

FR Mode d'emploi

Art-Nr. 8072.03

Hersteller: WINSPOORT GmbH & Co. KG. | Waldstraße 21 DE-86517 | Wehringen | www.winspoort.de | Manufactured in PRC |
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Gratulation zum Kauf des Karella Dartautomat CB-50.

Lesen Sie vor dem Aufbau und der Nutzung des Geräts bitte die Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie auf.

EN - Page 18

Congratulations on your purchase of the Karella CB-50 dart machine.

Before assembling and using the device, please read the instruction manual carefully and keep it for future reference.

FR - page 32

Nous vous félicitons d'avoir acheté le distributeur de fléchettes Karella CB-50.

Avant d'assembler et d'utiliser l'appareil, veuillez lire attentivement le manuel d'instructions et le conserver pour référence ultérieure.

Achtung / Warnings / Attention

DE

Dieser Sportgerät ist ausschließlich für die Nutzung im privaten Einsatzbereich konzipiert. Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!

EN

This sports equipment is designed exclusively for private use. In the event of commercial use or use not in accordance with the article of any kind, all warranty claims are void!

FR

Cet équipement sportif est conçu exclusivement pour un usage privé. En cas d'utilisation commerciale ou d'utilisation non conforme à l'article de quelque nature que ce soit, tout droit à la garantie est annulé!

Hersteller / Manufacturer / Fabricant

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
DE-86517 Wehringen
Germany

Contact

www.winsport.de
info@winsport.de
+49 8234 90493-0

WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Lieferumfang

Packen Sie Ihre neue elektronische Soft-Dartscheibe CB-50 vorsichtig aus und überprüfen Sie, ob alle Komponenten enthalten sind. Die Lieferung umfasst folgende Komponenten:

- 1 elektronische Dartscheibe
- Ersatzpackung Soft-Spitzen
- 12 Pfeile
- Bedienungsanleitung
- Netzadapter 5V DC, 1,0 A

Explosionszeichnung

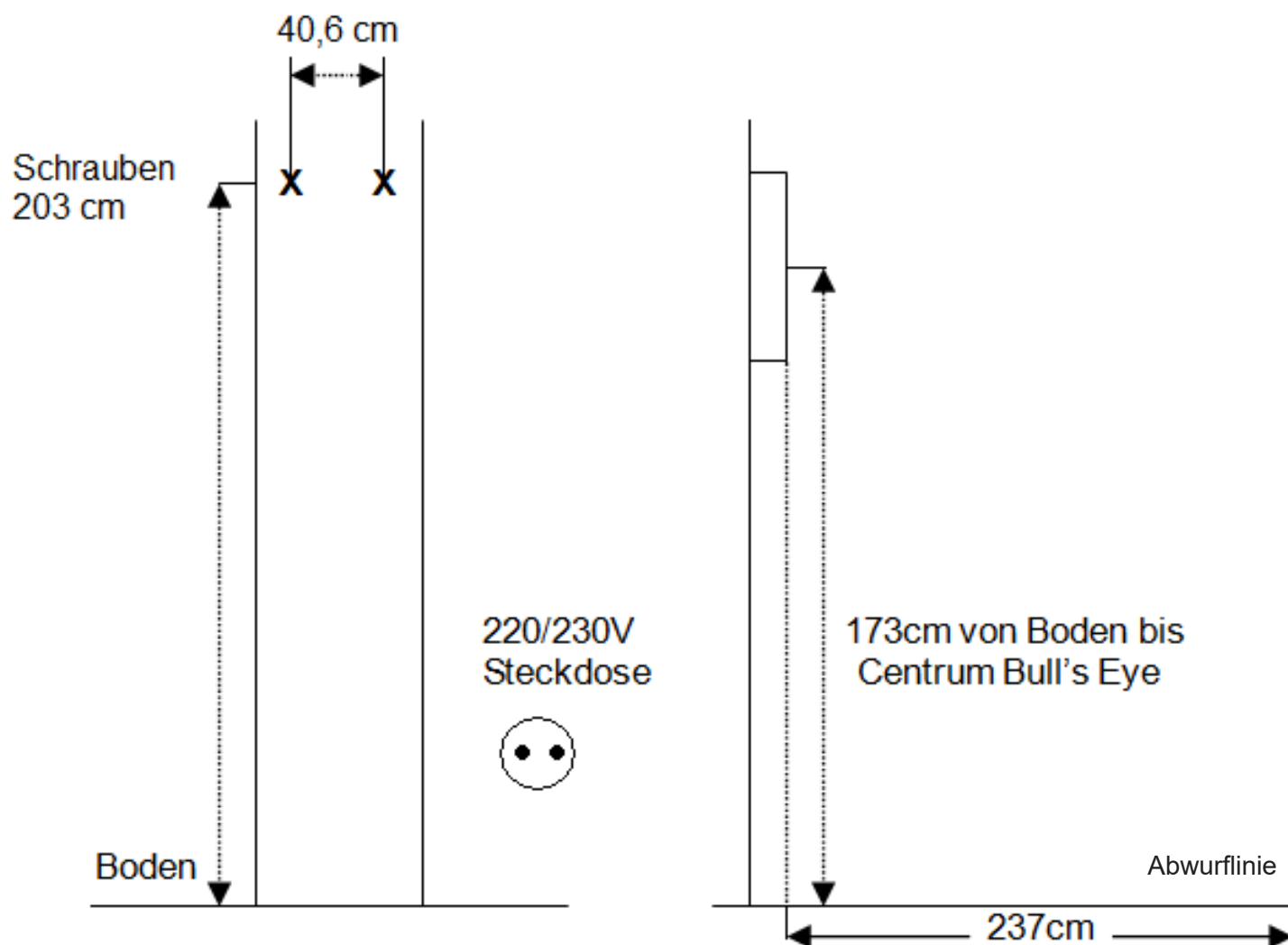


- 1 Außenring
- 2 Einfach-Segmente
- 3 Doppel-Segmente
- 4 Dreifach-Segmente
- 5 Bull's Eye = 25 Punkte
- 6 Double Bull's Eye = 50 Punkte
- 7 Lautsprecher
- 8 START/HOLD-Taste
- 9 Display
- 10 SELECT-Taste
- 11 GAME-Taste

- 12 PLAYER/PAGE-Taste
- 13 CYBERMATCH-Taste
- 14 RESET-Taste
- 15 BOUNCE OUT-Taste
- 16 DART OUT/SCORE-Taste
- 17 DOUBLE/MISS-Taste
- 18 START/HOLD-Taste
- 19 GAME/GUARD-Taste
- 20 POWER-Taste
- 21 Buchse für Adapteranschluß

Montage

Hängen Sie die Dartscheibe an einem Ort auf, an dem zum Werfen mindestens 3 Meter Abstand möglich sind. Beim Werfen sollten Sie sich hinter einer gedachten Linie aufstellen, die 2,37 m Abstand von der Vorderfläche der Scheibe hat. Das Zentrum der Scheibe (Bulls Eye) sollte zum Boden einen Abstand von 1,73 m aufweisen (offizielle Turnierhöhe). Um die Scheibe in der richtigen Höhe zu montieren, markieren Sie an der Wand einen Punkt in 203 cm Höhe vom Boden. Dann markieren Sie einen zweiten Punkt in gleicher Höhe mit einem Abstand von 40,6 cm zu dem ersten Markierungspunkt. In diese beiden Markierungen müssen jetzt die Schrauben angebracht werden. Bitte berücksichtigen ihre individuellen Gegebenheiten der Wand, an der die Scheibe montiert werden soll. Achten Sie darauf, dass die Schraube möglichst gerade eingeschraubt werden, damit die Dartscheibe später gerade hängt. Hängen Sie die Dartscheibe auf, indem Sie die Löcher auf der Rückseite der Dartscheiben mit den Schrauben ausrichten. Die Schrauben müssen eventuell nachgezogen werden, bis die Scheibe gut an der Wand anliegt.



Stromanschluss

Die **Elektronische Soft-Dartscheibe CB-50** wird mit einem 5V DC, 1,0 A Adapter mit Strom versorgt. Stecken Sie den Adapterstecker in die Buchse an der rechten Seite der Dartscheibe und den Netzstecker in die Steckdose. Stellen Sie sicher, dass die Spannung mit der Ihres Hausanschlusses übereinstimmt.

Display-Schutzfolie

Das Display Ihrer elektronischen Dartscheibe ist mit einer transparenten Schutzfolie gegen Verkratzen während des Transports geschützt. Wir empfehlen, diese Folie vor dem ersten Spiel abzuziehen, damit der Displaybereich besser sichtbar ist. Zum Entfernen die Folie an einer Ecke anheben, abziehen und entsorgen.

Funktionen

POWER-Taste: Ein- und Ausschalten des Gerätes.

START/HOLD-Taste: Mit dieser Multifunktionstaste können folgende Funktionen ausgeführt werden:

- STARTEN des Spiels, nachdem alle gewünschten Optionen ausgewählt wurden.
- WECHSELN zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler seine Runde beendet hat. Die Dartscheibe geht zwischen den Runden in den HOLD-Status, damit die Pfeile aus dem Zielbereich entfernt werden können.

SELECT-Taste: Mit Hilfe dieser Taste werden die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der einzelnen Spiele eingestellt.

GAME/GUARD-Taste: Mittels dieser Taste kann durch das Spielmenü auf dem Display geblättert werden. Zudem kann mit der Taste eine Tastensperre während des Spiels aktiviert werden, sodass ein verfehlender Pfeil nicht das Spiel löschen kann, wenn er versehentlich eine der Funktionstasten trifft. Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie einmal die GAME/GUARD-Taste, nachdem Sie ein Spiel gestartet haben. Ein akustisches Signal ertönt, um anzuzeigen, daß diese Funktion aktiv ist. Während die Funktion aktiv ist, sind alle anderen Tasten gesperrt. Die GAME/GUARD Funktion kann jederzeit abgeschaltet werden, indem man die GAME/GUARD-Taste erneut drückt.

PLAYER/PAGE-Taste: Diese Taste dient zur Eingabe der Spieleranzahl bei Spielbeginn. Außerdem kann über diese Taste der Punktestand der anderen, auf dem aktiven Display nicht angezeigten Spieler abgerufen werden. Die Dartscheibe kann die Punkte von bis zu 16 Spielern speichern. Mit dieser Taste kann dann bei Bedarf die Punktezahl der übrigen Spieler angezeigt werden.

CYBERMATCH-Taste: Aktivieren der Cybermatch-Funktion, bei der Sie gegen den Computer spielen können. Die Taste gedrückt gehalten, um durch die 5 verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu blättern. Cybermatch-Schwierigkeitsstufen:

Stufe 1 (C1) Professionell

Stufe 2 (C2) Experte

Stufe 3 (C3) Fortgeschritten

Stufe 4 (C4) Anfänger II

Stufe 5 (C5) Anfänger I

RESET-Taste: Über diese Taste kann die Löschung des aktuellen Punktestands und Rückführung zum Spielstart ausgelöst werden.

BOUNCE OUT-Taste: Bestimmen Sie vor dem Spiel, ob Pfeile, die nicht in der Scheibe stecken bleiben (so genannte "bounce-outs"), gezählt werden sollen. Wenn diese Pfeile nicht gezählt werden sollen, drücken Sie einfach die Taste BOUNCE OUT, wenn ein Pfeil herunterfällt, um die registrierte Punktzahl wieder abzuziehen.

DOUBLE/MISS-Taste: Mittels dieser Taste erfolgt das Aktivieren der Funktion "Double In/Double Out" für die "01"-Spiele. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn die Spiele 301, 401 usw. ausgewählt wurden. Drücken Sie die Taste, wenn Sie einen Pfeil registrieren möchten, der den Zielbereich verfehlt hat. Über die DOUBLE/MISS-Taste kann auch die **MASTER OUT** Funktion aktiviert werden. Diese Funktion für die „01“-Spiele gibt den Spielern die Möglichkeit ein Spiel durch einen Treffer auf ein Doppel- oder Dreifach-Segment und damit das Erreichen von Null Punkten zu beenden. Drücken Sie die DOUBLE/MISS-Taste so oft bis die MASTER OUT-Anzeige aufleuchtet. Die Auswahl wird auch durch ein akustisches Signal bestätigt.

SOUND-Taste: Lautstärkeregelung der akustischen Signale in 8 Stufen.

DART OUT/SCORE-Taste: Diese kann nur bei den „01“-Spiele aktiviert werden. Hat ein Spieler weniger als 160 Punkte, kann er mittels dieser Taste Vorschläge einholen, um zu erfahren auf welchen Feldern die besten Gewinnchancen liegen bzw. wie er seine drei Pfeile zu werfen hat, um sein Ziel zu erreichen. Bitte beachten Sie, daß die DOUBLE- und die TRIPLE-Treffer mit zwei oder drei Strichen links von der Nummer erscheinen. Mit der SCORE-Funktion können auf dem großen Display die Punkte eines anderen Spielers angezeigt werden.

Ein Spiel starten

1. Drücken Sie die POWER-Taste, um die Dartscheibe zu aktivieren. Während des Display-Selbsttests ist eine Melodie zu hören.
2. Drücken Sie die GAME-Taste, bis das gewünschte Spiel angezeigt wird (siehe Spielmenü).
3. Drücken Sie die PLAYER/PAGE-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (1-16). Die Standardeinstellung ist 2 Spieler.
4. Drücken Sie die DOUBLE-Taste, um mit Double oder MasterOut (nur bei X01-Spielen) einzustellen
5. Drücken Sie die CYBERMATCH-Taste, um das Cybermatch-Spielniveau zu wählen (Level 1 bis 5).
6. Drücken Sie die START/HOLD-Taste (rot), um das Spiel zu aktivieren.
7. Werfen Sie die Pfeile. Die Pfeilanzeige befindet sich rechts von der Punktzahl. Die Zahl der angezeigten Pfeile gibt an, wie viele Würfe der aktive Spieler noch hat. Wenn alle 3 Pfeile geworfen sind, ertönt die Stimmenansage "Next Player" und die Punktzahl blinkt. Wenn alle Pfeile aus dem Feld entfernt wurden, die START-Taste drücken, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Eine Stimmenansage sagt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

Aktueller Punktestandanzeiger

Der CB-50 verfügt über insgesamt 4 LED Anzeigen. Auf den Displays werden aktuelle Punktestände von bis zu 16 Spielern abgebildet. Auch die Cricketanzeige erfolgt auf diesen Displays.

Demo Mode

Um alle Sprach- und Soundfunktionen Ihres Dartsets zu hören, verfahren Sie wie folgt:

1. Schalten Sie das Dartset über die POWER-Taste ein.
2. Warten Sie das Ertönen der Eingangsmusik ab.
3. Drücken Sie die GAME-Taste 1x.
4. Drücken Sie die BOUNCE OUT-Taste 4x schnell hintereinander.
5. Um die Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie eine beliebige Taste.

Der richtige Umgang mit der elektronischen Dartscheibe

- Verwenden Sie bei dieser Dartscheibe niemals Pfeile mit Metallspitzen. Pfeile mit Metallspitzen führen zu schweren Schäden an der elektronischen Schaltung und beeinträchtigen die Funktion Ihrer Dartscheibe.
- Wenden Sie beim Werfen der Pfeile keine übermäßige Kraft auf. Wenn die Pfeile zu hart geworfen werden, wird die Spitze häufig beschädigt und die Dartscheibe verschleißt schneller.
- Drehen Sie die Pfeile beim Abziehen von der Scheibe im Uhrzeigersinn. Sie lassen sich dann leichter herausziehen und die Spitzen halten länger.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter. Einen falschen Adapter zu benutzen, kann zu einem Stromschlag und zur Beschädigung der elektronischen Schaltkreise führen.
- Vermeiden Sie es, Flüssigkeit über der Dartscheibe zu verschütten. Keine Sprühreiniger oder Reiniger mit Ammoniak oder aggressiven Chemikalien verwenden.

Spielregeln

Die elektronische Dartscheibe ist mit Spielen und verschiedenen Spieloptionen vorprogrammiert. Die Regeln der einzelnen Spiele werden im Folgenden ausführlich beschrieben. Die Reihenfolge entspricht der Anzeige auf dem Display beim Blättern durch die Spiele. Neben jedem Spiel ist eine Spielnummer angegeben.

G01 = Spiel 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Bei diesem beliebten Turnier- und Kneipenspiel zieht man jeden Pfeil von der Startnummer (301) ab, bis der Spieler genau die Zahl 0 (Null) erreicht hat. Geht ein Spieler über Null hinaus, gilt das als Fehlschlag ("Bust") und die Punkte zählen wieder ab dem Punktestand zu Beginn dieser Runde. Beispiel: Braucht ein Spieler 32 Punkte, um auf Null zu kommen, und wirft dann eine 20, eine 8 und eine 10 (insgesamt 38), geht der Spieler wieder mit einem Punktestand von 32 in die nächste Runde.

Bei diesem Spiel kann man mit der Double-In bzw. Double-Out-Option spielen (Double-Out ist die am häufigsten gewählte Variante).

Double In – Bevor Punkte von der Gesamtpunktzahl abgezogen werden, muss ein Doppelfeld getroffen werden. Mit anderen Worten, das Zählen der Punkte beginnt erst, nachdem ein Doppelring getroffen wurde.

Double Out – Zum Beenden des Spiels muss ein Doppelfeld getroffen werden. Das bedeutet, dass zum Beenden des Spiels eine gerade Zahl erforderlich ist.

Double In und Double Out – Jeder Spieler muss einen Doppelfeld treffen, um das Spiel starten und beenden zu können.

Double In und MASTER Out – Jeder Spieler muss einen Doppelfeld treffen, um das Spiel starten und einen Doppel- bzw. Dreifachfeld um es beenden zu können.

MASTER Out – Jeder Spieler muss einen Doppel- bzw. Dreifachfeld treffen, um das Spiel beenden zu können.

DART-Out – Die Dartscheibe hat für die „01“-Spiele eine spezielle DART-OUT-Funktion. Hat ein Spieler weniger als 160 Punkte, kann er sich mittels der DART-OUT-Taste Vorschläge einholen, auf welche Sektoren er seine drei Pfeile zielen muß, um das Spiel zu gewinnen (er muß genau auf 0 kommen!). Die DOUBLES und TRIPLES werden mit entsprechenden 2 oder 3 Linien zur linken Seite einer jeden Zahl angezeigt.

Es gibt weitere Schwierigkeitsgrade des Spiels 301. Diese wären:

401 Startnummer ist 401

501 Startnummer ist 501

601 Startnummer ist 601

701 Startnummer ist 701

801 Startnummer ist 801

901 Startnummer ist 901

Um diese Spielvarianten auszuwählen, müssen Sie die „SELECT“-Taste betätigen. Jede dieser Spielvarianten wird wie bei 301 gespielt. Der Unterschied liegt darin, dass mit einer anderen Ausgangspunktzahl begonnen wird.

G02 = Spiel 2 = CRICKET

Cricket ist ein Strategiespiel, das sowohl für erfahrene Spieler als auch für Anfänger geeignet ist. Die Spieler werfen auf die Nummern, die für Sie am besten passen und können Gegner dazu zwingen, auf für sie weniger passende Nummern zu werfen. Das Ziel von Cricket ist es, alle passenden Nummern vor dem Gegner zu „schließen“ und dabei gleichzeitig die höchste Punktzahl zu erreichen.

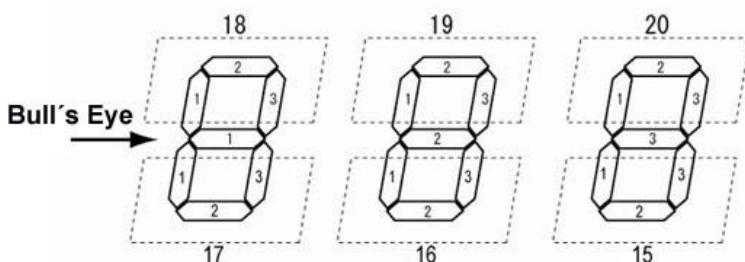
Es werden nur die Nummern 15 bis 20 und das innere/äußere Bullseye benutzt. Jeder Spieler muss eine Nummer 3 Mal treffen, um dieses Segment für das Punktezählen zu „öffnen“. Ein Spieler erhält dann jedes Mal, wenn er/sie einen Pfeil in dieses Segment wirft, die Punktezahl des „offenen“ Segments, vorausgesetzt, sein Gegner hat dieses Segment nicht geschlossen. Das Treffen des Doppelringes zählt wie 2 Treffer, der Dreifachring zählt wie 3 Treffer. Nummern können in jeder beliebigen Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Nummer ist „geschlossen“, wenn der/die andere(n) Spieler das offene Segment dreimal trifft/treffen. Wenn eine Nummer „geschlossen“ wurde, kann kein weiterer Spieler mehr damit punkten.

Gewinnen

Wer als Erster alle Nummern geschlossen und die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, ist der Sieger. Wenn ein Spieler alle Nummern als Erster „schließt“, nach Punkten aber hinten liegt, muss er/sie mit den „offenen“ Nummern fortfahren. Wenn der Spieler das Punktedefizit nicht aufholt, bevor die Gegner alle Nummern „schließen“, gewinnt die Gegenseite. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Segmente geschlossen sind – Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Punkteanzeige beim Cricket-Spiel

Die Punkte-Rechnung beim Cricket ist einfach zu verstehen. Jedes Segment hat drei Lichtindikatoren, um die nötigen Treffer zum „Öffnen“ bzw. „Schließen“ dieses Segments anzuzeigen. Wird ein Segment getroffen, geht ein leuchtender Strich im LED-Display aus und zeigt somit die restliche Anzahl der Treffer an, um das Segment zu „öffnen“ bzw. zu „schließen“. Eine Zeichnung der LED-Displays finden Sie nachfolgend.



Nach dreimaligem Treffen ist ein Segment „geöffnet“, es ertönt „OPEN“. Trifft der Spieler das Segment erneut, ertönt „SCORE“. Ab diesem Zeitpunkt kann man über die Player-Taste die Punktestände der einzelnen Spieler ablesen.

NO-SCORE CRICKET

Dieselben Regeln wie bei Standard-Cricket, es wird aber keine Punktwertung vorgenommen. Ziel dieser Spielversion ist einfach, der Erste zu sein, der alle passenden Zahlen „schließt“ (15 bis 20 und das Bullseye).

G03 = Spiel 3 = SCRAM (Nur für 2 Spieler)

Dieses Spiel ist eine Cricket-Variante. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler ein anderes Ziel. In Runde 1 versucht Spieler 1, zu „schließen“ (3 Treffer pro Segment – 15 bis 20 und Bullseye). In dieser Zeit versucht Spieler 2, ebenso viele Punkte in den Segmenten zu sammeln, die der andere Spieler noch nicht geschlossen hat. Wenn Spieler 1 alle Segmente geschlossen hat, ist Runde 1 beendet. In Runde 2 werden die Rollen der Spieler vertauscht. Spieler 2 versucht jetzt, alle Segmente zu schließen, während Spieler 1 Punkte sammelt. Das Spiel endet, wenn Runde 2 beendet ist (Spieler 2 schließt alle Segmente). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

G04 = Spiel 4 = CUT-THROAT CRICKET

Die selben Grundregeln wie Standard-Cricket, aber hierbei werden die Punkte mit Beginn der Wertung zur Gesamtpunktzahl des Gegners addiert. Ziel ist, das Spiels mit möglichst wenigen Punkten zu beenden. Diese Cricket-Variante enthält eine neue Psychologie. Hier geht es nicht darum, die eigene Punktzahl zu steigern

und dabei möglichst weit zu kommen, wie beim Standard-Cricket, sondern beim Cut-Throat kann man mit den Punkten außerdem den Gegner immer weiter nach hinten bringen. Stark wettkampforientierte Spieler werden diese Variante lieben!

G05 = Spiel 5 = ENGLISH CRICKET

Diese Spiel wiederum ist eine weitere Variante von CRICKET. Dieses Spiel besteht aus zwei Runden. In den zwei Runden haben die Spieler unterschiedliche Ziele, die es zu verfolgen gilt. In der ersten Runde versucht Spieler Nr.2 die Bullseyes zu treffen. Er muß insgesamt neun davon treffen, um Runde 1 zu beenden. Dabei zählt DOUBLE BULL`S EYE zwei Treffer. In der Zwischenzeit versucht Spieler Nr.1 so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Zweifach- und Dreifach-Segmente zählen entsprechend zweifach und dreifach. Dabei muß Spieler Nr.1 in jeder Runde mindestens 40 Punkte erreichen, da nur die Punkte über 40 Punkte gezählt werden (Gesamtpunktzahl nach drei Würfeln 45 = Punkte 5). Wenn die Gesamtpunktzahl nach drei Würfeln unter 40 Punkten liegt wird kein Punkt angerechnet. Wenn Spieler Nr. 2 neun Bullseyes getroffen hat, wechseln die Aufgaben für beiden Spieler. Das Spiel ist beendet, wenn die Runde 2 vorbei ist; d.h. wenn Spieler Nr.1 neun Bullseyes getroffen hat. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.

G06 = Spiel 6 = ADVANCED CRICKET

In dieser schwierigen Variante des CRICKET müssen die Spieler die Segmente 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye „schließen“, indem sie ausschließlich Doppel und Dreifach- Segmente treffen. Dabei zählen Doppel-Segmente einfach und Dreifach-Segmente doppelt. Der Spieler der zuerst alle Segments schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

G07 = Spiel 7 = SHOOTER

Dieses Spiel testet die Fähigkeit der Spieler mehrere Dartpfeile in einem Durchgang in ein Segment zu platzieren. Der Computer wählt das jeweilige zu treffende Segment zufällig aus. Die Punkte zählen wie folgt:

Einfach-Segment = 1 Punkt

Zweifach-Segment = 2 Punkte

Dreifach-Segment = 3 Punkte

Wählt der Computer Bullseye aus, so zählt das Äußere 2 Punkte und das Innere 4 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

G08 = Spiel 8 = BIG SIX

Dieses Spiel erlaubt es den Mitspielern, das Ziel ihrer Gegner vorzugeben. Die Spieler müssen sich jedoch die Chance verdienen, das Ziel zu wählen, in dem sie das aktuelle Ziel treffen. Single 6 ist das erste zu treffende Ziel. Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wie viele „Leben“ jeder Spieler besitzt. Innerhalb der drei Würfe muß Spieler 1 eine „6“ treffen, um sein Leben zu retten. Nachdem er dieses Ziel erreicht hat, bestimmt der nächste Pfeil das Ziel des Gegners. Wenn es Spieler 1 nicht gelingt, dieses Ziel zu treffen, verliert er ein Leben und auch die Chance, das nächste Ziel auszuwählen. Spieler 2 muss dann versuchen, die „6“ zu treffen und so weiter. Einfach-, Doppel- und Dreifachsegmente gelten in diesem Spiel als separate Zielsegmente. Ziel dieses Spiels ist es, Zielsegmente zu wählen, die vom Gegner schwer getroffen werden können (z. B. „Double Bull's Eye“ oder „Triple 20“), damit dieser seine „Leben“ verliert. Der Spieler, der als letzter noch „Leben“ hat, ist der Gewinner.

G09 = Spiel 9 = OVERS

Bei diesem Spiel muß jeder Spieler mit 3 Würfeln mehr Punkte als der Vorgänger erreichen. Vor Spielbeginn wird die Anzahl der „Leben“ bzw. Durchgänge bestimmt. Sollte ein Spieler weniger oder gleich viele Punkte wie sein Vorgänger erreichen, verliert er ein „Leben“. Das LED-Display auf der rechten Seite blinkt für jedes verlorene Leben ein Mal auf. Der Spieler, der als letzter noch „Leben“ hat, ist der Gewinner.

G10 = Spiel 10 = UNDERS

Dieses Spiel ist das Gegenteil zum Spiel OVERS. Die Spieler müssen weniger Punkte als ihre Vorgänger erzielen. Das Spiel beginnt mit der höchstmöglichen Punktzahl (180 Punkte). Sollte ein Spieler mehr Punkte erreichen als sein Vorgänger, verliert er ein „Leben“. Jeder Pfeil außerhalb der Segmente sowie herunterfallende Pfeile werden mit 60 Punkten bestraft. Der letzte Spieler, der noch über ein Leben verfügt, gewinnt.

G11 = Spiel 11 = COUNT-UP

Ziel des Spiels ist, als Erster die vorgegebene Gesamtpunktzahl (300) zu erreichen. Die Gesamtpunktzahl wird mit der Auswahl des Spiels festgelegt. Jeder Spieler versucht, in jeder Runde so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Bei Doppel- und Dreifachfeldern wird der numerische Wert der einzelnen Segmente doppelt- oder dreifach gezählt. Landet beispielsweise ein Pfeil im Dreifach-20-Segment, sind das 60 Punkte. Die Gesamtpunktzahl für jeden Spieler wird mit fortschreitendem Spiel auf dem Display angezeigt. Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer dass die Gesamtpunktzahl variiert, wie die letzte Zahl angibt.

COUNT-UP 400 COUNT-UP 800
COUNT-UP 500 COUNT-UP 900
COUNT-UP 600 COUNT-UP 999
COUNT-UP 700

G12 = Spiel 12 = High Score

Die Regeln für dieses Wettkampfspiel sind einfach. Der Sieger muss in drei Runden (neun Pfeile) die meisten Punkte geworfen haben. Bei Doppel- und Dreifachfeldern wird die doppelte bzw. dreifache Punktzahl für das betreffende Segment gezählt. Weitere Spielvariationen werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer dass die Zahl der Runden variiert, was durch die letzte Zahl angegeben wird.

High Score - 4 Runden High Score - 10 Runden
High Score - 5 Runden High Score - 11 Runden
High Score - 6 Runden High Score - 12 Runden
High Score - 7 Runden High Score - 13 Runden
High Score - 8 Runden High Score - 14 Runden
High Score - 9 Runden

G13 = Spiel 13 = ROUND-THE-CLOCK

Jeder Spieler versucht, bei jeder Zahl von 1 bis 20 und im Bullseye nacheinander zu punkten. Jeder Spieler wirft pro Runde 3 Pfeile. Wird eine korrekte Zahl getroffen, versucht er/sie, die darauf folgende Zahl zu treffen. Der erste Spieler, der die 20 erreicht hat, ist der Sieger. Auf dem Display wird angezeigt, auf welches Segment geworfen werden muss. Ein Spieler muss so lange auf ein Segment zielen, bis er es trifft. Das Display zeigt dann das nächste Segment an, auf das gezielt werden muss.

Für dieses Spiel können viele Schwierigkeitsstufen eingestellt werden. Bei jedem Spiel gelten dieselben Regeln, mit folgenden Unterschieden:

ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 5
ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 10
ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel beginnt mit Segment Nummer 15

Weil bei diesem Spiel keine Punktwertung vorgenommen wird, gelten die Doppel- und Dreifach-Ringe als einfache Zahlen. Und für diejenigen, die die Herausforderung lieben, haben wir noch ein paar weitere Schwierigkeitsstufen eingebaut:

ROUND-THE-CLOCK Double - Die Spieler müssen in jedem Segment in der Reihenfolge 1 bis 20 ein Doppel werfen.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Das Spiel beginnt mit Doppel-Segment 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple - Die Spieler müssen in jedem Segment in der Reihenfolge 1 bis 20 einen Dreifachring treffen.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Das Spiel beginnt mit dem Dreifach-Segment 15.

G14 = Spiel 14 = KILLER

Bei diesem Spiel zeigt sich, wer Ihre wahren Freunde sind. Das Spiel kann auch mit zwei Spielern gespielt werden, aber je mehr Spieler mitspielen, desto spannender ist es. Am Anfang muss jeder Spieler seine Zahl auswählen, indem er einen Pfeil auf den Zielbereich wirft. Auf dem LED-Display erscheint die Meldung "SEL". Jeder Spieler behält die zugewiesene Zahl während des gesamten Spiels. Es können nicht zwei Spieler dieselbe Zahl haben. Wenn jeder Spieler eine Zahl hat, beginnt das Spiel. Ihr erstes Ziel ist es, sich durch Treffen des Doppelrings Ihrer Zahl als "Killer" auszuweisen. Wenn das gelingt, sind Sie für den Rest des Spieles ein "Killer". Ihr nächstes Ziel ist es, Ihre Gegner zu "töten", d. h. Sie müssen ihre Segmentnummer so lange treffen, bis sie alle "Leben" verloren haben. Der letzte Spieler, der noch ein Leben hat, ist der Sieger. Man kann sich auch zu einem "Team" zusammenschließen und versuchen, den besseren Spieler aus dem Feld zu schlagen.

G15 = Spiel 15 = DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet das Spiel mit 40 Punkten. Ziel ist es, so viele Treffer wie möglich in das aktive Segment der aktuellen Runde zu landen. In der ersten Runde muss der Spieler auf die 15er-Segmente werfen. Trifft er keine 15er Segmente, wird seine Punktzahl halbiert. Werden 15er getroffen, wird jede 15 (Doppel- und Dreifachringe zählen entsprechend) zu der Start-Gesamtsumme addiert. In der nächsten Runde werfen die Spieler auf das 16er-Segment und die Treffer werden zu der neuen kumulativen Gesamtpunktzahl addiert. Wenn keine Treffer registriert werden, wird auch hier die Gesamtpunktzahl halbiert.

Jeder Spieler wirft nacheinander auf die in der nachfolgenden Tabelle angegebenen

Zahlen (auf dem Display wird auf das aktive Segment gezeigt, auf das geworfen werden muss). Sieger ist der Spieler, der das Spiel mit der höchsten Punktzahl beendet.

Jedes Doppelfeld

Jedes Dreifachfeld

Bullseye

	15	16	DBL	17	18	TPL	19	20	B	TAL
Spieler 1										
Spieler 2										

G16 = Spiel 16 = DOUBLE DOWN 41

Dieses Spiel verläuft nach denselben Regeln wie Double Down, mit zwei Ausnahmen. Erstens wirft man nicht in der Reihenfolge von 15 bis 20 und Bullseye, sondern die Reihenfolge ist umgekehrt, was auf dem LED-Display angezeigt wird. Zweitens gibt es gegen Ende des Spiels eine Zusatzrunde, bei der die Spieler versuchen müssen, drei Treffer zu landen, die insgesamt 41 Punkte ergeben (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: usw.) Diese "41-iger" Runde bringt einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad ins Spiel. Denken Sie daran, die Punktzahl eines Spielers wird halbiert, wenn man es nicht schafft, die "41-iger"-Runde ist also eine ziemliche Herausforderung!

Jedes Doppelfeld

Jedes Dreifachfeld

41er Runde

Bullseye

	20	19	DBL	18	17	TPL	16	15	41	B	TAL
Spieler 1											
Spieler 2											

G17 = Spiel 17 = ALL FIVES

Bei diesem Spiel ist die gesamte Scheibe im Spiel (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (3 Pfeile) müssen die Spieler insgesamt eine Punktzahl erreichen, die durch 5 teilbar ist. Jede "Fünf" zählt als ein Punkt. Beispiel: 10, 10, 5 = 25. 25 ist fünfmal durch 5 teilbar, der Spieler erhält 5 Punkte ($25 : 5 = 5$).

Wirft der Spieler mit seinen 3 Pfeilen eine Punktzahl, die nicht durch 5 teilbar ist, erhält er keinen Punkt. Außerdem muss der letzte Pfeil in jeder Runde in einem Segment landen. Wirft ein Spieler den dritten Pfeil und dieser landet im Bereich des Außenrings (oder verfehlt die Scheibe ganz), erhält er keine Punkte, auch wenn er mit den beiden ersten Pfeilen eine durch 5 teilbare Punktzahl geworfen hat. Damit wird verhindert, dass ein Spieler

den dritten Wurf mit Absicht verfehlt, wenn seine beiden ersten Würfe gut waren. Der erste Spieler mit insgesamt einundfünfzig (51) "Fünfen" ist der Sieger. Auf dem LCD-Display wird immer der Punktestand angezeigt.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer dass die zum Gewinn erforderliche Gesamtpunktzahl variiert, wie die letzte Zahl angibt.

ALL FIVES - 61

ALL FIVES - 71

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

G18 = Spiel 18 = SHANGHAI

Jeder Spieler muss sich nacheinander von 1 bis 20 auf der Scheibe vorarbeiten. Die Spieler beginnen bei Nummer 1 und werfen 3 Pfeile. Ziel ist es, in jeder Runde mit je 3 Pfeilen so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel- und Dreifachfelder zählen ebenfalls für Ihre Punktzahl. Der Spieler, der nach Durchlaufen der zwanzig Segmente die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Sieger. Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, außer dass sich das Startsegment ändert, wie die Zahl hinter dem Spiel angibt.

SHANGHAI 5 (G53) - Spiel beginnt bei Segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - Spiel beginnt bei Segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - Spiel beginnt bei Segment 15

G19 = Spiel 19 = GOLF

Dieses Spiel ist eine Simulation des Golfspiels auf der Dartscheibe. Ziel des Spiels ist, eine Runde von 9 und 18 "Löchern" mit der niedrigsten Punktzahl zu beenden. Der Meister-"Golfkurs" besteht aus allen Par-3 Löchern, das ergibt bei einer 9-Loch-Runde Par-27 bzw. bei einer 18-Loch-Runde Par-54.

Es werden die Segmente 1 bis 18 verwendet, wobei jede Nummer ein "Loch" ist. Man muss 3 Treffer in jedem Loch landen, bevor man zum nächsten Loch gehen kann. Natürlich wirken sich auch Doppel- und Dreifachringe auf Ihren Punktestand aus, denn damit haben Sie die Möglichkeit, ein Loch mit einer geringeren Anzahl von Schlägen zu beenden. Wirft beispielsweise ein Spieler beim ersten Wurf auf ein "Loch" in einen Dreifachring, nennt man das "Eagle" und der Spieler hat dieses Loch mit 1 "Schlag" beendet.

Hinweis: Der aktive Spieler wirft seine Pfeile, bis er 3 Treffer auf das aktuelle Loch gelandet hat. Die Stimmenansage gibt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Passen Sie genau auf, damit Sie auch in der richtigen Reihenfolge werfen.

Weitere Spielvarianten werden weiter unten beschrieben. Die Regeln sind gleich, bis auf die Anzahl der zu spielenden Löcher.

GOLF – 9 Löcher - mit 9 Löchern (Runden)

GOLF – 18 Löcher - mit 18 Löchern (Runden)

G20 = Spiel 20 = FOOTBALL

Bei diesem Spiel sollten Sie besser einen Schutzhelm aufsetzen! Zuerst muss für jeden Spieler das "Spielfeld" ausgewählt werden. Hierfür wirft man entweder einen Pfeil oder drückt mit dem Finger auf ein Segment. Welchen Weg Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen, aber das Segment, das Sie sich ausgesucht haben, wird Ihr Startsegment sein, wenn Sie bis zum Bullseye und darüber hinaus bis auf die andere Seite des Bullseye spielen.

Wenn Sie beispielsweise Segment 20 ausgesucht haben, beginnen Sie auf Doppelring 20 (äußerer Ring) und gehen dann weiter bis zu Doppelring 3. Das "Feld" besteht aus 11 Einzelsegmenten, die nacheinander getroffen werden müssen. Wenn wir also einmal bei unserem Beispiel von oben bleiben, dann müssen Sie die Pfeile nacheinander in die folgenden Segmente werfen:

Doppel 20 ... Außen Einfach 20 ... Dreifach 20 ... Innen Einfach 20 ... Außenring Bullseye ... Innenring Bullseye ... Außenring Bullseye ... Innen Einfach 3 ... Dreifach 3 ... Außen Einfach 3 ... und schließlich eine Doppel 3.

Wer als Erster so weit kommt, ist der Sieger. Das LCD-Display zeigt an, wo Sie stehen und auf welches Segment Sie als nächstes werfen müssen.

G21 = Spiel 21 = BASEBALL – 9 Innings

Bei dieser Dartscheiben-Version des Baseball-Spiels muss man sehr geschickt sein. Wie beim richtigen Baseball besteht ein komplettes Spiel aus 9 "Innings" (Runden). Jeder Spieler wirft pro "Inning" 3 Pfeile. Das Feld ist wie auf der Abbildung angeordnet.

Segment Ergebnis

Einzelsegmente SINGLE = Einzel = eine "Base"

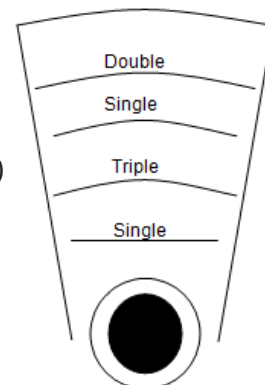
Doppel-Segment DOUBLE = Doppel = zwei "Bases"

Dreifach-Segment TRIPLE = Dreifach = drei "Bases"

Bullseye = "Home Run" (*kann nur mit dem dritten Pfeil in jeder Runde versucht werden*)

Ziel des Spiels ist, pro "Inning" so viele Läufe wie möglich zu haben.

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Läufe hat, ist der Sieger.



G22 = Spiel 22 = STEEPLECHASE

Ziel dieses Spiels ist, als Erster das "Rennen" zu beenden, und zwar indem man als Erster seine "Bahn" beendet. Die Bahn beginnt an Segment 20 und verläuft im Uhrzeigersinn um die Scheibe bis zu Segment 5, um dann mit einem Bullseye zu enden. Hört sich einfach an? Nun, eine Kleinigkeit fehlt noch und zwar müssen Sie das innen liegende Einzel-Segment jeder Zahl treffen, um über den Kurs zu kommen. Das ist der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Dreifach-Ring. Genauso wie beim richtigen Hindernisrennen, müssen Sie auch hier Hindernisse (Hürden) überwinden. Diese vier Hürden finden sich in folgenden Segmenten:

1. Hürde Dreifach 13
2. Hürde Dreifach 17
3. Hürde Dreifach 8
4. Hürde Dreifach 5

Wer als Erster den Kurs durchlaufen hat und in das Bullseye trifft, hat das Rennen gewonnen.

G23 = Spiel 23 = ELIMINATION (3 Varianten)

In diesem Spiel müssen die Gegenspieler „eliminiert“ werden. Die Regeln sind sehr einfach: Jeder Spieler muss mit seinen 3 Würfeln eine höhere Punktzahl erreichen als der Spieler vor ihm. Jeder Spieler beginnt mit 3 „Leben“. Wenn ein Spieler eine niedrigere Punktzahl erreicht als der Spieler vor ihm, verliert er ein „Leben“. Gewinner ist, wer als letzter noch „Leben“ hat. Um die Anzahl der „Leben“ auf 4 oder 5 zu verändern, drücken Sie bitte die SELECT-Taste.

G24 = Spiel 24 = HORSESHOES

In diesem Spiel für 2 Spieler werden nur die 2-er Segmente und 3-er Segmente benutzt, die die beiden Hufeisen darstellen. Spieler 1 zielt auf die 2-er Segmente, Spieler 2 auf die 3-er Segmente. Die Punkte werden pro Runde gezählt. Der Spieler, der als erster 15 Punkte erreicht, ist der Gewinner. Die Punktzahlen bei HORSESHOES errechnen sich wie folgt:

Dreifach-Segment: 3 Punkte

Doppel-Segment: 2 Punkte

Einfach-Segment: 1 Punkt

Nur der Spieler mit den meisten Punkten bekommt diese gutgeschrieben. Beispiel: Spieler 1 erzielt in der Runde insgesamt 3 Punkte, Spieler 2 nur 1 Punkt. Nur Spieler 1 bekommt für diese Runde 3 Punkte gut geschrieben. Der Spieler, der zuerst 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Schwierigkeitsstufen: Um das Spiel zu erschweren, kann die Anzahl der zu erreichenden Punkt auf 15-25 Punkte hoch gesetzt werden. Drücken Sie hierzu vor Spielbeginn die SELECT-Taste

G25 = Spiel 25 = BATTLEGROUND (4 Varianten)

In diesem Spiel für 2 Spieler wird die Dartscheibe in ein „Schlachtfeld“ mit zwei Hälften aufgeteilt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente auf der gegnerischen Seite getroffen hat, gewinnt das Spiel. Die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. Spieler 1 ist die „obere Armee“ und wirft die Dartpfeile auf die unteren Segmente (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8). Spieler 2 ist die „untere Armee“ und zielt auf die oberen Segmente (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). Trifft ein Spieler ein Segment auf seiner eigenen Seite, verliert er dieses.

3	19	7	16	8	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

Das obere CRICKET-Display zeigt die „Armee“ von Spieler 1 an, die „Armee“ von Spieler 2 wird in der zweiten Reihe angezeigt. Jedes Mal, wenn ein Segment getroffen wurde, erlischt das entsprechende Licht auf dem Display. Der Display Anzeige können die Spieler entnehmen, welche Segmente noch getroffen werden müssen. Es gibt verschiedene Variationen um das Spiel komplizierter zu gestalten: Battleground Doubles: Es zählen nur Doppel-Segmente zur Eliminierung der Soldaten Battleground Triples: Es zählen nur Triple-Segmente zur Eliminierung der Soldaten Battleground with generals: Nach Eliminierung aller gegnerischen Soldaten muss der gegnerische General eliminiert werden. Das Bullseye repräsentiert hierbei den General.

G26 = Spiel 26 = ADVANCED BATTLEGROUND

Die Regeln sind dieselben wie beim BATTLEGROUND, aber es gibt zusätzlich „Landminen“ auf dem „Schlachtfeld“. Diese befinden sich auf den Doppel- und Dreifachsegmenten in der gegnerischen Hälfte. Trifft ein Spieler ein Doppel- oder Dreifachsegment des Gegners, verliert er sein eigenes Segment auf der gegenüberliegenden Seite. Beispiel: Ein Spieler trifft den Dreifach-Ring der 6, so verliert er sein Segment 11. Eine Mine kann nur einmal pro Segment ausgelöst werden.

G27 = Spiel 27 = PAINTBALL (3 Varianten)

Dieses Spiel ist dem BATTLEGROUND sehr ähnlich, es gibt aber einen anderen Weg, den „Kampf“ zu gewinnen. Wie beim „richtigen“ Paintball gewinnt man das Spiel, wenn die Flagge des Gegners erobert werden kann. Um die Flagge zu erobern, muss das Doppel- Bull's-Eye zweimal getroffen werden. Einfache Bull's Eye Treffer zählen nicht. Treffer des Doppel-Bull's-Eye werden während des Spiels zusammengerechnet. Gewinner ist, wer zuerst entweder alle Segmente seines Gegners getroffen oder die gegnerische Flagge erobert hat.

Schwierigkeitsstufen:

PAINTBALL DOUBLES:

Die Spieler müssen entweder dreimal das Double-Bull's-Eye treffen, um die gegnerische Flagge zu erobern oder die gegnerischen Segmente durch Treffen der Doppelsegmente ausschalten.

PAINTBALL TRIPLES:

Die Spieler müssen entweder dreimal das Double-Bull's-Eye treffen, um die gegnerische Flagge zu erobern oder die gegnerischen Segmente durch Treffen der Dreifachsegmente ausschalten.

Spieleübersicht

Nr.	Spielbezeichnung	Nr.	Spielbezeichnung
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

Wichtige Hinweise

Tipps zum Herausziehen der Dartpfeile

Drehen Sie die Pfeile beim Abziehen von der Scheibe im Uhrzeigersinn. Sie lassen sich dann leichter herausziehen und die Spitzen halten länger.

Verkeiltes Segment

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass sich ein Segment bei einem Wurf verkeilt. Passiert dies, setzt das Spiel aus und das Display zeigt an, daß sich ein Segment verkeilt hat. Um das Segment wieder zu lösen, ziehen Sie einfach den Dartpfeil oder die abgebrochene Dartspitze aus dem Segment heraus. Sollte das Problem damit nicht behoben sein, wackeln Sie leicht an dem Segment bis es sich wieder löst. Das Spiel setzt an dem Stand wieder an, wo es aufgehört hat.

Abgebrochene Dartspitzen

Gelegentlich kann eine Spitze abbrechen und in einem Segment stecken bleiben. Versuchen Sie, die abgebrochene Spitze mit einer Zange oder Pinzette zu greifen und diese vorsichtig herauszuziehen. Sollte dies nicht funktionieren, können Sie versuchen, die Spitze durch das Segment auf die Rückseite zu drücken. Benutzen Sie z.B. einen stumpfen Nagel, der kleiner ist als das Loch im Segment, und drücken Sie die abgebrochene Spitze vorsichtig nach hinten, bis sie auf der anderen Seite herunterfällt.

Drücken Sie nicht zu kräftig, um die dahinter liegenden elektronische Teile nicht zu beschädigen. Diese kleine „Reparatur“ muss bei gezogenem Netzstecker vorgenommen werden! Es ist durchaus üblich, dass Pfeilspitzen aus Kunststoff manchmal abbrechen. Dem Dartset liegen Ersatzspitzen bei. Sollten Sie eigene Ersatzspitzen verwenden, stellen Sie sicher, daß Diese genau den beigelegten entsprechen.

Dartpfeile

Bitte verwenden Sie für dieses Dartspiel nur Dartpfeile, die weniger als 18 Gramm wiegen. Die beigelegten Dartsets wiegen jeweils 12 Gramm und haben übliche Kunststoffspitzen. Dem Dartspiel liegen Ersatzspitzen und 12 Dartpfeile bei. Bitte beachten Sie, dass darüber hinaus die Dartpfeile nicht in der Garantie enthalten sind, da es sich um Verbrauchsartikel handelt. Bei Bedarf können Pfeile im Fachhandel nachgekauft werden.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen bitte ein Staubtuch oder einen leicht feuchten Lappen. Falls nötig können milde Reinigungsmittel verwendet werden. Scharfe oder ammoniakhaltige Reinigungsmittel hingegen können das Dartset beschädigen und dürfen nicht verwendet werden. Lassen Sie keine Flüssigkeiten auf und in die Dartscheibe gelangen, da dies dauerhafte Schäden verursachen kann.

Gewährleistungsbedingungen

Es gelten die aktuellen, gesetzlichen Gewährleistungsbedingungen. Ersatzteilbestellungen und Reparaturaufträge richten Sie bitte ausschließlich schriftlich, unter Beilegung des Kaufbeleges und Nennung der gewünschten Teilenummer an Ihre Kaufadresse oder direkt an:

Hersteller

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
DE-86517 Wehringen
Germany
info@winsport.de
+49 8234 90493-0
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

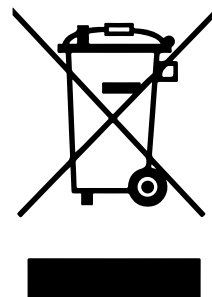


Hinweis zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät darf am Ende seiner Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden. Bitte sorgen Sie dafür, dass das Gerät, und alle dazugehörigen Komponenten ordnungsgemäß entsorgt werden, damit mögliche negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit vermieden werden, die bei einer unsachgemäßen Entsorgung des Altgerätes entstehen könnten.

Das Symbol auf dem Produkt bedeutet, dass dieses Produkt nicht in den normalen Hausmüll gehört, sondern den jeweiligen kommunalen Rücknahmesystem für Elektro- und Elektronik-Altgeräte übergeben werden muss.

Die Entsorgung muss im Einklang mit den geltenden Umweltrichtlinien für die Abfallentsorgung erfolgen. Für nähere Informationen über Entsorgung und Recycling dieses Produktes wenden Sie sich bitte an Ihre kommunalen Einrichtungen (Umweltamt) oder an die Abfallentsorgungsgesellschaft Ihrer Stadt bzw. an Ihren Händler.



Gratulation zum Kauf des Karella Dartautomat CB-50.

Lesen Sie vor dem Aufbau und der Nutzung des Geräts bitte die Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie auf.

EN - Page 18

Congratulations on your purchase of the Karella CB-50 dart machine.

Before assembling and using the device, please read the instruction manual carefully and keep it for future reference.

FR - page 32

Nous vous félicitons d'avoir acheté le distributeur de fléchettes Karella CB-50.

Avant d'assembler et d'utiliser l'appareil, veuillez lire attentivement le manuel d'instructions et le conserver pour référence ultérieure.

Achtung / Warnings / Attention

DE

Dieser Sportgerät ist ausschließlich für die Nutzung im privaten Einsatzbereich konzipiert. Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!

EN

This sports equipment is designed exclusively for private use. In the event of commercial use or use not in accordance with the article of any kind, all warranty claims are void!

FR

Cet équipement sportif est conçu exclusivement pour un usage privé. En cas d'utilisation commerciale ou d'utilisation non conforme à l'article de quelque nature que ce soit, tout droit à la garantie est annulé!

Hersteller / Manufacturer / Fabricant

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
DE-86517 Wehringen
Germany

Contact

www.winsport.de
info@winsport.de
+49 8234 90493-0

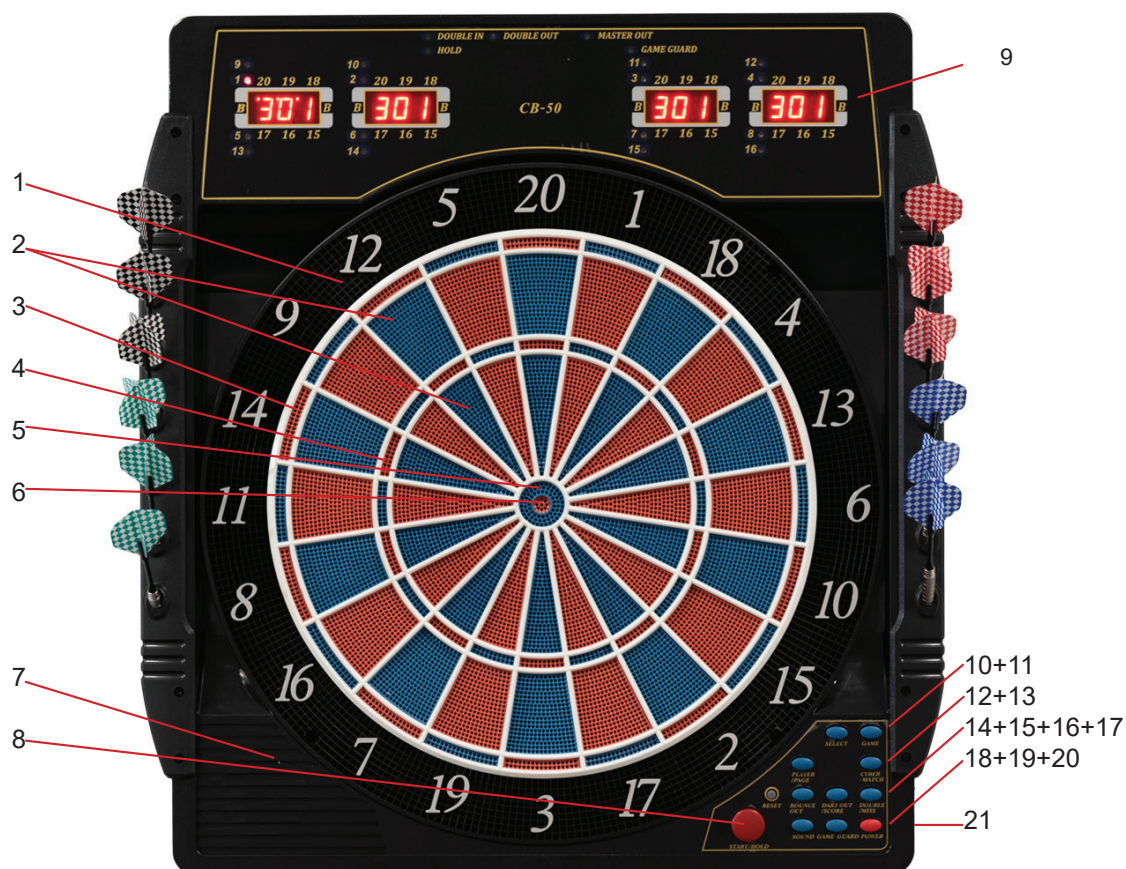
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Content

Carefully unpack your new electronic soft dartboard CB-50 and check if all components are included. The delivery includes the following components:

- 1 electronic dartboard
- Replacement pack of soft tips
- 12 darts
- User manual
- Power adapter 5V DC, 1.0 A

Exploded View

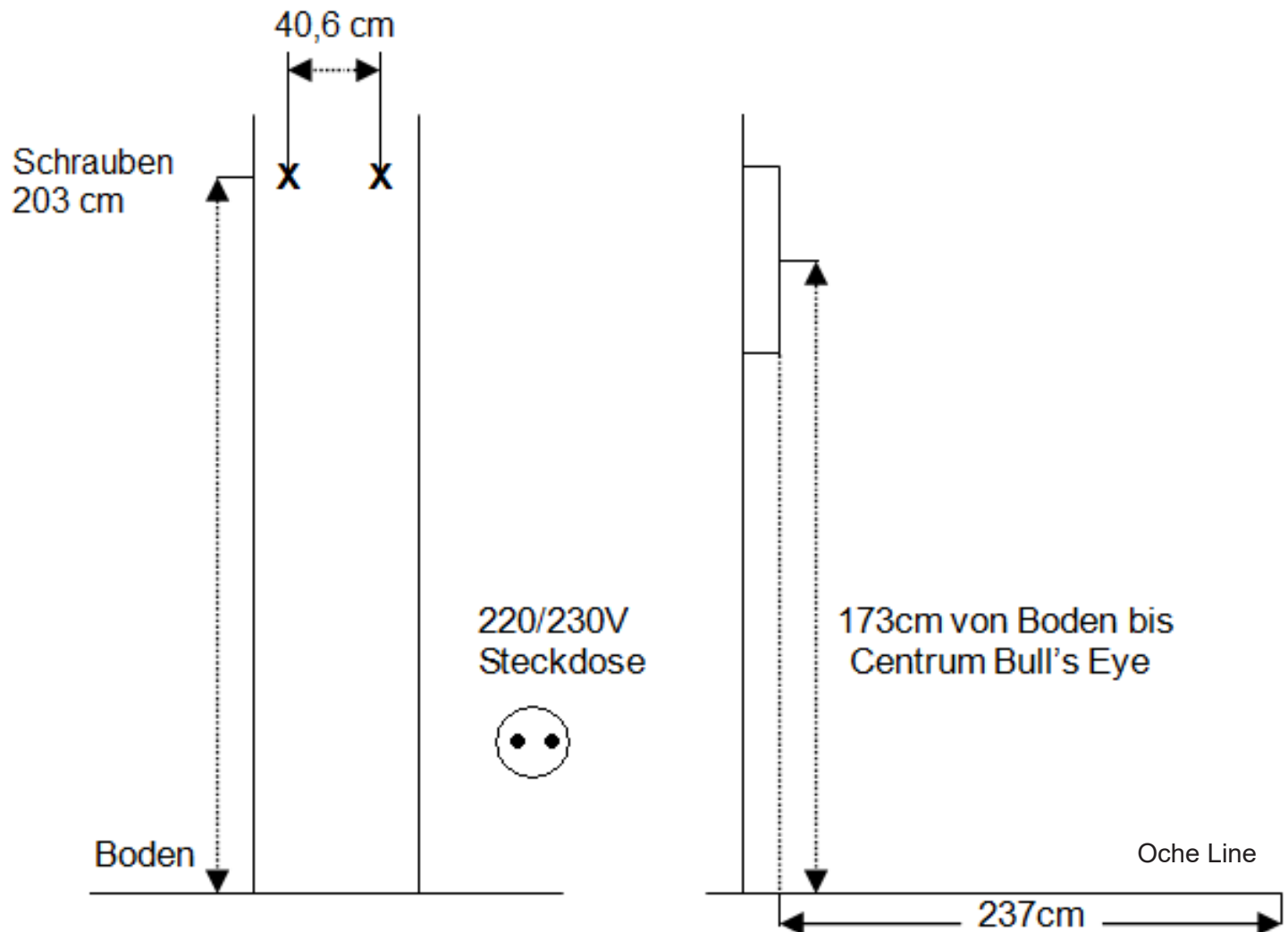


Assembly instruction

Hang the dartboard in a location where there is a minimum throwing distance of 3 meters. When throwing, stand behind an imaginary line that is 2.37 meters away from the front surface of the board. The center of the board (Bull's Eye) should be at a height of 1.73 meters from the ground (official tournament height).

To mount the board at the correct height, mark a point on the wall at 203 cm above the floor. Then, mark a second point at the same height with a distance of 40.6 cm from the first marked point. These two marks should now be where you attach the screws. Please consider the specific conditions of your wall where the board will be mounted. Ensure that the screws are screwed in as straight as possible so that the dartboard hangs straight later.

Hang the dartboard by aligning the holes on the back of the dartboard with the screws. The screws may need to be tightened until the board is securely against the wall.



Power Connection

The Electronic Soft Dartboard CB-50 is powered by a 5V DC, 1.0 A adapter. Insert the adapter plug into the socket on the right side of the dartboard and plug the power plug into the electrical outlet. Ensure that the voltage matches that of your household power supply.

Display Protective Film

The display of your electronic dartboard is protected by a transparent film to prevent scratching during transport. We recommend removing this film before your first game to ensure better visibility of the display area. To remove it, lift the film from one corner, peel it off, and dispose of it.

Functions

POWER-Button: Turn the device on and off.

START/HOLD-Button: This multifunction button can perform the following functions:

- START the game after all desired options have been selected.
- SWITCH to the next player when a player has completed their round. The dartboard goes into HOLD mode between rounds to allow for arrow retrieval from the target area.

SELECT-Button: Use this button to adjust the different difficulty levels of individual games.

GAME/GUARD-Button: This button allows you to navigate through the game menu on the display. Additionally, it can activate a key lock during the game, preventing an errant dart from accidentally erasing the game if it hits one of the function buttons. To activate this function, press the GAME/GUARD button once after starting a game. An audible signal will indicate that this function is active. While the function is active, all other buttons are locked. The GAME/GUARD function can be deactivated at any time by pressing the GAME/GUARD button again.

PLAYER/PAGE-Button: This button is used to input the number of players at the beginning of the game. It can also be used to access the score of the other player not displayed on the active screen. The dartboard can store the scores of up to 16 players. With this button, you can display the scores of the remaining players as needed.

CYBERMATCH-Button: Activating the Cybermatch Function, where you can play against the computer. Hold the button down to cycle through the 5 different difficulty levels. Cybermatch Difficulty Levels:

Level 1 (C1) Professional

Level 2 (C2) Expert

Level 3 (C3) Advanced

Level 4 (C4) Beginner II

Level 5 (C5) Beginner I

RESET-Button: This button can be used to trigger the deletion of the current score and return to the start of the game.

BOUNCE OUT-Button: Before the game, decide whether arrows that do not stick in the dartboard (so-called "bounce-outs") should be counted. If you choose not to count these arrows, simply press the BOUNCE OUT button when an arrow falls down to subtract the registered score.

DOUBLE/MISS-Button: This button is used to activate the "Double In/Double Out" function for the "01" games. This function is only active when games like 301, 401, etc., are selected. Press the button when you want to register an arrow that missed the target area. The DOUBLE/MISS button can also activate the MASTER OUT function for "01" games. This function allows players to finish a game by hitting a double or triple segment and reaching zero points. Press the DOUBLE/MISS button repeatedly until the MASTER OUT display lights up. The selection will be confirmed by an audible signal.

SOUND-Button: Volume Control for Audible Signals in 8 Levels.

DART OUT/SCORE-Button: This feature can only be activated during the "01" games. If a player has fewer than 160 points, they can use this button to get suggestions on which fields offer the best chances of winning or how to throw their three darts to reach their target. Please note that DOUBLE and TRIPLE hits will be indicated with two or three marks to the left of the number. With the SCORE function, you can display another player's points on the large display.

Starting a Game

1. Press the POWER button to activate the dartboard. During the display self-test, a melody will play.
2. Press the GAME button until the desired game is displayed (see game menu).
3. Press the PLAYER/PAGE button to select the number of players (1-16). The default setting is 2 players.
4. Press the DOUBLE button to set Double or MasterOut (only for X01 games).
5. Press the CYBERMATCH button to choose the Cybermatch game level (Level 1 to 5).
6. Press the START/HOLD button (red) to activate the game.
7. Throw the darts. The dart display is located to the right of the score display. The number of arrows displayed indicates how many throws the active player has left. When all 3 darts have been thrown, a voice announcement says "Next Player," and the score blinks. When all darts have been removed from the board, press the START button to switch to the next player. A voice announcement will indicate which player's turn it is.

Current Score Display

The CB-50 has a total of 4 LED indicators. The displays show current scores for up to 16 players. Cricket viewing is also done on these displays.

Demo Mode

To hear all the voice and sound functions of your dart set, follow these steps:

1. Turn on the dart set using the POWER button.
2. Wait for the entrance music to play.
3. Press the GAME button once.
4. Quickly press the BOUNCE OUT button 4 times in a row.
5. To turn off this function, press any button.

Proper Use of the Electronic Dartboard

- Never use darts with metal tips on this dartboard. Darts with metal tips can cause serious damage to the electronic circuit and affect the functionality of your dartboard
- Avoid applying excessive force when throwing darts. If darts are thrown too hard, the tips are often damaged, and the dartboard wears out faster.
- When removing darts from the board, twist them clockwise. They will come out more easily, and the tips will last longer.
- Use only the provided power adapter. Using the wrong adapter can result in electric shock and damage to the electronic circuits.
- Avoid spilling liquids over the dartboard. Do not use spray cleaners or cleaners with ammonia or aggressive chemicals.

Game Rules

The electronic dartboard comes pre-programmed with various games and game options. The rules for each game are described in detail below. The order corresponds to the display on the screen when scrolling through the games. Each game is associated with a game number.

G01 = Game 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

In this popular tournament and pub game, players subtract each dart's score from the starting number (e.g., 301) until the player reaches exactly zero (0) points. If a player goes over zero, it is considered a "bust," and the points count back to the beginning of that round. For example, if a player needs 32 points to reach zero and then throws 20, 8, and 10 (totaling 38), the player will start the next round with a score of 32.

This game can be played with the Double In/Double Out option (Double Out being the most common variation).

Double In: Before points are deducted from the total score, a double ring must be hit. In other words, scoring begins after hitting a double ring.

Double Out: To finish the game, a double ring must be hit. This means an even number is required to finish the game.

Double In and Double Out: Each player must hit a double ring to start and finish the game.

Double In and MASTER Out: Each player must hit a double ring to start and hit a double or triple ring to finish.

MASTER Out: Each player must hit a double or triple ring to finish the game.

DART Out: The dartboard has a special DART OUT function for "01" games. If a player has less than 160 points, they can use the DART OUT button to get suggestions on which sectors to aim their three darts to win the game (they must reach exactly 0 points). DOUBLES and TRIPLES are indicated with corresponding 2 or 3 lines to the left side of each number.

There are additional difficulty levels for the 301 game, including:

401 Starting number is 401

501 Starting number is 501

601 Starting number is 601

701 Starting number is 701

801 Starting number is 801

901 Starting number is 901

To select these game variants, you must press the "SELECT" button. Each of these game variants is played like 301, but the difference lies in starting with a different initial score.

G02 = Game 2 = CRICKET

Cricket is a strategic game suitable for both experienced players and beginners. Players aim at numbers that suit them best and can force their opponents to throw at less suitable numbers. The goal of Cricket is to “close” all matching numbers before your opponent while simultaneously achieving the highest score.

Only numbers 15 to 20 and the inner/outer Bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. Once a player has opened a segment, they score each time they hit a dart in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as 2 hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is considered “closed” when the opposing player(s) hit the open segment three times. Once a number is “closed,” no other player can score on it.

How to win

The player who first closes all numbers and achieves the highest total score is the winner. If a player closes all numbers first but is behind in points, they must continue with the “open” numbers. If the player does not catch up in points before the opponents close all numbers, the opposing side wins. The game continues until all segments are closed, and the winner is the player with the highest score.

Scoring

Scoring in Cricket is easy to understand. Each segment has three light indicators to display the required hits to “open” or “close” that segment. When a segment is hit, a lit LED in the display goes out, indicating the remaining number of hits needed to “open” or “close” that segment. A diagram of the LED displays can be found below.

20	19	18	17	16	15	B
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III

After hitting a segment three times, that segment is considered “open,” and you will hear the announcement “OPEN.” If the player hits the segment again, you will hear “SCORE.” From this point on, you can use the Player button to check the scores of individual players.

NO-SCORE CRICKET

The rules are the same as standard Cricket, but no scoring is done. The goal of this game version is simply to be the first to “close” all matching numbers (15 to 20 and the Bullseye).

G03 = Game 3 = SCRAM (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket and consists of two rounds. In each round, players have a different objective. In Round 1, Player 1 tries to “close” (3 hits per segment - 15 to 20 and Bullseye). During this time, Player 2 tries to collect as many points as possible in the segments that the other player has not closed. When Player 1 has closed all segments, Round 1 ends. In Round 2, the roles of the players are reversed. Player 2 now tries to close all segments, while Player 1 collects points. The game ends when Round 2 is completed (Player 2 closes all segments). The player with the highest total score wins.

G04 = Game 4 = CUT-THROAT CRICKET

The basic rules are the same as standard Cricket, but in this version, points are added to the opponent’s total score from the beginning of scoring. The goal is to finish the game with as few points as possible. This variation of Cricket introduces a new psychological element. It’s not just about increasing your own score and progressing as far as possible, as in standard Cricket; in Cut-Throat Cricket, you can also push your opponent further back with points. Highly competitive players will love this variation!

G05 = Game 5 = ENGLISH CRICKET

This game is another variation of CRICKET and consists of two rounds where players have different objectives to pursue. In the first round, Player No. 2 tries to hit the Bullseyes. They must hit a total of nine Bullseyes to complete Round 1, with the DOUBLE BULL'S EYE counting as two hits. Meanwhile, Player No. 1 tries to score as many points as possible. Double and triple segments count as double and triple points. Player No. 1 must score at least 40 points in each round because only points above 40 are counted (e.g., if the total score after three throws is 45, the points scored are 5). If the total score after three throws is below 40 points, no points are awarded. Once Player No. 2 has hit nine Bullseyes, the roles switch for both players. The game ends when Round 2 is completed, meaning when Player No. 1 hits nine Bullseyes. The player with the highest total score wins.

G06 = Game 6 = ADVANCED CRICKET

In this challenging variation of CRICKET, players must "close" the segments 20, 19, 18, 17, 16, 15, and Bullseye by hitting only double and triple segments. Double segments count as single hits, and triple segments count as double hits. The player who first closes all segments and achieves the highest score wins.

G07 = Game 7 = SHOOTER

This game tests the players' ability to place multiple darts in a segment during one turn. The computer randomly selects the segment to aim for. The points are scored as follows:

Single segment = 1 point

Double segment = 2 points

Triple segment = 3 points

If the computer selects Bullseye, the outer Bullseye is worth 2 points, and the inner Bullseye is worth 4 points. The player with the most points at the end of the game is the winner.

G08 = Game 8 = BIG SIX

This game allows players to dictate the target for their opponents. However, players must earn the chance to choose the target by hitting the current target. The first target is Single 6. Before the game begins, players must agree on how many "lives" each player has. Within three throws, Player 1 must hit a "6" to save their life. After hitting this target, the next dart determines the opponent's target. If Player 1 fails to hit the target, they lose a life and the opportunity to choose the next target. Player 2 must then attempt to hit the "6," and so on. Single, Double, and Triple segments are considered separate target segments in this game. The goal is to choose target segments that are difficult for the opponent to hit (e.g., "Double Bull's Eye" or "Triple 20"), causing them to lose their "lives." The player who is the last one with remaining "lives" wins.

G09 = Game 9 = OVERS

In this game, each player must score more points than the previous player in three throws. Before the game begins, the number of "lives" or rounds is determined. If a player scores fewer or the same number of points as their predecessor, they lose a "life." The LED display on the right side flashes once for each lost life. The player who is the last one with remaining "lives" wins.

G10 = Game 10 = UNDERS

This game is the opposite of OVERS. Players must score fewer points than their predecessors. The game starts with the highest possible score (180 points). If a player scores more points than their predecessor, they lose a "life." Any dart outside of the segments and dropped darts are penalized with 60 points. The last player with remaining "lives" wins.

G11 = Game 11 = COUNT-UP

The objective of the game is to be the first to reach the predetermined total score (300), which is set when selecting the game. Each player attempts to accumulate as many points as possible in each round. Double and triple segments double or triple the numerical value of the individual segments, respectively. For example, if a dart lands in the Triple 20 segment, that's worth 60 points. The total score for each player is displayed on the screen as the game progresses. Other variations of this game are described below. The rules are the same except for the varying total score as indicated by the last number.

COUNT-UP 400 COUNT-UP 800
COUNT-UP 500 COUNT-UP 900
COUNT-UP 600 COUNT-UP 999
COUNT-UP 700

G12 = Game 12 = High Score

The rules for this competitive game are simple. The winner must have scored the most points in three rounds (nine darts). Double and triple segments count as double or triple points for the respective segment. Other variations of this game are described below. The rules are the same, except for the number of rounds, which is indicated by the last number.

High Score - 4 Rounds High Score - 10 Rounds

High Score - 5 Rounds High Score - 11 Rounds

High Score - 6 Rounds High Score - 12 Rounds

High Score - 7 Rounds High Score - 13 Rounds

High Score - 8 Rounds High Score - 14 Rounds

High Score - 9 Rounds

G13 = Game 13 = ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in succession from 1 to 20 and the bullseye. Each player throws 3 darts per round. If they hit the correct number, they then aim for the following number. The first player to reach 20 wins. The display indicates which segment to throw at. A player must aim at a segment until they hit it, and then the display shows the next segment to target.

For this game, many difficulty levels can be set. In each game, the same rules apply with the following differences:

ROUND-THE-CLOCK 5 - The game starts with segment number 5.

ROUND-THE-CLOCK 10 - The game starts with segment number 10.

ROUND-THE-CLOCK 15 - The game starts with segment number 15.

Since no scoring is done in this game, double and triple rings count as single numbers. For those who love a challenge, additional difficulty levels are available:

ROUND-THE-CLOCK Double - Players must hit a double in each segment in the order from 1 to 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - The game starts with double segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - The game starts with double segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - The game starts with double segment 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple - Players must hit a triple in each segment in the order from 1 to 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - The game starts with triple segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - The game starts with triple segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - The game starts with triple segment 15.

G14 = Game 14 = KILLER

In this game, you find out who your true friends are. The game can also be played with two players, but the more players, the more exciting it becomes. At the beginning, each player selects their number by throwing a dart at the target area. The LED display will show the message "SEL." Each player keeps the assigned number for the entire game, and two players cannot have the same number. Once each player has a number, the game begins.

Your first goal is to designate yourself as a "Killer" by hitting the double ring of your chosen number. Once you achieve this, you become a "Killer" for the rest of the game. Your next goal is to "kill" your opponents, meaning

you must hit their segment number until they have lost all their “lives.” The last player with remaining lives is the winner. You can also form a “team” and try to eliminate the stronger player from the field.

G15 = Game 15 = DOUBLE DOWN

Each player starts the game with 40 points. The goal is to land as many hits as possible in the active segment of the current round. In the first round, the player must throw at the 15 segments. If they don't hit any 15 segments, their score is halved. When they do hit 15 segments (double and triple rings count accordingly), each 15 is added to the starting total. In the next round, players throw at the 16 segment, and the hits are added to the new cumulative score. If no hits are recorded, the total score is halved.

Each player takes turns throwing at the numbers indicated in the table below (the active segment to aim for is displayed on the screen). The winner is the player who finishes the game with the highest score.

every Double Field every Triple Field Bullseye

	15	16	DBL	17	18	TPL	19	20	B	TAL
Player 1										
Player 2										

G16 = Game 16 = DOUBLE DOWN 41

This game follows the same rules as Double Down, with two exceptions. Firstly, you don't throw in the order from 15 to 20 and Bullseye, but the order is reversed, as indicated on the LED display. Secondly, towards the end of the game, there is an additional round where players must try to land three hits that total 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1, etc.). This “41-round” adds an additional level of difficulty to the game. Remember, a player's score is halved if they fail, so the “41-round” is quite a challenge!

every Double Field every Triple Field 41er Round Bullseye

	20	19	DBL	18	17	TPL	16	15	41	B	TAL
Player 1											
Player 2											

G17 = Game 17 = ALL FIVES

In this game, the entire board is in play (all segments are active). In each round (3 darts), players must achieve a total score that is divisible by 5. Each “five” counts as one point. For example: 10, 10, 5 = 25. 25 is divisible by 5 five times, so the player receives 5 points ($25 \div 5 = 5$).

If a player throws a total score with their 3 darts that is not divisible by 5, they receive no points. Additionally, the last dart in each round must land in a segment. If a player throws the third dart, and it lands in the outer ring (or misses the board entirely), they receive no points, even if their first two darts achieved a score divisible by 5. This prevents a player from intentionally missing the third dart when their first two throws were good. The first player to reach a total of fifty-one (51) “fives” is the winner. The LCD display always shows the current score.

There are variations of this game with different target scores, as indicated by the last number:

ALL FIVES - 61
ALL FIVES - 71
ALL FIVES - 81
ALL FIVES - 91

G18 = Game 18 = SHANGHAI

Each player must work their way through the dartboard from 1 to 20 consecutively. Players start at number 1 and throw 3 darts. The goal is to score as many points as possible with 3 darts in each round. Double and triple segments also count towards your score. The player who achieves the highest score after going through all twenty segments is the winner. There are variations of this game where the starting segment changes, as indicated by the number after the game:

SHANGHAI 5 (G53) - The game starts with segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - The game starts with segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - The game starts with segment 15

G19 = Game 19 = GOLF

This game is a simulation of golf played on a dartboard. The objective is to complete a round of 9 or 18 “holes” with the lowest score possible. The Master “golf course” consists of all Par-3 holes, resulting in a Par-27 for a 9-hole round and a Par-54 for an 18-hole round.

Segments 1 to 18 are used, with each number representing a “hole.” You must land 3 hits in each hole before moving on to the next one. Double and triple rings also affect your score, as they allow you to complete a hole with fewer strokes. For example, if a player hits a triple ring on the first throw in a hole, it’s called an “Eagle,” and the player has completed that hole in 1 “stroke.”

Note: The active player throws their darts until they have landed 3 hits on the current hole. The voice announcement indicates which player’s turn it is. Pay close attention to ensure you throw in the correct order.

There are variations of this game with different numbers of holes:

GOLF - 9 Holes: Play with 9 holes (rounds).

GOLF - 18 Holes: Play with 18 holes (rounds).

The rules are the same, except for the number of holes played, as indicated by the number in the game description.

G20 = Game 20 = FOOTBALL

In this game, you might want to wear a protective helmet! First, each player needs to select their “field” by either throwing a dart or touching a segment with their finger. You can choose your preferred method, but the segment you select will be your starting segment as you progress from the Bullseye to the other side of the Bullseye.

For example, if you’ve chosen Segment 20, you start on the Double Ring 20 (outer ring) and then move on to Double Ring 3. The “field” consists of 11 individual segments that must be hit in sequence. So, sticking with our example, you’d have to throw the darts successively into the following segments:

Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3 ... Triple 3 ... Outer Single 3 ... and finally, a Double 3.

The first player to reach this point is the winner. The LCD display shows your progress and indicates which segment you need to aim for next.

G21 = Game 21 = BASEBALL – 9 Innings

In this dartboard version of baseball, you need to be very skilled. Like in real baseball, a complete game consists of 9 innings (rounds). Each player throws 3 darts per inning. The field is arranged as shown in the illustration.

Segment Result

Single segment SINGLE = Single = one “base”

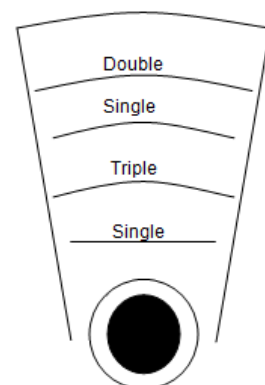
Double segment DOUBLE = Double = two “bases”

Triple segment TRIPLE = Triple = three “bases”

Bullseye = “Home Run” (can only be attempted with the third dart in each inning)

The goal of the game is to score as many runs as possible per inning.

The player with the most runs at the end of the game is the winner.



G22 = Game 22 = STEEPLECHASE

The goal of this game is to be the first to complete the “race” by finishing your “track” first. The track starts at Segment 20 and proceeds clockwise around the board to Segment 5, ending with a bullseye. Sounds easy? Well, there’s one catch: you must hit the inner single segment of each number to progress along the track. That’s the area between the bullseye and the triple ring. Just like in a real obstacle race, you’ll need to overcome obstacles (hurdles) along the way. These four hurdles are found in the following segments:

1. Hurdle Triple 13
2. Hurdle Triple 17
3. Hurdle Triple 8
4. Hurdle Triple 5

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

G23 = Game 23 = ELIMINATION (3 variants)

In this game, the opponents must be “eliminated.” The rules are very simple: each player must achieve a higher score with their 3 throws than the player before them. Each player starts with 3 “lives.” If a player scores lower than the player before them, they lose a “life.” The winner is the last player remaining with “lives.” To change the number of “lives” to 4 or 5, please press the SELECT button.

G24 = Game 24 = HORSESHOES

In this game for 2 players, only the 20 segments and the 3 segments, representing the two horseshoes, are used. Player 1 aims for the 20 segments, and Player 2 aims for the 3 segments. Points are counted per round. The player who reaches 15 points first is the winner. The point scoring in HORSESHOES is as follows:

Triple segment: 3 points

Double segment: 2 points

Single segment: 1 point

Only the player with the most points gets them credited. For example, if Player 1 scores a total of 3 points in the round, and Player 2 scores only 1 point, only Player 1 gets 3 points credited for that round. The player who first reaches 15 points wins the game. Difficulty Levels: To make the game more challenging, you can increase the number of points required to win to 15-25 points. To do this, press the SELECT button before starting the game.

G25 = Game 25 = BATTLEGROUND (4 variants)

In this game for 2 players, the dartboard is divided into a “battlefield” with two halves. The player who first hits all the segments on the opponent’s side wins the game. The segments can be hit in any order. Player 1 is the “upper army” and throws the darts at the lower segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8). Player 2 is the “lower army” and aims for the upper segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). If a player hits a segment on their own side, they lose that segment.

3	19	7	16	8	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

The upper CRICKET display shows the “army” of Player 1, and the “army” of Player 2 is displayed in the second row. Each time a segment is hit, the corresponding light on the display goes out. The display shows the players which segments still need to be hit. There are various variations to make the game more complicated:

Battleground Doubles: Only double segments count for eliminating soldiers.

Battleground Triples: Only triple segments count for eliminating soldiers.

Battleground with Generals: After eliminating all enemy soldiers, the enemy general must be eliminated. The Bullseye represents the general in this version.

G26 = Game 26 = ADVANCED BATTLEGROUNDS

The rules are the same as in BATTLEGROUNDS, but there are also “landmines” on the battlefield. These are located on the double and triple segments in the opponent’s half. If a player hits a double or triple segment of the opponent, they lose their own segment on the opposite side. For example, if a player hits the triple ring of 6, they lose their segment 11. A mine can only be triggered once per segment.

G27 = Game 27 = PAINTBALL (3 variants)

This game is very similar to BATTLEGROUNDS, but there is a different way to win the “battle.” Similar to “real” paintball, you win the game by capturing the opponent’s flag. To capture the flag, you must hit the double bull’s-eye twice. Hits on the single bull’s-eye do not count. Hits on the double bull’s-eye are added up during the game. The winner is the first player to either hit all of the opponent’s segments or capture the opponent’s flag.

Difficulty levels:

PAINTBALL DOUBLES:

Players must either hit the double bull’s-eye three times to capture the opponent’s flag or disable the opponent’s segments by hitting the double segments.

PAINTBALL TRIPLES:

Players must either hit the double bull’s-eye three times to capture the opponent’s flag or disable the opponent’s segments by hitting the triple segments.

Game Overview

Nr.	Name	Nr.	Name
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

Important Notes

Tips for Removing Dart Arrows

Turn the arrows clockwise when removing them from the board. This makes them easier to pull out and prolongs the life of the tips.

Jammed Segment

Occasionally, a segment may become jammed during play. If this happens, the game will pause, and the display will indicate that a segment is jammed. To release the segment, simply pull the dart arrow or broken dart tip out of the segment. If the issue persists, gently wiggle the segment until it loosens. The game will resume where it left off.

Broken Dart Tips

Sometimes, a tip may break and become stuck in a segment. Attempt to grasp the broken tip with pliers or tweezers and remove it carefully. If this does not work, you can try pushing the broken tip through the segment to the backside. Use a blunt nail or similar tool smaller than the hole in the segment to gently push the broken tip backward until it falls out on the other side. Do not exert excessive force to avoid damaging the electronic components behind it. This minor "repair" should be done with the power cord unplugged. Please note that plastic dart tips may occasionally break. Replacement tips are included with the dart set, and additional ones can be purchased from specialty retailers as needed.

Darts

Please use dart arrows that weigh less than 18 grams for this dart game. The included dart sets each weigh 12 grams and have standard plastic tips. Replacement tips and 12 dart arrows are included with the dart game. Please be aware that dart arrows are not covered by the warranty as they are consumable items. Additional arrows can be purchased from specialty retailers as needed.

Cleaning

Use a dust cloth or a slightly damp cloth for cleaning. If necessary, mild cleaning agents can be used. Avoid using sharp or ammonia-based cleaning agents, as they can damage the dart set. Do not allow liquids to enter the dartboard, as this can cause permanent damage.

These guidelines will help ensure that you enjoy the dart game safely and maintain the equipment for lasting use.

Warranty Conditions

The current legal warranty conditions apply. For spare part orders and repair requests, please submit your requests exclusively in writing, along with the purchase receipt and specifying the desired part number, to your point of purchase or directly to:

Manufacturer

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
DE-86517 Wehringen
Germany
info@winsport.de
+49 8234 90493-0
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Note of Disposal

This electrical appliance must not be disposed of in household waste at the end of its life cycle. Please ensure that the device and all associated components are properly disposed of to prevent potential negative impacts on the environment and health that could result from improper disposal of the old appliance.

The symbol on the product indicates that it should not be disposed of in regular household waste but must be handed over to the respective municipal collection systems for electrical and electronic waste.



Gratulation zum Kauf des Karella Dartautomat CB-50.

Lesen Sie vor dem Aufbau und der Nutzung des Geräts bitte die Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie auf.

EN - page 18

Congratulations on your purchase of the Karella CB-50 dart machine.

Before assembling and using the device, please read the instruction manual carefully and keep it for future reference.

FR - page 32

Nous vous félicitons d'avoir acheté le distributeur de fléchettes Karella CB-50.

Avant d'assembler et d'utiliser l'appareil, veuillez lire attentivement le manuel d'instructions et le conserver pour référence ultérieure.

Achtung / Warnings / Attention

DE

Dieser Sportgerät ist ausschließlich für die Nutzung im privaten Einsatzbereich konzipiert. Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!

EN

This sports equipment is designed exclusively for private use. In the event of commercial use or use not in accordance with the article of any kind, all warranty claims are void!

FR

Cet équipement sportif est conçu exclusivement pour un usage privé. En cas d'utilisation commerciale ou d'utilisation non conforme à l'article de quelque nature que ce soit, tout droit à la garantie est annulé!

Hersteller / Manufacturer / Fabricant

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
DE-86517 Wehringen
Germany

Contact

www.winsport.de
info@winsport.de
+49 8234 90493-0

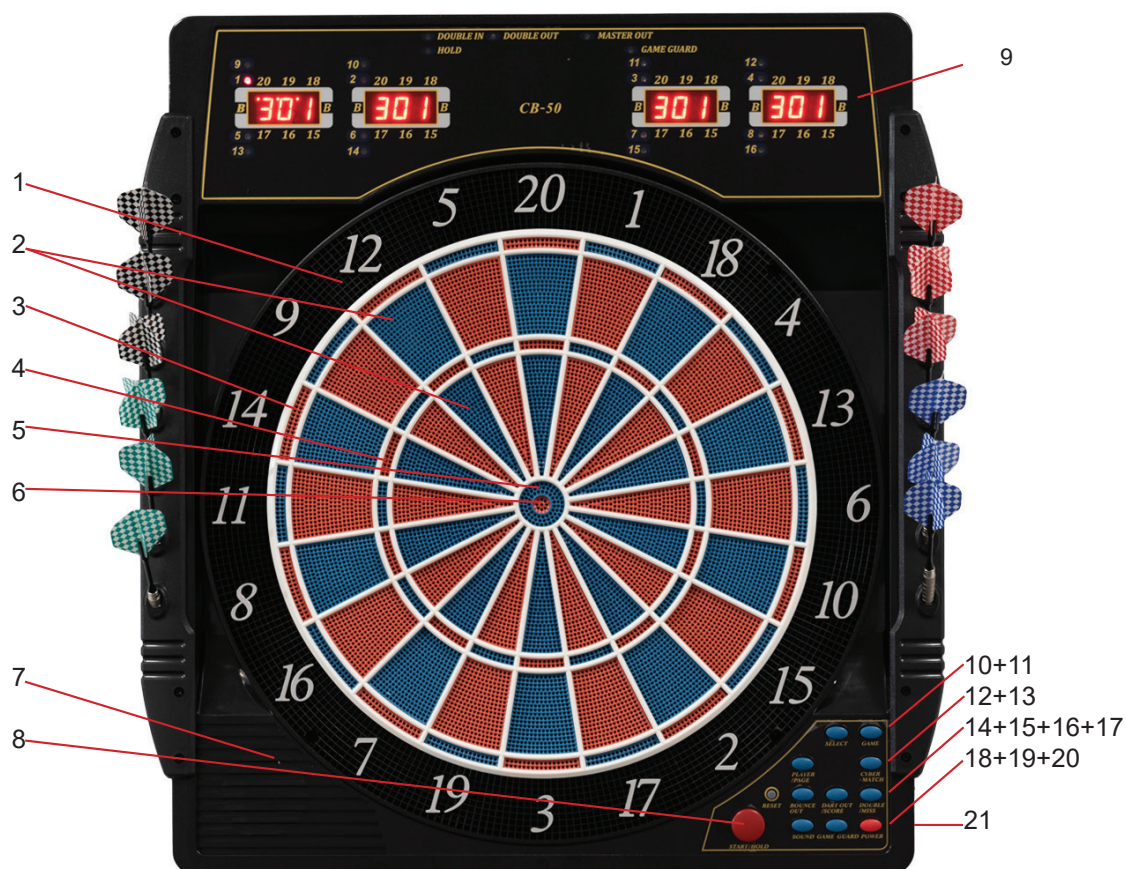
WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067

Contenu

Déballiez soigneusement votre nouveau tableau de fléchettes électronique CB-50 et vérifiez si tous les composants sont inclus. La livraison comprend les éléments suivants :

- 1 tableau de fléchettes électronique
- Pack de recharge pour les pointes en plastique
- 12 fléchettes
- Manuel de l'utilisateur
- Adaptateur secteur 5V CC, 1,0 A

Vue éclatée



- 1 Anneau extérieur
- 2 Segments simples
- 3 Segments doubles
- 4 Segments triples
- 5 Bull's Eye = 25 points
- 6 Double Bull's Eye = 50 points
- 7 Haut-parleur
- 8 Touche START/HOLD
- 9 Écran
- 10 Touche SELECT
- 11 Touche GAME

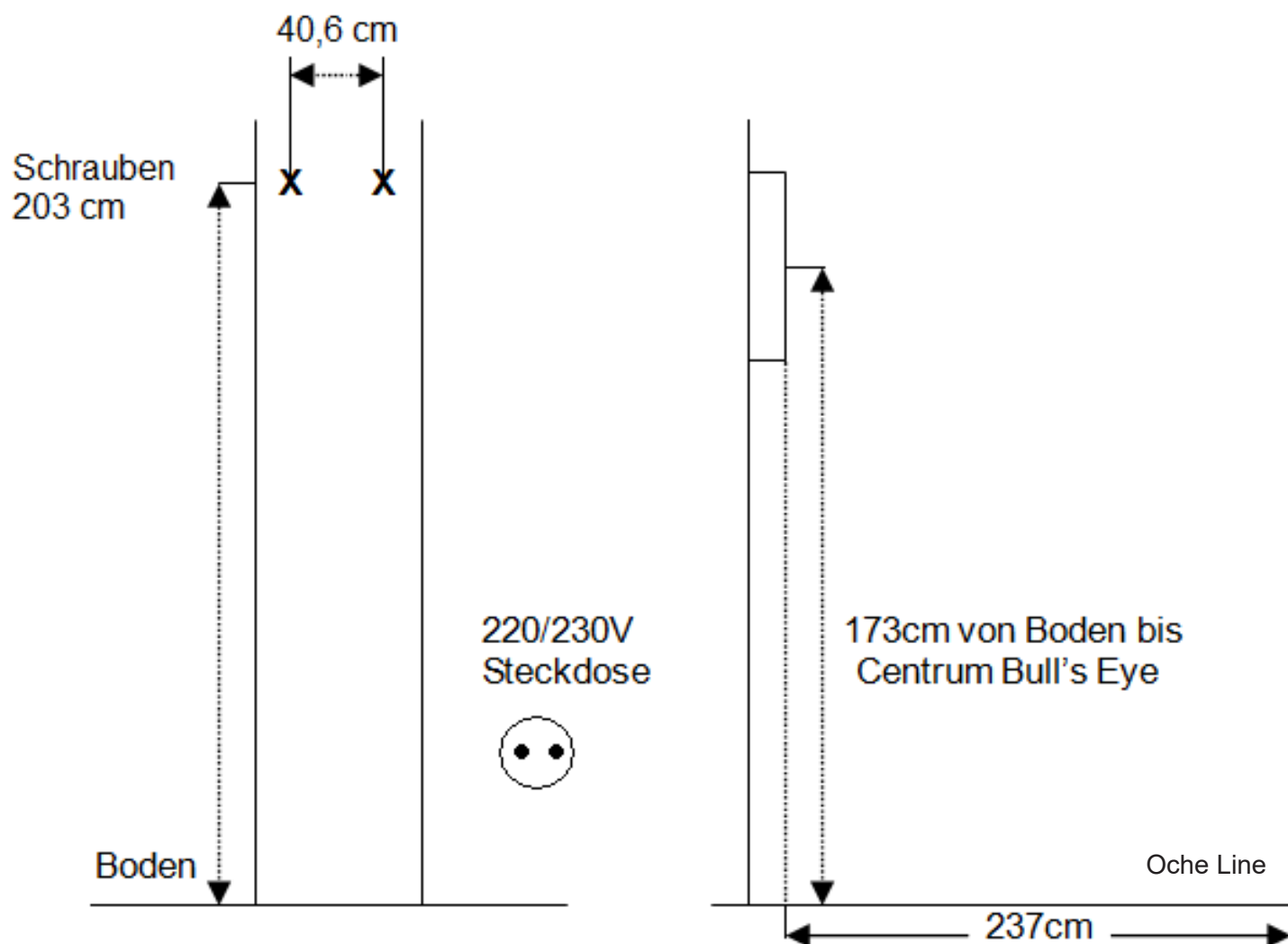
- 12 Touche PLAYER/PAGE
- 13 Touche CYBERMATCH
- 14 Touche RESET
- 15 Touche BOUNCE OUT
- 16 Touche DART OUT/SCORE
- 17 Touche DOUBLE/MISS
- 18 Touche START/HOLD
- 19 Touche GAME/GUARD
- 20 Touche POWER
- 21 Prise pour adaptateur

Instructions de montage

Accrochez le tableau de fléchettes à un endroit où il y a une distance minimale de lancer de 3 mètres. Lorsque vous lancez, tenez-vous derrière une ligne imaginaire située à 2,37 mètres de la surface avant du tableau. Le centre du tableau (Bull's Eye) doit être à une hauteur de 1,73 mètre du sol (hauteur officielle du tournoi).

Pour monter le tableau à la bonne hauteur, marquez un point sur le mur à 203 cm au-dessus du sol. Ensuite, marquez un deuxième point à la même hauteur à une distance de 40,6 cm du premier point marqué. Ces deux marques devraient être l'endroit où vous fixez les vis. Veuillez tenir compte des conditions spécifiques de votre mur où le tableau sera fixé. Assurez-vous que les vis sont vissées aussi droit que possible pour que le tableau de fléchettes soit bien droit une fois fixé.

Accrochez le tableau de fléchettes en alignant les trous à l'arrière du tableau avec les vis. Il se peut que vous ayez besoin de serrer les vis jusqu'à ce que le tableau soit solidement fixé au mur.



Connexion électrique

Le tableau de fléchettes électronique CB-50 fonctionne avec un adaptateur de 5V DC, 1,0 A. Insérez la fiche de l'adaptateur dans la prise située sur le côté droit du tableau de fléchettes et branchez la fiche d'alimentation dans la prise électrique. Assurez-vous que la tension correspond à celle de votre alimentation électrique domestique.

Film protecteur de l'écran

L'écran de votre tableau de fléchettes électronique est protégé par un film transparent pour éviter les rayures pendant le transport. Nous vous recommandons de retirer ce film avant votre première partie pour une meilleure visibilité de la zone d'affichage. Pour le retirer, soulevez-le depuis un coin, décollez-le et jetez-le.

Fonctions

Bouton POWER : Allumez et éteignez l'appareil.

Bouton START/HOLD : Ce bouton multifonction peut effectuer les fonctions suivantes :

DÉMARRER le jeu une fois que toutes les options souhaitées ont été sélectionnées.

PASSER au joueur suivant lorsque le joueur a terminé son tour. Le tableau de fléchettes passe en mode HOLD entre les tours pour permettre de récupérer les fléchettes de la zone cible.

Bouton SÉLECTION : Utilisez ce bouton pour ajuster les différents niveaux de difficulté des jeux individuels.

Bouton JEU/GARDE : Ce bouton vous permet de naviguer dans le menu du jeu sur l'écran. De plus, il peut activer un verrouillage des touches pendant le jeu, empêchant une fléchette errante d'effacer accidentellement le jeu si elle touche l'un des boutons de fonction. Pour activer cette fonction, appuyez une fois sur le bouton JEU/GARDE après le démarrage d'un jeu. Un signal sonore indiquera que cette fonction est active. Tant que la fonction est active, tous les autres boutons sont verrouillés. La fonction JEU/GARDE peut être désactivée à tout moment en appuyant à nouveau sur le bouton JEU/GARDE.

Bouton JOUEUR/PAGE : Ce bouton est utilisé pour entrer le nombre de joueurs au début du jeu. Il peut également être utilisé pour accéder au score de l'autre joueur qui n'est pas affiché sur l'écran actif. Le tableau de fléchettes peut stocker les scores de jusqu'à 16 joueurs. Avec ce bouton, vous pouvez afficher les scores des autres joueurs restants au besoin.

Bouton CYBERMATCH : Activation de la fonction Cybermatch, où vous pouvez jouer contre l'ordinateur. Maintenez le bouton enfoncé pour parcourir les 5 niveaux de difficulté différents. Niveaux de difficulté Cybermatch :

Niveau 1 (C1) Professionnel

Niveau 2 (C2) Expert

Niveau 3 (C3) Avancé

Niveau 4 (C4) Débutant II

Niveau 5 (C5) Débutant I

Bouton RESET : Ce bouton peut être utilisé pour effacer le score actuel et revenir au début du jeu.

Bouton BOUNCE OUT : Avant le jeu, décidez si les fléchettes qui ne restent pas dans la cible (les "bounce-outs") doivent être comptées. Si vous choisissez de ne pas compter ces fléchettes, appuyez simplement sur le bouton BOUNCE OUT lorsque une fléchette tombe pour soustraire le score enregistré.

Bouton DOUBLE/MISS : Ce bouton est utilisé pour activer la fonction "Double In/Double Out" pour les jeux "01". Cette fonction n'est active que lorsque des jeux comme 301, 401, etc., sont sélectionnés. Appuyez sur le bouton lorsque vous souhaitez enregistrer une fléchette qui a manqué la zone cible. Le bouton DOUBLE/MISS peut également activer la fonction MASTER OUT pour les jeux "01". Cette fonction permet aux joueurs de terminer un jeu en touchant un segment double ou triple et en atteignant zéro points. Appuyez plusieurs fois sur le bouton DOUBLE/MISS jusqu'à ce que l'affichage MASTER OUT s'allume. La sélection sera confirmée par un signal sonore.

Bouton SON : Réglage du volume des signaux sonores sur 8 niveaux.

Bouton DART OUT/SCORE : Cette fonction ne peut être activée que pendant les jeux "01". Si un joueur a moins de 160 points, il peut utiliser ce bouton pour obtenir des suggestions sur les champs offrant les meilleures chances de victoire ou sur la manière de lancer ses trois fléchettes pour atteindre sa cible. Veuillez noter que les hits DOUBLE et TRIPLE seront indiqués par deux ou trois marques à gauche du chiffre. Avec la fonction SCORE, vous pouvez afficher les points d'un autre joueur sur le grand écran.

Début d'une partie

1. Appuyez sur le bouton POWER pour activer la fléchette électronique. Pendant le test d'affichage, une mélodie sera jouée.
2. Appuyez sur le bouton JEU jusqu'à ce que le jeu souhaité s'affiche (voir le menu des jeux).
3. Appuyez sur le bouton JOUEUR/PAGE pour sélectionner le nombre de joueurs (1-16). Le réglage par défaut est de 2 joueurs.
4. Appuyez sur le bouton DOUBLE pour définir Double ou MasterOut (uniquement pour les jeux X01).
5. Appuyez sur le bouton CYBERMATCH pour choisir le niveau de jeu Cybermatch (Niveau 1 à 5).
6. Appuyez sur le bouton START/HOLD (rouge) pour activer le jeu.
7. Lancez les fléchettes. L'affichage des fléchettes se trouve à droite de l'affichage des scores. Le nombre de fléchettes affiché indique combien de lancers le joueur actif a encore. Lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une annonce vocale dit "Joueur suivant", et le score clignote. Lorsque toutes les fléchettes ont été retirées de la cible, appuyez sur le bouton START pour passer au joueur suivant. Une annonce vocale indiquera quel joueur doit jouer.

Affichage du score actuel

Le CB-50 dispose d'un total de 4 écrans LED. Les écrans affichent les scores actuels de 16 joueurs maximum. L'observation des grillons se fait également sur ces écrans.

Mode démo

Pour entendre toutes les fonctions vocales et sonores de votre jeu de fléchettes, suivez ces étapes :

1. Allumez le jeu de fléchettes en utilisant le bouton POWER.
2. Attendez que la musique d'entrée soit jouée.
3. Appuyez une fois sur le bouton JEU.
4. Appuyez rapidement 4 fois de suite sur le bouton BOUNCE OUT.
5. Pour désactiver cette fonction, appuyez sur n'importe quel bouton.

Utilisation correcte de la fléchette électronique

- N'utilisez jamais de fléchettes avec des pointes en métal sur cette fléchette électronique. Les fléchettes avec des pointes en métal peuvent causer des dommages sérieux au circuit électronique et affecter la fonctionnalité de votre fléchette électronique.
- Évitez d'appliquer une force excessive lorsque vous lancez les fléchettes. Si les fléchettes sont lancées trop fort, les pointes sont souvent endommagées, et la fléchette électronique s'use plus rapidement.
- Lorsque vous retirez les fléchettes de la cible, tournez-les dans le sens des aiguilles d'une montre. Elles sortiront plus facilement, et les pointes dureront plus longtemps.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de l'adaptateur incorrect peut entraîner un choc électrique et endommager les circuits électroniques.
- Évitez de renverser des liquides sur la fléchette électronique. N'utilisez pas de nettoyeurs en spray ou de nettoyeurs contenant de l'ammoniac ou des produits chimiques agressifs.

Règles du jeu

Le jeu de fléchettes électronique est préprogrammé avec différents jeux et options de jeu. Les règles de chaque jeu sont décrites en détail ci-dessous. L'ordre correspond à l'affichage à l'écran lorsque vous faites défiler les jeux. Chaque jeu est associé à un numéro de jeu.

G01 = Jeu 1 = COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Dans ce jeu populaire de tournoi et de pub, les joueurs soustraient le score de chaque fléchette du nombre de départ (par exemple, 301) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement zéro (0) point. Si un joueur dépasse zéro, cela est considéré comme un "bust," et les points reviennent au début de ce tour. Par exemple, si un joueur a besoin de 32 points pour atteindre zéro et qu'il lance ensuite 20, 8 et 10 (pour un total de 38), le joueur commencera le tour suivant avec un score de 32.

Ce jeu peut être joué avec l'option Double In/Double Out (Double Out étant la variation la plus courante).

Double In : Avant que les points ne soient déduits du score total, il faut toucher une double anneau. En d'autres termes, le comptage commence après avoir touché une double anneau.

Double Out : Pour terminer le jeu, il faut toucher une double anneau. Cela signifie qu'un nombre pair est nécessaire pour terminer le jeu.

Double In et Double Out : Chaque joueur doit toucher une double anneau pour commencer et terminer le jeu.

Double In et MASTER Out : Chaque joueur doit toucher une double anneau pour commencer et toucher une double ou une triple anneau pour terminer.

MASTER Out : Chaque joueur doit toucher une double ou une triple anneau pour terminer le jeu.

DART Out : Le jeu de fléchettes dispose d'une fonction spéciale DART Out pour les jeux "01". Si un joueur a moins de 160 points, il peut utiliser le bouton DART Out pour obtenir des suggestions sur les secteurs sur lesquels viser avec ses trois fléchettes pour gagner le jeu (il doit atteindre exactement 0 point). Les DOUBLES et les TRIPLES sont indiqués par deux ou trois lignes correspondantes du côté gauche de chaque numéro.

Il existe des niveaux de difficulté supplémentaires pour le jeu 301, notamment :

401 : Nombre de départ est 401

501 : Nombre de départ est 501

601 : Nombre de départ est 601

701 : Nombre de départ est 701

801 : Nombre de départ est 801

901 : Nombre de départ est 901

Pour sélectionner ces variantes de jeu, vous devez appuyer sur le bouton "SELECT". Chacune de ces variantes de jeu se joue comme le 301, mais la différence réside dans le fait de commencer avec un score initial différent.

G02 = Jeu 2 = CRICKET

Cricket est un jeu stratégique adapté aussi bien aux joueurs expérimentés qu'aux débutants. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent le mieux et peuvent contraindre leurs adversaires à lancer sur des numéros moins adaptés. L'objectif de Cricket est de "fermer" tous les numéros correspondants avant votre adversaire tout en obtenant simultanément le meilleur score.

Seuls les numéros de 15 à 20 et les Bullseyes intérieurs/extérieurs sont utilisés. Chaque joueur doit toucher un numéro 3 fois pour "ouvrir" ce segment pour marquer. Une fois qu'un joueur a ouvert un segment, il marque chaque fois qu'il touche une fléchette dans ce segment, à condition que son adversaire n'ait pas fermé ce segment. Toucher la double bague compte comme 2 touches, et la triple bague compte comme 3 touches. Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est considéré comme "fermé" lorsque le ou les joueurs adverses touchent le segment ouvert trois fois. Une fois qu'un numéro est "fermé", aucun autre joueur ne peut marquer dessus.

Comment gagner

Le joueur qui ferme en premier tous les numéros et obtient le score total le plus élevé est le gagnant. Si un joueur ferme d'abord tous les numéros mais est en retard en points, il doit continuer avec les numéros "ouverts". Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que les adversaires ne ferment tous les numéros, l'équipe adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les segments soient fermés, et le gagnant est le joueur avec le score le plus élevé.

Le marquage

Le marquage au Cricket est facile à comprendre. Chaque segment possède trois indicateurs lumineux pour afficher les touches requises pour "ouvrir" ou "fermer" ce segment. Lorsqu'un segment est touché, une LED allumée dans l'affichage s'éteint, indiquant le nombre restant de touches nécessaires pour "ouvrir" ou "fermer" ce segment. Un diagramme des affichages LED peut être trouvé ci-dessous.

20	19	18	17	16	15	B
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III
III	III	III	III	III	III	III

Après avoir touché un segment trois fois, ce segment est considéré comme "ouvert", et vous entendrez l'annonce "OUVERT". Si le joueur touche à nouveau le segment, vous entendrez "MARQUE". À partir de ce moment, vous pouvez utiliser le bouton Joueur pour vérifier les scores des joueurs individuels.

NO-SCORE CRICKET

Les règles sont les mêmes que pour le Cricket standard, mais aucun marquage n'est effectué. L'objectif de cette version du jeu est simplement d'être le premier à "fermer" tous les numéros correspondants (de 15 à 20 et le Bullseye).

G03 = Jeu 3 = SCRAM (Pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une variation du Cricket et se compose de deux manches. Dans chaque manche, les joueurs ont un objectif différent. Dans la première manche, le Joueur 1 tente de "fermer" (3 touches par segment - de 15 à 20 et Bullseye). Pendant ce temps, le Joueur 2 tente de collecter autant de points que possible dans les segments que l'autre joueur n'a pas fermés. Lorsque le Joueur 1 a fermé tous les segments, la première manche se termine. Dans la deuxième manche, les rôles des joueurs sont inversés. Le Joueur 2 tente désormais de fermer tous les segments, tandis que le Joueur 1 collecte des points. Le jeu se termine lorsque la deuxième manche est terminée (le Joueur 2 ferme tous les segments). Le joueur avec le score total le plus élevé gagne.

G04 = Jeu 4 = CUT-THROAT CRICKET

Les règles de base sont les mêmes que celles du Cricket standard, mais dans cette version, des points sont ajoutés au score total de l'adversaire dès le début du jeu. L'objectif est de terminer le jeu avec le moins de

points possible. Cette variation du Cricket introduit un nouvel élément psychologique. Il ne s'agit pas seulement d'augmenter votre propre score et de progresser autant que possible, comme dans le Cricket standard ; dans le Cricket Cut-Throat, vous pouvez également repousser davantage votre adversaire en marquant des points. Les joueurs très compétitifs apprécieront cette variation !

G05 = Jeu 5 = ENGLISH CRICKET

Ce jeu est une autre variation du CRICKET et se compose de deux manches où les joueurs ont différents objectifs à poursuivre. Dans la première manche, le Joueur No. 2 tente de toucher les Bullseyes. Il doit toucher un total de neuf Bullseyes pour terminer la première manche, le DOUBLE BULL'S EYE comptant comme deux touches. Pendant ce temps, le Joueur No. 1 tente de marquer autant de points que possible. Les segments double et triple comptent comme des points doubles et triples. Le Joueur No. 1 doit marquer au moins 40 points à chaque manche, car seuls les points au-dessus de 40 sont comptés (par exemple, si le score total après trois lancers est de 45, les points marqués sont de 5). Si le score total après trois lancers est inférieur à 40 points, aucun point n'est attribué. Une fois que le Joueur No. 2 a touché neuf Bullseyes, les rôles sont inversés pour les deux joueurs. Le jeu se termine lorsque la deuxième manche est terminée, c'est-à-dire lorsque le Joueur No. 1 touche neuf Bullseyes. Le joueur avec le score total le plus élevé gagne.

G06 = Jeu 6 = ADVANCED CRICKET

Dans cette variation difficile du CRICKET, les joueurs doivent "fermer" les segments 20, 19, 18, 17, 16, 15 et le Bullseye en ne touchant que les segments double et triple. Les segments doubles comptent comme des touches simples, et les segments triples comptent comme des doubles touches. Le joueur qui ferme d'abord tous les segments et obtient le score le plus élevé gagne.

G07 = Jeu 7 = SHOOTER

Ce jeu teste la capacité des joueurs à placer plusieurs fléchettes dans un segment lors d'un seul tour. L'ordinateur choisit au hasard le segment à viser. Les points sont marqués comme suit :

Segment simple = 1 point

Segment double = 2 points

Segment triple = 3 points

Si l'ordinateur sélectionne le Bullseye, le Bullseye extérieur vaut 2 points et le Bullseye intérieur vaut 4 points. Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu est le gagnant.

G08 = Jeu 8 = BIG SIX

Ce jeu permet aux joueurs de dicter la cible pour leurs adversaires. Cependant, les joueurs doivent gagner la chance de choisir la cible en touchant la cible actuelle. La première cible est le Simple 6. Avant le début du jeu, les joueurs doivent convenir du nombre de "vies" de chaque joueur. En trois lancers, le Joueur 1 doit toucher un "6" pour sauver sa vie. Après avoir touché cette cible, la fléchette suivante détermine la cible de l'adversaire. Si le Joueur 1 ne parvient pas à toucher la cible, il perd une vie et la possibilité de choisir la prochaine cible. Le Joueur 2 doit ensuite essayer de toucher le "6", et ainsi de suite. Les segments Simple, Double et Triple sont considérés comme des segments de cible distincts dans ce jeu. L'objectif est de choisir des segments de cible difficiles pour l'adversaire à toucher (par exemple, "Double Bull's Eye" ou "Triple 20"), ce qui les fait perdre leurs "vies". Le joueur qui est le dernier à avoir des "vies" restantes gagne.

G09 = Jeu 9 = OVERS

Dans ce jeu, chaque joueur doit marquer plus de points que le joueur précédent en trois lancers. Avant le début du jeu, le nombre de "vies" ou de manches est déterminé. Si un joueur marque moins ou le même nombre de points que son prédécesseur, il perd une "vie". L'affichage LED sur le côté droit clignote une fois pour chaque vie perdue. Le joueur qui est le dernier avec des "vies" restantes gagne.

G10 = Jeu 10 = UNDERS

Ce jeu est l'opposé d'OVERS. Les joueurs doivent marquer moins de points que leurs prédécesseurs. Le jeu commence avec le score le plus élevé possible (180 points). Si un joueur marque plus de points que son prédécesseur, il perd une "vie". Toute fléchette en dehors des segments et les fléchettes tombées sont pénalisées de 60 points. Le dernier joueur avec des "vies" restantes gagne.

G11 = Jeu 11 = COUNT-UP 300

L'objectif du jeu est d'être le premier à atteindre le score total prédéterminé (300), qui est défini lors de la sélection du jeu. Chaque joueur tente d'accumuler autant de points que possible à chaque tour. Les segments double et triple doublent ou triplent respectivement la valeur numérique des segments individuels. Par exemple, si un dard atterrit dans le segment Triple 20, cela vaut 60 points. Le score total de chaque joueur est affiché à l'écran au fur et à mesure que le jeu progresse. D'autres variations de ce jeu sont décrites ci-dessous. Les règles sont les mêmes, à l'exception du score total variable indiqué par le dernier chiffre.

COUNT-UP 400 COUNT-UP 800
COUNT-UP 500 COUNT-UP 900
COUNT-UP 600 COUNT-UP 999
COUNT-UP 700

G12 = Jeu 12 = High Score

Les règles de ce jeu compétitif sont simples. Le gagnant doit avoir marqué le plus de points en trois manches (neuf fléchettes). Les segments double et triple comptent comme des points doubles ou triples pour le segment respectif. D'autres variations de ce jeu sont décrites ci-dessous. Les règles sont les mêmes, à l'exception du nombre de manches, indiqué par le dernier chiffre.

High Score - 4 Rounds High Score - 10 Rounds
High Score - 5 Rounds High Score - 11 Rounds
High Score - 6 Rounds High Score - 12 Rounds
High Score - 7 Rounds High Score - 13 Rounds
High Score - 8 Rounds High Score - 14 Rounds
High Score - 9 Rounds

G13 = Jeu 13 = ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur tente de marquer successivement de 1 à 20 et le bullseye. Chaque joueur lance 3 fléchettes par manche. S'ils touchent le bon numéro, ils visent ensuite le numéro suivant. Le premier joueur à atteindre 20 gagne. L'affichage indique le segment à viser. Un joueur doit viser un segment jusqu'à ce qu'il le touche, puis l'affichage montre le segment suivant à cibler.

Pour ce jeu, de nombreux niveaux de difficulté peuvent être réglés. Dans chaque jeu, les mêmes règles s'appliquent avec les différences suivantes :ND-THE-CLOCK 5 - The game starts with segment number 5.

ROUND-THE-CLOCK 10 - The game starts with segment number 10.

ROUND-THE-CLOCK 15 - The game starts with segment number 15.

Comme aucune notation n'est faite dans ce jeu, les anneaux double et triple comptent comme des numéros simples. Pour ceux qui aiment les défis, des niveaux de difficulté supplémentaires sont disponibles :

ROUND-THE-CLOCK Double - Players must hit a double in each segment in the order from 1 to 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - The game starts with double segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Double 10 - The game starts with double segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Double 15 - The game starts with double segment 15.

ROUND-THE-CLOCK Triple - Players must hit a triple in each segment in the order from 1 to 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - The game starts with triple segment 5.

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - The game starts with triple segment 10.

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - The game starts with triple segment 15.

G14 = Jeu 14 = KILLER

Dans ce jeu, vous découvrez qui sont vos véritables amis. Le jeu peut également se jouer à deux joueurs, mais plus il y a de joueurs, plus il devient excitant. Au début, chaque joueur sélectionne son numéro en lançant une fléchette dans la zone cible. L'affichage LED affichera le message "SEL." Chaque joueur garde le numéro attribué pour toute la partie, et deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a un numéro, le jeu commence.

Votre premier objectif est de vous désigner comme un "Tueur" en touchant l'anneau double de votre numéro choisi. Une fois que vous avez réussi, vous devenez un "Tueur" pour le reste du jeu. Votre objectif suivant est de "tuer" vos adversaires, c'est-à-dire que vous devez toucher leur numéro de segment jusqu'à ce qu'ils aient perdu toutes leurs "vies". Le dernier joueur avec des vies restantes est le gagnant. Vous pouvez également former une "équipe" et essayer d'éliminer le joueur le plus fort du terrain.

G15 = Jeu 15 = DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence le jeu avec 40 points. L'objectif est de réaliser le plus de touches possible dans le segment actif du tour en cours. Dans le premier tour, le joueur doit lancer sur les segments 15. S'ils ne touchent aucun segment 15, leur score est réduit de moitié. Lorsqu'ils touchent des segments 15 (les anneaux double et triple comptent en conséquence), chaque 15 est ajouté au total de départ. Dans le tour suivant, les joueurs lancent sur le segment 16, et les touches sont ajoutées au nouveau score cumulatif. Si aucune touche n'est enregistrée, le score total est réduit de moitié. Chaque joueur lance à tour de rôle sur les numéros indiqués dans le tableau ci-dessous (le segment actif à viser est affiché à l'écran). Le gagnant est le joueur qui termine le jeu avec le score le plus élevé.

every Double Field

every Triple Field

Bullseye

	15	16	DBL	17	18	TPL	19	20	B	TAL
Player 1										
Player 2										

G16 = Jeu 16 = DOUBLE DOWN 41

Ce jeu suit les mêmes règles que Double Down, à deux exceptions près. Premièrement, vous ne lancez pas dans l'ordre de 15 à 20 et Bullseye, mais l'ordre est inversé, comme indiqué sur l'affichage LED. Deuxièmement, vers la fin du jeu, il y a un tour supplémentaire où les joueurs doivent essayer de réaliser trois touches totalisant 41 points (20, 20, 1 ; 19, 19, 3 ; D10, D10, 1, etc.). Ce "tour des 41" ajoute un niveau de difficulté supplémentaire au jeu. N'oubliez pas que le score d'un joueur est réduit de moitié s'il échoue, donc le "tour des 41" est un véritable défi !

every Double Field

every Triple Field

41er Round

Bullseye

	20	19	DBL	18	17	TPL	16	15	41	B	TAL
Player 1											
Player 2											

G17 = Jeu 17 = ALL FIVES

Dans ce jeu, l'ensemble du tableau est en jeu (tous les segments sont actifs). À chaque tour (3 fléchettes), les joueurs doivent atteindre un score total divisible par 5. Chaque "cinq" compte pour un point. Par exemple : 10, 10, 5 = 25. 25 est divisible par 5 cinq fois, donc le joueur obtient 5 points ($25 \div 5 = 5$).

Si un joueur lance un score total avec ses 3 fléchettes qui n'est pas divisible par 5, il ne reçoit aucun point. De plus, la dernière fléchette de chaque tour doit atterrir dans un segment. Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle atterrit dans le cercle extérieur (ou manque complètement la cible), il ne reçoit aucun point, même si

ses deux premières fléchettes ont obtenu un score divisible par 5. Cela empêche un joueur de rater intentionnellement la troisième fléchette lorsque ses deux premiers lancers étaient bons. Le premier joueur à atteindre un total de cinquante et un (51) "cinq" est le gagnant. L'affichage LCD montre toujours le score actuel.

Il existe des variantes de ce jeu avec différents scores cibles, comme l'indique le dernier chiffre :

ALL FIVES - 61

ALL FIVES - 71

ALL FIVES - 81

ALL FIVES - 91

G18 = Jeu 18 = SHANGHAI

Chaque joueur doit parcourir le tableau de fléchettes de 1 à 20 de manière consécutive. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. L'objectif est de marquer le plus de points possible avec 3 fléchettes à chaque tour. Les segments double et triple comptent également pour votre score. Le joueur qui obtient le score le plus élevé après avoir parcouru les vingt segments est le gagnant. Il existe des variantes de ce jeu où le segment de départ change, comme l'indique le nombre après le jeu :

SHANGHAI 5 (G53) - The game starts with segment 5

SHANGHAI 10 (G54) - The game starts with segment 10

SHANGHAI 15 (G55) - The game starts with segment 15

G19 = Jeu 19 = GOLF

Ce jeu est une simulation de golf joué sur une cible de fléchettes. L'objectif est de terminer un tour de 9 ou 18 "trous" avec le score le plus bas possible. Le "parcours de golf" Master se compose de tous les trous Par-3, ce qui donne un Par-27 pour un tour de 9 trous et un Par-54 pour un tour de 18 trous.

Les segments de 1 à 18 sont utilisés, chaque numéro représentant un "trou". Vous devez obtenir 3 hits dans chaque trou avant de passer au suivant. Les anneaux doubles et triples affectent également votre score, car ils vous permettent de terminer un trou en moins de coups. Par exemple, si un joueur atteint un anneau triple au premier lancer dans un trou, on parle d'un "Aigle", et le joueur a terminé ce trou en 1 "coup".

Remarque : Le joueur actif lance ses fléchettes jusqu'à ce qu'il ait réussi à obtenir 3 hits sur le trou en cours. L'annonce vocale indique le tour du joueur. Soyez attentif pour vous assurer de lancer dans le bon ordre.

Il existe des variantes de ce jeu avec différents nombres de trous :

GOLF - 9 Trous : Jouez avec 9 trous (tours).

GOLF - 18 Trous : Jouez avec 18 trous (tours).

Les règles sont les mêmes, à l'exception du nombre de trous joués, comme l'indique le nombre dans la description du jeu.

G20 = Jeu 20 = FOOTBALL

Dans ce jeu, vous voudrez peut-être porter un casque de protection ! Tout d'abord, chaque joueur doit sélectionner son "terrain" en lançant une fléchette ou en touchant un segment avec son doigt. Vous pouvez choisir la méthode qui vous convient, mais le segment que vous sélectionnez sera votre segment de départ lorsque vous progresserez du Bullseye de l'autre côté du Bullseye.

Par exemple, si vous avez choisi le Segment 20, vous commencez sur le Double Ring 20 (anneau extérieur) puis passez au Double Ring 3. Le "terrain" se compose de 11 segments individuels qui doivent être touchés dans l'ordre. Donc, en restant dans notre exemple, vous devriez lancer les fléchettes successivement dans les segments suivants :

Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3 ... Triple 3 ... Outer Single 3 ... and finally, a Double 3.

Le premier joueur à atteindre ce point est le gagnant. L'affichage LCD montre votre progression et indique le segment que vous devez viser ensuite.

G21 = Jeu 21 = BASEBALL – 9 Innings

Dans cette version de baseball sur cible de fléchettes, vous devez être très habile. Comme dans le vrai baseball, un match complet se compose de 9 manches (tours). Chaque joueur lance 3 fléchettes par manche. Le terrain est disposé comme indiqué dans l'illustration.

Résultat du segment

Segment simple SINGLE = Simple = une "base"

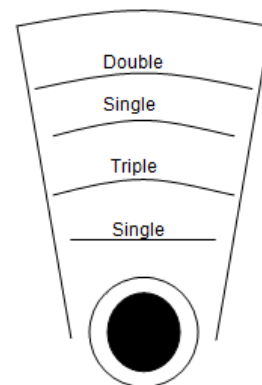
Segment double DOUBLE = Double = deux "bases"

Segment triple TRIPLE = Triple = trois "bases"

L'objectif du jeu est de marquer autant de points que possible par manche.

Le joueur avec le plus grand nombre de points à la fin du jeu est le gagnant.

Bullseye = "Home Run" (peut être tenté uniquement avec la troisième fléchette de chaque manche)



G22 = Jeu 22 = STEEPLECHASE

Le but de ce jeu est d'être le premier à terminer la "course" en finissant votre "piste" en premier. La piste commence au Segment 20 et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la cible jusqu'au Segment 5, se terminant par un bullseye. Facile, non ? Eh bien, il y a un hic : vous devez toucher le segment simple intérieur de chaque numéro pour progresser le long de la piste. C'est la zone entre le bullseye et le triple anneau. Tout comme dans une vraie course d'obstacles, vous devrez surmonter des obstacles (haies) en cours de route. Ces quatre obstacles se trouvent dans les segments suivants :

1. Hurdle Triple 13
2. Hurdle Triple 17
3. Hurdle Triple 8
4. Hurdle Triple 5

Le premier joueur à terminer le parcours et à toucher le bullseye remporte la course.

G23 = Jeu 23 = ELIMINATION (3 variantes)

Dans ce jeu, les adversaires doivent être "éliminés". Les règles sont très simples : chaque joueur doit obtenir un score plus élevé avec ses 3 lancers que le joueur précédent. Chaque joueur commence avec 3 "vies". Si un joueur obtient un score inférieur à celui du joueur précédent, il perd une "vie". Le gagnant est le dernier joueur restant avec des "vies". Pour changer le nombre de "vies" à 4 ou 5, veuillez appuyer sur le bouton SÉLECTIONNER.

G24 = Jeu 24 = HORSESHOES

HORSESHOES est un jeu pour 2 joueurs utilisant uniquement les segments 20 et 3, représentant les deux fers à cheval. Le joueur 1 vise les segments 20, et le joueur 2 vise les segments 3. Les points sont comptés par manche. Le joueur qui atteint 15 points en premier est le gagnant. Le calcul des points dans HORSESHOES est le suivant :

Segment triple : 3 points

Segment double : 2 points

Segment simple : 1 point

Seul le joueur avec le plus de points les obtient crédités. Par exemple, si le joueur 1 marque un total de 3 points dans la manche et que le joueur 2 ne marque que 1 point, seul le joueur 1 obtient 3 points crédités pour cette manche. Le joueur qui atteint en premier 15 points remporte la partie. Niveaux de difficulté : Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez augmenter le nombre de points nécessaires pour gagner, de 15 à 25 points. Pour ce faire, appuyez sur le bouton SÉLECTIONNER avant de commencer la partie.

G25= Jeu 25 = BATTLEGROUNDS (4 variantes)

Dans ce jeu pour 2 joueurs, la cible est divisée en un "champ de bataille" avec deux moitiés. Le joueur qui atteint en premier tous les segments du côté de l'adversaire remporte la partie. Les segments peuvent être touchés dans n'importe quel ordre. Le joueur 1 est l'"armée supérieure" et lance les fléchettes sur les segments inférieurs (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8). Le joueur 2 est l'"armée inférieure" et vise les segments supérieurs (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). Si un joueur touche un segment de son propre côté, il perd ce segment.

3	19	7	16	8	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

La version française de ce jeu semble être appelée "Champs de bataille" et elle consiste en une version stratégique du jeu de fléchettes où les joueurs ciblent les segments spécifiques de la cible pour éliminer les "soldats" de l'adversaire. Les règles varient en fonction de la variation choisie, notamment "Doubles Champs de bataille", "Triples Champs de bataille" et "Champs de bataille avec Généraux". L'objectif est d'éliminer les segments de l'adversaire avant qu'il ne le fasse. Dans la variante "Champs de bataille avec Généraux", le Bullseye représente le général de l'ennemi, et le joueur doit l'éliminer après avoir éliminé tous les soldats adverses.

G26 = Jeu 26 = ADVANCED BATTLEGROUNDS

Les règles sont les mêmes que dans le jeu "CHAMP DE BATAILLE", mais il y a aussi des "mines terrestres" sur le champ de bataille. Celles-ci sont situées sur les segments doubles et triples dans la moitié du plateau de jeu de l'adversaire. Si un joueur touche un segment double ou triple de l'adversaire, il perd son propre segment du côté opposé. Par exemple, si un joueur touche le triple anneau du 6, il perd son segment 11. Une mine terrestre ne peut être déclenchée qu'une fois par segment.

G27= Jeu 27 = PAINTBALL (3 variantes)

Ce jeu est très similaire à "CHAMP DE BATAILLE", mais il y a une manière différente de gagner la "bataille". Tout comme dans le paintball "réel", vous remportez le jeu en capturant le drapeau de l'adversaire. Pour capturer le drapeau, vous devez toucher le double bullseye deux fois. Les coups sur le simple bullseye ne comptent pas. Les coups sur le double bullseye sont ajoutés tout au long du jeu. Le gagnant est le premier joueur à soit toucher tous les segments de l'adversaire, soit capturer le drapeau de l'adversaire.

Niveaux de difficulté:

PAINTBALL DOUBLES :

Les joueurs doivent soit toucher le double bullseye trois fois pour capturer le drapeau de l'adversaire, soit désactiver les segments de l'adversaire en touchant les segments doubles.

PAINTBALL TRIPLES :

Les joueurs doivent soit toucher le double bullseye trois fois pour capturer le drapeau de l'adversaire, soit désactiver les segments de l'adversaire en touchant les segments triples.

Vue d'ensemble du jeu

Nr.	Nom	Nr.	Nom
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Forty One
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut-Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count-Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round-The-Clock	G27	Paintball
G14	Killer		

Important Notes

Conseils pour retirer les fléchettes

Tournez les fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre pour les retirer du tableau. Cela les rend plus faciles à retirer et prolonge la durée de vie des pointes.

Segment bloqué

Il peut arriver qu'un segment se bloque pendant le jeu. Si cela se produit, le jeu se mettra en pause, et l'affichage indiquera qu'un segment est bloqué. Pour débloquer le segment, retirez simplement la fléchette ou la pointe de fléchette cassée du segment. Si le problème persiste, agitez doucement le segment jusqu'à ce qu'il se desserre. Le jeu reprendra là où il s'est arrêté.

Pointes de fléchettes cassées

Parfois, une pointe peut se casser et rester coincée dans un segment. Essayez de saisir la pointe cassée avec des pinces ou des pincettes et retirez-la soigneusement. Si cela ne fonctionne pas, vous pouvez essayer de pousser la pointe cassée à travers le segment vers l'arrière. Utilisez un clou émoussé ou un outil similaire plus petit que le trou dans le segment pour pousser doucement la pointe cassée vers l'arrière jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. N'exercez pas une force excessive pour éviter d'endommager les composants électroniques derrière. Cette "réparation" mineure doit être effectuée avec le cordon d'alimentation débranché. Veuillez noter que les pointes de fléchettes en plastique peuvent parfois se casser. Des pointes de rechange sont incluses avec le jeu de fléchettes, et des pointes supplémentaires peuvent être achetées auprès de détaillants spécialisés au besoin.

Fléchettes

Veuillez utiliser des fléchettes qui pèsent moins de 18 grammes pour ce jeu de fléchettes. Les ensembles de fléchettes inclus pèsent chacun 12 grammes et sont équipés de pointes en plastique standard. Des pointes de rechange et 12 fléchettes sont incluses avec le jeu de fléchettes. Veuillez noter que les fléchettes ne sont pas couvertes par la garantie car ce sont des articles consommables. Des fléchettes supplémentaires peuvent être achetées auprès de détaillants spécialisés au besoin.

Nettoyage

Utilisez un chiffon à poussière ou un chiffon légèrement humide pour le nettoyage. Si nécessaire, des agents de nettoyage doux peuvent être utilisés. Évitez d'utiliser des agents de nettoyage tranchants ou à base d'ammoniac, car ils peuvent endommager le jeu de fléchettes. Ne laissez pas les liquides pénétrer dans le tableau de fléchettes, car cela peut causer des dommages permanents.

Ces directives vous aideront à profiter du jeu de fléchettes en toute sécurité et à entretenir l'équipement pour une utilisation durable.

Conditions de garantie

Les conditions de garantie légales en vigueur s'appliquent. Pour les commandes de pièces de rechange et les demandes de réparation, veuillez soumettre vos demandes exclusivement par écrit, accompagnées du reçu d'achat et en précisant le numéro de pièce souhaité, à votre point d'achat ou directement à :

Fabricante

WINSPORT GmbH & Co. KG

Waldstrasse 21

DE-86517 Wehringen

Germany

info@winsport.de

+49 8234 90493-0

WEEE-Reg.-Nr.: DE 91046067



Remarque sur l'élimination

Cet appareil électrique ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers en fin de vie. Veillez à ce que l'appareil et tous les composants associés soient correctement éliminés afin d'éviter les impacts négatifs potentiels sur l'environnement et la santé pouvant résulter d'une élimination inappropriée de l'ancien appareil.

Le symbole sur le produit indique qu'il ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers ordinaires, mais doit être remis aux systèmes de collecte municipaux respectifs pour les déchets électriques et électroniques.

