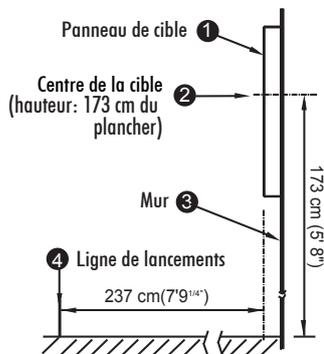
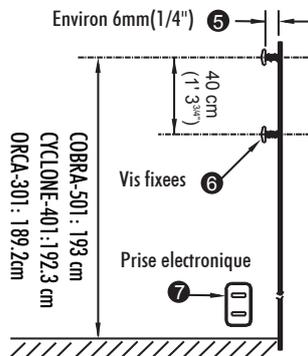


- Positions fixes des vis: (Référez-vous au schéma)
Percez le trou de vis supérieur à une hauteur de 6'3 11/16" (193cm) en partant du sol pour le COBRA-501.
Percez le trou de vis supérieur à une hauteur de 6'3 11/16" (192.3cm) en partant du sol pour le CYCLONE-401.
Percez le trou de vis supérieur à une hauteur de 6'2 1/2" (189.2cm) en partant du sol pour le ORCA-301.
Et percez le trou de vis inférieur à 1'3 3/4" (40cm) verticalement sous la vis supérieure.
- Suspendez la cible aux deux vis. Tirez sur la cible pour vérifier qu'elle est solidement fixée.
- Pour éviter d'endommager le circuit interne et fixer solidement la cible au mur, la longueur de vis dépassant du mur ne doit pas être supérieure à 8 mm.

NORMES INTERNATIONALES



POSITIONS DE FIXATION DES VIS



FONCTIONNEMENT DES BOUTONS

La cible comporte trois boutons offrant différentes fonctions:

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

Remarque:

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

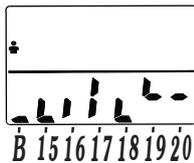
ÉCRAN LCD:

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

- A.**
- # # : Score du joueur en cours.
 - # # - : Valeur cible du joueur en cours.
 - L ou H # # : Score du Leader pour les jeux OVER et UNDER.
 - Pit # ou bAt # : Tour du lanceur ou tour du batteur.
 - P # F # ou t # F # : P4F1 signifie que le Joueur 4 remporte la partie. ^{1st} signifie Team (partie).
- B.1.**
- # # - : Valeur jeu du joueur en cours.
 - # # H # (Ludo): Le joueur en cours atteint # # et peut tuer le joueur #.
 - # # H (21 POINTS): Score le plus élevé (inférieur à 21 points) du tour.
 - r - # : Numéro (#) du tour (r).
 - db ou bE (Football): Indique que le joueur va viser un double ou le centre de la cible dans le jeu de football.
 - 1 à 5 (Bingo): La valeur cible est 1, 2, 3, 4 ou 5.
 - # # : Score de l'équipe au baseball et au penny.
 - Ho # ou # H : Trou 1, 2... etc. 1, 2, 3...etc. Trou au Golf.
 - # # dt (au jeu Free): Fléchettes restantes.
- C.1.**
- # # : Score du joueur suivant.
 - # # - : Valeur jeu du joueur suivant.
 - # L : Vie du joueur en cours (marques).
 - 1, 2 et # P: Indication des coureurs sur les bases, "1" pour 1^{er} base, "2" pour la 2^{ème} base et "3" pour la 3^{ème} base, et joueurs restants de l'équipe du batteur.
 - bE - # : Centre de la cible restant à atteindre par le lanceur (English Cricket).

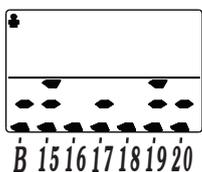
B+C: 1. SCORE CRICKET et CUT-THROAT CRICKET:

- L'état de chaque numéro fermé du joueur en cours est affiché sur l'écran en bas.
- Le marquage médiane s'allume pour indiquer que le joueur en cours n'a pas de points dans ce numéro.
- Les trois marques inférieures indiquent l'état actuel des numéros fermés.
- La marque supérieure gauche s'allume pour indiquer que ce numéro est fermé par un autre joueur.
- La marque supérieure s'allume pour indiquer que la valeur a été fermée par tous les autres joueurs et que le joueur en cours ne peut marquer des points avec cette valeur après qu'il l'ait fermée.

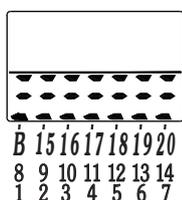


2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:

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



3. Cible de SCRAM 21:



RÈGLE DES JEUX

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE FLÉCHETTES

- Une ronde se fait par lancer 3 fléchettes. Une fléchette, qui tombe par terre, n'a pas de valeur. Après avoir fini la ronde, le joueur en cours doit enlever les fléchettes.
- Les joueurs lancent à tour de rôle. Pour déterminer l'ordre de jeu en visant la cible, le joueur arrivé le plus près du centre (le Bull's-Eye) lancera en premier.
- Les simples marquent la valeur affichée sur le segment, les doubles (ou triples) marquent le double (ou le triple) de la valeur du segment, l'extérieur du centre marque 25 points et l'intérieur du centre, 50 points (soit deux fois 25).

JEUX '01: 301, 501... à 1001 (A01)

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

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

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

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... à 900

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

RANDOM SHOOT: 6-15rd (tours)

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

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

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

Under (en-dessous): Ldr (Option Leader)

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

Under (en-dessous): bot (Option Bottom)

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

Over (au-dessus): Ldr (Leader)

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

Over (au-dessus): toP (Option Top)

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

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

- Dans ce jeu, il faut lancer la fléchette à chaque numéro dans son ordre du 1-20 et puis le "Bulls Eye". Le joueur qui peut le réussir comme premier, va gagner la partie.
- Il existe 3 options dans ce jeu :
 - «---»: Tous les doubles et triples comptent comme des simples.
 - «-2-»: Chaque joueur doit atteindre chaque valeur double une fois.
 - «-3-»: Chaque joueur doit atteindre chaque valeur triple une fois.

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

- Dans ce jeu, il faut lancer la fléchette à chaque numéro 1-20 et le "Bulls-Eye"
- Chaque joueur a 3 à 9 vies, la quantité doit être fixé au début du jeu.
- Il faut lancer au moins une des fléchettes au numéro en cours. Sinon on perd une vie.
- Le dernier joueur restant en vie est le gagnant.

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

- Le but du jeu est d'avoir les 10 meilleures scores sur une valeur déterminée par la cible.
- Sélectionnez tout d'abord ---, -2- ou -E-, le symbole de «---», «-2-» ou «-3-» indique les segments complets, les doubles ou les triples de la valeur déterminée à atteindre par tous les joueurs pendant le tour. Vous pouvez vous entraîner dans le centre de la cible lorsque vous sélectionnez «-E-».
- La cible détermine une valeur aléatoire au début du jeu. Tous les joueurs doivent continuer