

- à lancer 10 fléchettes à chaque volée sur le segment cible portant cette valeur.
4. Le joueur qui obtient le plus de point remporte la partie après que tous les joueurs aient lancé 10 fléchettes.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

- Le but du jeu est pour chaque joueur ou équipe, de «fermer» chaque valeur de 15 à 20 plus le centre de la cible. La valeur cible peut être atteinte dans n'importe quel ordre. Le premier joueur ou la première équipe à « FERMER » toutes les valeurs et le centre, et à obtenir l'égalité ou plus aux points, remporte la partie.
- Un joueur ferme une valeur spécifique ou le centre en atteignant 1 triple, 1 double et 1 simple, ou 3 simples. L'extérieur du centre est compté comme un simple et l'intérieur comme un double.
- Le joueur qui « ferme » une valeur donnée « possède » cette valeur et peut marquer des points sur cette valeur jusqu'à ce que tous les joueurs la ferment également. Le jeu No Score Cricket est plus simple que Score Cricket. Le jeu a seulement pour but de « fermer » les valeurs 15 à 20 plus le centre. Le premier joueur à fermer toutes les valeurs remporte la partie. Il n'est pas nécessaire de comparer les scores.

Cut-Throat Cricket (Cricket coupe-gorge)

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

Halve It (HALF): 12 tours

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

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

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

Follow the Leader (Ldr: option Leader)

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

Follow the Leader: Con (Continue)

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

Scram: 21t (21 cibles)

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

Scram Cricket: 7t (7 cibles)

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

Soccer (football): 6-15rd (tours)

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

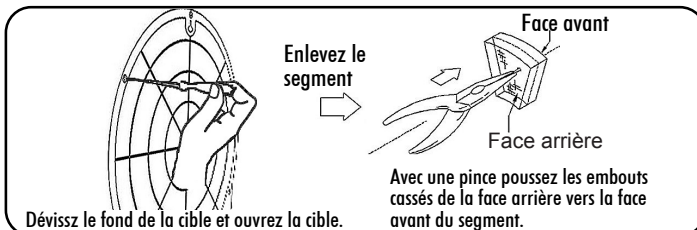
Free (libre)

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

DEPANNAGE

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

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



- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles usées avec des piles neuves.
- Seules les piles de même type ou de type équivalent doivent être utilisées.
- Les piles doivent être insérées selon la polarité correcte.
- Les piles usées doivent être enlevées du jouet.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court circuitées.



Ce jeu est conçu pour des fléchettes à bout mou uniquement, les fléchettes à bout métallique risquant d'endommager le panneau.



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petits éléments. Risque d'absorption! Cet information à conserver, SVP.



Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne fait pas partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au management des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans sites de collecte (si existants.)