

CIBLE ÉLECTRONIQUE

Article n° 881

[Manuel d'utilisation et règles du jeu](#)



Merci d'avoir choisi cette cible électronique !

Sommaire

1. Présentation du produit
2. Installation
 - 2.1 Instructions de montage
 - 2.2 Alimentation
3. Règles de score
4. Instructions d'utilisation
 - 4.1 Fonctions des boutons
 - 4.2 Écran LCD
 - 4.3 Liste des sons
5. Description des jeux : G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Remarque importante

Avertissement : Pour des raisons de sécurité, les enfants doivent utiliser ce produit sous la surveillance d'un adulte. Veuillez lire attentivement ce manuel et le conserver pour pouvoir le consulter ultérieurement.

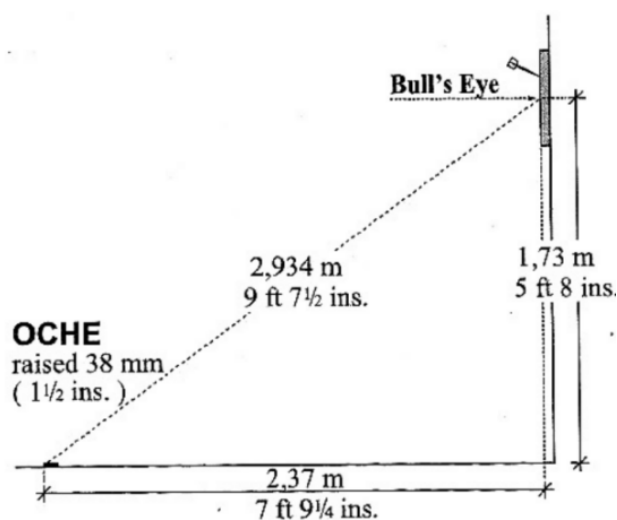
Section 1 : Présentation du produit

- Dimensions du produit : 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Cette cible électronique propose 25 jeux et 157 options.
- Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer en même temps.
- Le produit calcule automatiquement les scores et les annonce par la voix.

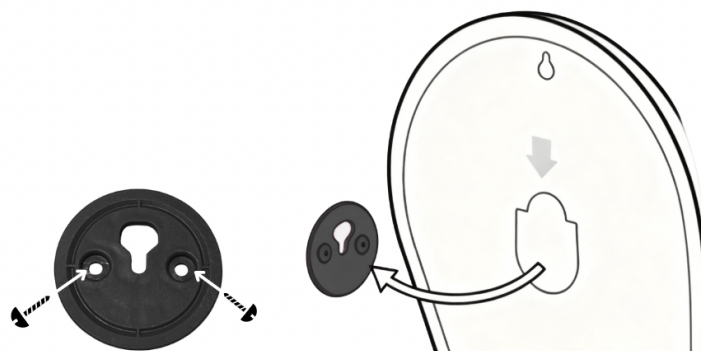
Section 2 : Installation

2.1 Instructions de montage

- Hauteur : Le centre de la cible doit se trouver à 1,73 m du sol.
- Distance de lancer : La distance horizontale entre la face de la cible et le bord avant de la ligne de lancer doit être de 2,37 m.
- Accrochage de la cible : Fixez le support au mur à l'aide des deux vis. Utilisez des chevilles si les vis ne sont pas placées dans un montant. Installez la cible sur son support et vérifiez qu'elle est bien fixée contre le mur.



Dans l'illustration, « Bull's Eye » désigne le centre de la cible. « Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.) » signifie que la ligne de lancer est surélevée de 38 mm (1 1/2 pouce).

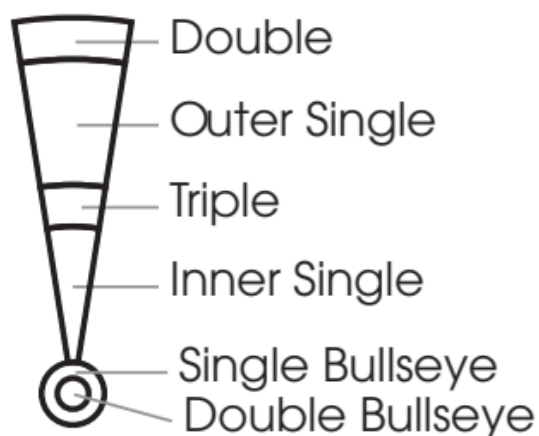


2.2 Alimentation

- La cible fonctionne avec 3 piles AAA de 1,5 V (non fournies). Ouvrez le compartiment à l'arrière pour installer les piles.
- Elle peut également être alimentée par un câble USB-C (non fourni).

Section 3 : Règles de score

Segment	Score
Anneau double	Score × 2
Anneau simple extérieur	Score × 1
Anneau triple	Score × 3
Anneau simple intérieur	Score × 1
Bull simple	25 × 1 = 25
Bull double	25 × 2 = 50



Section 4 : Instructions d'utilisation

4.1 Fonctions des boutons

Bouton « GAME/POWER »

- Interrupteur : Appuyez brièvement pour allumer l'appareil et maintenez le bouton enfoncé pour l'éteindre. Le mode veille automatique s'active après plus de 10 minutes d'inactivité.
- Sélection du jeu : Appuyez brièvement pour sélectionner un jeu parmi G01 à G25.
- Terminer : Le joueur peut appuyer sur ce bouton pour mettre fin à la partie.

Bouton « OPTION/SCORE »

- Sélection des options : Appuyez brièvement pour sélectionner les options.
- Vérification des scores : Pendant la partie, appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour consulter les scores de chaque joueur. Si aucun bouton n'est utilisé pendant 2 secondes, l'affichage revient automatiquement à l'état de jeu normal.

Bouton « PLAYER/MISS »

- Sélection du nombre de joueurs : Appuyez brièvement pour choisir de jouer seul ou avec jusqu'à 8 joueurs.

- Enregistrement des tirs manqués : Pendant la partie, appuyez brièvement pour enregistrer avec un score de zéro les fléchettes qui tombent en dehors des zones cibles.

Bouton « HANDICAP/ELIMINATE »

- Handicap : Ce bouton permet de définir différents niveaux de difficulté pour chaque joueur en réglant les options des sous-jeux. Certains jeux ne disposent pas de fonction handicap.
- Annulation d'un score : En cours de jeu, les joueurs peuvent annuler le score d'une fléchette déjà enregistrée qui est tombée sans être restée fermement plantée.

Bouton « SOUND/DOUBLE »

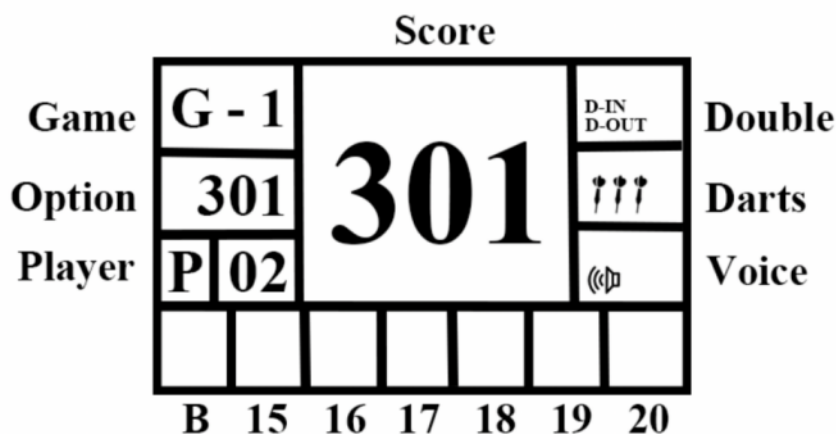
- Son : Maintenez le bouton enfoncé pendant 3 secondes pour activer ou désactiver le son. L'icône de son affichée indique que le son est activé ; son absence indique qu'il est désactivé.
- Double : Cette fonction est uniquement disponible dans le jeu « G01 Count Down ». Elle active les modes « Double In » et « Double Out ».

Bouton « START/NEXT »

- Démarrer : Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu après la configuration.
- Suivant : En cours de jeu, appuyez sur ce bouton pour passer au joueur suivant.

4.2 Écran LCD

L'écran LCD affiche les informations du jeu et le score.



Libellés de l'illustration : Score = score ; Game = jeu ; Option = option ; Player = joueur ; Double = double ; Darts = fléchettes ; Voice = voix ; B = bull.

4.3 Liste des sons

N°	Son	Description	Type de son
1	Effet sonore « Dididi »	Son d'un lancer valide dans un jeu Cricket	Effet sonore
2	Bruit de verre brisé	Son d'un lancer invalide	Effet sonore
3	Son métallique négatif	Son produit lors de l'appui sur le mauvais bouton	Effet sonore
4	Son métallique	Son produit lors de l'appui sur le bon bouton	Effet sonore
5	Explosion	Signale un bust lorsque les points restants passent sous zéro	Effet sonore
6	Triple	La fléchette atteint l'anneau triple	Voix
7	Double	La fléchette atteint l'anneau double	Voix
8	Bull	La fléchette atteint l'anneau du bull simple	Voix
9	Bull double	La fléchette atteint l'anneau du bull double	Voix
10	Joueur suivant	Invite à passer au joueur suivant	Voix
11	Gagnant	Annonce le gagnant	Voix

Section 5 : Description des jeux

G01 Count Down

Options : 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Les joueurs commencent avec un score défini et soustraient les points obtenus avec leurs fléchettes jusqu'à atteindre exactement zéro. Le but est d'être le premier à atteindre zéro.

- Score de départ : Selon l'option choisie, les joueurs commencent avec 301, 501, 601, 701, 801, 901 ou 999 points.
- Soustraction des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes ; les points obtenus sont déduits de leur total actuel.
- Bust : Si un joueur marque plus de points que son total restant, son tour prend fin et son score revient à celui du début du tour.
- Victoire : Le premier joueur à atteindre exactement zéro gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G02 Count Up

Options : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Les joueurs commencent à zéro et additionnent les points de leurs fléchettes pour atteindre le score cible. Le but est d'être le premier à atteindre le score prédéfini.

- Score cible : Selon l'option choisie, le score cible est de 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 ou 900.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes. Les points de chaque impact sont ajoutés au total du joueur.
- Victoire : Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score cible gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G03 Score Cricket (aussi appelé Standard Cricket)

Options : E00, E20, E25

Les joueurs tentent de fermer les numéros désignés et de marquer autant de points que possible avec les impacts suivants. Le but est d'être le premier à fermer tous les numéros et à avoir un score supérieur à celui de l'adversaire.

- Numéros désignés : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et bull.
- Fermer un numéro : Un numéro désigné doit être touché trois fois pour être fermé. Un simple compte pour un impact, un double pour deux et un triple pour trois.
- Marquer des points : Une fois un numéro fermé, le joueur peut marquer des points en le touchant de nouveau. Par exemple, après avoir fermé le 20, un simple 20 vaut 20 points, un double 20 vaut 40 points et un triple 20 vaut 60 points. Lorsque tous les joueurs ont fermé le même numéro, plus aucun point n'est marqué sur ce numéro.
- Victoire : Le joueur ayant le score le plus élevé après la fermeture de tous les numéros gagne.
- Différences entre les 3 options :
 - E00 : Aucun ordre particulier n'est requis pour commencer.

- E20 : Commencez par toucher trois fois le 20, puis touchez le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bull dans cet ordre.
- E25 : Commencez par toucher trois fois le bull, puis touchez le 15, le 16, le 17, le 18, le 19 et le 20 dans cet ordre.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G04 Simple Cricket (aussi appelé No Score Cricket)

Options : N00, N20, N25

Les joueurs tentent de fermer les numéros désignés, mais aucun point n'est inscrit au tableau. Le but est d'être le premier à fermer tous les numéros.

- Numéros désignés : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et bull.
- Fermer un numéro : Un numéro désigné doit être touché trois fois pour être fermé. Un simple compte pour un impact, un double pour deux et un triple pour trois.
- Victoire : Le premier joueur qui ferme tous les numéros gagne.
- Différences entre les 3 options :
- N00 : Aucun ordre particulier n'est requis pour commencer.
- N20 : Commencez par toucher trois fois le 20, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bull dans cet ordre.
- N25 : Commencez par toucher trois fois le bull, puis le 15, le 16, le 17, le 18, le 19 et le 20 dans cet ordre.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G05 Cut Throat Cricket

Options : C00, C20, C25

Les joueurs tentent de fermer les numéros désignés et d'attribuer des points aux adversaires. Le but est d'être le premier à fermer tous les numéros et d'avoir un score inférieur à celui de ses adversaires.

- Numéros désignés : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et bull.
- Fermer un numéro : Un numéro désigné doit être touché trois fois pour être fermé. Un simple compte pour un impact, un double pour deux et un triple pour trois.
- Attribution des points (règle « Cut-Throat ») : Une fois qu'un joueur a fermé un numéro, ses impacts suivants sur ce numéro donnent des points aux adversaires qui ne l'ont pas encore fermé. Si un adversaire l'a également fermé, aucune marque supplémentaire ne lui est attribuée.
- Victoire : Le joueur ayant le score le plus bas après la fermeture de tous les numéros gagne.
- Différences entre les 3 options :
- C00 : Aucun ordre particulier n'est requis pour commencer.
- C20 : Commencez par toucher trois fois le 20, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bull dans cet ordre.
- C25 : Commencez par toucher trois fois le bull, puis le 15, le 16, le 17, le 18, le 19 et le 20 dans cet ordre.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G06 Killer Cricket

Options : H00, H20, H25

Les joueurs tentent de fermer les numéros désignés et d'éliminer les vies des adversaires. Le but est d'être le premier à fermer tous les numéros.

- Numéros désignés : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et bull.
- Fermer un numéro : Un numéro désigné doit être touché trois fois pour être fermé. Un simple compte pour un impact, un double pour deux et un triple pour trois.
- Retirer des vies : Lorsqu'un joueur a fermé un numéro avec plus de trois impacts, il peut retirer des vies aux adversaires qui ne l'ont pas encore fermé. Exemple pour le 15 : le joueur 1 a déjà un ou deux impacts, puis vient le tour du joueur 2. Le joueur 1 perd une vie si le joueur 2 ferme le numéro avec plus de trois impacts, dans l'un des cas suivants :
 - Le joueur 2 a déjà un impact et touche un triple 15 (trois impacts).
 - Le joueur 2 a déjà deux impacts et touche un double 15 (deux impacts) ou un triple 15 (trois impacts).

Si l'adversaire a également fermé ce numéro, aucune vie ne lui est retirée. Si le joueur 1 a déjà trois impacts, il n'est pas affecté.

- Victoire : Le premier joueur qui ferme les numéros de 15 à 20 ainsi que le bull gagne.
- Différences entre les 3 options :
 - H00 : Aucun ordre particulier n'est requis pour commencer.
 - H20 : Commencez par toucher trois fois le 20, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bull dans cet ordre.
 - H25 : Commencez par toucher trois fois le bull, puis le 15, le 16, le 17, le 18, le 19 et le 20 dans cet ordre.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G07 Low Pitch Cricket

Options : L00, L20, L25

Les joueurs tentent de fermer les numéros désignés et de marquer autant de points que possible avec les impacts suivants. Le but est d'être le premier à fermer tous les numéros et à avoir un score supérieur à celui de l'adversaire. Ce jeu ressemble à G03 Score Cricket, mais les numéros vont de 1 à 6, ainsi que le bull.

- Numéros désignés : 1, 2, 3, 4, 5, 6 et bull.
- Fermer un numéro : Un numéro désigné doit être touché trois fois. Un simple compte pour un impact, un double pour deux et un triple pour trois.
- Marquer des points : Une fois un numéro fermé, le joueur peut marquer des points en le touchant de nouveau. Par exemple, après avoir fermé le 6, un simple 6 vaut 6 points, un double 6 vaut 12 points et un triple 6 vaut 18 points. Lorsque tous les joueurs ont fermé le même numéro, plus aucun point n'y est marqué.
- Victoire : Le joueur ayant le score le plus élevé après la fermeture de tous les numéros gagne.
- Différences entre les 3 options :
 - L00 : Aucun ordre particulier n'est requis pour commencer.
 - L20 : Commencez par toucher trois fois le 6, puis le 5, le 4, le 3, le 2, le 1 et le bull dans cet ordre.
 - L25 : Commencez par toucher trois fois le bull, puis le 1, le 2, le 3, le 4, le 5 et le 6 dans cet ordre.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G08 Round Clock

Options : 105, 110, 115, 120 ; 205, 210, 215, 220 ; 305, 310, 315, 320

Les joueurs doivent toucher chaque numéro de la cible dans l'ordre. Le premier joueur à les toucher tous gagne. Chaque joueur lance trois fléchettes à son tour, mais ne peut passer au numéro suivant tant qu'une fléchette n'a pas atteint le segment du numéro cible actuel.

- Victoire : Le joueur qui termine tous les numéros cibles gagne.
- Différences entre les options :
- 105, 110, 115, 120 : L'ordre commence à 1 et se poursuit jusqu'à 5, 10, 15 ou 20, respectivement. Les anneaux simples, doubles et triples sont acceptés.
- 205, 210, 215, 220 : L'ordre commence à 1 et se poursuit jusqu'à 5, 10, 15 ou 20, respectivement. Seuls les anneaux doubles sont acceptés.
- 305, 310, 315, 320 : L'ordre commence à 1 et se poursuit jusqu'à 5, 10, 15 ou 20, respectivement. Seuls les anneaux triples sont acceptés.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G09 Shoot Out

Option : -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Les joueurs visent le numéro cible et déduisent les points de leur score de départ. Le but est d'être le premier à atteindre zéro.

- Score de départ : Les options indiquent le score de départ. Par exemple, -05 correspond à 5 points.
- Numéro cible : Les joueurs visent le numéro cible généré de manière aléatoire sur l'écran LCD.
- Déduction des points : Les anneaux simples, doubles et triples comptent chacun pour 1 point et sont déduits du score de départ.
- Tir manqué : Si un joueur ne lance pas dans les 10 secondes, le lancer est considéré comme manqué.
- Victoire : Le premier joueur qui réduit son score initial à 0 gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G10 Shanghai

Options : 101, 105, 110, 115

Les joueurs doivent toucher chaque numéro de la cible dans l'ordre. Le premier à toucher tous les numéros et à obtenir le score le plus élevé gagne. Chaque numéro cible ne peut être tenté qu'une seule fois. Si le joueur touche le numéro cible, les points sont cumulés. S'il le manque, il n'a plus la possibilité de toucher cette zone.

- Victoire : Le joueur qui termine tous les numéros cibles et obtient le score le plus élevé gagne.
- Différences entre les options :
- 101 : L'ordre commence à 1 et se poursuit jusqu'à 20, puis au bull.
- 105 : L'ordre commence à 5 et se poursuit jusqu'à 20, puis au bull.
- 110 : L'ordre commence à 10 et se poursuit jusqu'à 20, puis au bull.
- 115 : L'ordre commence à 15 et se poursuit jusqu'à 20, puis au bull.

G11 Halve It

Option : H12

Les joueurs visent les numéros cibles affichés sur l'écran LCD. L'ordre est le suivant :

- D'abord 12, 13 et 14 ; les anneaux simples, doubles et triples sont acceptés.

- Ensuite, les anneaux doubles de n'importe quel numéro.
- Puis 15, 16, 16 ; les anneaux simples, doubles et triples sont acceptés.
- Ensuite, les anneaux triples de n'importe quel numéro.
- Puis 18, 19 et 20 ; les anneaux simples, doubles et triples sont acceptés.
- Enfin, le bull.

Les points sont cumulés dans ce jeu. Si un joueur manque ses trois lancers sur une cible donnée pendant une manche, son score est réduit de moitié.

- Victoire : Le joueur qui termine tous les numéros cibles et obtient le score le plus élevé gagne.

G12 High Score

Options : 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Les joueurs commencent à zéro et additionnent les points de chaque fléchette lancée. Le but est d'obtenir le score le plus élevé à la fin de la partie. Les joueurs choisissent le nombre de manches à jouer selon l'option sélectionnée. Tous commencent avec zéro point. À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total.

- Victoire : Le joueur ayant le score le plus élevé après le nombre de manches défini gagne.

G13 Over (aussi appelé Legs Over)

Option : 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Les joueurs commencent à zéro et additionnent les points de leurs fléchettes pour dépasser le score cible et conserver leurs vies. Le but est d'être le dernier à avoir encore une vie.

- Vies initiales : Les options indiquent le nombre initial de vies des joueurs.
- Score de départ : Un score est généré aléatoirement sur l'écran LCD.
- Score cible : Un score est généré aléatoirement sur l'écran LCD. Lorsqu'un joueur obtient un total supérieur au cours d'une manche, ce score devient le nouveau score cible à dépasser.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et additionnent les points obtenus.
- Perte de vies : Chaque joueur doit tenter d'obtenir un score supérieur ou égal au score le plus élevé obtenu précédemment pendant un tour ; sinon, il perd une vie.
- Victoire : Le dernier joueur à qui il reste une vie gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G14 Under (aussi appelé Legs Under)

Option : U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Les joueurs commencent à zéro et additionnent les points de leurs fléchettes, mais doivent rester en dessous du score cible pour conserver leurs vies. Le but est d'être le dernier à avoir encore une vie.

- Vies initiales : Les options indiquent le nombre initial de vies des joueurs.
- Score de départ : Un score est généré aléatoirement sur l'écran LCD.
- Score cible : Lorsqu'un joueur obtient un total inférieur au cours d'une manche, ce score devient le nouveau score cible à respecter.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et additionnent les points obtenus.
- Perte de vies : Chaque joueur doit tenter d'obtenir un score inférieur ou égal au score le plus bas obtenu précédemment pendant un tour ; sinon, il perd une vie.

- Victoire : Le dernier joueur à qui il reste une vie gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G15 Big-6

Options : B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Les joueurs tentent de toucher le segment cible pour conserver leurs vies. Le but est d'être le dernier à avoir encore une vie.

- Vies initiales : Les options indiquent le nombre initial de vies des joueurs.
- Première cible : Le premier joueur vise le segment simple du 6.
- Définir une nouvelle cible : Chaque joueur lance trois fléchettes par tour.
- Si le premier joueur touche le simple 6 avec sa première ou sa deuxième fléchette, il peut définir une cible pour son adversaire avec la troisième.
- Si le premier joueur ne touche le simple 6 qu'avec sa troisième fléchette, un nouveau numéro cible est généré aléatoirement pour les adversaires.
- Si le premier joueur ne touche pas le simple 6, il perd une vie.
- Effet domino : Le joueur suivant doit toucher la cible définie pour lui. S'il y parvient, il définit une nouvelle cible pour le joueur suivant.
- Perte de vies : Un joueur perd une vie s'il manque le segment cible qui lui est attribué pendant son tour.
- Victoire : Le dernier joueur à qui il reste une vie gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G16 Color

Options : 100, 200, 300, 400, 500

Les joueurs doivent déterminer la couleur qu'ils viseront. Ils commencent à zéro et additionnent les points lorsqu'ils touchent leur couleur ou le bull. Le but est d'être le premier à atteindre le score cible prédéfini.

- Couleur de référence : La couleur de référence est celle de l'anneau simple. Par exemple, lorsque le premier joueur touche le numéro 20, sa couleur est bleue, qu'il touche l'anneau simple, double ou triple.
- Couleur des joueurs : Le premier joueur lance une fléchette pour déterminer sa couleur. Les joueurs impairs (1, 3, 5, 7) ont la même couleur que le premier joueur. Les joueurs pairs (2, 4, 6, 8) ont une autre couleur. Si un joueur touche le bull, il doit relancer pour déterminer sa couleur.
- Score cible : Selon l'option sélectionnée, le score cible est de 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total. Les impacts sur la couleur de l'adversaire ne rapportent pas de points.
- Victoire : Le joueur qui atteint ou dépasse le score cible en premier gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G17 Bonus Color

Options : 100, 200, 300, 400, 500

Les joueurs doivent déterminer la couleur qu'ils viseront. Ils commencent à zéro et additionnent les points lorsqu'ils touchent leur couleur ou le bull. Lorsqu'un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points sont ajoutés au

score de cet adversaire. Le but est d'être le premier à atteindre le score cible prédéfini.

- Couleur de référence : La couleur de référence est celle de l'anneau simple. Par exemple, lorsque le premier joueur touche le numéro 20, sa couleur est bleue, qu'il touche l'anneau simple, double ou triple.
- Couleur des joueurs : Le premier joueur lance une fléchette pour déterminer sa couleur. Les joueurs impairs (1, 3, 5, 7) ont la même couleur que le premier joueur. Les joueurs pairs (2, 4, 6, 8) ont une autre couleur. Si un joueur touche le bull, il doit relancer pour déterminer sa couleur.
- Score cible : Selon l'option sélectionnée, le score cible est de 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total.
- Transfert des points : Lorsqu'un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points sont ajoutés au score de cet adversaire.
- Victoire : Le joueur qui atteint ou dépasse le score cible en premier gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G18 Correctional Color

Options : 100, 200, 300, 400, 500

Les joueurs doivent déterminer la couleur qu'ils viseront. Ils commencent à zéro et additionnent les points lorsqu'ils touchent leur couleur ou le bull. Lorsqu'un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points correspondants lui sont retirés. Le but est d'être le premier à atteindre le score cible prédéfini.

- Couleur de référence : La couleur de référence est celle de l'anneau simple. Par exemple, lorsque le premier joueur touche le numéro 20, sa couleur est bleue, qu'il touche l'anneau simple, double ou triple.
- Couleur des joueurs : Le premier joueur lance une fléchette pour déterminer sa couleur. Les joueurs impairs (1, 3, 5, 7) ont la même couleur que le premier joueur. Les joueurs pairs (2, 4, 6, 8) ont une autre couleur. Si un joueur touche le bull, il doit relancer pour déterminer sa couleur.
- Score cible : Selon l'option sélectionnée, le score cible est de 100, 200, 300, 400 ou 500.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total.
- Perte de points : Lorsqu'un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points correspondants lui sont retirés.
- Victoire : Le joueur qui atteint ou dépasse le score cible en premier gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G19 No Score Color

Options : 003, 004, 005, 006, 007

Les joueurs doivent déterminer la couleur qu'ils viseront. Ils gagnent des vies lorsqu'ils touchent leur couleur ou le bull et perdent des vies lorsqu'ils touchent la couleur d'un adversaire. Le but est d'être le dernier à avoir encore une vie.

- Couleur de référence : La couleur de référence est celle de l'anneau simple. Par exemple, lorsque le premier joueur touche le numéro 20, sa couleur est bleue, qu'il touche l'anneau simple, double ou triple.
- Couleur des joueurs : Le premier joueur lance une fléchette pour déterminer sa couleur. Les joueurs impairs (1, 3, 5, 7) ont la même couleur que le premier joueur. Les joueurs pairs (2, 4, 6, 8) ont une autre couleur. Si un joueur touche le bull, il doit relancer pour déterminer sa couleur.

- Vies initiales : Les options indiquent le nombre initial de vies des joueurs.
- Gagner/perdre des vies : Chaque joueur lance trois fléchettes par tour. Toucher sa couleur ou le bull lui donne une vie supplémentaire. En revanche, toucher la couleur d'un adversaire lui fait perdre une vie.
- Victoire : Le dernier joueur à qui il reste une vie gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G20 Free-Dart Color

Options : 005, 010, 015, 020

Les joueurs doivent déterminer la couleur qu'ils viseront. Ils commencent à zéro et additionnent les points de leurs fléchettes. Le but est d'obtenir le score le plus élevé.

- Couleur de référence : La couleur de référence est celle de l'anneau simple. Par exemple, lorsque le premier joueur touche le numéro 20, sa couleur est bleue, qu'il touche l'anneau simple, double ou triple.
- Couleur des joueurs : Le premier joueur lance une fléchette pour déterminer sa couleur. Les joueurs impairs (1, 3, 5, 7) ont la même couleur que le premier joueur. Les joueurs pairs (2, 4, 6, 8) ont une autre couleur. Si un joueur touche le bull, il doit relancer pour déterminer sa couleur.
- Nombre de fléchettes : Les options indiquent le nombre total de fléchettes par joueur.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total. Les impacts sur la couleur de l'adversaire ne rapportent pas de points.
- Victoire : Le joueur ayant le score le plus élevé gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

G21 Shooting I

Chaque joueur lance trois fléchettes et cumule les points obtenus. Le joueur ayant le score le plus élevé au cours d'une manche remporte cette manche. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté 7 manches au total.

- Victoire : Le joueur qui remporte 7 manches est le vainqueur final.

G22 Shooting II

Chaque joueur lance trois fléchettes et cumule les points obtenus. Le joueur ayant le score le plus élevé au cours d'une manche remporte cette manche. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté 7 manches au total. Toutefois, seules les zones simples, doubles et triples des numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20, ainsi que le bull simple et le bull double, sont valides.

- Victoire : Le joueur qui remporte 7 manches est le vainqueur final.

G23 Shooting III

Chaque joueur lance trois fléchettes et cumule les points obtenus. Le joueur ayant le score le plus élevé au cours d'une manche remporte cette manche. La partie ne dure toutefois que sept manches.

- Victoire : Le premier joueur à obtenir 4 victoires gagne.

G24 Shooting IV

Chaque joueur lance trois fléchettes et cumule les points obtenus. Le joueur ayant le score le plus élevé au cours d'une manche remporte cette manche. La partie ne dure que sept manches. Toutefois, seules les zones simples, doubles et triples des numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20, ainsi que le bull simple et le bull double, sont valides.

- Victoire : Le premier joueur à obtenir 4 victoires gagne.

G25 Gotcha

Options : 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Les joueurs commencent à zéro et additionnent les points de leurs fléchettes pour atteindre le score cible. « Gotcha » se produit lorsqu'un adversaire a le même score. Le but est d'être le premier à atteindre le score cible prédéfini.

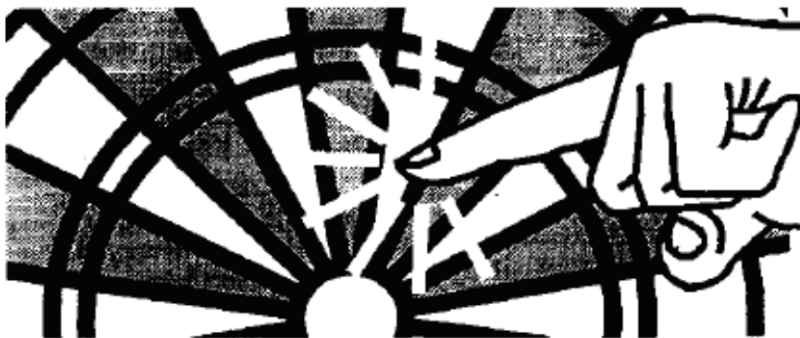
- Score cible : Selon l'option choisie, le score cible est de 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 ou 901.
- Départ à zéro : Tous les joueurs commencent avec zéro point.
- Addition des points : À chaque tour, les joueurs lancent trois fléchettes et les points de chaque impact sont ajoutés à leur total.
- Gotcha : Si le score d'un joueur est exactement égal à celui du joueur précédent, le Gotcha réussit et le score de ce joueur est remis à zéro.
- Bust : Si un joueur marque plus de points que nécessaire pour atteindre le score cible, il fait un bust et son score revient à celui du début du tour.
- Victoire : Le premier joueur à atteindre exactement le score cible gagne.
- Handicap : Chaque joueur peut régler ses options individuellement à l'aide du bouton « HANDICAP/ELIMINATE » pour activer la fonction handicap.

Section 6 : Remarque importante

1. Pendant le transport ou le jeu normal, il est possible que des segments de score de la cible se bloquent temporairement et que la cible se « fige ». Dans ce cas, la fonction d'autodiagnostic de l'ordinateur e-BOARD s'active automatiquement. La cible effectue un autodiagnostic pour déterminer quel segment est bloqué. Un message d'erreur s'affiche avec la description du bouton ou du segment « figé ».

A. Repérez le segment « figé » en suivant l'indication à l'écran.

B. Appuyez fermement sur le segment « figé » jusqu'à ce qu'il se débloque et retrouve son jeu normal. Une fois les segments débloqués, le message d'erreur devrait disparaître et la cible devrait fonctionner normalement.

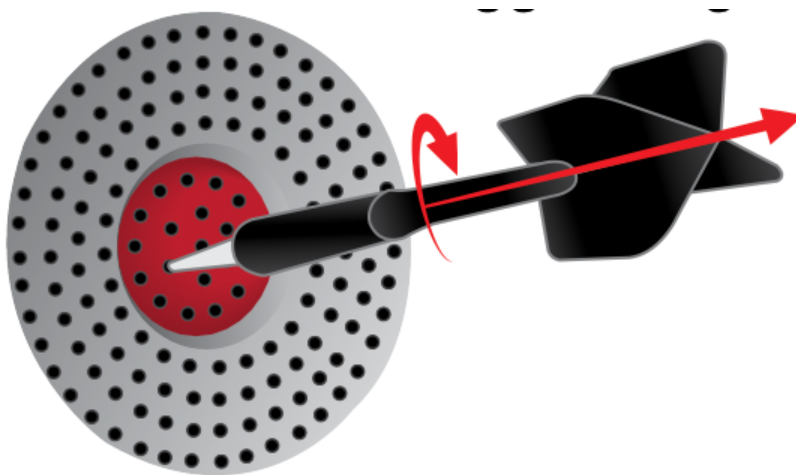


2. Ce jeu est conçu uniquement pour des fléchettes à pointe souple. N'utilisez jamais de fléchettes à pointe acier ni de fléchettes à pointe souple plus longues (longueur maximale : 2,5 cm).

3. Un temps de réaction électronique et mécanique est nécessaire entre les lancers. Si deux tirs sont effectués trop rapprochés, retirez la deuxième fléchette et relancez-la afin que le score soit correctement enregistré.

4. Ne lancez pas les fléchettes avec une force excessive. Un lancer trop puissant entraînera des cassures fréquentes des pointes et une usure excessive de la cible.

Conseil utile : Pour éviter que les pointes des fléchettes ne se desserrent, tournez la fléchette vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) en la retirant de la cible. Elle sera ainsi plus facile à retirer et la durée de vie des pointes sera prolongée.



- Double : Le joueur peut activer les modes Double avec le bouton « SOUND/DOUBLE » :
- Double In : Pour commencer la partie, le joueur doit atteindre un segment double.
- Double Out : Pour ramener le score exactement à zéro, le joueur doit atteindre des segments doubles. Un bust se produit si une fléchette fait passer le score sous 1.
- Double In & Out : Le joueur doit atteindre des segments doubles pour commencer et terminer la partie. Un bust se produit si une fléchette fait passer le score sous 1.