücken Sie die Player (Spieler) Taste um die Anzahl der Spieler (1, 2, ... 8) zu wählen oder drücken Sie die Cybermatch / Löschen Taste um das Cybermatch-Spielniveau zu wählen. (Level 1-5)  
Achtung: Die o.a. Funktionen finden nur bei der Dartscheibe Modell SQ-89C Anwendung. Bei dem Modell SQ-89C ohne Cybermatch drücken Sie die Spieler (Player) Taste.
- Werfen Sie die Pfeile. Das Display neben der Trefferanzeige zeigt an, wie viele Pfeile noch zu werfen sind.
- Hat ein Spieler alle drei Pfeile geworfen, ertönt ein kurzes Signal „Next Player (der nächste Spieler)“ und das Display blinkt auf. Danach können Sie die Pfeile von der Dartscheibe entfernen. Durch Drücken der "START"-Taste läßt sich das Spiel dann wiederum für den nächsten Spieler aktivieren. Die elektronische Stimme kündigt dann den nächsten Spieler an.

## PFLEGE DER DARTSCHEIBE

Damit Sie mit Ihrer Dartscheibe möglichst lange Spaß haben, sollten Sie die folgenden Ratschläge beachten:

- Benutzen Sie niemals Metallspitzen für das Dartboard, da diese die elektronischen Funktionen der Dartscheibe beschädigen würden.
- Werfen Sie die Pfeile mit sinnvollem Kraftaufwand. Wenn die Pfeile mit zu viel Kraft geworfen werden, besteht die Gefahr, daß die Dartspitzen abbrechen und die Oberfläche der Dartscheibe beschädigt wird.

- 3 Es ist leichter für Sie, wenn Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus der Scheibe drehen. In diesem Fall werden auch die Dartspitzen geschont.
- 4 Benutzen Sie nur den A/C-Adapter, der diesem Dartspiel beiliegt. Der Gebrauch eines anderen Adapters könnte die Elektronik der Dartscheibe beschädigen.
- 5 Entfernen Sie bei jedem Gebrauch des Adapters die Batterien, damit deren Lebensdauer verlängert werden kann.
- 6 Verschütten Sie keine Flüssigkeit auf der Dartscheibe, da ansonsten die Elektronik beschädigt wird. Auch dürfen keine scharfen Reinigungsmittel, Sprays oder andere Chemikalien verwendet werden, um die Dartscheibe zu reinigen.

## BATTERIEN

Der Behälter für die Batterien befindet sich auf der Rückseite der Dartscheibe. Um den Deckel zu öffnen, drücken Sie leicht auf die innen angebrachten Laschen und ziehen diese gleichzeitig hoch. Bitte legen Sie drei Batterien ("C"-Größe) wie angezeigt in den Behälter und schließen diesen.

## DIE AUTOMATISCHE AUSSCHALTFUNKTION

Wie bereits oben erklärt, schaltet sich die -Dartscheibe automatisch ab, wenn drei Minuten nicht gespielt wurde: Somit kann Strom gespart und die Laufzeit Ihrer Batterien verlängert werden. Schaltet sich die Dartscheibe automatisch aus, zeigt das LCD display "SLEEP" an. Alle bisher von den Spielern erzielten Punkte werden jedoch gespeichert. Das Spiel kann durch Drücken einer beliebigen Taste fortgesetzt werden.

## SPIELREGELN

Auf Ihrer -Dartscheibe sind die Spiele und Optionen vorprogrammiert. Anbei eine detaillierte Beschreibung der Spiele (in der Reihenfolge, wie Sie auf dem LCD-Display erscheinen). Die Nummer des jeweiligen Spieles ist mit angegeben.

### 301 ~ 901(G01~G07)

Bei diesem Spiel werden die Punkte eines jeden Versuches von der Startpunktezah subtrahiert, bis die Zahl ("0") erzielt wird. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als "0", zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner bisherigen Punktezahl. Braucht ein Spieler z.B. 32 Punkte, um "0" zu erreichen, und er trifft 20, 8 und 10 (insgesamt 38) Punkte, zeigt das Display wiederum 32 Punkte an - und der Spieler muß es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. In diesem Spiel kann die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT-Funktion gewählt werden.

- DOUBLE-IN: Ein DOUBLE-Feld muß getroffen werden, damit begonnen werden kann, die Punkte zu subtrahieren.

- DOUBLE-OUT: Ein DOUBLE-Feld muß getroffen werden, um das Spiel zu gewinnen.

- DOUBLE IN UND DOUBLE OUT: Von jedem Spieler muß das DOUBLE-Feld getroffen werden, um das Spiel sowohl zu beginnen als auch zu beenden.

## CRICKET (G08)

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Spieler versuchen, die für sie am günstigsten Zahlen zu treffen, um die anderen Spieler zu zwingen, die ungünstigeren Felder zu treffen. Ziel des Spieles ist, die entsprechenden Zahlen für den Gegner zu schließen und somit die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt wird nur mit den Nummern von 15 bis 20 und mit dem "Bulleye".

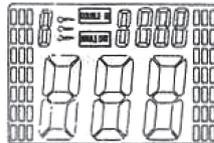
Jeder Teilnehmer wirft drei Pfeile. Schafft es ein Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, gilt die Zahl als geöffnet. Jetzt kann auf dem geöffneten Zahlensegment gepunktet werden. Hat ein Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Es können nun keine Punkte mehr mit diesem Zahlensegment erreicht werden.

Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer. Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden.

Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktezah erzielt, gewinnt. Hat ein Spieler die meisten Punkte geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, muß er weiter die noch offenen Nummern treffen. Kann dies der Spieler nicht nachholen, bevor der Gegner die verbliebenen Segmente geschlossen hat, hat er das Spiel verloren.

Das Spiel dauert solange, bis alle Nummern geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Angezeigt werden die einzelnen Spieldaten auf folgende Weise: Jedes Segment besitzt drei leuchtende Felder, die für die Anzahl der notwendigen Treffer stehen, um die Segmente zu öffnen bzw. zu schließen. Wird ein Segment getroffen, so erlöscht ein Licht. Bitte sehen Sie auch die unten angegebene Zeichnung des LCD-Displays.



## NO-SCORE-CRICKET(G09)

Das Spiel hat die gleichen Regeln wie Cricket, jedoch werden hier keine Punkte gezählt. Ziel des Spieles ist, als erster so viele Sektoren wie möglich zu schließen (von 15 bis 20 und "Bulleye")

### SCRAM (G10) nur für 2 Spieler

Das Spiel ist eine Abwandlung von Cricket und besteht aus 2 Runden. Jeder Spieler hat hierbei verschiedene Aufgaben. In der ersten Runde muß der erste Spieler die Sektoren 15 bis 20 schließen, in dem er dreimal jeden Sektor trifft. Aufgabe des zweiten Spielers ist es, in der Zwischenzeit so viele Punkte wie möglich auf den Sektoren zu sammeln, die vom ersten Spieler noch nicht geschlossen sind. Sobald der erste Spieler die Sektoren geschlossen hat, ist die erste Runde vollendet. In der zweiten Runde werden die Aufgaben vertauscht: Der zweite Spieler schließt die Sektoren, der erste Spieler sammelt Punkte. Das Spiel endet mit dem Schließen des letzten Sektors der zweiten Runde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

### CUT-THROAT CRICKET (G11)

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

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

### COUNT-UP 300~999(G12~G19)

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Bei der Wahl des Spieles können Sie auch die zu erreichende Punktezahl bestimmen. In jeder Runde müssen die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. DOUBLE oder TRIPLE Treffer verdoppeln oder verdreifachen die Punkte des getroffenen Sektors: Zum Beispiel ein Pfeil, der im TRIPLEFELD des Sektors 20 landet, wird als 60 Punkte gezählt. Die Punkte werden addiert und im LCD-Display gezeigt.

### HIGH SCORE 3 Runden~14 Runden (G20~G31)

Die Regeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen: Jeder Spieler muß in drei Runden (neun Dartwürfe) so viele Punkte wie möglich erreichen. Die „DOUBLE“-Würfe zählen doppelt, die „TRIPLE“-Würfe zählen dreifach

### ROUND-THE-CLOCK (G32~G43)

Jeder Spieler muß nacheinander die Sektoren 1 bis 20 treffen. Jeder Spieler hat drei Pfeile in einer Runde zu werfen. Hat er z.B. im ersten Versuch die richtige Zahl getroffen, darf er mit dem 2. Pfeil auf die nächste Zahl zielen. Wer als erster 20 trifft, hat gewonnen.

Das Display wird Ihnen zeigen, welcher Sektor als nächster zu treffen ist. Dieser Sektor muß getroffen werden, bevor mit dem nachfolgenden Sektor weitergespielt werden kann. Sobald der betreffende Sektor getroffen ist, wird auf dem Display die nächste zu treffende Zahl erscheinen.

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)-das Spiel beginnt im Sektor 1.  
ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) - das Spiel beginnt im Sektor 5.  
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) - das Spiel beginnt im Sektor 10.  
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) - das Spiel beginnt im Sektor 15.

Da in diesem Spiel die getroffenen Punkte ja nicht aufaddiert werden, zählen die DOUBLE- und TRIPLE-Würfe nur einfach.

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE

Der Spieler darf nur den jeweiligen DOUBLE Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen

ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 1 (G36)-Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 1.  
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 5 (G37) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 5.  
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 10 (G38) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 10.  
ROUND-THE-CLOCK DOUBLE 15 (G39) - Der Spieler startet im DOUBLE Sektor 15.

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE

Der Spieler darf nur den jeweiligen TRIPLE Sektor in der Reihenfolge von 1 bis 20 treffen.

ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 1 (G40)-Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 1.  
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 5 (G41) - Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 5.  
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 10 (G42) - Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 10.  
ROUND-THE-CLOCK TRIPLE 15 (G43) - Der Spieler startet im TRIPLE Sektor 15.

KILLER(G44)

In diesem Spiel erkennen Sie Ihre Freunde nicht wieder. Das Spiel kann mit mindestens 2 Spielern gespielt werden, jedoch wird es umso spannender, je mehr Spieler sich an diesem Spiel beteiligen. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler eine Zahl aus, indem er einen Dartpfeil auf das Zielsegment wirft (und dieses auch trifft). Das LCD-Display wird dann an dieser Stelle „SEL“ anzeigen. Die Nummer, die jeder Mitspieler ausgewählt hat, wird das ganze Spiel hindurch als „seine“ Nummer geführt werden. Zwei Mitspieler dürfen also nicht die gleiche Nummer haben.

Hat jeder Spieler seine Nummer ausgewählt, kann das Spiel beginnen: Ihr erstes Ziel ist, sich selbst als „Killer“ in diesem Spiel zeigen zu können, indem Sie das Double Segment Ihrer Nummer treffen. Sobald Sie dieses Teilsegment getroffen haben, sind Sie für den restlichen Verlauf des Spieles der „Killer“. Sie müssen nun alle Ihrer Mitspieler „töten“, indem Sie deren ausgewählte Segment-Nummern treffen. Der Spieler, der „zuletzt am Leben bleibt“ hat gewonnen - In diesem Spiel ist es nicht unüblich, daß sich Spieler zusammentun, um einen Spieler aus dem Spiel herauszuwerfen.

DOUBLE DOWN (G45)

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Punktzahl von 40 Punkten. Ziel des Spieles ist, die meisten Punkte im aktiven Sektor zu erzielen. Das Spiel beginnt im Sektor 15. Falls 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert. Schafft es der Spieler 15 zu treffen, werden 15 Punkte zu seiner bestehenden Punktezah addiert (DOUBLE und TRIPLE Treffer zählen). In der nächsten Runde wird im Sektor 16 gespielt. Mit jedem Treffer in diesem Sektor bekommt der Spieler 16 Punkte zu seiner Gesamtpunktezah dazugezählt. Die Sektoren werden nacheinander gespielt, wie die untere Tabelle zeigt. Der Spieler, der am Ende des Spieles die höchste Punktezah erreicht hat, hat gewonnen.

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

D = DOUBLE T= TRIPLE B = BULLSEYE

### DOUBLE DOWN 41 (G46)

Es wird nach den Regeln des Standard-DOUBLE DOWN gespielt. Mit einer Ausnahme: Am Ende des Spieles ist noch eine Zusatzrunde zu spielen. Jeder Spieler muß in drei Versuchen 41 Punkte erreichen (z.B.  $20 + 20 + 1$  oder  $19 + 19 + 3$  oder  $DOUBLE\ 10 + DOUBLE\ 10 + 1$  usw.).

Diese "41"-Runde hebt das Spiel auf ein höheres Schwierigkeitsniveau. Vergessen Sie nicht: Schaffen Sie die Runde "41" nicht, wird Ihre Gesamtpunktzahl halbiert. Also ist diese Runde "41" eine echte Herausforderung.

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

D = DOUBLE T= TRIPLE B = BULLSEYE

### ALL FIVES (G47~G51)

Während dieses Spiels sind alle Sektoren des Dartspiels aktiv. In jeder Runde mit drei Versuchen muß der Spieler eine Zahl erzielen, die durch 5 dividiert werden kann. Jede "5" zählt wie ein Punkt. Hat ein Spieler z.B.  $10 + 10 + 5 (=25)$  Punkte getroffen, sind dies  $25 : 5 = 5$  Punkte. Erzielt ein Spieler nach drei Versuchen eine Zahl, die nicht durch 5 geteilt werden kann, bekommt er keine Punkte. Es ist wichtig, daß alle drei Pfeile in dem aktiven Sektor landen. Hat der Spieler zum Beispiel mit zwei Versuchen 10 Punkte erreicht (durch 5 teilbar) und trifft mit dem dritten Pfeil den passiven Sektor, bekommt er keine Punkte. Der Spieler, der als erster 51 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Das LCD-Display zeigt den jeweiligen Punktestand an.

### SHANGHAI (G52~G55)

Das Spiel fängt im Sektor 1 an und endet im Sektor 20 bzw. im Bullseye. Jeder Spieler muß versuchen, mit seinen drei Pfeilen in jedem Sektor (von 1 bis 20) so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die DOUBLES und TRIPLES zählen. Der Spieler, der nach Vollendung der letzten 20. Runde die höchste Punktezahl hat, ist der Gewinner.

- SHANGHAI 1 (G52) - Das Spiel startet im Sektor 1.
- SHANGHAI 5 (G53) - Das Spiel startet im Sektor 5.
- SHANGHAI 10 (G54) - Das Spiel startet im Sektor 10.
- SHANGHAI 15 (G55) - Das Spiel startet im Sektor 15.

## GOLF 9H 18H (G56-G57)

Dies ist eine Dartsimulation des Golfspiels. Die von den Golfern als Bahnen bezeichneten Grünflächen sind für Sie die Felder des Dartboards. In diesem Zusammenhang ist der Begriff "par" wichtig. "Par" bedeutet, die Löcher (die Sektoren 1-18) mit den Schlägen (hier sind es Darts) zu treffen. Ziel des Spieles ist, mit möglichst wenig Schlägen eine Runde von 9 - 18 "Löchern" zu treffen. In der „Meisterschaftsrunde“ z.B. sind nur drei Par notwendig. Sie müssen dreimal einen Sektor treffen, um zum nächsten Loch ziehen zu können. Selbstverständlich beeinflussen die "Double" und "Triple"-Treffer die Punkte. Z. B. wird ein "Triple"-Treffer beim ersten Wurf als „Eagle“ gezählt, d.h. daß der Spieler das Loch im ersten Wurf getroffen hat.

Der aktive Spieler wirft solange Pfeile, bis er das "Loch" trifft (drei Pfeile in einem Sektor). Der Lautsprecher wird den jeweiligen Spieler ansagen. Bei diesem Spiel gewinnt der Spieler, der nach Vollendung der 18. Runde die wenigsten "Schläge" gemacht hat.

## FOOTBALL (G58)

Bei diesem Spiel muß jeder Spieler „sein“ Spielfeld aussuchen. Dies kann auf zwei verschiedene Wege geschehen.

- Sie wählen Ihr Spielfeld aus, in dem jeder von den Spielern mit einem Dartwurf sein Spielfeld trifft.
- Jeder Spieler wählt sein gewünschtes Spielfeld aus, in dem er die jeweilige Taste manuell betätigt.

Ist das gewünschte Spielfeld ausgewählt, haben Sie gleichzeitig auch Ihre zu treffende „Linie“ festgelegt. Das Segment, das von Ihnen ausgewählt wurde, gilt als Ihr Startpunkt - das gegenüberliegende Feld gilt als Ihr Ziel.

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

Double-Segment 20... Äußeres Single-Segment... Triple 20... Inneres Single-Segment 20... Äußeres Bullseye... Inneres Bullseye... Äußeres Bullseye... Inneres Single-Segment 3... Triple 3... Äußeres Single-Segment 3... und schließlich das Double-Segment 3.

Der erste Spieler, der diese Reihenfolge wirft, gewinnt. Das LCD-Display zeigt das jeweils zu treffende Segment für jeden Spieler an.

## BOWLING (G59)

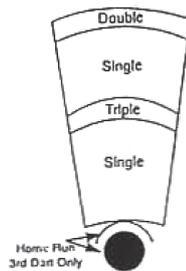
Dieses Dartsimulation des Bowling-Spiels ist eine Herausforderung für jeden Dartspieler. Bei diesem Spiel zählt Genauigkeit!

Der Spieler Nr. 1 beginnt das Spiel. Auch hier wird das Segment („Alley“) durch Betätigen der Auswahl-taste oder durch einen Dartwurf ausgewählt. Wenn dieses Segment bzw. „Alley“ ausgewählt ist, hat der Spieler noch zwei verbleibende Dartpfeile, mit denen er durch gezielte Treffer Punkte („Pins“) erzielen kann. Jedes der einzelnen Teilsegmente steht für eine andere Punktzahl:

<u>Teilsegment</u>	<u>Punktzahl</u>
Double	9 pins
Äußeres Single-Segment	3 pins
Triple	10 pins
Innneres Single-Segment	3 pins

## BASEBALL, 6 Innings, 9 Innings (G60-G61)

Wie auch in der Realität, besteht ein Spiel aus insgesamt 9 „Innings“. Jeder Spieler hat drei Würfe pro „Inning“  
Das Feld wird in der unteren Abbildung dargestellt:



Teilsegment	Punktzahl
Single Segment	eine Station
Doubles Segment	zwei Stationen
Triples Segment	drei Stationen
Bullseye	„Home Run“

(letzteres kann erst bei dem dritten Pfeil in jeder Runde versucht werden)

Ziel in diesem Spiel ist, so viele „runs“ wie möglich in jeder Runde zu machen. Der Spieler, der die meisten „runs“ in diesem Spiel schafft, hat gewonnen.

Das LCD-Display zeigt die Spieler auf den einzelnen Stationen an. Die ersten drei Boxen, die sich rechts von der Anzeige für die Dartpfeile befinden, stehen stellvertretend für die 1., 2. und 3. Station. Die Boxen auf der rechten Seite wiederum zeigen den gesamten „run“ pro Runde an.

## STEEPLECHASE/HINDERNISLAUF (G62)

Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster das Rennen zu beenden bzw. als Erster den Lauf zu vollenden. Der Hindernislauf beginnt am 20. Segment und geht im Uhrzeigersinn um das Dartboard bis zum 5. Segment und endet bei einem Bullseye. Um durch das Rennen zu kommen, müssen Sie jeweils den inneren Single Sektor (der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Triple Ring) der einzelnen Zahlensegmente treffen. Des Weiteren sind - wie auch bei einem realen Hindernisrennen - Hindernisse aufgestellt, die es zu überwinden gilt. Diese vier Hindernisse sind an folgenden Stellen zu finden:

Triple 13      Triple 17      Triple 8      Triple 5

Der erste Spieler, der den Lauf beendet, hat gewonnen.

## SHOVE A PENNY (G63)

Nur die Nummern 15 bis 20 und die Bullseyes werden benutzt. "SINGLES" werden als ein Punkt gezählt, "DOUBLES" werden zweifach und "TRIPLES" werden dreifach gezählt. Jeder Spieler muß die Nummern der Reihenfolge nach treffen. Wichtig ist, daß in jedem Segment drei Punkte getroffen werden müssen, damit zur nächsten Nummer gewechselt werden kann. Erzielt ein Spieler mehr als drei Punkte in dem jeweiligen Segment, werden die überschüssigen Punkte an den nächsten Spieler weitergegeben. Der erste Spieler, der in allen Segmenten (15-20 und Bullseyes) drei Punkte erzielt, hat gewonnen.

## NINE DART CENTURY (G64)

Die Spielregeln für dieses Spiel sind leicht zu verstehen. Jeder Spieler hat drei Runden (neun Dartpfeile), in denen er entweder 100 Punkte erreichen bzw. so nah wie möglich an die 100 herankommen muß.

Wenn zum Schluß alle Spieler unter 100 Punkten liegen, ist der Spieler, der am nächsten bei 100 Punkten liegt, der Gewinner. Ein Spieler, der über 100 Punkte erzielt hat, kann das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, seine Gegenspieler haben noch mehr Punkte zu verzeichnen. Wenn beide Spieler über 100 Punkten liegen, gewinnt derjenige, der am nächsten bei 100 Punkten liegt.

## GREEN VS RED (G65) (nur zwei Spieler)

In diesem Spiel geht es darum, eine höhere Punktzahl zu erzielen als der Gegenspieler. Ein Spieler zielt auf die grünen DOUBLE- und TRIPLE-Segmente sowie auch auf das äußere Bullseye, während der andere Spieler die roten entsprechenden Felder treffen muß (das innere Bullseye gehört nicht dazu).

Die Punkte werden erzielt, wenn ein Spieler ein grünes oder ein rotes Segment erfolgreich trifft. Ein DOUBLE-Segment zählt zweimal, ein TRIPLE-Segment zählt dreimal. Wird die falsche Nummer getroffen (Ihrer Farbe), wird dieser Treffer nur als 0 Punkte gezählt. Falls Sie die Farbe Ihres Gegners treffen, wird der getroffene Betrag von Ihren Gesamtpunkten abgezogen.

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

TB-89C

Elektronische Dartscheibe

Seite 12

Das Spiel dauert 10 Runden - der Spieler, der nach 10 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Bitte beachten Sie, daß in einer Runde nur ein DOUBLE- und ein TRIPLE-Segment gepunktet werden kann.

Spiel	Spielbeschreibung
G01~G07	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G08	Cricket
G09	No-Score Cricket
G10	Scram
G11	Cut Throat Cricket
G12~G19	Count-up : 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G20~G31	High Score : 3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G32~G43	Round the clock : r1, r5, r10, r15, d1, d5, d10, d15, t1, t5
	t10, t15
G44	Killer
G45	Double Down
G46	Forty One
G47~G51	All fives : 51, 61, 71, 81, 91
G52~G55	Shanghai : 1, 5, 10, 15
G56, G57	Golf : 9H, 18H
G58	Football
G59	Bowling
G60, G61	Baseball : 6 Inning, 9 Inning
G62	Steeplechase
G63	Shove a penny
G64	Nine-Dart century
G65	Green vs red

## STECKENGEBLIEBENE SEKTOREN

Es kann passieren, daß ein Sektor im Plastiktrennetz stecken bleibt. In diesem Fall wird das Spiel automatisch gestoppt und das LC-Display zeigt den steckengebliebenen Sektor an. Um den Sektor wieder zu aktivieren, entfernen Sie alle Pfeile bzw. Pfeilspitzen. Reicht dies nicht aus, versuchen Sie den Sektor leicht zu schütteln, bis er wieder frei ist. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

## ABGEBROCHENE SPITZEN

Manchmal können Spitzen abbrechen und in den jeweiligen Sektoren steckenbleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, diese mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen. Wenn dies nicht möglich ist, versuchen Sie, die abgebrochenen Spitzen durchzuschieben: Nehmen Sie in diesem Falle eine dünne Nadel, die in das Segmentloch paßt und schieben Sie die abgebrochene Spitze sorgfältig durch, damit das elektronische Schaltfeld nicht beschädigt wird.

## PFEILE

Wir empfehlen, nur solche Pfeile zu nutzen, die nicht mehr als 16 Gramm wiegen. Die Pfeile, die mit dieser Dartscheibe mitgeliefert wurden, wiegen 10 Gramm und haben standardmäßig weiche Spitzen. Ersatzpfeile und -spitzen können Sie bei Ihrem Händler bestellen.

## REINIGUNG DER DARTSCHEIBE

Die elektronische Dartscheibe wird Ihnen sehr lange Freude machen, falls sie richtig und sorgfältig behandelt wird. Wischen Sie bitte regelmäßig den Staub von der Dartscheibe ab. Verwenden Sie nur leichte Reinigungsmittel, auf jeden Fall keine starken Poliermittel. Achten Sie darauf, daß keine Flüssigkeit in die Dartscheibe läuft, denn dies kann zu Störungen führen, die die Garantie nicht deckt.

- **ROUND THE CLOCK 15** – Das Spiel startet bei der Nummer 15

In diesem Spiel zählen Double- und Triple-Segmente zu der entsprechenden Zahl.

**ROUND THE CLOCK Double** – In diesem Spiel müssen die Spieler das Double-Segment der entsprechenden Zahlen treffen.

- **ROUND THE CLOCK Double 5** – Das Spiel startet bei Double 5
- **ROUND THE CLOCK Double 10** – Das Spiel startet bei Double 10
- **ROUND THE CLOCK Double 15** – Das Spiel startet bei Double 15

**ROUND THE CLOCK Triple** – In diesem Spiel müssen die Spieler das Double-Segment der entsprechenden Zahlen treffen.

- **ROUND THE CLOCK Triple 5** – Das Spiel startet bei Triple 5
- **ROUND THE CLOCK Triple 10** – Das Spiel startet bei Triple 10
- **ROUND THE CLOCK Triple 15** – Das Spiel startet bei Triple 15

## KILLER

In diesem Spiel zeigt sich, wer Ihre Freunde sind. Das Spiel kann mit zwei Spielern gespielt werden, doch je mehr Spieler daran teilnehmen, desto aufregender wird das Spiel. Als erstes muß jeder Spieler "seine" Zahl auswählen, indem er einen Pfeil auf die Scheibe wirft. Die Anzeige zeigt zu diesem Zeitpunkt "SEL" an. Jeder Spieler muß eine unterschiedliche Nummer haben. Hat jeder Spieler eine eigene Nummer, beginnt das eigentliche Spiel.

Zuerst versucht jeder Spieler, ein "Killer" zu werden, indem er das Double-Segment seiner Zahl trifft. Wenn er dies geschafft hat, ist er für den Rest des Spiels ein "Killer" und kann versuchen, die anderen Spieler zu "killen", indem er Pfeile in deren Segmenten trifft. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, gewinnt. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Leben. Vor Beginn des Spiels kann durch Drücken der **SELECT-Taste** auch eingestellt werden: Doubles 3 Leben bis Doubles 6 Leben, d.h. die Spieler können nur "gekillt" werden, wenn das Double-Segment ihrer Zahl getroffen wird.

## DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet das Spiel mit 40 Punkten. Ziel ist es, möglichst viele Treffer im aktiven Segment zu erzielen. In der ersten Runde müssen die Spieler die 15 treffen. Wird keine 15 getroffen, wird die Punktzahl des Spielers halbiert. Wenn die 15 getroffen wird (oder Double oder Triple 15), wird die entsprechende Punktzahl zum aktuellen Punktestand hinzugerechnet.

In der nächsten Runde müssen die Spieler die 16 treffen.

Die Reihenfolge der zu treffenden Segmente können Sie unten ablesen. Das Ziel ist auch in der Anzeige zu sehen. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

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

Beliebiges  
Double

↑

Beliebiges  
Triple

↑

## DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel beinhaltet die Regeln von Double Down mit zwei Ausnahmen: Zum einen wurde die Reihenfolge umgekehrt, in der die Segmente getroffen werden müssen. Außerdem wurde ein Durchgang hinzugefügt, in dem die Spieler genau 41 Punkte erzielen müssen (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Diese 41er Runde erschwert das Spiel zusätzlich. Wenn die 41 nicht erzielt wurden, wird ebenfalls die Punktzahl halbiert.

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

Bel. Double

↑

Bel. Triple

↑

41er Runde

↑

## ALL FIVES

Das gesamte Board ist die Spielfläche in diesem Spiel. In jeder Runde (mit je drei Pfeilen) müssen die Spieler eine Punktzahl erzielen, die durch fünf teilbar ist (5, 10, 15, 20 etc.) Jede "5" zählt einen Punkt. Beispiel 10, 10, 5 = 25. Da die 25 durch 5 teilbar ist, erhält der Spieler 5 Punkte (25 : 5 = 5)

Wenn ein Spieler mit seinen 3 Pfeilen keine durch 5 teilbare Gesamtsumme erzielt, erhält er auch keine Punkte. Außerdem muß der letzte Pfeil in einem Segment landen. Dies verhindert, daß Spieler, die nach den beiden ersten Würfeln eine hohe Punktzahl erzielt haben, den letzten Pfeil in den Auffangrahmen werfen. Der erste Spieler, der 51 Punkte erzielt gewinnt. Dies kann

durch Drücken der **SELECT-Taste** vor Spielbeginn auf bis zu 91 Punkte erhöht werden.

## SHANGHAI

Jeder Spieler muß alle Zahlen von 1 bis 20 in der Reihenfolge treffen. Ziel dabei ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Das Spiel beginnt bei Nummer 1 mit drei Würfeln. Doubles und Triples zählen entsprechend. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl, der die 20 erreicht, gewinnt.

Auch in diesem Spiel können Sie mit der **SELECT-Taste** diverse Optionen einstellen:

- **SHANGHAI 5** – Das Spiel beginnt bei Nummer 5
- **SHANGHAI 10** – Das Spiel beginnt bei Nummer 10
- **SHANGHAI 15** – Das Spiel beginnt bei Nummer 15

Außerdem gibt es noch die Variante **SUPER SHANGHAI**. In dieser Variante müssen diverse Double- und Triple-Segmente getroffen werden. Diese werden in der Anzeige angegeben.

- **SUPER SHANGHAI 5** – Das Spiel beginnt bei Nummer 5
- **SUPER SHANGHAI 10** – Das Spiel beginnt bei Nummer 10
- **SUPER SHANGHAI 15** – Das Spiel beginnt bei Nummer 15

## GOLF

Dies ist die Dartsimulation des Golfspiels. Ziel ist es, 9 Runden mit den wenigsten "Schlägen" zu spielen. Die Segmente 1 bis 9 symbolisieren die Löcher. Jeder Spieler benötigt drei Treffer in jedes Segment, um zum nächsten "Loch" fortzuschreiten. Durch das Treffen von Doubles und Triples können Sie weniger als drei Treffer benötigen, da diese entsprechend 2 oder 3 Treffer zählen.

Durch Drücken auf die **SELECT-Taste** können Sie die Anzahl der Löcher auf bis zu 18 einstellen.

Jeder Spieler wirft solange, bis er seine Löcher gespielt hat, auch wenn ein anderer Spieler mittlerweile das Spiel beendet hat.

## FOOTBALL

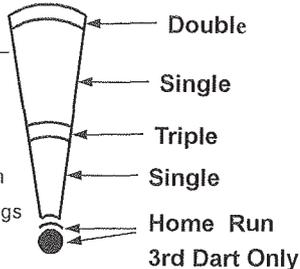
Bei diesem Spiel muß zunächst das "Spielfeld" für jeden Spieler ausgewählt werden. Dies kann

geschehen durch Werfen eines Pfeiles oder durch manuelles Drücken eines der Segmente. Wenn zum Beispiel die 20 ausgewählt wird, so beginnt das Spiel bei der Double 20, dann folgt das äußere Single 20, Triple 20, das innere Single 20, äußeres Bulls Eye, inneres Bulls Eye, äußeres Bulls Eye, innere Single 3, Triple 3, äußere Single 3, Double 3.

Der erste Spieler der einen Touchdown schafft, d.h. alle Segmente in der Reihenfolge einmal getroffen hat, gewinnt. In der Anzeige können Sie das entsprechende Ziel ablesen.

## BASEBALL

Die Dartversion von Baseball verlangt viel Präzision. Wie im richtigen Spiel besteht ein Spiel aus 9 Durchgängen. Jeder Spieler wirft drei Pfeile je Durchgang, Das Feld ist wie in der Abbildung aufgebaut.

Segment	Resultat	
Single Segment	"Single" – eine Base	
Doubles Segment	"Double" – zwei Bases	
Triples Segment	"Triple" – Drei Bases	
Bull's eye	"Home Run" (kann nur beim dritten Pfeil eines Durchgangs versucht werden).	

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Runs zu schaffen. Ein Run besteht aus 4 Bases, die aus den drei Pfeilen addiert werden.

Mit der **SELECT**-Taste kann die Anzahl der Durchgänge auf 6-9 eingestellt werden.

## STEEPLECHASE

Ziel dieses Spiels ist es, das Rennen als erster zu beenden. Das Rennen startet bei der 20 und geht im Uhrzeigersinn um die Scheibe zum Segment 5 und endet mit dem Bulls Eye. Es muß jedoch immer das innere Single-Segment getroffen werden. Außerdem gibt es Hindernisse. Diese sind: Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5. Auch diese müssen getroffen werden. Der erste Spieler der die Segmente alle getroffen hat und anschließend das Bulls Eye trifft, gewinnt.

## **Wichtige Hinweise**

### **Festsitzendes Segment**

Es kommt manchmal vor, daß ein Segment durch einen Pfeil blockiert wird, und festsitzt. Dies wird durch die Anzeige symbolisiert, das Spiel wird dabei angehalten.

Um das Segment zu lösen, entfernen Sie den Pfeil oder eine eventuell abgebrochene Spitze aus dem Segment. Wenn das Problem dadurch nicht gelöst wird, versuchen Sie vorsichtig, an dem Segment zu wackeln, bis es sich löst. Das Spiel wird automatisch wieder aufgenommen.

### **Abgebrochene Spitzen**

Von Zeit zu Zeit brechen die Kunststoffspitzen von den Pfeilen ab. Versuchen Sie in so einem Fall, die Spitze mit einer Pinzette zu entfernen. Wenn dies nicht funktioniert, versuchen Sie vorsichtig, die Spitze mit einer Nadel durch das Segment zu schieben. Drücken Sie nicht zu weit, um die Elektronik nicht zu beschädigen.

Seien Sie nicht besorgt, wenn die Spitzen abbrechen. Dies ist normal und passiert nun mal bei Softdartspitzen. Mit dieser Dartscheibe erhalten Sie einige Ersatzspitzen. Diese sollten fürs erste genügen. Sollten Ihnen die Spitzen ausgehen, achten Sie beim Nachkauf darauf, daß Sie nur die gleiche Art Spitzen erwerben.

### **Darts**

Es wird empfohlen, daß Sie keine Pfeile benutzen, die schwerer als 18g sind. Die Pfeile bei dieser Dartscheibe wiegen 12g. Ersatzspitzen können Sie bei Ihrem Händler erwerben.

### **Reinigung der Scheibe**

Sie können viel Freude an Ihrer Dartscheibe haben, wenn sie ordnungsgemäß gepflegt und bedient wird. Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem leicht feuchten Tuch. Lassen Sie keine Flüssigkeiten über oder in die Dartscheibe laufen. Dies wird auch nicht von der Garantie beinhaltet.