



Manuel du propriétaire et instructions de jeu



Karella Premium Silver Electronic Dartboard Manual



Nous vous félicitons pour l'achat de ce jeu de fléchettes électronique Karella premium Silver ».

Avec 41 jeux et plus de 218 variations de jeu, LED-Display, avec annonce vocale et des effets sonores ainsi que la bague de capture spécialement large laisser surgir la plus grande joie de jeu sous condition professionnelle.

CONSEILS ET RÈGLEMENTS D'UTILISATION IMPORTANTS

Déballer soigneusement votre nouveau jeu de fléchettes et examinez si le champ d'approvisionnement supplémentaire suivant est inclus :

12 Softdarts env. 16 g., Embouts de rechange souples, adaptateur A/C, 2 boulons de fixation avec prise rawl Mode d'emploi

Veillez vérifier immédiatement après l'achat de ce jeu de fléchettes électronique toutes les fonctions et options de jeu pour la capacité fonctionnelle.

Ce jeu de fléchettes est destiné à un usage privé et non à des fins commerciales ou commerciales qui limiteraient la durabilité par une surcharge.

Avec ce jeu de fléchettes il s'agit d'un achat de biens de consommation et, à cette occasion, la demande de garantie ne peut pas être donnée immédiatement après l'achat ou à la fin de 6 mois plus, si vous n'avez pas observé au cours de l'utilisation les instructions d'utilisation suivantes.

Ce dispositif est prévu essentiellement pour l'utilisation dans la zone intérieure. Si vous l'utilisez à l'extérieur, veillez à ce qu'il n'y ait pas d'irradiation solaire ni d'humidité.

Près des champs magnétiques, il peut arriver à des dysfonctionnements de l'affichage du message.

Fléchettes : Seules les fléchettes à pointe souple fournies avec des pointes en plastique peuvent être utilisées ou fléchettes souples similaires avec un poids non supérieur à 18 g. La pointe souple peut ne plus être que 12 mm de profondeur de pénétration du disque.

Tournez fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre que vous tirez sur le conseil. Cela rend plus facile de retirer les fléchettes et prolonge la durée de vie des pointes.

Il est interdit d'utiliser des fléchettes avec des pointes en acier (fléchettes en acier). Ils endommageraient l'électronique de ce jeu de fléchettes doux.

Les fléchettes molles ne peuvent être lancées que dans la distance prévue 244 cm (distance de bord) et avec un effort raisonnable. Les segments de fléchettes ne peuvent pas être nettoyés avec des nettoyants abrasifs ou des produits chimiques similaires.

Les segments sont produits dans une bonne qualité, cependant, ils sont un produit d'usure, que vous pouvez acheter auprès de votre commerçant et peut donc être échangé très facilement. Occasionnellement, une fléchette provoquera un segment à se coincer dans la toile de séparateur de segment. Si cela se produit, tous les jeux seront suspendus et l'écran LCD indiquera le numéro de segment qui est bloqué.

Pour libérer le segment, il suffit de retirer la fléchette ou la pointe cassée du segment. Si le problème n'est toujours pas résolu, essayez de remuer le segment jusqu'à ce qu'il soit lâche. Le jeu reprendra alors où il s'est arrêté.

De temps en temps, une pointe se rompt et se coince dans le segment. Essayez de l'enlever avec une paire de pinces ou pincettes en saisissant l'extrémité exposée et en la tirant hors du segment. Si ce n'est pas possible, vous pouvez essayer de pousser la pointe vers l'arrière du segment. Utilisez un clou plus petit que le trou et poussez doucement la pointe jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. Veiller à ne pas pousser trop loin et endommager les circuits derrière le segment. Ne pas s'alarmer si les embouts se cassent. C'est un événement normal lors du jeu de fléchettes à pointe souple. Nous avons inclus un paquet de conseils de remplacement qui devrait vous garder fourni pendant un certain temps. Lors du remplacement des conseils, assurez-vous d'utiliser le même type de conseils qui viennent avec ce jeu de fléchettes.

CONSEILS DE SÉCURITÉ TECHNIQUE

Branchez l'appareil uniquement dans une prise installée selon la réglementation, dont la tension s'agrèe avec les données techniques de l'adaptateur net. Utiliser exclusivement

l'adaptateur de réseau, qui est inclus dans le périmètre de fourniture.

En aucun cas commencer à utiliser l'appareil, si l'appareil lui-même montre des dommages visibles ou le tuyau de raccordement. Ce serait un risque de sécurité considérable.

S'il vous plaît, tirez après la fin de la lecture ou par toute perturbation toujours la prise de filet (adaptateur) de la prise.

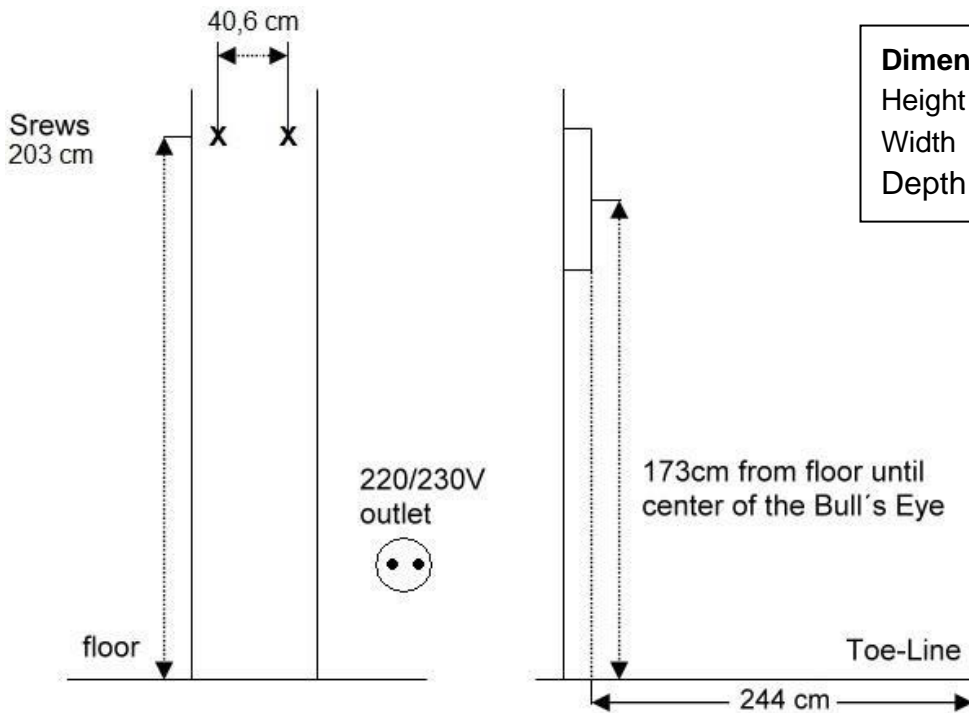
Nous recommandons le fil de connexion pour laisser être dans la prise de l'appareil, parce que constante, retrait incorrect pourrait causer sur une base continue un contact lâche.

Laissez faire toute réparation dans l'appareil ou dans l'adaptateur uniquement à partir d'un atelier professionnel. Avec indépendant, la réparation incorrecte après l'ouverture de la fléchette dangers considérables pour l'utilisateur peut provenir. En outre, dans ce cas, il y aura perdu toute réclamation de garantie.

ASSEMBLAGE – INSTRUCTIONS

Accrochez la fléchette avec les boulons de fixation fournis incl. cheville cru selon les mesures suivantes. Respect du fait que les vis sont directement sur une ligne horizontale, de sorte que le jeu de fléchettes juste accroche correcte plus tard.

Avec le lancer la distance de la surface avant de la fléchette est à la ligne de chute 2,44 m.

**Dimensions of the dartboard:**

Height 68,4 cm

Width 52,0 cm

Depth 7,0 cm

GARANTIE / RÉPARATION

La garantie commence à la date de la facture ou de l'expédition.

Un échange, un changement ou une réparation gratuits ne peut avoir lieu que si les conseils de service importants et les règlements d'utilisation ont été pris en compte.

La garantie se réfère à une erreur de production et à un défaut de matériau.

Si le dispositif de jeu a été mis en service plus de 6 mois sans plaintes, nous allons réclamer une preuve, que vous avez gardé à l'utilisation appropriée selon les conseils de service et les règlements d'utilisation.

Retours parce que les perturbations (plaintes) ne sont possibles qu'après une communication ou un arrangement précédent avec votre trader. Annoncez-nous s'il vous plaît immédiatement tous les défauts du produit.

Retours s'il vous plaît très bien emballé dans l'emballage d'origine avec facture (document d'achat) et la description de l'échec à l'adresse du commerçant

S'il vous plaît, demandez en outre au commerçant pour la description d'erreur de formulaire / fléchette de plainte ».

Plus la description de l'erreur est précise, plus l'équipe de maintenance peut localiser la raison d'un défaut et travailler dessus.

Si les efforts de réparation avec les plaintes approuvées ne sont pas réussis pendant la période de garantie ou ne sont pas rentables la réparation, le droit à l'annulation de l'acte de vente ou la baisse du prix d'achat (diminution) est droit alternativement.

Avec un dommage évident pendant le transfert, vous refusez l'acceptation ou nous annoncez immédiatement un dommage possible.

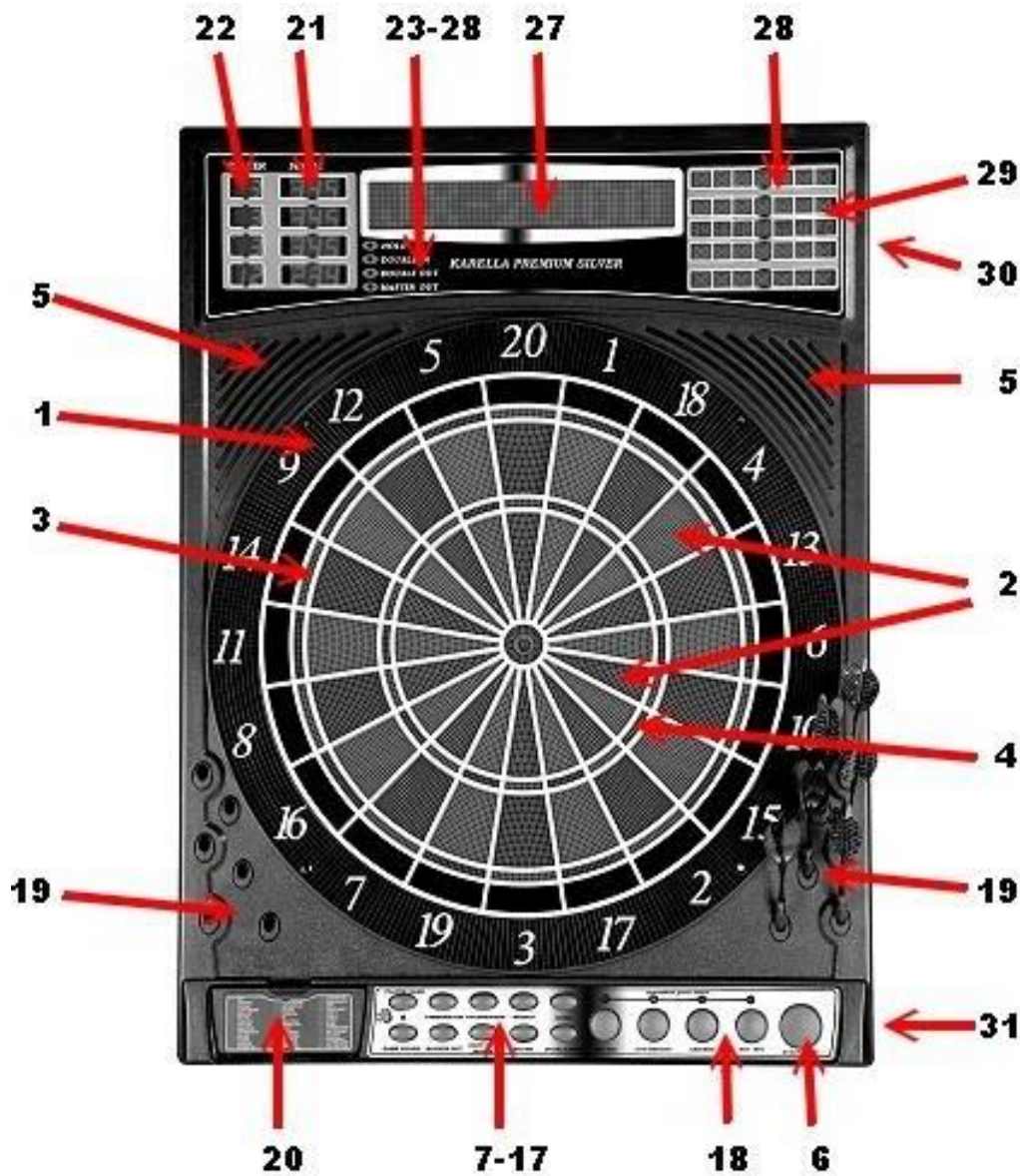
Conseils généraux en matière de sécurité

Ce jeu de fléchettes n'est pas un jouet.

Attention : Danger pour les enfants. Utilisez uniquement pour les enfants de plus de 3 ans! Gardez les enfants de ce jeu de fléchettes

Gardez les petites pièces comme des fléchettes ou des bouts de rechange hors de leur portée. Il y a le danger d'avaler de petites pièces et de suffocation.





1	Bague d'accroche	14	Bouton d'alimentation	25	Indicateurs de double sortie
2	Bague simple	15	Bouton Double/Miss	26	Indicateurs principaux
3	Bague double	16	Bouton Cybermatch	27	Note temporaire affichage
4	Triples Ring	17	Bouton de jeu	28	Pointage au cricket
5	Conférencier	18	Bouton de sélection rapide		Affichage
6	Bouton Start/Hold	19	Supports de fléchettes intégrés	29	Segment Cricket Affichage
7	Bouton de réinitialisation	20	Tiroir de rangement/ Game Menü	30	Conférencier externe Cric (sur le côté)
8	Bouton Lecteur/Page	21	Affichage du score Indicateurs		
9	Bouton Bounce Out	22	Indicateurs du joueur	31	Interrupteur d'alimentation et
1	Bouton sonore	23	Indicateurs de retenue		Prise adaptateur (sur le côté)
0		24	Indicateurs de doublement		
1	Bouton de sélection				
1	Bouton Dart Out/Score				
2					
1	Bouton Game Guard				
3					

Fonctions du jeu de fléchettes

Interrupteur/bouton d'alimentation - Assurez-vous que l'adaptateur secteur est branché sur la prise ou que les piles sont installées. Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation pour allumer ou éteindre le jeu.

Bouton START/HOLD

Ce bouton multi-fonctions est utilisé pour :

- COMMENCER le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées.
- Placer le jeu de fléchettes en position HOLD entre les tours pour permettre au joueur de retirer les fléchettes de la zone cible.

Bouton GAME GUARD

Une fois le bouton START enfoncé et le jeu commencé, la fonction GAME GUARD peut être activée. Lorsque vous appuyez sur le bouton, toutes les touches se verrouillent. Lorsque GAME GUARD est actif, une fléchette mal guidée appuyant sur un bouton n'affecte pas votre jeu.

Pour désactiver GAME GUARD, appuyez à nouveau sur le bouton et les touches se déverrouilleront.

Bouton BOUNCE OUT

Décidez avant de jouer si vous voulez compter les fléchettes qui ne restent pas dans le plateau (« rebond-out ») ou non.

Sinon, appuyez simplement sur le bouton BOUNCE OUT immédiatement après un rebond pour déduire le score qui s'inscrit

Bouton DART-OUT/SCORE

La fonction DART-OUT est active uniquement pendant les matchs « 01 » (301, 401, etc.). Quand le score d'un joueur tombe en dessous de 160, il peut appuyer sur le bouton DART OUT pour obtenir une suggestion de l'ordinateur quant aux 3 fléchettes nécessaires pour terminer le jeu.

Remarque : les doubles et les triples sont indiqués par 2 et 3 tirets à gauche du nombre respectivement.

La fonction SCORE permet au joueur d'accéder au score non actuel affiché.

Bouton SOUND

Niveau sonore réglable de 0 à 7 niveaux (8 niveaux).

Bouton DOUBLE/MISS

Ce bouton permet d'activer les options Double In/Double Out et Master Out pour les jeux « 01 ».

Cette fonction est uniquement active lors de la sélection des jeux 301, 401, etc.

Remarque : tous les modèles n'ont pas l'option Master Out. La fonction MISS est active pendant toute partie. Appuyez sur le bouton pour enregistrer une fléchette « manquée ».

Le joueur peut appuyer lorsque la fléchette atterrit à l'extérieur de la zone cible afin que l'ordinateur enregistre une fléchette lancée.

Bouton JOUEUR/PAGE

Ce bouton est utilisé au début de chaque partie pour sélectionner le nombre de joueurs que vous voulez jouer.

En outre, ce bouton permet aux joueurs de voir d'autres scores que ceux qui sont affichés.

Le jeu de fléchettes LCD permet de suivre les scores jusqu'à 8 joueurs ou jusqu'à 4 équipes de deux personnes.

Le jeu de fléchettes LED permet de suivre les scores jusqu'à 16 joueurs ou jusqu'à 8 équipes de deux personnes.

Bouton GAME

Appuyez sur pour parcourir le menu de jeu à l'écran et sélectionner le jeu.

Bouton SELECT

Permet de sélectionner différents paramètres de difficulté pour les jeux.

De nombreux jeux contiennent plusieurs options de difficulté qui peuvent être accessibles en appuyant sur ce bouton.

Boutons QUICKPICK

Ces quatre boutons de jeu vous lancent directement dans les jeux indiqués. Ces boutons vous lancent directement dans le jeu indiqué ci-dessous.

Avec la grande sélection de jeux disponibles inclus dans ce jeu de fléchettes, ces boutons sont un moyen pratique de sauter directement dans un jeu.

Le réglage par défaut est pour 2 joueurs.

Les noms des boutons sont BIG SIX, CUT-THROAT, CRICKET et 301 501.

Bouton RESET

Appuyez pour effacer l'affichage et réinitialiser le jeu et pour ouvrir le son.

AFFICHAGE DÉFILANT :

Ce jeu de fléchettes comprend un affichage de message défilant situé sur le panneau d'affichage.

L'affichage unique ajoute un élément interactif à vos jeux de fléchettes.

À partir du moment où vous mettez le courant, le visuel et l'audio se mettent en marche.

Un thème musical est joué, l'affichage défile et clignote avec toutes les fonctionnalités du jeu.

L'affichage défilant sera votre source d'information de nom tout au long du jeu.

Voici quelques exemples de ce qui sera affiché:

Lors de la sélection des jeux, l'affichage indiquera le nom du jeu.

- Pendant le jeu, la partition de chaque fléchette sera affichée dans l'écran de défilement.
- Un effet visuel spécial apparaîtra lorsqu'un « bullseye » est marqué.
- Vous pouvez entrer le nom de chaque joueur sur l'écran (voir la section Saisie de texte)

Fonction de saisie de texte :

L'affichage de défilement est configuré de sorte que les noms des joueurs peuvent être saisis pour apparaître au début de leurs tours respectifs.

Pour saisir les noms des joueurs :

1. Sélectionnez le jeu que vous voulez jouer en appuyant sur le bouton GAME ou en utilisant les boutons QuickPick.
2. Sélectionnez le nombre de joueurs en appuyant sur le bouton PLAYER/PAGE.
3. Placer la plaquette mobile de texte sur la zone des boutons (tous les trous doivent être alignés avec les boutons). La superposition indique les différentes fonctions de chaque bouton en mode de saisie de texte.
4. Appuyez sur SET/ESC pour activer le mode de saisie de texte. L'affichage défilant affichera : 1:_
5. Entrez le nom du joueur 1. Chaque bouton représente plusieurs lettres de l'alphabet. En appuyant une fois sur un bouton, on obtient la première lettre, en appuyant deux fois sur le bouton, on obtient la deuxième lettre, en appuyant trois fois sur le bouton, on obtient la troisième lettre. Vous devez appuyer sur la flèche droite () pour passer à la lettre suivante du nom que vous entrez. La flèche gauche vous permet de revenir à corriger l'erreur. Lorsque vous avez terminé avec le nom play1, appuyez sur la flèche vers le bas pour entrer le nom du joueur 2. L'affichage s'affiche : 2._ Une fois tous les noms entrés, appuyez une fois sur le bouton SET/ESC et supprimez la superposition. Appuyez ensuite sur le bouton START pour commencer la lecture. Le nom de chaque joueur apparaîtra avant son tour.

Fonction CyberMatch

Cette fonctionnalité passionnante permet au joueur solo de jouer contre l'ordinateur à l'un des cinq niveaux de compétence différents – seul un joueur peut rivaliser avec le concurrent CyberMatch.

Cela ajoute un niveau de compétition aux séances de pratique habituelles.

Pour activer l'adversaire CyberMatch :

Niveaux CyberMatch

1. Sélectionnez le jeu auquel vous souhaitez jouer.
2. Appuyez sur le bouton CYBERMATCH.
Sélectionnez le niveau de compétence de l'adversaire CyberMatch en appuyant continuellement sur le bouton CYBERMATCH.

CyberMatch Levels :

Niveau 1	Professionnel
Niveau 2	Avancé
Niveau 3	Intermédiaire
Niveau 4	Débutant
Niveau 5	Novice

3. Appuyez sur START pour commencer la lecture.

Quand le jeu commence :

Le joueur « humain » lance en premier ; après ses 3 fléchettes lancées, aller à la cible reprendre les fléchettes et appuyez sur START pour passer au joueur suivant (CyberMatch).

Regardez les scores de fléchettes de l'adversaire CyberMatch sont enregistrés sur l'affichage.

Une fois que l'adversaire CyberMatch a terminé son tour, le plateau se réinitialise automatiquement pour le joueur « humain ».

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur gagne. Bonne chance!

Fonctionnement du jeu de fléchettes électronique

1. Appuyez sur la touche POWER ou mettez-la en position ON (I) pour activer le jeu de fléchettes. Une courte introduction musicale est jouée pendant que l'affichage passe par le test de puissance.
2. Appuyez sur le bouton GAME jusqu'à ce que le jeu souhaité s'affiche – ou appuyez sur l'un des boutons QuickPick.
3. Appuyez sur le bouton DOUBLE (facultatif) pour sélectionner le début et/ou la fin des jeux en double ou en master out (utilisés uniquement dans les parties 301 à 901). Ceci est expliqué dans la section des règles du jeu.
4. Appuyez sur la touche PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2 ... 16).
Le réglage par défaut est 2 joueurs. Ou sélectionnez l'option Cybermatch en appuyant sur le bouton CYBERMATCH.
5. Appuyez sur le bouton START/HOLD (rouge) pour activer le jeu et commencer à jouer.
6. Lancer des fléchettes : Lorsque les trois fléchettes ont été lancées, une commande vocale indique « RemoveDarts (retirer les fléchettes) » et le score clignote.
Les fléchettes peuvent maintenant être enlevées. De plus, l'indicateur du joueur s'allume pour indiquer le joueur suivant.

LISTE DES JEUX

1	301	22	Golf
2	Cricket	23	Football
3	Scram	24	Baseball
4	Cut Throat	25	Steeple chase
5	Eng Cri	26	Bowling
6	PK-Cri	27	Car Rally
7	Low-Cri	28	Shove Pen
8	Adv-Cri	29	Nine Darts
9	Shooter	30	G & R
10	Trapshoot	31	Gold Hunt
11	Big Six	32	Cas-A
12	Overs	33	Cas-B
13	Unders	34	Cas-C
14	Count Up	35	Elimination
15	High Score	36	Horse She
16	Round Clk	37	Warfare
17	Killer	38	Adv War
18	Doub DN	39	Paintball
19	41	40	Fox Hunt
20	All Fives	41	Tic-Tac-Toe
21	ShangHai		

PARTIE 1 : 301

Ce jeu populaire de tournoi et de pub se joue en soustrayant chaque fléchette du total de départ jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, il est considéré comme un « *Bust* » et le score revient à l'endroit où il était au début de cette ronde.

Par exemple, si un joueur a besoin d'un 32 pour terminer le jeu et il / elle frappe un 20, 8, et 10 (total 38), le score retourne à 32 pour le tour suivant.

Dans le jeu, l'option double in / double out peut être choisie (**double out est l'option la plus utilisée**).

Il suffit d'appuyer sur le bouton « DOUBLE » pour modifier ce paramètre. Les indicateurs LED afficheront votre réglage actuel : Remarque : vous pouvez ajuster le score total de ce jeu.

- **Double In** - Un double doit être frappé avant que les points ne soient soustraits du total. En d'autres termes, le pointage d'un joueur ne commence pas avant qu'un double ne soit frappé.
- **Double Out** - Un double doit être frappé pour mettre fin à la partie.
- **Double In et Double Out** - Un double est nécessaire pour commencer et terminer le pointage du jeu par chaque joueur.
- **Master Out** - Un double ou un triple est nécessaire pour terminer la partie.

Observation (jeux « 01 » seulement) :

Ce jeu de fléchettes électronique a une fonction spéciale « Dart Out ». Quand un joueur a besoin de moins de 160 pour atteindre zéro, la fonction d'estimation devient active.

Le joueur peut appuyer sur le bouton DART OUT pour afficher les fléchettes nécessaires pour lancer pour terminer le jeu (atteindre zéro exactement).

Les doubles et les triples sont indiqués avec 2 ou 3 lignes à gauche de chaque nombre respectivement.

GAME 2: CRICKET

Le cricket est un jeu stratégique pour les joueurs accomplis et les débutants.

Le jeu se joue uniquement **en visant les chiffres 15 16 17 18 19 20 et la bulle**. Le but du jeu est de « fermer » tous ces chiffres ainsi que la bulle en lançant trois fois la flèche dans ceux-ci. Le gagnant est le premier joueur à avoir fermé tous les chiffres visés, en ayant au moins autant de points que les adversaires.

Lorsqu'un joueur a atteint trois fois un chiffre, celui-ci est fermé. La zone des « doubles » compte pour deux tirs, et la zone des « triples » pour trois tirs. Pour fermer la zone du 20 le joueur peut par exemple tirer trois fléchettes dans la zone simple, ou une dans le triple 20.

Chaque joueur tire à tour de rôle une série de 3 fléchettes, en visant une des zones précitées. Si une fléchette atteint une autre zone, aucun point n'est marqué. S'il ferme une zone, et qu'un ou plusieurs autres joueurs ne l'ont pas encore fermé, il peut continuer à la viser. Chaque tir dans une zone déjà fermée lui rapportera alors autant de points que la valeur de la zone. Les adversaires par contre ne peuvent plus marquer de points grâce à cette zone. Elle appartient au joueur l'ayant fermé. Si tous les joueurs ont fermés une zone, plus personne ne peut y marquer de point.

Le jeu peut également se jouer sans comptage de points. C'est dans ce cas le premier joueur qui ferme toutes les zones qui gagne (GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET).

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

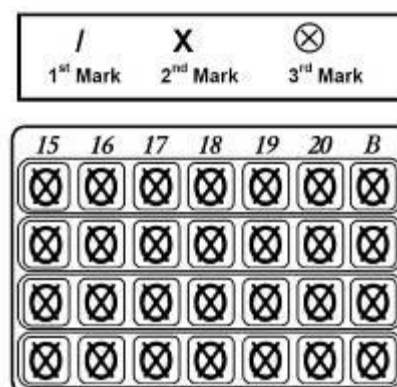
(Appuyez sur le bouton SELECT lorsque Cricket est affiché) Mêmes règles que le cricket standard, sauf qu'il n'y a pas de pointage. L'objectif de cette version est d'être le premier à simplement « fermer » tous les chiffres appropriés (15 à 20 et le point de mire). Note : les modèles LCD ont le cricket et le cricket sans score comme jeux séparés, mais les modèles LED ont ces jeux comme 1 jeu.

Cricket Scoring Display : Ce jeu de fléchettes utilise un tableau de bord dédié qui garde une trace du statut de chaque segment de joueur lors de la lecture de cricket.

L'exclusive Tournoi Cricket Scoring affichage sur ce jeu de fléchettes utilise des caractères traditionnels de style X et O pour suivre les « marques ». Lorsque l'option Cricket est sélectionnée, les lumières du tableau d'affichage du cricket ne sont pas allumées – elles s'allument lorsque les « marques » sont notées. Il y a 3 lumières distinctes dans chaque nombre (15 à 20 et Bullseye).

Pendant le jeu, une des lumières de statut s'allumera pendant qu'un segment est frappé.

Si un nombre actif double ou triple est atteint, 2 ou 3 lumières s'allument respectivement.



GAME 3: SCRAM (pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une variation de Cricket. Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un objectif différent dans chaque tour. Au premier tour, le joueur 1 essaie de « fermer » (marquer trois coups dans chaque segment - 15 à 20 et bullseye). Pendant ce temps, le joueur 2 tente d'accumuler autant de points dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermés.

Une fois que le joueur 1 a fermé tous les segments, le premier tour est terminé.

Au deuxième tour, les rôles de chaque joueur sont inversés ; maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments alors que le joueur 1 va chercher des points.

La partie est terminée lorsque le deuxième tour est terminé (le joueur 2 ferme tous les segments).

Le joueur ayant le plus grand total de points est le gagnant.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET

Mêmes règles de base que le cricket standard, sauf une fois que le score commence, les points sont ajoutés à votre(s) adversaire(s) total.

L'objet de ce jeu est de se retrouver avec le moins de points.

Cette variation de Cricket offre une psychologie différente aux joueurs.

Plutôt que d'ajouter à votre propre score et d'aider votre propre cause comme dans le cricket standard, « CUT-THROAT CRICKET » offre l'avantage d'accumuler des points pour votre adversaire et donc pour « l'enterrer ».

Les joueurs compétitifs vont adorer cette variante !

GAME 5: ENGLISH CRICKET (pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une autre variation de Cricket qui nécessite d'être précis.

Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour.

Au cours du 1^{er} tour, le **joueur 2** tente d'atteindre des « bullseyes » – l'objectif étant d'en tirer 9 pour terminer le tour.

Le double Bullseye (centre rouge) compte pour 2 points.

Tout lancer qui ne frappe pas le bullseye est crédité au total des points du joueur 1.

Par exemple, si le joueur 2 lance un 20, un Bullseye et un 7 ; le joueur 2 aura un Bullseye soustrait des 9 nécessaires, et 27 points seront crédités au total de points du joueur 1.

Le joueur 2 doit avoir un lancer de fléchettes Bullseye précis !

Pendant ce temps, le joueur 1 tente de marquer autant de points que possible au cours de cette première manche.

Les doubles et triples comptent 2x et 3x leurs valeurs respectives.

Cependant, pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer plus de 40 points à chaque tour (3 lancers) pour accumuler des points contre le joueur 2.

Seuls les points de plus de 40 sont comptés dans le score cumulatif.

Le joueur 1 doit également lancer ses fléchettes avec précision pour éviter de tirer des bullseyes pendant ce premier tour parce que tous les coups marqués par le joueur 1 dans la zone de bullseye seront soustraits (au bénéfice) du score du joueur 2 qui a besoin d'un total de 9 bullseyes pour gagner.

Une fois que le joueur 2 atteint l'objectif d'obtenir 9 bullseyes, les rôles sont inversés pour le deuxième tour.

JEU 6 : PICK IT CRICKET

Ce jeu est très similaire au cricket standard. Au lieu d'utiliser les segments traditionnels utilisés dans le cricket standard, (15, 16, 17, 18, 19, 20, & Bullseye) les joueurs font face à de nouvelles cibles inconnues choisies au hasard par l'ordinateur. Le jeu sera composé de six segments aléatoires et Bullseye. Toutes les autres règles s'appliquent comme elles sont détaillées dans Cricket standard.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET

Cette version de Cricket utilise les segments numérotés inférieurs sur la carte pour un changement de rythme par rapport aux segments de Cricket standard. Les joueurs devront « fermer » les segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 et Bullseye. Toutes les autres règles s'appliquent comme elles sont détaillées dans le cricket standard.

GAME 8: ADVANCED CRICKET

Cette version difficile du cricket a été développée pour les joueurs expérimentés.

Les joueurs doivent clôturer les segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 et Bullseye) en utilisant seulement des triples et des doubles !

Dans ce jeu difficile, les segments doubles comptent comme 1x le nombre, et les segments triples comptent comme 2x le nombre.

Le score de Bullseye est le même que dans le cricket standard.

Le premier joueur à clôturer les numéros avec le plus de points est le gagnant.

GAME 9: SHOOTER

Ce jeu stimulant teste la capacité des joueurs à « regrouper » des fléchettes dans un segment au cours de chaque lancer de 3 fléchettes.

L'ordinateur sélectionne au hasard le segment à atteindre ; il est indiqué par un numéro clignotant à l'écran.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de tours.

Comptage des points :

Segment unique = 1 point

Segment double = 2 points

Triple segment = 3 points

Single Bullseye (*) = 4 points

(*) Lorsque l'ordinateur sélectionne le Bullseye :

- le Bullseye extérieur (25 pts) marque 2 points

- Bullseye intérieur (50 pts) marque 4 points.

GAME 10 : TRAPSHOOT

Cette version de fléchettes est très dynamique pour les joueurs.

Dans chaque tour, l'ordinateur sélectionne un ensemble de trois cibles que le joueur doit frapper.

Les cibles seront affichées sur le côté droit du plateau. Le joueur doit essayer de frapper les trois cibles dans les 15 secondes avec 3 fléchettes.

Chaque coup sur une cible marque 1 point. (3 points maximum possible pour chaque tour).

Le premier joueur à accumuler 15 points est le gagnant. Double et triple segments sont des cibles spécifiques dans ce jeu.

Par exemple, si la cible requise est un seul numéro et que le joueur atteint un double de ce segment, aucun point ne sera marqué !

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de fléchettes peut être tiré en 15 secondes.

GAME 11: BIG SIX

Ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires pour frapper les cibles de leur choix.

Semblable au jeu de basketball populaire « HORSE », cependant, les joueurs doivent gagner la chance de choisir la prochaine cible pour leur adversaire en faisant un coup sur la cible actuelle en premier.

Single 6 est la première cible à frapper lorsque le jeu commence.

Avant le début du jeu, les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de vies qui seront utilisées en appuyant sur le bouton SELECT.

Dans les trois lancers, le joueur 1 doit frapper un 6 pour « sauver » sa vie. Après avoir touché la cible actuelle, la fléchette suivante lancée déterminera la cible de l'adversaire.

Si le joueur 1 n'atteint pas la cible actuelle dans les 3 fléchettes, il perd une vie et une chance de déterminer la prochaine cible pour le joueur 2.

Le joueur 2 tirera pour le simple 6 que le joueur 1 a raté ; s'il le touche, il peut lancer et choisir un segment pour le prochain tour.

Les simples, les doubles et les triples sont tous des cibles distinctes pour ce jeu.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre pour lui, comme « Double Bullseye » ou « Triple 20 »

Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

GAME 12: OVERS

Le but de ce jeu est simplement de marquer plus (« OVER ») que votre propre score total de trois fléchettes précédentes.

Avant le début du jeu, les joueurs choisissent la quantité de vies à utiliser en appuyant sur le bouton SELECT.

Lorsqu'un joueur ne réussit pas à marquer « plus que le total de ses trois fléchettes précédentes, il perd une vie.

Si un joueur « égalise » le total des trois fléchettes précédentes, une vie sera également perdue.

L'écran LED sur la droite s'allumera une fois pour chaque vie enlevée.

Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

GAME 13: UNDERS

Ce jeu est le contraire de « Overs ».

Les joueurs doivent marquer moins (« Under ») que leur propre total de trois fléchettes précédent.

Le jeu commence avec 180 (total le plus élevé possible) lorsque le joueur tire plus haut que son propre total de trois fléchettes précédent, il perd une vie.

Chaque fléchette qui frappe en dehors de la zone de notation, y compris les rebonds, sera pénalisé avec 60 points ajoutés à votre score.

Cela sera ajouté à la fin du tour lorsque le bouton « START/HOLD » est enfoncé.

Le dernier joueur qui a une vie restante est le gagnant.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

GAME 14: COUNT-UP

L'objectif de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points spécifié (400, 500 ...).

Le total de points est spécifié lorsque le jeu est sélectionné.

Chaque joueur tente de marquer autant de points que possible par tour.

Les doubles et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque segment.

Par exemple, une fléchette dans le triple 20 est marqué comme 60 points.

Les scores cumulés pour chaque joueur seront affichés dans l'affichage LED au fur et à mesure.

Remarque : vous pouvez ajuster le score total.

GAME 15: HIGH SCORE

Les règles de ce jeu compétitif sont simples : marquer le plus de points en trois tours (neuf fléchettes) pour gagner.

Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x le score de ce segment.

Vous pouvez ajuster le nombre de tours.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur tente de marquer dans chaque nombre de 1 à 20 et bullseye dans l'ordre.

Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un nombre correct est frappé, il/elle essaie pour le nombre suivant dans l'ordre.

Le premier joueur à atteindre 20 est le gagnant. L'affichage indiquera le segment pour lequel vous jouez.

Un joueur doit continuer à tirer pour un segment jusqu'à ce qu'il soit touché. L'écran indique alors le segment suivant que vous devez viser.

Il existe de nombreux paramètres de difficulté disponibles pour ce jeu. Chaque jeu a les mêmes règles, les différences sont détaillées comme suit:

ROUND-THE-CLOCK 1 - Le jeu commence au segment numéro 1
ROUND-THE-CLOCK 5 - Le jeu commence au segment numéro 5
ROUND-THE-CLOCK 10 - Le jeu commence au numéro de segment 10
ROUND-THE-CLOCK 15 - Le jeu commence au numéro de segment 15

Puisque ce jeu n'utilise pas le pointage, les doubles et triples anneaux comptent comme des nombres simples.

ROUND-THE-CLOCK Double - Le joueur doit marquer un double dans chaque segment de 1 à 20 dans l'ordre.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Le jeu commence au double segment 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Le jeu commence au double segment 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Le jeu commence au double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur doit marquer un triple dans chaque segment de 1 à 20 dans l'ordre.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Le jeu commence au triple segment 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Le jeu commence au triple segment 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Le jeu commence au triple segment 15

GAME 17: KILLER

Ce jeu va vraiment montrer qui sont vos amis.

Le jeu peut être joué à deux joueurs, mais l'excitation et le défi sont amplifiés avec encore plus de joueurs.

Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette à la zone cible.

L'affichage LED indiquera « SEL » à ce point.

Le nombre que chaque joueur obtient est son numéro attribué tout au long du jeu.

Aucun joueur ne peut avoir le même nombre.

Une fois que chaque joueur a un numéro, l'action commence.

Votre premier objectif est de vous établir comme un « tueur » en frappant le double segment de votre numéro.

Une fois que votre double est touché, vous êtes un « tueur » pour le reste de la partie.

Maintenant, votre objectif est de « tuer » vos adversaires en frappant leur numéro de segment jusqu'à ce que toutes leurs « vies » soient perdues.

Le dernier joueur à rester en vie est déclaré vainqueur. Il n'est pas rare que les joueurs fassent « équipe » et s'en prennent au meilleur joueur pour le mettre hors jeu.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

En outre, pour ceux qui veulent vraiment un défi, il y a trois paramètres de difficulté supplémentaires :

Doubles 3 vies, Doubles 5 vies, et Doubles 7 vies.

Dans ces jeux, vous ne pouvez « tuer » les adversaires en marquant des doubles dans leur segment numérique.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence le jeu avec 40 points. L'objectif est de marquer autant de coups dans le segment actif de la volée de 3 fléchettes en cours.

Le premier tour, le joueur doit lancer pour le segment de 15.

Si aucun 15 est frappé, son score est coupé en deux. Si quelques 15 sont frappés, chaque 15 (nombre de doubles et de triples) est ajouté au total de départ.

Les joueurs de la volée suivante lancent pour le segment 16 et les coups réussis sont ajoutés au nouveau total cumulé de points.

Encore une fois, si aucun résultat n'est enregistré, le total des points est réduit de moitié.

Chaque joueur lance pour les nombres comme indiqué dans le tableau ci-dessous dans l'ordre (l'écran LED indiquera le segment actif dans lequel lancer). Le joueur qui termine le jeu avec le plus de points est le gagnant.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double
Any Triple

GAME 19: FORTY ONE

Les règles de ce jeu sont similaires à Double Down comme décrit ci-dessus avec deux exceptions.

Tout d'abord, au lieu de passer de 15 à 20 et Bullseye, la séquence est inversée, ce qui sera indiquée sur l'écran LED.

Deuxièmement, un tour supplémentaire est inclus vers la fin dans lequel les joueurs doivent tenter de marquer trois coups qui totalisent jusqu'à 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1 : etc.).

Cette volée « 41 » ajoute un niveau de difficulté supplémentaire au jeu. N'oubliez pas que le score d'un joueur est réduit de moitié s'il ne réussit pas, de sorte que la volée de 41 points représente tout un défi !

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double
Any Triple
“41” Round

GAME 20: ALL FIVES

Le plateau entier est en jeu pour ce jeu (tous les segments sont actifs).

À chaque volée (de 3 fléchettes), chaque joueur doit marquer un total divisible par 5.

Chaque « cinq » compte pour un point.

Par exemple, 10, 10, 5 = 25. Puisque 25 est divisible par 5, ce joueur marque 5 points ($5 \times 5 = 25$).

Si un joueur lance 3 fléchettes qui ne sont pas divisibles par 5, aucun point n'est donné.

En outre, la dernière fléchette de chaque tour doit atterrir dans un segment.

Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle atterrit dans la zone de l'anneau de capture (ou rate complètement le plateau), il ne gagne aucun point, même si les deux premières fléchettes sont divisibles par 5.

Cela empêche un joueur de « rater exprès » le troisième lancer si ses deux premiers sont bons.

Le premier joueur au total cinquante et un (51) « cinq » est le gagnant.

L'écran LED gardera la trace des totaux de points.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de 5 que vous devez obtenir.

GAME 21: SHANGHAI

Chaque joueur doit progresser autour du plateau de 1 à 20 dans l'ordre.

Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes.

L'objectif est de marquer le plus de points possible à chaque volée de 3 fléchettes.

Doubles et triples comptent pour votre score.

Le joueur avec le score le plus élevé après avoir terminé tous les vingt segments est le gagnant.

Les paramètres de difficulté réglables pour Shanghai comprennent les options suivantes :

- SHANGHAI 5 - Le match commence au segment 5
- SHANGHAI 10 - Le match commence au segment 10
- SHANGHAI 15 - Le match commence au segment 15

En outre, nous avons ajouté Super Shanghai comme une option de difficulté.

Ce jeu est joué exactement comme décrit ci-dessus sauf divers doubles et triples doivent être frappés comme spécifié par l'affichage LED.

Les paramètres de difficulté réglables pour Super Shanghai comprennent les options suivantes :

- SUPER SHANGHAI 5 - Le jeu commence au segment 5
- SUPER SHANGHAI 10 - Le jeu commence au segment 10
- SUPER SHANGHAI 15 - Le match commence au segment 15

GAME 22: GOLF

C'est une simulation, au jeu de fléchettes, du jeu de golf (mais vous n'avez pas besoin de clubs pour jouer).

L'objectif est d'effectuer une série de 9 à 18 « trous » avec le score le plus bas possible.

Le « parcours » du championnat se compose de tous les trous par 3 faisant par 27 pour une manche de neuf trous ou 54 pour une manche de 18.

Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque numéro représentant un « trou ».

Vous devez tirer 3 fléchettes dans chaque trou pour passer au trou suivant.

Évidemment, les doubles et triples affectent votre score car ils vous permettent de terminer un trou avec moins de coups.

Par exemple, en lançant un triple sur le premier coup d'un trou, il est compté comme un « Eagle » et ce joueur obtient un trou complet avec un « coup ».

Remarque : Le joueur actif continue de lancer des fléchettes jusqu'à ce qu'il « fasse des trous » (marque 3 coups sur le trou actuel).

L'annonceur vocal indiquera le joueur qui est « up » : écoutez attentivement pour éviter de tirer hors séquence.

Soit dit en passant, il n'y a pas de « gimmes » dans ce jeu !

GAME 23: FOOTBALL

Attachez votre casque pour ce jeu !

La première chose à faire est de sélectionner le « terrain de jeu » de chaque joueur. Cela peut être fait en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment sur le plateau par chaque joueur.

Cela dépend entièrement de vous, mais quel que soit le segment sélectionné, il devient votre point de départ qui passe à par le Bullseye et va directement de l'autre côté du bullseye (voir diagramme).

Le premier joueur à « marquer » est le gagnant.

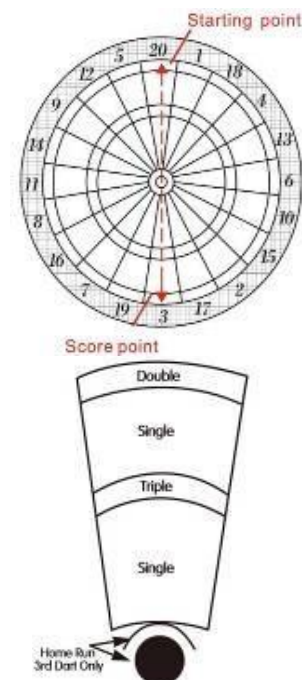
L'affichage LED gardera une trace de votre progression et indiquera le segment que vous devez lancer pour la prochaine.

Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20 :
vous commencez sur le double 20 (anneau extérieur)
et continuez jusqu'au double 3.

Le « champ » est composé de 11 zones individuelles qui doivent être atteintes dans l'ordre.

Donc, conformément à l'exemple ci-dessus, vous devez lancer des fléchettes dans les segments suivants dans cet ordre :

1. Double 20
2. Single 20 (Rectangle)
3. Triple 20
4. Single interne 20 (Triangle)
5. Bullseye externe
6. Bullseye interne
7. Bullseye externe
8. Single interne 3 (Triangle)
9. Triple 3
10. Outer Single 3 (Rectangle)
11. et enfin un Double 3.



GAME 24: BASEBALL

Cette version de jeu de fléchettes de baseball requiert beaucoup d'habileté.

Comme dans le jeu réel, un jeu complet se compose de 9 manches.

Chaque joueur lance trois fléchettes par « manche ».

Le champ est présenté comme le montre le diagramme.

Segment

Result

Singles segments	“Single” - one base
Doublessegment	“Double” - twobases
Triplessegment	“Triple” - Threebases
Bullseye	“Home Run” (ne peut être tenté que sur la troisième fléchette de chaque tour)

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible à chaque manche.

Le joueur qui a le plus de points à la fin du jeu est le gagnant.

GAME 25: STEEPLECHASE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la « course » en étant le premier à terminer la « piste ».

La piste commence au segment 20 et tourne dans le sens horaire autour de la carte au segment 5 et se termine par un bullseye.

Sonne facile droite ? Ce qui n'a pas encore été spécifié est que vous devez frapper le segment intérieur uniquement (Triangle) de chaque nombre pour obtenir à travers le cours.

C'est la zone entre le bullseye et l'anneau de triples. Et, comme avec un véritable steeplechase, il y a des obstacles tout au long de la course.

Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants :

<input type="checkbox"/> 1st fence	Triple 13	<input type="checkbox"/> 2nd fence	Triple 17
<input type="checkbox"/> 3rd fence	Triple 8	<input type="checkbox"/> 4th fence	Triple 5

Le premier joueur à terminer le parcours et à frapper the **Bullseye** gagne la course.

GAME 26: BOWLING

Cette adaptation de jeu de fléchettes de bowling est un vrai défi !

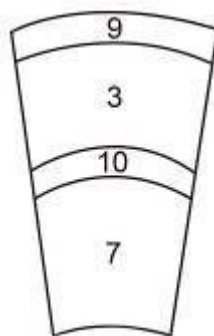
C'est un jeu difficile en ce que vous devez être très précis pour accumuler un score décent.

Le joueur 1 commence la partie.

Vous devez sélectionner votre « piste » en lançant la fléchette ou en appuyant manuellement sur le segment de diagramme de votre choix.

Une fois la piste sélectionnée, il vous reste deux fléchettes à lancer pour marquer des points ou des « quilles ». Chaque segment particulier de votre « piste » vaut un total de quilles donné :

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



Il y a plusieurs règles pour ce jeu comme suit:

1. Un score de jeu parfait serait de 200 dans cette version du bowling.
2. Vous ne pouvez pas frapper le même segment de simple deux fois dans la même « frame » (tour).
Le deuxième coup comptera comme zéro point.
Astuce : Essayez de frapper chaque simple pour atteindre 10 points dans le cadre.
3. Vous pouvez marquer 20 points par « frame » en appuyant deux fois sur le triple segment
4. Si votre première fléchette frappe un segment double, votre deuxième fléchette frappe également un double et la troisième fléchette frappe un segment, vous marquerez 10 pins (point) pour ce tour.
5. Si votre première fléchette frappe un segment double, votre deuxième fléchette frappe un segment Externe ou Interne et la troisième fléchette touche le Double, ce tour ne marquera que 9 points.
6. Si votre première fléchette touche un segment double, votre deuxième fléchette touche un triple et la troisième touche un segment double, vous obtiendrez 19 points au total

GAME 27: CAR RALLYING

Ce jeu est similaire à steeplechase sauf que nous vous laissons mettre en place votre propre « piste de course ». Vous pouvez mettre en place autant d'obstacles que vous le souhaitez.

La piste doit être longue de 20 longueurs.

Avant le début du jeu, l'écran LED vous demandera de sélectionner le cours (« SEL »).

Les joueurs doivent alterner la sélection des segments en appuyant sur le segment spécifique de votre choix.

Remarque : Vous devrez frapper le segment exact que vous avez sélectionné pour vous déplacer pendant la course.

Si vous choisissez l'intérieur simple 20, cette zone intérieure unique devra être frappé pendant la course.

L'affichage LED indiquera :

- **single intérieur avec une ligne à côté du bas du 1**
- **single extérieur avec une ligne à côté de la partie supérieure du 1**

Les obstacles sont généralement de tirer un nombre difficile avant de continuer sur la piste de course.

Encore une fois, l'itinéraire peut être aussi difficile ou facile que vous le souhaitez et peut aller n'importe où sur la cible.

Une fois la piste sélectionnée, appuyez sur START pour commencer la course.

Le premier joueur à compléter le parcours est le vainqueur.

GAME 28: SHOVE A PENNY

Seuls les nombres 15 à 20 et le Bullseye sont utilisés.

Singles valent 1 point, doubles valent 2, et triples valent 3 points.

Chaque joueur doit atteindre les numéros dans l'ordre, avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer à la suivante.

Si un joueur marque plus de 3 points dans un numéro, les points excédentaires sont donnés au joueur suivant.

Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 - 20 et taureau) est le vainqueur.

GAME 29: NINE-DART CENTURY

Le but de ce jeu est de tenter de marquer 100 points, ou de se rapprocher le plus possible, après 3 tours (9 fléchettes). Les doubles et les triples comptent respectivement 2x et 3x leur valeur.

Dépasser 100 points est considéré comme un « Bust » (échec), et vous fait perdre, à moins que tous les joueurs ne passent le 100 également.

Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 est victorieux (joueur qui a marqué le plus bas chiffre au-dessus de 100).

GAME 30: GREEN VS. RED (2 joueurs seulement)

Ce jeu est une course autour du plateau, où l'habileté à frapper des doubles et des triples rapporte la victoire.

Le joueur 1 est « vert » et le joueur 2 est « rouge ».

Le joueur 1 ne lance que des doubles et des triples qui sont verts et qui fonctionnent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur 2 commence à 20 et tourne autour de la planche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tirant pour des segments rouges (l'affichage temporaire des scores indiquera le segment sur lequel tirer).

Remarque : un maximum d'un double et d'un triple du même nombre peut être marqué en un seul tour.

Qui plus est, frapper le mauvais numéro (de la couleur de votre adversaire) soustrait ce montant de votre score ; alors soyez prudent.

Le joueur ayant le plus de points après la fin du jeu est le gagnant.

GAME 31: GOLD HUNTING

Le but de ce jeu est de trouver de l'or.

Vous recueillez de l'or pour chaque tranche de 50 points.

L'or n'est collecté que si votre score est exactement 50 ou un multiple de 50 (100, 150, etc.) à tout moment au cours d'un tour.

Cependant, comme l'or peut rendre une personne gourmande, non seulement vous recueillez de l'or pour chaque multiple de 50, mais vous en volez aussi un pour tous les autres joueurs.

Par conséquent, comme vous collectez un or, vous prenez 1 or de tous les autres joueurs qui ont de l'or. Il s'agit d'un vrai jeu de va-et-vient, mais le joueur qui atteint en premier le total d'or sélectionné, est le gagnant.

GAME 32: CASINO A - FLUSH

Ce jeu, inspiré par le jeu de casino, teste vos nerfs et la stratégie utilisée pour vaincre votre adversaire.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points désigné.

Remarque : vous pouvez ajuster le total des points de fin de partie.

Le jeu de fléchettes indiquera le nombre pour lequel vous devez lancer.

Le « pari » par défaut est de 10 points.

Cependant, chaque joueur peut augmenter sa mise au début de chaque tour à 20, 30, 40 ... 90 points.

Les joueurs parient généralement haut quand un nombre apparaît ils sont confiants.

Pour changer votre pari (au début d'un tour), appuyez sur le bouton BOUNCE OUT. Votre nouvelle mise sera indiquée à l'écran (par exemple, « b20 » apparaîtra pour indiquer une mise de 20 points).

Le pari revient automatiquement à 10 points au début de chaque tour.

Pour « encaisser » votre pari, vous devez frapper le segment du nombre indiqué.

Tirer un simple sur le premier lancer est un « push » et ne marque pas de points.

Cependant, lancer un double ou un triple du bon segment sur le premier jet compte comme 1x et 2x votre pari respectivement.

Vos deux fléchettes suivantes dans le compte rond comme 1x, 2x, et 3x votre pari pour un simple, double, ou triple. L'affichage de notation de segment s'allume pour indiquer le nombre de hits réussis que vous avez enregistrés.

Ne pas frapper le segment actif dans un tour vous coûte la valeur du pari que vous avez sélectionné au début du tour.

Le premier joueur à atteindre le total de points désigné est le gagnant.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT

Ce jeu, bien que similaire à Casino A, a un élément supplémentaire de jeu.

Encore une fois, l'objet du jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points désigné.

Remarque : vous pouvez ajuster le total de points de fin de jeu.

Le jeu de fléchettes indiquera le nombre pour lequel vous devez lancer. Le « pari » par défaut est de 10 points.

Cependant, chaque joueur peut augmenter sa mise au début de chaque tour à 20, 30, 40 ... 90 points.

Les joueurs parient généralement haut quand un nombre apparaît ils sont confiants.

Pour changer votre pari (au début d'un tour), appuyez sur le bouton BOUNCE OUT. Votre nouvelle mise sera indiquée à l'écran (par exemple, « b20 » apparaîtra pour indiquer une mise de 20 points).

Le pari revient automatiquement à 10 points au début de chaque tour.

Pour « encaisser » sur votre pari, vous devez frapper le segment de nombre indiqué. Frapper un simple sur le premier lancer est un « push » et ne marque pas de points. Cependant, lancer un double ou un triple du bon segment sur le premier jet compte comme 1x et 2x votre pari respectivement. C'est là que le nouvel élément entre en jeu. Au lieu de lancer pour le même segment au cours de chaque tour, votre séquence doit s'étendre à travers la zone cible. Par exemple, si l'écran indique de lancer pour le segment 1, vous tentez de lancer pour le segment 1, suivi d'un point de repère, suivi du segment 19. L'affichage temporaire du score indiquera le segment à viser après chaque lancer.

Vos deux fléchettes suivantes dans le compte rond comme 1x, 2x, et 3x votre pari pour un simple, double, ou triple (segment Bullseye n'a pas de zone triple).

L'affichage de notation de segment s'allume pour indiquer le nombre de hits réussis que vous avez enregistrés.

Ne pas frapper le segment actif dans un tour vous coûte la valeur du pari que vous avez sélectionné au début du tour.

Le premier joueur à atteindre le total de points désigné est le gagnant.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR

Cette version de Casino est très difficile, car vous devez marquer au moins 3 coups dans le segment actif au cours de chaque tour pour marquer des points.

Encore une fois, l'objet du jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points désigné.

Remarque : vous pouvez ajuster le total de points de fin de jeu.

Seuls les segments 15 à 20 et bullseye sont actifs dans ce jeu.

L'affichage de notation de segment sera allumé au début de chaque tour.

Le « pari » par défaut est de 10 points.

Cependant, chaque joueur peut augmenter son pari au début de chaque tour à 20, 30, 40, ... 90 points. Les joueurs parient généralement haut quand un nombre apparaît ils sont confiants.

Pour changer votre pari (au début d'un tour), appuyez sur le bouton BOUNCE OUT. Votre nouvelle mise sera indiquée à l'écran (par exemple, « b20 » apparaîtra pour indiquer une mise de 20 points).

Le pari revient automatiquement à 10 points au début de chaque tour.

Pour « encaisser » sur votre pari, vous devez frapper un segment actif (15 - 20 et bullseye) 3 fois ou marquer un triple « ouvre » le segment pour marquer et ce joueur reçoit 3 fois la valeur de son pari. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2 et 3 coups.

Ne pas frapper un segment 3 fois oblige ce joueur à perdre la valeur de son pari. En outre, les coups dans les segments ne sont pas reportés au tour suivant.

Le premier joueur à atteindre le total de points désigné est le gagnant.

GAME 35: ELIMINATION

Le but du jeu est d'éliminer vos adversaires. Les règles sont très simples.

Chaque joueur doit marquer des points totaux plus élevés, avec 3 fléchettes, que l'adversaire précédent.

Chaque joueur commence avec 3 vies.

Si le joueur ne parvient pas à marquer des points plus élevés que le score de l'adversaire précédent, il perd une vie.

Les scores nuls se traduiront également par une vie perdue.

Le gagnant est le dernier joueur avec des vies restantes.

Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

GAME 36: HORSESHOES

Ce jeu à 2 joueurs utilise seulement les segments 20 et 3 pour représenter les deux fosses en fer à cheval.
Le joueur 1 tirera sur le segment 20 et le joueur 2 tirera sur le segment 3.
Le pointage est cumulé par tour.
Le premier joueur à marquer 15 points est le gagnant.

Points comme suit :

TRIPLERING=Ringer3points

DOUBLE RING=Leaner2points

INNER SINGLE SEGMENT(Triangle)=1 point

OUTER SINGLE SEGMENT (Rectangle)=0 point

Les scores ne compteront que pour le joueur ou l'équipe ayant le plus de points dans ce tour.

Par exemple, si le joueur 1 marque 3 points et le joueur 2 marque 1 point, seul le joueur 1 recevra 3 points pour ce tour.
Les volées continuent jusqu'à ce que 15 points soient marqués.

Remarque : vous pouvez ajuster le total des points de fin de partie.

GAME 37: BATTLEGROUNDS

Dans ce jeu de 2 joueurs, le jeu de fléchettes est un champ de bataille divisé en deux moitiés. Le premier joueur à frapper tous les segments adverses (armées) gagne le jeu. Les segments ne doivent pas être frappés dans l'ordre.

Le joueur 1 est l'armée « SUPÉRIEURE » et lance des fléchettes dans les sections inférieures du tableau.

Le joueur 1 doit frapper les segments inférieurs (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 et 8)

Le joueur 2 est l'armée « INFÉRIEURE » et tire pour la section supérieure du jeu de fléchettes.

Le joueur 2 doit frapper les segments supérieurs (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 et 13)

Les réglages de difficulté sont les suivants :

CHAMP DE BATAILLE DOUBLE :

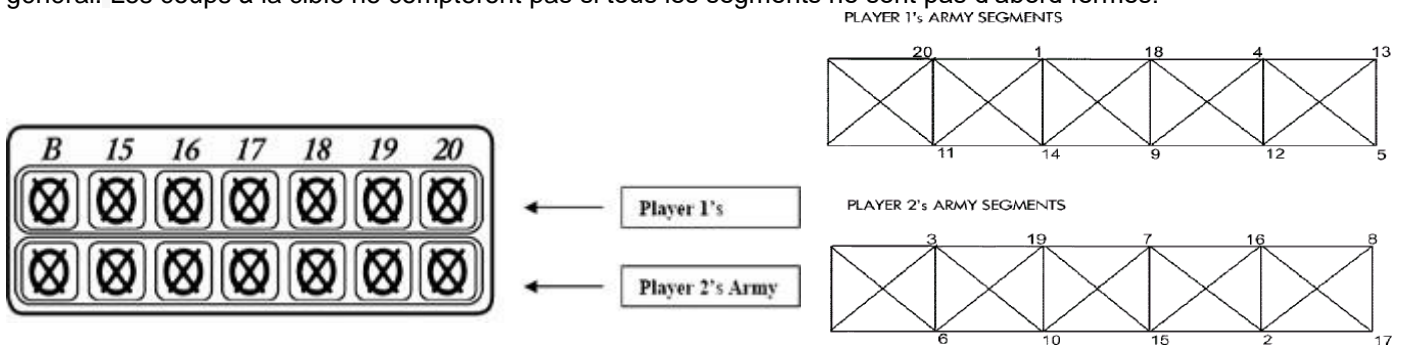
- Les joueurs tirent sur deux segments seulement pour éliminer les armées de l'adversaire

TRIPLES DE CHAMP DE BATAILLE :

- Les joueurs tirent sur trois segments seulement pour éliminer les armées de l'adversaire

CHAMP DE BATAILLE AVEC LES GÉNÉRAUX

Cette variante du jeu comprend un obstacle de plus à accomplir. Les joueurs doivent capturer le « général » une fois que tous les segments (armées) ont été touchés pour gagner la partie. Un coup sur la cible permettra de capturer le général. Les coups à la cible ne compteront pas si tous les segments ne sont pas d'abord fermés.



Le meilleur affichage de notation de cricket sur le jeu de fléchettes montre les segments de l'armée du joueur 1. Les segments de l'armée du joueur 2 sont dans la deuxième rangée. Chaque fois qu'un segment est touché, la lumière correspondante s'éteint. Suivez la carte du tableau de bord à la page suivante pour garder une trace des segments que vous devez frapper pour gagner.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUNDS

Les règles sont les mêmes que celles du champ de bataille standard, sauf qu'il y a maintenant des mines terrestres sur le champ de bataille!

Les joueurs doivent faire attention à éviter les mines terrestres situées dans les anneaux Triple et Double des numéros de segments adverses.

Tout joueur qui frappe un double ou un triple anneau sur le champ de bataille des équipes adverses perdra une armée de son propre.

Par exemple, si le joueur 1 frappait par erreur le triple anneau du segment « 6 », il perdrait sa propre armée au segment « 11 ».

GAME 39: PAINTBALL

Ce jeu est semblable à « Battleground », sauf qu'il y a une autre façon de gagner la bataille, autre que de frapper les segments d'armées des équipes adverses.

Comme dans le vrai jeu de paintball, les joueurs peuvent également capturer le drapeau de l'équipe adverse pour gagner le jeu.

Pour capturer le drapeau, il faut frapper la double cible trois fois pour capturer le drapeau de l'équipe adverse !

Les Bulleyes simples ne compteront pas pour les 3 nécessaires pour capturer le drapeau.

Les doubles Bullseyes n'ont pas à être marqués dans la même volée (de 3 fléchettes) et seront comptés pendant le match.

Le premier joueur à capturer le drapeau ou à éliminer l'armée adverse est le gagnant.

Paramètres de difficultés réglables

- Paintball Doubles Les joueurs doivent soit frapper 3 doubles bullseyes pour capturer le drapeau ou frapper des segments à double sonnerie pour éliminer les armées
- Triples de paintball Les joueurs doivent soit frapper 3 doubles bullseyes pour capturer le drapeau ou frapper des segments triples annelés pour éliminer les armées.

GAME 40: CAT & MOUSE

Il s'agit d'un jeu très difficile à 2 joueurs qui est le mieux adapté pour les joueurs expérimentés.

Un joueur jouera le rôle du chat et l'autre sera la souris.

Le but du jeu est que la souris retourne à son trou avant d'être attrapée par le chat.

La souris commence par le segment « 20 » et poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du jeu de fléchettes en frappant d'abord le double segment, puis le simple de chaque segment.

Le chat commence au segment « 18 » et se déplace dans le sens antihoraire autour du jeu de fléchettes pour attraper la souris en appuyant sur le double seulement de chaque segment.

Si la souris fait tout le chemin autour du plateau de retour à la double 20, la souris gagne le jeu.

Si le chat frappe le double segment sur lequel la souris est, le chat a attrapé la souris et a gagné le jeu

GAME 41: TIC-TAC TOE

En utilisant les segments de jeu spécifiés, l'objet du jeu est de fermer les nombres pour gagner un X ou un O.

Les règles traditionnelles tic-tac-toe s'appliquent.

Trois X ou O dans une rangée horizontalement, diagonalement, ou verticalement gagneront la partie.

Pour placer un X ou un O dans l'une des cases, un joueur doit marquer 3 fois dans ce segment. (Compte double et triple anneaux) (B est le Bullseye)

Le nombre de résultats sur chaque segment sera affiché à l'écran.

Un coup sur le segment affichera « \ »

Deux coups afficheront « X »

Un segment fermé affichera soit un « ⊗ » ou « O » selon le joueur qui marque.

Utilisez la carte ci-dessous comme guide pendant le jeu

11	B	6
12	20	18
7	3	2



Ce Dartspiel électronique est marqué selon la directive européenne en 2002 / 96 / CE sur les appareils électriques et électroniques (DEEE). Veuillez prévoir que l'appareil est décontaminé correctement afin d'éviter les effets négatifs possibles sur l'environnement et la santé qui pourraient découler d'une élimination inadéquate de l'ancien appareil.

Le symbole sur le produit signifie que ce produit doit être entendu non pas dans les déchets domestiques normaux, mais être remis sur le système de reprise municipal respectif des appareils électriques et électroniques-vieux. L'élimination doit se faire conformément aux directives environnementales en vigueur pour l'élimination des déchets.

Pour plus d'informations sur l'élimination et le recyclage de ce produit, veuillez vous adresser à vos installations municipales (bureau de l'environnement) ou à la société d'élimination des déchets de votre ville ou à votre commerçant