



DARTSPIEL MIT LCD DISPLAY

DDS 18E

ARTIKEL-NR. 10713



**LESEN SIE DIE BEDIENUNGSANLEITUNG UND DIE SICHERHEITSHINWEISE
VOR DER ERSTEN VERWENDUNG GRÜNDLICH DURCH!**

DEMA-VERTRIEBS GMBH • IM TOBEL 4 • 74547 ÜBRIGSHAUSEN
WWW.FIXVERSAND-SPIELWARENLAND.DE

© DEMA VERTRIEBS-GMBH

LETZTE AKTUALISIERUNG: 28.05.2021

Inhaltsverzeichnis

1 SICHERHEITSHINWEISE.....	3
1-1 Bestimmungsgemäße Verwendung	3
1-2 Piktogrammerläuterung.....	3
2 AUFBAU.....	4
2-1 Montage an der Wand.....	4
2-2 Der Dartpfeil	4
3 BEDIENUNG	5
3-1 Bedienfeld	5
3-2 Bedeutung der Soundgeräusche	5
3-3 Dartpfeile werfen	5
3-4 Einteilung der Dartscheibe	6
4 SPIELVARIANTEN	7
5 PROBLEMBEHEBUNG	12
6 WARTUNG UND PFLEGE.....	12
7 ENTSORGUNG	12
8 TECHNISCHE DATEN.....	12
9 CE-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG	13

1 SICHERHEITSHINWEISE

- Änderungen die dem technischen Fortschritt dienen, können ohne Vorankündigung vom Hersteller getätigt werden und sind eventuell in der Bedienungsanleitung noch nicht berücksichtigt.
- Kontrollieren Sie das Gerät vor Inbetriebnahme auf Vollständigkeit und Funktion!
- Nehmen Sie niemals ein defektes oder funktionsunfähiges Gerät in Betrieb! Kontaktieren Sie den Hersteller oder lassen Sie das Gerät von einem Fachmann kontrollieren.
- Arbeiten Sie immer mit Bedacht und der nötigen Vorsicht!
- Wenden Sie auf keinen Fall übermäßige Gewalt an!
- Achten Sie darauf, dass sich niemals Personen oder Tiere in der Wurflaufbahn befinden!
- Werfen Sie niemals mit den Dartpfeilen auf Personen oder Tiere!
- Vergewissern Sie sich, dass das Dartspiel fest an der Wand montiert ist!
- Verwenden Sie für dieses Dartspiel nur Pfeile mit einer weichen Spitze (sogenannte "Soft-Tips")! Pfeile mit Metallspitzen dürfen nicht verwendet werden!
- Achten Sie darauf, dass sich Zuschauer bzw. Mitspieler während des Wurfs immer hinter des Werfenden Spielers befinden.
- Werfen Sie die Dartpfeile mit einer angemessenen Kraft. Ein zu starker Wurf kann sowohl die Scheibe beschädigen, als auch (falls der Pfeil abprallt), Personen verletzen!
- Es darf nur eine Person gleichzeitig auf die Dartscheibe werfen!
- **Das Dartspiel ist kein Spielzeug! Es ist für Kinder unter 14 Jahren nicht geeignet!**
- Bewahren Sie die Dartpfeile stets außerhalb der Reichweite von Kindern auf!
- Entnehmen Sie die Batterien aus dem Gerät, wenn dieses für eine längere Zeit nicht in Benutzung ist.
- Halten Sie das Gerät von Regen, Nässe und Feuchtigkeit fern.
- Spielen Sie niemals wenn Sie müde sind oder unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen, Medikamente oder sonstigen Rauschmitteln stehen!
- Verwahren Sie Verpackungsteile (Folien, Plastikbeutel, Styropor, etc.) nur an Orten auf, die Kindern insbesondere Säuglingen nicht zugänglich sind, da Verpackungsteile oft nicht erkennbare Gefahren bergen (z. B. Erstickungsgefahr).

1-1 BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG

- Das Dartspiel eignet sich für den Freizeitgebrauch in Innenräumen für Personen über 14 Jahren.
- Das Dartspiel eignet sich nicht für den Turniersport.

1-2 PIKTOGRAMMERLÄUTERUNG

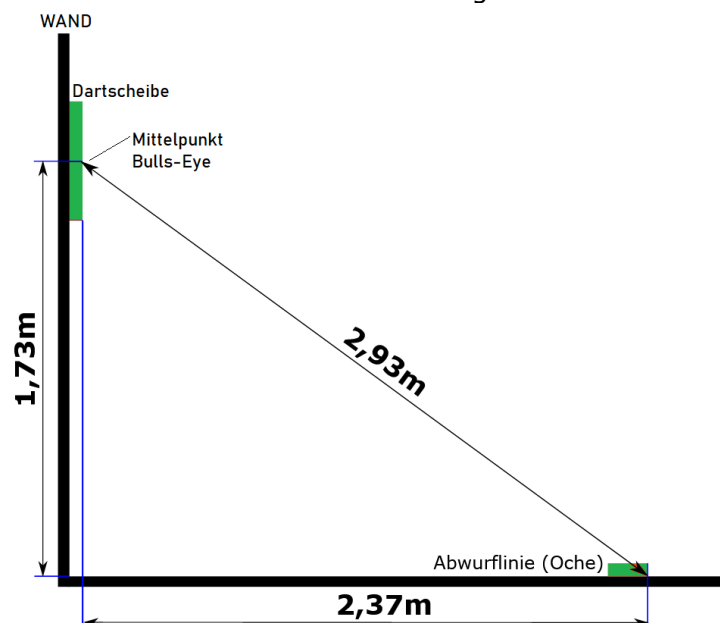


Für Kinder unter 14 Jahren nicht geeignet!

2 AUFBAU

2-1 MONTAGE AN DER WAND

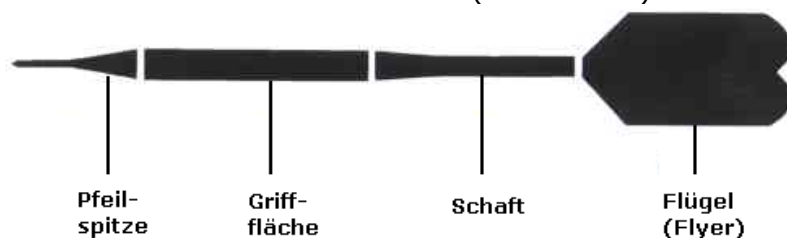
- Wählen Sie einen Ort zum Aufhängen der Dartscheibe, an dem mind. 3 Meter Platz vor der Scheibe ist.
- Die korrekte Montage-Höhe entnehmen Sie der Skizze weiter unten.
- Suchen Sie sich eine stabile Wand aus und zeichnen die Montagelöcher mit z.B. einem Bleistift auf die Wand ein. **WICHTIG:** Stellen Sie sicher, dass hinter der ausgewählten Wand keine Leitungen (z.B. Stromleitungen) entlang führen!
- Wählen Sie für das Aufhängen der Scheibe passenden Schrauben und Dübel aus.
- Bohren Sie die Löcher mit einer Bohrmaschine in die Wand und stecken Sie die Dübel in die Bohrlöcher.
- Drehen Sie die Schrauben in die Dübel und hängen Sie die Scheibe auf.



- Markieren Sie die Wurflinie auf dem Boden, z.B. mit einem leicht entfernbarem Klebeband.
- Stecken Sie passende Batterien in das Gerät (3xAA 1,5V) um sie in den Betrieb zu nehmen.

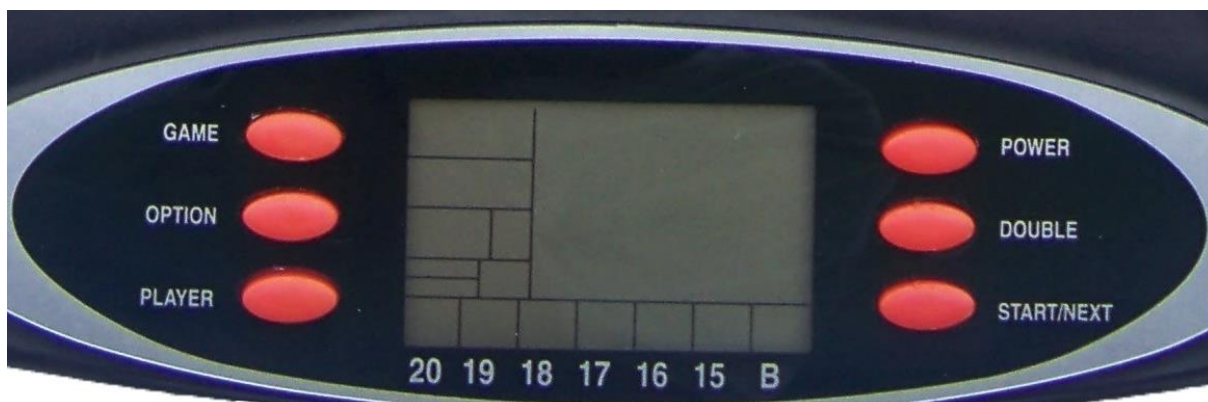
2-2 DER DARTPFEIL

- Verwenden Sie nur Dartpfeile mit einem Maximalgewicht von 10 g und einer Kunststoffspitze! Schwerere Pfeile und Pfeile mit Metallspitzen können die Dartscheibe beschädigen!
- Tauschen Sie beschädigte oder abgebrochene Teile sofort aus.
- Halten Sie den Pfeil immer an der Grifffläche (siehe unten).



3 BEDIENUNG

3-1 BEDIENFELD



1. Drücken Sie die "**POWER**"-Taste und gehen Sie in den normalen Betriebszustand, nachdem Sie einen Ton gehört haben.
2. Verwenden Sie die "**GAME**"-Taste, um Spiele auszuwählen (G01-G18). Die "**GAME**"-Taste kann auch zum Verlassen des Spiels und zurück zum Anfangsstatus verwendet werden.
3. Mit der Taste "**OPTION**" können Sie ein Sub-Game auswählen. (G01-G18)
4. Wählen Sie mit der Taste "**PLAYER**" die Anzahl der Spieler vor dem Spielen, der Standardwert ist 2.
5. Die Taste "**DOUBLE IN/OUT**" wird nur für G02 verwendet, bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung des Spiels für Details.
6. Die Taste "**START/NEXT**" wird verwendet, um ein Spiel zu starten oder zum nächsten Spieler zu wechseln.

3-2 BEDEUTUNG DER SOUNDGERÄUSCHE

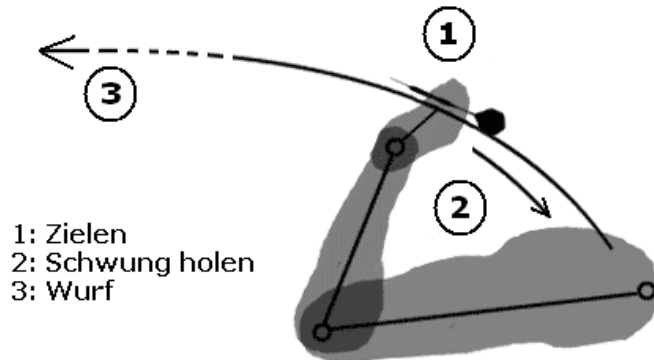
- "**Laser**" --- Ton stellt dar, dass die einzelnen Segmente getroffen wurden.
- "**Double**" --- Der Ton repräsentiert, dass das Double-Segment getroffen wurde.
- "**Triple**" --- Ton repräsentiert, dass das Dreifach-Segment getroffen wurde.
- "**Score**" --- Der Ton repräsentiert das Scoring.
- "**Close**" --- Ton stellt Scoring Segment geschlossen dar.
- "**Open**" --- Ton repräsentiert ein geöffnetes Scoring Segment.
- "**Too High**" --- Ton stellt dar, dass die Punkte subtrahiert werden.
- "**Winner**" --- Ton repräsentiert den ersten Gewinner erscheint.
- "**Bull's-Eye**" --- Ton stellt dar, dass das Bulls-Eye getroffen wurde.
- "**Next/Player**" --- Ton zeigt an, dass der nächste Spieler spielt, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat.
- "**Ye**" --- Ton repräsentiert, dass das Zielsegment getroffen wurde.
- "**Sorry**" --- Ton repräsentiert, dass das Zielsegment nicht getroffen wurde.

3-3 DARTPFEILE WERFEN

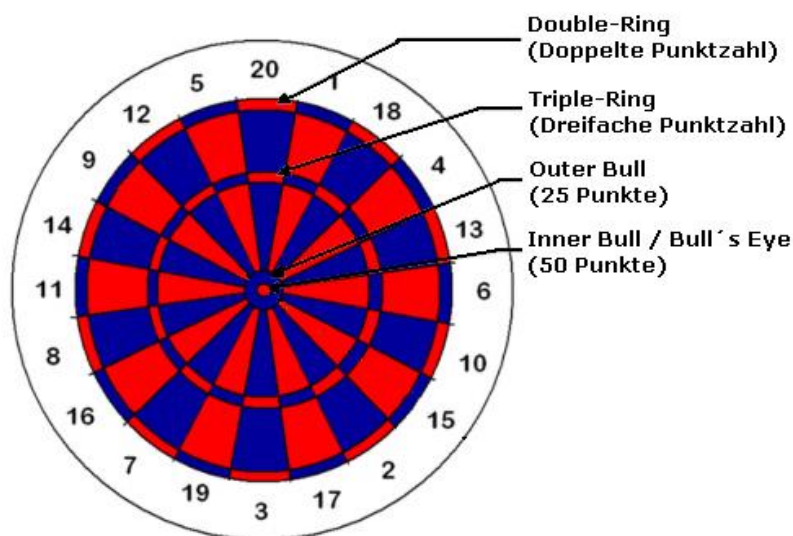
- Stellen Sie sich gerade an die Wurflinie. Achten Sie darauf dass sich keine Personen in der Flugbahn befinden.
- Nehmen Sie einen Dartpfeil und halten Sie diesen wie einen Stift mit Ihren Fingern an der Grifffläche fest.

- Halten Sie Ihren Arm waagrecht zur Dartscheibe und winkeln Sie Ihren Unterarm (wie unten zu sehen) an um zu zielen.
- Holen Sie mit Ihrem Unterarm Schwung (niemals mit dem ganzen Arm!) und werfen Sie den Pfeil in einer flüssigen Bewegung auf die Dartscheibe.

TIPP: Wichtig ist, dass Sie nur den Wurfarm bewegen, kein anderes Körperteil sollte sich während des Wurfs bewegen!



3-4 EINTEILUNG DER DARTSCHEIBE



Name	Wert (Punkte)
Bull's Eye - Zentrum (Inner Bull)	50
Bull - Außenring (Outer Bull)	25
Einfachring	Einfache Segmentwertigkeit
Zweifachring (Double-Ring)	Doppelte Segmentwertigkeit
Dreifachring (Triple-Ring)	Dreifache Segmentwertigkeit

4 SPIELVARIANTEN

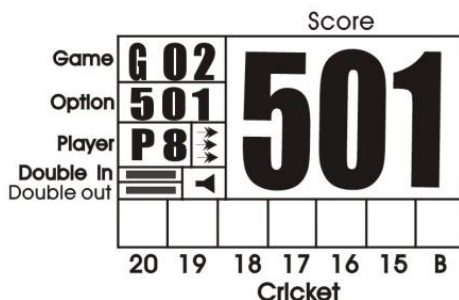
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Die Punkte für jeden Spieler werden addiert, wenn das homologe Segment getroffen wird, bis die angegebene Punktzahl erreicht ist. Derjenige, der zuerst die angegebene Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist Sieger.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei jedem Treffer des Spielers wird von der angegebenen Punktzahl der homologe Punkt des Treffers abgezogen. Derjenige, der zuerst die angegebene Punktzahl auf "NULL" reduziert, ist der Gewinner.

Die Spieler können mit der Taste "DOUBLE IN/OUT" verschiedene Spielmodi auswählen. (Siehe das Bild unten.)



Doppelt in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Wenn auf dem LCD-Bildschirm "Double In" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel "Double In" gespielt wird, das nur durch das Treffen der doppelten Wertungssegmente gestartet werden kann.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Wenn "Double out" auf dem LCD-Bildschirm angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel "Double Out" gespielt wird, das nur durch das Treffen der doppelten Wertungssegmente beendet werden kann. Wenn der Punktestand des Spielers auf 1 oder unter 0 sinkt, bedeutet dies "Burst Dart" und der Spieler kann in dieser Runde keine Punkte erhalten, sondern nur den Punktestand der letzten Runde behalten.

Doppelter Ein-/Ausgang (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Wenn sowohl "Double in" als auch "Double out" auf dem LCD-Bildschirm angezeigt werden, bedeutet dies, dass das Spiel "Double in" und "Double out" gespielt wird, das nur durch das Treffen der doppelten Wertungssegmente beginnen und enden kann. Wenn der Punktestand des Spielers auf 1 oder unter 0 sinkt, bedeutet dies "Burst Dart" und der Spieler kann in dieser Runde keine Punkte erhalten, sondern nur den Punktestand der letzten Runde behalten.

G03 Runde Uhr (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Bedeutet, ein beliebiges Wertungssegment zu treffen, um Punkte zu erhalten.

"5" Treffen Sie die Wertungssegmente von 1 bis 5. "10" Treffen Sie die Wertungssegmente von 1 bis 10.

"15" Treffen Sie die Wertungssegmente von 1 bis 15. "20" Treffen Sie die Wertungssegmente von 1 bis 20.

2. Der Spieler sollte Darts auf das Segment schießen, das auf der Anzeige der Dartscheibe basiert. Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe "Ye" oder "Sorry" aus. Nachdem das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt.

G04 Runde Uhr-Doppel (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Bedeutet, dass nur doppelt gewertete Segmente getroffen werden, um Punkte zu erhalten. Andere Funktion wie bei **G03**.

G05 Runde Uhr-Dreifach (305, 310, 315, 320)

1. "305, 310, 315, 320" Bedeutet, dass nur dreifach gewertete Segmente getroffen werden, um Punkte zu erhalten. Die andere Funktion ist die gleiche wie bei **G03**.

G06 Einfache Grille (000, 020, 025)

1. Sie ist nur gültig, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder Volltreffer getroffen werden.

2. Der Spieler, der zuerst alle oben genannten Zahlen dreimal trifft, ist der Gewinner.

Einzelne Wertungssegmente----- einmal zählen

Doppeltes Scoring-Segment ----zählen zweimal treffen

Dreifaches Scoring-Segment treffen ---- dreimal zählen

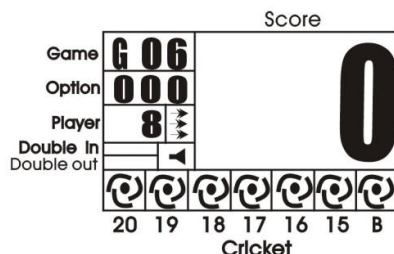
3、 "000" - Der Spieler kann jedes Segment von 15,16,17,18,19,20 und Volltreffer treffen. Es gibt keine Priorität für diese Segmente.

4、 "020"-Der Spieler muss zuerst dreimal die 20 treffen, dann folgen in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15 und Volltreffer.

5、 "025"-Der Spieler muss zuerst dreimal ins Schwarze treffen, dann folgen in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.

6、 Jedes Segment hat drei " (" -Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, wird ein " (" eingeschaltet. Wenn alle " (" eingeschaltet sind, ist das Spiel beendet. (Siehe das Bild unten.)

7、 Der Spieler, der zuerst alle " (" einschaltet, ist der Gewinner.



G07 Ergebnis Cricket (E00、E20、E25)

1、 Es ist nur gültig, wenn 15,16,17,18,19,20 oder Volltreffer getroffen wird.

2、 Der Spieler sollte alle oben genannten Zahlen treffen.

Einzelne Wertungssegmente----- einmal zählen

Zweimal Wertungssegmente ---- zweimal zählen

Dreifach Wertungssegmente -- dreimal zählen

3、 "E00" - Der Spieler kann jedes Segment von 15,16,17,18,19,20 und Volltreffer treffen. Es gibt keine Priorität für diese Segmente.

4、 "E20"-Der Spieler muss zuerst dreimal die 20 treffen, dann folgen der Reihe nach 19, 18, 17, 16, 15 und Volltreffer.

5、 "E25"-Der Spieler muss zuerst dreimal ins Schwarze treffen, dann folgen in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.

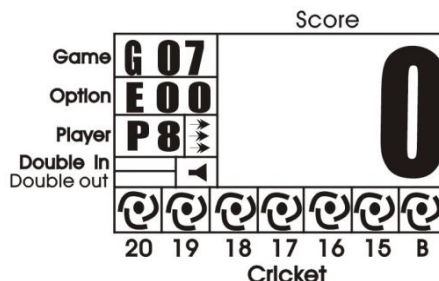
6、 Jedes Segment hat drei " (" Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, wird ein " (" eingeschaltet.

7、 Wenn der Spieler das Wertungssegment 3 Mal getroffen hat, wird es geöffnet, um für diesen Spieler gepunktet zu werden, aber es wird geschlossen und kann nicht gepunktet werden, wenn es 3 Mal von allen Spielern getroffen wurde.

8、 Jeder Spieler muss versuchen, das Scoring-Segment so weit wie möglich zu treffen, wenn es sich im Status "offen" befindet.

9、 Nachdem das Segment dreimal von allen Spielern getroffen wurde, wird es geschlossen. Die Spieler sollten ein anderes durch die Dartscheibe angezeigtes Wertungssegment treffen, um zu punkten.

10、 Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht, nachdem alle Wertungssegmente geschlossen wurden, ist der Gewinner. (Siehe das Bild unten.)



G08 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)

1、 Es ist nur gültig, wenn 15,16,17,18,19,20 oder Volltreffer getroffen wird.

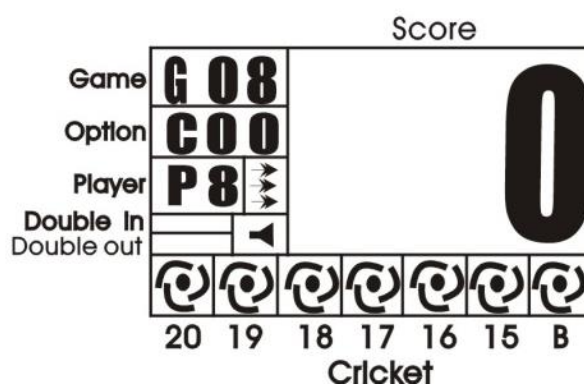
2、 Der Spieler sollte sich bemühen, alle oben genannten Zahlen zu treffen.

Einzelne Wertungssegmente----- einmal zählen

Doppeltes Scoring-Segment ----zählen zweimal treffen

Dreifaches Scoring-Segment treffen---drei Mal zählen

3. "C00" - Der Spieler kann jedes Segment von 15,16,17,18,19,20 und Volltreffer treffen. Es gibt keine Priorität für diese Segmente.
4. "C20"-Der Spieler muss zuerst dreimal die 20 treffen, dann folgen der Reihe nach 19, 18, 17, 16, 15 und Volltreffer.
5. "C25"-Der Spieler muss zuerst dreimal ins Schwarze treffen, dann folgen in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Jedes Segment hat drei " (" Anzeigen. Wenn es einmal getroffen wird, wird ein "(" eingeschaltet.
7. Wenn der Spieler das Wertungssegment 3 Mal getroffen hat, ist es für diesen Spieler offen, um für Punkte getroffen zu werden, aber es wird geschlossen und kann nicht für Punkte getroffen werden, wenn es von allen Spielern 3 Mal getroffen wurde.
8. Die vom aktuellen Spieler gemachten Punkte werden zu allen Gegnern addiert.
9. Jeder Spieler muss versuchen, das Scoring-Segment so weit wie möglich zu treffen, wenn es sich im Status "offen" befindet.
10. Nachdem das Segment dreimal von allen Spielern getroffen wurde, wird es geschlossen. Die Spieler sollten ein anderes, durch die Dartscheibe angezeigtes Wertungssegment treffen, damit die Gegner Punkte erhalten.
11. Der Spieler, der die niedrigste Punktzahl erreicht, nachdem alle Segmente geschlossen sind, ist der Gewinner. (Siehe das Bild unten.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kann als ausgewählter Wert gewählt werden. Der Spieler sollte das Wertungssegment von 1 bis 18 der Reihe nach treffen. (Beim ersten Zug die 1 treffen, beim zweiten Zug die 2 und so weiter). Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe "Ye" aus, oder sie gibt "Sorry" aus. Nachdem das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt.
2. Der Spieler sollte versuchen, eine möglichst niedrige Punktzahl zu erreichen. Wenn drei Darts einer Runde fehlen, bedeutet dies einen "schlechten Dart" und der Spieler erhält 5 Punkte. Wenn ein dreifaches Wertungssegment getroffen wird, erhält der Spieler 1 Punkt. (Adlerpfeil) Trifft er ein doppeltes Wertungssegment, erhält der Spieler 2 Punkte. (Vogelpfeil) Trifft er ein einfaches Wertungssegment, erhält der Spieler 3 Punkte. Der Spieler kann jeden der 3 Pfeile wählen, um eine Runde zu beenden, aber nur der letzte Pfeil wird zur Berechnung der Punkte verwendet.
3. Wenn der Spieler mit dem ersten Pfeil das einzelne Wertungssegment trifft und 3 Punkte erhält, kann der Spieler entscheiden, ob er in die nächste Runde einsteigen möchte. Wenn er eine niedrigere Punktzahl erreichen möchte, kann der Spieler weiter treffen. Wenn jedoch die beiden anderen Pfeile fehlen, erhält der Spieler schließlich 5 Punkte.
4. Der Spieler, der die ausgewählte Punktzahl erhält, wird aus dem Spiel geworfen. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist dieser Spieler der Gewinner. Oder wenn alle 18 Züge beendet sind, ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl der Gewinner.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Die Zahlensegmente werden auf dem Bildschirm angezeigt. Der Spieler, der zuerst alle Zahlensegmente für 3 Mal trifft, ist der Gewinner. Wenn ein Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe "Ye" oder "Sorry" aussprechen. Nachdem das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt.
2. 132---Treffen Sie die folgende Sequenz von 15, 4, 8, 14, 3 Segmenten.
3. 141-Hit folgende Sequenz von 17, 13, 9, 7, 1 Segmenten.
4. 168-Hit folgende Sequenz von 20, 16, 12, 6, 2 Segmenten
5. 189- Treffen Sie folgende Sequenz von 19, 10, 18, 5, 11 Segmenten.
6. Der Spieler muss ein Zahlensegment dreimal treffen und kann dann das nächste Zahlensegment treffen.
Schlagen Sie ein einzelnes Wertungssegment ---- einmal an.

Doppelter Treffer im Segment ---- zählt zweimal.

Dreifaches Scoring-Segment ---- dreimal treffen.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet den ursprünglichen Lebenswert des Players.

2. Jeder Spieler hat zu Beginn einen Grundlebenswert. Wenn kein Lebenswert mehr übrig ist, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen. Der erste Spieler muss das zufällig ausgegebene Zahlensegment treffen.

3. Wenn das Ziel mit dem ersten oder zweiten Pfeil getroffen wird, kann der Spieler mit dem linken Pfeil ein neues Ziel für den nächsten Spieler bauen. Wenn der Spieler die Zielscheibe mit allen drei Pfeilen trifft, kann er keine neue Zielscheibe bauen und die Zielscheibe wird zufällig an den nächsten Spieler vergeben. Wenn der Spieler das Ziel nicht mit drei Pfeilen treffen kann, geht ein Lebenswert verloren, das Ziel wird vom nächsten Spieler getroffen. Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe "Ye" oder "Sorry" aus.

4. Es ist gültig, jede Stelle des Zielnummernsegments zu treffen, egal ob es sich um einfache, doppelte oder dreifache Wertungssegmente handelt.

5. Wenn es nur noch einen Spieler gibt, der einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

G12 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) means den ursprünglichen Lebenswert des Players.

2. Es ist nur gültig, wenn Sie das gleiche Wertungssegment (einfach, doppelt, dreifach) der Zielnummer treffen.

3. Andere Funktion wie bei **G11**.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means origination life value of the player.

2. Wenn Sie das Spiel betreten, zeigt das Score-Fenster "SEL" (Select) an, um den Spieler darauf hinzuweisen, ein Scoring-Segment für sich zu wählen. Das erste vom Spieler getroffene Wertungssegment wird als sein Segment ausgewählt, dann drücken Sie die Taste "NEXT", damit der nächste Spieler sein Wertungssegment auswählen kann. Nachdem alle Spieler die Wertungssegmente gewählt haben, beginnt das Spiel.

3. Nachdem alle Spieler ihre Wertungssegmente ausgewählt haben, beginnen sie zu treffen. Erst nachdem er das gewählte Wertungssegment getroffen hat, kann der Spieler im Laufe des Spiels zum Killer werden.

4. Wenn das Scoring-Segment eines Spielers vom gegnerischen Killer getroffen wird, wird diesem Spieler ein Lebenswert entzogen. Der Lebenswert kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.

5. Wenn der Spieler zum "Killer" geworden ist und sein Zielsegment erneut trifft, wird dem Spieler die "Killer"-Qualifikation aberkannt und er erhält einen Lebenswert weniger.

6. Der Killer-Spieler sollte am besten daran arbeiten, den Gegnern den Lebenswert zu nehmen, indem er das gegnerische Zielsegment trifft.

7. Wenn das Segment getroffen wird, spricht die Dartscheibe "Ye", oder spricht "Sorry" aus.

8. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet, dass der Spieler ein Killer werden kann, wenn er das ausgewählte Zahlensegment trifft, egal ob es sich um ein einfaches, doppeltes oder dreifaches Punktesegment handelt.

9. Wenn es nur noch einen Spieler gibt, der einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

10. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G14 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeutet ursprünglicher Lebenswert des Players.

2. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er die ausgewählte Zahl mit dem doppelten Wertungssegment trifft.

3. Andere Funktion wie bei **G13**.

G15 Killer-Dreifach (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bedeutet ursprünglicher Lebenswert des Players.

2. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er die ausgewählte Zahl mit einem dreifachen Punktesegment trifft.

3. Andere Funktion wie bei **G13**.

G16 Schießen Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) bedeutet ursprünglicher Lebenswert des Players.
2. Es wird zufällig ein Zahlensegment ausgegeben, das der Spieler treffen muss. Der Spieler muss es innerhalb von zehn Sekunden treffen, sonst ist der Treffer ungültig. Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe "Ye" oder "Sorry" aus. Nachdem das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt.
3. Jeder Treffer am "Ziel"-Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegment wird um einen Lebenswert reduziert.
4. Der Spieler, dessen Lebenswert zuerst auf 0 reduziert wurde, ist der Gewinner.

G17 Legs over(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet ursprünglicher Lebenswert des Players.
2. Zunächst wird eine Punktzahl nach dem Zufallsprinzip vergeben und der erste Spieler sollte versuchen, eine höhere Punktzahl als diese für insgesamt drei Darts zu erreichen. Wenn der erste Spieler eine niedrigere Punktzahl erreicht, wird dem Spieler ein Lebenswert abgezogen.
3. Der Spieler sollte versuchen, eine höhere Punktzahl zu erreichen als der vorherige Spieler in einer Runde. Wenn ein Spieler weniger Punkte erzielt als der vorherige Spieler mit insgesamt drei Darts, wird dem Spieler ein Lebenswert abgezogen.
4. Den Spielern ist es nicht erlaubt, den Spielstand zu löschen. Wenn der Spieler die START-Taste direkt drückt oder kein Pfeil das Segment trifft, verliert der Spieler ebenfalls einen Lebenswert.
5. Der Spieler wird eliminiert, wenn kein Lebenswert mehr übrig ist, und ein Ton wird als Erinnerung ausgegeben.
6. Wenn es nur noch einen Spieler gibt, der einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
7. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) bedeutet ursprünglicher Lebenswert des Players.
2. Zunächst wird eine Punktzahl nach dem Zufallsprinzip vergeben und der erste Spieler sollte versuchen, für insgesamt drei Darts weniger als diese Punktzahl zu erreichen. Wenn der erste Spieler eine höhere Punktzahl erreicht, wird dem Spieler ein Lebenswert abgezogen.
3. Es ist nicht erlaubt für 0 Punkt. Wenn der Spieler drei Darts verfehlt und 0 Punkt erhält, wird dem Spieler ein Lebenswert abgezogen und der Spielstand behält den ursprünglichen Wert.
4. Der Spieler sollte versuchen, weniger Punkte zu erzielen als der vorherige Spieler in einer Runde erreicht hat. Wenn ein Spieler eine höhere Punktzahl erzielt als die Gesamtpunktzahl des vorherigen Spielers, wird dem Spieler ein Lebenswert abgezogen.
5. Den Spielern ist es nicht erlaubt, den Spielstand zu löschen. Wenn der Spieler die START-Taste direkt drückt oder kein Pfeil das Segment trifft, verliert der Spieler ebenfalls einen Lebenswert.
6. Der Spieler wird eliminiert, wenn kein Lebenswert mehr übrig ist, und ein Ton wird als Erinnerung ausgegeben.
7. Wenn es nur noch einen Spieler gibt, der einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
8. Das Spiel sollte von mehr als 2 Spielern gespielt werden.

5 PROBLEMBEHEBUNG

• Keine Leistung

Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingesetzt sind oder ob die Batteriespannung niedrig oder leer ist.

• Spiel wird nicht gewertet

Prüfen Sie, ob sich das Spiel im Setup-Modus befindet oder ob das Spiel angehalten wird. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um zu sehen, ob das Spiel beginnt. Sie können auch prüfen, ob irgendwelche Wertungssegmente oder Funktionstasten feststecken.

• Steckengebliebenes Segment oder Taste

Während des Versands oder im Verlauf des normalen Spiels ist es möglich, dass die Wertungssegmente vorübergehend stecken bleiben. Wenn eine solche Situation eintritt, wird die automatische Punktevergabe unterbrochen. Durch vorsichtiges Entfernen des Pfeils oder Wackeln des Segments mit dem Finger können Sie das Segment befreien. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden und die Scoring-Funktionen sind wieder normal.

• Entfernen von abgebrochenen Spitzen

Die Kunststoffspitze ist sicherer, hält aber nicht ewig, sie kann brechen und in der Platine bleiben. Wenn dies geschieht, versuchen Sie, sie vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Denken Sie daran, je schwerer der Dart mit der Kunststoffspitze ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze verbiegt oder bricht.

• Leistung oder elektromagnetische Störung

Sollte es zu einer elektromagnetischen Störung kommen, kann die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise ein sprunghaftes Verhalten zeigen oder nicht mehr funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, eine Überspannung der Stromleitung, ein rollender Stromausfall oder zu große Nähe zu einem Elektromotor oder einer Mikrowelle). Um den normalen Betrieb des Spiels wiederherzustellen, nehmen Sie die Batterien für einige Sekunden heraus und setzen Sie sie dann wieder ein. Achten Sie darauf, dass Sie auch die Störquelle entfernen, die die Störung verursacht.

6 WARTUNG UND PFLEGE

- Verwenden Sie für die Reinigung der Dartscheibe niemals aggressive Reinigungs- oder Lösungsmittel!
- Nehmen Sie die Batterien vor längeren Perioden der Nichtnutzung aus dem Batteriefach auf der Rückseite des Geräts.
- Sollte eine Pfeilspitze in der Dartscheibe stecken bleiben, so ziehen Sie diese langsam und vorsichtig mit Hilfe einer Pinzette heraus.

7 ENTSORGUNG

Im Falle der Entsorgung dieses Gerätes wenden Sie sich bitte an die DEMA Vertriebs-GmbH, Ihren lokalen Händler oder einen lokalen Wertstoffverwerter. Führen Sie das Gerät keinesfalls einer kommunalen Sammelstelle zu! Entsorgen Sie das Gerät keinesfalls über den normalen Hausmüll! Sie leisten damit einen wichtigen Beitrag zur Erhaltung der Umwelt.

8 TECHNISCHE DATEN

Batteriebetrieb	3x AA 1,5V (Mignon)
Dartscheiben-Ø:	ca. 37,5 cm
Gewicht	ca. 1,1 kg

9 CE-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

EU-Konformitätserklärung

EU Declaration of Conformity

Hiermit erklären wir,
We herewith declare

DEMA-Vertriebs GmbH
Im Tobel 4, 74547 Übrigshausen, Germany

Dass das nachfolgend bezeichnete Gerät aufgrund seiner Konzipierung und Bauart sowie in der von uns in Verkehr gebrachten Ausführung den einschlägigen, grundlegenden Sicherheits- und Gesundheitsanforderungen den EU-Richtlinien entspricht.

That the following Appliance complies with the appropriate basic safety and health requirements of the EU Directive based on its design and type, as brought into circulation by us.

Bei einer mit uns nicht abgestimmten Änderung des Gerätes verliert diese Erklärung ihre Gültigkeit.

In case of alteration of the machine, not agreed upon by us, this declaration will cease to be valid.

Bezeichnung des Geräts:
Machine Description:

Dartspiel mit LCD Display

Modell-Nummer:
Model-number:

DDS 18

Artikel-Nr.:
Article-No.:

10713

Einschlägige EU-Richtlinien:
EU-Directives:

**2014/30/EU
2011/65/EU**

Angewandte harmonisierte Normen:
Applicable harmonized standards:

**EN 61000-6-1:2019
EN 61000-6-3:2007+A1:2011**

Dokumentenverantwortlicher:
Responsible for Documents:

**R. Gut
Birkichstrasse 8
74549 Wolpertshausen**

Ort:
Place:

Übrigshausen

Datum:
Date:

28.05.2021

Herstellerunterschrift:
Authorised Signature:



Angaben zum Unterzeichner:
Title of Signatory:

Hr. Abendschein, Geschäftsführer