



Jeu de Fléchettes Électronique

Manuel de l'Utilisateur & Instructions de Jeu

Merci d'avoir choisi le jeu de fléchettes électronique

Chapitre 1 Préface

1.1 Avertissement

- Ce produit n'est pas un jouet pour les enfants, la surveillance d'un adulte est nécessaire.
- Veuillez éteindre et débrancher la fiche d'alimentation quand ce produit n'est pas utilisé.

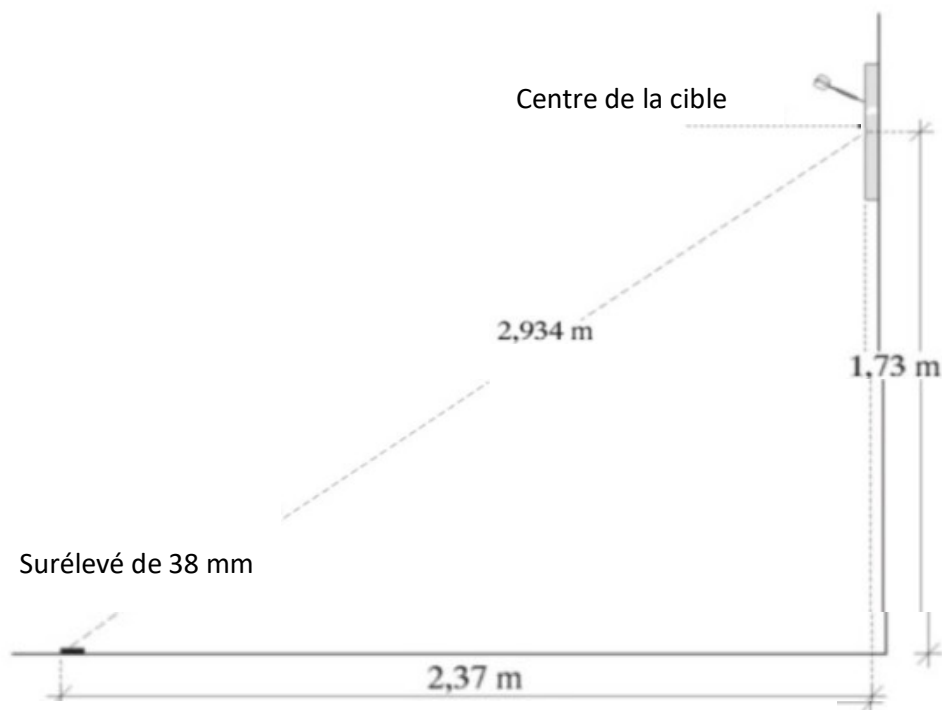
1.2 Introduction du produit

- C'est un jeu de fléchettes électronique avancé avec un affichage à sept segments (LED), y compris 27 types de jeu et 216 options. Jusqu'à 1 à 8 joueurs peuvent jouer simultanément à la cible électronique, le nombre de joueurs par défaut est 2 et le score est automatique pour chaque segment.
- L'adaptateur secteur nécessite une sortie de 9V 500 mA. La sortie maximum à vide doit être inférieure à 14V DC.
- Le produit passera en mode de sommeil (économie d'énergie) si aucune action sur un bouton ni aucune action de lancer de fléchettes pendant 10 minutes. Toute action de bouton ou action de lancer de fléchettes sur la cible réveillera le produit.

1.3 Conseils d'installation

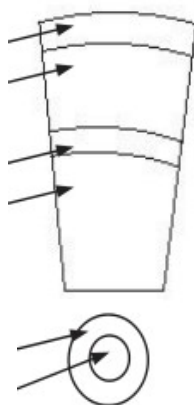
Sélectionnez un terrain plat de 3 mètres de large, fixez le jeu de fléchettes à un mur avec des vis. La distance entre la ligne de départ et le jeu de fléchettes est de 2,37 M et le centre de la cible a une hauteur de 1,73 M. (Voir l'image suivante)

Distance de projection



1.4 Règles de Score

<u>Zone</u>	<u>Règles</u>
Zone Simple	Score*1
Double Zone	Score*2
Triple Zone	Score*3
Zone Simple	Score*1
Centre de Cilbe Simple	25*1
Double Centre de cilbe	25*2



Chapitre 2 Mode d'emploi

Opération de bouton :

1. « **Game** » (**Jeu**), utilisé pour sélectionner le type de jeu (G01-G27), ou arrêter le jeu en cours et revenir au menu principal pendant un match.
2. « **Option/Score** », utilisé pour sélectionner les options d'un type de jeu ou pour afficher le score du joueur actuel pendant un match.
3. « **Player&Cyber&Team/Eliminate** » (**Joueur & Cyber & Équipe / Éliminer**), utilisé pour sélectionner la nombre de joueur ou la nombre de joueur d'équipe ou la difficulté en mode Homme — Machine (C1 —

Difficile. C2 — Modéré. C3 — Facile) dans le menu principal, ou éliminer un lancement de fléchette pendant un match.

4. « **Power/Sound** » (**Puissance / Son**), cliquez pour régler le volume du son, off, 1-7 total sur 8 niveaux, indiqué par une barre de LED, le volume par défaut est 5. Maintenez enfoncé le bouton 2 s pour l'éteindre. Cliquez pour mettre sous tension à l'état hors tension.

5. « **Handicap** », sur le menu principal, la fonction de sélection de handicap du bouton, ajustez la dernière sous-option du joueur, avec le bouton de joueur, un réglage différent peut être défini pour différents joueurs (mais certaines parties n'ont pas de fonction de handicap).

6. « **Double/Miss** » (**Double / Manquer**), valide uniquement dans le jeu « GO2 », reportez-vous aux règles du jeu pour plus de détails, ou utilisé pour représenter un lancement de fléchette manquant.

7. « **Start/Next** » (**Démarrage / Suivant**), pour commencer le commutateur du jeu et passer au joueur suivant.

Chapitre 3 Introduction du son

■ Liste de son

N°	Nom de fichier	Description	Type de son
1	Un	N°1	Voix
2	Deux	N°2	Voix
3	Trois	N°3	Voix
4	Quatre	N°4	Voix
5	Cinq	N°5	Voix
6	Six	N°6	Voix
7	Sept	N°7	Voix
8	Huit	N°8	Voix
9	Neuf	N°9	Voix
10	Dix	N°10	Voix
11	Onze	N°11	Voix
12	Douze	N°12	Voix
13	Treize	N°13	Voix
14	Quatorze	N°14	Voix
15	Quinze	N°15	Voix
16	Seize	N°16	Voix
17	Dix-sept	N°17	Voix
18	Dix-huit	N°18	Voix
19	Dix-neuf	N°19	Voix
20	Vingt	N°20	Voix
21	Professionnel	Joueur virtuel C1 professionnel	Voix
22	Avancé	Joueur virtuel C2 haut niveau	Voix
23	Intermédiaire	Joueur virtuel C3 niveau moyen	Voix
24	Novice	Joueur virtuel C4 niveau faible	Voix
25	Débutant	Joueur virtuel C5 apprenant	Voix
26	Centre de cible	Lancer sur le centre de cible	Voix
27	Explosion	Effet sonore en explosion	Voix
28	Fermer	Pour la zone fermé dans certains jeux	Voix
29	Cyber match	Le réglage pour jouer avec l'ordinateur	Robot
30	Double	Le réglage pour double in/double out,	Voix

		lancer sur la double zone	
31	Game over	Quand le jeu est terminé	Voix
32	In	Voix pour « in » dans certains jeux	Voix
33	Master	Voix pour le réglage double ou triple	Voix
34	Ouvert	Voix pour « ouvert » dans certains jeux	Voix
35	Out	Voix pour « out » dans certains jeux	Voix
36	Joueur	Voix pour définir les numéros de joueur ou pour inviter la séquence de joueur	Voix
37	Joueurs	Voix pour définir les numéros de joueur	Voix
38	Retirer les fléchettes	Inviter le joueur à retirer les fléchettes et à passer au joueur suivant	Voix
39	Score	Son de score	Voix
40	Les équipes	Son d'équipe	Voix
41	Lancer des fléchettes	Inviter à lancer des fléchettes	Voix
42	Triple	Lancer sur le triple segment	Voix
43	Volume	Réglage du volume sonore	Voix
44	Gagnant	Inviter le premier gagnant après la fin du match	Voix
45	C'est bien fait	Lancement valide, son généré aléatoirement	Voix
46	Son perdu	Son pour appuyer « BOUNCE OUT »	Effet sonore
47	Centre de cible	Son pour lancer sur le centre de cible	Effet sonore
48	Lancement valide	Son pour un lancement valide	Effet sonore
49	Laser	Son pour laser	Effet sonore
50	Son de bouton	Son de bouton	Effet sonore
51	Lancement verrouillé	Son pour le lancement verrouillé	Effet sonore
52	Son de début	Son pour le début du jeu	Effet sonore
53	Puissance sur 1	Allumer (Remarque : vous pouvez arrêter le son en appuyant le bouton)	Effet sonore
54	Puissance sur 2	Allumer (Remarque : vous pouvez arrêter le son en appuyant le bouton)	Effet sonore
55	ou	Son pour le lancement de tueur	Voix

Barre à LED pour le volume sonore :

Lorsqu'un son est joué, une barre de LED s'allume de manière synchrone pour indiquer le volume.

Chapitre 4 Règles Détaillées

Règles générales : s'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G01 Le Count up (Compter) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Le score de chaque joueur sera compté, celui qui atteindra ou dépassera le score initial sera le vainqueur. si plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

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

1. Le score d'un joueur est décompté après un lancement valide. Le premier joueur qui compte à 0 est le vainqueur.
2. « trop élevé » : si le score d'un joueur est inférieur à 0, un résultat « trop élevé » se produit, le lancement actuel n'est pas calculé et le dernier score est restauré.
3. Les joueurs peuvent appuyer sur le bouton « **Double / Miss** » pour sélectionner l'une des 6 options suivantes :
 - « **Tenir debout** » : pas d'exigences particulières.
 - « **Double in** » : les joueurs doivent d'abord lancer sur « double segment » pour commencer le jeu.
 - « **Double out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.
 - « **Double in/out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer ou terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.
 - « **Master out, Double in/out** » : le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu. Lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.
 - « **Double in / Master out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.
4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.
5. Si le score d'un joueur n'est pas supérieur à 180, et qu'il a la possibilité de gagner le tour en cours, le système calculera et invitera le segment de cible.

G03 Horloge Ronde (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Signifie frapper un segment de score pour obtenir des points.
2. « 5 » - Lancez sur les segments de score de 1 à 5.
 - « 10 » Lancez sur les segments de score de 1 à 10.
 - « 15 » Lancez sur les segments de score de 1 à 15.
 - « 20 » Lancez sur les segments de score de 1 à 20.
3. Le joueur doit lancer ses fléchettes sur le segment en fonction de l'indication de l'appareil. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes », ou émettra « Sorry ».
4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G04 Horloge Ronde – Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) signifie que le joueur ne peut lancer que le double segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à G03.

G05 Horloge Ronde – Triple (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) signifie que le joueur ne peut lancer que le double segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à G03.

G06 Cricket Simple (000, 020, 025)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.
2. Le joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.
 - Lancer sur le segment de score simple - compte une fois
 - Lancer sur le segment de double score - compte deux fois
 - Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois
3. « 000 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le milieu de la cible.

Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« 020 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« 025 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment a des indicateurs pour le Point de Cricket, quand il est lancé une fois, un point de cricket s'éteint. Lorsque tous les points de cricket sont désactivés, le jeu est terminé.

5. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « E00 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le le milieu de la cible.

Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« E20 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« E25 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment de score est ouvert et ne peut être marqué qu'après avoir été lancé 3 fois par joueur, mais il sera proche et ne pourra pas être marqué si tous les joueurs l'ont lancé 3 fois.

5. Chaque joueur doit essayer de lancer sur le segment de score 3 fois pour le laisser entrer dans le statut « ouvert » et peut marquer.

6. Avant que les adversaires finissent 3 coups pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à frapper ce segment de score « ouvert » pour lui permettre d'obtenir des scores plus élevés.

7. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 coups du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus être marqué. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à marquer.

8. Le joueur qui ferme tous les segments de score spécifiés avec le score le plus bas ou le joueur ayant le score le plus bas après la fermeture de tous les segments est le vainqueur.

G08 Le Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « C00 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le le milieu de la cible.

Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« C20 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« C25 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment de score est ouvert et ne peut être marqué qu'après avoir été lancé 3 fois par joueur, mais il sera proche et ne pourra pas être marqué si tous les joueurs l'ont lancé 3 fois.

5. Les points faits par le joueur actuel seront ajoutés à tous les adversaires.

6. Chaque joueur doit essayer de lancer sur le segment de score 3 fois pour le laisser entrer dans le statut «

ouvert » et peut marquer.

7. Avant que les adversaires finissent 3 coups pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à frapper ce segment de score « ouvert » pour lui permettre d'obtenir des scores plus élevés.

8. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 coups du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus être marqué. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à marquer.

9. Le joueur qui ferme tous les segments de score spécifiés avec le score le plus bas ou le joueur ayant le score le plus bas après la fermeture de tous les segments est le vainqueur.

G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Pour ouvrir une zone de score, il faut lancer sur la zone double pour le premier coup, les autres règles sont les mêmes que pour **Score Cricket**.

G10 Shove - A - Penny Cricket (P00, P20, P25)

Comme le cricket, seulement 15 à 20 et le milieu de la cible sont utilisés. Tous les joueurs doivent frapper les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment avant de passer à un autre. Les simples comptent pour 1 point, les doubles pour 2 et les triples pour 3. Cependant, si un joueur marque plus de 3 points dans un même numéro, les points en surplus seront attribués au prochain joueur. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les numéros est le gagnant. (Remarque: le jeu nécessite le minimum de 2 joueurs)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « P00 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le milieu de la cible.

Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« P20 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« P25 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment cible est présenté par un point de cricket. Après chaque coup valide, les points respectifs sont désactivés, reportez-vous à la figure dans **Simple Cricket**.

5. Le joueur qui éteint tous les points de cricket en premier est le gagnant.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket est une variante du cricket. Le jeu se compose de 2 tours. Au premier tour, le joueur 1 doit « fermer » 15—20 et le milieu de la cible, alors que le joueur 2 tente d'obtenir le plus de scores possible en frappant les numéros encore ouverts. Le tour 1 sera terminé si tous les numéros ont été fermés. Pour le tour 2, l'inverse est pratiqué. Celui avec le score le plus élevé est le gagnant.

1. Il y a deux tours pour ce jeu et seulement 2 joueurs peuvent jouer.

2. Après la fin du second tour, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10,20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) peuvent être choisis comme score sélectionné.

2. Le joueur doit frapper le numéro de 1 à 18 dans l'ordre. (Lancez sur 1 au premier tour, 2 au deuxième tour, etc.). Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil prononcera « Yes » ou émettra « Sorry ».

3. Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas. S'il manque trois fléchettes d'un tour, cela signifie

qu'une « mauvaise fléchette » et que 5 points sont obtenus. Si vous frappez le segment de score triple, 1 point est obtenu (Fléchette d'aigle). Si vous frappez le segment de score double, 2 points sont obtenus (Fléchette d'oiseau). Si vous frappez un segment de score, vous marquez 3 points.

4. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 fléchettes pour terminer un tour, mais seule la dernière fléchette sera utilisée pour calculer le score. Si vous frappez le segment de score simple avec la première fléchette et obtenez 3 points, vous pouvez décider de participer au tour suivant. Mais si vous voulez obtenir un score inférieur, vous pouvez continuer à frapper. Mais si vous manquez les deux autres fléchettes, vous obtiendrez finalement 5 points.

5. Le joueur qui atteint le score sélectionné sera expulsé du jeu. Quand il ne reste qu'un joueur, c'est le joueur qui gagne. Ou lorsque tous les 18 tours sont terminés, le joueur avec le score le plus bas est le vainqueur.

G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Les numéros de segments seront affichés au hasard, le joueur qui frappe tous les segments de numéros 3 fois en premier est le gagnant. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».

2. 132 - Lancer avec une séquence de 15, 4, 8, 14, 3 segments.

3. 141 - Lancer avec une séquence de 17, 13, 9, 7, 1 segments.

4. 168 - Lancer avec une séquence de 20, 16, 12, 6, 2 segments

5. 189 - Lancer avec une séquence de 19, 10, 18, 5, 11 segments.

6. Le joueur doit frapper un segment de numéro trois fois et ensuite frapper le segment de numéro suivant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Il est valide quand un segment de score est lancé.

2. (03,05 ... 21) signifie choisir le nombre total de tours de chaque match. Il y a trois fléchettes à chaque tour.

3. Frappez sur les segments de score simples pour obtenir le score x 1

Frappez sur les segments de double score pour obtenir le score x 2

Frappez sur les segments de triples score pour obtenir le score x 3

4. Lorsque tous les tours sont terminés, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

Lancer franc, règles de score générales, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

Chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Et chaque divisible « 5 » compte pour un point. Par exemple, 2, 8, 5 avec un total de 15, le joueur peut obtenir 3 points, car 15 divisé par 5, c'est trois. Le premier joueur qui obtient des scores de 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91 sera le gagnant.

Il n'y aura pas de points si

a. Le total des tours du jeu (3 fléchettes) n'est pas divisible par 5

b. Le joueur manque la 3ème fléchette et alors que le score précédent des 2 fléchettes est divisible par 5.

c. Le tour obtient 0 point si un lancement est éliminé ou manquant. Si un lancement est manquant, alors il n'y a pas 3 fléchettes dans le tour en cours, appuyez simplement sur le bouton « Next » pour passer au joueur suivant.

G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – de 1 à 20, le segment de centre de cible

105 – de 5 à 20, le segment de centre de cible

110 – de 10 à 20, le segment de centre de cible

115 – de 15 à 20, le segment de centre de cible

2. Il y a seulement 1 fléchette pour 1 segment de cible, le segment de cible passe automatiquement au segment de cible suivant. Le joueur obtient un score si le segment cible est lancé.
3. Si chaque segment de cible et chaque joueur finissent le lancement, le classement sera par score de haut en bas.

G17 Forty one (40)

1. Le score initial est de 40, la séquence du tour est la suivante : 20, 19, 18, 17, 16, 15, centre de cible, 41, à chaque tour, chaque joueur lance le même segment cible.
2. Le joueur qui lance sur le segment cible avec succès marque comme des règles normales, le joueur qui échoue ou manque le lancement obtiendra la moitié du score.
3. 41 représente n'importe quel segment, mais la somme du score par 3 lancements doit être 41, si une fléchette est éliminée, les lancements restants sont annulés pour le tour en cours et le score est modifié de moitié.
4. Après avoir terminé tous les tours, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

G18 Double Down (d40)

1. Le score initial est de 40, la séquence du tour est la suivante : 15, 16, tout double, 17, 18, tout triple, 19, 20, le centre de cible, le segment de cible pour chaque joueur dans tous les tours est pareil.
2. Le score de jeu comme des règles normales, si les 3 lancements ne sont pas lancés sur le segment cible ou sont abandonnés, le score sera réduit de moitié.
3. Après avoir terminé tous les tours, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) peut être sélectionné comme le score de cible.
2. Le score initial pour chaque joueur est 0, le score s'accumule par le lancement, le premier joueur dont le score est égal au score cible est le gagnant. Si le score dépasse le score cible, « explosion » se produit, le score du tour en cours est annulé.
3. Après 1 lancement, si le score du joueur est égal à celui du dernier joueur, « Gotcha » se produit. Le score du joueur devient 0.

G20 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
2. Chaque joueur a une valeur de vie de base au début. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune valeur de vie, il est sorti du jeu. Le premier joueur doit frapper le segment numérique attribué au hasard.
3. Si le joueur peut atteindre la cible en utilisant la première ou la deuxième fléchette, il peut construire une nouvelle cible en utilisant la troisième fléchette. Si le joueur atteint la cible en utilisant les trois fléchettes, sinon il ne peut pas construire une nouvelle cible, la nouvelle cible sera distribuée au hasard pour le prochain joueur. Si ce joueur ne peut pas toucher la cible avec trois fléchettes, un point sera perdu, cette cible sera touchée par le prochain joueur. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».
4. Il est valide de frapper n'importe quel endroit du segment de numéro cible, peu importe le segment de score simple, double ou triple.
5. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le gagnant.
6. Le jeu a besoin de plus d'un joueur.

G21 Big Little – Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. L'option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) désigne la valeur de durée de vie initiale

du joueur.

2. Il est valide uniquement lorsque vous frappez la même section de score du segment de numéro cible.

3. Autres fonctions identiques à celles du **G20**.

G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent « SEL » (Sélectionner) pour inciter le joueur à choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi comme segment. Appuyez ensuite sur le bouton « Next » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi les segments de score, le jeu commence.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné les segments de score, ils peuvent commencer à lancer. Ce n'est qu'après que le joueur a atteint son segment de score qu'il peut devenir un tueur tout au long de la partie.

4. Lorsque le segment de score d'un joueur est touché par un tueur adverse, son point est retiré. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran.

5. Si le joueur est devenu un « tueur » et touche ses segments cibles, il sera annulé de la qualification « tueur » et sera réduit d'un point de ses points de vie.

6. Le tueur devrait jouer au mieux pour éliminer les points de ses adversaires en frappant le segment de score de ses adversaires.

7. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».

8. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le gagnant.

9. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

G23 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur que lorsqu'il frappe le segment de numéro sélectionné avec une section à double score.

3. Les autres fonctions sont identiques à **G22**.

G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur que lorsqu'il frappe le segment de numéro sélectionné avec une section à triple score.

3. Les autres fonctions sont identiques à **G22**.

G25 Shoot Out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1. L'option (03, 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. Le segment numérique est attribué au hasard au joueur. Le joueur doit le toucher dans les dix secondes, sinon ce coup sera enlevé. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».

3. Chaque coup au segment de « cible » simple, double, triple sera réduit d'un point.

4. Le joueur dont les points ont été réduits à 0 est le gagnant.

G26 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. Le joueur doit essayer de marquer plus haut que le score le plus élevé réalisé précédemment dans un

tour. Lorsqu'un joueur marque moins que les trois fléchettes au total précédents, sa « vie » est retirée. Le dernier joueur qui a une « vie » est le gagnant.

3. Les lancements éliminés et manquants font 0 point.

4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer des points. Si le joueur appuie directement sur le bouton « START » ou qu'aucune fléchette n'atteint les segments, il perd également une « Vie ».

5. Le joueur sera éliminé quand son numéro de vie sera 0 et un son sera entendu comme rappel.

6. Lorsque qu'il ne reste qu'un joueur, le jeu est terminé et le joueur est le gagnant.

7. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

G27 Legs Under (UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. L'option (UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. Sauf que l'objectif est de battre le record le plus bas de trois fléchettes au total. Lorsque le total de trois fléchettes est supérieur au record, une « Vie » est retiré du joueur. Le dernier joueur qui a une « vie » est le gagnant.

3. Les lancements éliminés ou manquants seront 60 points.

4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer des points. Si le joueur appuie directement sur le bouton « START » ou qu'aucune fléchette n'atteint les segments, il perd également une « Vie ».

5. Le joueur sera éliminé quand son numéro de vie sera 0 et un son sera entendu comme rappel.

6. Lorsque qu'il ne reste qu'un joueur, le jeu est terminé et le joueur est le gagnant.

7. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

■ Contenu de Paquet

● 12 x Fléchettes avec la pointe douce

● 1 x Manuel

● 1 x Adaptateur

● 12 x Piques de rechange

● 1 x Boite

■ DÉPANNAGE

● Aucune puissance

Vérifiez si l'adaptateur est installé correctement ou si la batterie est faible ou épuisée.

● Le jeu ne peut pas marquer

Vérifiez si le jeu est en mode de réglage ou s'il est en attente. Appuyez sur le bouton « START / NEXT » pour voir si le jeu va commencer à jouer. Vous pouvez également vérifier si des segments de score ou des boutons de fonction sont bloqués.

● Des segments de score ou des boutons bloqués.

Pendant le transport ou au cours du jeu normal, il est possible que les segments de score restent bloqués temporairement. Si une telle situation se produit, tout score automatique cessera. En retirant doucement la fléchette ou en agitant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le segment. Le jeu peut alors être repris et les fonctions de score redeviennent normales.

● Extirpation des piques brisées

La pique en plastique est plus sûr mais ne dure pas éternellement, il peut être cassé et rester dans la cible. Si cela se produit, essayez de le retirer délicatement avec une pince. N'oubliez pas que plus la fléchette avec

la pique en plastique est lourde, plus le risque qu'il se plie ou se brise est élevé.

- **Interférence de puissance ou électromagnétique**

En cas d'interférence électromagnétique, les composants électroniques de la cible peuvent présenter un comportement erratique ou ne pas continuer à fonctionner. (Par exemple : un orage violent, une surtension de la ligne électrique ou trop près d'un moteur électrique ou d'un micro-ondes.) Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant plusieurs secondes, puis réinstallez-les. Assurez-vous également de supprimer la source qui cause les interférences.