4403002472_20110401_n3_法

JEUX DE FLECHETTES ELECTRONIQUE

PRÉSENTATION

- Ce manuel d'utilisation est imprimé pour les appareils **88/100/120/120A**. Le modèle **120/120A** offre 25 séries de jeu, le modèle **100** offre 20 séries de jeu et le **88**, 16 séries de jeu.
- Jeux du modèle **88**: 301 à 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer et Free.
- Jeux du modèle **100**: Les jeux du modèle **88**, plus Count Down, Clock 2, Killer et Billiards (9 billes).
- Jeux du modèle **120/120A**: Les jeux du modèle **100**, plus Ckock 3, English Cricket, All 51 by 5, Shanghai et Snooker.

	Jeux	88	100	120	120A
1.	'01	•	•	•	•
2.	High score (score le plus élevé)	•	•	•	•
3.	Nombre de points	•	•	•	•
4.	Random shoot (tir au hasard)	•	•	•	•
5.	Under (en-dessous)	•	•	•	•
6.	Over (au-dessus)	•	•	•	•
7.	Count Down (décompte)		•	•	•
8.	Clock 1 (tour d'horloge 1)	•	•	•	•
9.	Clock 2 (tour d'horloge 2)		•	•	•
10.	Clock 3 (tour d'horloge 3)			•	•
11.	9 lives (neuf vies)	•	•	•	•
12.	Best ten (les dix meilleurs)	•	•	•	•
13.	Cricket	•	•	•	•
14.	English Cricket (cricket anglais)			•	•
15.	Cut-Throat (cricket coupe-gorge)	•	•	•	•
16.	Halve it (par moitié)	•	•	•	•
17.	All 51 by 5 (tous les 51 à 5)			•	•
18.	Follow the Leader (suivez le Leader)	•	•	•	•
19.	Shanghai			•	•
20.	Scram	•	•	•	•
21.	Killer (le tueur)		•	•	•
22.	Soccer (football)	•	•	•	•
23.	Billiard 9 ball (billard à 9 billes)		•	•	•
24.	Snooker			•	•
25.	Free (libre)	•	•	•	•
	Adaptateur		•		•
	6 fléchettes	•	•	•	•

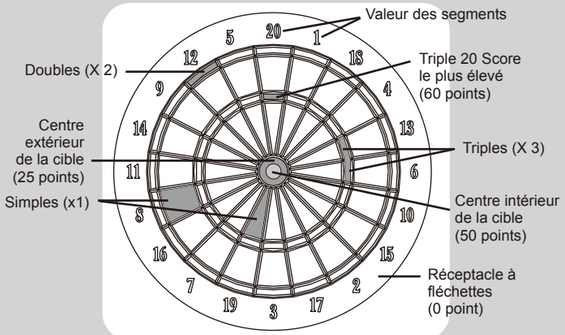
INSTRUCTIONS D'INSTALLATION RAPIDE

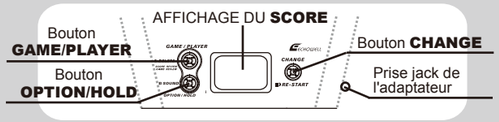
1. Installez 3 piles type AA dans le logement de piles ou Branchez un adaptateur dans une prise murale puis insérez la fiche dans la prise jack sur le côté droit de la cible.
2. Appuyez sur un bouton pour interrompre le balayage de test automatique de l'écran.
3. Appuyez sur le bouton Game (Jeu) pour sélectionner une série de jeu puis sur Option pour sélectionner une option de jeu.
4. Appuyez sur le bouton Change pour confirmer le choix de jeu et d'option et passer au panneau de configuration suivant.
5. Appuyez sur le bouton Player (Joueur) pour sélectionner l'option d'entrée simple, double ou triple, puis sur le bouton Change pour confirmer ce choix. Appuyez sur le bouton Player (Joueur) pour sélectionner l'option de sortie simple, double ou triple, puis sur le bouton Change pour confirmer ce choix (uniquement pour les jeux '01).
6. Appuyez sur le bouton Player (Joueur) pour choisir de 1 à 8 joueurs ou 2 équipes.
7. Appuyez sur le bouton Change pour lancer le jeu.
8. Appuyez sur le bouton Change après chaque volée pour changer de joueur.
9. Appuyez sur le bouton II > RE-START (Redémarrer) et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes pour recommencer une nouvelle partie.

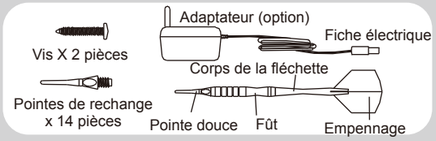
MENTION DE SÉCURITÉ

1. Ce jeu de fléchettes électronique a été conçu pour être utilisé exclusivement avec des fléchettes à bout non pointu. Des fléchettes traditionnelles à pointe métallique endommageront la cible.
2. Le jeu de fléchettes ne peut fonctionner que sur piles ou avec un adaptateur secteur.
3. Faites toujours attention au jeu ; avant de lancer une fléchette, assurez-vous toujours que personne ne se trouve dans l'aire de jeu.
4. Cet appareil contient des pièces de petites dimensions et ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
5. Cet appareil peut être utilisé avec des piles ou avec un transformateur; le transformateur en option devra offrir une sortie de 9 V c.c./500 mA.
6. Le transformateur fourni n'est pas un jouet.
7. Débrancher l'appareil avant de le nettoyer.

Description du matériel et fonctionnement des boutons





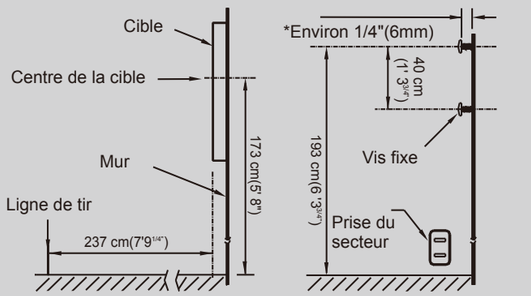


Ensemble de 6 fléchettes

INSTALLATION

1. Sélectionnez un emplacement convenable en conformité avec la norme internationale de hauteur et de distance illustrée par la figure ; vérifier que la longueur de câble de l'adaptateur est suffisante entre la cible et une prise électrique murale.
2. Percez le trou supérieur à une hauteur de 193 cm (6¢ 3 7/8") du sol ; la vis inférieure doit se trouver à 40 cm (1' 3 3/4") à la verticale sous la vis supérieure.
3. Suspendez la cible aux deux vis. Tirez sur la cible pour vérifier qu'elle est solidement fixée.
4. Pour éviter d'endommager le circuit interne et fixer solidement la cible au mur, la longueur de vis dépassant du mur ne doit pas être supérieure à 8 mm.

Norme internationale | **Positions des vis de fixation**



FONCTIONNEMENT DES BOUTONS

La cible comporte trois boutons offrant différentes fonctions:

Boutons	Choix d'un jeu	Lancement d'un jeu
CHANGE II>RE-START (redémarrer)	Confirmer le choix. -	Passer au joueur suivant. Recommencer une nouvelle partie.
GAME/PLAYER Afficher le score II> Afficher la partie II>DELETE (effacer)	Options Game/Player. - - -	- Scores défilants. Affichage de la partie. Effacer le score de la fléchette en cours.
OPTION/HOLD II>SOUND (son)	Double/Triple In/Out Son activé/désactivé.	Bloquer/débloquer la cible. Son activé/désactivé.

Remarque:
- Sans II >: Appuyez sur le bouton.
- II > Game REVIEW (afficher la partie): maintenez le bouton enfoncé après l'affichage du score.
- Avec II >: Appuyez et maintenez enfoncé pendant 3 secondes

ÉCRAN LCD:
L'écran LCD est divisé en trois panneaux, chaque panneau ayant une signification différente suivant les jeux. Le signe « ## » représente une valeur de score, de vie ou de marque.

A.
1. ## : Score du joueur en cours.
2. -##- : Valeur cible du joueur en cours.
3. L ou H ## : Score du Leader pour les jeux OVER et UNDER.
4. Pit# ou bAt# : Tour du lanceur ou tour du batteur.
5. P#F# ou t#F# : P4F1 signifie que le Joueur 4 remporte la partie. "t" signifie Team (partie).
6. 2 à 7 (pour le billard) : La valeur cible est 2, 3 4, 5, 6 ou 7.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (pour le baseball): La valeur cible est comprise entre 15 et 20 et le centre de la cible; Nice, valeur de Base, Home run.

B.
1. -##-: Valeur cible du joueur en cours.
2. ##H# (Ludo): Le joueur en cours atteint ## et peut tuer le joueur #.
3. ##H (21 POINTS): Score le plus élevé (inférieur à 21 points) du tour.
4. r-#: Numéro (#) du tour (r).
5. db ou bE (Football): Indique que le joueur va viser un double ou le centre de la cible dans le jeu de football.
6. 1 à 5 (Bingo): La valeur cible est 1, 2, 3, 4 ou 5.
7. ##: Score de l'équipe au baseball et au penny.
8. Ho # ou #H : Trou 1, 2... etc. 1, 2, 3...etc. Trou au Golf.
9. ##dt (au jeu Free): Flèches restantes.

C.
1. ##: Score du joueur suivant.
2. -##: Valeur cible du joueur suivant.
3. #L: Vies du joueur en cours (marques).
4. I,n et #P: Indication des coureurs sur les bases, " " for 1st base, " "pour la 2ème base et " "pour la 3ème ase, et joueurs restants de l'équipe du batteur.
5. bE-#: Centre de la cible restant à atteindre par le lanceur (English Cricket).

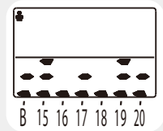
B+C:

1. SCORE CRICKET et CUT-THROAT CRICKET:

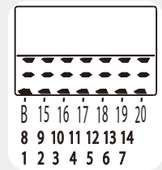
- Le statut fermé de chaque valeur est affiché sur la rangée inférieure de l'écran pour le joueur en cours.
- La marque médiane s'allume pour indiquer que le joueur en cours n'a pas de fléchette sur la valeur.
- Les trois marques inférieures indiquent l'état de fermeture actuel.
- La marque supérieure gauche s'allume pour indiquer qu'un joueur au moins a fermé la valeur.
- La marque supérieure s'allume pour indiquer que la valeur a été fermée par tous les autres joueurs et que le joueur en cours ne peut marquer des points avec cette valeur après qu'il l'ait fermée.

2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

- : Une marque.
= : Deux marques.
≡ : Trois marques.



3. Cible de SCRAM 21:



RÈGLE DES JEUX

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE FLÉCHETTES

1. Une volée est constituée du lancer de trois fléchettes. Il est interdit de relancer les fléchettes qui rebondissent ou tombent de la cible. Le joueur en cours doit ôter les fléchettes de la cible.
2. Les joueurs lancent à tour de rôle. Pour déterminer l'ordre de jeu en visant la cible, le joueur arrivé le plus près du centre (le Bull's-Eye) lancera en premier.
3. Les simples marquent la valeur affichée sur le segment, les doubles (ou triples) marquent le double (ou le triple) de la valeur du segment, l'extérieur du centre marque 25 points et l'intérieur du centre, 50 points (soit deux fois 25).

JEUX '01: 301, 501... à 1001 (A01)

1. Chaque joueur commence avec le score de début de 301, 501...901 ou 1001. Le but du jeu est de déduire du score de départ le score de chaque volée. Lorsque le score du joueur atteint exactement zéro, le jeu est terminé.
2. Le tour est dit « bust » (affiché buSt) lorsqu'un joueur lance une fléchette dont le score est supérieur au score résiduel, et ne peut donc obtenir exactement zéro. La volée est interrompue et le joueur retrouve le score restant lors de la dernière volée.
3. Chaque jeu '01 comporte de nombreuses options d'entrée et de sortie:
   a). DOUBLE/TRIPLE IN (entrée double/triple)
   Le joueur doit atteindre une valeur dans le double/triple ou l'intérieur du centre pour pouvoir commencer à jouer.
   b). DOUBLE/TRIPLE OUT (sortie double/triple)
   Le joueur doit atteindre une valeur dans le double/triple ou l'intérieur du centre pour pouvoir atteindre exactement zéro et terminer le jeu. Le tour est dit « bust » lorsque le score du joueur devient inférieur de 1 point au statut de l'option de sortie double/triple.

HIGH SCORE (SCORE LE PLUS ÉLEVÉ): 6-15rd

1. Le but de ce jeu est d'obtenir le score total le plus élevé.
2. Définir d'avance le nombre de tours. La cible calcule automatiquement le résultat du joueur après que le dernier joueur ait lancé la 3ème fléchette dans la dernière volée du nombre de tours prédéfini.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... à 900

1. Chaque joueur commence la partie avec 0 points et ajoute à son score la valeur obtenue par chaque fléchette.
2. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score cible défini d'avance remporte la partie.

4403002472_20110401_n3_法

JEUX DE FLECHETTES ELECTRONIQUE

RANDOM SHOOT: 6 à 15 tours

1. Le but du jeu Random Shoot est d'atteindre le segment indiqué automatiquement par la cible. Lorsque le joueur atteint ce segment, les points sont calculés de la manière suivante:

SEGMENT	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

2. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

Under (Ldr): Option Leader

1. Le but de ce jeu est de jouer chacun à son tour en lançant trois fléchettes pour obtenir un score égal ou inférieur au « Leader's Score » (score du Leader). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur en vie remporte la partie.
2. Votre score devient le nouveau score du Leader et vous ne perdez aucune vie lorsque votre score après une volée est égal ou inférieur au précédent score du Leader. Dans le cas contraire, vous perdez une vie.
3. Le Leader précédent a le droit de redéfinir un nouveau score du Leader et ne perd aucune vie, même si le nouveau score du Leader est supérieur au score du Leader précédent.
4. Chaque fléchette qui échoue compte pour le score maximum de 60 points.

Under (en-dessous): Con (Continue)

Avec l'option Continue du jeu Under, le Leader perd également une vie lorsque son score lors d'une volée dépasse le score du Leader (établi par lui-même) et le score du Leader conserve alors la valeur la plus basse. Il ne peut être modifié que par un score inférieur.

Over (au-dessus): Ldr (Leader)

1. Le but de ce jeu est de jouer chacun à son tour en lançant trois fléchettes pour obtenir un score égal ou supérieur au « Leader's Score » (score du Leader).
2. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur en vie remporte la partie.
3. Votre score devient le nouveau score du Leader et vous ne perdez aucune vie lorsque votre score d'une volée est égal ou supérieur au précédent score du Leader. Dans le cas contraire, vous perdez une vie.
4. Le Leader précédent a le droit de redéfinir un nouveau score du Leader et ne perd aucune vie, même si le nouveau score du Leader est inférieur au score du Leader précédent.

Over (au-dessus): Con (Continue)

Avec l'option «Con» (Continue) du jeu « Au-dessus », le Leader perd également une vie lorsque son score d'une volée est inférieur au score du Leader (établi par lui-même) et le score du Leader conserve toujours la valeur la plus élevée. Le score ne peut qu'augmenter.

COUNT DOWN (C-dn): 100, 200 ... à 900

1. Chaque joueur commence la partie avec le nombre points défini à l'avance (de 100 à 900) et déduit de son score la valeur obtenue par chaque fléchette.
2. Le premier joueur qui atteint zéro ou une valeur inférieure remporte la partie.

CLOCK 1 (Le Tour de l'horloge): ---, -2-, -3-

1. Le jeu a pour but d'obtenir chaque valeur une fois, de 1 à 20 dans l'ordre, puis le centre de la cible. Après avoir atteint une valeur, le joueur peut continuer avec la valeur suivante. Le premier joueur qui atteint le centre de la cible remporte la partie.
2. Il existe 3 options dans ce jeu : a). «---»: Tous les doubles et triples comptent comme des simples. b). «-2-»: Chaque joueur doit atteindre chaque valeur double une fois. c). «-3-»: Chaque joueur doit atteindre chaque valeur triple une fois.

CLOCK 2: ---, -2-, -3-

Le jeu a pour but d'obtenir chaque valeur une fois, de 20 à 5 dans l'ordre et dans le sens des aiguilles d'une montre, puis le centre de la cible. L'ordre des valeurs à atteindre est 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 et le centre de la cible ; après avoir atteint une valeur, le joueur peut continuer avec la valeur suivante. Le premier joueur qui atteint la valeur 5 puis le centre de la cible remporte la partie.

CLOCK 3: ---, -2-, -3-

Le jeu a pour but d'obtenir chaque valeur une fois, de 20 à 1 dans l'ordre et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis le centre de la cible. L'ordre des valeurs à atteindre est 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 et le centre de la cible ; après avoir atteint une valeur, le joueur peut continuer avec la valeur suivante. Le premier joueur qui atteint la valeur 1 puis le centre de la cible remporte la partie.

9 LIVES (9 vies): Options de 3-9LF (vies)

1. Le jeu met successivement en jeu les valeurs 1 à 20 et le centre, en boucle.
2. Chaque joueur commence avec le nombre de vies défini d'avance (de 3 à 9).
3. Chaque joueur vise la valeur cible avec une fléchette à chaque volée. Le joueur perd une vie si les 3 fléchettes manquent leur cible.
4. Le dernier joueur restant en vie est le gagnant.

Best Ten (les dix meilleures): ---, -2-, -3-, -E- Options

1. Le but du jeu est de conserver les 10 meilleures fléchettes sur une valeur déterminée par la cible.
2. Sélectionnez tout d'abord ---, -2- ou -E-, le symbole de «--», «-2-» ou «-3-» indique les segments complets, les doubles ou les triples de la valeur déterminée à atteindre par tous les joueurs pendant le tour. Vous pouvez vous entraîner dans le centre de la cible lorsque vous sélectionner «-E-».
3. La cible détermine une valeur aléatoire au début du jeu. Tous les joueurs doivent continuer à lancer 10 fléchettes à chaque volée sur le segment cible portant cette valeur.
4. Le joueur qui obtient le plus de point remporte la partie après que tous les joueurs aient lancé 10 fléchettes.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

1. Le but du jeu est pour chaque joueur ou équipe, de «fermer» chaque valeur de 15 à 20 plus le centre de la cible. La valeur cible peut être atteinte dans n'importe quel ordre. Le premier joueur ou la première équipe à « FERMER » toutes les valeurs et le centre, et à obtenir l'égalité ou plus aux points, remporte la partie.
2. Un joueur ferme une valeur spécifique ou le centre en atteignant 1 triple, 1 double et 1 simple, ou 3 simples. L'extérieur du centre est compté comme un simple et l'intérieur comme un double.
3. Le joueur qui « ferme » une valeur donnée « possède » cette valeur et peut marquer des points sur cette valeur jusqu'à ce que tous les joueurs la ferment également.

NO SCORE CRICKET

Le jeu No Score Cricket est plus simple que Score Cricket. Le jeu a seulement pour but de « fermer » les valeurs 15 à 20 plus le centre. Le premier joueur à fermer toutes les valeurs remporte la partie. Il n'est pas nécessaire de comparer les scores.

Cut-Throat Cricket (Cricket coupe-gorge)

1. On joue à ce jeu comme au Score Cricket, sauf que lorsqu'un joueur ferme une valeur, le score de tous les coups suivants sur cette valeur est attribué aux adversaires dont la même valeur est ouverte. Le premier joueur dont toutes les valeurs sont fermées et qui a le score le plus faible remporte la partie.
2. Tous les renseignements affichés pour Cut-Throat sont les mêmes que pour le jeu Score Cricket.

ENGLISH CRICKET: (---, OPTION À 2 JOUEURS)

1. Ce jeu se joue à deux, un joueur tient le rôle du lanceur et l'autre du batteur. Le lanceur doit cumuler 9 arceaux dès qu'il le peut pour empêcher le batteur de marquer plus de points ; le batteur, quant à lui, doit obtenir le plus de points possible avant que le lanceur n'accumule 9 arceaux.
2. L'objectif du lanceur (Pit 1 ou 2) est le centre de la cible. Chaque mouche sur l'extérieur du centre compte comme 1 arceau, l'intérieur compte comme 2 arceaux, les autres valeurs sont prises comme telles.
3. Le batteur (bAt 1 ou 2) peut viser n'importe quelle valeur (les doubles et les triples comptent). Le score ne compte que lorsque le score total par volée est supérieur à 40 points ; par exemple, 46-40=6 points, le score total est inférieur à 40 et compte pour 0 points.
4. Le tour est fini lorsque le lanceur cumule 9 arceaux. Appuyez sur le bouton CHANGE pour passer à un autre tour.
5. La partie se termine avec le second tour.

Halve It (HALF) (La Moitié): rAn (Aléatoire)

1. La cible détermine automatiquement une valeur aléatoire au début de chaque tour.
2. Cette valeur reste inchangée pendant toute la durée du tour. Tous les joueurs peuvent continuer à lancer leurs 3 fléchettes sur ce segment pour cumuler le score. Les doubles et les triples comptent.
3. Le score d'un joueur est automatiquement divisé par moitié s'il n'atteint pas la valeur déterminée par avance avec l'une au moins des trois fléchettes par volée. Mais si une ou plusieurs fléchettes atteignent le bac de réception, le joueur doit appuyer sur le bouton CHANGE et le score est divisé par deux.
4. La cible réédite une valeur aléatoire pour chaque tour et le jeu progresse jusqu'à ce que le dernier joueur ait lancé sa troisième fléchette dans le septième tour.

Halve It (HALF): 12 tous

Le jeu est identique au jeu Halve It aléatoire, mais la cible détermine des valeurs fixes de 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 et -bE- pour chaque tour l'un après l'autre, pendant un total de 12 tours.

ALL 51 BY 5: 31, 41 ... à 91

1. Le but du jeu est de déduire le score de départ du score prédéfini de 31, 41, 51...ou 91.
2. Le nombre total de points pour chaque tour doit être divisible par 5 pour être pris en compte. Si, par exemple, un joueur obtient 25 points dans une volée, le score est de 5 (25 5=5).
3. Le score d'un tour qui ne serait pas divisible par 5 ne serait pas pris en compte. Si l'une des trois fléchettes manque son but, elle est comptée pour zéro.
4. Le tour est dit « BUST » (affiché buST) lorsqu'un joueur lance une fléchette dont le score est supérieur au score résiduel, et ne peut donc obtenir exactement zéro.
5. Le premier joueur qui atteint exactement zéro remporte la partie.

Follow the Leader (Ldr: option Leader)

1. Le but de ce jeu est d'atteindre une « Valeur cible » déterminée par le « Leader ». Les simples, doubles et triples représentent des valeurs cibles différentes.
2. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur en vie remporte la partie.
3. Désignation du Leader et début de la partie:
   a). La cible indique une valeur aléatoire comme première valeur cible.
   b). Tous les joueurs lancent une flèche à tour de rôle jusqu'à ce l'un d'eux atteigne la valeur aléatoire et devienne le premier Leader.
4. Le joueur doit atteindre la valeur cible avec une fléchette au moins sur les trois par volée ; dans le cas contraire il perd une vie.
5. Vous devenez le nouveau Leader, sans perdre de vie, si vous atteignez la valeur cible et vous devez déterminer une nouvelle valeur cible en lançant de nouveau une fléchette sur la zone de score.
6. Le Leader précédent a le droit de redéfinir une nouvelle valeur du Leader et ne perd aucune vie, même si la nouvelle valeur cible du Leader est inférieure au score du Leader précédent.
7. La cible affiche également automatiquement la valeur cible «1-3» après l'appui sur le bouton Change si un joueur atteint la valeur cible et devient un Leader, mais manque toutes les autres fléchettes de sa volée.

Follow the Leader: Con (Continue)

Le jeu est identique à celui de l'option Leader, mais le Leader doit également atteindre la valeur cible si tous les autres joueurs ne l'ont pas atteinte après un tour ; dans le cas contraire, il perd une vie. La partie continue toujours sur la même valeur cible jusqu'à ce qu'un joueur atteigne cette valeur; une nouvelle valeur cible peut alors être déterminée.

Shanghai I

1. Ce jeu met en jeu les valeurs 1 à 7 dans l'ordre.
2. Les joueurs jouent à tour de rôle, en lançant dans le 1 au 1er tour, dans le 2 au 2ème tour et ainsi de suite jusqu'au 7 dans le 7ème tour.

Shanghai II

Le jeu est identique à Shanghai I, mais un joueur peut gagner instantanément dans n'importe quelle volée de trois fléchettes en atteignant un simple, un double et un triple, dans n'importe quel ordre.

Shanghai III

1. Les joueurs visent les valeurs 1 à 20 dans l'ordre.
2. Chaque joueur commence par la valeur 1. Après avoir atteint le 1, il poursuit avec le 2 et ainsi de suite.
3. Un joueur peut gagner instantanément en atteignant un simple, un double et un triple, dans n'importe quel ordre de valeur, lors d'une volée.

Scram: 21t (21 cibles)

1. Le jeu met en jeu toutes les valeurs de 1 à 20 et le centre de la cible. L'écran affiche le statut « ErASEd» des 21 valeurs, chaque marque indiquant une valeur comme illustré ci-dessous.
2. Le marqueur doit accumuler autant de points que possible en atteignant n'importe laquelle des valeurs. Le stoppeur doit atteindre chaque valeur de 1 à 10 et le centre une fois dans n'importe quel ordre.
3. Le marqueur a fini sa volée lorsque toutes les valeurs sont effacées.
4. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

Scram Cricket: 7t (7 cibles)

1. Le jeu est identique au Scram, mais il utilise les valeurs 15 à 20 du cricket et le centre de la cible. Chaque valeur doit être atteinte trois fois pour être effacée.
2. Le stoppeur efface une valeur spécifique en atteignant 1 triple, 1 double et 1 simple, ou 3 simples. L'extérieur du centre est compté comme un simple et l'intérieur comme un double.

Killer: 3-7LF (vies)

1. Le but de ce jeu, comme l'indique son nom, est de «tuer» les adversaires, avant que ses propres vies soient épuisées. Le dernier joueur restant en vie est le gagnant.
2. Au début du jeu, chaque joueur doit lancer une fléchette de la main opposée pour sélectionner sa valeur. Chaque joueur doit obtenir une valeur différente, à l'exception du centre.
3. Chaque joueur doit atteindre sa propre valeur pour acquérir une vie à chaque coup réussi. Un joueur peut faire cadeau d'une vie à un autre joueur en atteignant la valeur de celui-ci.
4. Chaque joueur doit devenir un tueur en accumulant tout d'abord le nombre de vies prédéfini (de 3 à 7), puis en tuant ses adversaires. Le symbole «≡ ## ≡» indique que ce joueur est un tueur.
5. Un tueur peut perdre ce titre si d'autres tueurs atteignent sa valeur, mais peut le retrouver s'il accumule le nombre prédéfini de vies.

Killer: dbL (double)

1. Un joueur doit atteindre une fois le cercle double de sa valeur pour devenir un tueur.
2. Le tueur doit également atteindre le double de la valeur de ses adversaires pour les tuer. Le tueur peut se tuer par accident et perdre une vie si un joueur atteint sa propre valeur.
3. Un tueur reste un tueur, sauf s'il perd toutes ses vies et est éliminé.

SOCCER (football): 6-15rd (tour)

1. Le but du jeu SOCCER est de prendre possession du ballon en atteignant le centre de la cible (bE) en premier lieu, puis d'envoyer un coup au fut en atteignant un segment double, à l'exception du centre de la cible pour obtenir autant de points que possible.
2. Le joueur peut continuer à atteindre n'importe quel segment double pour accumuler des points jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne possession du ballon en atteignant le centre. Chaque fléchette qui atteint un segment double obtient 1 point.
3. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie à la fin du jeu.

Billiards (9 boules) (billard): Option 4-13 points

1. Le but de ce jeu est d'atteindre autant de « boules No. 9 » que possible pour accumuler un nombre de points prédéfini.
2. ous les joueurs visent des valeurs de 1 à 9 dans l'ordre et en boucle. Chaque coup qui atteint la valeur fait passer à la valeur suivante. Les valeurs 1, 2, ... , 9 obtiennent 0 points, seul un coup sur le No. 9 obtient 1 point, puis un coup du No. 1 de nouveau en boucle.
3. Le jeu n'est pas limité à trois fléchettes par volée. Le joueur en cours peut continuer à lancer des fléchettes s'il peut atteindre chaque valeur en jeu avec chaque fléchette lancée.
4. La volée du joueur en cours se termine et passe au joueur suivant dans les as suivants. Le joueur suspend un coup de la valeur en jeu après son premier coup.

SNOOKER: (OPTION ---, 2-8 JOUEURS)

1. Le but de ce jeu est de frapper une boule rouge dans l'ordre puis l'une des 6 boules de couleur et ainsi de suite pour marquer des points. Les boules de couleur de 2 à 7 sont frappées dans l'ordre après que le joueur ait frappé la dernière boule rouge (le centre de la cible) et une boule de couleur. Le joueur qui obtient le plus de points remporte la partie lorsque le jeu se termine.
2. Boules rouges: 8, 9, 10...20 et le centre. Les frappes se font dans l'ordre, chaque frappe d'une boule rouge en jeu obtient 1 point.
3. Boules de couleur: 2, 3, 4, 5, 6 et 7. Chaque frappe d'une boule de couleur compte pour la même valeur que la boule.
4. Le jeu ne se limite pas à 3 fléchettes par volée, le joueur en cours peut continuer à lancer des fléchettes tant qu'il continue à atteindre la valeur en jeu.
5. La volée du joueur en cours est interrompue et passe au joueur suivant dans les cas suivants:
   a). Le joueur manque ses trois fléchettes au début de la volée.
   b). Le joueur suspend un coup de la valeur en jeu après son premier coup.

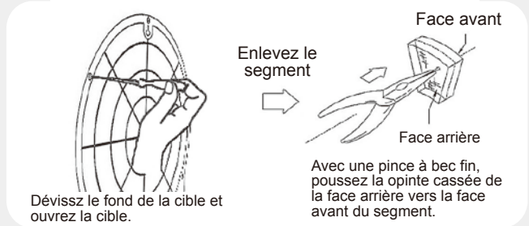
Free (libre)

1. En général, chaque joueur lance 3 fléchettes par volée. Mais ce jeu est conçu pour les débutants et tous ceux qui souhaitent s'entraîner. Ce jeu permet aux joueurs de lancer 10, 20 ou 30 fléchettes par volée et d'obtenir les scores les plus élevés.
2. Ce jeu se joue avec toutes les valeurs et le centre; les doubles et les triples comptent.
3. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

DEPANNAGE

Avant d'amener votre cible au réparateur, veuillez procéder aux vérifications suivantes:

Problème	Point à vérifier	Solution
Pas d'alimentation ou pas d'affichage	L'adaptateur est-il bien branché sur la cible et sur la prise électrique du secteur?	Réinstallez l'adaptateur
Affichage irrégulier		Débranchez l'adaptateur et attendez 2 secondes, puis rebranchez l'adaptateur.
L'affichage indique "Stuck" et émet un bip sonore.		Enlevez les fléchettes de la cible.
Les pointes des fléchettes sont cassées.		Ouvrez le couvercle arrière de la cible et enlevez les pointes cassées des fléchettes coincées derrière les segments. N'essayez jamais d'accéder aux circuits électroniques. (voir le schéma ci-dessous)



Vous pouvez aider a proteger l'environnement !
N'oubliez pas de respecter les reglements locaux : apportez les appareils electriques ne fonctionnant plus au service local de retraitement des dechets.
Retirez les piles avant de mettre l'appareil au rebut.