
CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce mode d'emploi sert à vous familiariser aux fonctions de ce produit. Conservez-le bien afin de pouvoir vous y référer à tout moment.
- L'achat de ce produit donne droit à une garantie de deux ans en cas de défectuosité de l'appareil sous réserve d'une utilisation appropriée de celui-ci.
- Veiller à utiliser le produit conformément à l'usage pour lequel il a été conçu. Une mauvaise utilisation est susceptible d'endommager le produit ou son environnement.
- Tout démontage ou toute modification de l'appareil porte atteinte à la sécurité du produit. Attention aux risques de blessure !
- Ne jamais ouvrir le produit de son propre chef et ne jamais le réparer soi-même !
- Manipuler le produit avec précaution. Les chocs, les coups ou les chutes - même de faible hauteur - peuvent endommager l'appareil.
- Ne pas exposer le produit à l'humidité ou à une chaleur extrême.
- Ne pas introduire d'objets métalliques dans cet appareil.
- Ne pas poser d'objets lourds sur l'appareil.
- Nettoyer l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
- Ne pas obstruer les ouvertures d'aération.
- Utiliser uniquement les accessoires recommandés par le fabricant ou par une entreprise spécialisée et qualifiée.
- Toute ouverture non autorisée de l'appareil entraîne l'annulation de la garantie.

Adaptateur secteur

- Utiliser l'adaptateur fourni uniquement en combinaison avec la cible de fléchettes. S'il est endommagé de quelque manière, utiliser un adaptateur secteur de même type à se procurer auprès d'une entreprise spécialisée ou du fabricant.
- L'adaptateur secteur doit uniquement être utilisé en intérieur.
- Tenir l'adaptateur secteur à l'écart de l'humidité et des chaleurs extrêmes.
- Toujours débrancher le bloc d'alimentation de la prise avant de débrancher l'adaptateur de la cible de fléchettes.
- Remplacer impérativement le bloc d'alimentation s'il est endommagé.

Petits objets / éléments d'emballage



MIDE EN GARDE

Risque d'étouffement ! Tenir les petits objets (par exemple les vis et le matériel d'assemblage, les cartes mémoire) et le matériel d'emballage hors de la portée des enfants pour éviter qu'ils ne les avalent. Empêcher les enfants de jouer avec les films de protection.

Transport de l'appareil

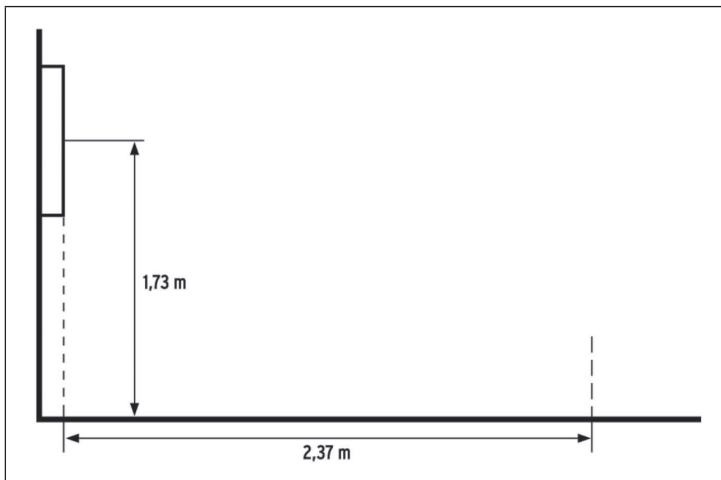
Conserver l'emballage d'origine. Pour garantir une protection suffisante de l'appareil pendant son transport, emballer l'appareil dans son emballage d'origine.

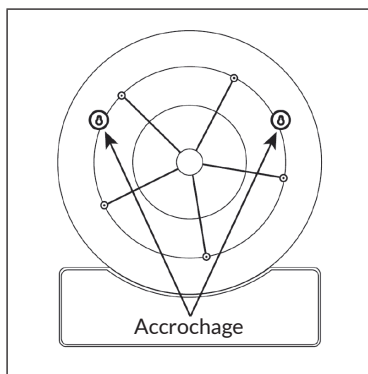
Nettoyage en surface de l'appareil

Ne pas utiliser de liquides volatiles comme ceux contenus dans les bombes insecticides. Une pression trop importante exercée sur la surface de l'appareil pendant le nettoyage peut l'endommager. Éviter le contact prolongé du caoutchouc ou du plastique avec l'appareil. Utiliser un chiffon sec.

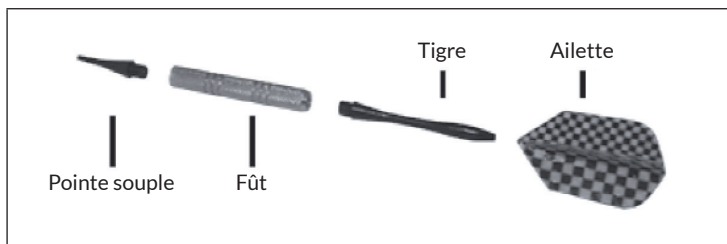
MONTAGE

Choisir un endroit où il est possible d'accrocher la cible de fléchettes en respectant le schéma suivant. La distance du joueur par rapport à la cible doit être de 2,37 m. La hauteur du Bullseye (le centre de la cible) doit être de 1,73 m.

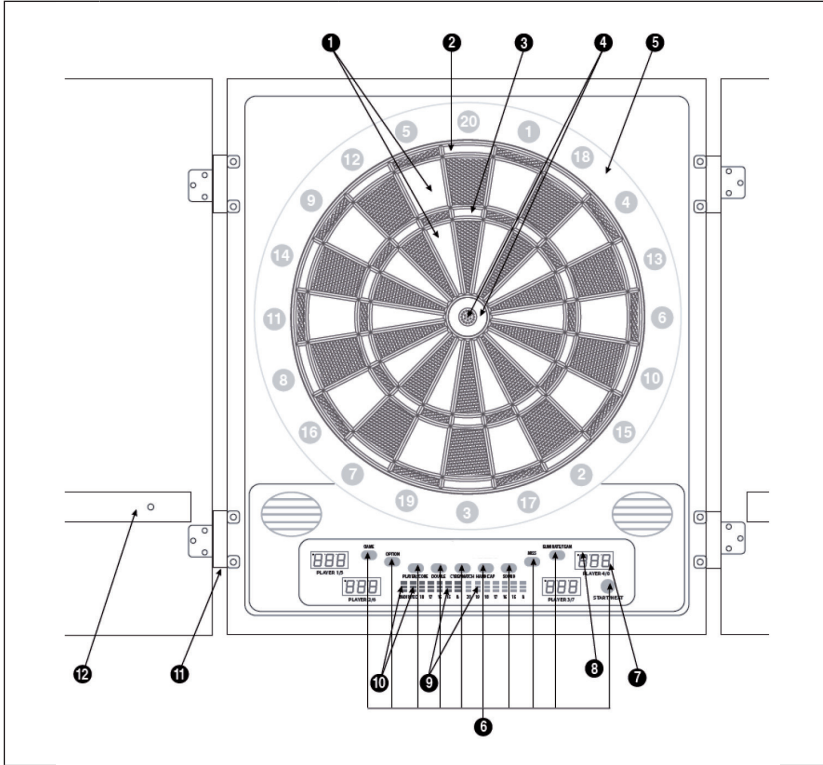




Assembler chacune des fléchettes comme suit :



LE DARTBOARD



1	Single	Points tels qu'affichés
2	Double (Ring)	Points x2
3	Triple (Ring)	Points x 3
4	Bullseye	Cercle extérieur : 25 points Cercle intérieur : 50 points
5	Catcher	Pas de points
6-9	Touches fonctions Ecran résultats Affichage fléchettes	Voir paragraphe « Touches fonctions ». Affichage alterné : But-Points-Hit-Points (total)-Joueur # Affiche combien de lancers il reste au joueur en cours.
10	Ecran pour DI / DO	
11	Connexion câble	
12	Porte fléchettes	

FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

Allumer et éteindre

L'appareil se met automatiquement en mode veille si vous ne l'utilisez pas pendant 10 minutes. Aussi longtemps que la cible est branchée, le score reste néanmoins enregistré pour que vous puissiez reprendre le jeu ultérieurement. Débranchez l'appareil pour l'éteindre complètement.

Touches fonctions

GAME	Sélection du jeu. Sur l'écran de gauche s'affichent les jeux (G01-G27, voir tableau 1). Sur l'écran de droite s'affichent les variantes.
OPTION	Appuyez plusieurs fois pour naviguer parmi les variantes de jeux.
PLAYER-SCORE	Avant que le jeu commence, vous pouvez sélectionner ici le nombre de joueur. Appuyez durant le jeu pour afficher les points de chaque joueur. Appuyez une fois pour afficher les points des joueurs 1, 2, 3, 4, appuyez deux fois pour afficher les points des joueurs 5, 6, 7, 8.
HANDICAP	Appuyez avant que le jeu commence pour régler la difficulté pour chaque joueur. Par exemple : Si 4 joueurs jouent à G01, le joueur 1 peut débiter à 801, le joueur 2 à 501, le joueur 3 à 301 et le joueur 4 à 201 points.
ELIMINATE/TEAM	Appuyez avant que le jeu commence pour enregistrer les équipes (2 contre 2, 3 contre 3 ou 4 contre 4); Appuyez pendant le jeu pour annuler le dernier lancer.
CYBER MATCH	Appuyez pour jouer contre l'ordinateur. Appuyez plusieurs fois pour régler la difficulté (C1 = très dur ; C5 = très facile).

DOUBLE	Activez/désactivez la fonction Double In / Double Out pour G01. Appuyez 1 fois pour Double In (lumière rouge dans le panneau des points gauche (10)); Appuyez 2 fois pour Double Out (lumière rouge dans le tableau des points droit (10)); Appuyez 3 fois pour Double In et Double Out (deux lumières rouges à gauche); Appuyez 4 fois pour pas de Double In ni de Double Out (pas de lumière).
START/NEXT	Démarrer le jeu / joueur suivant
SOUND/VOLUME	Appuyez plusieurs fois pour régler le volume (7 niveaux)
MISS	Appuyez après un lancer manqué (réduit le nombre de lancer restant de 1 après un lancer à 0 points).

LISTE DES JEUX ET VARIANTES

Nr.	Jeu	HC	Variantes
G01	Count Down	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	Simple Cricket	✓	000, 020, 025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Score Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G06	Double Store Cricket	✓	000, 020, 025
G07	Shove-A-Penny Cricket	✓	P00, P20, P25
G08	Round The Clock	✓	5, 10, 15, 20
G09	Round The Clock-Double	✓	205, 210, 215, 220
G10	Round The Clock-Triple	✓	305, 310, 315, 320
G11	Legs Over	✓	3, 5, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Nr.	Jeu	HC	Variantes
G12	Legs Under	✓	U03, U05, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21
G13	Count Up	✓	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900
G14	High Score	X	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G15	Shoot Out	✓	-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21
G16	Killer	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G17	Killer-Double	✓	203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221
G18	Killer-Triple	✓	303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321
G19	All Five	✓	51, 61, 71, 81, 91
G20	Shanghai	X	1, 5, 10, 15
G21	Shanghai-Double	X	201, 205, 210, 215
G22	Shanghai-Triple	X	301, 305, 310, 315
G23	Golf	✓	10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90
G24	Bingo	✓	132, 141, 168, 189
G25	Big Little-Simple	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G26	Big Little-Hard	✓	H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21
G27	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

RÈGLES DES JEUX

En général, chaque joueur a le droit à trois lancers par tour.

Après chaque tour, la cible de fléchettes se met automatiquement en mode « Hold ». Appuyer sur START/NEXT pour activer le joueur suivant et poursuivre la partie.

G01 – Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Dans ce jeu, le comptage des points se fait sous forme d'un décompte (301 / 501 / ... / 999). Les trois lancers de chaque joueur sont comptés à chaque tour et sont soustraits successive- ment au décompte total.

Le premier joueur à atteindre exactement le chiffre 0 gagne la partie. Cela signifie que si un joueur obtient un nombre plus élevé que le nombre à atteindre (pour arriver exactement à 0), les points ne seront pas comptabilisés.

Pour complexifier la partie, il est possible d'utiliser la fonction DOUBLE. Avec cette variante, le début et la fin de la partie constituent un plus défi plus relevé.

Double In : le décompte de la partie commence seulement lorsque la fléchette atteint un dou- ble. Les points marqués préalablement ne sont pas comptabilisé.

Double Out : pour terminer la partie, le joueur doit atteindre un double, qui permet de décomp- ter ses points actuels pour arriver exactement à 0. S'il reste 1 point au joueur, ou si le chiffre 0 est dépassé, le tour du lanceur ne sera pas comptabilisé.

Double In/Out : les deux variantes sont combinées.

Dart-Finish : Dès qu'un joueur atteint 180 points dans une variante compte à rebours, il a la possibilité de terminer la partie avec trois lancers. Le jeu de fléchettes calcule les hits requis et les affiche séparément pour chaque jet. Si le joueur rate la cible du premier jet, mais que le jeu peut encore décider avec les deux jets restants, le disque recalcule les jets cibles. Simple, Double ou Triple est affiché avant le score. Exemple : „_18“ (simple), „=18“ (double) ou „≡18“ (triple). Si un tir en cible est nécessaire, „25“ s'affiche.

G02 – Simple Cricket (000, 020, 025)

Le but est de toucher tous les segments entre 15 et 20 ainsi que le bullseye. Le premier joueur qui touche tous les segments trois fois à gagnés. Les zones double et triple, doublent et triplent le score obtenu.

- 000 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- 020 : il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- 025 : il faut d'abord atteindre le bullseye, puis toucher les segments de 15 à 20 dans l'ordre croissant.

G03 – Scram Cricket (A00 – seulement pour 2 joueurs)

Ici aussi, le but est de toucher les segments de 15 à 20 et le bullseye. Le jeu se compose de deux round. Dans le premier round, le premier joueur essaie de posséder un maximum de segments avec 3 lancers. Le joueur suivant essaie de toucher les segments non encore touchés. Une fois qu'un segment est fermé, le joueur essaie de comptabiliser un maximum de points dans ce segment.

Une fois que tous les segments du premier joueur sont fermés, le premier round est terminé. Puis dans le second round, les rôles sont inversés. Le jeu est terminé lorsque tous les segments des joueurs 2 sont également fermés. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

G04 – Score Cricket (E00, E20, E25)

Le but est de toucher tous les segments entre 15 et 20 ainsi que le bullseye.

- E00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- E20 : il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- E25 : il faut d'abord atteindre le bullseye, puis toucher les segments de 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Un segment est « ouvert » à partir du moment où un joueur l'a touché 3 fois. Le joueur qui a ouvert un segment en est le propriétaire et touche des points à chaque fois qu'un joueur atteint son segment, ce jusqu'à ce que le segment soit fermé. Une fois que tous les joueurs l'ont touché 3 fois, le segment est dit « fermé ». Une fois que tous les segments sont fermés, le joueur avec le plus de points a gagné.

G05 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Ici aussi, seuls les segments de 15 à 20 ainsi que le bullseye sont comptabilisés.

- C00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- C20 : le joueur doit tout d'abord toucher le segment 20 trois fois. Il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- C25 : il faut tout d'abord atteindre le bullseye (3x !), puis frapper les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Lorsqu'un joueur atteint trois fois un segment, celui-ci lui est « ouvert » - il lui est alors possible de marquer des points en frappant ce segment jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint ce segment trois fois. Les points atteints par chaque joueur sont attribués aux autres participants. Le but est de refiler le plus de points possible aux adversaires. Une fois que tous les segments ont été atteints, le gagnant est celui qui a le score le plus faible.

G06 – Double Score Cricket (d00, d20, d25)

G06 – Double Score Cricket (d00, d20, d25) Le but est de toucher tous les segments entre 15 et 20 ainsi que le bullseye.

- D00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- D20 : il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- D25 : il faut d'abord atteindre le bullseye, puis toucher les segments de 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Le jeu est identique à G02, à la différence près que chaque joueur doit toucher la double zone de chaque segment avant de pouvoir comptabiliser ses points.

G07 – Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Le but est de toucher tous les segments entre 15 et 20 ainsi que le bullseye.

- P00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- P20 : il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- P25 : il faut d'abord atteindre le bullseye, puis toucher les segments de 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Le but du jeu est d'atteindre les 3 zones d'un segment. Si un joueur atteint les zones x1-, x2- et x3 d'un segment et triple ses points, son adversaire reçoit une zone. Ce segment sera fermé au tour suivant et l'adversaire n'obtient pas d'autre zone de tirs.

G08 – Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Dans le jeu Round the Clock, seuls les segments suivants sont comptabilisés :

- Variante 5 : segments de 1 à 5
- Variante 10 : segments de 1 à 10
- Variante 15 : segments de 1 à 15
- Variante 20 : segments de 1 à 20

Le segment à viser dans chaque round est indiqué par l'ordinateur. Si le segment est touché YES s'affiche (ou NO dans le cas inverse). Le joueur qui le premier a touché tous les segments, a gagné.

G09 – Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

Dans le jeu Round the Clock-Double, seules les zones doubles des segments suivants sont comptabilisées :

- Variante 205 : segments de 1 à 5
- Variante 210 : segments de 1 à 10
- Variante 215 : segments de 1 à 15
- Variante 220 : segments de 1 à 20

Le segment à viser dans chaque round est indiqué par l'ordinateur. Si le segment est touché YES s'affiche (ou NO dans le cas inverse). Le joueur qui le premier a touché toutes les zones double des segments, a gagné.

G10 – Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

Dans Round the Clock, seules les zones triples sont comptées - la séquence suit les variantes Round The Clock précédentes.

G11 – Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Les variantes (3, 5, ..., 21) représentent les « vies » des joueurs. Chaque joueur commence avec un nombre de « vies » déterminé par la variante choisie. L'appareil indique un score au premier joueur. Celui-ci doit atteindre ou dépasser ce score en trois lancers. S'il réussit, il conserve toutes ses vies. Le joueur suivant doit alors tenter d'atteindre le même score ou de le dépasser. S'il réussit, il conserve également toutes ses vies et c'est au joueur suivant de jouer.

Si un joueur ne réussit pas à atteindre son score, il perd une vie. Appuyer sur START pour supprimer une vie ou pour indiquer qu'une fléchette n'a pas atteint la cible - résultat : soustraction d'une vie. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de vie. Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G12 – Legs under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Ici aussi, les variantes représentent le nombre de « vies » dont dispose chaque joueur au début de la partie.

Le jeu fonctionne selon le même principe que G14 - Legs Over - seulement à l'envers : il faut atteindre ou marquer moins de points que le score affiché. Le joueur qui dépasse ce score perd une vie. Le joueur actif perd également une vie sur simple appui sur la touche START/NEXT, si aucun lancer n'a été effectué. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de vie. Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G13 – Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Choisir le score à atteindre parmi les variantes proposées (100, 200, ..., 900). Chaque lancer compte. Le joueur qui atteint ou dépasse le score final sélectionné gagne la partie.

G14 – High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Les variantes (003, 005, ..., 014) représentent le nombre de tours dans une partie. Le but est d'obtenir le plus grand score par tour.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) représentent les points du joueur au début de la partie. L'appareil va désigner aléatoirement un numéro de segment à viser. Le joueur doit toucher le segment en question sous les 10 secondes, faute de quoi il passe la main au joueur suivant (l'appareil émet une voix disant « Yes » en cas de réussite / « Non » en cas d'échec). Que la fléchette touche un segment simple, double ou triple, seul un point sera déduit du total. Le joueur qui atteint le premier le chiffre 0 gagne la partie.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Les variantes (3, 5, ..., 21) représentent le nombre de « vies » dont dispose chaque joueur. Chaque joueur commence la partie avec le même nombre de « vies ». Avant que le jeu ne commence, l'écran affiche SEL (=sélection). Chaque joueur se voit alors attribuer un segment de points par tirage au sort. Une fois que chacun des joueurs a marqué « son » segment, le jeu peut commencer. Si un joueur réussit à viser son propre segment il devient « Killer » (sur l'écran s'affiche I devant le numéro du joueur).

Le Killer essaie de viser les segments des autres joueurs, s'il y parvient, le joueur auquel appartient le segment touché perd une vie. Si le Killer touche son propre segment, il perd le statut de Killer et perd une vie. Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G17 – Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Les variantes (203, 205, ..., 221) représentent le nombre de vies de chaque joueur. Chaque joueur commence avec le même nombre de vies.

Le déroulement est analogue à G16 sauf que seuls les lancers dans le cercle des doubles sont comptés.

G18 – Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Les variantes (303, 305, ..., 321) représentent le nombre de vies de chaque joueur. Chaque joueur commence avec le même nombre de vies. Le déroulement est analogue à G16 sauf que seuls les lancers dans le cercle des triples sont comptés.

G19 – All five (51, 61, 71, 81, 91)

Le but du jeu est de diminuer le nombre de points (51 / 61 / ... / 91) dans chaque round. Pour être victorieux dans chaque round, le nombre de points doit néanmoins être un multiple de 5. Le nombre de points divisés par 5 est alors soustrait du résultat.

Exemple : Un joueur obtient 20 point dans un round. $20 / 5 = 4$ points retirés. Si le nombre de points n'est pas un divisible par 5, néanmoins, aucun point n'est retiré. Si l'un des trois lancers est manqué, de la même manière, aucun point n'est retiré. Le premier joueur qui n'a plus de points a gagné.

G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)

- Variante 1 : il faut toucher les segments 1 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 5 : il faut toucher les segments 5 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 10 : il faut toucher les segments 10 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 15 : il faut toucher les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.

Seules les séries complétées dans l'ordre défini seront comptabilisées. Le joueur a le droit à un seul lancer pour toucher le bon segment. S'il ne le touche pas, il passe la main au joueur suivant et son score reste inchangé.

Le joueur avec le plus grand score gagne la partie.

G21 – Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Variante double de Shanghai. Seules les zones doubles sont comptabilisées.

- Variante 201 : il faut toucher les segments 1 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 205 : il faut toucher les segments 5 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 210 : il faut toucher les segments 10 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 215 : il faut toucher les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.

G22 – Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Variante triple de Shanghai. Seules les zones triples sont comptabilisées.

- Variante 301 : il faut toucher les segments 1 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 305 : il faut toucher les segments 5 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 310 : il faut toucher les segments 10 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 315 : il faut toucher les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.

G23 – Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Round après round, les joueurs doivent toucher les segments par ordre croissant (le segment 1 dans le premier round, le segment 2 dans le second, le 9 dans le neuvième, etc.). Le but est d'obtenir le moins de points possibles. Comptage des points :

- Triple = 1 point (meilleur résultat – c'est au tour du joueur suivant)
- Double = 2 Points
- Single = 1 Point

Segment actif non touché (segment 9 au neuvième round, etc.) = 5 Points
Chaque joueur a droit à trois lancers pour chaque round, il peut néanmoins renoncer à ses deux autres lancers s'il le souhaite (appuyez sur START/NEXT). Si le joueur touche le segment lors de son premier lancer, il obtient automatiquement 3 points. Il peut alors décider si il veut utiliser ses lancers restants.

S'il manque le segment au second lancer, ses points passent de 3 à 5. S'il s'améliore au second lancer (et touche la zone Double) ses points passent de 3 à 2. Il peut alors à nouveau décider s'il veut lancer une troisième fois ou passer son tour. Les joueurs qui atteignent le nombre de points sélectionnés (10 / 20 / ... / 90) sont éliminés. Le joueur restant ou selon qui après 18 rounds enregistre le moins de points, gagne.

G24 – Bingo (132, 141, 168, 189)

Les but est d'atteindre des séquences de segments (132 / 141 / 168 / 189).

- Variante 132 : Les séquences 15 – 4 – 8 – 14 – 3 doivent être atteintes.
- Variante 141 : Les séquences 17 – 13 – 9 – 7 – 1 doivent être atteintes.
- Variante 168 : Les séquences 20 – 16 – 12 – 6 – 2 doivent être atteintes.
- Variante 189 : Les séquences 19 – 10 – 18 – 5 – 11 doivent être atteintes.

Chaque segment doit être touché trois fois avant que l'écran n'active le prochain segment. Le joueur qui atteint chaque segment trois fois a gagné. Les zones doubles et triples comptent ce faisant pour 2 et 3 points respectivement.

G25 – Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Les variantes (3 / 5 / ... / 21) indiquent le nombre de vies des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur a le même nombre de vies.

L'écran affiche à chaque round le segment à atteindre (sélection aléatoire). Si un joueur atteint ce segment lors du premier ou second lancer, il peut déterminer le prochain segment à atteindre pour le prochain joueur. S'il ne parvient pas à atteindre le segment ou seulement au bout du troisième lancer, l'ordinateur choisit aléatoirement le prochain segment à atteindre.

Si un joueur n'atteint pas le segment, il perd une vie. Le gagnant est celui qui demeure le plus longtemps en jeu. Les zones doubles et triples ont la même valeur que les zones simples.

G26 – Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Variante difficile de Big Little. Ici, les champs doubles et triples sont comptabilisés.

G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Chaque lancer compte et le score marqué est additionné. Le joueur qui atteint le score final déterminé (101 / 201 / ... / 901) remporte la partie.

Si un joueur dépasse le score final à atteindre, les points marqués dans ce tour ne sont pas comptabilisés.

Si un joueur atteint exactement le score actuel d'un adversaire, le score de ce dernier est remis à zéro.

Exemple : le joueur 1 a 20 points, le joueur 2 a 50 points, le joueur 3 a 30 points. Le joueur 4 a encore 0 points, et c'est à son tour de jouer. À son premier lancer, il marque 20 points : le score du joueur 1 est remis à zéro. À son deuxième lancer, le joueur 4 marque 10 points supplémentaires et atteint un score de 30 : le score du joueur 3 est remis à zéro. À son troisième lancer, le joueur 4 marque un point. Il a à présent un total de 31 points.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Pas de courant ?

S'assurer que la prise fonctionne correctement et que le bloc d'alimentation est bien branché.

Pas d'affichage des scores ?

La cible de fléchettes est peut-être en mode « Settings » ou le jeu a été mis en pause ? Vérifier si un capteur ou des touches de commande sont bloqués.

Capteur bloqué ?

Bouger avec précaution les capteurs bloqués à l'aide de la fléchette accrochée à la cible ou avec les doigts. En règle générale, les capteurs de même que les touches de fonction se débloquent aisément en forçant légèrement.

Pointe de fléchette cassée ?

Les pointes souples sont définitivement plus sécurisantes, mais elles n'ont pas une durée de vie infinie. À l'aide d'une pincette, retirer avec précaution le bout des pointes cassées qui sont restées coincées dans la cible.