

# GAME ON

PUNKTANZEIGE FÜR PFEILWERFEN

## INSTALLATION

Zur Befestigung mit Dübeln an der Wand wird empfohlen, zunächst mit einem kleineren Bohrer die beiden seitlichen Löcher zu bohren, wobei der Punktezähler in korrekter Position gehalten werden sollte, um Fehler beim Lochabstand zu vermeiden. Den Stecker an eine 230 VAC-Steckdose anschließen. Für eine direkte Verbindung, Lösen der Schrauben auf der Rückseite und Entfernen des Deckels, danach an das Klemmenbrett anschließen, wobei das bestehende Kabel zu entfernen ist.

## FUNKTIONSBLAUF

Mit der Taste **ON / OFF** schaltet man ein und aus.

Mit der Taste **SOUND ON/OFF** wird ein Signalton der Tasten ein-oder ausgeschlossen.

Die Taste **CANCEL GAMES** nullt die mittleren Zähler, die die Anzahl der Siege der beiden Spieler anzeigen (grün und rot).

Tasten **START 301, START 501, START 701** für Standardbeginne. Der Spieler der beginnt, wird durch das am mittleren Display 5 Sek. anhaltende Leuchten der entsprechenden Farbe angezeigt und kann geändert werden, indem man die Taste START erneut drückt oder auch mit der Taste ENTER. Bei jedem Start wechseln sich die Spieler beim Spielbeginn ab und die Taste ist für aufeinanderfolgende Spiele bequem.

Taste **START XXX** erlaubt das Spiel mit der gewünschten Ausgangspunktzahl zu beginnen, die mit den numerierten Tasten eingegeben und mit der Taste ENTER bestätigt wird. Ist der mit ENTER bestätigte Wert null, arbeitet die Punktanzeige mit Erhöhung d.h., die Punkte werden nicht abgezogen sondern aufaddiert, um eine beliebig hohe Punktzahl zu erreichen (HIGH SCORE).

Taste **1 PLAYER** wird für das Einzelspiel verwendet. Drücken dieser Taste nach START.

**GELBE** Tasten Eingabe der erreichten Punkte und mit ENTER bestätigen. Die Taste + ermöglicht das Aufaddieren der Punkte der 3 Pfeile, falls gewünscht (zum Beispiel: 15+25+36 ENTER). Im Fall eines Fehlers, sofern ENTER noch nicht gedrückt wurde, drücken Sie CANCEL, andernfalls MEMORY DOWN und dann CANCEL.

Tasten **MEMORY UP** und **MEMORY DOWN** ermöglichen das Herauf- und Heruntergleiten im Speicher, um die vorab eingegebenen Punktzahlen anzuzeigen und das mittlere Display zeigt die entsprechenden geworfenen Pfeile an. Die zuletzt eingegebene Punktzahl kann durch Drücken der Taste MEMORY DOWN und darauffolgendes Drücken der Taste CANCEL gelöscht werden.

Taste **DARTS** ununterbrochen gedrückt halten, um zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Anzahl der geworfenen Pfeile anzuzeigen.

Taste **AVERAGE** zeigt zu jedem beliebigen Zeitpunkt die durchschnittliche Punktzahl pro Pfeil an. Wird in 2 Phasen angezeigt : erst der Gesamtwert und dann die Dezimal stellen. Beispiel : 30,45 = 30 \_ und dann \_ 45 . Um den genauen Durchschnitt bei Spielende zu erhalten, sofern das Spiel mit 1 oder 2 Pfeilen, anstatt mit 3 beendet wurde, drücken Sie wiederholt die Taste 1 oder 2 und danach die Taste AVERAGE.

## OPTIONALS

**TELE-IR** (Fernbedienung). Jeder Punktezähler kann jeweils nur von einer Fernbedienung gesteuert werden. Abstimmung eines Punktezählers auf eine Fernbedienung: Man stelle sich vor den Punktezähler und halte die Taste **ON-OFF** der Fernbedienung gedrückt, bis der Punktezähler sich mindestens 6-mal an- und ausgestellt hat. Dieser Vorgang dauert zirka 20 Sekunden. Falls während der Abstimmung eines Punktezählers im gleichen Raum noch andere Punktezähler sein sollten, müssen diese vom Empfang der Fernbedienung abgeschirmt werden. Versorgung: mit Alkalibatterie 9 Volt. Betriebsautonomie: etwa 140.000 Arbeitsgänge. Reichweite: 15 m.

**REMOTE CONTROL** (Tastatur getrennt, verbunden durch 7m kabel). Die Tastatur mit den beiden Frontschrauben in der für den Bediener am besten erreichbaren Position befestigen.