



Funktionstasten	
	Ein/Aus
	Ton
	Start
	Weiter
	Pause
	Zurück
	Reset

Es stehen 8 programmierte Spiele zur Auswahl

- **Punkteähler einschalten:** Drücken Sie .
- Nach dem Einschalten zeigt die Anzeigetafel HOME „01“ an (= Spiel 01).
- **Spiel auswählen und bestätigen:** Drücken Sie wiederholt / , um eines der 8 Spiele (01 bis 08) auszuwählen. Drücken Sie .
- **Ton ein-/ausschalten:** Drücken Sie .
- **Spiel-Countdown unterbrechen/fortfahren:** Drücken Sie .
- **Spiel zurücksetzen:** Halten Sie 3 Sekunden lang gedrückt.
- **Punkteähler ausschalten:** Halten Sie 3 Sekunden lang gedrückt.

- **Tipp:** Markieren Sie die Wurfelinie mit Klebeband/Kreide etc. auf dem Fußboden.
- **Spiel auswählen und bestätigen:** Drücken Sie wiederholt / , um eines der 8 Spiele (01 bis 08) auszuwählen. Drücken Sie .
- **Spieleranzahl / Spielzeit einstellen:** Drücken Sie wiederholt / , um – die Spieleranzahl (P1 / P2 / P3 / P4) bzw. – die Spielzeit einzustellen.
- Die erzielten Punkte der Spieler werden auf den Anzeigetafeln angegeben:
Anzeigetafel HOME = Spieler P1 (und P3)
Anzeigetafel VISITOR = Spieler P2 (und P4)
- Bestätigen Sie die Auswahl jeweils mit .
- **Spiel starten:** Drücken Sie .
- **Spiel neu starten:** Drücken Sie nach Spielende . Ein neues Spiel startet.

Hinweis: Wenn innerhalb von 15 Minuten kein Wurf registriert oder keine Taste gedrückt wird, schaltet sich der Punkteähler automatisch aus.

Spiel	Beschreibung
01	<p>: 30, 45 oder 60 Sekunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Korb zählt 2 Punkte (in den letzten 10 Sekunden zählt jeder Treffer 3 Punkte). • Jeder Spieler hat 5 Sekunden Zeit für einen Korb (ein 5-Sekunden-Countdown wird auf der Anzeigetafel abgezählt). • Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt (LED blinkt beim Gewinner).
02	<p>: 30, 45 oder 60 Sekunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Korb zählt 3 Punkte. • Jeder Spieler hat 5 Sekunden Zeit für einen Korb (ein 5-Sekunden-Countdown wird auf der Anzeigetafel abgezählt). • Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt (LED blinkt beim Gewinner).
03	<p>: 30, 45 oder 60 Sekunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Treffer im HOME-Korb: +2 Punkte für Spieler P1 <u>und</u> -2 Punkte für Spieler P2. • Treffer im VISITOR-Korb: +2 Punkte für Spieler P2 <u>und</u> -2 Punkte für Spieler P1. • Der erste Spieler mit 10 Punkten gewinnt.
04	<ul style="list-style-type: none"> • Spieler P1 hat 2 Sekunden Zeit für einen Treffer auf den HOME- oder VISITOR-Korb. <p>Option 1: Spieler P1 <u>erzielt einen</u> Korb: Die LED blinkt 2x. Nun ist Spieler P2 an der Reihe.</p> <p>Option 2: Spieler P1 <u>erzielt keinen</u> Korb: Spieler P1 wird der Buchstabe H auf seiner Anzeigetafel zugeteilt. Spieler P1 muss nun erneut versuchen, innerhalb von 2 Sekunden einen Korb zu werfen. Gelingt ihm das nicht, erhält er den Buchstaben O zugeteilt. Falls Spieler P1 in den folgenden Runden keinen Korb wirft, erhält er zusätzlich die Buchstaben R, S, und E und scheidet aus dem Spiel aus. Sollte er aber v... blauf des Spiels einen Korb werfen, blinkt die LED und Spieler P2 ist... der Reihe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auch die nächsten Spieler müssen versuchen, vor Ablauf ihrer... ründigen Zeit Körbe zu werfen. ... er, die das vollständige Wort HORSE (= Pferd) zugeteilt ... ommen haben, scheidet aus dem Spiel aus. Die übrigen Spieler ... ederholen die Spielschritte, bis das Spiel beendet ist. ... er letzte Spieler, der HORSE buchstabiert, gewinnt.

Spiel	Beschreibung
05	<p>: <40 Sekunden pro Spieler</p> <p>Anzeigetafel HOME = Spieler P1 (gefolgt von P2, P3 und P4) und Anzeige der erzielten Punkte</p> <p>Anzeigetafel VISITOR = 24 Punkte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falls Spieler P1 innerhalb der Spielzeit 24/52/68/86 Punkte erzielen sollte, verlängert sich die Spielzeit jeweils um 10/20/10/20 Sekunden. • Nach der Spielzeit von Spieler P1 wird ein Countdown von 5 Sekunden abgezählt. Nun ist Spieler P2 an der Reihe. • Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt (LED blinkt beim Gewinner). • Das Spiel endet, wenn ein Spieler 99 Punkte erzielt. <p>Anzeigetafel HOME = Spieler P1 (gefolgt von P2, P3 und P4) Anzeigetafel VISITOR = Anzeige der erzielten Punkte</p>
06	<ul style="list-style-type: none"> • Sobald Spieler P1 einen Punktestand von 14 Punkten aufweist <u>oder</u> 99 Sekunden vergangen sind, endet seine Spielzeit. • Nach der Spielzeit von Spieler P1 wird ein Countdown von 5 Sekunden abgezählt. Nun ist Spieler P2 an der Reihe. • Der Spieler, der das Spiel zuerst beendet, gewinnt (LED blinkt beim Gewinner).
07	<p>: 30, 45 oder 60 Sekunden</p> <p>Anzeigetafel HOME = Spieler P1 (gefolgt von P2, P3 und P4) Anzeigetafel VISITOR = Anzeige der erzielten Punkte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die LED über dem HOME- oder über dem VISITOR-Korb blinkt. Für einen Treffer in den entsprechenden Korb erhält Spieler P1 2 Punkte. • Nach der Spielzeit von Spieler P1 wird ein Countdown von 5 Sekunden abgezählt. Nun ist Spieler P2 an der Reihe. • Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt (LED blinkt beim Gewinner).
08	<p>: 30, 45 oder 60 Sekunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Treffer im HOME-Korb: 2 Punkte für Spieler P1 und P3 (in den letzten 10 Sekunden zählt jeder Treffer in diesen Korb 3 Punkte). • Treffer im VISITOR-Korb: 2 Punkte für Spieler P2 und P4 (in den letzten 10 Sekunden zählt jeder Treffer in diesen Korb 3 Punkte). • Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

