



Electronic Dartboard
Jeu de Fléchettes Électronique
TY328370US

USA office: Fontana

AUS office: Truganina

FRA office: Saint Vigor d'Ymonville

GBR office: FDS Corporation Limited, Unit 4, Blackacre Road, Great Blakenham, Ipswich, IP6 0FL, United Kingdom

THIS INSTRUCTION BOOKLET CONTAINS **IMPORTANT** SAFETY INFORMATION.
PLEASE READ AND KEEP FOR FUTURE REFERENCE.



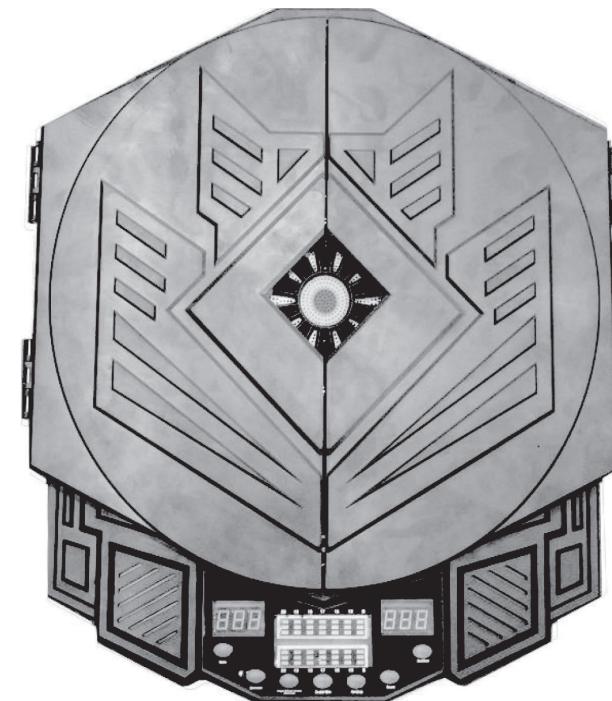
Before You Start

- ⚠ Please read all instructions carefully.
- ⚠ Retain instructions for future reference.
- ⚠ Separate and count all parts and hardware.
- ⚠ Read through each step carefully and follow the proper order.
- ⚠ We recommend that, where possible, all items are assembled near to the area in which they will be placed in use, to avoid moving the product unnecessarily once assembled.
- ⚠ Always place the product on a flat, steady and stable surface.
- ⚠ Keep all small parts and packaging materials for this product away from babies and children as they potentially pose a serious choking hazard.



Avant de Commencer

- ⚠ Veuillez lire attentivement toutes les instructions.
- ⚠ Conservez les instructions pour vous y référer ultérieurement.
- ⚠ Vérifiez toutes les pièces et les accessoires.
- ⚠ Lisez attentivement chaque étape et suivez l'ordre correct.
- ⚠ Nous recommandons que, dans la mesure du possible, tous les produits soient assemblés à proximité de la zone où ils seront utilisés, afin d'éviter tout déplacement inutile du produit une fois assemblé.
- ⚠ Placez toujours le produit sur une surface plane et stable.
- ⚠ Conservez toutes les petites pièces de ce produit et les matériaux d'emballage hors de portée des bébés et des enfants, car ils pourraient présenter un risque d'étouffement.



TROUBLE SHOOTING**• No Power**

Check to see if the adaptor is installed properly or the battery power is low or dead.

• Game Will Not Score

Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. Push the START / NEXT button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

• Stuck Segment or Button

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the become temporarily stuck. If such situation happens, automated scoring will cease. By gently moving the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.

• Removing Broken Tips

Plastic tip is safer but does not last forever, it may break and remain in the board. If this happens, try to pull it out gently with a pair of pliers.

Remember, the heavier the dart is with the plastic tip, the higher the chance that the tip will bend or break.

• Power or Electromagnetic Interference

Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling blown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove source that causes the interference as well.

1.1 Warning

- The electronic dartboard is not a toy for children, adult supervision is needed.
- Please turn off and unplug the power plug when it is not used.

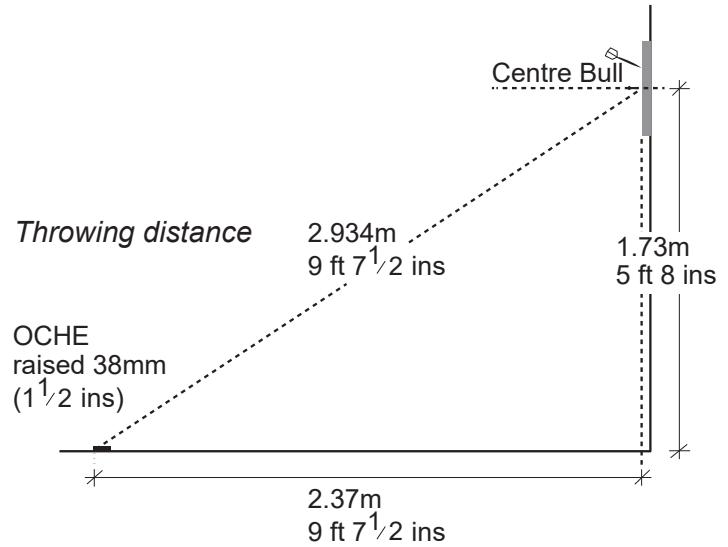
1.2 Product introduction

- This is an advanced electronic dart board with digit seven segment (LED) display, including 27 kinds of game and 216 options. Up to 1-8 players can play the electronic board at the same time, the default number of players is 2, and automatic scoring for each segment.
- The power adaptor requires output of 9V 500mA. Max No-load output must be less than 14V DC.
- The product will enter sleep (power saving) mode if no key press or dart throw action for 10 minutes.

Any key action or dart throw action on the board will awake the product.

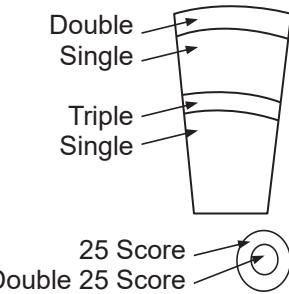
1.3 Installation tips

Select a plain ground of 3 meters Wide, fix the dart board to a wall with screws. The distance between the start line and the dart board is 2.37M, and the center of dart board 1.73M high(refer to the following picture)



1.4 Scoring rules

Area	Rules
Single Area	score*1
Double Area	score*2
Triple Area	score*3
Single Bull's Eye	25*1
Double Bull's Eye	25*2



Chapter 2 Operating Instruction

Key operation:

1. “Game”, used to select the kind of game (G01-G27), or stop current game and return to main menu during a match.
2. “Option / Score”, used to select the options of a kind of game, or pressed to display the score of the Current player during a match.
3. “Player&Cyber&Team/Eliminate”, select player numbers or difficulty in the Man-machine mode (C1-professional. C2-high level . C3- middle level. C4-low level, C5-learner) at main menu, or eliminate a dart throw during a match.
4. “Power / Sound” , click to set the sound volume, a total of 8 levels from 1 to 7, indicated by a LED bar, the default volume is 5. Press and hold for 2S to power off. Click to power on at power off state.
5. “Handicap”, on the main menu, press the key to select handicap function, adjust the last player’s sub-option, with Player key, different setting can be set for different players (but some game have no handicap function)
6. “Double / Miss”, only valid in “G02” game, refer to game rules for details, or used to represent a missing dart throw.
7. “Start Next”, to start the game of switch to the next player.

Chapter 3 Sound Introduction

Sound list

NO.	Filename	Description	Sound type
1	One	Number 1	Voice
2	Two	Number 2	Voice
3	Three	Number 3	Voice
4	Four	Number 4	Voice
5	Five	Number 5	Voice
6	Six	Number 6	Voice
7	Seven	Number 7	Voice
8	Eight	Number 8	Voice
9	Nine	Number 9	Voice
10	Ten	Number 10	Voice
11	Eleven	Number 11	Voice
12	Twelve	Number 12	Voice
13	Thirteen	Number 13	Voice
14	Fourteen	Number 14	Voice
15	Fifteen	Number 15	Voice
16	Sixteen	Number 16	Voice
17	Seventeen	Number 17	Voice
18	Eighteen	Number 18	Voice
19	Nineteen	Number 19	Voice
20	Twenty	Number 20	Voice
21	Profi	Virtual player C1 professional	Voice
22	advance	Virtual player C2 high level	Voice
23	intermediate	Virtual player C3 middle level	Voice
24	Novice	Virtual player C4 low level	Voice

25	Beginner	Virtual player C5 low learner	Voice
26	Bulls eye	Hit bull's eye	Voice
27	Bust	Burst sound effect	Voice
28	Close	Close area, in some game	Voice
29	Cyber match	Setting play with computer	Voice
30	Double	Setting double in/double out, hit double area	Voice
31	Game over	When game is over	Voice
32	In	Voice for "In" in some games	Voice
33	Master	Voice for setting double or triple	Voice
34	Open	Voice for open area in some games	Voice
35	Out	Voice for "Out" in some games	Voice
36	Player	Voice for setting player numbers or prompt player sequence	Voice
37	Players	Voice for setting player numbers	Voice
38	Remove darts	Prompt player to remove darts and switch to next player	Voice
39	score	Scoring sound	Voice
40	teams	Prompt team sound	Voice
41	Throw Darts	Prompt to throw darts	Voice
42	Triple	Hit triple segment	Voice
43	Volume	Setting sound volume	Sound effect
44	Winner	Prompt the first winner after game is over	Sound effect
45	your are good	Valid throw.random generated sound	Sound effect

46	Lost sound	Sound for Press BOUNCE OUT	Sound effect
47	bull's eye	Sound for hit bull's eye	Sound effect
48	Valid throw	Sound for a valid throw	Sound effect
49	laser	Sound for a throw	Sound effect
50	Key sound	Key sound	Sound effect
51	Throw locked	Sound for throw locked	Sound effect
52	Start sound	Sound for game start	Sound effect
53	Power on 1	Power on(notice: sound can stop playing by key action)	Sound effect
54	Power on 2	Power on (notice: sound can stop playing by key action)	Sound effect
55	ou	Sound for a killer's throwing	Voice

LED bar for sound volume:

When a sound is playing a LED bar will be light synchronously to prompt the volume.

Chapter 4 Detailed Rules

General rules: if more than 1 player to play the game, and only 1 player is left to finish the game, the game will be over and rank will be calculated..

G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Every player's score will count up, the one who first reaches or exceeds the setting score is the winner. If more than 1 player to play the game, and only 1 player is left to finish the game, the game will be over and rank will be calculated.

G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. A player's score is counted down after a valid throw. The player who first counts to 0 is the winner.

2. “**too high**”: if a player’s score count down to less than 0, a “Too high” occurs, current throw is not calculated and restore to the last score.
 3. Players can press “**Double/Miss**” key to select 1 of 6 options:
“Std”: stand, no special requirements.
“Din”: Double in, players must first throw on “Double segment” to start the game.
“Dou”: Double out, player must throw on double area to finish the game: when a player’s score count down to 1, “burst” occurs.
“Dio”: Double in/out, double area must be hit to start or finish the game, when a player’s score count down to 1, “burst” occurs.
“Aou” Master out Double in/out, double area or triple area must be hit to finish the game, double area must be hit to start the game. when a player’s score count down to 1, “burst” occurs.
“DiA”: Double in/Master out, double area must be hit to start the game: player must throw on double or triple area to finish the game; when a player’s score count down to 1, “burst” occurs.
 4. If more than 1 player to play the game, and only 1 player is left to finish the game, the game will be over and rank will be calculated.
 5. If a player’s score is no more than 180, and he has opportunity to win in current round, system will calculate and prompt the target segment.
- G03 Round Clock** (5, 10, 15, 20)
1. (5, 10, 15, 20) Means hit any scoring segment to get points.
 2. “5” Hit the scoring segments from 1 to 5.
 - “10” Hit the scoring segments from 1 to 15.
 - “15” Hit the scoring segments from 1 to 5.
 - “20” Hit the scoring segments from 1 to 20.
 3. The player should shoot his darts to the segment based on the indication of the device. If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”, or will voice out “Sorry”.
 4. If there are more than 1 player to play the game, and only 1 player is left to finish the game, the game will be over and rank will be calculated.

- G04 Round Clock-double** (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) Means can only hit double scoring segment to get points. Other function as same as **G03**.
- G05 Round Clock-triple** (305, 310, 315, 320)
1. (305, 310, 315, 320) Means can only hit triple scoring segment to get points. Other function as same as **G03**.
- G06 Simple Cricket** (000, 020, 025)
1. It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bull’s-eye is the winner.
 2. The player who first hit all the above numbers three times is the winner. Hit single scoring segment--count once

Hit double scoring segment--count twice

Hit triple scoring segment--count three times

3. “000” -you can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull’s-eye. There is no sequence of these segments.

“020”-you must hit 20 three times first then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s eye in order.

“025”-You must hit the bull’s-eye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
 4. Every segment has Cricket Dot indicators. When it is hit once, one Cricket Dot will turn off, when all Cricket Dots turn off, the game is over.
 5. If there are more than 1 player to play the game, and only 1 player is left to finish the game, the game will be over and rank will be calculated.
- G07 Score Cricket** (E00, E20, E25)
1. It is valid when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bull’s-eye is hit.
 2. The player who first hit all the above numbers three times is the winner. Hit single scoring segment--count once.

Hit double scoring segment--count twice

Hit triple scoring segment--count three times

3.E00-you can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull’s-eye. There is no sequence of these segments.

E20-you must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s eye in order.

E25-you must hit the bulls-eye three times first, then follow with 15, 16, 17 ,18 ,19 ,20 in order.

4.Each scoring segment is open and can be scoring only after it is hit 3 times for each player, but it will be close and can not be scoring if all the players hit it for 3 times.

5.Every player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter open status and can be scoring.

6. Before opponents finish 3 hits to open the scoring segment, the player can continue to hit this “open” scoring segment for him/her to get higher scores.

7. After all players finish the 3 hits of the same scoring segment, this segment will be closed and can not be scoring again. The players should choose another scoring segment to hit for scores.

8. The player who closes all the specified scoring segments with highest score after all the segments are closed is the winner.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bulls-eye is hit.

2. The player who first hit all the above numbers three times is the winner.

Hit single scoring segment--count once

Hit double scoring segment--count twice

Hit triple scoring segment--count three times

3.“C00”-You can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bulls-eye. There is no sequence of these segments.

“C20”-You must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s-eye in order.

“C25”-You must hit bull’s-eye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

4. Each scoring segment is open and can be scoring only after it is hit 3 times for each player, be close and can not be scoring if all the players hit it for 3 times.

5. The points made by the current player will be added to all opponents.

6. Every player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter “open” status and can be scoring.

7. Before opponents finish 3 hits to open the scoring segment, the player can continue to hit this “open” scoring segment for him/her to let the opponents get higher scores.

8.After all players finish the 3 hits of the same scoring segment, this segment will be closed and can not be scoring again. The players should choose another scoring segment to hit for scores.

9.The player who closes all the specified scoring segments with lowest score or the player with lowest score after all the segments are closed is the winner.

G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

To Open a score area, first shot must hit double area, other rules are the same as Score Cricket.

G10 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Same as cricket, only 15 through 20 and the bull’s-eye are used. All players have to hit the numbers in order with the objective to score 3 points in each segment before moving to another. Singles are 1 point, Doubles are 2 and Triples are 3.

However, if a player scores more than 3 points in any one number, the excess points will be given to the next player. The first player to score 3 points in all numbers is the winner. (Notice: The game requires the minimal 2 players)

1.It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bull’s-eye is hit.

2.The player who first hit all the above numbers three times is the winner.

Hit single scoring segment-count once

Hit double scoring segment--count twice

Hit triple scoring segment-count three times

3.“P00”-You can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull’s-eye. There is no sequence of these segments.

“P20”-You must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s-eye in order.

“P25”-you must bull’s-eye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

4.Every target segment is presented by one cricket dot. after every valid shot, the respective dots is off, refer to the figure in Simple Cricket.

5.The player who turns off all cricket dots first is the winner.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket is a variation of Cricket. The game consists of 2 rounds. In the first round, player 1 has to ‘close’ 15-20 and bull’s-eye, while player 2 attempts to get as many scores as he can by hitting the numbers which are still open.

Round 1 will be finished if all numbers have been closed. For round 2, the reverse is practiced. The one with the highest score winner.

1.There are two rounds for this game and only 2 players can play the game.

2.After the second round end , the player with the higher score is the winner.

G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1.(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) can be chosen as the selected score.

2.The player should hit the number segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”, or will voice out “Sorry”.

3.The player should try to get score. If three darts of a turn are missing, it means a “bad dart” and 5 points are gotten. If hitting triple scoring segment, 1 point is gotten (Eagle dart). If hitting triple scoring segment, 2 point is gotten (Eagle dart). If hitting triple scoring segment, 3 point is gotten (Eagle dart).

4. You can use any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score. If you hit the single scoring segment with first dart and get 3 points, you can decide enter next turn. But if you want to get a lower score, you can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, you will get 5 points finally.

5. The player who reaches the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, the player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

G13 Bingo (132 ,141 ,168 ,189)

1. The number segments will be shown randomly, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”, or will voice out “Sorry”.

2. 132-hit with sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.

3. 141-hit with sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.

4. 168-hit with sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments.

5. 189-hit with sequence of 19, 10, 18, 5,11 segments.

6. The player who first hit a number segment three times and then can go to hit next number segment.

Hit single scoring segment, count once.

Hit double scoring segment, count twice.

Hit triple scoring segment count three times.

G14 Hi-score(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. It is valid when any scoring segment is hit.

2. (03 ,05...21) means choosing total turns of each game. There are three darts every turn.

3. Hit the Single Scoring Segments to get score X 1

Hit the Double Scoring Segments to get score X2

Hit the Triple Scoring Segments to get score X3

4.After all the turns are completed, the player with highest score is the winner.

Free throw, general scoring rules, the player with highest score is the winner.

G15 All Five (31 ,41 ,51 ,61 ,71 ,81 ,91)

Each round each player has to score a total divisible by 5. And every divisible ‘5’ counts one point. For instance 2, 8, 5 with a total 15, player can get 3 points as 15 divided by 5 is three. The first player who gets scores of 31/41/51/61/71/81 /91 will be the winner.

There will be no points if

a. The round (3 darts) total scores is not divisible by 5

- b. A player throws the 3rd dart and missed even though the previous 2 darts' score is divisible by 5.
- c. The round get 0 score if one throw is eliminated or missing. If one throw is missing, then there is no 3 dart in current round, just press Next key to switch to the next player is no 3 darts in current round, just press Next key to switch to the next player.

G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)

- 1.101-from 1 to 20, "bull's eye" segment
- 105-from 5 to 20, "bull's eye" segment
- 110-from 10 to 20, "bull's eye" segment
- 115-from 15 to 20, "bull's eye" segment
- 2.Only 1 dart throw for 1 target segment, target segment changes to the next target segment automatically. The player gets score if target segment is shot.
- 3.If every target segment and every player finish throwing, ranking is calculated by scores from high to low.

G17 Forty one (040)

- 1.Initial score is 40, round sequence is as following: 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bull's eye, 41, every round every player throw the same target segment.
- 2. The player who succeeds in shooting the target segment scores as normal rules. The player who fails to shot the target segment or missing will get half score.
- 3. 41 represents any segment, but the sum of the 3 throw must be 41, otherwise the score changes to half, and if one dart is eliminated or missing, the remaining throw of the current round are canceled, and the score changes to half.
- 4. After finishing all rounds, the player with the highest score is the winner.

G18 Double Down(D40)

- 1. Initial score is 40. round sequence is as following: 15, 16, any double, 17, 18, any triple, 19, 20, Bull's Eye. Target segment for all players in every round is the same.
- 2. the game scores as normal rules, if all 3 throws do not shot on the target segment or give up throws. the score change to half.

- 3. After finishing all rounds, the player with the highest score is the winner.

G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- 1.(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) can be selected as target score.
- 2.Initial score for every player is 0, score will accumulate throw by throw, the first player whose score equal to the target score is the winner. If the score exceeds the target score, "burst" occurs, score of current round is canceled.
- 3.After 1 throw, if the player's score is equal to the last player's, gotcha occurs. The score of the player gotcha changes to 0.

G20 Big Little-simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- 1.Option (3 ,5 ,7 ,9 ,11 ,13 ,15 ,17 ,19 ,21) means the original life value of the player.
- 2.Each player has a basic life value at the beginning. When a player has no life value again, he is gotten out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
- 3.If the player can hit target by using first or second dart, the player can build a new target by using the third dart. If the player hits the target by using all three darts or cannot build a new target, then the new target will be given out randomly for the next player. If this player can not hit the target with three darts, a point will be lost, this target will be hit by next player. If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out "Yes" , or will voice out "Sorry".
- 4.It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segment.

- 5.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

- 6.The game needs more than 1 player.

G21 Big Little-hard (H03 ,H05 ,H07 ,H09 ,H11 ,H13 ,H15 ,H17 ,H19, H21)

- 1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) means the original life value of the player.
- 2. It is valid only when hitting the same scoring section of target number segment.
- 3. Other function as same as G20.

G22 Killer (3 ,5 ,7 ,9 ,11 ,13 ,15 ,17 ,19 ,21)

- 1.Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means origination life value of the player.
- 2.When entering the game, the score windows show “SEL” (Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment Then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the score segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select the scoring segments, they can begin to hit. Only after the player hit his scoring segment, he can become a killer throughout the game.
- 4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, a point will be taken out from this player. The life points are displayed directly on the screen.
- 5.If the player has become a “killer” and shoots his target segments, he will be called off the killer qualification and reduced one point from his life points.
- 6.The killer should work to the best to take out points from opponents by hitting opponents scoring segment.
- 7.Hit any section of your chosen "target" to become a killer.
- 8.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 9.The game should be played by more than 2 players.

G23 Killer-double (203 ,205 ,207 ,209 ,211 ,213 ,215, 217, 219, 221)

- 1.Option (203 , 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) means origination life value of the player.
- 2.When entering the game, the score windows show “SEL” (Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment Then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the score segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select the scoring segments, they can begin to hit. Only after the player hit his scoring segment, he can become a killer throughout the game.

4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, a point will be taken out from this player. The life points are displayed directly on the screen.

- 5.If the player has become a “killer” and shoots his target segments, he will be called off the killer qualification and reduced one point from his life points.
- 6.The killer should work to the best to take out points from opponents by hitting opponents scoring segment.
- 7.If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out “Yes”, or will voice out “Sorry”.
- 8.Option (203 ,205 ,207 ,209 ,211 ,213 ,215 ,217 ,219 ,221) means the player can become a killer only when hitting the selected number segment with double scoring section.
- 9.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 10.The game should be played by more than 2 players.

G24 Killer-triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) means origination life value of the player.
 2. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) means the player can become a killer only when hitting the selected number segment with triple scoring section.
 3. Other function as same as G23.
- G25 Shoot Out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -17, -19, -21)**
1. Option (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) means origination life value of the player.
 - 2.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within 10 seconds, or this hit will be taken away. If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out “Yes” , or will voice out “sorry”.
 3. Every shot at the “target” segment single, double, triple will be reduced one point.
 4. The player whose points have been reduced to 0 first is the winner.

G26 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means origination life value of the player.
2. The player should try to score higher than to the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from the player. The last player who has a Life left is the winner.
3. Eliminating and missing throws get 0 score.
4. The players are not allowed to clear points if the player presses the START button directly or no dart hits the segments. he will also lose one "Life" left is the winner.
5. The player will be eliminated when his life number is 0, and a sound will be heard as a reminder.
6. When leave only one player, the game is over and the player is the winner.
7. The game should be played by more than 2 players.

G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) means origination life value of the player.
2. Except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three darts in total is higher than the record, then one "Life" is taken away from the player. The last player who has a "Life" left is the winner.
3. Eliminating or missing throws get 60 score.
4. The players are not allowed to clear points If the player presses the START button directly or no dart hits the segments, he will also lose one "Life".
5. The player will be eliminated when his life number is 0 , and a sound will be heard as a reminder.
6. When leave only one player, the game is over and the player is the winner.
7. The game should be played by more than 2 players.

Package Includes

- 12 Brass Soft Tip Darts.
- 12 Replacement soft tips
- Instruction Manual
- Adaptor

Chapitre 1 Préface

FR

DÉPANNAGE

- **Aucune puissance**

Vérifiez si l'adaptateur est installé correctement ou si la batterie est faible ou épuisée.

- **Le jeu ne peut pas marquer**

Vérifiez si le jeu est en mode de réglage ou s'il est en attente. Appuyez sur le bouton « START / NEXT » pour voir si le jeu va commencer à jouer.

Vous pouvez également vérifier si des segments de score ou des boutons de fonction sont bloqués.

- **Des segments de score ou des boutons bloqués.**

Pendant le transport ou au cours du jeu normal, il est possible que les segments de score restent bloqués temporairement. Si une telle situation se produit, tout score automatique cessera. En retirant doucement la fléchette ou en agitant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le segment. Le jeu peut alors être repris et les fonctions de score redeviennent normales.

- **Extirpation des piques brisées**

La pique en plastique est plus sûr mais ne dure pas éternellement, il peut être cassé et rester dans la cible. Si cela se produit, essayez de le retirer délicatement avec une pince. N'oubliez pas que plus la fléchette avec la pique en plastique est lourde, plus le risque qu'il se plie ou se brise est élevé.

- **Interférence de puissance ou électromagnétique**

En cas d'interférence électromagnétique, les composants électroniques de la cible peuvent présenter un comportement erratique ou ne pas continuer à fonctionner. (Par exemple : un orage violent, une surtension de la ligne électrique ou trop près d'un moteur électrique ou d'un micro-ondes.)

Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant plusieurs secondes, puis réinstallez-les. Assurez-vous également de supprimer la source qui cause les interférences.

1.1 Avertissement

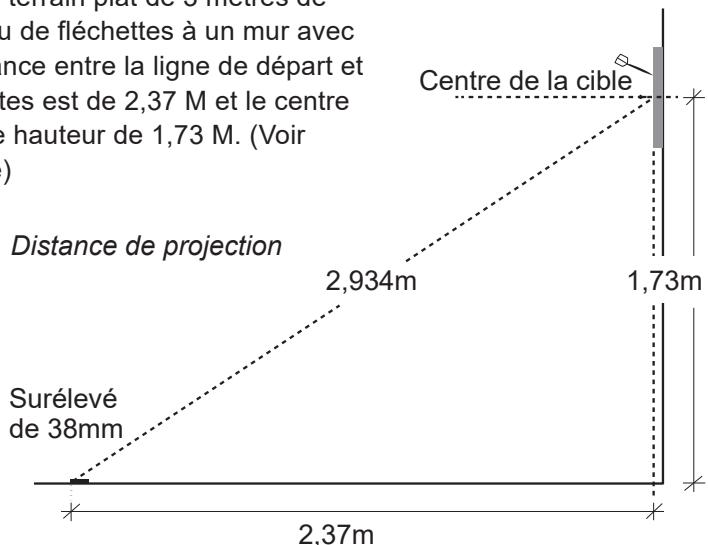
- Le jeu de fléchettes électronique n'est pas un jouet pour les enfants, la surveillance d'un adulte est nécessaire.
- Veuillez éteindre et débrancher la fiche d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé.

1.2 Introduction du produit

- C'est un jeu de fléchettes électronique avancé avec un affichage à sept segments (LED), y compris 27 types de jeu et 216 options. Jusqu'à 1 à 8 joueurs peuvent jouer simultanément à la cible électronique, le nombre de joueurs par défaut est 2 et le score est automatique pour chaque segment.
- L'adaptateur secteur nécessite une sortie de 9V 500 mA. La sortie maximum à vide doit être inférieure à 14V DC.
- Le produit passera en mode de sommeil (économie d'énergie) si aucune action sur un bouton ni aucune action de lancer de fléchettes pendant 10 minutes. Toute action de bouton ou action de lancer de fléchettes sur la cible réveillera le produit.

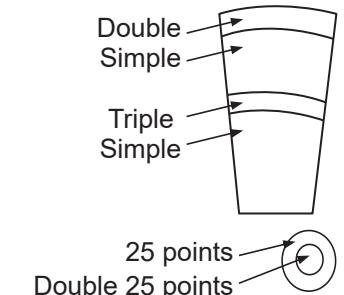
1.3 Conseils d'installation

Sélectionnez un terrain plat de 3 mètres de large, fixez le jeu de fléchettes à un mur avec des vis. La distance entre la ligne de départ et le jeu de fléchettes est de 2,37 M et le centre de la cible a une hauteur de 1,73 M. (Voir l'image suivante)



1.4 Règles de Score

Zone	Règles
Zone Simple	Score*1
Double Zone	Score*2
Triple Zone	Score*3
Centre de Cible Simple	25*1
Double Centre de cible	25*2



Chapitre 2 Mode d'emploi

Opération de bouton :

1. « **Game** » (**Jeu**), utilisé pour sélectionner le type de jeu (G01-G27), ou arrêter le jeu en cours et revenir au menu principal pendant un match.
2. « **Option/Score** », utilisé pour sélectionner les options d'un type de jeu ou pour afficher le score du joueur actuel pendant un match.
3. « **Player&Cyber&Team/Eliminate** » (**Joueur & Cyber & Équipe / Éliminer**), utilisé pour sélectionner la nombre de joueur ou la nombre de joueur d'équipe ou la difficulté en mode Homme — Machine (C1 — Difficile. C2 — Modéré. C3 — Facile) dans le menu principal, ou éliminer un lancement de fléchette pendant un match.
4. « **Power/Sound** » (**Puissance / Son**), cliquez pour régler le volume du son, off, 1-7 total sur 8 niveaux, indiqué par une barre de LED, le volume par défaut est 5. Maintenez enfoncé le bouton 2 s pour l'éteindre. Cliquez pour mettre sous tension à l'état hors tension.
5. « **Handicap** », sur le menu principal, la fonction de sélection de handicap du bouton, ajustez la dernière sous-option du joueur, avec le bouton de joueur, un réglage différent peut être défini pour différents joueurs (mais certaines parties n'ont pas de fonction de handicap).
6. « **Double/Miss** » (**Double / Manquer**), valide uniquement dans le jeu « G02 », reportez-vous aux règles du jeu pour plus de détails, ou utilisé pour représenter un lancement de fléchette manquant.
7. « **Start/Next** » (**Démarrage / Suivant**), pour commencer le commutateur du jeu et passer au joueur suivant.

Chapitre 3 Introduction du son

▪ Liste de son

N°	Nom de fichier	Description	Type de son
1	Un	N°1	Voix
2	Deux	N°2	Voix
3	Trois	N°3	Voix
4	Quatre	N°4	Voix
5	Cinq	N°5	Voix
6	Six	N°6	Voix
7	Sept	N°7	Voix
8	Huit	N°8	Voix
9	Neuf	N°9	Voix
10	Dix	N°10	Voix
11	Onze	N°11	Voix
12	Douze	N°12	Voix
13	Treize	N°13	Voix
14	Quatorze	N°14	Voix
15	Quinze	N°15	Voix
16	Seize	N°16	Voix
17	Dix-sept	N°17	Voix
18	Dix-huit	N°18	Voix
19	Dix-neuf	N°19	Voix
20	Vingt	N°20	Voix
21	Professionnel	Joueur virtuel C1 professionnel	Voix
22	Avancé	Joueur virtuel C2 haut niveau	Voix
23	Intermédiaire	Joueur virtuel C3 niveau moyen	Voix
24	Novice	Joueur virtuel C4 niveau faible	Voix

25	Débutant	Joueur virtuel C5 apprenant	Voix
26	Centre de cible	Lancer sur le centre de cible	Voix
27	Explosion	Effet sonore en explosion	Voix
28	Fermer	Pour la zone fermé dans certains jeux	Voix
29	Cyber match	Le réglage pour jouer avec l'ordinateur	Robot
30	Double	Le réglage pour double in/double out, lancer sur la double zone	Voix
31	Game over	Quand le jeu est terminé	Voix
32	In	Voix pour « in » dans certains jeux	Voix
33	Master	Voix pour le réglage double ou triple	Voix
34	Ouvert	Voix pour « ouvert » dans certains jeux	Voix
35	Out	Voix pour « out » dans certains jeux	Voix
36	Joueur	Voix pour définir les numéros de joueur ou pour inviter la séquence de joueur	Voix
37	Joueurs	Voix pour définir les numéros de joueur	Voix
38	Retirer les fléchettes	Inviter le joueur à retirer les fléchettes et à passer au joueur suivant	Voix
39	Score	Son de score	Voix
40	Les équipes	Son d'équipe	Voix
41	Lancer des fléchettes	Inviter à lancer des fléchettes	Voix
42	Triple	Lancer sur le triple segment	Voix
43	Volume	Réglage du volume sonore	Voix

44	Gagnant	Inviter le premier gagnant après la fin du match	Voix
45	C'est bien fait	Lancement valide, son généré aléatoirement	Voix
46	Son perdu	Son pour appuyer « BOUNCE OUT »	Effet sonore
47	Centre de cible	Son pour lancer sur le centre de cible	Effet sonore
48	Lancement valide	Son pour un lancement valide	Effet sonore
49	Laser	Son pour laser	Effet sonore
50	Son de bouton	Son de bouton	Effet sonore
51	Lancement verrouillé	Son pour le lancement verrouillé	Effet sonore
52	Son de début	Son pour le début du jeu	Effet sonore
53	Puissance sur 1	Allumer (Remarque : vous pouvez arrêter le son en appuyant le bouton)	Effet sonore
54	Puissance sur 2	Allumer (Remarque : vous pouvez arrêter le son en appuyant le bouton)	Effet sonore
55	ou	Son pour le lancement de tueur	Voix

Barre à LED pour le volume sonore :

Lorsqu'un son est joué, une barre de LED s'allume de manière synchrone pour indiquer le volume.

Chapitre 4 Règles Détaillées

Règles générales : s'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G01 Le Count up (Compter) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Le score de chaque joueur sera compté, celui qui atteindra ou dépassera le score initial sera le vainqueur. si plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G02 Le Count Down (Décompter) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Le score d'un joueur est décompté après un lancement valide. Le premier joueur qui compte à 0 est le vainqueur.

2. « **trop élevé** » : si le score d'un joueur est inférieur à 0, un résultat « trop élevé » se produit, le lancement actuel n'est pas calculé et le dernier score est restauré.

3. Les joueurs peuvent appuyer sur le bouton « **Double / Miss** » pour sélectionner l'une des 6 options suivantes :

« **Tenir debout** » : pas d'exigences particulières.

« **Double in** » : les joueurs doivent d'abord lancer sur « double segment » pour commencer le jeu.

« **Double out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« **Double in/out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer ou terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« **Master out, Double in/out** » : le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu. Lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« **Double in / Master out** » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

5. Si le score d'un joueur n'est pas supérieur à 180, et qu'il a la possibilité de gagner le tour en cours, le système calculera et invitera le segment de cible.

G03 Horloge Ronde (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Signifie frapper un segment de score pour obtenir des points.

2. « 5 » - Lancez sur les segments de score de 1 à 5.

« 10 » Lancez sur les segments de score de 1 à 10.

« 15 » Lancez sur les segments de score de 1 à 15.

« 20 » Lancez sur les segments de score de 1 à 20.

3. Le joueur doit lancer ses fléchettes sur le segment en fonction de l'indication de l'appareil. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes », ou émettra « Sorry ».

4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G04 Horloge Ronde – Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) signifie que le joueur ne peut lancer que le double segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à G03.

G05 Horloge Ronde – Triple (305, 310, 315, 320)

1. (205, 210, 215, 220) signifie que le joueur ne peut lancer que le triple segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à G03.

G02 Le Count Down (Décompter) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Le score d'un joueur est décompté après un lancement valide. Le premier joueur qui compte à 0 est le vainqueur.

2. « trop élevé » : si le score d'un joueur est inférieur à 0, un résultat « trop élevé » se produit, le lancement actuel n'est pas calculé et le dernier score est restauré.

3. Les joueurs peuvent appuyer sur le bouton « Double / Miss » pour sélectionner l'une des 6 options suivantes :

« Tenir debout » : pas d'exigences particulières.

« Double in » : les joueurs doivent d'abord lancer sur « double segment » pour commencer le jeu.

« Double out » : le joueur doit mettre sur la double zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« Double in/out » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer ou terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« Master out, Double in/out » : le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu. Lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

« Double in / Master out » : le joueur doit mettre sur la double zone pour commencer le jeu ; le joueur doit mettre sur la double zone ou la triple zone pour terminer le jeu ; lorsque le score d'un joueur est décompté à 1, « explosion » se produit.

4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

5. Si le score d'un joueur n'est pas supérieur à 180, et qu'il a la possibilité de gagner le tour en cours, le système calculera et invitera le segment de cible.

G03 Horloge Ronde (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Signifie frapper un segment de score pour obtenir des points.

2. « 5 » - Lancez sur les segments de score de 1 à 5.

« 10 » Lancez sur les segments de score de 1 à 10.

« 15 » Lancez sur les segments de score de 1 à 15.

« 20 » Lancez sur les segments de score de 1 à 20.

3. Le joueur doit lancer ses fléchettes sur le segment en fonction de l'indication de l'appareil. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes », ou émettra « Sorry ».

4. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G04 Horloge Ronde – Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) signifie que le joueur ne peut lancer que le double segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à GO3.

G05 Horloge Ronde – Triple (305, 310, 315, 320)

1. (205, 210, 215, 220) signifie que le joueur ne peut lancer que le double segment pour obtenir des points. Les autres fonctions sont identiques à GO3.

G06 Cricket Simple (000, 020, 025)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.
Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « 000 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de score 15,16,17,18,19,20 et le milieu de la cible. Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« 020 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« 025 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment a des indicateurs pour le Point de Cricket, quand il est lancé une fois, un point de cricket s'éteint. Lorsque tous les points de cricket sont désactivés, le jeu est terminé.

5. S'il y a plus d'un joueur participe au jeu et qu'il ne reste qu'un joueur pour terminer le jeu, le jeu sera terminé et le classement sera calculé.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « 000 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le milieu de la cible. Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« 020 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« 025 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment de score est ouvert et ne peut être marqué qu'après avoir été lancé 3 fois par joueur, mais il sera proche et ne pourra pas être marqué si tous les joueurs l'ont lancé 3 fois.

5. Chaque joueur doit essayer de lancer sur le segment de score 3 fois pour le laisser entrer dans le statut « ouvert » et peut marquer.

6. Avant que les adversaires finissent 3 coups pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à frapper ce segment de score « ouvert » pour lui permettre d'obtenir des scores plus élevés.

7. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 coups du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus être marqué. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à marquer.

8. Le joueur qui ferme tous les segments de score spécifiés avec le score le plus bas ou le joueur ayant le score le plus bas après la fermeture de tous les segments est le vainqueur.

G08 Le Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « C00 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le milieu de la cible. Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« C20 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« C25 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment de score est ouvert et ne peut être marqué qu'après avoir été lancé 3 fois par joueur, mais il sera proche et ne pourra pas être marqué si tous les joueurs l'ont lancé 3 fois.

5. Les points faits par le joueur actuel seront ajoutés à tous les adversaires.

6. Chaque joueur doit essayer de lancer sur le segment de score 3 fois pour le laisser entrer dans le statut « ouvert » et peut marquer.

7. Avant que les adversaires finissent 3 coups pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à frapper ce segment de score « ouvert » pour lui permettre d'obtenir des scores plus élevés.

8. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 coups du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus être marqué. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à marquer.

9. Le joueur qui ferme tous les segments de score spécifiés avec le score le plus bas ou le joueur ayant le score le plus bas après la fermeture de tous les segments est le vainqueur.

G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Pour ouvrir une zone de score, il faut lancer sur la une zone double pour le premier coup, les autres règles sont les mêmes que pour Score Cricket.

G10 Shove - A - Penny Cricket (P00, P20, P25)

Comme le cricket, seulement 15 à 20 et le milieu de la cible sont utilisés. Tous les joueurs doivent frapper les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment avant de passer à un autre. Les simples comptent pour 1 point, les doubles pour 2 et les triples pour 3. Cependant, si un joueur marque plus de 3 points dans un même numéro, les points en surplus seront attribués au prochain joueur. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les numéros est le gagnant. (Remarque: le jeu nécessite le minimum de 2 joueurs)

1. Il n'est valable que lorsque 15,16,17,18,19,20 ou le milieu de la cible est lancé.

2. Le premier joueur qui a lancé trois fois tous les chiffres ci-dessus est le gagnant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

3. « C00 » - Vous pouvez lancer sur n'importe quel segment de 15,16,17,18,19,20 et le le milieu de la cible. Il n'y a pas de séquence de ces segments.

« C20 » - Vous devez lancer sur 20 trois fois d'abord, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le milieu de la cible dans l'ordre.

« C25 » - Vous devez lancer sur le milieu de la cible trois fois d'abord, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

4. Chaque segment cible est présenté par un point de cricket. Après chaque coup valide, les points respectifs sont désactivés, reportez-vous à la figure dans Simple Cricket.

5. Le joueur qui éteint tous les points de cricket en premier est le gagnant.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket est une variante du cricket. Le jeu se compose de 2 tours. Au premier tour, le joueur 1 doit « fermer » 15—20 et le milieu de la cible, alors que le joueur 2 tente d'obtenir le plus de scores possible en frappant les numéros encore ouverts. Le tour 1 sera terminé si tous les numéros ont été fermés. Pour le tour 2, l'inverse est pratiqué. Celui avec le score le plus élevé est le gagnant.

1. Il y a deux tours pour ce jeu et seulement 2 joueurs peuvent jouer.

2. Après la fin du second tour, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) peuvent être choisis comme score sélectionné.

2. Le joueur doit frapper le numéro de 1 à 18 dans l'ordre. (Lancez sur 1 au premier tour, 2 au deuxième tour, etc.). Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil prononcera « Yes » ou émettra « Sorry ».

3. Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas. S'il manque trois fléchettes d'un tour, cela signifie qu'une « mauvaise fléchette » et que 5

points sont obtenus. Si vous frappez le segment de score triple, 1 point est obtenu (Fléchette d'aigle). Si vous frappez le segment de score double, 2 points sont obtenus (Fléchette d'oiseau). Si vous frappez un segment de score, vous marquez 3 points.

4. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 fléchettes pour terminer un tour, mais seule la dernière fléchette sera utilisée pour calculer le score. Si vous frappez le segment de score simple avec la première fléchette et obtenez 3 points, vous pouvez décider de participer au tour suivant. Mais si vous voulez obtenir un score inférieur, vous pouvez continuer à frapper. Mais si vous manquez les deux autres fléchettes, vous obtiendrez finalement 5 points.

5. Le joueur qui atteint le score sélectionné sera expulsé du jeu. Quand il ne reste qu'un joueur, c'est le joueur qui gagne. Ou lorsque tous les 18 tours sont terminés, le joueur avec le score le plus bas est le vainqueur.

G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Les numéros de segments seront affichés au hasard, le joueur qui frappe tous les segments de numéros 3 fois en premier est le gagnant. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».

2. 132 - Lancer avec une séquence de 15, 4, 8, 14, 3 segments.

3. 141 - Lancer avec une séquence de 17, 13, 9, 7, 1 segments.

4. 168 - Lancer avec une séquence de 20, 16, 12, 6, 2 segments

5. 189 - Lancer avec une séquence de 19, 10, 18, 5, 11 segments.

6. Le joueur doit frapper un segment de numéro trois fois et ensuite frapper le segment de numéro suivant.

Lancer sur le segment de score simple - compte une fois

Lancer sur le segment de double score - compte deux fois

Lancer sur le segment de triple score - compte trois fois

G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Il est valide quand un segment de score est lancé.

2. (03,05 ... 21) signifie choisir le nombre total de tours de chaque match. Il y a trois fléchettes à chaque tour.

3. Frappez sur les segments de score simples pour obtenir le score x 1

Frappez sur les segments de double score pour obtenir le score x 2

Frappez sur les segments de triples score pour obtenir le score x 3

4. Lorsque tous les tours sont terminés, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

Lancer franc, règles de score générales, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

Chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Et chaque divisible « 5 » compte pour un point. Par exemple, 2, 8, 5 avec un total de 15, le joueur peut obtenir 3 points, car 15 divisé par 5, c'est trois. Le premier joueur qui obtient des scores de 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91 sera le gagnant.

Il n'y aura pas de points si

a. Le total des tours du jeu (3 fléchettes) n'est pas divisible par 5

b. Le joueur manque la 3ème fléchette et alors que le score précédent des 2 fléchettes est divisible par 5.

c. Le tour obtient 0 point si un lancement est éliminé ou manquant. Si un lancement est manquant, alors il n'y a pas 3 fléchettes dans le tour en cours, appuyez simplement sur le bouton « Next » pour passer au joueur suivant.

G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – de 1 à 20, le segment de centre de cible

105 – de 5 à 20, le segment de centre de cible

110 – de 10 à 20, le segment de centre de cible

115 – de 15 à 20, le segment de centre de cible

2. Il y a seulement 1 fléchette pour 1 segment de cible, le segment de cible passe automatiquement au segment de cible suivant. Le joueur obtient un score si le segment cible est lancé.

3. Si chaque segment de cible et chaque joueur finissent le lancement, le classement sera par score de haut en bas.

G17 Forty one (040)

1. Le score initial est de 40, la séquence du tour est la suivante : 20, 19, 18, 17, 16, 15, centre de cible, 41, à chaque tour, chaque joueur lance le même segment cible.

2. Le joueur qui lance sur le segment cible avec succès marque comme des règles normales, le joueur qui échoue ou manque le lancement obtiendra la moitié du score.

3. 41 représentent n'importe quel segment, mais la somme du score par 3 lancements doit être 41, si une fléchette est éliminée, les lancements restants sont annulés pour le tour en cours et le score est modifié de moitié.

4. Après avoir terminé tous les tours, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

G18 Double Down (D40)

1. Le score initial est de 40, la séquence du tour est la suivante : 15, 16, tout double, 17, 18, tout triple, 19, 20, le centre de cible, le segment de cible pour chaque joueur dans tous les tours est pareil.

2. Le score de jeu comme des règles normales, si les 3 lancements ne sont pas lancé sur le segment cible ou sont abandonnés, le score sera réduit de moitié.

3. Après avoir terminé tous les tours, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.**G19 Gotcha** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) peut être sélectionné comme le score de cible.

2. Le score initial pour chaque joueur est 0, le score s'accumule par le lancement, le premier joueur dont le score est égal au score cible est le gagnant. Si le score dépasse le score cible, « explosion » se produit, le score du tour en cours est annulé.

3. Après 1 lancement, si le score du joueur est égal à celui du dernier joueur, « Gotcha » se produit. Le score du joueur devient 0.

G20 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. Chaque joueur a une valeur de vie de base au début. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune valeur de vie, il est sorti du jeu. Le premier joueur doit frapper le segment numérique attribué au hasard.

3. Si le joueur peut atteindre la cible en utilisant la première ou la deuxième fléchette, il peut construire une nouvelle cible en utilisant la

troisième fléchette. Si le joueur atteint la cible en utilisant les trois fléchettes, sinon il ne peut pas construire une nouvelle cible, la nouvelle cible sera distribuée au hasard pour le prochain joueur. Si ce joueur ne peut pas toucher la cible avec trois fléchettes, un point sera perdu, cette cible sera touchée par le prochain joueur. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».

4. Il est valide de frapper n'importe quel endroit du segment de numéro cible, peu importe le segment de score simple, double ou triple.

5. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le gagnant.

6. Le jeu a besoin de plus d'un joueur.

G21 Big Little – Hard (H03, H05, H07, H09, H11,.. H13,.. H15,.. H17, H19, H21)

1. L'option (H03, H05, H07, H09, H11,.. H13,.. H15,.. H17, H19, H21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. Il est valide uniquement lorsque vous frappez la même section de score du segment de numéro cible.

3. Autres fonctions identiques à celles du G20.

G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.

2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent « SEL » (Sélectionner) pour inciter le joueur à choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi comme segment. Appuyez ensuite sur le bouton « Next » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi les segments de score, le jeu commence.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné les segments de score, ils peuvent commencer à lancer. Ce n'est qu'après que le joueur a atteint son segment de score qu'il peut devenir un tueur tout au long de la partie.

4. Lorsque le segment de score d'un joueur est touché par un tueur adverse, son point est retiré. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran.

5. Si le joueur est devenu un « tueur » et touche ses segments cibles, il sera annulé de la qualification « tueur » et sera réduit d'un point de ses points de vie.
 6. Le tueur devrait jouer au mieux pour éliminer les points de ses adversaires en frappant le segment de score de ses adversaires.
 7. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».
 8. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur que s'il frappe le segment de numéro sélectionné avec section à double score.
 9. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le gagnant.
 10. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.
- G23 Killer – Double** (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
 2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent « SEL » (Sélectionner) pour indiquer au joueur de choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi pour être utilisé comme son segment. Appuyez ensuite sur le bouton « NEXT » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi les segments de score, le jeu commence.
 3. Après que tous les joueurs aient choisi leurs segments de score, ils peuvent commencer à frapper. Ce n'est qu'après avoir touché son segment de score qu'un joueur peut devenir un tueur tout au long de la partie.
 4. Lorsque le segment de score d'un joueur est touché par un tueur adverse, un point est retiré à ce joueur. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran.
 5. Si le joueur est devenu un « tueur » et qu'il tire sur ses segments cibles, il sera retiré de la qualification de tueur et on lui retirera un point de ses points de vie.
 6. Le tueur doit faire de son mieux pour enlever des points à ses adversaires en touchant le segment de l'adversaire qui marque.

7. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et l'appareil dira « Yes » ou « Sorry ».
 8. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur que lorsqu'il atteint le segment sélectionné avec le double score.
 9. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le gagnant.
 10. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.
- G24 Killer – Triple** (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
 2. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur que lorsqu'il frappe le segment de numéro sélectionné avec une section à triple score.
 3. Les autres fonctions sont identiques à **G22**.
- G25 Shoot Out** (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
1. L'option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
 2. Le segment numérique est attribué au hasard au joueur. Le joueur doit le toucher dans les dix secondes, sinon ce coup sera enlevé. Si le segment est lancé, le segment suivant sera indiqué et l'appareil émettra une réponse « Yes » ou émettra « Sorry ».
 3. Chaque coup au segment de « cible » simple, double, triple sera réduit d'un point.
 4. Le joueur dont les points ont été réduits à 0 est le gagnant.
- G26 Legs over** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
 2. Le joueur doit essayer de marquer plus haut que le score le plus élevé réalisé précédemment dans un tour. Lorsqu'un joueur marque moins que les trois fléchettes au total précédents, sa « vie » est retirée. Le dernier joueur qui a une « vie » est le gagnant.
 3. Les lancements éliminés et manquants font 0 point.

4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer des points. Si le joueur appuie directement sur le bouton « START » ou qu'aucune fléchette n'atteint les segments, il perd également une « Vie ».
 5. Le joueur sera éliminé quand son numéro de vie sera 0 et un son sera entendu comme rappel.
 6. Lorsque qu'il ne reste qu'un joueur, le jeu est terminé et le joueur est le gagnant.
 7. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.
- G27 Legs Under (UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**
1. L'option (UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21) désigne la valeur de durée de vie initiale du joueur.
 2. Sauf que l'objectif est de battre le record le plus bas de trois fléchettes au total. Lorsque le total de trois fléchettes est supérieur au record, une « Vie » est retiré du joueur. Le dernier joueur qui a une « vie » est le gagnant.
 3. Les lancements éliminés ou manquants seront 60 points.
 4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer des points. Si le joueur appuie directement sur le bouton « START » ou qu'aucune fléchette n'atteint les segments, il perd également une « Vie ».
 5. Le joueur sera éliminé quand son numéro de vie sera 0 et un son sera entendu comme rappel.
 6. Lorsque qu'il ne reste qu'un joueur, le jeu est terminé et le joueur est le gagnant.
 7. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

Contenu de Paquet

- 12 x Fléchettes avec la pointe douce
- 12 x Embouts souples de rechange
- 1 x Manuel
- 1 x Adaptateur

EN



Return / Damage Claim Instructions

- ⚠ **DO NOT discard the box / original packaging.**
In case a return is required, the item must be returned in original box. Without this your return will not be accepted.
- ⚠ **Take a photo of the box markings.**
A photo of the markings (text) on the side of the box is required in case a part is needed for replacement. This helps our staff identify your product number to ensure you receive the correct parts.
- ⚠ **Take a photo of the damaged part (if applicable).**
A photo of the damage is always required to file a claim and get your replacement or refund processed quickly. Please make sure you have the box even if it is damaged.
- ⚠ **Send us an email with the images requested.**
Email us directly from marketplace where your item was purchased with the attached images and a description of your claim.

FR



Instructions De Retour / Réclamation De Dommages

- ⚠ **NE PAS jeter la boîte/l'emballage d'origine.**
Dans le cas où un retour est requis, l'article doit être retourné dans sa boîte d'origine. Sans cela, votre retour ne sera pas accepté.
- ⚠ **Prenez une photo des marquages de la boîte.**
Une photo des marquages (texte) sur le côté de la boîte est requise au cas où une pièce serait nécessaire pour le remplacement. Cela aide notre personnel à identifier votre numéro de produit pour s'assurer que vous recevez les bonnes pièces.
- ⚠ **Prenez une photo des dommages (le cas échéant).**
Une photo des dommages est toujours requise pour déposer une réclamation et obtenir rapidement votre remplacement ou votre remboursement. Assurez-vous d'avoir la boîte même si elle est endommagée.
- ⚠ **Envoyez-nous un e-mail avec les images demandées.**
Envoyez-nous un e-mail directement depuis le marché où votre article a été acheté avec les images ci-jointes et une description de votre réclamation.